

Ajuda do Adobe® Illustrator® CC

Alguns links podem levar a conteúdos apenas em inglês.

Junho de 2014



Área de trabalho

Princípios da área de trabalho

Visão geral da área de trabalho

Caixa Procurar ajuda

Sobre modos de tela

Utilização da barra de status

Inserir valores em painéis e caixas de diálogo

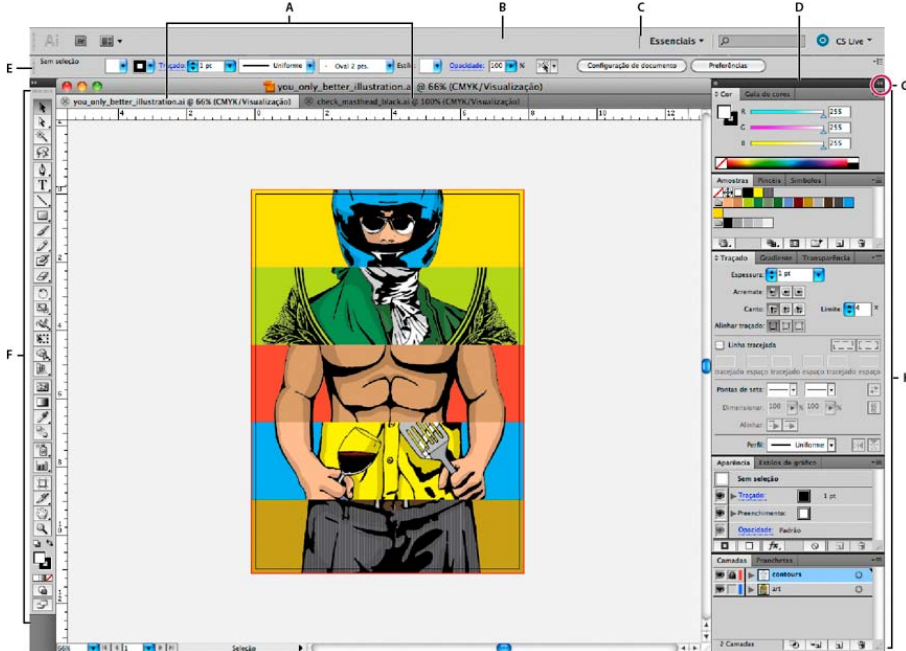
Visão geral do painel de controle

[Para o início](#)

Visão geral da área de trabalho

Crie e manipule documentos e arquivos usando vários elementos, como painéis, barras e janelas. Qualquer organização desses elementos é denominada área de trabalho. As áreas de trabalho dos diferentes aplicativos no Adobe® Creative Suite® 5 compartilham a mesma aparência para que você possa alternar facilmente entre aplicativos. Para adaptar cada aplicativo ao seu modo de trabalho, selecione uma das vários espaços de trabalho predefinidos ou crie seu próprio.

Embora o layout do espaço de trabalho padrão varie em produtos diferentes, você manipula os elementos da mesma maneira em todas.



Espaço de trabalho padrão do Illustrator

A. Janelas de Documento tabuladas **B.** Barra de aplicativos **C.** Alternador da área de trabalho **D.** Barra de título do painel **E.** Painel de controle **F.** Painel Ferramentas **G.** Botão Recolher em Ícones **H.** Quatro grupos de painel no encaixe vertical

- A Barra de aplicativos na parte superior contém um alternador de espaços de trabalho, menus (somente Windows) e outros controles de aplicativo. Em alguns produtos que usam o Mac, é possível usar o menu Janela para exibir ou ocultar a barra de aplicativos.
- O painel Ferramentas contém ferramentas para a criação e a edição de imagens, arte-final, elementos de página e assim por diante. As ferramentas relacionadas são agrupadas.
- O Painel de controle exibe as opções para a ferramenta atualmente selecionada. No Illustrator, o Painel de controle exibe as opções para o objeto atualmente selecionado. (No Adobe Photoshop® o painel de controle também é conhecido como a barra de opções. No Adobe Flash, Adobe Dreamweaver e no Adobe Fireworks isso é chamado Inspetor de Propriedades, e inclui as propriedades do elemento atualmente selecionado.
- A janela Documento exibe o arquivo em que você está trabalhando. Janelas de documento podem ser tabuladas e, em certos casos, agrupadas e encaixadas.
- Os Painéis ajudam a monitorar e modificar seu trabalho. Os exemplos incluem a Linha de tempo no Flash, o painel Pincel no Illustrator, o painel Camadas no Adobe Photoshop® e o painel Estilos CSS no Dreamweaver. Os painéis podem ser agrupados, empilhados ou encaixados.
- O Quadro do aplicativo agrupa todos os elementos do espaço de trabalho em uma única janela integrada que permite a você tratar o

aplicativo como uma unidade única. Quando você move ou redimensiona o Quadro do aplicativo ou qualquer um de seus elementos, todos os elementos dentro dele respondem uns aos outros de modo que nenhum se sobrepõe. Os painéis não desaparecem quando você alterna os aplicativos ou quando clica acidentalmente fora do aplicativo. Se trabalhar com dois ou mais aplicativos, você poderá posicionar cada aplicativo lado a lado na tela ou em vários monitores.

Se estiver utilizando um Mac e preferir a interface de usuário tradicional de forma livre, você poderá desativar o Quadro do aplicativo. Por exemplo, no Adobe Illustrator®, selecione Janela > Quadro do aplicativo para ligá-lo ou desligá-lo. (No Flash, o quadro de aplicativo está ativo permanentemente para Mac, e o Dreamweaver para Max não utiliza um quadro de aplicativo.)

Ocultar ou mostrar todos os painéis

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, incluindo o painel Ferramentas e o Painel de controle, pressione Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, exceto o painel Ferramentas e o painel de Controle, pressione Shift+Tab.
É possível exibir painéis ocultos temporariamente se a opção Mostrar automaticamente painéis ocultos estiver selecionada nas preferências de interface. Essa guia está sempre ativada no Illustrator. Mova o ponteiro do mouse até a borda da janela do aplicativo (Windows®) ou até a aresta do monitor (Mac OS®) e posicione-o na faixa exibida.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, pressione F4.

Exibição das opções do painel

❖ Clique no ícone do menu do painel  no canto superior direito do painel.

É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.

No Photoshop, é possível alterar o tamanho da fonte do texto nos painéis e as dicas de ferramentas. Em preferências Interface, escolha um tamanho no menu Tamanho da fonte da UI.

(Illustrator) Ajuste do brilho do painel

❖ Nas preferências de Interface do Usuário, mova o controle deslizante Brilho. Esse controle afeta todos os painéis, incluindo o painel de controle.

Reconfiguração do painel Ferramentas

É possível exibir as ferramentas no painel Ferramentas em uma única coluna, ou lado a lado em duas colunas. (Este recurso não está disponível no painel Ferramentas do Fireworks e do Flash.)

No InDesign e no InCopy, é possível alternar da exibição de coluna única para coluna dupla (ou linha única) configurando uma opção nas Preferências da interface.

❖ Clique na seta dupla na parte superior do painel Ferramentas.

Caixa Procurar ajuda

[Para o início](#)

Use a caixa Procurar ajuda no lado direito da barra do aplicativo para pesquisar os tópicos da Ajuda e o conteúdo on-line. Se tiver uma conexão ativa com a Internet, poderá acessar todo o conteúdo no site de ajuda comunitária. Se você pesquisar a Ajuda sem uma conexão ativa com a Internet, os resultados da pesquisa ficarão limitados ao conteúdo da Ajuda incluso com o Illustrator.

1. Na caixa de pesquisa, digite o nome do item que deseja pesquisar (como um recurso, um aplicativo ou uma ferramenta).
2. Pressione Enter.




Todos os tópicos disponíveis no centro da Ajuda comunitária serão exibidos em uma janela do navegador separada.

Sobre modos de tela

[Para o início](#)

Você pode alterar a visibilidade da janela de ilustração e da barra de menus usando as opções de modo na parte inferior do painel Ferramentas. Para acessar painéis no modo de Tela cheia, posicione o cursor na borda esquerda ou direita da tela para ativá-los. Se você os tiver movido de seus locais padrão, poderá acessá-los no menu Janela.

É possível escolher um dos métodos a seguir:

- O Modo de tela normal  exibe o trabalho artístico em uma janela padrão, com uma barra de menus na parte superior e barras de rolagem nas laterais.
- O Modo de tela cheia com barra de menus  exibe o trabalho artístico em uma janela em tela cheia, com uma barra de menus na parte superior e barras de rolagem.
- O Modo de tela cheia  exibe o trabalho artístico em uma janela em tela cheia, sem barra de título ou barra de menu.

Utilização da barra de status

A barra de status aparece na extremidade inferior esquerda da janela de ilustração. Ela exibe qualquer uma destas opções:

- nível de zoom atual
- ferramenta atual em uso
- prancheta atual em uso
- controles de navegação para várias pranchetas
- data e hora
- número de operações de desfazer e refazer disponíveis
- perfil de cores do documento
- status de um arquivo gerenciado

Clique na barra de status para executar uma das seguintes ações:

- Altere o tipo de informações exibidas na barra de status selecionando uma opção no submenu Mostrar.
- Mostre o arquivo atual no Adobe Bridge escolhendo Revelar no Bridge.

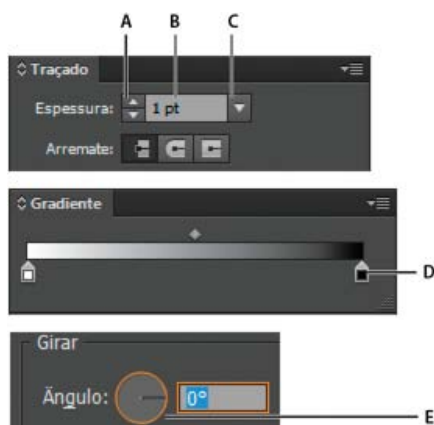
Inserir valores em painéis e caixas de diálogo

É possível inserir valores usando os mesmos métodos em todos os painéis e caixas de diálogo. Você também pode realizar operações matemáticas simples em qualquer caixa que aceite valores numéricos. Por exemplo, para mover um objeto selecionado 3 unidades à direita usando as unidades de medida atuais, não é necessário calcular a nova posição horizontal; basta digitar +3 após o valor atual no painel Transformar.

Inserir um valor em um painel ou caixa de diálogo

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Digite um valor na caixa e pressione Enter ou Return.
- Arraste o seletor.
- Arraste o quadrante.
- Clique nos botões de seta no painel para aumentar ou diminuir o valor.
- Clique na caixa e use a tecla de seta para cima e para baixo do teclado para aumentar ou diminuir o valor. Mantenha a tecla Shift pressionada e clique em uma tecla de seta para ampliar a taxa de aumento ou a taxa de redução.
- Selecione um valor no menu associado à caixa.



Formas de inserir valores

A. Botões de seta B. Caixa de texto C. Seta do menu D. Seletor E. Quadrante

Calcular valores em um painel ou caixa de diálogo

1. Em uma caixa de texto que aceite valores numéricos, escolha uma das seguintes opções:
 - Para substituir o valor atual inteiro por uma expressão matemática, selecione-o.
 - Para usar o valor atual como parte de uma expressão matemática, clique antes ou depois do valor.

2. Digite uma expressão matemática simples usando um único operador matemático, como + (mais), - (menos), x (multiplicação), / (divisão) ou % (percentual).

Por exemplo, $0p0 + 3$ ou $5mm + 4$. De maneira semelhante, $3cm * 50\%$ equivale a 3 centímetros multiplicados por 50%, ou 1,50 cm, e $50pt + 25\%$ equivale a 50 pontos vezes 25% de 50 pontos, ou 62,5 pontos.

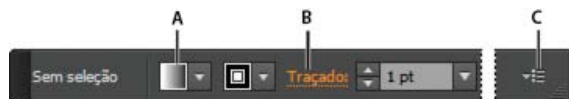
3. Pressione Enter ou Return para aplicar o cálculo.

Visão geral do painel de controle

[Para o início](#)

O Painel de controle oferece rápido acesso a opções relacionadas aos objetos que você seleciona. Por padrão, o Painel de controle fica encaixado na parte superior da área de trabalho.

As opções exibidas no Painel de controle dependem do tipo de objeto ou ferramenta selecionado. Por exemplo, quando você seleciona um objeto de texto, o Painel de controle exibe opções de formatação de texto, além de opções para alterar a cor, o posicionamento e as dimensões do objeto. Quando uma ferramenta de seleção está ativa, é possível acessar Configuração de documento e Preferências no Painel de controle.



painel de controle

A. Opções ocultas **B.** Vínculo com outro painel **C.** Menu do painel

Quando o texto no Painel de controle estiver azul e sublinhado, clique nele para exibir um painel ou caixa de diálogo relacionado. Por exemplo, clique na palavra **Traçado** para exibir o painel **Traçado**.

Alterar os tipos de controles que aparecem no Painel de controle

❖ Selecione ou cancele a seleção de opções no menu do Painel de controle.

Abrir e fechar um painel ou uma caixa de diálogo no Painel de controle

1. Clique em uma palavra azul sublinhada para abrir seu painel ou caixa de diálogo associado.
2. Clique em qualquer local fora do painel ou da caixa de diálogo para fechá-lo.

Encaixar o Painel de controle na parte inferior da área de trabalho

❖ Selecione Encaixar na parte inferior, no menu do Painel de controle.

Converter o Painel de controle em um painel flutuante

❖ Arraste a barra apanhadora (localizada na borda esquerda do painel) para longe de sua posição atual.

Para voltar a encaixar o Painel de controle, arraste a barra apanhadora até a parte superior ou inferior da janela do aplicativo (Windows) ou da tela (Mac OS).

Mais tópicos da Ajuda

[Como trabalhar com o Adobe Bridge](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Personalização do espaço de trabalho

Gerenciamento de janelas e painéis

Use Menus do painel

Renomear ou duplicar um espaço de trabalho

Salvamento e alternância de espaços de trabalho

[Para o início](#)

Gerenciamento de janelas e painéis

É possível criar um espaço de trabalho personalizado movendo e manipulando janelas de Documento e painéis. Também é possível salvar espaços de trabalho e alternar entre eles. No Fireworks, renomear áreas de trabalho personalizadas pode levar a um comportamento inesperado.

Nota: os exemplos a seguir usam o Photoshop para fins demonstrativos. A área de trabalho funciona da mesma forma em todos os produtos.

Reorganizar, encaixar e flutuar as janelas de documentos

Quando você abre mais que um arquivo, as janelas de Documento são tabuladas.

- Para reorganizar a ordem das janelas de Documento tabuladas, arraste uma guia de janela para o novo local no grupo.
- Para desencaixar (flutuar ou separar a guia) uma janela de documento de um grupo de janelas, arraste a guia da janela para fora do grupo.

Nota: No Photoshop você também pode selecionar *Janela > Organizar > Flutuar na janela para flutuar uma única janela de documento ou Janela > Organizar > Flutuar tudo nas janelas para flutuar tudo das janelas de documento de uma vez. Consulte as notas técnicas [kb405298](#) para obter mais informações.*

Nota: o Dreamweaver não oferece suporte a encaixe e desencaixe de janelas de Documento. Use o botão *Minimizar* da janela do documento para criar janelas flutuantes (Windows) ou selecione *Janela > Lado a Lado Verticalmente* para criar janelas de documentos lado a lado. Pesquise “Lado a Lado Verticalmente” no Ajuda do Dreamweaver para obter mais informações sobre este tópico. O fluxo de trabalho para os usuários Macintosh difere ligeiramente.

- Para encaixar uma janela de Documento em um grupo separado de janelas de Documento, arraste a janela para o grupo.
- Para criar grupos de documentos empilhados ou lado a lado, arraste a janela para uma das zonas de destino nas partes superior, inferior ou laterais de qualquer janela. Você também pode selecionar um layout para o grupo usando o botão *Layout* na barra de aplicativos.

Nota: alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade. No entanto, seu produto pode conter os comandos *Cascata* ou *Lado a lado* no menu *Janela* para ajudá-lo na exibição de documentos.

- Para alternar para outro documento em um grupo tabulado, arraste a seleção sobre a guia do documento por alguns instantes.

Nota: alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade.

Encaixe e desencaixe de painéis

Um encaixe é um conjunto de painéis ou grupos de painéis exibidos juntos, geralmente em uma orientação vertical. Encaixe e desencaixe painéis movendo-os para dentro e para fora de um encaixe.

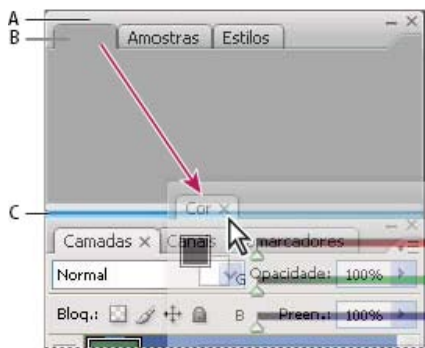
- Para encaixar um painel, arraste-o pela guia para dentro do encaixe, na parte superior, na parte inferior ou entre outros painéis.
- Para encaixar um grupo de painéis, arraste-o pela barra de título (a barra sólida vazia acima das guias) para dentro do encaixe.
- Para remover um painel ou grupo de painéis, arraste-o para fora do encaixe pela guia ou barra de título. É possível arrastá-lo para dentro de outro encaixe ou deixá-lo flutuando livremente.

Movimentação de painéis

Ao mover painéis, você visualizará zonas para soltar realçadas em azul, que são áreas nas quais é possível mover o painel. Por exemplo, é possível mover um painel para cima ou para baixo em um encaixe arrastando-o para a zona para soltar azul estreita, acima ou abaixo de outro painel. Se for arrastado para uma área que não é uma zona para soltar, o painel flutuará livremente na área de trabalho.

Nota: A posição do mouse (ao invés da posição do painel), ativa a área de destino. Se não puder visualizar a área de destino, tente arrastar o mouse para o lugar onde ela deveria estar.

- Para mover um painel, arraste-o pela guia.
- Para mover um grupo de painéis, arraste a barra de título (a área acima das guias).



A zona para soltar azul estreita indica que o painel Cor será encaixado acima do grupo de painéis Camadas.

A. Barra de título B. Guia C. Zona para soltar

Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver movendo um painel para não encaixá-lo. Pressione Esc enquanto estiver movendo o painel para cancelar a operação.

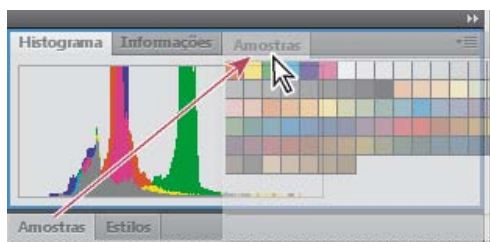
Adição e remoção de painéis

Se todos os painéis forem removidos de um encaixe, ele desaparecerá. É possível criar um encaixe movendo os painéis para a borda direita do espaço de trabalho até uma zona de destino aparecer.

- Para remover um painel, clique com o botão direito e selecione Fechar (Windows) ou, com a tecla Control pressionada, selecione Fechar (Mac), ou desmarque-o do menu de Janela.
- Para adicionar um painel, selecione-o no menu Janela e encaixe-o no local que desejado.

Manipulação de grupos de painéis

- Para mover um painel em um grupo, arraste a guia do painel para a zona para soltar realçada no grupo.



Adição de um painel a um grupo de painéis

- Para reorganizar painéis em um grupo, arraste a guia do painel para um novo local no grupo.
- Para remover um painel de um grupo para que ele flutue livremente, arraste o painel pela guia para fora do grupo.
- Para mover um grupo, arraste a barra de título (a área acima das guias).

Empilhamento de painéis flutuantes

Se for arrastado para um painel fora de seu encaixe mas não em uma zona para soltar, o painel flutuará livremente. O painel flutuante permite posicioná-lo em qualquer lugar no espaço de trabalho. É possível empilhar painéis flutuantes ou grupos de painéis para que eles sejam movidos como uma unidade quando a barra de título superior for arrastada.



Painéis empilhados de livre flutuação

- Para empilhar painéis flutuantes, arraste um painel pela guia para a zona para soltar na parte inferior de outro painel.
- Para alterar a ordem de empilhamento, arraste um painel para cima ou para baixo pela guia.

Nota: solte a guia sobre a zona para soltar azul estreita entre os painéis, em vez de sobre a zona para soltar abrangente em uma barra de título.

- Para remover um painel ou grupo de painéis da pilha para que ele flutue sozinho, arraste-o para fora pela guia ou pela barra de título.

Redimensionamento de painéis

Para minimizar ou maximizar um painel, grupo de painéis ou pilha de painéis, clique duas vezes na guia. Você também pode clicar duas vezes na área da guia (no espaço vazio próximo às guias).

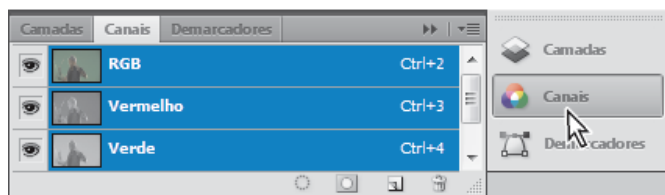
- Para redimensionar um painel, arraste qualquer lado do painel. Alguns painéis, como o painel Cor no Photoshop, não podem ser redimensionados arrastando-os.

Contrair e expandir ícones do painel

É possível contrair painéis em ícones para reduzir a desordem no espaço de trabalho. Em alguns casos, os painéis são contraídos em ícones no espaço de trabalho padrão.



Painéis recolhidos em ícones



Painéis expandidos de ícones

- Para contrair ou expandir todos os ícones de painéis numa coluna, clique na seta dupla na parte superior do encaixe.
- Para expandir um único ícone do painel, clique nesse ícone.
- Se quiser redimensionar ícones de painéis para que você só veja os ícones (e não os rótulos), ajuste a largura do encaixe até o texto desaparecer. Para exibir um texto de ícone novamente, alargue o encaixe.
- Para contrair um painel estendido de volta ao ícone, clique na guia, no ícone ou na seta dupla na barra de título do painel.

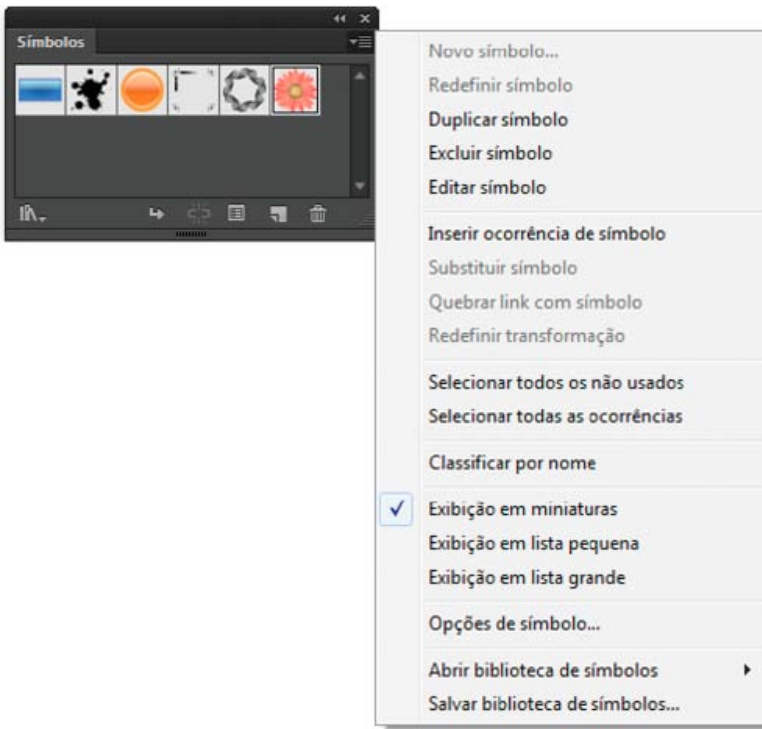
Em alguns produtos, se você selecionar Contrair painéis de ícone automaticamente nas preferências de Interface ou Opções de interface do usuário, um ícone de painel expandido será contraído automaticamente quando você clicar fora dele.

- Para adicionar um painel flutuante ou grupo de painéis em um encaixe de ícones, arraste-o por sua guia ou barra de título. (Os painéis são contraídos automaticamente em ícones ao serem adicionados a um encaixe de ícones.)
- Para mover um ícone de painel (ou grupo de ícones de painéis), arraste o ícone. Você pode arrastar ícones do painel para cima e para baixo no encaixe para outros encaixes (onde aparecem no estilo de painel desse encaixe), ou para fora do encaixe (onde aparecem como ícones flutuantes).

Use Menus do painel

[Para o início](#)

Acesse os menus do painel utilizando o  ícone no canto superior direito do painel.



Menu do painel (painel Símbolos)

Renomear ou duplicar um espaço de trabalho

[Para o início](#)

1. Selecione Janela > Espaço de trabalho > Gerenciar espaços de trabalho.
2. Siga qualquer um destes procedimentos e clique em OK:
 - Para renomear um espaço de trabalho, selecione-o e edite o texto.
 - Para duplicar um espaço de trabalho, selecione-o e clique no botão Novo.

Para assistir a um vídeo sobre como personalizar a área de trabalho com base em diferentes fluxos de trabalho, consulte www.adobe.com/go/vid0032_en.

Salvamento e alternância de espaços de trabalho

[Para o início](#)

Salvando o tamanho e a posição atuais dos painéis como uma área de trabalho nomeada, é possível restaurar essa área de trabalho, caso você mova ou feche um painel. Os nomes dos espaços de trabalho salvos aparecem no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

Salvamento de uma área de trabalho personalizada

1. Com a área de trabalho na configuração que você deseja salvar, siga um destes procedimentos:
 - (Illustrator) Escolha Janela > Área de Trabalho > Salvar Área de Trabalho.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Escolha Janela > Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
 - (Dreamweaver) Escolha Janela > Layout da Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
 - (Flash) Escolha Nova Área de Trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.
 - (Fireworks) Escolha Salvar atual no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.
2. Digite um nome para a área de trabalho.
3. (Photoshop, InDesign) Em Capturar, selecione uma ou mais opções:
 - Localizações do painel** Salva as localizações atuais do painel. (somente no InDesign)
 - Atalhos de teclado** Salva o conjunto atual de atalhos do teclado (somente para Photoshop).
 - Menus ou Personalização do menu** Salva o conjunto atual de menus.

Exibição ou alternância entre espaços de trabalho

- ❖ Selecione um espaço de trabalho no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

No Photoshop, é possível atribuir atalhos de teclado para cada área de trabalho para navegar entre elas rapidamente.

Exclusão de uma área de trabalho personalizada

- Selecione Gerenciar áreas de trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir. (A opção não está disponível no Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Excluir área de trabalho no alternador de áreas de trabalho.
- (Illustrator) Escolha Janela > Área de trabalho > Gerenciar áreas de trabalho, selecione a área de trabalho e clique no ícone Excluir.
- (Photoshop, InDesign) Escolha Janela > Área de trabalho > Excluir áreas de trabalho, selecione a área de trabalho e clique no ícone Excluir.

Restauração do espaço de trabalho padrão

1. Selecione a área de trabalho Padrão ou Fundamentos no alternador de área de trabalho na barra de aplicativos. Para Fireworks, consulte o artigo http://www.adobe/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Nota: No Dreamweaver, Designer é a área de trabalho padrão.

2. Para Fireworks (Windows), exclua estas pastas:

Windows Vista \\Usuários\<nome de usuário>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<nome de usuário>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Janela > Espaço de trabalho > Redefinir [Nome do espaço de trabalho].

(Photoshop) Restauração de uma organização de área de trabalho salva

No Photoshop, as áreas de trabalho aparecem automaticamente conforme você as organizou da última vez, mas é possível restaurar a organização de painéis original e salva.

- Para restaurar uma área de trabalho individual, selecione Janela > Área de Trabalho > Redefinir Nome da área de trabalho.
- Para restaurar todas as áreas de trabalho instaladas com o Photoshop, clique em Restaurar áreas de trabalho padrão nas preferências da interface.

Para reorganizar a ordem das áreas de trabalho na barra de aplicativos, arraste-as.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ferramentas

Visão geral do painel Ferramentas

Selecionar uma ferramenta

Alterar ponteiros de ferramentas

[Para o início](#)

Visão geral do painel Ferramentas

Na primeira vez em que você inicia o aplicativo, o painel Ferramentas aparece no lado esquerdo da tela. É possível mover o painel Ferramentas arrastando-o de sua barra de título. Você também pode mostrar ou ocultar o painel Ferramentas escolhendo Janela > Ferramentas.

Use as ferramentas no painel Ferramentas para criar, selecionar e manipular objetos no Illustrator. Algumas ferramentas têm opções que são exibidas quando você clica duas vezes em uma ferramenta. Elas incluem ferramentas que permitem usar texto, além de selecionar, pintar, desejar, obter amostras, editar e mover imagens.

É possível expandir algumas ferramentas para mostrar as ferramentas ocultas. Um pequeno triângulo no canto inferior direito do ícone da ferramenta indica a presença de ferramentas ocultas. Para ver o nome de uma ferramenta, posicione o ponteiro sobre ela.

Você também pode usar o painel Ferramentas para alterar o modo de desenho de Desenhar normal para Desenhar atrás ou Desenhar dentro.

Visão geral do painel Ferramentas



- A Ferramentas de seleção**
 - Seleção (V)
 - Seleção direta (A)
 - Seleção de grupos
 - Varinha mágica (Y)
 - Laço (Q)
 - Prancheta (Shift + O)
- B Ferramentas de desenho**
 - Caneta (P)
 - Adicionar ponto de ancoragem (+)
 - Excluir âncora (-)
 - Converter ponto de ancoragem (Shift+C)
 - Segmento de linha (l)
 - Arco
 - Espiral
 - Grade retangular
 - Grade polar
 - Retângulo (M)
 - Retângulo arredondado
 - Elipse (L)
 - Polígono
 - Estrela
 - Flash
 - Lápis (N)
 - Suavização
 - Borracha de caminho
 - Grade de perspectiva (Shift+P)
 - Seleção de perspectiva (Shift+V)
- C Ferramentas de texto**
 - Texto (T)
 - Texto de área
 - Texto em um caminho
 - Texto vertical
 - Texto de área vertical
 - Ferramenta Texto em um caminho
- D Ferramentas de pintura**
 - Pincel (B)
 - Pincel Irregular (Shift+B)
 - Malha (U)
 - Gradiente (G)
 - Conta-gotas (I)
 - Medida
 - Balde de pintura em tempo real (K)
 - Seleção de pintura em tempo real (Shift+L)
- E Ferramentas de alteração de forma**
 - Girar (R)
 - Refletir (O)
 - Dimensionar (S)
 - Cisalhamento
 - Alterar forma
 - Largura (Shift+W)
 - Deformar (Shift-R)
 - Redemoinho
 - Esvaziar
 - Inchar
 - Guirlanda
 - Cristalizar
 - Ruga
 - Transformação livre (E)
 - Construtor de formas (Shift+M)
 - Mesclar (W)
- F Ferramentas de símbolos**
 - Pulverizar símbolos (Shift+S)
 - Deslocar símbolos
 - Comprimir símbolos
 - Dimensionar símbolos
 - Girar símbolos
 - Colorizar símbolos
 - Transparência de símbolos
 - Estilizar símbolos
- G Ferramentas de gráficos**
 - Gráfico de colunas (J)
 - Gráfico de coluna sobreposta
 - Gráfico de barra
 - Gráfico de barra sobreposta
 - Gráfico de linha
 - Gráfico de área
 - Gráfico de dispersão
 - Gráfico de pizza
 - Gráfico de radar
- H Ferramentas de corte e criação de fatias**
 - Fatia (Shift+K)
 - Seleção de fatia
 - Borracha (Shift+E)
 - Tesoura (C)
 - Faca
- I Ferramentas de movimento e zoom**
 - Mão (H)
 - Imprimir lado a lado
 - Zoom (Z)

■ Indica a ferramenta padrão
* Os atalhos do teclado aparecem entre parênteses

Visão geral do painel Ferramentas

Exibir ferramentas ocultas

❖ Mantenha pressionado o botão do mouse na ferramenta visível.

Exibir opções de ferramentas

❖ Clique duas vezes em uma ferramenta no painel Ferramentas.

Mover o painel Ferramentas

❖ Arraste sua barra de título.

Exibir o painel Ferramentas em uma coluna ou em empilhamento duplo

❖ Clique na seta dupla na barra de título para alternar entre a exibição de uma coluna e empilhamento duplo do painel Ferramentas.

Ocultar o painel Ferramentas

❖ Selecione Janela > Ferramentas.

Separar ferramentas ocultas em um painel à parte

❖ Arraste o ponteiro sobre a seta na extremidade do painel de ferramentas ocultas e solte o botão do mouse.

Fechar um painel de ferramentas separado

❖ Clique no botão de fechamento, na barra de título do painel. As ferramentas retornam ao painel Ferramentas.

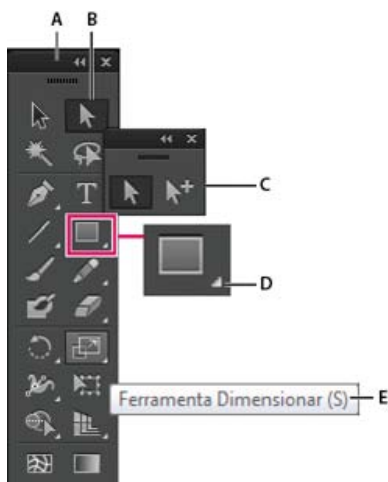
Selecionar uma ferramenta

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique em uma ferramenta no painel Ferramentas. Se houver um pequeno triângulo no canto inferior direito de uma ferramenta, mantenha pressionado o botão do mouse para exibir as ferramentas ocultas e, em seguida, clique na ferramenta que você deseja selecionar.
- Mantenha a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada e clique em uma ferramenta para navegar pelas ferramentas ocultas e selecioná-las.
- Pressione a tecla de atalho da ferramenta. A tecla de atalho é exibida na dica da ferramenta. Por exemplo, selecione a ferramenta Mover pressionando a tecla V.

Para ocultar dicas de ferramentas, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e cancele a seleção de Mostrar dicas de ferramenta.



Seleção de uma ferramenta oculta

A. Painel Ferramentas **B.** Ferramenta ativa **C.** Painel separado com ferramentas ocultas **D.** Triângulo de ferramentas ocultas **E.** Nome da ferramenta e atalho

Alterar ponteiros de ferramentas

[Para o início](#)

O ponteiro do mouse para a maioria das ferramentas corresponde ao ícone da respectiva ferramenta. Cada ponteiro tem um ponto de acesso diferente, no qual um efeito ou uma ação é iniciado. Com a maioria das ferramentas, você pode alternar para cursores precisos, que aparecem como cursores em cruz centralizados ao redor do ponto de acesso e que proporcionam maior precisão ao se trabalhar com trabalhos artísticos detalhados.

❖ Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e selecione Usar cursores precisos. Como alternativa, pressione a tecla Caps Lock no teclado.

Mais tópicos da Ajuda



Galerias de ferramentas

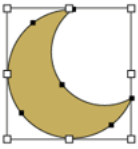

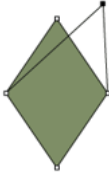

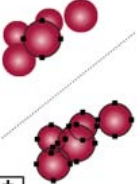







- [Galeria de ferramentas de seleção](#)
- [Galeria de ferramentas de desenho](#)
- [Galeria de ferramentas de texto](#)
- [Galeria de ferramentas de pintura](#)
- [Galeria de ferramentas de remodelagem](#)
- [Galeria de ferramentas de simbolismo](#)
- [Galeria de ferramentas de gráfico](#)
- [Galeria de ferramentas movimento e zoom](#)

O Illustrator fornece várias ferramentas para criar e manipular trabalhos artísticos. Essas galerias fornecem uma rápida visão geral para cada ferramenta.

Galeria de ferramentas de seleção

[Para o início](#)

O Illustrator fornece as seguintes ferramentas de seleção:

  <p>A ferramenta Seleção (V) seleciona objetos inteiros. Consulte Selecionar objetos com a ferramenta Seleção.</p>	  <p>A ferramenta Seleção direta (A) seleciona pontos ou segmentos de caminho dentro de objetos. Consulte Seleção de demarcadores, segmentos e pontos de ancoragem.</p>	  <p>A ferramenta Seleção de grupos seleciona objetos e grupos dentro de grupos. Consulte Selecionar objetos e grupos com a ferramenta Seleção de grupos.</p>	  <p>A ferramenta Varinha mágica (Y) seleciona objetos com atributos semelhantes. Consulte Selecionar objetos com a ferramenta Varinha mágica.</p>
  <p>A ferramenta Laço (Q) seleciona pontos ou segmentos de caminho dentro de objetos. Consulte Selecionar objetos com a ferramenta Laço.</p>	  <p>A ferramenta Prancheta cria pranchetas separadas para imprimir ou exportar. Consulte Criar uma prancheta.</p>		

Galeria de ferramentas de desenho

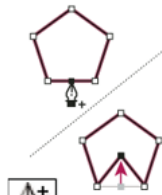
[Para o início](#)

O Illustrator fornece as seguintes ferramentas de desenho:

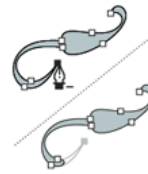
--	--	--	--



A ferramenta Caneta (P) desenha linhas retas e curvas para criar objetos. Consulte Desenho com a ferramenta Caneta.



A ferramenta Adicionar ponto âncora (+) adiciona pontos âncora a caminhos. Consulte Adição e exclusão de pontos âncora.



A ferramenta Excluir ponto âncora (-) exclui pontos âncora de caminhos. Consulte Adição e exclusão de pontos âncora.



A ferramenta Converter ponto âncora (Shift+C) transforma pontos suaves em pontos de canto e vice-versa. Consulte Converter entre pontos suaves e pontos de vértice.



A ferramenta Segmento de linha (I) desenha segmentos de linha reta individuais. Consulte Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha.



A ferramenta Arco desenha segmentos de curva côncavos ou convexos individuais. Consulte Desenhar arcos.



A ferramenta Espiral desenha espirais em sentido horário e anti-horário. Consulte Desenhar espirais.



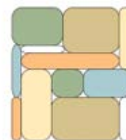
A ferramenta Grade retangular desenha grades retangulares. Consulte Desenhar grades retangulares.



A ferramenta Grade polar desenha grades de gráficos circulares. Consulte Desenhar grades circulares (polares).



A ferramenta Retângulo (M) desenha quadrados e retângulos. Consulte Desenhar retângulos e quadrados.



A ferramenta Retângulo arredondado desenha quadrados e retângulos com cantos arredondados. Consulte Desenhar retângulos e quadrados.



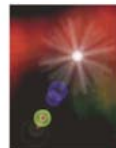
A ferramenta Elipse (L) desenha círculos e ovais. Consulte Desenhar elipses.



A ferramenta Polígono desenha formas regulares com vários lados. Consulte Desenhar polígonos.



A ferramenta Estrela desenha estrelas. Consulte Desenhar estrelas.



A ferramenta Clarão cria efeitos de explosão solar ou brilho de lentes. Consulte Desenho de clarões.




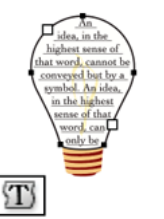

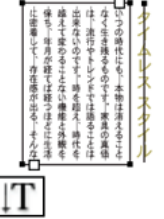


A ferramenta Lápis (N) desenha e edita linhas à mão livre. Consulte Desenhar com a ferramenta Lápis.

 <p>A ferramenta <i>Suavizar</i> suaviza caminhos de Bézier. Consulte Suavizar caminhos.</p>	 <p>A ferramenta <i>Borracha de caminho</i> apaga caminhos e pontos âncora do objeto. Consulte Apagar o trabalho artístico.</p>	 <p>A <i>Grade de perspectiva</i> permite criar e renderizar artes em perspectiva. Consulte Sobre a Grade de perspectiva.</p>	 <p>A ferramenta <i>Seleção de perspectiva</i> permite colocar objetos, textos e símbolos em perspectiva, além de mover objetos em perspectiva e mover objetos perpendicularmente à sua direção atual. Consulte Sobre a Grade de perspectiva.</p>
--	---	---	---

Galeria de ferramentas de texto

[Para o início](#)

O Illustrator fornece as seguintes ferramentas de texto:





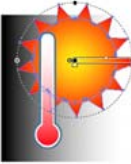





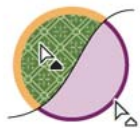





 <p>A ferramenta <i>Tipo (T)</i> cria texto individual e contêineres de texto, permitindo que você insira e edite texto. Consulte Inserir texto em uma área.</p>	 <p>A ferramenta <i>Tipo de área</i> transforma caminhos fechados em contêineres de texto, permitindo que você insira e edite o texto dentro deles. Consulte Inserir texto em uma área.</p>	 <p>A ferramenta <i>Tipo no caminho</i> transforma caminhos em caminhos de texto, permitindo que você insira e edite o texto dentro deles. Consulte Criação de texto em um caminho.</p>	 <p>A ferramenta <i>Tipo vertical</i> cria texto vertical e contêineres de texto vertical, permitindo que você insira e edite o texto vertical. Consulte Inserir texto em uma área.</p>
 <p>A ferramenta <i>Tipo de área vertical</i> transforma caminhos fechados em contêineres de texto vertical, permitindo que você insira e edite o texto dentro deles. Consulte Inserir texto em uma área.</p>	 <p>A ferramenta <i>Tipo no caminho vertical</i> transforma caminhos em caminhos de texto vertical, permitindo que você insira e edite o texto dentro deles. Consulte Criação de texto em um caminho.</p>		

Galeria de ferramentas de pintura

[Para o início](#)

O Illustrator fornece as seguintes ferramentas de pintura:

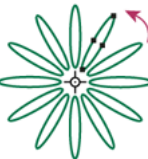



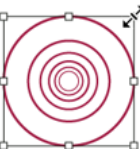

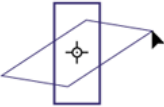

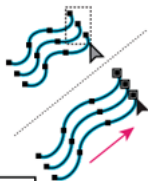



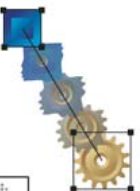



--	--	--	--

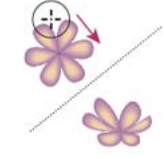

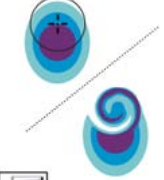





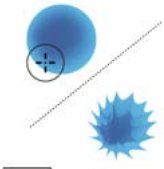

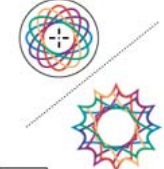

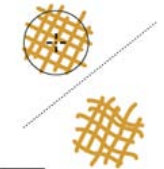

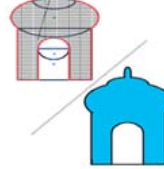

  <p>A ferramenta Pincel (B) desenha linhas caligráficas e à mão livre, além de traçados de pincéis artísticos, de padrão e de cerdas em caminhos. Consulte <i>Desenhar caminhos</i> e aplicar traçados de pincéis simultaneamente.</p>	  <p>A ferramenta Malha (U) cria e edita malhas e envelopes de malhas. Consulte <i>Criar objetos de malha</i>.</p>	  <p>A ferramenta Gradiente (G) ajusta os pontos inicial e final e o ângulo dos gradientes dentro de objetos ou aplica um gradiente aos objetos. Consulte <i>Aplicar um gradiente a um objeto</i>.</p>	  <p>A ferramenta Conta-gotas (I) obtém amostras e aplica atributos de cor, texto e aparência, incluindo efeitos, a partir de objetos. Consulte <i>Copiar atributos de aparência usando a ferramenta Conta-gotas</i>.</p>
  <p>A ferramenta Balde de pintura em tempo real (K) pinta faces e bordas de grupos de Pintura em tempo real com os atributos atuais de pintura. Consulte <i>Pintar com a ferramenta Balde de pintura em tempo real</i>.</p>	  <p>A ferramenta Seleção de pintura em tempo real (Shift-L) seleciona faces e bordas em grupos de Pintura em tempo real. Consulte <i>Selecionar itens em grupos de Pintura em tempo real</i>.</p>	  <p>A ferramenta Medida mede a distância entre dois pontos. Consulte <i>Medir a distância entre objetos</i>.</p>	  <p>A ferramenta Pincel irregular (Shift-B) desenha caminhos que expandem e mesclam automaticamente caminhos de pincéis caligráficos que compartilham a mesma cor e estão adjacentes na ordem de empilhamento. Consulte <i>Desenhar e mesclar caminhos com a ferramenta Pincel irregular</i>.</p>

Galeria de ferramentas de remodelagem

[Para o início](#)

O Illustrator oferece as seguintes ferramentas para a remodelagem de objetos:

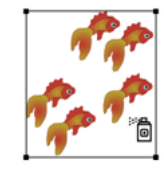







  <p>A ferramenta Girar (R) gira objetos ao redor de um ponto fixo. Consulte <i>Girar objetos</i>.</p>	  <p>A ferramenta Refletir (O) vira objetos ao redor de um eixo fixo. Consulte <i>Refletir ou virar objetos</i>.</p>	  <p>A ferramenta Escala (S) redimensiona objetos ao redor de um ponto fixo. Consulte <i>Dimensionar objetos</i>.</p>	  <p>A ferramenta Distorcer inclina objetos ao redor de um ponto fixo. Consulte <i>Distorcer objetos com a ferramenta Distorcer</i>.</p>
  <p>A ferramenta Alterar forma</p>	  <p>A ferramenta Transformação</p>	  <p>A ferramenta Mistura (W) cria</p>	  <p>A ferramenta Largura</p>

<p>ajusta pontos âncora selecionados enquanto mantém intactos os detalhes gerais do caminho. Consulte Esticar partes de um caminho sem distorcer sua forma geral.</p>	<p>livre (E) dimensiona, gira ou inclina uma seleção.</p>	<p>uma série de objetos misturados entre a cor e a forma de vários objetos. Consulte Criar misturas.</p>	<p>(Shift+W) permite criar um traçado com largura variável. Consulte Uso da ferramenta Largura.</p>
  <p>A ferramenta <i>Deformar</i> (Shift+R) molda objetos com o movimento do cursor (como moldar argila, por exemplo). Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Redemoinho</i> cria distorções de redemoinho em um objeto. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Esvaziar</i> esvazia um objeto movendo os pontos de controle em direção ao cursor. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Inflar</i> infla um objeto afastando os pontos de controle do cursor. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>
  <p>A ferramenta <i>Guirlanda</i> adiciona detalhes curvos aleatórios ao contorno de um objeto. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Cristalizar</i> adiciona detalhes pontudos aleatórios ao contorno de um objeto. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Vincar</i> adiciona detalhes semelhantes a rugas ao contorno de um objeto. Consulte Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer.</p>	  <p>A ferramenta <i>Construtor de formas</i> mescla formas simples para criar formas complexas e personalizadas. Consulte Criação de novas formas usando a ferramenta <i>Construtor de formas</i>.</p>

Galeria de ferramentas de simbolismo

[Para o início](#)

As ferramentas de simbolismo permitem criar e modificar conjuntos de instâncias de símbolo. Você cria um conjunto de símbolos usando a ferramenta *Pulverizar símbolos*. Em seguida, pode usar as outras ferramentas de simbolismo para alterar a densidade, a cor, o local, o tamanho, a rotação, a transparência e o estilo das instâncias no conjunto.

  <p>A ferramenta <i>Pulverizar</i> símbolos (Shift+S) insere várias instâncias de símbolo como um conjunto na prancheta. Consulte Criar conjuntos de símbolos.</p>	  <p>A ferramenta <i>Deslocar</i> símbolos move as ocorrências de símbolos e altera a ordem de empilhamento. Consulte Alterar a ordem de empilhamento de instâncias de símbolo em um conjunto.</p>	  <p>A ferramenta <i>Comprimir</i> símbolos aproxima ou distancia instâncias de símbolos. Consulte Reunir ou dispersar instâncias de símbolo.</p>	  <p>A ferramenta <i>Dimensionar</i> símbolos redimensiona instâncias de símbolos. Consulte Redimensionar instâncias de símbolo.</p>



A ferramenta Girar símbolos gira instâncias de símbolos. Consulte Girar instâncias de símbolo.



A ferramenta Colorizar símbolos colore instâncias de símbolos. Consulte Colorir instâncias de símbolo.



A ferramenta Transparência de símbolos aplica opacidade a instâncias de símbolos. Consulte Ajustar a transparência de instâncias de símbolo.

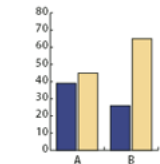


A ferramenta Estilizar símbolos aplica o estilo selecionado a instâncias de símbolos. Consulte Aplicar um estilo gráfico a instâncias de símbolo.

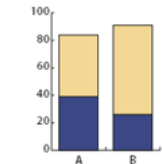
Galeria de ferramentas de gráfico

Para o início

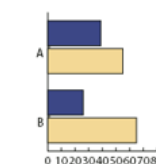
O Illustrator oferece nove ferramentas de gráficos, cada uma para criar um tipo diferente de gráfico. O tipo de gráfico escolhido depende das informações que você deseja comunicar. Consulte Criar um gráfico.



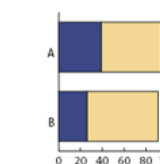
A ferramenta Gráfico de colunas (J) cria gráficos que comparam valores usando colunas verticais.



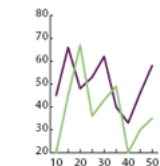
A ferramenta Gráfico de colunas empilhadas cria gráficos semelhantes a gráficos de coluna, mas empilha as colunas uma em cima da outra, em vez de lado a lado. Esse tipo de gráfico é útil para mostrar o relacionamento de partes com o todo.



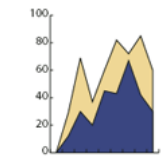
A ferramenta Gráfico de barras cria gráficos que são semelhantes a gráficos de coluna, mas posiciona as barras horizontalmente em vez de verticalmente.



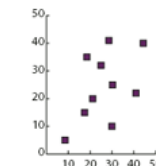
A ferramenta Gráfico de barras empilhadas cria gráficos que são semelhantes a gráficos de coluna empilhada, mas empilha as barras horizontalmente em vez de verticalmente.



A ferramenta Gráfico de linhas cria gráficos que usam pontos para representar um ou mais conjuntos de valores, com uma linha diferente unindo os pontos em cada conjunto. Esse tipo de gráfico é frequentemente usado para mostrar a tendência de um ou mais objetos de estilo no decorrer de um período de tempo.



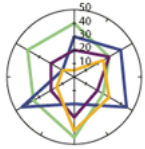
A ferramenta Gráfico de áreas cria gráficos que são semelhantes a gráficos de linha, mas enfatiza os totais e as alterações nos valores.



A ferramenta Gráfico de dispersão cria gráficos que plotam pontos de dados como conjuntos correlacionados de coordenadas ao longo dos eixos x e y. Gráficos de dispersão são úteis para identificar padrões ou tendências nos dados. Eles também podem indicar se as variáveis afetam umas às outras.



A ferramenta Gráfico de pizza cria gráficos circulares cujas fatias representam as porcentagens relativas dos valores comparados.

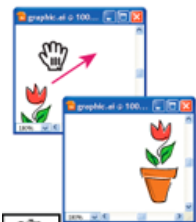
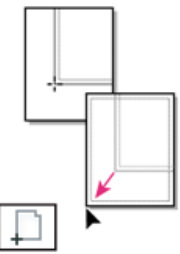



A ferramenta Gráfico de radar cria gráficos que comparam conjuntos de valores em determinados pontos no tempo ou em categorias particulares, sendo exibida em formato circular. Esse tipo de gráfico também é chamado de gráfico da Web.

Galeria de ferramentas movimento e zoom

[Para o início](#)

O Illustrator oferece as seguintes ferramentas para movimentar e controlar a exibição da prancheta:

 <p>A ferramenta Mão (H) move a prancheta do Illustrator dentro da janela de ilustração.</p>	 <p>A ferramenta Imprimir divisão em blocos gráficos ajusta a grade da página para controlar onde o trabalho artístico aparece na página impressa.</p>	 <p>A ferramenta Zoom (Z) aumenta e diminui a ampliação da exibição na janela de ilustração.</p>
---	--	--

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Interface do usuário aprimorada

Interface do usuário aprimorada e eficiente

Cor e brilho da Interface de usuário

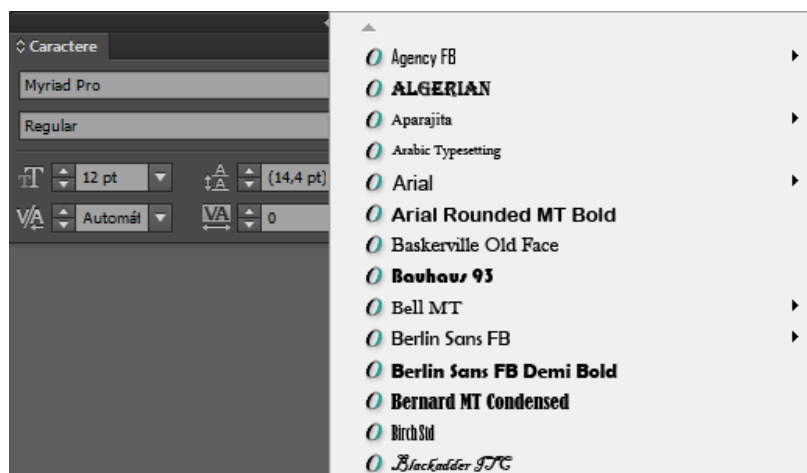
Painéis

A nova estrutura de interface do usuário aumenta os aprimoramentos e vantagens do desempenho como suporte de 64 bits nativo para renderizar uma interface mais limpa, possibilitando uma experiência de usuário melhor. Além disso, adições importantes e modificações na interface do usuário e nos fluxos de trabalho tornam a experiência de trabalho com o Illustrator muito mais eficiente.

Interface do usuário aprimorada e eficiente

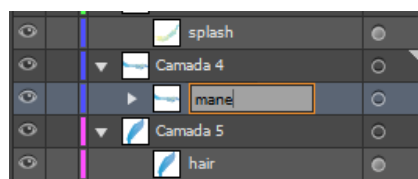
[Para o início](#)

Interface eficiente e flexível. Os mais novos aprimoramentos de uso permitem que você dê menos cliques e siga menos etapas para obter as ações frequentes ou rotineiras. Por exemplo, no painel Caractere (Ctrl+T), a lista de fontes exibe nomes no próprio estilo da fonte. É possível escolher a fonte desejada rapidamente.



Aprimoramento com economia de tempo selecione rapidamente uma fonte para pesquisar visualmente na lista de fontes

Edição incorporada. Trabalhe facilmente com Camadas, Ações, Amostras, Símbolos ou outros painéis, com a capacidade de editar nomes do objeto diretamente do painel. Não é necessário uma caixa de diálogo modal para ações rotineiras. Por exemplo, clique duas vezes no nome da camada no painel Camadas para alternar ao modo incorporado de edição. Digite o novo nome e pressione Enter.



Edição incorporada renomear atributos do objeto rapidamente

Edição rápida de atributos de objeto. Na interface do usuário, os valores de atributos de objeto são definidos por listas suspensas ou campos de texto. Agora você pode editar rapidamente esses campos passando o mouse sobre um controle e rolando a roda do mouse. Por exemplo, para aumentar ou reduzir a espessura de um traçado, passe o mouse sobre o controle de espessura do traçado e role.

Caixas de diálogo Botões para confirmar uma ação ou um evento foram inseridos uniformemente no canto inferior direito. As caixas de diálogo têm o acesso total pelo teclado.

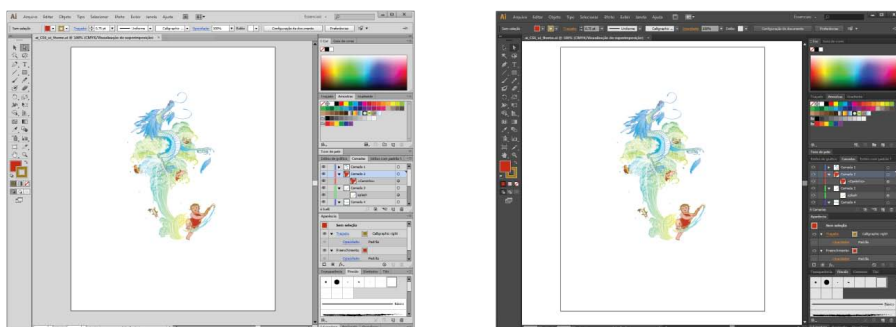
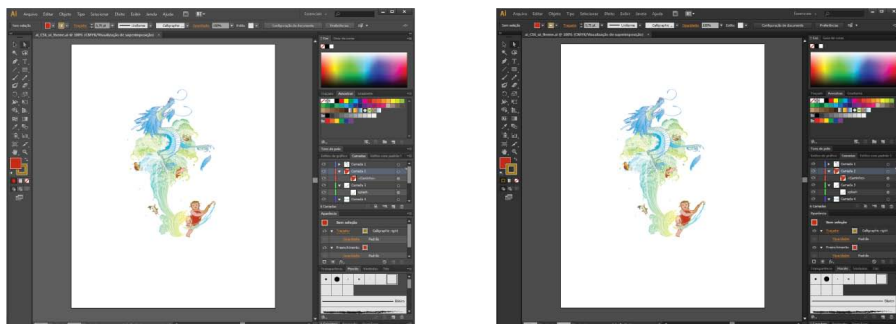
Áreas de trabalho. As novas áreas de trabalho com base em tarefas. Agora é possível "lembrar" do último estado e redefinir para as configurações padrão, quando necessário.

Novos ícones. Atualizado para aprimorar o uso, os mais novos ícones contribuem para uma interface muito melhor e muito mais intuitiva.

Cursors. As modificações foram feitas a fim de tornar os cursores maiores e mais precisos.

Cor e brilho da interface de usuário

Agora o Illustrator, por padrão, está disponível com um tema escuro, que corresponde a modificações recentes em outros produtos do Adobe Photoshop. Este tema permite uma experiência visual muito mais agradável, principalmente enquanto estiver trabalhando com cores e designs vivos.



Tema de interface do usuário configurável

Você pode variar facilmente o brilho da interface de usuário para um tom de sua preferência na guia Interface de usuário na caixa de diálogo Preferências (Ctrl+ K). Habilite a opção *Corresponder ao brilho da interface do usuário* para definir um tom da área da tela de desenho que seja correspondente ao brilho da interface. Se preferir a cor clássica da tela de desenho do Illustrator, é possível defini-la como padrão para branca.

Para obter mais informações, assista ao vídeo em [Aprimoramentos da interface de usuário](#), de Lynda.com.

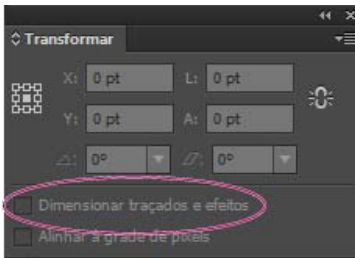
Painéis

painel de controle. Os controles de objeto usados com frequência são agrupados e exibidos juntos em um painel de Controle. Agrupar os controles deste modo ajuda a trabalhar com objetos de forma mais rápida e sistemática.



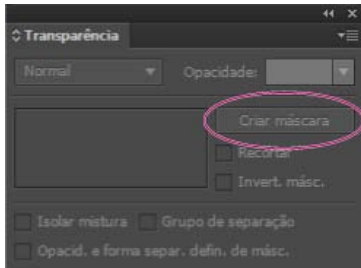
Painel de controle, exibindo opções baseadas nos objetos selecionados


Painel Transformar. A opção Dimensionar traçados e efeitos foi incluída no painel Transformar e na caixa de diálogo Transformar efeito



Painel Transformar, com a opção Dimensionar traçados e efeitos adicional

Painel Transparência. Os recursos de mascaramento estão disponíveis no painel Transparência. Utilize o switch de alternância Criar máscara / Soltar para criar máscaras de opacidade e trabalhar com elas com mais facilidade.





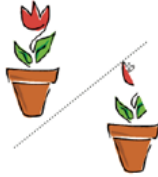

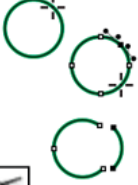

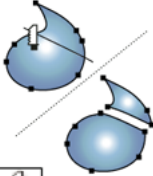



 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Galeria de ferramentas de corte e criação de fatias

O Illustrator oferece as seguintes ferramentas para fatiar e cortar objetos:

  <p>A ferramenta <i>Fatia</i> divide o trabalho artístico em imagens da Web separadas. Criar fatias</p>	  <p>A ferramenta <i>Seleção de fatia</i> (Shift-K) seleciona fatias da Web. Consulte <i>Selecionar fatias</i></p>	  <p>A ferramenta <i>Borracha</i> (Shift-E) apaga qualquer área do objeto sobre a qual você arrastar. Consulte <i>Apagar objetos usando a ferramenta Borracha</i></p>	  <p>A ferramenta <i>Tesoura</i> (C) recorta caminhos em pontos especificados. Consulte <i>Dividir um caminho</i></p>
  <p>A ferramenta <i>Faca</i> corta objetos e caminhos. Consulte <i>Cortar objetos com a ferramenta Faca</i>.</p>			



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)


Visão geral de pranchetas

Utilizar o painel Pranchetas Imprimir e salvar pranchetas

Pranchetas representam as regiões que podem conter trabalho artístico imprimível. Para redimensionar e definir a orientação da sua arte, escolha configurações na caixa de diálogo Opções da prancheta. (No Illustrator CS3 e versões anteriores, a caixa de diálogo Configuração de documento é usada para alterar o tamanho e a orientação do documento.)

Você pode usar pranchetas como áreas de corte para impressão ou posicionamento. Pranchetas funcionam exatamente como áreas de corte no Illustrator CS3. Várias pranchetas são úteis para criar diversas coisas, como PDFs de várias páginas, páginas impressas de tamanhos ou elementos diferentes, elementos independentes para sites da Web, quadros de vídeo ou itens individuais para animação no Adobe Flash ou no After Effects.

nota: se você tiver criado áreas de corte em um documento do Illustrator CS3, elas serão convertidas em pranchetas no CS5. Você pode ser solicitado a especificar como deseja que as áreas de corte sejam convertidas.

É possível ter de 1 a 100 pranchetas por documento, dependendo do tamanho. Você pode especificar o número de pranchetas para um documento ao criá-lo e pode adicionar e remover pranchetas a qualquer momento enquanto estiver trabalhando em um documento. Você pode criar pranchetas em diferentes tamanhos, redimensioná-las usando a ferramenta Prancheta  e posicioná-las em qualquer lugar na tela, mesmo sobrepondo-as umas às outras. O Illustrator CS5 também oferece opções para reordenar e reorganizar pranchetas usando o painel Pranchetas. Você também pode especificar nomes personalizados para uma prancheta e definir pontos de referência para pranchetas.

Exibição de pranchetas e da tela de desenho

Você pode exibir os limites da página em relação a uma prancheta mostrando a divisão em blocos da impressão (Exibir > Mostrar divisão em blocos da página). Quando a divisão em blocos de uma impressão está ativa, as áreas imprimíveis e não imprimíveis são representadas por uma série de linhas sólidas e pontilhadas entre a borda na extremidade externa da janela e a área imprimível da página.

Cada prancheta é delimitada por linhas sólidas e representa a área máxima imprimível. Para ocultar os limites da prancheta, escolha Exibir > Ocultar pranchetas. A tela de desenho é a área fora da prancheta que se estende até a borda da janela de 220 polegadas quadradas. A tela de desenho representa um espaço no qual você pode criar, editar e armazenar elementos de trabalhos artísticos antes de movê-los para uma prancheta. Os objetos inseridos na tela de desenho são visíveis na tela, mas não são impressos.

Para centralizar uma prancheta e aproximá-la para ajustar ao tamanho da tela, clique no número da prancheta na barra de status localizada na parte inferior da janela do aplicativo.



Janela de ilustração

A. Área imprimível (determinada pela impressora especificada) **B.** Tela de desenho **C.** Prancheta

Todas as pranchetas de um documento compartilham o mesmo formato de tipo de mídia, como Impressão. Você pode imprimir cada prancheta individualmente, lado a lado ou combinada em uma página. Se você salvar um documento do Illustrator com várias pranchetas em uma versão anterior do Illustrator, como o CS3, poderá optar por salvar cada prancheta como um arquivo separado, junto com um arquivo mestre que inclui todas as pranchetas mescladas.

O Illustrator CS4 permitia salvar pranchetas como arquivos separados apenas para versões anteriores. Porém, no Illustrator CS5, é possível salvar pranchetas individuais para versões atuais também. As opções para salvar cada prancheta como um arquivo .ai separado estão disponíveis na caixa de diálogo Opções do Illustrator.

Você pode visualizar as pranchetas a partir da caixa de diálogo Imprimir antes de imprimi-las. As configurações de impressão escolhidas são aplicadas a todas as pranchetas selecionadas para impressão.

Por padrão, todo o trabalho artístico é recortado em uma prancheta, e todas as pranchetas são impressas como páginas individuais. Use a opção Intervalo, na caixa de diálogo Imprimir, para imprimir páginas específicas, selecione Ignorar pranchetas e especifique opções de posicionamento para combinar toda a arte em uma única página ou agrupar o trabalho artístico lado a lado como desejar.

No Illustrator CS5, as pranchetas de um documento podem girar automaticamente para imprimir no tamanho de mídia escolhido. Selecione a caixa de seleção Girar automaticamente na caixa de diálogo Imprimir de modo a definir a rotação automática para documentos do Illustrator. Para um documento criado no CS5, a opção Girar automaticamente está ativada por padrão.

Por exemplo, considere um documento com o tamanho de mídia paisagem (largura maior que a altura) e retrato (altura maior que a largura). Se você selecionar o tamanho do papel como retrato na caixa de diálogo Tamanho da impressão, as pranchetas no modo paisagem serão giradas automaticamente para o modo retrato ao serem impressas.

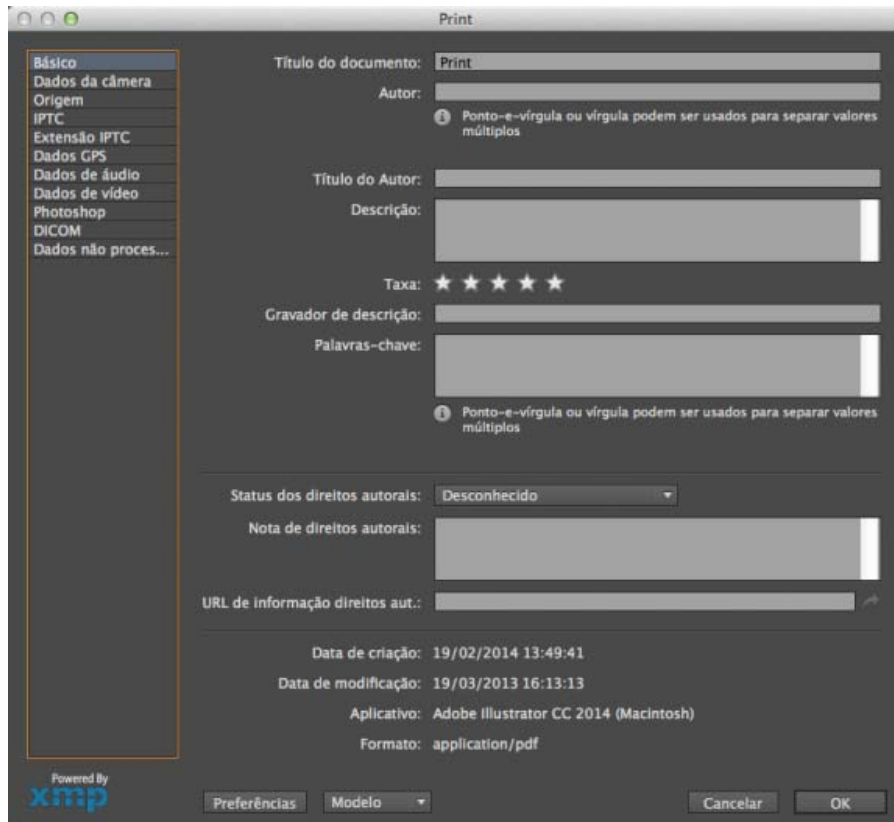
Nota: Se *Girar automaticamente* está selecionado, você não pode modificar a direção da página.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Caixa de diálogo Informações do arquivo

A caixa de diálogo Informações do arquivo (Arquivo > Informações do arquivo) está sendo recriada com uma estrutura mais nova. A captura de tela abaixo exhibe o novo layout da caixa de diálogo Informações do arquivo.



A nova caixa de diálogo Informações do arquivo

Problemas conhecidos

- Em computadores com HiDPI, a caixa de diálogo Informações do arquivo aparece truncada.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com o ConnectNow

Trabalho com o ConnectNow

[Para o início](#)

Trabalho com o ConnectNow

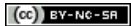
O Adobe® ConnectNow fornece uma sala de reuniões online segura e pessoal onde você pode encontrar e colaborar com outras pessoas via Web em tempo real. Com o ConnectNow, é possível compartilhar e fazer comentários na tela do computador, enviar mensagens de bate-papo e comunicar-se usando áudio integrado. Você também pode transmitir vídeos ao vivo, compartilhar arquivos, obter comentários de reuniões e controlar o computador de um participante.

É possível acessar o ConnectNow diretamente na interface do aplicativo.

1. Escolha Arquivo > Compartilhar minha tela.
2. Na caixa de diálogo Conectar-se ao Adobe CS Live, digite seu endereço de email e senha e clique em Entrar. Caso não tenha uma ID da Adobe, clique no botão Criar ID da Adobe.
3. Para compartilhar sua tela, clique no botão Compartilhar tela do meu computador na parte central da janela do aplicativo ConnectNow.

Para obter instruções completas sobre como usar o ConnectNow, consulte a [Ajuda do Adobe ConnectNow](#).

Para assistir a um tutorial em vídeo sobre como usar o ConnectNow, consulte [Uso do ConnectNow para compartilhar a tela \(7:12\)](#). (Essa demonstração fica localizada no Dreamweaver.)





[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Utilização de várias pranchetas

- Opções da prancheta
- Painel Pranchetas
- Criar uma prancheta
- Excluir uma prancheta
- Selecionar e exibir pranchetas
- Editar pranchetas
- Mover uma prancheta
- Reordenar pranchetas
- Reorganizar pranchetas
- Personalizar nomes de prancheta
- 9 pontos de referência
- Exibir régua, marca no centro, cursores em cruz ou área segura de pranchetas

Opções da prancheta

[Para o início](#)

Abra a caixa de diálogo Opções da prancheta clicando duas vezes na ferramenta Prancheta ou clicando na ferramenta Prancheta  e clicando no botão Opções da prancheta , no Painel de controle.

Predefinição Especifica as dimensões da prancheta. Essas predefinições definem a proporção de pixels da régua de vídeo de maneira apropriada para a saída especificada.

Largura e Altura Especifica o tamanho da prancheta.

Orientação Especifica a orientação de página de retrato ou paisagem.

Restringir proporções Mantém intacta a proporção da prancheta quando você a redimensiona manualmente.

Posição X: e Y: Especifica a posição da prancheta de acordo com as régua da área de trabalho do Illustrator. Para exibir essas régua, escolha Exibir > Mostrar régua.

Mostrar marca no centro Exibe um ponto no centro da prancheta.

Mostrar cruzamentos extrafinos Exibe linhas de cruzamento no centro de cada lado da prancheta.

Mostrar áreas de vídeo seguras Exibe guias que representam as áreas que se enquadram na área visível do vídeo. Convém manter dentro de áreas de vídeo seguras todo o texto e a arte que devem permanecer visíveis aos usuários.

Proporção de pixels da régua de vídeo Especifica a proporção de pixels usada para as régua de vídeo.

Esmacecer região fora da prancheta Exibe a área fora da prancheta com uma sombra mais escura do que área dentro da prancheta quando a ferramenta Prancheta está ativa.

Atualizar ao arrastar Mantém a área fora da prancheta mais escura à medida que você arrasta para redimensionar a prancheta. Se essa opção não estiver selecionada, a área externa aparecerá na mesma cor que a área interna da prancheta durante o redimensionamento.

Pranchetas Indica quantas pranchetas existem.

Painel Pranchetas

[Para o início](#)

O painel Pranchetas permite que você execute várias operações da prancheta, como:

- Adicionar, reordenar, reorganizar e excluir pranchetas
- Reordenar e renumerar pranchetas
- Selecionar e navegar por diversas pranchetas
- Especificar opções de prancheta, como predefinições, tamanho da prancheta e posição relativa da prancheta



Painel Pranchetas

A. Seta para cima **B.** Seta para baixo **C.** Adicionar novas pranchetas **D.** Excluir pranchetas




- Para acessar o painel Pranchetas, clique em Janela > Pranchetas.
- Para adicionar pranchetas, execute uma das ações abaixo:
 - Clique no ícone Nova prancheta na parte inferior do painel Pranchetas.
 - Selecione a opção Nova prancheta no menu do painel Pranchetas (menu suspenso) do painel Pranchetas.
- Para excluir uma ou diversas pranchetas, faça o seguinte:
 - Selecione a prancheta a ser excluída. Para excluir várias pranchetas, pressione a tecla Shift e clique nas pranchetas listadas no painel Pranchetas.
 - Clique no ícone Excluir prancheta na parte inferior do painel Pranchetas ou selecione a opção Excluir do menu do painel Pranchetas (menu suspenso). Para excluir diversas pranchetas não contíguas, pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e clique nas pranchetas do painel Pranchetas.
- Para reorganizar pranchetas no painel Pranchetas, selecione a opção Reorganizar pranchetas no menu deste painel (menu suspenso). Entretanto, a reorganização de pranchetas não altera sua ordem.
- Para duplicar pranchetas, faça o seguinte:
 - Selecione a prancheta que você deseja duplicar. É possível duplicar pranchetas arrastando uma ou mais pranchetas para o botão Nova prancheta no painel Pranchetas.
 - A partir do menu do painel Pranchetas, selecione Duplicar.
- Para redefinir as opções de prancheta, como predefinições, posição da prancheta e exibição, selecione Opções de pranchetas no menu do painel Pranchetas (menu suspenso).

Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel da prancheta, consulte www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_en.

Criar uma prancheta

[Para o início](#)

1. Siga qualquer um destes procedimentos:



- Para criar uma prancheta personalizada, selecione a ferramenta Prancheta  e arraste até a área de trabalho para definir a forma, o tamanho e o local.
- Para usar uma prancheta predefinida, clique duas vezes na ferramenta Prancheta, selecione uma predefinição na caixa de diálogo Opções da prancheta e clique em OK. Arraste a prancheta para posicioná-la no local desejado.
- Para criar uma prancheta em uma prancheta ativa, mantenha pressionada a tecla Shift e arraste usando a ferramenta Prancheta.
- Para duplicar uma prancheta existente, selecione a ferramenta Prancheta, clique na prancheta que você deseja duplicar e clique no botão Nova prancheta no Painel de controle ; clique onde deseja posicionar a prancheta duplicada. Para criar várias duplicatas, clique com a tecla Alt pressionada quantas vezes desejar. Ou, usando a ferramenta Prancheta, arraste a prancheta que você deseja duplicar com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada.
- Para duplicar uma prancheta com o conteúdo, selecione a ferramenta Prancheta, selecione o ícone Mover/Copiar arte com prancheta no Painel de controle , pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Mac OS) e arraste.

Se quiser que o trabalho artístico contenha uma sangria, verifique se há trabalho artístico suficiente além do retângulo da prancheta para acomodar a sangria.

2. Para confirmar a prancheta e sair do modo de edição de prancheta, clique em uma ferramenta diferente no painel Ferramentas ou pressione Esc.


Excluir uma prancheta

[Para o início](#)

❖ Clique na prancheta e pressione a tecla Delete, clique em Excluir , no Painel de controle, ou clique no ícone Excluir , localizado no canto superior direito de uma prancheta. É possível excluir todas as pranchetas, menos a última restante.

Selecionar e exibir pranchetas


[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Prancheta .
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Clique em uma prancheta para torná-la ativa. (Clicar ou arrastar sobre uma prancheta usando uma ferramenta diferente também tornará a ferramenta Prancheta ativa.) Se as pranchetas ficarem sobrepostas, aquela que tiver a borda esquerda mais próxima ao local do clique se tornará a prancheta ativa.
 - Para navegar entre pranchetas, pressione a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique em uma tecla de seta.
 - Para exibir pranchetas e seu conteúdo como contornos, clique com o botão direito e escolha Contorno. Para ver novamente o trabalho artístico, clique com o botão direito e escolha Visualizar.

Editar pranchetas


[Para o início](#)

Você pode criar várias pranchetas para o seu documento, mas apenas uma pode estar ativa por vez. Quando tiver várias pranchetas definidas, será possível exibir todas elas selecionando a ferramenta Prancheta. Cada prancheta é numerada para facilitar a referência. Você pode editar ou excluir uma prancheta a qualquer momento e pode especificar diferentes pranchetas sempre que for imprimir ou exportar.

1. Selecione a ferramenta Prancheta  e clique para selecionar uma prancheta.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para redimensionar a prancheta, posicione o ponteiro sobre uma borda ou canto até que ele se transforme em uma seta de dois lados e, em seguida, arraste para ajustar. Ou, especifique novos valores de Largura e Altura no Painel de controle.
 - Para alterar a orientação da prancheta, clique no botão Retrato ou Paisagem, no painel de Controle.
 - Para navegar entre as pranchetas, pressione a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique em uma tecla de seta.
 - Para exibir pranchetas e seu conteúdo como contornos, clique com o botão direito e escolha Contorno. Para ver novamente o trabalho artístico, clique com o botão direito e escolha Visualizar.

Mover uma prancheta

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Prancheta e clique para selecionar uma prancheta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover a prancheta e seu conteúdo, clique para selecionar o ícone Mover/copiar arte com prancheta, no Painel de controle , e posicione o ponteiro na prancheta e arraste. Ou especifique novos valores de X e Y no Painel de controle.
 - Para mover a prancheta sem o seu conteúdo, clique para cancelar a seleção do ícone Mover/copiar arte com prancheta, no Painel de controle, e posicione o ponteiro na prancheta e arraste. Ou especifique novos valores de X e Y no Painel de controle.

Reordenar pranchetas

[Para o início](#)

No painel Pranchetas, você pode usar as setas para cima e para baixo, na parte inferior do painel, a fim de reordenar as pranchetas. Entretanto, reorganizar pranchetas no painel Pranchetas, não as reorganiza na área de trabalho.

Reorganizar pranchetas

[Para o início](#)

Para ajustar todas as pranchetas na visualização, use as opções Grade por linha, Grade por coluna, Organizar por linha e Organizar por coluna.

Para reorganizar pranchetas, faça o seguinte:

1. Clique no menu do painel Pranchetas (menu suspenso) e selecione a opção Reorganizar pranchetas.
2. Na caixa de diálogo Reorganizar pranchetas, selecione o layout. As opções são:

Grade por linha Organiza várias pranchetas no número especificado de linhas. Especifique o número de linhas na caixa Linhas. O valor padrão cria a aparência mais quadrada possível com o número especificado de pranchetas.

Grade por coluna Organiza várias pranchetas no número especificado de colunas. Selecione o número de colunas no menu Colunas. O valor padrão cria a aparência mais quadrada possível com o número especificado de pranchetas.

Organizar por linha Organiza todas as pranchetas em uma única linha.

Organizar por coluna Organiza todas as pranchetas em uma única coluna.

Alterar para layout da direita para a esquerda/Alterar para layout da esquerda para a direita Organiza as pranchetas da esquerda para a direita e da direita para a esquerda. Por padrão, pranchetas são organizadas da esquerda para a direita.

Nota: Se você selecionar a opção *Alterar para layout da direita para a esquerda*, as opções *Grade por linha* e *Grade por coluna* serão alteradas para *Grade da direita para a esquerda por linha* e *Grade da direita para a esquerda por coluna*.

3. Especifique o espaçamento entre as pranchetas. Esta configuração aplica-se aos espaçamentos horizontal e vertical.
4. Selecione a opção *Mover arte com prancheta* para mover a arte sempre que o local das pranchetas for alterado.

Além disso, uma prancheta dentro de outra prancheta é considerada uma área de corte e é movida junto com o conteúdo da prancheta.

Personalizar nomes de prancheta

[Para o início](#)

Agora, cada prancheta pode ter um nome personalizado, quando estiver no modo de edição de prancheta.

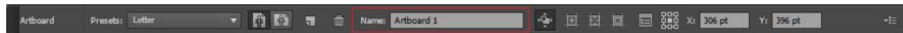
Para atribuir um nome personalizado a uma prancheta, faça o seguinte:

1. Selecione a ferramenta Prancheta para editar a prancheta.
2. Selecione a prancheta e especifique o nome na caixa Nome do Painel de controle da prancheta.

Como alternativa, você pode fornecer um nome personalizado no campo Nome da caixa de diálogo Opções da prancheta. Para abrir a caixa de diálogo, clique em Opções de prancheta no menu Painel de pranchetas (menu suspenso). Clique em OK para confirmar o novo nome da prancheta escolhida.

O novo nome da prancheta é exibido no lado superior esquerdo da prancheta. O nome personalizado também é exibido no campo Navegação da prancheta e suspenso próximo à área de status do documento.

Se você atribuir nomes personalizados às pranchetas, esses nomes serão adicionados como sufixo ao nome do arquivo quando salvar os arquivos de prancheta específicos em todos os formatos.



Insira um nome personalizado para uma prancheta no painel de Controle.

Nota: Para retornar ao nome padrão, limpe o nome da prancheta no campo Nome do painel de Controle.

9 pontos de referência

[Para o início](#)

Para definir pontos de referência para pranchetas, use a caixa de diálogo Opções da prancheta ou as Opções da prancheta do painel de Controle.

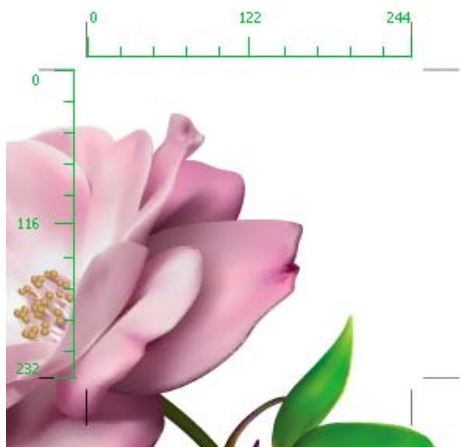
Esta opção permite que você articule um canto ou o centro de uma prancheta enquanto seu tamanho estiver sendo alterado.

Exibir réguas, marca no centro, cursores em cruz ou área segura de pranchetas

[Para o início](#)

É possível optar por exibir uma marca no centro, cursores em cruz, marcadores de vídeo seguros e réguas em torno de uma prancheta. Réguas são úteis ao se trabalhar com uma arte planejada para exportação para vídeo. Os números nas réguas refletem pixels específicos de dispositivos, independentemente da unidade de medida especificada nas preferências. A Proporção de pixels da régua de vídeo padrão do Illustrator é 1.0 (para pixels quadrados). Esse valor muda de acordo com a predefinição escolhida na caixa de diálogo Opções da prancheta ou na caixa de diálogo Novo documento.



Se estiver usando pixels não quadrados, a régua facilitará cálculos de pixels específicos para dispositivos. Por exemplo, se você especificar uma prancheta de 100 x 100 pontos do Illustrator e quiser saber o tamanho exato em pixels dependentes de dispositivo antes de exportar o arquivo para uso em um dispositivo NTSC DV Widescreen, defina a régua de vídeo no Illustrator para que use uma proporção de pixels da régua de vídeo de 1,2 (para pixels largos). A régua refletirá a alteração, exibindo a prancheta como 83 x 100 pixels de dispositivo ($100/1,2 = 83,333$).



Prancheta com régua

Exibir marca no centro, cruzamentos extrafinos ou áreas de vídeo seguras

A marca no centro, os cursores em cruz e a área de vídeo segura são propriedades de vídeo que auxiliam na criação de vídeos ao usar produtos Creative Suite. Para exibir estas propriedades:

1. Clique duas vezes na ferramenta Prancheta , no painel Ferramentas, ou com a ferramenta Prancheta ativa, clique no ícone Opções da prancheta , no Painel de controle.
2. Na seção Exibição, selecione as opções que deseja exibir nas pranchetas.

Nota: Você também pode definir ou remover o ponto central clicando no ícone *Mostrar marca no centro* , no Painel de controle.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exibição do trabalho artístico

- [Especificar opções de configuração de documentos](#)
- [Sobre a divisão em blocos gráficos](#)
- [Aumentar ou diminuir o zoom](#)
- [Alterar a área de exibição](#)
- [Visão geral do painel Navegador](#)
- [Exibir o trabalho artístico como contornos](#)
- [Usar várias janelas e exibições](#)
- [Visualização do trabalho artístico em sua mídia de saída final](#)

Especificar opções de configuração de documentos

[Para o início](#)

Em qualquer momento, é possível alterar as opções de configuração de um documento referentes a unidades de medida, exibição da grade de transparência, cor de plano de fundo e definições de texto, como idioma, estilo de aspas, tamanho de sobrescrito e subscrito, sangrias e capacidade de exportação. O botão Editar pranchetas fecha essa caixa de diálogo e ativa a ferramenta Prancheta.

1. Selecione Arquivo > Configuração de documento ou clique no botão Configuração de documento no Painel de controle. (Esse botão fica disponível quando nada está selecionado.)
2. Especifique as opções como desejar.
3. Se quiser editar pranchetas (por exemplo, para mudar de retrato para paisagem), clique em Editar pranchetas para entrar no modo de edição de pranchetas.

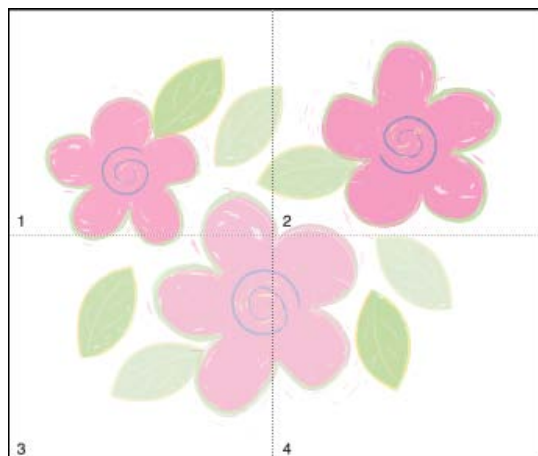
A opção Simular papel colorido é útil quando se planeja imprimir o documento em papel colorido. Por exemplo, se você desenhar um objeto azul em um plano de fundo amarelo, o objeto aparecerá verde. Essa simulação apenas é feita quando a grade de transparência não é exibida.

Sobre a divisão em blocos gráficos

[Para o início](#)

Por padrão, o Illustrator imprime cada prancheta em uma única folha de papel. Entretanto, se o trabalho artístico for maior do que os tamanhos de página disponíveis na sua impressora, será possível imprimir em várias folhas de papel.

A divisão de uma prancheta para ajustá-la aos tamanhos de página disponíveis em uma impressora é chamada de divisão em blocos gráficos. Você pode escolher uma opção de divisão em blocos gráficos na seção Geral da caixa de diálogo Imprimir. Para exibir na prancheta os limites de divisão em blocos gráficos, selecione Exibir > Mostrar divisão em blocos da página.




Prancheta dividida em vários blocos gráficos de página

Quando a prancheta é dividida em vários blocos gráficos, as páginas são numeradas da esquerda para a direita e de cima para baixo, começando pela página 1. Esses números de página aparecem na tela somente para sua referência, pois não são impressos. Os números permitem imprimir todas as páginas no arquivo ou especificar páginas particulares para impressão.

Aumentar ou diminuir o zoom

[Para o início](#)

Existem várias maneiras de aumentar ou diminuir o zoom no trabalho artístico.

- Selecione a ferramenta Zoom . O ponteiro transforma-se em uma lupa com um sinal de adição no centro. Clique no centro da área a ser ampliada ou mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique no centro da área a ser reduzida. Cada clique amplia ou reduz a exibição de acordo com a porcentagem predefinida anterior.
- Selecione a ferramenta Zoom e arraste um retângulo pontilhado, chamado de marca de seleção, na área que deseja ampliar. Para mover a marca de seleção ao redor do trabalho artístico, mantenha pressionada a barra de espaço e continue a arrastar para mover essa marca até um novo local.
- Selecione Exibir > Mais zoom ou Exibir > Menos zoom. Cada clique amplia ou reduz a exibição de acordo com a próxima porcentagem predefinida.
- Defina o nível de zoom no canto inferior esquerdo da janela principal ou no painel Navegador.
- Para exibir um arquivo em 100%, escolha Exibir > Tamanho real ou clique duas vezes na ferramenta Zoom.
- Para preencher a janela com a prancheta selecionada, selecione Exibir > Ajustar prancheta à janela ou clique duas vezes na ferramenta Mão.
- Para exibir tudo na janela, selecione Exibir > Ajustar tudo à janela.

Alterar a área de exibição

[Para o início](#)

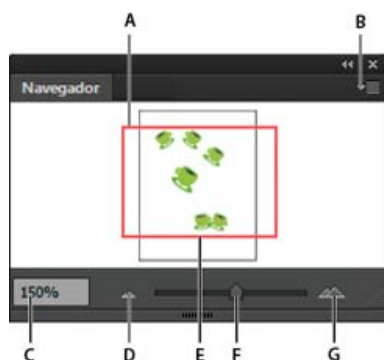
É possível ativar a exibição de uma área diferente da prancheta seguindo um destes procedimentos:

- Selecione Exibir > Tamanho real para ver todas as pranchetas no tamanho real.
- Selecione Exibir > Ajustar tudo à janela para diminuir o zoom e fazer com que todas as pranchetas fiquem visíveis na tela.
- Selecione Exibir > Ajustar prancheta à janela para aumentar o zoom na prancheta ativa.
- No painel Navegador, clique na área da exibição em miniatura que deseja visualizar na janela de ilustração. Como alternativa, arraste a área de exibição substituta (a caixa colorida) até uma área diferente da exibição em miniatura.
- Selecione a ferramenta Mão  e arraste na direção em que deseja que o trabalho artístico seja movido.

Visão geral do painel Navegador

[Para o início](#)

Use o painel Navegador (Janela > Navegador) para alterar rapidamente a exibição do seu trabalho artístico usando uma exibição em miniatura. A caixa colorida no Navegador (chamada de área de exibição substituta) corresponde à área atualmente exibível na janela de ilustração.



painel Navegador

A. Exibição em miniatura do trabalho artístico **B.** Botão do menu Painel **C.** Caixa de zoom **D.** Botão Menos zoom **E.** Área de exibição substituta **F.** Controle deslizante de zoom **G.** Botão Mais Zoom

É possível personalizar o painel Navegador das seguintes maneiras:

- Para exibir o trabalho artístico fora dos limites da prancheta no painel Navegador, clique em Exibir somente conteúdo da prancheta, no menu do painel, para cancelar a sua seleção.
- Para alterar a cor da área de exibição substituta, selecione Opções no menu do painel. Selecione uma cor predefinida no menu Cor ou clique duas vezes na caixa de cor para escolher uma cor personalizada.
- Para exibir linhas tracejadas no documento como linhas sólidas no painel Navegador, selecione Opções, no menu do painel, e selecione Desenhar linhas tracejadas como linhas sólidas.



Exibir o trabalho artístico como contornos

[Para o início](#)

Por padrão, o Adobe Illustrator define a visualização de forma que todo o trabalho artístico seja visualizado em cores. Entretanto, você pode optar por exibir o trabalho artístico de forma que somente os seus contornos (ou caminhos) fiquem visíveis. A exibição do trabalho artístico sem atributos de pintura acelera o tempo necessário para redesenhar a tela ao se trabalhar com um trabalho artístico complexo.

No modo de Contorno, os arquivos vinculados são exibidos por padrão como caixas contornadas com um X dentro delas. Para exibir o conteúdo

de arquivos vinculados, escolha Arquivo > Configuração de documento e selecione Mostrar imagens no modo de contorno.

- Para exibir todo o trabalho artístico como contornos, escolha Exibir > Contorno. Selecione Exibir > Visualizar para retornar à visualização do trabalho artístico em cores.
- Para exibir todo o trabalho artístico em uma camada como contornos, com a tecla Alt (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada, clique no ícone de olho referente à camada no painel Camadas. Clique novamente com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada para retornar à visualização do trabalho artístico em cores. O ícone de olho tem um centro vazio  quando a exibição de Contorno está ativada e um centro preenchido  quando a exibição Visualizar está ativada.
- Para exibir todos os itens em camadas não selecionadas como contornos, com as teclas Alt e Ctrl (Windows), ou Option e Command (Mac OS), pressionadas, clique no ícone de olho referente à camada selecionada. Como alternativa, selecione Contornar outras no menu do painel Camadas.

É possível retornar todos os itens no painel Camadas para o modo Visualizar, escolhendo Visualizar todas as camadas no menu desse painel.

Usar várias janelas e exibições

[Para o início](#)

Você pode abrir várias janelas de um único documento ao mesmo tempo. Cada janela pode ter diferentes configurações de exibição. Por exemplo, é possível definir uma janela com alto grau de ampliação para realizar um trabalho minucioso em alguns objetos e criar outra janela com menos ampliação para a disposição desses objetos na página.

(Windows) Você pode organizar várias janelas abertas de forma a atender às suas necessidades, usando opções no menu Janela. Em cascata exibe janelas empilhadas e em ordem decrescente a partir do canto superior esquerdo até o canto inferior direito da tela. Dividir em blocos exibe janelas de borda a borda. Organizar ícones minimiza janelas dentro da janela do programa.

A criação de várias exibições é uma alternativa à criação de várias janelas. Você pode criar e armazenar até 25 exibições para cada documento.

Várias janelas e várias exibições diferem das seguintes maneiras:

- Várias exibições são salvas com o documento, enquanto várias janelas não são.
- Várias janelas podem ser exibidas ao mesmo tempo.
- Várias exibições somente poderão aparecer ao mesmo tempo se várias janelas forem abertas para exibi-las. Modificar uma exibição altera as janelas atuais, mas não abre uma nova janela.

Criar uma nova janela

- ❖ Selecione Janela > Nova janela.

Criar uma nova exibição

- ❖ Configure a exibição conforme desejar e escolha Exibir > Nova exibição, insira um nome para a nova exibição e clique em OK.

Renomear ou excluir uma exibição

- ❖ Selecione Exibir > Editar exibições.

Alternar entre exibições

- ❖ Selecione um nome de exibição na parte inferior do menu Exibir.

Visualização do trabalho artístico em sua mídia de saída final

[Para o início](#)

O Illustrator fornece as seguintes maneiras de visualizar qual será a aparência do trabalho artístico quando ele for impresso ou apresentado na Web ou em um dispositivo móvel:

Modo Visualização de superimposição (Exibir > Visualização de superimposição) Fornece uma "visualização de tintas" que aproxima qual será a aparência de misturas, transparência e superimposições em uma saída com separação de cores.

Modo Visualização de separações (Janela > Visualização de separações) Fornece uma visualização da aparência das separações quando impressas.

Modo Visualização de pixels (Exibir > Visualização de pixels) Aproxima qual será a aparência do trabalho artístico quando ele for rasterizado e apresentado em um navegador da Web.

Painel Visualização do nivelador (Janela > Visualização do nivelador) Realça áreas do trabalho artístico que atendem a certos critérios de nivelamento quando salvas ou impressas.

Provas eletrônicas Aproximam qual será a aparência das cores do seu documento em um tipo específico de monitor ou dispositivo de saída.

Suavização de serrilhado Dá aos objetos de vetor uma aparência mais suave na tela e fornece uma ideia melhor da aparência de um trabalho artístico de vetor quando este é impresso em uma impressora PostScript®. A suavização de serrilhado é útil porque a resolução da tela é relativamente limitada, mas o trabalho artístico de vetor é muitas vezes impresso com alta resolução. Para ativar a suavização de serrilhado, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), selecione Arte de suavização de serrilhado e clique em OK.

Device Central (Arquivo > Device Central) Permite visualizar qual será a aparência do documento em um celular ou dispositivo móvel específico.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Réguas, grades, guias e marcas de corte

[Utilizar réguas](#)
[Alterar a unidade de medida](#)
[Usar a grade](#)
[Usar guias](#)
[guias inteligentes](#)
[Medir a distância entre objetos](#)
[Visão geral do painel Informações](#)

Utilizar réguas

[Para o início](#)

Réguas ajudam a inserir e medir objetos com precisão na janela de ilustração ou em uma prancheta. O ponto no qual o 0 aparece em cada régua é chamado de origem da régua.

No Illustrator CS5, as réguas são semelhantes às de outros aplicativos do Creative Suite, como o InDesign e o Photoshop. O Illustrator fornece réguas separadas para documentos e pranchetas. É possível selecionar apenas uma dessas réguas em um ponto.

Nota: *Réguas de janela serão chamadas de Réguas globais neste documento.*

Réguas globais aparecem nas partes superior e esquerda da janela de ilustração. A origem de régua padrão está no canto superior esquerdo da janela de ilustração.

Réguas de prancheta aparecem nas áreas superior e esquerda da prancheta ativa. A origem de régua de prancheta padrão está localizada no canto superior esquerdo da prancheta.

A diferença entre réguas de prancheta e réguas globais é que se você selecionar réguas de prancheta, o ponto de origem é alterado com base na prancheta ativa. Além disso, você pode ter pontos de origem diferentes para as réguas da prancheta. Agora, se você alterar a origem da régua da prancheta, os preenchimentos padrão nos objetos das pranchetas não serão afetados.

O ponto de origem padrão da régua global está no canto superior esquerdo da primeira prancheta; a origem padrão das réguas de prancheta está no canto superior da respectiva prancheta.

- Para mostrar ou ocultar réguas, selecione Exibir > Réguas > Mostrar réguas ou Exibir > Réguas > Ocultar réguas.
- Para alternar entre réguas da prancheta e réguas globais clique em Exibir > Réguas > Alterar para Réguas globais ou Exibir > Réguas > Alterar pra Réguas da prancheta. Por padrão, as réguas da prancheta são exibidas, então a opção Alterar para Réguas globais é exibida no submenu Réguas.
- Para mostrar ou ocultar réguas de vídeo, selecione Exibir > Mostrar réguas de vídeo ou Exibir > Ocultar réguas de vídeo.
- Para alterar a origem da régua, mova o ponteiro até o canto superior esquerdo no qual as réguas fazem interseção e arraste-o até o local desejado para a nova origem da régua.

Enquanto você arrasta, um cursor em cruz na janela e nas réguas indica a origem da régua Global que está sendo modificada.

Nota: *Modificar a origem da régua Global afeta a divisão em blocos de padrões.*

- Para restaurar a origem da régua padrão, clique duas vezes no canto superior esquerdo, no ponto em que as réguas fazem interseção.

O sistema de coordenadas foi alternado para o quarto quadrante, o qual era anteriormente o primeiro quadrante. No Illustrator CS5, quando você se move para baixo, o valor do eixo y aumenta e, quando você move para a direita, o valor do eixo x aumenta.

Para salvar em versões legadas do Illustrator, as réguas globais permanecem na posição definida no documento legado. Embora o ponto de origem não se mova para o canto superior esquerdo, o sistema de coordenadas é alterado para o quarto quadrante.

A alteração no sistema de coordenadas e na origem da régua não se aplica a scripts, o que permite que você retenha scripts antigos. Entretanto, quando você transforma objetos usando o script, os valores da coordenada y diferem dos valores definidos na interface do usuário do Illustrator. Por exemplo, se você aplicar uma operação de movimentação de cerca de Y = + 10 pontos, para emular o mesmo movimento com scripts, aplique uma transformação de Y = - 10 pontos.

Alterar a unidade de medida

[Para o início](#)

A unidade de medida padrão no Illustrator é o ponto (um ponto equivale a 0,3528 milímetros). Você pode alterar a unidade usada pelo Illustrator para medidas gerais, traçados e texto. A unidade padrão pode ser substituída ao se inserir valores nas caixas.

- Para alterar a unidade de medida padrão, selecione Editar > Preferências > Unidades (Windows) ou Illustrator > Preferências > Unidades (Mac OS) e selecione as unidades para as opções Geral, Traçado e Tipo. Se a opção Mostrar opções asiáticas estiver selecionada nas

preferências de Texto, também será possível selecionar uma unidade especificamente para texto asiático.

Nota: A opção de medida "Geral" afeta réguas, a medida da distância entre pontos, o movimento e a transformação de objetos, a definição do espaçamento de grades e guias e a criação de formas.

- Para definir a unidade geral de medida somente para o documento atual, escolha Arquivo > Configuração de documento, escolha a unidade de medida que você deseja usar no menu Unidades. Em seguida, clique em OK.
- Para alterar a unidade de medida ao inserir um valor em uma caixa, acompanhe o valor com uma das seguintes abreviações: polegada, polegadas, pol, milímetros, mm, Qs (um Q equivale a 0,25 milímetro), centímetros, cm, pontos, p, pt, paicas, pc, pixel, pixels e px.
Ao misturar paicas e pontos, é possível inserir valores como XpY, em que X e Y correspondem ao número de paicas e pontos (por exemplo, 12p6 para 12 paicas, 6 pontos).

Usar a grade

[Para o início](#)

A grade aparece atrás do trabalho artístico na janela de ilustração e não é impressa.

- Para usar a grade, escolha Exibir > Mostrar grade.
- Para ocultar a grade, escolha Exibir > Ocultar grade.
- Para encaixar objetos em linhas de grade, escolha Exibir > Aderir à grade, selecione o objeto que você deseja mover e arraste-o até o local desejado.

Quando os limites do objeto estiverem a 2 pixels de uma linha de grade, o objeto se ajustará ao ponto.

Nota: Quando a opção Exibir > Visualização de pixels estiver selecionada, a opção Aderir à grade se transformará em Aderir ao pixel.

- Para especificar o espaçamento entre linhas de grade, o estilo da grade (linhas ou pontos), a cor da grade ou se as grades aparecem na frente ou atrás do trabalho artístico, escolha Editar > Preferências > Guias e grade (Windows), ou Illustrator > Preferências > Guias e grade (Mac OS).

Usar guias

[Para o início](#)

Guias ajudam a alinhar objetos de texto e gráfico. Você pode criar guias de régua (linhas retas verticais ou horizontais) e objetos de guia (objetos de vetor que são convertidos em guias). Como a grade, as guias não são impressas.

Você pode escolher entre dois estilos de guia (pontos e linhas) e pode alterar a cor das guias usando cores predefinidas ou selecionadas com o uso de um seletor de cores. Por padrão, as guias são desbloqueadas para que você possa movê-las, modificá-las, excluí-las ou revertê-las, mas é possível optar por bloqueá-las no lugar.

- Para mostrar ou ocultar guias, escolha Exibir > Guias > Mostrar guias ou Exibir > Guias > Ocultar guias.
- Para alterar as configurações de guias, escolha Editar > Preferências > Guias e grade (Windows), ou Illustrator > Preferências > Guias e grade (Mac OS).
- Para bloquear guias, selecione Exibir > Guias > Bloquear guias.

Criar guias

1. Se as réguas não estiverem aparecendo, escolha Exibir > Mostrar réguas.
2. Posicione o ponto na régua esquerda para uma guia vertical ou na régua superior para uma guia horizontal.
3. Arraste a guia até a posição.

Você também pode converter objetos de vetor em guias selecionando-os e escolhendo Exibir > Guias > Criar guias.

Para facilitar o trabalho com várias guias, mova-as até uma camada separada.

4. Se você quiser restringir as guias a uma prancheta, e não à tela de desenho inteira, selecione a ferramenta Prancheta e arraste as guias até a prancheta.

Mover, excluir ou liberar guias

1. Se as guias estiver bloqueadas, selecione Exibir > Guias > Bloquear guias.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Mova a guia arrastando-a ou copiando-a.
 - Exclua a guia pressionando a tecla Backspace (Windows), ou Delete (Mac OS), ou escolhendo Editar > Recortar ou Editar > Limpar.
 - Exclua todas as guias de uma vez escolhendo Exibir > Guias > Limpar guias.
 - Libere a guia, transformando-a novamente em um objeto gráfico comum, selecionando-a e escolhendo Exibir > Guias > Liberar guias.

Encaixar objetos a pontos âncora e guias

1. Selecione Exibir > Aderir ao ponto.
2. Selecione o objeto que você deseja mover e posicione o ponteiro no ponto exato em que deseja alinhá-lo com pontos âncora e guias.

Importante: Ao encaixar em um ponto, o alinhamento do encaixe depende da posição do ponteiro e não das bordas do objeto arrastado.

3. Arraste o objeto até o local desejado.

Quando o ponteiro estiver a 2 pixels de um ponto âncora ou de uma guia, ele se ajustará ao ponto. Quando ocorre um encaixe, o ponteiro se transforma de uma ponta de seta preenchida em uma ponta de seta vazia.

guias inteligentes

[Para o início](#)

Guias inteligentes são guias de encaixe temporárias que aparecem quando você cria ou manipula objetos ou pranchetas. Elas ajudam a alinhar, editar e transformar objetos ou pranchetas com relação a outros objetos e/ou pranchetas, fazendo o alinhamento de encaixe e exibindo valores delta e locais X, Y. Você pode especificar o tipo de guias inteligentes e os retornos a serem exibidos (como rótulos de medida, realce de objetos ou rótulos) definindo as preferências de Guias inteligentes.

Para assistir a um vídeo sobre como usar guias inteligentes, consulte www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_br.

Usar guias inteligentes

Guias inteligentes estão ativadas por padrão.

1. Selecione Exibir > Guias inteligentes para ativá-las ou desativá-las.

2. Use Guias inteligentes das seguintes maneiras:

- Ao criar um objeto com as ferramentas Caneta ou Forma, use as Guias inteligentes para posicionar os pontos âncora de um novo objeto com relação a um objeto existente. Ou, ao criar uma nova prancheta, use Guias inteligentes para posicioná-lo com relação a outra prancheta ou a um objeto.
- Ao criar um objeto com as ferramentas Caneta ou Forma ou ao transformar um objeto, use as guias de construção das guias inteligentes para posicionar pontos âncora em ângulos predefinidos específicos, como 45 ou 90 graus. Defina esses ângulos nas preferências de Guias inteligentes.
- Ao mover um objeto ou prancheta, use as Guias inteligentes para alinhar o objeto selecionado ou a prancheta a outros objetos ou pranchetas. O alinhamento tem como base a geometria de objetos e pranchetas. As guias aparecem à medida que o objeto se aproxima da borda ou do ponto central de outros objetos.

Nota: Pressione *Ctrl* (Windows), ou *Command* (Mac OS), para usar o comportamento de alinhamento do Illustrator CS3, que usa o ponto central ou borda de um objeto ou prancheta.

- Quando um objeto é transformado, as Guias inteligentes são automaticamente exibidas para auxiliar na transformação.

É possível alterar quando e como as Guias inteligentes são exibidas, definindo preferências de Guias inteligentes.

Nota: Quando a opção *Aderir à grade* ou *Visualização de pixels* estiver ativada, não será possível usar Guias inteligentes (mesmo que o comando de menu esteja selecionado).

Preferências de Guias inteligentes

Selecione Editar > Preferências > Guias inteligentes (Windows), ou Illustrator > Preferências > Guias inteligentes (Mac OS), e defina as seguintes preferências:

Cor Especifica a cor das guias.

Guias de alinhamento Exibe linhas de guia que são geradas ao longo do centro e das bordas de objetos geométricos, pranchetas e sangrias. Elas são geradas quando você move objetos e realiza operações, como desenhar formas básicas, usando a ferramenta Caneta, e transformar objetos.

Rótulos de âncora/caminho Exibe informações quando os caminhos fazem interseção e quando estão centralizados em um ponto âncora.

Rótulos de medição Exibe informações para várias ferramentas (como ferramentas de desenho e de texto) sobre a posição atual do cursor conforme você posiciona o cursor sobre um ponto âncora. Ao criar, selecionar, mover ou transformar objetos, essa opção exibe o delta x e y do local original do objeto. Quando você pressiona Shift ao selecionar uma ferramenta de desenho, o local de início é exibido.

Destaque de objeto Realça o objeto abaixo do ponto à medida que você arrasta ao redor dele. A cor de realce corresponde à cor da camada do objeto.

Ferramentas Transformar Exibe informações quando você dimensiona, gira e distorce objetos.

Guias de construção Exibe linhas de guia à medida que novos objetos são desenhados. Especifique os ângulos nos quais deseja que as linhas de guia sejam desenhadas a partir dos pontos âncora de um objeto próximo. É possível configurar até seis ângulos. Digite um ângulo na caixa Ângulos selecionada, selecione um conjunto de ângulos no menu pop-up Ângulos ou selecione um conjunto de ângulos no menu pop-up e altere um dos valores na caixa para personalizar um conjunto de ângulos. A visualização reflete as suas configurações.

Tolerância de encaixe Especifica o número de pontos necessário entre o ponteiro e outro objeto para que as Guias inteligentes tenham efeito.

Medir a distância entre objetos

[Para o início](#)

A ferramenta Medida calcula a distância entre dois pontos quaisquer e exibe os resultados no painel Informações.



1. Selecione a ferramenta Medida . (Pressione e mantenha pressionada a ferramenta Conta-gotas para vê-la no painel Ferramentas.)
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique nos dois pontos para medir a distância entre eles.
 - Clique no primeiro ponto e arraste até o segundo. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.O painel Informações mostra as distâncias horizontais e verticais dos eixos x e y , as distâncias horizontais e verticais absolutas, as distâncias totais e o ângulo medido.

Visão geral do painel Informações

[Para o início](#)

Use o painel Informações (Janela > Informações) para obter informações sobre a área abaixo do ponteiro e sobre objetos selecionados.

- Quando um objeto está selecionado e uma ferramenta de seleção está ativa, o painel Informações exibe as coordenadas x e y do objeto, a largura (L) e a altura (A). Os valores de largura e altura são afetados pela opção Usar limites de visualização, nas preferências Gerais. Quando a opção Usar limites de visualização estiver selecionada, o Illustrator incluirá a largura do traçado (e outros atributos, como sombras projetada) nas dimensões do objeto. Quando a opção Usar limites de visualização estiver desmarcada, o Illustrator medirá somente as dimensões definidas pelo caminho de vetor do objeto.
- Ao usar a ferramenta Caneta ou Gradiente, ou mover uma seleção, o painel Informações exibirá a alteração em x (L), a alteração em y (A), a distância (D) e o ângulo \angle à medida que você arrastar.
- Ao usar a ferramenta Zoom, o painel Informações exibirá o fator de ampliação e as coordenadas x e y depois que você soltar o botão do mouse.
- Ao usar a ferramenta Escala, o painel Informações exibirá a alteração percentual na largura (L) e na altura (A), bem como a nova largura (L) e a nova altura (A) após a finalização do dimensionamento. Ao usar as ferramentas de giro ou reflexão, o painel Informações exibirá as coordenadas do centro do objeto e o ângulo de rotação \angle ou reflexão \angle .
- Ao usar a ferramenta Distorcer, o painel Informações exibirá as coordenadas do centro do objeto e o ângulo do eixo de distorção \angle e a quantidade de distorção \angle .
- Ao usar a ferramenta Pincel, o painel Informações exibirá as coordenadas x e y e o nome do pincel atual.
- Selecione Mostrar opções, no menu do painel, ou clique na seta dupla na guia do painel para mostrar os valores das cores de preenchimento e traçado do objeto selecionado e o nome de qualquer padrão, gradiente ou tonalidade aplicado ao objeto selecionado.

Nota: Se você selecionar vários objetos, o painel Informações exibirá somente as informações que forem iguais para todos os objetos selecionados.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Definição de preferências

[Sobre preferências](#)

[Configuração das preferências do Illustrator](#)

[Sobre módulos de plug-in](#)

Sobre preferências

[Para o início](#)

Preferências são opções referentes a como você deseja que o Illustrator opere, incluindo opções para exibição, ferramentas, unidades de réguas e exportação de informações. Suas preferências são salvas em um arquivo denominado AIPrefs (Windows) ou Adobe Illustrator Prefs (Mac OS), que é ativado sempre que o Illustrator é iniciado.

Abrir uma caixa de diálogo de preferências

1. Siga um destes procedimentos:
 - (Windows) Selecione Editar > Preferências > [nome do conjunto de preferências].
 - (Mac OS) Selecione Illustrator > Preferências > [nome do conjunto de preferências].
 - Com nada selecionado, clique no botão Preferências, no painel de Controle.
2. Para alternar para um conjunto diferente de preferências, siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma opção no menu do canto superior esquerdo da caixa de diálogo Preferências.
 - Clique em Próximo para exibir as opções seguintes ou clique em Anterior para exibir as opções anteriores.

Redefinir as configurações padrão para todas as preferências

A redefinição de preferências pode ser útil quando você enfrenta problemas com o aplicativo.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Com as teclas Alt+Control+Shift (Windows) ou Option+Command+Shift (Mac OS) pressionadas, inicie o Illustrator. As configurações atuais são excluídas.
- Remova ou renomeie o arquivo AIPrefs (Windows) ou o arquivo Adobe Illustrator Prefs (Mac OS). Serão criados novos arquivos de preferências na próxima vez que o Illustrator for iniciado.

Nota: É seguro remover a pasta Adobe Illustrator CS5 Settings inteira. Essa pasta contém várias preferências que podem ser regeneradas.

Configuração das preferências do Illustrator

[Para o início](#)

O arquivo de preferências do Illustrator gerencia os comandos e as configurações do painel no Illustrator. Quando você abre o Illustrator, o posicionamento de painéis e comandos é armazenado no arquivo de preferências do Illustrator. Se você deseja restaurar as configurações padrão do Illustrator ou alterar as configurações atuais, exclua as preferências do Illustrator. O Illustrator cria automaticamente um arquivo de preferência quando você reinicia o Illustrator e salva um arquivo.

Dependendo do sistema operacional usado, o arquivo de preferências do Illustrator fica disponível no seguinte local:

Nota: O nome da pasta pode variar dependendo da versão do idioma que está instalada.

MAC OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista ou Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Nota: No Windows XP, a pasta Dados do aplicativo está oculta por padrão. O mesmo ocorre para a pasta AppData folder no Windows Vista e no Windows 7. Para tornar essa pasta visível, abra Opções de pasta no Painel de controle e clique na guia Exibir. No painel Configurações avançadas, selecione a opção Mostrar arquivos e pastas ocultos ou Mostrar arquivos, pastas ou unidades ocultos.

Se não for possível localizar o arquivo de preferências, use o comando Localizar do seu sistema operacional e procure AIPrefs (Windows) ou Adobe Illustrator Prefs (Mac OS).

Sobre módulos de plug-in

[Para o início](#)

Módulos de plug-in são programas de software que adicionam recursos ao Adobe Illustrator. Vários plug-ins de efeitos especiais acompanham o seu programa e são automaticamente instalados na pasta Plug-ins, contida na pasta do Illustrator.

É possível instalar qualquer plug-in comercial projetado para uso com o Photoshop ou o Illustrator. Para instalar um módulo de plug-in da Adobe Systems, use o instalador, se fornecido. Caso contrário, arraste uma cópia do módulo até a pasta Plug-ins, contida na pasta do Illustrator. Em seguida, reinicie o Illustrator para que o plug-in seja efetivado. Para instalar um módulo de plug-in de terceiros, siga as instruções de instalação que acompanham esse módulo.

Nota: A arquitetura aberta do programa Adobe Illustrator permite que desenvolvedores fora da Adobe criem recursos que podem ser acessados a partir do Adobe Illustrator. Se você estiver interessado em criar módulos de plug-in compatíveis com o Adobe Illustrator, consulte o site da Adobe Systems, em www.adobe.com.br.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Operações de recuperação, desfazer e automação

[Desfazer e refazer alterações](#)
[Reverter para a última versão salva](#)
[Automação de tarefas](#)

Desfazer e refazer alterações

[Para o início](#)

Os comandos Desfazer e Refazer permitem desfazer ou refazer operações, possibilitando a correção de erros enquanto você trabalha. É possível desfazer ou refazer uma operação após a seleção do comando Salvar (mas não se você tiver fechado e, em seguida, reaberto o arquivo).

❖ Selecione Editar > Desfazer ou Editar > Refazer.

Um número ilimitado de operações pode ser desfeito (dependendo da memória). Para isso, basta escolher repetidamente o comando Desfazer. Se não for possível desfazer uma operação, o comando Desfazer ficará acinzentado.

Reverter para a última versão salva

[Para o início](#)

É possível reverter um arquivo para a última versão salva (mas não se você tiver fechado e, em seguida, reaberto o arquivo). Não é possível desfazer essa ação.

❖ Selecione Arquivo > Reverter.

Automação de tarefas

[Para o início](#)

O design de gráficos é um campo caracterizado pela criatividade, mas existem alguns aspectos do trabalho real de ilustração que podem ser bastante repetitivos. Na verdade, você provavelmente perceberá que o tempo gasto inserindo e substituindo imagens, corrigindo erros e preparando arquivos para impressão e exibição na Web muitas vezes reduz o tempo disponível para se fazer um trabalho criativo.

O Illustrator oferece várias maneiras de automatizar várias das tarefas repetitivas que você precisa realizar, proporcionando mais tempo para você se concentrar nos aspectos criativos do seu trabalho.

Uma ação consiste em uma série de tarefas que são gravadas durante o uso do aplicativo Illustrator: comandos de menu, opções de ferramentas, seleção de objetos e assim por diante. Quando uma ação é reproduzida, o Illustrator realiza todas as tarefas gravadas para você.

O Illustrator oferece ações pré-gravadas para auxiliar na realização de tarefas comuns. Essas ações são instaladas como um conjunto padrão no painel Ações na ocasião da instalação do aplicativo Illustrator.

Um script é uma série de comandos que instrui o computador a executar uma sequência de operações. Essas operações podem envolver apenas o Illustrator ou outros aplicativos, como programas de processamento de texto, planilha e gerenciamento de banco de dados. O Illustrator oferece scripts padrão para auxiliar na realização de tarefas comuns. Esses scripts podem ser acessados em Arquivo > Scripts.

Gráficos orientados por dados aceleram a forma de trabalho conjunto entre designers e desenvolvedores em ambientes de publicação em alto volume.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Arquivos e modelos

- [Sobre perfis de novos documentos](#)
- [Criar novos documentos](#)
- [Sobre modelos](#)
- [Criar um novo modelo](#)
- [Especificar opções de configuração de documentos](#)
- [Abrir um arquivo](#)
- [Procurar arquivos usando o Adobe Bridge](#)

Sobre perfis de novos documentos

[Para o início](#)

Um documento é o espaço no qual você cria o trabalho artístico. No Illustrator, é possível criar documentos destinados a vários tipos diferentes de saídas. (Para obter informações sobre como criar documentos do Illustrator para produção de vídeos, consulte o PDF "Enhancing Video Production" (Aprimoramento da produção de vídeos), em www.adobe.com/go/learn_ai_video_br.

Inicie um novo documento escolhendo um perfil de novo documento com base na saída planejada. Cada perfil inclui valores predefinidos para tamanho, modo de cores, unidades, orientação, transparência e resolução. Por padrão, todos usam uma prancheta. Por exemplo, o perfil de documento de Vídeo e filme usa pixels no lugar de pontos, e você pode escolher uma área de corte específica de dispositivo, como NTSC DV Widescreen, para criar um documento nas dimensões exatas necessárias, com guias de vídeo seguras de modo a ajudá-lo a criar o layout do seu design para exibição ideal.

Se você planeja processar a saída do seu arquivo em uma impressora sofisticada, por exemplo, se estiver enviando um arquivo ao um escritório de serviços, especifique o perfil de Impressão para garantir que o trabalho e os efeitos aplicados ao trabalho artístico estão definidos na resolução adequada.

É possível escolher um dos seguintes perfis:

Documento de impressão Usa uma prancheta padrão de tamanho Carta e fornece vários outros tamanhos de impressão predefinidos para escolha. Use esse perfil se você planeja enviar o arquivo a um escritório de serviços para saída em uma impressora sofisticada.

Documento da Web Fornece opções predefinidas otimizadas para saída na Web.

Flash Catalyst Cria um documento FXG no modo RGB com uma prancheta de 800 px x 600 px como tamanho padrão. A opção Alinhar à grade de pixels está habilitada para novas artes no documento, e a Resolução de efeitos de rasterização está definida como 72 ppi. Também foram projetados Amostras, Símbolos, Estilos gráficos e Pincéis levando em consideração fluxos de trabalho do Flash Catalyst e do Flash Professional.

Documento móvel e de dispositivos Cria um arquivo pequeno predefinido para um dispositivo móvel específico. É possível escolher o dispositivo no menu Tamanho. Clique em Device Central para abrir o Adobe Device Central e exibir o layout do documento em uma interface de dispositivo especificada.

Documento de vídeo e filme Fornece vários tamanhos de área de corte predefinidos, específicos para vídeos e filmes (observe que a opção Prancheta se transforma em Tamanho do corte para esse perfil). O Illustrator cria apenas arquivos de pixel quadrados. Portanto, para garantir que os tamanhos sejam interpretados corretamente em aplicativos de vídeo, o Illustrator ajusta os valores de Altura e Largura. Por exemplo, se você escolher o NTSC DV padrão, o Illustrator usará um tamanho de pixels de 654 x 480, que é convertido em 740 x 480 pixels em aplicativos com base em vídeo.

Documento CMYK básico Usa uma prancheta padrão de tamanho Carta e fornece vários outros tamanhos para escolha. Use esse perfil se você planeja enviar um documento a vários tipos de mídia. Se um dos tipos de mídia estiver relacionado a um escritório de serviços, convém aumentar manualmente a configuração Efeitos de rasterização para Alta.

Documento RGB básico Usa uma prancheta padrão de 800 x 600 e fornece vários outros tamanhos específicos para impressão, vídeo e Web para escolha. Não use essa opção se você planeja enviar um arquivo a um escritório de serviços ou processar sua saída em uma impressora sofisticada. Use esse perfil para documentos que serão gerados em impressoras de nível médio, na Web ou em vários tipos de mídia.

Para assistir a um vídeo sobre como configurar novos documentos, consulte www.adobe.com/go/vid0031_br.

Para obter mais informações sobre como criar novos perfis de documentos personalizados, consulte www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_br.

[Vídeo de novo documento](#)

[Produção de vídeo](#)

Criar novos documentos

[Para o início](#)

Você pode criar novos documentos do Illustrator a partir de um perfil de novo documento ou de um modelo. A criação de um documento a partir de um perfil de novo documento resulta em um documento em branco com as cores padrão de preenchimento e traçado do perfil selecionado,

bem como seus estilos de gráfico, pincéis, símbolos, ações, preferências de exibição e outras configurações. Criar um documento a partir de um modelo resulta em um documento com elementos e configurações de design predefinidos, além de conteúdo, como marcas de corte e guias, para tipos de documentos específicos, como brochuras ou encartes de CD.

Crie um novo documento na tela de Boas-vindas ou usando Arquivo > Novo ou Arquivo > Device Central (para saída em dispositivos móveis). Para exibir a tela Boas-vindas, selecione Ajuda > Bem-vindo.

Para assistir a um vídeo sobre como configurar novos documentos, consulte www.adobe.com/go/vid0031_br.

Criar um novo documento

Você pode iniciar um novo documento na tela de Boas-vindas ou no menu Arquivo.

1. Siga um destes procedimentos:

- Se o Ilustrador já estiver aberto, selecione Arquivo > Novo e no Novo perfil do documento selecione o perfil de documento obrigatório.
- Se a tela de Boas-vindas estiver aberta, clique em um perfil de documento na lista Criar novo.
- Se o Ilustrador não estiver aberto, abra-o e clique em um perfil de documento na lista Criar novo da tela de Boas-vindas.

Nota: Na tela de Boas-vindas, é possível clicar com a tecla *Alt* (Windows), ou *Option* (Mac OS), para abrir o novo documento diretamente e ignorar a caixa de diálogo Novo documento.

2. Digite um nome para o documento.

3. Especifique o número de pranchetas para o documento e a ordem em que deseja dispô-las na tela:

Grade por linha Organiza várias pranchetas no número especificado de linhas. Selecione o número de linhas no menu Linhas. O valor padrão cria a aparência mais quadrada possível com o número especificado de pranchetas.

Grade por coluna Organiza várias pranchetas no número especificado de colunas. Selecione o número de colunas no menu Colunas. O valor padrão cria a aparência mais quadrada possível com o número especificado de pranchetas.

Organizar por linha Organiza pranchetas em uma linha reta.


Organizar por coluna Organiza pranchetas em uma coluna reta.

Alterar para layout da direita para esquerda Organiza várias pranchetas no formato de linha ou coluna especificado, mas as exibe da direita para a esquerda.

4. Especifique o espaçamento padrão entre pranchetas. Esta configuração aplica-se aos espaçamentos horizontal e vertical.

5. Especifique o tamanho padrão, as unidades de medida e o layout para todas as pranchetas.

Nota: Quando o seu documento for aberto, você poderá personalizar as pranchetas movendo-as e redimensionando-as como desejar.

6. Especifique a posição da sangria para cada lado da prancheta. Para usar diferentes valores para diferentes lados, clique no ícone de Cadeado .

7. Clique em Avançado para especificar as seguintes opções de adicionais:

Nota: É possível alterar essas configurações após a criação do documento, escolhendo Arquivo > Configuração de documento e especificando novas configurações.

Modo de cor Especifica o modo de cores do novo documento. Alterar o modo de cores converte o conteúdo padrão (amostras, pincéis, símbolos, estilos de gráficos) do perfil de novo documento selecionado em um novo modo de cores, resultando na mudança das cores. Ao fazer alterações, observe se um ícone de aviso é exibido.

Efeitos de rasterização Especifica a resolução para efeitos de rasterização no documento. É especialmente importante definir essa opção como Alta se você planeja processar a saída em uma impressora sofisticada com alta resolução. O perfil de Impressão a define como Alta por padrão.

Grade de transparência Especifica as opções para a grade de transparência de documentos que usam o perfil de Vídeo e filme.

'Modo de visualização' Define o modo de visualização padrão para o documento (você pode alterar esse modo a qualquer momento usando o menu Exibir):

- Padrão exibe o trabalho artístico criado no documento em uma exibição de vetor com cores. Mais zoom/Menos zoom mantém a suavidade nas curvas.
- Pixel exibe artes com uma aparência rasterizada (pixelada). Na verdade, essa opção não rasteriza o conteúdo, mas exibe uma visualização simulada, como se o conteúdo fosse uma rasterização.
- Superimposição fornece uma "visualização de tintas" que aproxima qual será a aparência de misturas, transparência e superimposições em uma saída com separação de cores. (Consulte Sobre superimposição.)

Device Central Se você tiver criado um documento usando o perfil Móvel e de dispositivos, poderá clicar em Device Central para visualizar o novo documento na interface de um dispositivo móvel.

Alinhar novos objetos à grade de pixels Esta opção, se selecionada, alinha todos os novos objetos à grade de pixels. Por ser importante para designs direcionados a dispositivos de exibição, como a Web, ela é habilitada por padrão para esses documentos. Para obter mais informações, consulte Desenhar caminhos alinhados a pixels para fluxos de trabalho da Web.

Criar um novo documento a partir de um modelo

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Arquivo > Novo a partir do modelo.
 - Selecione Arquivo > Novo. Na caixa de diálogo Novo documento, clique em Modelos.
 - Na tela de Boas-vindas, clique em Do modelo, na lista Criar novo.
2. Na caixa de diálogo Novo a partir do modelo, localize e selecione um modelo e clique em Novo.

Sobre modelos

[Para o início](#)

Modelos permitem criar novos documentos que compartilham configurações e elementos de design em comum. Por exemplo, se você precisa projetar uma série de cartões de visita com aparência semelhante, pode criar um modelo com o tamanho de prancheta, configurações de exibição (como guias) e opções de impressão desejados. O modelo também pode conter símbolos para elementos comuns de design (como logotipos) e conjuntos específicos de amostras de cor, pincéis e estilos de gráficos.

O Illustrator acompanha vários modelos, incluindo modelos para papel timbrado, cartões de visita, envelopes, brochuras, etiquetas, certificados, cartões postais, cartões comemorativos e sites da Web.

Quando um modelo é selecionado com o comando Novo a partir do modelo, o Illustrator cria um novo documento com configurações idênticas de conteúdo e documento às do modelo, mas deixa o arquivo de modelo original intacto.

Criar um novo modelo

[Para o início](#)

1. Abra um documento novo ou existente.
2. Personalize o documento de uma destas maneiras:
 - Configure a janela do documento como deseja exibi-la nos novos documentos criados a partir do modelo. Isso inclui o nível de ampliação, a posição de rolagem, a origem da régua, as guias, as grades, as áreas de corte e as opções no menu Exibir.
 - Arraste ou importe qualquer trabalho artístico que deseja exibir nos novos documentos criados a partir do modelo.
 - Exclua as amostras, os estilos, os pincéis ou os símbolos existentes que você não deseja manter.
 - Crie amostras, estilos, pincéis e símbolos novos desejados nos painéis correspondentes. Você também pode importar amostras, estilos, pincéis, símbolos e ações predefinidos de uma variedade de bibliotecas que acompanham o Illustrator.
 - Crie os designs de gráficos desejados e adicione-os à caixa de diálogo Design do gráfico. Também é possível importar designs de gráficos predefinidos.
 - Defina as opções desejadas nas caixas de diálogo Configuração de documento e Opções de impressão.
3. Selecione Arquivo > Salvar como modelo.
4. Na caixa de diálogo Salvar como, selecione um local para o arquivo, insira um nome de arquivo e clique em Salvar.

O Illustrator salva o arquivo no formato AIT (Modelo do Adobe Illustrator).

Especificar opções de configuração de documentos

[Para o início](#)

Em qualquer ponto, é possível alterar as opções de configuração de um documento referentes a unidades de medida, exibição da grade de transparência, cor de plano de fundo e definições de texto, como idioma, estilo de aspas, tamanho de sobrescrito e subscrito e capacidade de exportação. O botão Editar pranchetas fecha essa caixa de diálogo e ativa a ferramenta Prancheta. Use esse botão se desejar modificar as pranchetas.

1. Selecione Arquivo > Configuração de documento ou clique no botão Configuração de documento no Painel de controle (esse botão fica visível quando nada está selecionado).
2. Especifique as opções como desejar.

Nota: A opção *Simular papel colorido* é útil quando se planeja imprimir o documento em papel colorido. Por exemplo, se você desenhar um objeto azul em um plano de fundo amarelo, o objeto aparecerá verde. Essa simulação apenas é feita quando a grade de transparência não é exibida.

Para obter informações específicas sobre essas opções, consulte os tópicos relacionados.

Abrir um arquivo

[Para o início](#)

Você pode abrir arquivos que foram criados no Illustrator e também arquivos compatíveis que foram criados ou em outros aplicativos.

- Para abrir um arquivo existente, escolha Arquivo > Abrir. Localize o arquivo e clique em Abrir.
- Para abrir um arquivo recentemente salvo, escolha-o na lista Abrir um item recente, na tela de Boas-vindas, ou escolha Arquivo > Abrir

arquivos recentes e escolha um arquivo na lista.


- Para abrir e visualizar um arquivo usando o Adobe Bridge, escolha Arquivo > Procurar no Bridge para abrir o Adobe Bridge. Localize o arquivo e escolha Arquivo > Abrir com > Adobe Illustrator CS5.

Procurar arquivos usando o Adobe Bridge

[Para o início](#)

O Adobe Bridge® é um aplicativo compatível com várias plataformas, incluído nos componentes do Adobe® Creative Suite® 5, que ajuda a localizar, organizar e procurar os recursos necessários à criação de conteúdo para impressão, Web, vídeo e áudio. É possível iniciar o Bridge em qualquer componente do Creative Suite e usá-lo para acessar tipos de recursos que sejam ou não da Adobe.

❖ Para abrir o Adobe Bridge, siga um destes procedimentos no Illustrator:

- Selecione Arquivo > Procurar no Bridge.
- Clique no ícone do Adobe Bridge , no Painel de controle.
- Selecione Exibir no Bridge, na barra de status.

No Adobe Bridge, você pode seguir qualquer um destes procedimentos:

- Gerenciar arquivos de imagem, sequências de cenas e áudio: visualize, pesquise, classifique e processe arquivos no Bridge sem precisar abrir aplicativos individuais. Você pode também editar os metadados de arquivos e usar o Bridge para inserir os arquivos em seus documentos, projetos ou composições.
- Gerencie suas fotos: importe e edite fotos a partir do cartão da sua câmera digital, agrupe fotos relacionadas em pilhas e abra ou importe arquivos Camera Raw do Photoshop® e edite suas configurações sem iniciar o Photoshop.
- Realizar tarefas automatizadas, como comandos de lote.
- Sincronizar as configurações de cores nos componentes do Creative Suite com gerenciamento de cores.
- Iniciar uma conferência via Web em tempo real para compartilhar sua área de trabalho e revisar documentos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Adobe Bridge](#)

 [Conectar-se ao CS Live](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Importar e exportar configurações do Illustrator CC

Introduzida na versão 17.1

Importar e exportar configurações

Você pode exportar ou importar as configurações do Illustrator, usando pacotes de configurações. Selecione um local e exporte facilmente as configurações do Illustrator disponíveis no computador. Copie o pacote para um computador diferente e use o Illustrator CC nesse computador para importar as configurações do pacote.

Configurações de exportação

1. No Illustrator, clique em Editar > Minhas configurações > Exportar configurações.
2. Na caixa de diálogo que é exibida, selecione o local onde deseja que o pacote de configurações seja salvo.
O pacote de configurações criado é nomeado no formato AI17Settings_date_time.
3. Clique em OK para criar um pacote de configurações no local selecionado.

É possível copiar o arquivo recém-criado em outro computador e usá-lo para importar as configurações do Illustrator neste computador.

Configurações de importação

Cuidado: Quando você importa as configurações, o Illustrator é reiniciado para aplicá-las. Salve o trabalho antes de importar as configurações.

1. No Illustrator, clique em Editar > Minhas configurações > Importar configurações.
2. Na caixa de diálogo Importar configurações, selecione um arquivo de pacote de configurações.
O pacote de configurações é nomeado no formato AI17Settings_date_time.
3. Clique em OK para importar configurações.
4. Quando solicitado, clique nos botões para concluir a ação de importação e reinicie o Illustrator.

Considerações importantes:

- As configurações não podem ser exportadas ou importadas entre instâncias do Illustrator com diferentes configurações de localidade.
- Os atalhos do teclado não serão importados quando você copia as configurações entre as plataformas do sistema operacional (Windows e Macintosh).

Painéis de ferramentas personalizados

Introduzida na versão 17.1

Adicionar ou remover ferramentas dos painéis de ferramentas Gerenciamento de painéis de ferramentas personalizados

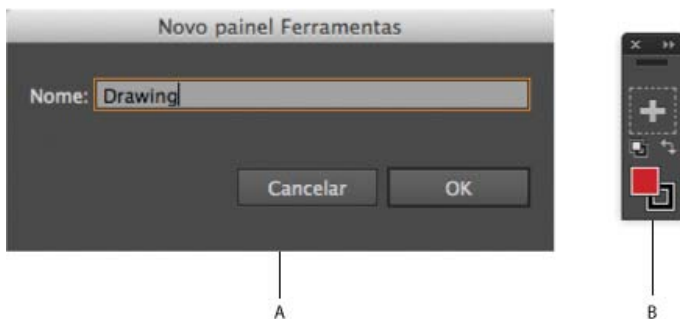
Nesta versão do Illustrator Cc, você pode criar painéis de ferramentas personalizados. Se você trabalhar apenas com um conjunto específico de ferramentas, poderá criar um painel de ferramentas personalizado, contendo apenas essas ferramentas.

Adicionar ou remover ferramentas dos painéis de ferramentas

[Para o início](#)

1. No Illustrator, clique em Janela > Ferramentas > Novo painel Ferramentas, forneça um nome e clique em OK.

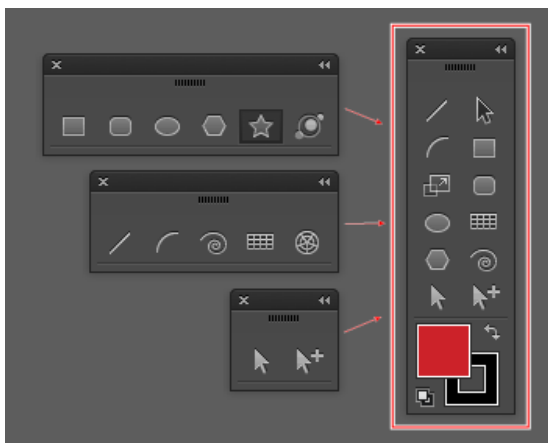
Um novo painel Ferramentas é criado e exibido.



A. Dê um nome ao novo painel de ferramentas **B.** Novo painel de ferramentas criado com um proxy de preenchimento/traçado padrão

Nota: Um proxy de preenchimento/traçado é adicionado por padrão. Isso não pode ser removido do painel de ferramentas personalizado.

2. Arraste uma ferramenta do painel de ferramentas existente para um painel de ferramentas personalizados novo ou existente. Se a ferramenta fizer parte de um grupo de ferramentas, a ferramenta superior será copiada. Solte o mouse quando o cursor aparecer com um sinal de mais (+).



Ferramentas de três grupos de ferramentas (esquerda) foram adicionadas para criar um novo painel de ferramentas (direita)

Arrastar e soltar uma ferramenta quando o cursor de mouse aparece com um sinal de operação de cancelamento (X) não executa inclusão ou exclusão de ferramentas.

3. Para obter uma ferramenta que não apareça como a ferramenta superior em um grupo, siga um destes procedimentos:

OU

- a. Pressione Alt/Opt e clique no grupo de ferramentas. Esta ação passa por todas as ferramentas presentes no grupo de ferramentas.
 - b. Quando a ferramenta desejada aparecer no topo do grupo, arraste-a para o painel de ferramentas personalizado. Solte o mouse quando o cursor aparecer com um sinal de mais (⌘+).
 - a. Arraste o grupo de ferramentas para uma parte vazia da área de trabalho, para visualizá-la como uma barra de ferramentas.
 - b. Na barra de ferramentas, arraste uma ferramenta para o painel de novas ferramentas. Solte o mouse quando o cursor aparecer com um sinal de mais (⌘+).
4. Para remover uma ferramenta, arraste a ferramenta para fora do painel de ferramentas personalizado, e solte-a quando o cursor do mouse aparecer com um sinal de menos (⌘-).

Nota: Uma ferramenta pode ser removida do painel de ferramentas quando um documento é aberto.

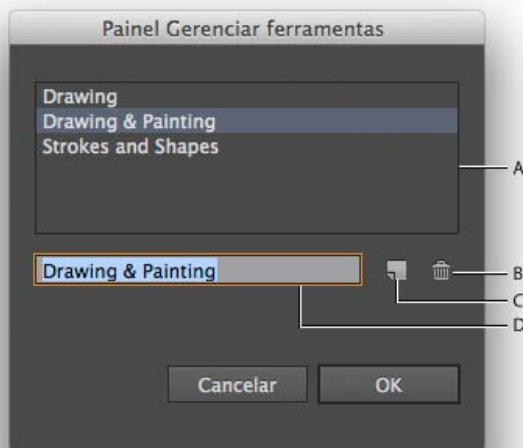
5. Para alternar posições de ferramentas em um painel de ferramentas criado pelo cliente, pressione a tecla Alt/Option, arraste uma ferramenta para a ferramenta com a qual deseja alternar posições e solte a ferramenta quando o cursor aparecer com um sinal de seta bidirecional (↔).

Um painel de ferramentas personalizado está permanente na área de trabalho em que é criado. Se você alterar para outra área de trabalho e depois retornar para a área de trabalho original, todos os painéis de ferramentas criados serão mantidos e reabertos.

Gerenciamento de painéis de ferramentas personalizados

[Para o início](#)

1. No Illustrator, clique em Janelas > Ferramentas > Gerenciar painel Ferramentas.



Ações que você pode executar com a caixa de diálogo Gerenciar painel de ferramentas

A. Lista de painéis de ferramentas personalizados **B.** Excluir painel de ferramentas selecionado **C.** Crie um novo painel de ferramentas ou uma cópia do painel de ferramentas selecionado **D.** Renomear um painel de ferramentas selecionado

2. Na caixa de diálogo Gerenciar painel Ferramentas, siga um destes procedimentos:
 - **Renomear:** Selecione um painel de ferramentas na lista, digite um novo nome para o painel na área de texto e, em seguida, clique em OK.
 - **Novo/Copiar:** Selecione um painel de ferramentas na lista, clique no botão Copiar, renomeie o painel Ferramentas, se necessário e, em seguida, clique em OK. Se nenhum painel de ferramentas estiver selecionado, um novo painel de ferramentas será criado.
 - **Excluir:** selecione um painel de ferramentas na lista e, em seguida, clique no botão Excluir.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desenho

[Criação de setas e pontas de setas no Illustrator](#)

Michael Jarrott (31-oct-12)

tutorial

Cinco métodos para criar vários tipos de seta

Noções básicas sobre desenho

[Sobre os gráficos vetoriais](#)

[Sobre demarcadores](#)

[Sobre linhas de direção e pontos de direção](#)

[Especificar a aparência de linhas de direção e pontos de direção](#)

[Especificar preferências de tamanho dos pontos âncora](#)

[Modos de desenho](#)

Para desenhar e modificar caminhos, é possível utilizar um conjunto de técnicas e ferramentas de desenho comuns ao Adobe Illustrator, ao Adobe® InDesign® e ao Adobe® Photoshop®. Use esses aplicativos para desenhar caminhos e copiá-los e colá-los livremente entre programas. Você também pode criar símbolos para uso no Adobe Illustrator e no Adobe® Flash® Professional. Este é um vídeo que simplifica o desenho no Illustrator CS5.

Sobre os gráficos vetoriais

[Para o início](#)

Gráficos vetoriais (às vezes chamados de formas vetoriais ou objetos vetoriais) são compostos de linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de vetores, que descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas.

É possível mover ou modificar gráficos vetoriais livremente sem perda de detalhes ou clareza, porque eles não dependem da resolução — eles mantêm arestas bem definidas ao serem redimensionados, impressos em uma impressora PostScript, salvos em um arquivo PDF ou importados para um aplicativo de imagens gráficas baseado em vetores. Como resultado, os gráficos vetoriais são a melhor opção para arte-final, como logotipos, que serão usados em diversos tamanhos e em várias mídias de saída.

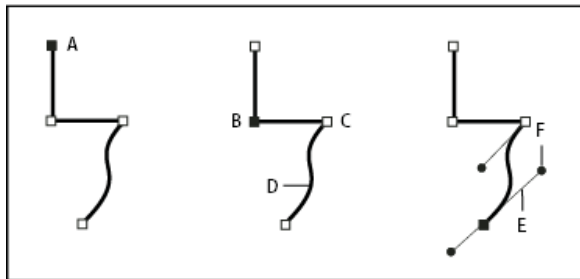
Os objetos vetoriais que você cria usando as ferramentas de desenho e forma no Adobe Creative Suite são exemplos de gráficos vetoriais. É possível usar os comandos Copiar e Colar para duplicar gráficos vetoriais entre componentes do Creative Suite.

Sobre demarcadores

[Para o início](#)

À medida que se desenha, uma linha chamada demarcador é criada. Um demarcador é composto de um ou mais segmentos retos ou curvados. O início e o fim de cada segmento são marcados por pontos de ancoragem, que funcionam como pinos mantendo um arame no lugar. Um demarcador pode ser fechado (por exemplo, um círculo) ou aberto, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada).

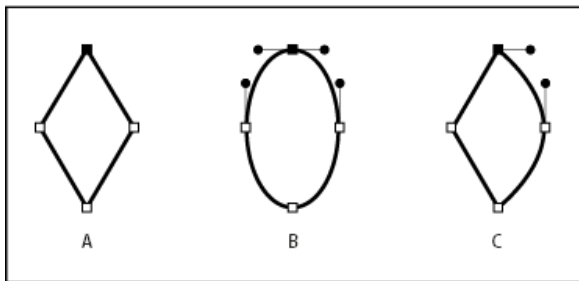
É possível alterar a forma de um demarcador arrastando os pontos de ancoragem, os pontos de direção no final das linhas de direção que aparecem em pontos de ancoragem, ou o próprio segmento de demarcador.



Componentes de um demarcador

A. Extremidade selecionada (sólida) **B.** Ponto de ancoragem selecionado **C.** Ponto de ancoragem não selecionado **D.** Segmento de demarcador curvado **E.** Linha de direção **F.** Ponto de direção

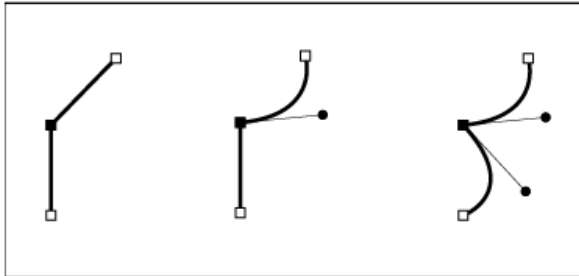
Os demarcadores podem ter dois tipos de pontos de ancoragem: pontos de vértice e pontos suaves. Em um ponto de vértice, o demarcador muda repentinamente de direção. Em um ponto suave, os segmentos do demarcador são conectados como uma curva contínua. É possível desenhar um demarcador usando qualquer combinação de pontos de vértice e pontos suaves. Se você desenhar o tipo errado de ponto, é sempre possível alterá-lo.



Pontos em um demarcador

A. Quatro pontos de vértice B. Quatro pontos suaves C. Combinação de pontos de vértice e pontos suaves

Um ponto de vértice pode conectar dois segmentos retos ou curvados, enquanto um ponto suave sempre conecta dois segmentos curvados.



Um ponto de vértice pode conectar tanto os segmentos retos como os curvados.

Nota: Não confunda pontos de vértice e pontos suaves com segmentos retos e curvados.

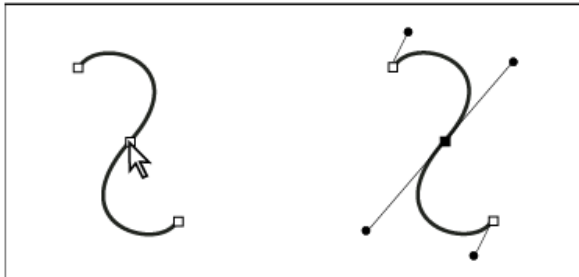
O contorno de um demarcador é chamado de traçado. Uma cor ou um degradê aplicados a uma área interior aberta ou fechada do demarcador são chamados de preenchimento. Um traçado pode ter espessura, cor e um padrão de traço (Illustrator e InDesign), ou um padrão de linha estilizado (InDesign). Após criar um demarcador ou uma forma, você pode alterar as características do seu traçado e preenchimento.

No InDesign, cada demarcador exibe também um ponto central, que marca o centro da forma, mas não faz parte do demarcador em si. Você pode usar esse ponto para arrastar o demarcador, para alinhar o demarcador a outros elementos ou para selecionar todos os pontos de ancoragem no demarcador. O ponto central está sempre visível; ele não pode ser ocultado ou excluído.

Sobre linhas de direção e pontos de direção

[Para o início](#)

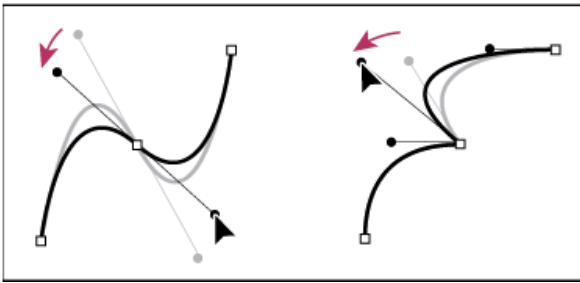
Quando você seleciona um ponto de ancoragem que conecta segmentos curvados (ou seleciona o próprio segmento), os pontos de ancoragem dos segmentos de conexão exibem alças de direção, que consistem em linhas de direção que finalizam em ponto de direção. O ângulo e o comprimento das linhas de direção determinam a forma e o tamanho dos segmentos curvados. A movimentação dos pontos de direção remodela as curvas. As linhas de direção não aparecem na saída final.



Após selecionar um ponto de ancoragem (à esquerda), as linhas de direção aparecem em quaisquer segmentos curvados conectados pelo ponto de ancoragem (à direita).

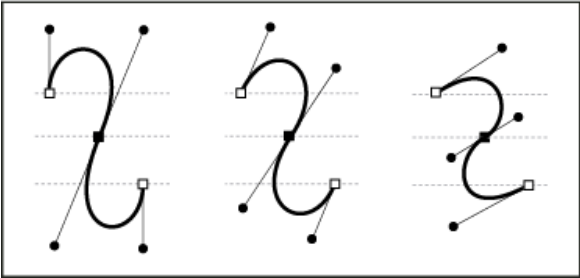
Um ponto suave sempre tem duas linhas de direção, que se movem juntas como uma unidade única e reta. Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvados de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente, mantendo uma curva contínua naquele ponto de ancoragem.

Em comparação, um ponto de vértice pode ter duas, uma ou nenhuma linha de direção, dependendo se ela junta dois, um ou nenhum segmento curvado, respectivamente. As linhas de direção do ponto de vértice mantêm o vértice usando ângulos diferentes. Ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste de linhas de direção em um ponto suave (à esquerda) e em ponto de vértice (à direita)

As linhas de direção são sempre tangentes (perpendicular ao raio de) à curva nos pontos de ancoragem. O ângulo de cada linha de direção determina a inclinação da curva, e o comprimento de cada linha de direção determina a altura, ou profundidade, da curva.



Mover e redimensionar as linhas de direção altera a inclinação das curvas.

Nota: No *Illustrator*, você pode mostrar ou ocultar pontos de ancoragem, linhas de direção e pontos de direção, selecionando *Visualizar > Mostrar Arestas* ou *Visualizar > Ocultar Arestas*.

Especificar a aparência de linhas de direção e pontos de direção

[Para o início](#)

Às vezes, ao trabalhar com pontos âncora e caminhos, talvez você precise visualizar linhas de direção (alças), enquanto, em outras circunstâncias, essas linhas podem estar obstruindo o seu campo de visão. É possível mostrar ou ocultar linhas de direção para vários pontos âncora selecionados. Para um único ponto âncora, as linhas sempre são exibidas.

Você pode optar por mostrar ou ocultar linhas de direção para cada seleção ou pode definir uma preferência para a exibição de linhas de direção.

Para assistir a um vídeo sobre como definir linhas e pontos de direção, consulte www.adobe.com/go/vid0037_br.

Mostrar ou ocultar linhas de direção para pontos âncora selecionados

1. Use a ferramenta Seleção direta para selecionar os pontos âncora desejados.
2. No painel de Controle, clique em *Mostrar alças de múltiplos pontos âncora selecionados* ou *Ocultar alças de múltiplos pontos âncora selecionados* .

Nota: Também é possível definir uma preferência para sempre mostrar ou sempre ocultar alças quando vários pontos âncora estiverem selecionados.

Definir preferências de exibição de pontos e linhas de direção

1. Selecione *Editar > Preferências > Exibição de seleção e âncora* (Windows) ou *Illustrator > Preferências > Exibição de seleção e âncora* (Mac OS).
2. Na área *Ponto de âncora e exibição de alça*, especifique qualquer uma destas opções:

Alças Especifica a exibição de pontos finais de alças (pontos de direção):

- Exibe pontos de direção como pequenos círculos sólidos.
- Exibe pontos de direção como grandes círculos sólidos.
- Exibe pontos de direção como cruzes abertas.

Mostrar alças quando várias âncoras são selecionadas Exibe linhas de direção em todos os pontos âncora selecionados quando você utiliza a ferramenta Seleção direta ou Seleção de grupos para escolher um objeto. Se essa opção não estiver selecionada, linhas de direção serão exibidas para um ponto âncora se este for o único ponto âncora selecionado nesse caminho, ou se o segmento de Bézier da linha de direção estiver selecionado e o ponto âncora a partir do qual essa linha de direção se estende não estiver selecionado.




Especificar preferências de tamanho dos pontos âncora

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Windows) ou Illustrator > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Mac OS).

2. Na área Ponto de âncora e exibição de alça, especifique qualquer uma destas opções:

Âncoras Especifica a exibição de pontos âncora:

-  Exibe pontos âncora selecionados e não selecionados como pequenos pontos.
-  Exibe pontos âncora selecionados como grandes pontos e pontos âncora não selecionados como pequenos pontos.
-  Exibe pontos âncora selecionados e não selecionados como grandes pontos.

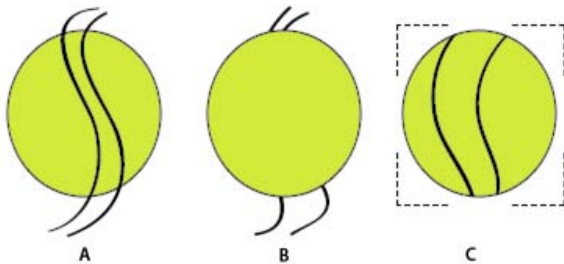
Destacar âncoras ao passar o mouse Realça o ponto âncora localizado diretamente abaixo do cursor do mouse.

Modos de desenho

[Para o início](#)

O Illustrator CS5 fornece os seguintes modos de desenho:

- Desenhar normal (🖱)
- Desenhar atrás (🖱)
- Desenhar dentro (🖱)



Um retângulo aberto pontilhado, como o exibido na ilustração C, é exibido quando um objeto com o modo Desenhar dentro está ativo.

O modo Desenhar normal é o modo de desenho padrão. É possível selecionar modos de desenho no painel Ferramentas, abaixo da ferramenta Seletor de cores.



Painel Modos de desenho

Para alternar entre os modos de desenho, clique no painel Modos de desenho, no painel Ferramentas e selecione o modo de desenho. Também é possível usar o atalho do teclado Shift+D para percorrer os modos de desenho.

Nota: As opções Colar, Colar no local e Colar em A opção Todas as pranchetas aceita os modos de desenho. Entretanto, os comandos Colar na frente e Colar atrás não são afetados pelos modos de desenho.

Para assistir a um vídeo sobre como usar os diferentes modos de desenho, consulte www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_en.

Modo Desenhar atrás

O modo Desenhar atrás permite desenhar atrás de todas as artes em uma camada selecionada quando nenhuma arte está selecionada. Quando uma arte está selecionada, o novo objeto é desenhado logo abaixo do objeto selecionado.

O modo Desenhar atrás é aceito nos seguintes casos:

- Criação de novas camadas
- Inserção de símbolos
- Inserção de arquivos usando o menu Arquivo
- Uso de Alt+Arrastar para duplicar objetos
- Uso de Colar no local e Colar em Opção Todas as pranchetas

Modo Desenhar dentro

O modo Desenhar dentro permite desenhar dentro do objeto selecionado. O modo Desenhar dentro dispensa a execução de várias tarefas, como desenhar e alterar a ordem de empilhamento ou desenhar, selecionar e criar uma máscara de recorte.

O modo Desenhar dentro apenas fica ativo quando existe um único objeto selecionado (caminho, caminho composto ou texto).

Para criar máscaras de recorte usando o modo Desenhar dentro, selecione o caminho dentro do qual você deseja desenhar e alterne para o modo Desenhar dentro. Caminhos subsequentes serão recortados pelo caminho selecionado quando você alternou para o modo Desenhar

dentro, até que você alterne para o modo Desenhar normal (pressionando Shift+D ou clicando duas vezes).

Nota: As máscaras de recorte criadas usando o modo Desenhar dentro retêm a aparência no caminho de recorte, ao contrário do comando de menu *Objeto > Máscara de recorte > Criar*.

Mais tópicos da Ajuda

[Traçar arte com Traço em tempo real ou camadas de modelo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desenhar com a ferramenta Caneta, Lápis ou Clarão

[Desenho com a ferramenta Caneta](#)

[Desenho com a ferramenta Lápis](#)

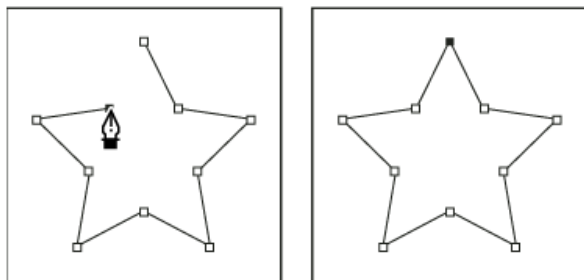
[Desenho de clarões](#)

Desenho com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Desenho de segmentos de linha reta com a ferramenta Caneta


O demarcador mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um demarcador composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de vértice.



Clicar na ferramenta Caneta cria segmentos retos.

1. Selecione a ferramenta Caneta.
2. Posicione a ferramenta Caneta no local de início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem (não arraste).
Nota: o primeiro segmento que você desenhar não ficará visível até você clicar em um segundo ponto de ancoragem. (Selecione a opção *Elástico* no Photoshop para visualizar segmentos do demarcador.) Além disso, se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; escolha *Editar > Desfazer*, e clique novamente.
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).
4. Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.

O último ponto de ancoragem a ser adicionado sempre é um quadrado sólido, indicando que ele está selecionado. Os pontos de ancoragem anteriormente definidos tornam-se vazados e desmarcados conforme mais pontos de ancoragem são adicionados.

5. Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:
 - Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.
 - Nota:** para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher *Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador*.
 - Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, você também pode selecionar uma ferramenta diferente ou escolher *Selecionar > Cancelar seleção* no Illustrator, ou *Editar > Cancelar todas as seleções* no InDesign. No InDesign ou no Illustrator, você também pode pressionar Enter ou Return para sair de um caminho aberto.

Desenho de curvas com a ferramenta Caneta

Você cria uma curva adicionando um ponto de ancoragem onde uma curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

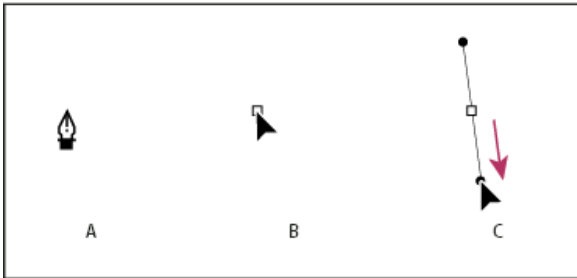
1. Selecione a ferramenta Caneta.
2. Posicione a ferramenta Caneta no local de início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.

O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)

3. Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.

Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)

Pressione a tecla Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

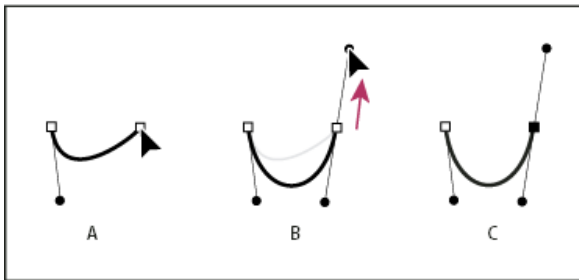


Desenho do primeiro ponto em uma curva

A. Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) **C.** Arrastando para estender as linhas de direção

4. Posicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvado termine e execute um dos procedimentos a seguir:

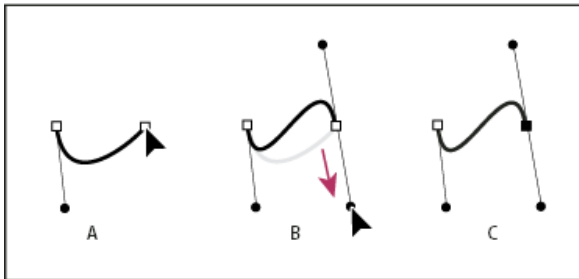
- Para criar uma curva em forma de C, arraste em uma direção oposta à linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.



Desenho do segundo ponto em uma curva

A. Começando a arrastar o segundo ponto suave **B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse

- Para criar uma curva em forma de S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior. Em seguida, solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S

A. Começando a arrastar o novo ponto suave **B.** Arrastando na mesma direção da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse

- (Somente no Photoshop) Para alterar a direção da curva de maneira nítida, solte o botão do mouse e, em seguida, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o ponto de direção na direção da curva. Solte a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e o botão do mouse, reposicione o ponteiro no local em que deseja que o segmento termine e arraste na direção oposta para completar o segmento curvado.

5. Continue arrastando a ferramenta Caneta a partir de locais diferentes para criar uma série de curvas suaves. Observe que você está colocando os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

Para interromper as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

6. Complete o demarcador executando um dos seguintes procedimentos:

- Para fechar o demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá

junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

Nota: para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.

- Para deixar o demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, você também pode selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar seleção no Illustrator, ou Editar > Cancelar todas as seleções no InDesign.


Para assistir a um vídeo sobre o uso da ferramenta Caneta no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0037_br.

Reposicionamento de pontos de ancoragem conforme se desenha

❖ Após clicar para criar um ponto de ancoragem, mantenha o botão do mouse pressionado, mantenha a barra de espaço pressionada e arraste para reposicionar o ponto de ancoragem.

Conclusão do desenho do demarcador

❖ Conclua um demarcador de uma das seguintes maneiras:

- Para fechar um demarcador, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta  quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o demarcador.

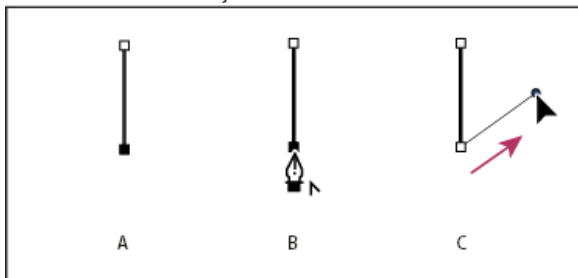
Nota: para fechar um demarcador no InDesign, também é possível selecionar o objeto e escolher Objeto > Demarcadores > Fechar Demarcador.

- Para deixar um demarcador aberto, clique em qualquer lugar longe de todos os objetos com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada.

Para deixar o demarcador aberto, você também pode selecionar uma ferramenta diferente ou escolher Selecionar > Cancelar seleção no Illustrator, ou Editar > Cancelar todas as seleções no InDesign. No InDesign, você também pode pressionar Enter ou Return para sair de um caminho aberto.

Desenho de linhas retas seguidas de curvas

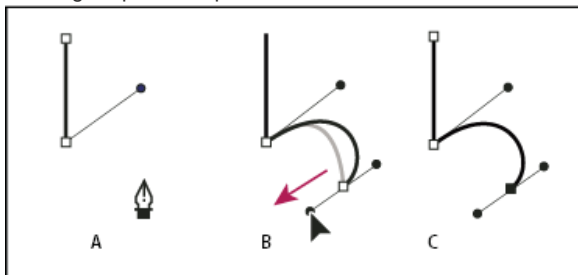
1. Usando a ferramenta Caneta, clique nos pontos de vértice em dois locais para criar um segmento reto.
2. Posicione a ferramenta Caneta sobre a extremidade selecionada. No Illustrator e InDesign, um ícone de conversão de pontos aparece ao lado da ferramenta Caneta quando ela está posicionada corretamente (no Photoshop, uma pequena linha diagonal, ou barra, aparece ao lado da ferramenta Caneta). Para definir a inclinação do segmento curvado que será criado a seguir, clique no ponto de ancoragem e arraste a linha de direção exibida.



Desenho de um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 1)

A. Segmento reto concluído **B.** Posicionando a ferramenta Caneta sobre a extremidade (o ícone Converter Pontos aparece somente no Illustrator e no InDesign) **C.** Arrastando o ponto de direção

3. Posicione a caneta onde deseja colocar o próximo ponto de ancoragem; em seguida, clique (e arraste, se desejado) o novo ponto de ancoragem para completar a curva.

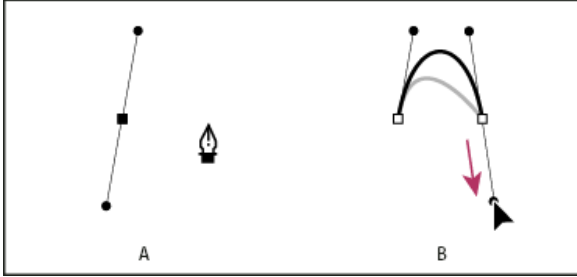


Desenho de um segmento reto seguido por um segmento curvado (parte 2)

A. Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Arrastando a linha de direção **C.** Novo segmento curvado concluído

Desenho de curvas seguidas de linhas retas

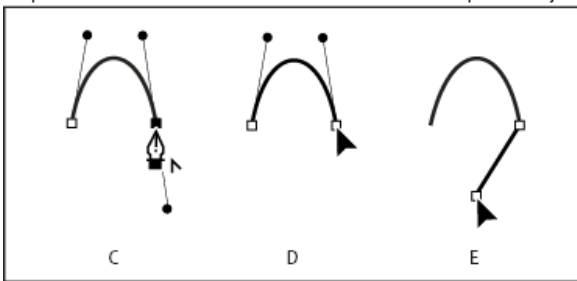
1. Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave do segmento curvo, e solte o botão do mouse.
2. Repositione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvo termine; arraste para completar a curva e solte o botão do mouse.



Desenho de um segmento curvado seguido por um segmento reto (parte 1)

A. Primeiro ponto suave do segmento curvado concluído e a ferramenta Caneta posicionada sobre a extremidade **B.** Arrastando para completar a curva

3. Posicione a ferramenta Caneta sobre a extremidade selecionada. Quando ela estiver posicionada corretamente, um ícone de conversão de pontos aparecerá junto à ferramenta. Clique no ponto de ancoragem para converter o ponto suave em um ponto de vértice.
4. Repositione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento reto termine, e clique para concluir o segmento reto.



Desenho de um segmento curvado seguido por um segmento reto (parte 2)

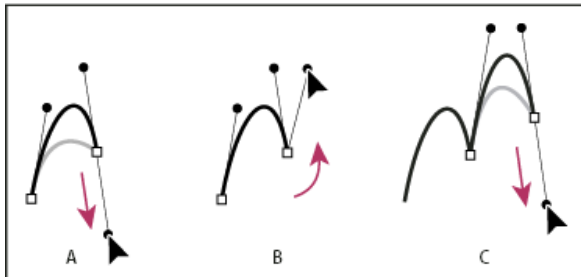
C. Posicionando a ferramenta Caneta sobre uma extremidade existente **D.** Clicando na extremidade **E.** Clicando no próximo ponto de vértice

Desenho de dois segmentos curvados conectados por um vértice

1. Usando a ferramenta Caneta, arraste para criar o primeiro ponto suave de um segmento curvado.
2. Repositione a ferramenta Caneta e arraste para criar uma curva com um segundo ponto suave; em seguida, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a linha de direção na direção da extremidade oposta para definir a inclinação da próxima curva. Solte a tecla e o botão do mouse.

Esse processo converte o ponto suave em um ponto de vértice dividindo as linhas de direção.

3. Repositione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segundo segmento curvado termine, e arraste um novo ponto suave para concluir o segundo segmento curvado.



Desenho de duas curvas

A. Arrastando um novo ponto suave **B.** Pressionando Alt/Option para dividir as linhas de direção enquanto arrasta e oscilando a linha de direção para cima **C.** Resultado após reposicionar e arrastar pela terceira vez

Desenhar com a ferramenta Lápis

[Para o início](#)

Desenho com a ferramenta Lápis



A ferramenta Lápis funciona basicamente da mesma forma no Adobe Illustrator e no InDesign. Ela permite que você desenhe demarcadores

abertos e fechados como se você estivesse desenhando com um lápis no papel. Essa ferramenta é mais útil para fazer esboços rápidos ou para criar uma aparência de desenho à mão livre. Quando você desenha um demarcador, você pode alterá-lo imediatamente se necessário.

Os pontos de ancoragem são definidos conforme você desenha com a ferramenta Lápis; você não determina onde eles serão posicionados. No entanto, você pode ajustá-los quando o demarcador estiver concluído. O número de pontos de ancoragem definidos é determinado pelo comprimento e complexidade do demarcador e por configurações de tolerância na caixa de diálogo Preferências da ferramenta Lápis. Essas configurações determinam a sensibilidade da ferramenta Lápis para o movimento do mouse ou do digitalizador de tablets gráficos.

Para assistir a um vídeo sobre o desenho com a ferramenta Lápis no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0039_br.

Desenho de demarcadores de forma livre com a ferramenta Lápis

1. Selecione a ferramenta Lápis .
2. Posicione a ferramenta onde deseja que o demarcador comece e arraste para desenhar um demarcador. A ferramenta Lápis  exibe um pequeno x para indicar o desenho de um demarcador de forma livre.

Conforme você arrasta, uma linha pontilhada segue o ponteiro. Os pontos de ancoragem aparecem nas duas extremidades do demarcador e em vários pontos ao longo dele. O demarcador adota o traçado atual e os atributos de preenchimento e permanece selecionado por padrão.

Desenho de demarcadores fechados com a ferramenta Lápis

1. Selecione a ferramenta Lápis.
2. Posicione a ferramenta onde deseja que o demarcador comece e comece a arrastar para desenhar um demarcador.
3. Depois que você tiver começado a arrastar, mantenha a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada. A ferramenta Lápis exibe um pequeno círculo (e, no InDesign, uma borracha sólida) para indicar que você está criando um demarcador fechado.
4. Quando o demarcador tiver o tamanho e a forma desejados, solte o botão do mouse (mas não as teclas Alt ou Option). Depois que o demarcador fechar, solte as teclas Alt ou Option.

Não é necessário posicionar o cursor sobre o ponto inicial do demarcador para poder criar um demarcador fechado; se você soltar o botão do mouse em algum outro local, a ferramenta Lápis fechará a forma criando a menor linha possível de volta ao ponto original.

Edição de demarcadores com a ferramenta Lápis

É possível editar qualquer demarcador usando a ferramenta Lápis e adicionar linhas e formas livres a qualquer forma.

Adição a um demarcador com a ferramenta Lápis

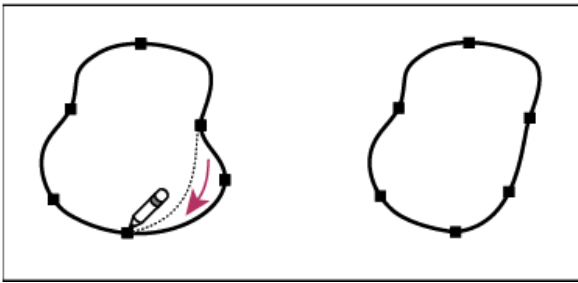
1. Selecione um demarcador existente.
2. Selecione a ferramenta Lápis.
3. Posicione a ponta do lápis em uma das extremidades do demarcador.
É possível identificar quando se está bem próximo da extremidade quando o pequeno x ao lado da ponta do lápis desaparece.
4. Arraste para continuar o demarcador.

Conexão de dois demarcadores com a ferramenta Lápis

1. Selecione ambos os demarcadores (clique com a tecla Shift pressionada ou arraste em torno dos dois com a ferramenta Seleção).
2. Selecione a ferramenta Lápis.
3. Posicione o ponteiro onde deseja começar em um demarcador, e comece a arrastar em direção ao outro demarcador.
4. Depois de começar a arrastar, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada. A ferramenta Lápis exibe um pequeno símbolo de mesclagem para indicar que você está adicionando ao demarcador existente.
5. Arraste até a extremidade do outro demarcador, solte o botão do mouse e, em seguida, solte as teclas Ctrl ou Command.
Nota: Para obter melhores resultados, arraste de um demarcador para o outro como se estivesse simplesmente continuando os demarcadores na direção em que eles foram criados.

Remodelagem de demarcadores com a ferramenta Lápis

1. Selecione o demarcador que deseja alterar.
2. Posicione a ferramenta Lápis no demarcador ou próximo a ele para redesenhar.
É possível identificar quando se está bem próximo do demarcador quando o pequeno x desaparece da ferramenta.
3. Arraste a ferramenta até que o demarcador tenha a forma desejada.



Uso da ferramenta Lápis para editar uma forma fechada

Nota: Dependendo de onde você começar a redesenhar o demarcador e em que direção você arrastar, você pode ter resultados inesperados. Por exemplo, você pode acidentalmente trocar um demarcador fechado por um aberto, trocar um demarcador aberto por um fechado ou perder uma parte da forma.

Opções da ferramenta Lápis

Clique duas vezes na ferramenta Lápis para definir uma destas opções:

Fidelidade Controla quanto você deve mover o seu mouse ou digitalizador antes que um novo ponto de ancoragem seja adicionado ao demarcador. Quanto maior o valor, mais suave e menos complexo será o demarcador. Quanto menor o valor, mais as curvas serão compatíveis ao movimento do ponteiro, resultando em ângulos mais nítidos. A fidelidade pode variar de 0,5 a 20 pixels.

Suavidade Controla a quantidade de suavização aplicada quando você usa a ferramenta. A suavidade pode variar de 0% a 100%. Quanto maior o valor, mais suave o demarcador. Quanto menor o valor, mais pontos de ancoragem são criados e mais as irregularidades de linhas são preservadas.

Preencher Novos Traçados de Lápis (Somente no Illustrator) Aplica um preenchimento aos traçados de lápis que você desenha após selecionar esta opção, mas não aos traçados de lápis existentes. Lembre-se de selecionar um preenchimento antes de desenhar os traçados de lápis.

Manter Selecionado Determina se um demarcador deve permanecer selecionado depois que você desenhá-lo. Essa opção é selecionada por padrão.

Editar Demarcadores Selecionados Determina se você pode ou não alterar ou mesclar um caminho selecionado quando está a uma certa distância dele (especificado na próxima opção).

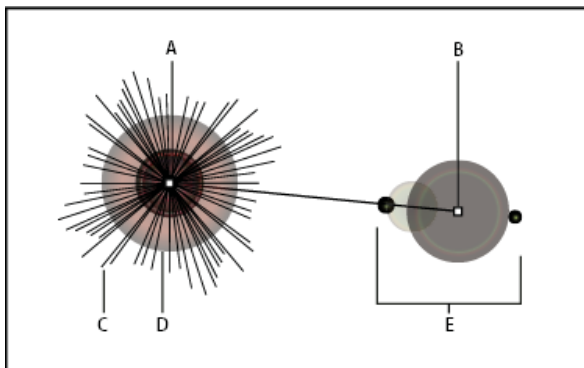
Até: _ pixels Determina quão próximo o mouse ou digitalizador precisam estar de um demarcador existente para que seja possível editar o demarcador com a ferramenta Lápis. Esta opção só está disponível quando a opção Editar Demarcadores Selecionados é selecionada.

Desenho de clarões

[Para o início](#)

A ferramenta Clarão cria objetos de clarão com um centro claro, um halo, raios e anéis. Use essa ferramenta para criar um efeito semelhante ao brilho de uma lente em uma fotografia.

Clarões incluem uma alça central e uma alça de extremidade. Use essas alças para posicionar o clarão e seus anéis. A alça central está localizada no centro claro do clarão, cujo caminho começa a partir deste ponto.



Componentes de um clarão

A. Alça central **B.** Alça de extremidade **C.** Raios (exibidos em preto por causa da claridade) **D.** Halo **E.** Anéis

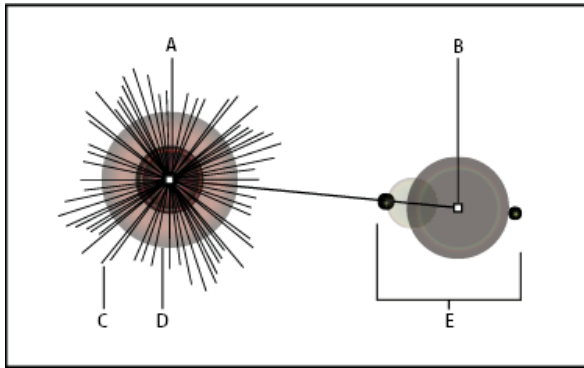
Para saber mais sobre como criar e editar clarões, consulte este tópico na Ajuda da Web.

Importante: A Ajuda completa e atualizada está disponível na Web. O aplicativo não detectou uma conexão com a Internet. Para ver uma versão completa deste tópico, clique no link a seguir ou pesquise a Ajuda integral no endereço community.adobe.com/help.

Criar um clarão

A ferramenta Clarão cria objetos de clarão com um centro claro, um halo, raios e anéis. Use essa ferramenta para criar um efeito semelhante ao brilho de uma lente em uma fotografia.


Clarões incluem uma alça central e uma alça de extremidade. Use essas alças para posicionar o clarão e seus anéis. A alça central está localizada no centro claro do clarão, cujo caminho começa a partir deste ponto.



Componentes de um clarão

A. Alça central **B.** Alça de extremidade **C.** Raios (exibidos em preto por causa da claridade) **D.** Halo **E.** Anéis

Criar um clarão padrão

1. Selecione a ferramenta Clarão .
2. Pressione Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique no local em que deseja exibir a alça central do clarão.

Na maioria das vezes, clarões têm uma aparência melhor quando desenhados sobre objetos existentes.

Desenhar um clarão

1. Selecione a ferramenta Clarão.
2. Pressione o botão do mouse para posicionar a alça central do clarão e, em seguida, arraste para definir o tamanho do centro, especificar o tamanho do halo e girar o ângulo dos raios.
3. Solte o botão do mouse quando ficar satisfeito com o centro, o halo e os raios.
4. Pressione e arraste novamente para adicionar anéis ao clarão e posicionar a alça de extremidade.

Antes de soltar o botão do mouse, pressione Shift para restringir os raios em um ângulo definido. Pressione a seta para cima ou para baixo de modo a adicionar ou subtrair raios. Pressione Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), para manter o centro do clarão constante.

5. Solte o botão do mouse quando a alça de extremidade estiver no local desejado.

Cada elemento (centro, halo, anéis e raios) no clarão é preenchido com cores em diferentes configurações de opacidade.

Criar um clarão usando a caixa de diálogo Opções da ferramenta Clarão

1. Selecione a ferramenta Clarão e clique no ponto em que deseja posicionar a alça central do clarão.
2. Na caixa de diálogo Opções da ferramenta Clarão, execute qualquer uma das opções a seguir e clique em OK:
 - Especifique o diâmetro geral, a opacidade e o brilho do centro do clarão.
 - Especifique o Crescimento do halo como uma porcentagem do tamanho geral e especifique o grau de imprecisão do halo (0 é nítido e 100 é impreciso).
 - Se quiser que o clarão contenha raios, selecione Raios e especifique o número de raios, o raio mais longo (como porcentagem da média de raios) e o grau de imprecisão dos raios (0 é nítido e 100 é impreciso).
 - Se quiser que o clarão contenha anéis, selecione Anéis e especifique a distância do caminho entre o ponto central do halo (alça central) e o ponto central do anel mais distante (alça de extremidade), o número de anéis, o anel maior (como porcentagem da média de anéis) e a direção ou o ângulo dos anéis.

Editar um clarão

Siga qualquer um destes procedimentos:

- Selecione o clarão e clique duas vezes no ícone da ferramenta Clarão para abrir a caixa de diálogo Opções da ferramenta Clarão. Altere configurações na caixa de diálogo.

Para redefinir os valores padrão de um clarão, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique em Redefinir.

- Selecione o clarão e a ferramenta Clarão. Arraste um ponto final (a partir da alça central ou da alça de extremidade) para alterar o

comprimento ou a direção do clarão.

- Selecione o clarão e escolha Objeto > Expandir. Isso torna os elementos do clarão editáveis, como os elementos de misturas.

Mais tópicos da Ajuda

[Vídeo sobre a ferramenta Caneta no Illustrator](#)

[Vídeo sobre desenho com a ferramenta Lápis no Illustrator](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desenho de linhas e formas simples

[Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha](#)

[Desenhar retângulos e quadrados](#)

[Especificar o raio de vértice de um retângulo arredondado](#)

[Desenhar elipses](#)

[Desenhar polígonos](#)

[Desenhar estrelas](#)

[Desenhar arcos](#)


[Desenhar espirais](#)

[Desenhar grades](#)

Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha



[Para o início](#)

Use a ferramenta Segmento de linha quando quiser desenhar um segmento de linha reta por vez. Para assistir a um vídeo sobre o uso da ferramenta Segmento de linha, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.

1. Selecione a ferramenta Segmento de linha .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Posicione o ponteiro no local desejado para o início da linha e arraste até o local desejado para o término da linha.
 - Clique no local desejado para o início da linha e especifique o comprimento e o ângulo da linha. Se quiser preencher a linha com a cor de preenchimento atual, selecione Preencher linha. Em seguida, clique em OK.

Desenhar retângulos e quadrados

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Retângulo  ou a ferramenta Retângulo arredondado .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para desenhar um retângulo, arraste diagonalmente até que o retângulo atinja o tamanho desejado.
 - Para desenhar um quadrado, mantenha pressionada a tecla Shift ao arrastar diagonalmente, até que o quadrado atinja o tamanho desejado.
 - Para criar um quadrado ou retângulo usando valores, clique no local destinado ao canto superior esquerdo. Especifique uma largura e uma altura (e um raio de vértice para um retângulo arredondado) e clique em OK.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br. Para ver um exemplo de como usar ferramentas de forma para desenhar edifícios, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_br.

Especificar o raio de vértice de um retângulo arredondado


[Para o início](#)

O raio de vértice determina o arredondamento dos vértices do retângulo. Você pode alterar o raio padrão de todos os novos retângulos e pode alterar o raio de retângulos individuais enquanto os desenha.

- Para alterar o raio de vértice padrão, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e insira um novo valor para Raio do canto. Como alternativa, selecione a ferramenta Retângulo arredondado, clique na janela do documento e insira um novo valor para Raio do canto. O raio padrão se aplica apenas aos novos retângulos arredondados desenhados e não aos existentes.
- Para alterar o raio de vértice ao arrastar com a ferramenta Retângulo arredondado, pressione a tecla de Seta para cima ou a tecla de Seta para baixo. Quando os vértices tiverem o arredondamento desejado, solte a tecla.
- Para criar vértices quadrados ao arrastar com a ferramenta Retângulo arredondado, pressione a tecla de Seta para a esquerda.
- Para criar os vértices mais arredondados ao arrastar com a ferramenta Retângulo arredondado, pressione a tecla de Seta para a direita.

Nota: Não é possível alterar o raio do canto após um retângulo arredondado ter sido desenhado. Se achar que precisa alterar o raio do canto, desenhe um retângulo normal e escolha Efeito > Converter em forma > Retângulo arredondado e especifique os parâmetros do retângulo arredondado. Para modificar o raio do canto ou outros parâmetros, modifique os parâmetros de efeito no painel Aparência.


Desenhar elipses

1. Selecione a ferramenta Elipse . Clique na ferramenta Retângulo e mantenha-a pressionada para ver e escolher a ferramenta Elipse. Para obter mais informações sobre a seleção de ferramentas, consulte Selecionar uma ferramenta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste diagonalmente até a elipse atingir o tamanho desejado.
 - Clique no local destinado ao canto superior esquerdo da caixa delimitadora da elipse. Especifique uma largura e uma altura para a elipse e clique em OK.

Nota: Para criar um círculo, mantenha pressionada a tecla Shift ao arrastar ou, se estiver especificando dimensões, depois de inserir um valor de Largura, clique na palavra Altura para copiar esse valor na caixa Altura.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.


Desenhar polígonos

1. Selecione a ferramenta Polígono .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste até o polígono atingir o tamanho desejado. Arraste o ponteiro em um arco para girar o polígono. Pressione as teclas de Seta para cima e Seta para baixo para adicionar e remover lados do polígono.
 - Clique no local destinado ao centro do polígono. Especifique um raio e um número de lados para o polígono e clique em OK.

Triângulos também são polígonos! Você pode desenhar um triângulo como faria com qualquer outro polígono.



Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.

Desenhar estrelas

1. Selecione a ferramenta Estrela .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste até a estrela atingir o tamanho desejado. Arraste o ponteiro em um arco para girar a estrela. Pressione as teclas de Seta para cima e Seta para baixo para adicionar e remover pontos da estrela.
 - Clique no local destinado ao centro da estrela. Para Raio 1, especifique a distância do centro da estrela até os pontos mais internos da estrela. Para Raio 2, especifique a distância do centro da estrela até os pontos mais externos da estrela. Para Pontos, especifique o número de pontos desejados na estrela. Em seguida, clique em OK. Para aumentar ou diminuir o número de pontos da estrela, use as setas para cima e para baixo enquanto desenha a estrela.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.


Desenhar arcos

1. Selecione a ferramenta Arco .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Posicione o ponteiro no local desejado para o início do arco e arraste até o local desejado para o término do arco.
 - Clique no local desejado para o início do arco. Na caixa de diálogo, clique em um quadrado no localizador de pontos de referência  para determinar o ponto a partir do qual o arco é desenhado. Em seguida, defina qualquer uma das opções a seguir e clique em OK.
 - Eixo X - tamanho** Especifica a largura do arco.
 - Eixo Y - tamanho** Especifica a altura do arco.
 - Texto** Especifica se você deseja que o objeto seja um caminho aberto ou fechado.
 - Base ao longo** Especifica a direção do arco. Selecione Eixo X ou Eixo Y dependendo de você desejar desenhar a base do arco ao longo do eixo horizontal (x) ou do eixo vertical (y).
 - Inclinação** Especifica a direção da inclinação do arco. Insira um valor negativo para uma inclinação côncava (para dentro). Insira um valor positivo para uma inclinação convexa (para fora). Uma inclinação de 0 cria uma linha reta.
 - Preencher arco** Preenche o arco com a cor de preenchimento atual.

Nota: Para ver uma visualização dinâmica do arco ao definir opções, clique duas vezes na ferramenta Arco, no painel Ferramentas.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.

Desenhar espirais



1. Selecione a ferramenta Espiral .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste até a espiral atingir o tamanho desejado. Arraste o ponteiro em um arco para girar a espiral.
 - Clique no local desejado para o início da espiral. Na caixa de diálogo, defina qualquer uma das opções a seguir e clique em OK.
 - Raio** Especifica a distância do centro até o ponto mais externo da espiral.
 - Decréscimo** Especifica a quantidade pela qual cada volta da espiral deve diminuir com relação à volta anterior.
 - Segmentos** Especifica quantos segmentos a espiral possui. Cada volta completa da espiral consiste em quatro segmentos.
 - Estilo** Especifica a direção da espiral.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de ferramentas de forma, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.



Desenhar grades

Use as ferramentas de grade para desenhar rapidamente grades retangulares e polares. A ferramenta Grade retangular cria grades retangulares de um tamanho especificado com um determinado número de divisores. A ferramenta Grade polar cria círculos concêntricos de um tamanho especificado e um determinado número de divisores.

Desenhar grades retangulares

1. Selecione a ferramenta Grade retangular .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste até a grade atingir o tamanho desejado.
 - Clique para definir o ponto de referência da grade. Na caixa de diálogo, clique em um quadrado no localizador de pontos de referência  para determinar o ponto a partir do qual a grade é desenhada. Em seguida, defina qualquer uma das opções a seguir e clique em OK.
 - Tamanho padrão** Especifica a largura e a altura da grade inteira.
 - Divisores horizontais** Especifica o número de divisores horizontais a serem exibidos entre as partes superior e inferior da grade. O valor de Inclinat determina como os divisores horizontais são intensificados em direção à parte superior ou inferior da grade.
 - Divisores verticais** Especifica o número de divisores a serem exibidos entre os lados esquerdo e direito da grade. O valor de Inclinat determina como os divisores verticais são intensificados para o lado esquerdo ou direito.
 - Usar retângulo externo como quadro** Substitui os segmentos superior, inferior, esquerdo e direito por um objeto retangular separado.
 - Preencher grade** Preenche a grade com a cor de preenchimento atual (caso contrário, o preenchimento é definido como nenhum).

Desenhar grades circulares (polares)

1. Selecione a ferramenta Grade polar .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste até a grade atingir o tamanho desejado.
 - Clique para definir o ponto de referência da grade. Na caixa de diálogo, clique em um quadrado no localizador de pontos de referência  para determinar o ponto a partir do qual a grade é desenhada. Em seguida, defina qualquer uma das opções a seguir e clique em OK.
 - Tamanho padrão** Especifica a largura e a altura da grade inteira.
 - Divisores concêntricos** Especifica o número de divisores concêntricos circulares a serem exibidos na grade. O valor de Inclinat determina como os divisores concêntricos são intensificados em direção à parte interna ou externa da grade.
 - Divisores radiais** Especifica o número de divisores radiais a serem exibidos entre o centro e a circunferência da grade. O valor de Inclinat determina como os divisores radiais são intensificados no sentido horário ou anti-horário na grade.
 - Criar caminho composto a partir de elipses** Converte os círculos concêntricos em caminhos compostos separados e preenche todo segundo círculo.
 - Preencher grade** Preenche a grade com a cor de preenchimento atual (caso contrário, o preenchimento é definido como nenhum).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Edição de demarcadores

Seleção de demarcadores, segmentos e pontos de ancoragem

Adição e exclusão de pontos âncora

Suavizar e simplificar caminhos

Converter entre pontos suaves e pontos de vértice

Apagar o trabalho artístico



Dividir um caminho

Seleção de demarcadores, segmentos e pontos de ancoragem

[Para o início](#)



Antes de poder remodelar ou editar um demarcador, é necessário selecionar os pontos de ancoragem, os segmentos do demarcador ou uma combinação dos dois.

Seleção de pontos de ancoragem

- Se conseguir visualizar os pontos, poderá clicar neles com a ferramenta Seleção Direta  para selecioná-los. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários pontos.
- Selecione a ferramenta Seleção Direta e arraste um limite ao redor dos pontos de ancoragem. Com a tecla Shift pressionada, arraste em torno de outros pontos de ancoragem para selecioná-los.
- Certifique-se de que o demarcador que contém os pontos de ancoragem não esteja selecionado. Mova a ferramenta Seleção Direta sobre o ponto de ancoragem até que o ponteiro exiba um quadrado vazado e, em seguida, clique no ponto de ancoragem. Clique com a tecla Shift pressionada em outros pontos de ancoragem para selecioná-los.
- (Somente no Illustrator) Selecione a ferramenta Laço  e arraste em torno dos pontos de ancoragem. Arraste com a tecla Shift pressionada em torno de outros pontos de ancoragem para selecioná-los.

Seleção de segmentos do demarcador

Execute qualquer um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta Seleção Direta , e clique em 2 pixels do segmento ou arraste uma moldura sobre uma parte do segmento. Clique ou arraste com a tecla Shift pressionada em torno de outros segmentos do demarcador para selecioná-los.
- (Somente no Illustrator) Selecione a ferramenta Laço  e arraste em torno de parte do segmento do demarcador. Arraste com a tecla Shift pressionada em torno de outros segmentos do demarcador para selecioná-los.

Seleção de todos os pontos de ancoragem e segmentos em um demarcador

1. Selecione a ferramenta Seleção Direta  ou, no Illustrator, a ferramenta Laço.
2. Arraste ao redor do demarcador inteiro.

Se o demarcador estiver preenchido, também é possível clicar dentro do demarcador com a ferramenta Seleção Direta para selecionar todos os pontos de ancoragem.

Cópia de um demarcador





❖ Selecione um demarcador ou segmento com a ferramenta Seleção ou Seleção Direta e siga um destes procedimentos:

- Use as funções de menu padrão para copiar e colar demarcadores dentro de um aplicativo ou entre aplicativos.
- Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste o demarcador para a posição desejada; em seguida, solte o botão do mouse e a tecla Alt/Option.

Adição e exclusão de pontos âncora

[Para o início](#)


A adição de pontos âncora pode lhe dar mais controle sobre um caminho ou pode estender um caminho aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um demarcador com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Você pode reduzir a complexidade de um demarcador excluindo os pontos desnecessários. A adição e a exclusão de pontos âncora funciona de maneira semelhante em aplicativos da Adobe.

O painel Ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar ponto âncora  e a ferramenta Excluir ponto âncora . Além disso, o painel de Controle tem um botão Remover pontos âncora selecionados .

Por padrão, a ferramenta Caneta se transforma na ferramenta Adicionar ponto âncora, quando você a posiciona sobre um caminho selecionado, ou na ferramenta Excluir ponto âncora, quando você a posiciona sobre um ponto âncora.

Nota: Não use a tecla Delete, a tecla de espaço ou os comandos Editar > Recortar e Editar > Limpar para excluir pontos de ancoragem: essas teclas e comandos excluem o ponto e os segmentos de linha que se conectam a esse ponto.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

1. Selecione o demarcador que deseja modificar.
2. Para adicionar um ponto âncora, selecione a ferramenta Caneta ou Adicionar ponto âncora, posicione o ponteiro sobre o segmento de caminho e clique.
3. Para excluir um ponto âncora, siga um destes procedimentos:
 - Selecione o ponto com a ferramenta Seleção direta e clique em Remover pontos âncora selecionados , no painel de Controle.
 - Selecione a ferramenta Caneta ou Excluir ponto âncora, posicione o ponteiro sobre o ponto âncora e clique.

Localizar e excluir pontos âncora isolados

Pontos âncora isolados são pontos individuais que não se conectam a outros pontos âncora. É recomendável localizar e excluir esses pontos âncora isolados.

1. Cancele a seleção de todos os objetos.
2. Selecione Selecionar > Objeto > Pontos isolados.
3. Selecione os comandos Editar > Recortar ou Editar > Limpar ou pressione Delete ou Backspace no teclado.

Desativar ou substituir temporariamente a alternância automática da ferramenta Caneta

Você pode desativar ou substituir temporariamente a alternância automática entre a ferramenta Adicionar ponto âncora ou Excluir ponto âncora.


- Para substituir temporariamente a alternância, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto posiciona a ferramenta Caneta sobre o caminho selecionado ou um ponto âncora. Isso é útil quando você deseja iniciar um novo caminho sobre um caminho existente. Para evitar que a tecla Shift restrinja a ferramenta Caneta, solte-a antes de soltar o botão do mouse.
- Para desativar a alternância, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e selecione Desative Adicionar/excluir automaticamente.

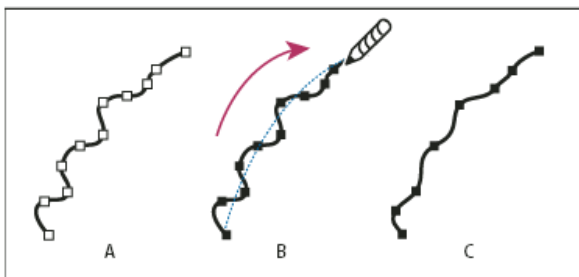
Suavizar e simplificar caminhos

[Para o início](#)

Você pode suavizar a aparência de caminhos e simplificá-los removendo o excesso de pontos âncora.

Suavizar caminhos

1. Selecione o objeto.
2. Selecione a ferramenta Suavizar .
3. Arraste a ferramenta ao longo do comprimento do segmento de caminho que deseja suavizar.
4. Continue suavizando até que o traçado ou o caminho tenha a suavidade desejada.



Utilização da ferramenta Suavizar

A. Caminho original **B.** Arraste ao longo do caminho com a ferramenta Suavizar **C.** Resultado

5. Para alterar a quantidade de suavização, clique duas vezes na ferramenta Suavizar e defina as seguintes opções:

Fidelidade Controla o quanto você deve mover o mouse ou a caneta digitalizadora antes que o Illustrator adicione um novo ponto âncora ao caminho. Por exemplo, um valor de Fidelidade de 2,5 significa que movimentos da ferramenta de menos de 2,5 pixels não são registrados. A Fidelidade pode variar de 0,5 a 20 pixels. Quanto maior o valor, mais suave e menos complexo o caminho.

Suavidade Controla a quantidade de suavização aplicada pelo Illustrator quando você usa a ferramenta. A suavidade pode variar de 0% a 100%. Quanto maior o valor, mais suave é o caminho.

Simplificar caminhos

Simplificar um caminho remove os pontos âncora extra sem alterar a forma desse caminho. A remoção de pontos âncora desnecessários simplifica o trabalho artístico, reduzindo o tamanho do arquivo e fazendo com que ele seja exibido e impresso com mais rapidez.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Objeto > Caminho > Simplificar.
3. Defina a Precisão da curva para controlar com que proximidade o caminho simplificado segue o caminho original.

Selecione Visualizar para mostrar uma visualização do caminho simplificado e listar o número de pontos nos caminhos original e simplificado.

4. Selecione opções adicionais e clique em OK:

Precisão da curva Insira um valor entre 0% e 100% para definir com que proximidade o caminho simplificado deve seguir o caminho original. Uma porcentagem maior cria mais pontos e uma correspondência mais próxima. Os pontos âncora existentes são ignorados, com exceção dos pontos finais de uma curva e dos pontos de vértice (a menos que você insira um valor para Limite de ângulo).

Limite de ângulo Insira um valor entre 0 e 180° para controlar a suavidade dos vértices. Se o ângulo de um ponto de vértice for menor do que o limite de ângulo, o ponto de vértice não será alterado. Essa opção ajuda a manter os vértices nítidos, mesmo quando o valor de Precisão da curva é baixo.

Linhas retas Cria linhas retas entre os pontos âncora originais do objeto. Os pontos de vértice serão removidos se tiverem um ângulo maior do que o valor definido em Limite de ângulo.

Mostrar original Mostra o caminho original atrás do caminho simplificado.

Obter a média da posição de pontos âncora

1. Selecione dois ou mais pontos âncora (no mesmo caminho ou em caminhos diferentes).
2. Selecione Objeto > Caminho > Média.
3. Opte por obter uma média somente ao longo do eixo horizontal (x), somente ao longo do eixo vertical (y) ou ao longo de ambos os eixos. Em seguida, clique em OK.



Converter entre pontos suaves e pontos de vértice

[Para o início](#)


É possível converter os pontos em um caminho entre pontos de vértice e pontos suaves. Usando as opções no painel de Controle, você pode converter rapidamente vários pontos âncora. Usando a ferramenta Converter ponto âncora, você pode optar por converter somente um lado do ponto e pode alterar a curva com precisão à medida que converte o ponto.

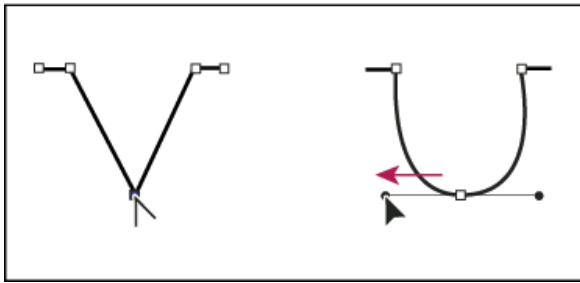
Converter um ou mais pontos âncora usando o painel de Controle

Para usar as opções de conversão de pontos âncora no painel de Controle, apenas os pontos âncora relevantes, e não o objeto inteiro, devem ser selecionados. Se você selecionar vários objetos, um deles deverá estar apenas parcialmente selecionado. Quando objetos inteiros são selecionados, as opções do painel de Controle se transformam em opções que afetam esses objetos inteiros.

1. Para converter um ou mais pontos de vértice em pontos suaves, selecione os pontos e clique no botão Converter pontos âncora selecionados em suave , no painel de Controle.
2. Para converter um ou mais pontos suaves em pontos de vértice, selecione os pontos e clique no botão Converter pontos âncora selecionados em canto , no painel de Controle.

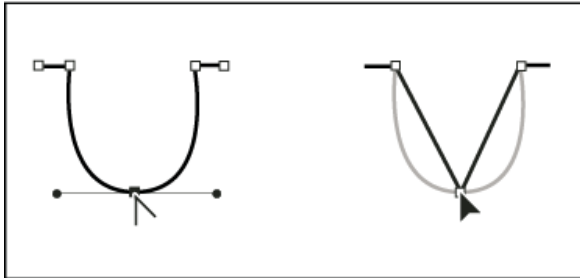
Converter um ponto âncora com precisão usando a ferramenta Converter ponto âncora

1. Selecione o caminho inteiro que você deseja modificar para poder ver seus pontos âncora.
2. Selecione a ferramenta Converter ponto âncora .
3. Posicione a ferramenta Converter ponto âncora sobre o ponto âncora a ser convertido e siga um destes procedimentos:
 - Para converter um ponto de vértice em ponto suave, arraste um ponto de direção para fora do ponto de vértice.



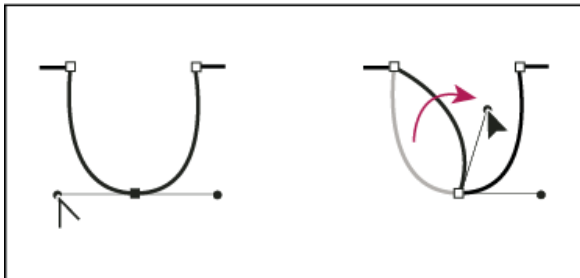
Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de vértice para criar um ponto suave

- Para converter um ponto suave em ponto de vértice sem linhas de direção, clique no ponto suave.



Clicando em um ponto suave para criar um ponto de vértice

- Para converter um ponto suave em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, arraste uma dos pontos de direção.





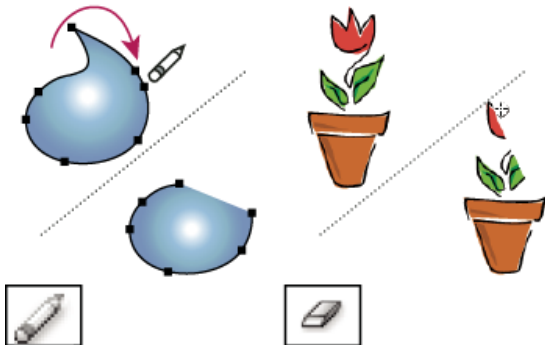
Conversão de um ponto suave em um ponto de vértice

- Para converter um ponto de vértice sem linhas de direção em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, primeiro arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice (tornando-o um ponto suave com linhas de direção). Solte apenas o botão do mouse (não solte nenhuma das teclas que você pressionou, para ativar a ferramenta Converter Ponto de Ancoragem) e, em seguida, arraste um dos pontos de direção.

Apagar o trabalho artístico

[Para o início](#)


É possível apagar partes de um trabalho artístico usando a ferramenta Borracha de caminho, a ferramenta Borracha ou a borracha em uma caneta digitalizadora Wacom. A ferramenta Borracha de caminho  permite apagar partes de um caminho desenhando ao longo desse caminho. Essa ferramenta é útil quando se deseja limitar a um segmento de caminho o conteúdo a ser apagado, como uma aresta de um triângulo. A ferramenta Borracha  e a borracha em uma caneta digitalizadora Wacom permitem apagar qualquer área de um trabalho artístico, independentemente da estrutura. Você pode usar a ferramenta Borracha em caminhos, caminhos compostos, caminhos dentro de grupos de Pintura em tempo real e caminhos de recorte.




Utilização da ferramenta Borracha de caminho para apagar partes de um caminho (à esquerda), utilização da ferramenta Borracha para apagar parte de um objeto agrupado (à direita)

Para assistir a um vídeo sobre o uso da ferramenta Borracha, consulte www.adobe.com/go/vid0036_br.

Apagar parte de um caminho usando a ferramenta Borracha de caminho

1. Selecione o objeto.
2. Selecione a ferramenta Borracha de caminho .
3. Arraste a ferramenta ao longo do comprimento do segmento de caminho que deseja apagar. Para obter os melhores resultados, use um movimento de arraste simples e suave.

Apagar objetos usando a ferramenta Borracha

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para apagar objetos específicos, selecione os objetos ou abra-os no modo de isolamento.
 - Para apagar qualquer objeto na prancheta, deixe todos os objetos desmarcados.Quando não há nada selecionado, a ferramenta Borracha apaga o conteúdo em todas as camadas.
2. Selecione a ferramenta Borracha .
3. (Opcional) Clique duas vezes na ferramenta Borracha e especifique opções.
4. Arraste sobre a área que deseja apagar. É possível controlar a ferramenta seguinte um destes procedimentos:
 - Para restringir a ferramenta Borracha a uma linha vertical, horizontal ou diagonal, arraste com a tecla Shift pressionada.
 - Para criar uma marca de seleção ao redor de uma área e apagar tudo dentro dessa área, arraste com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada. Para restringir a marca de seleção a um quadrado, arraste com as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), pressionada.

Apagar objetos usando a borracha de uma caneta digitalizadora Wacom

Quando você gira uma caneta digitalizadora, a ferramenta Borracha se torna automaticamente ativa. Ao girar novamente a caneta digitalizadora, a última ferramenta ativa se torna ativa novamente.

❖ Inverta a caneta digitalizadora e arraste pela área que deseja apagar.

Pressione com mais força para aumentar a largura do caminho apagado. (Talvez seja necessário selecionar a opção Pressão na caixa de diálogo Opções da ferramenta Borracha antes.)

Opções da ferramenta Borracha

É possível alterar as opções da ferramenta Borracha clicando duas vezes nessa ferramenta no painel Ferramentas.

Nota: É possível alterar o diâmetro a qualquer momento pressionando] para ampliar ou [para reduzir.

Ângulo Determina o ângulo de rotação da ferramenta. Arraste a ponta da seta na visualização ou insira um valor na caixa de texto Ângulo.

Arredondamento Determina o arredondamento da ferramenta. Arraste um ponto preto na visualização para longe do centro ou em direção ao centro ou insira um valor na caixa de texto Arredondamento. Quanto maior o valor, maior o arredondamento.

Diâmetro Determina o diâmetro da ferramenta. Use o seletor de Diâmetro ou insira um valor na caixa de texto Diâmetro.

A lista pop-up à direita de cada opção permite controlar variações na forma da ferramenta. Selecione uma das seguintes opções:

Fixa Usa um ângulo, arredondamento ou diâmetro fixo.

Aleatória Usa variações aleatórias no ângulo, arredondamento ou diâmetro. Insira um valor na caixa de texto Variação para especificar o intervalo no qual a característica do pincel pode variar. Por exemplo, quando o valor de Diâmetro é 15 e o valor de Variação é 5, o diâmetro pode ser 10 ou 20 ou qualquer valor intermediário.

Pressão Varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na pressão de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção é mais útil quando usada com Diâmetro. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos. Insira um valor na caixa de texto Variação para especificar qual será a variação da característica do pincel, para mais ou para menos do valor original. Por exemplo, quando o valor de Arredondamento for 75% e o valor de Variação for 25%, o traçado mais leve será de 50% e o mais intenso será de 100%. Quanto menor a pressão, mais angular será o traçado do pincel.

Esfera da caneta Varia no diâmetro com base na manipulação da esfera da caneta digitalizadora.

Inclinação Varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na inclinação de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção é mais útil quando usada com Arredondamento. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar a direção na qual a caneta está inclinada.

Tolerância Varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na pressão de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo de pincéis caligráficos, especialmente quando você utiliza um pincel como pincel de pintura. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o quão próxima da posição vertical a caneta se encontra.

Rotação Varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base em como a ponta da caneta digitalizadora de desenho é girada. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo de pincéis caligráficos, especialmente quando você utiliza um pincel como caneta simples. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o tipo de rotação.


Dividir um caminho

É possível dividir um caminho em qualquer ponto de ancoragem ou ao longo de qualquer segmento. Ao dividir um caminho, lembre-se do seguinte:

- Se quiser dividir um caminho fechado em dois caminhos abertos, será necessário dividir em dois locais ao longo do caminho. Se cortar um caminho fechado somente uma vez, você obterá um único caminho com um espaço nele.
- Todos os caminhos resultantes de uma divisão mantêm as configurações do caminho original, como a espessura do traçado e a cor de preenchimento. O alinhamento do traçado é redefinido automaticamente para centralizado.

1. (Opcional) Selecione o caminho para ver os pontos âncora atuais.

2. Siga um destes procedimentos:

- Selecione a ferramenta 'Tesoura' e clique no caminho que você deseja dividir. Ao dividir o caminho no meio de um segmento, dois novos pontos finais aparecem um sobre o outro e um deles é selecionado.
- Selecione o ponto âncora no qual deseja dividir o caminho e clique no botão Cortar caminho nos pontos âncora selecionados , no painel de Controle. Quando você divide o caminho em um ponto âncora, um novo ponto âncora aparece sobre o original e um ponto âncora é selecionado.

3. Use a ferramenta Seleção direta para ajustar o novo ponto âncora ou segmento de caminho.

Nota: É possível dividir um objeto em faces de componente separadas usando a ferramenta Faca (uma face é uma área não dividida por um segmento de linha).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desenhar caminhos alinhados a pixels para fluxos de trabalho da Web

- [Alinhamento de novos objetos à grade de pixels](#)
- [Alinhamento de objetos existentes à grade de pixels](#)
- [Alinhamento de símbolos à grade de pixels](#)
- [Exibição da grade de pixels](#)
- [Salvar fatias selecionadas](#)
- [Opções de suavização de serrilhado](#)

O alinhamento a pixels é uma propriedade em nível de objeto com a qual um objeto pode ter seus caminhos verticais e horizontais alinhados à grade de pixels. Essa propriedade permanece com o objeto quando este é modificado. Qualquer caminho vertical ou horizontal no objeto será alinhado à grade de pixels enquanto essa propriedade estiver definida.

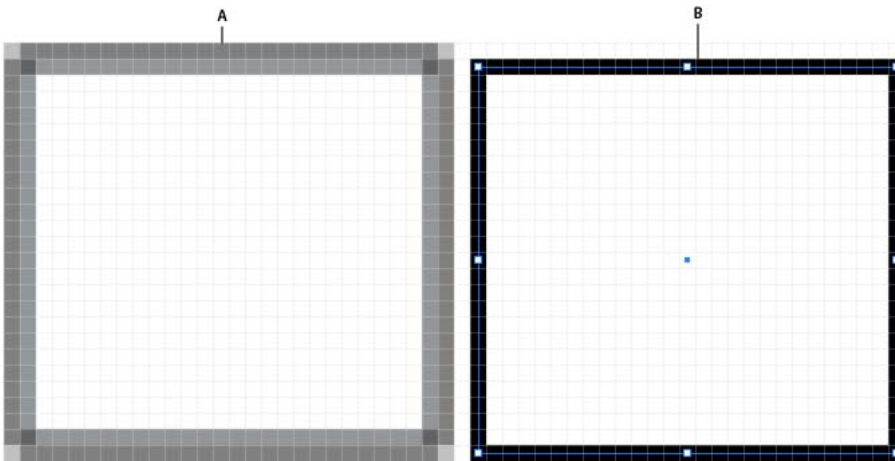


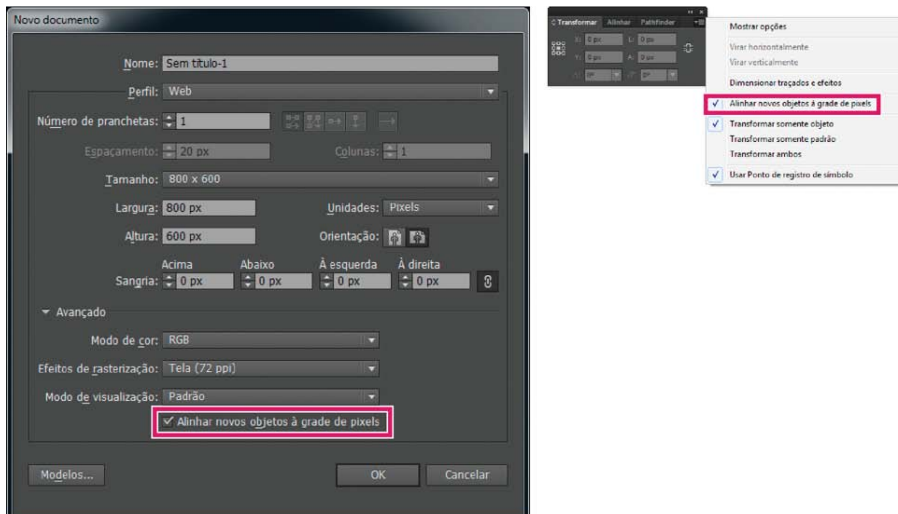
Ilustração mostrando objetos alinhados a pixels e objetos não alinhados a pixels
A. O objeto não está alinhado a pixels **B.** O objeto está alinhado a pixels

Para assistir a um vídeo sobre como desenhar caminhos com pixels alinhados para fluxos de trabalho da Web, consulte www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_en.

Alinhamento de novos objetos à grade de pixels

[Para o início](#)

A opção Alinhar novos objetos à grade de pixels está disponível na seção Avançado da caixa de diálogo Novo documento. Esta opção também está disponível no menu do painel Transformar (menu suspenso) do painel Transformar.



Opção Alinhar novos objetos para a grade de pixel no menu do painel Transformar

Se você ativar essa opção, qualquer novo objeto desenhado terá a propriedade de alinhamento a pixels definida por padrão. Para novos documentos criados com o uso do perfil de documentos da Web, essa opção está ativada por padrão.

A aparência nítida dos traçados alinhados a pixels é mantida na saída rasterizada a uma resolução de apenas 72 ppi. Para outras resoluções, é bastante provável que esses traçados produzam resultados de suavização de serrilhado.

Objetos que estão alinhados a pixels, mas que não possuem segmentos retos na vertical ou horizontal, não são modificados para alinhamento à grade de pixels. Por exemplo, como um retângulo girado não possui segmentos retos na vertical ou horizontal, ele não é ajustado para produzir caminhos nítidos quando a propriedade de alinhamento a pixels é definida para ele.

Nota: A propriedade de nível de documento e o status de alinhamento a pixels de cada objeto são salvos no arquivo .ai.

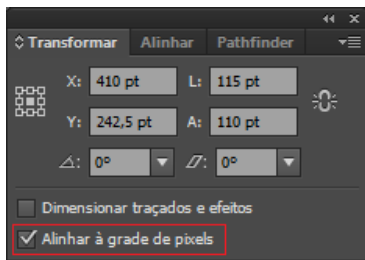
Para obter mais informações sobre como alinhar símbolos à grade de pixels, consulte Alinhamento de símbolos à grade de pixels.

Alinhamento de objetos existentes à grade de pixels

[Para o início](#)

Um objeto com a opção Alinhar à grade de pixels selecionada é ajustado para alinhamento à grade de pixels sempre que é modificado. Por exemplo, se você mover ou transformar um objeto alinhado a pixels, este será realinhado à grade de pixels de acordo com suas novas coordenadas.

Para alinhar um objeto existente à grade de pixels, selecione-o e marque a caixa de seleção Alinhar à grade de pixels, na parte inferior do painel Transformar.



Opção Alinhar à grade de pixels no painel Transformar

Quando essa opção é selecionada, os segmentos verticais e horizontais dos caminhos do objeto são ajustados. Como resultado, a aparência desses segmentos sempre mostra traçados nítidos, para todas as larguras de traçado e todos os locais. Objetos com essa opção selecionada têm sempre larguras de traçado em valores inteiros.

Inserir objetos não alinhados em documentos com a opção Alinhar novos objetos à grade de pixels ativada não alinha esses objetos automaticamente à grade de pixels. Para tornar esses objetos alinhados a pixels, selecione-os e escolha a opção Alinhar à grade de pixels no painel Transformar. Não é possível alinhar a pixels objetos como rasterizações, efeitos de rasterização e objetos de texto, pois esses objetos não têm caminhos reais.

Seleção de objetos não alinhados à grade de pixels

Clique em Selecionar > Objeto > Não alinhado à grade de pixels, para selecionar os objetos.

Alinhamento de símbolos à grade de pixels

[Para o início](#)

Para criar um símbolo alinhado a pixels, selecione a opção Alinhar à grade de pixels na caixa de diálogo Opções de símbolo. Os símbolos alinhados à grade de pixels permanecem nesse estado de alinhamento em todos os locais da prancheta, com seus tamanhos reais.

Nota: Um símbolo dimensionado pode não gerar caminhos nítidos, embora sua propriedade de alinhamento a pixels esteja definida.

Para obter mais informações sobre como alinhar à grade de pixels, consulte Desenhar caminhos alinhados a pixels para fluxos de trabalho da Web.

Se o botão Redefinir no painel de Controle estiver ativo, significa que o símbolo foi transformado e não está em seu tamanho real.

Exibição da grade de pixels

[Para o início](#)

Para exibir a grade de pixels, defina o zoom como 600%, ou mais, no modo Visualização de pixels.

Para definir as preferências de exibição da grade de pixels, clique em Preferências > Guias e grade. Selecione a opção Mostrar grade de pixels (zoom acima de 600%), se ela ainda não estiver selecionada.

Salvar fatias selecionadas

[Para o início](#)

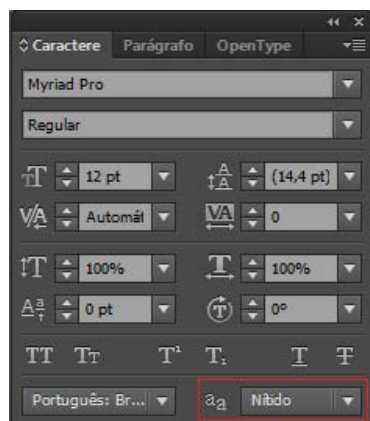
Para salvar apenas as fatias selecionadas de uma arte, clique em Arquivo > Salvar fatias selecionadas.

Opções de suavização de serrilhado

Suavização de texto

No Illustrator, o painel Caractere oferece as seguintes opções de suavização de serrilhado:

- Nenhum
- Nítida
- Bem Definida
- Forte



Opções de suavização de serrilhado de texto no painel Caractere

É possível definir opções de suavização de serrilhado para cada quadro de texto. Esses atributos de suavização de texto são salvos como parte do documento. Essas opções também são suportadas pelos formatos PDF, AIT e EPS. As opções de suavização de serrilhado podem ser exportadas ou importadas para PSD.

Ao exportar para formatos BMP, PNG, Targa, JPEG ou TIFF, as seguintes opções ficam disponíveis na lista suspensa de suavização de serrilhado: Nenhuma, Arte otimizada e Texto otimizado.

- A opção Arte otimizada cria rasterização para cada um desses formatos, como nas versões anteriores. No entanto, as opções de suavização de serrilhado não são consideradas durante a rasterização da arte nesse caso.
- A opção Texto otimizado considera as novas opções de suavização apresentadas para quadros de texto na rasterização produzida.

Essas opções também estão disponíveis na caixa de diálogo Salvar para Web.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajustar segmentos de caminho

[Mover segmentos retos](#)

[Ajustar o comprimento ou ângulo de segmentos retos](#)

[Ajustar a posição ou a forma segmentos curvos](#)

[Excluir um segmento](#)

[Estender um caminho aberto](#)

[Conectar dois caminhos abertos](#)

[Unir duas extremidades](#)

[Unir dois ou mais caminhos](#)

[Mover ou empurrar pontos de âncora ou segmentos usando o teclado](#)


[Esticar partes de um caminho sem distorcer sua forma geral](#)

A edição de segmentos de caminho funciona de maneira semelhante em aplicativos da Adobe. É possível editar um segmento do demarcador a qualquer momento, mas editar segmentos existentes é um pouco diferente de desenhá-los. Lembre-se destas dicas ao editar segmentos:

- Se um ponto de ancoragem conecta dois segmentos, a movimentação desse ponto de ancoragem sempre altera ambos segmentos.
- Ao desenhar com a ferramenta Caneta, pressione Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), para ativar temporariamente a última ferramenta de seleção usada (Illustrator) ou a ferramenta Seleção direta (InDesign e Photoshop), para poder ajustar os segmentos que já foram desenhados.
- A princípio, quando você desenha um ponto suave com a ferramenta Caneta, arrastar o ponto de direção altera o comprimento da linha de direção em ambos os lados do ponto. No entanto, ao editar um ponto suave existente com a ferramenta Seleção direta, você alterará o comprimento da linha de direção somente no lado que estiver arrastando.


Mover segmentos retos

[Para o início](#)

1. Ajustar comprimento ou ângulo de segmentos retos Com a ferramenta Seleção Direta , selecione o segmento que deseja ajustar.
2. Arraste o segmento até sua nova posição.

Ajuste do comprimento ou ângulo de segmentos retos

[Para o início](#)

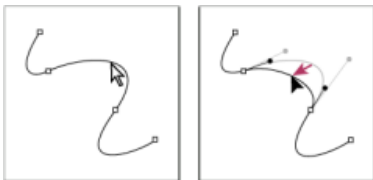
1. Com a ferramenta Seleção direta , selecione um ponto de ancoragem no segmento que deseja ajustar.
2. Arraste o ponto de ancoragem para a posição desejada. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.

No Illustrator ou InDesign, se você estiver simplesmente tentando fazer um retângulo mais largo ou mais estreito, é mais fácil selecioná-lo com a ferramenta Seleção e redimensioná-lo usando uma das alças nas laterais da sua caixa delimitadora.

Ajustar a posição ou a forma dos segmentos curvos

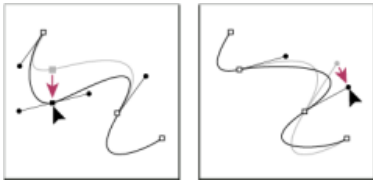
[Para o início](#)

1. Com a ferramenta Seleção Direta, selecione um segmento curvado ou um ponto de ancoragem em qualquer extremidade do segmento curvado. Se nenhum estiver presente, linhas de direção serão exibidas. (Alguns segmentos curvados usam apenas uma linha de direção.)
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para ajustar a posição do segmento, arraste o segmento. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ajuste a múltiplos de 45°.



Clique para selecionar o segmento curvo. Arraste para ajustar.

- Para ajustar a forma do segmento em um dos lados de um ponto de ancoragem selecionado, arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o movimento a múltiplos de 45°.




Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Nota: também é possível aplicar uma transformação, como os efeitos de dimensionar ou girar, a um ponto de ancoragem ou segmento.

Excluir um segmento

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Seleção Direta , e o segmento que deseja excluir.
2. Pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS) para excluir o segmento selecionado. A ação de pressionar Backspace ou Delete novamente apaga o restante do demarcador.

Estender um caminho aberto

[Para o início](#)


1. Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja estender. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.
2. Clique na extremidade.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar um ponto de vértice, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento termine, e clique. Se estiver estendendo um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será curvado pela linha de direção existente.

Nota: no *Illustrator*, se você estender um demarcador que termina em um ponto suave, o novo segmento será reto.

- Para criar um ponto suave, posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o novo segmento curvado termine, e arraste.

Conectar dois caminhos abertos

[Para o início](#)


1. Usando a ferramenta Caneta, coloque o ponteiro sobre a extremidade do demarcador aberto que você deseja conectar a outro demarcador. O ponteiro muda quando estiver precisamente posicionado sobre a extremidade.
2. Clique na extremidade.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para conectar o demarcador a outro demarcador aberto, clique em uma extremidade no outro demarcador. Se você posicionar com precisão a ferramenta Caneta sobre o ponto final do outro demarcador, será exibido um pequeno símbolo de mesclagem  junto ao ponteiro.
 - Para conectar um novo demarcador a um demarcador existente, desenhe o novo demarcador ao lado do demarcador existente e, em seguida, mova a ferramenta Caneta para a extremidade do demarcador existente (não selecionado). Clique nessa extremidade quando puder ver o pequeno símbolo de mesclagem que aparece ao lado do ponteiro.

No *InDesign*, você pode também usar o painel Pathfinder para unir caminhos. Para fechar o caminho de um caminho aberto, use a ferramenta Seleção para selecionar o caminho e clique em Fechar caminho no painel Pathfinder. Para fechar os pontos finais entre dois caminhos, selecione os caminhos e clique em Unir caminho. Talvez seja necessário clicar em Unir caminho uma segunda vez para unir o segundo ponto final.

Unir duas extremidades

[Para o início](#)

1. Selecione os pontos finais.

Se os pontos finais forem coincidentes (um sobre o outro), arraste uma marca de seleção através ou ao redor de ambos para selecioná-los.
2. Clique no botão Conectar pontos finais selecionados , no painel de Controle.



Nota: No Illustrator CS5, apenas as alças de canto são usadas para unir caminhos abertos.

Unir dois ou mais caminhos

[Para o início](#)

O Illustrator CS5 fornece a opção de unir dois ou mais caminhos abertos. Para unir um ou mais caminhos abertos, use a ferramenta Seleção para selecionar os caminhos abertos e clique em Objeto > Caminho > Junção. Você também pode usar o atalho do teclado Ctrl+J (Windows) ou Cmd+J (Mac).

Quando os pontos-âncora não estão sobrepostos, o Illustrator adiciona um segmento de linha ao bridge para juntar os caminhos. Ao juntar mais de dois caminhos, primeiro, o Illustrator irá procurar e juntar os caminhos que têm pontos finais posicionados próximo um do outro. Esse processo é repetido até juntar todos os caminhos. Se você selecionar apenas um caminho para unir, ele será convertido em um caminho fechado.

Nota: Nesse processo, você pode perder aspectos complexos de seu estilo artístico.

O caminho de saída tem a aparência do caminho superior na seleção.

A opção de junção resulta apenas em uma junção de canto, independentemente de você selecionar pontos âncora para junção ou selecionar o caminho inteiro. Entretanto, para pontos de ancoragem sobrepostos, se você deseja a opção para selecionar uma suavização ou unir os cantos, use Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) ou Cmd+Shift+Option+J (Mac OS).

Mover ou empurrar pontos de âncora ou segmentos usando o teclado

[Para o início](#)

1. Selecione o ponto de ancoragem ou segmento do demarcador.

Nota: no Photoshop, é possível mover apenas pontos de ancoragem dessa maneira.

2. Clique e mantenha pressionada qualquer tecla de seta no teclado para mover 1 pixel por vez na direção da seta.



Pressione a tecla Shift junto com a tecla de seta para mover 10 pixels por vez.

Nota: no Illustrator e InDesign, você pode alterar a distância de um empurrão alterando a preferência de Incrementos do teclado. Quando você altera o incremento padrão, manter a tecla Shift pressionada empurra 10 vezes a distância especificada.

Esticar partes de um caminho sem distorcer sua forma geral

[Para o início](#)

1. Selecione o caminho inteiro.

2. Selecione a ferramenta Alterar forma  (localizada abaixo da ferramenta Escala .

3. Posicione o cursor sobre o ponto âncora ou o segmento de caminho que agirá como ponto focal (ou seja, um ponto que atrai os segmentos de caminho selecionados) e clique.

Se você clicar em um segmento de caminho, um ponto âncora realçado com um quadrado em volta será adicionado ao caminho.

4. Com a tecla Shift pressionada, clique em mais pontos âncora ou segmentos de caminho que devem agir como pontos focais. É possível realçar um número ilimitado de pontos âncora ou segmentos de caminho.

5. Arraste os pontos âncora realçados para ajustar o caminho.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

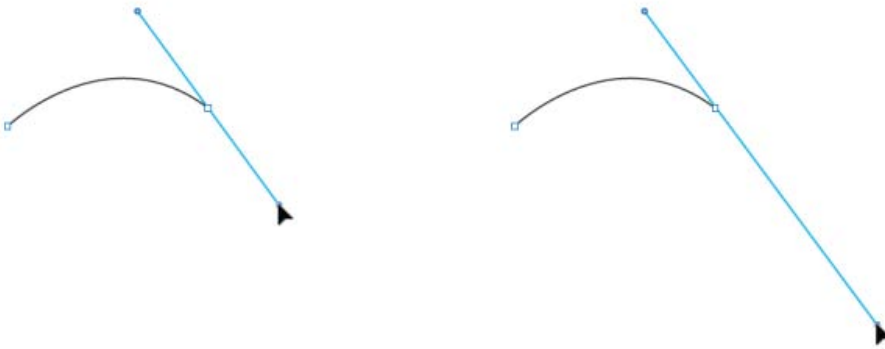
Aprimoramentos de ponto de ancoragem

Introduzida no Illustrator CC 2014

Foram apresentados vários aprimoramentos que permitem a você mais flexibilidade e controle no trabalho com pontos de ancoragem e suas alças. A maioria dos aprimoramentos foi incorporada para não interferir nos fluxos de trabalho e nas técnicas existentes.

- Arrastando alças desiguais (ferramenta Caneta)
- Emparelhando alças quebradas (ferramenta Ponto de ancoragem)
- Desabilitando a aderência de alças
- Controle melhor sobre o fechamento de caminhos
- Reposicionando o ponto de ancoragem de fechamento
- Aviso de remoção da ferramenta Ponto de ancoragem

Arrastando alças desiguais (ferramenta Caneta)



(esquerda) Alças opostas são iguais e emparelhadas.
(direita) com Cmd/Ctrl pressionadas, agora você pode tornar as alças desiguais ao arrastar

Nas versões anteriores do Illustrator CC, ao desenhar um ponto suave com a ferramenta Caneta, as alças opostas eram sempre iguais em comprimento e emparelhamento.

Aprimoramento: no Illustrator CC 2014, pressione Cmd/Ctrl enquanto arrasta as alças de um ponto suave, para tornar as alças desiguais no comprimento (enquanto mantém seu emparelhamento intacto). A vantagem oferecida por esse aprimoramento é que agora você tem mais controle sobre o próximo segmento de curva a ser criado.

Emparelhando alças quebradas (ferramenta Ponto de ancoragem)



(esquerda) Os pontos de canto têm alças não emparelhadas
(Direita) Com a ferramenta Ponto de ancoragem selecionada, pressione Opt/Alt, para emparelhar alças opostas que resultam em uma curva suave

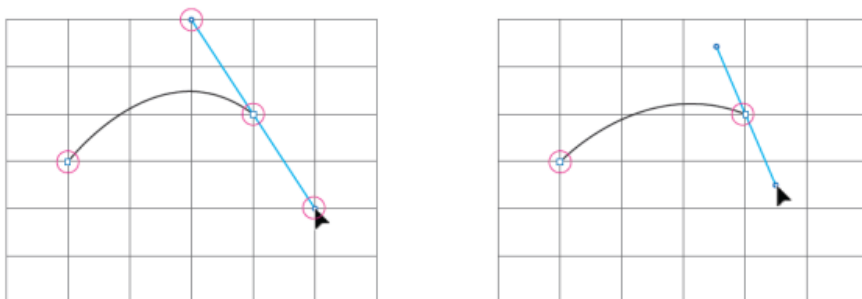
Tradicionalmente, você pode quebrar o emparelhamento das alças do ponto de ancoragem para criar pontos de canto. Posteriormente, se você decidir tornar esse ponto suave, há duas opções:

- Converta os pontos de ancoragem selecionados em pontos suaves (no Painel de controle) ou
- arraste as alças novamente usando a ferramenta Ponto de ancoragem.

As duas técnicas funcionam, mas a curva original é sempre afetada e pode perder sua aparência original.

Aprimoramento: No Illustrator CC 2014, selecione a ferramenta Ponto de ancoragem, pressione Opt/Alt e clique em qualquer uma das alças para emparelhar a alça oposta e tornar o ponto suave. Com esse aprimoramento, você obtém uma curva suave, enquanto mantém a curva oposta intacta.

Desabilitando a aderência de alças



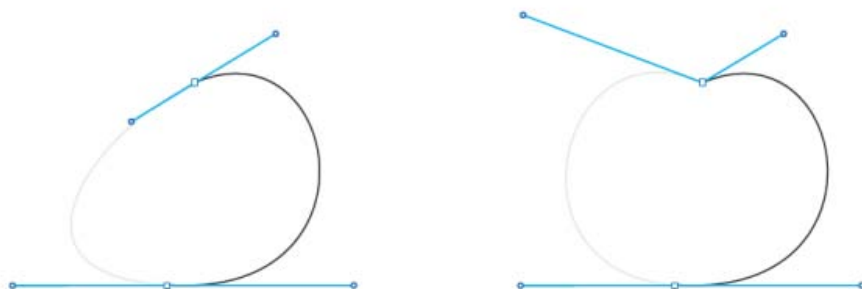
(esquerda) Os pontos de ancoragem e as alças aderem a um ponto de referência

(direita) Os pontos de ancoragem aderem, mas as alças ficam livres

Isso se aplica às situações em que você habilitou qualquer tipo de adesão (pixel, grade ou ponto). Por exemplo, com o modo Visualização de pixels, o recurso Encaixar no pixel é habilitado. Isso torna o desenho do caminho restrito, pois os pontos de ancoragem e as alças se encaixam nos pixels.

Aprimoramento: No Illustrator CC 2014, os pontos de ancoragem manterão as regras de encaixe, mas as alças ficarão livres dessa restrição. Agora, você terá maior controle sobre as curvas, mesmo quando o encaixe de pixel/grade/ponto está ativado.

Controle melhor sobre o fechamento de caminhos



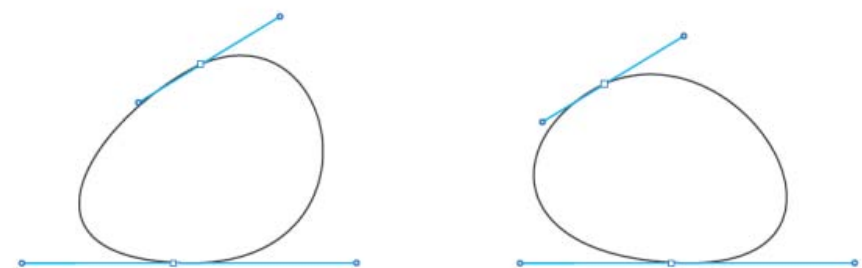
(esquerda) Os caminhos com pontos de início suaves causaram limitações durante o fechamento de caminhos

(direita) Com as teclas Opt/Alt pressionadas, quebre o emparelhamento de alças do ponto de ancoragem de fechamento e ajuste conforme desejar.

Em versões anteriores do Illustrator, em um caminho com um ponto de partida suave, não há modo pelo qual é possível ajustar a curva de fechamento ao fechar um caminho. Se o ponto de partida do caminho for um canto, essa opção é possível. Entretanto, designers que utilizam stylus, em geral, criam todos os pontos de ancoragem (por conta da sensibilidade das stylus, um clique simples é normalmente forte)

Aprimoramento: No Illustrator CC 2014, pressione Opt/Alt e quebre o emparelhamento das alças do ponto de ancoragem de fechamento. Agora, é possível fazer ajustes mais precisos à curva de fechamento.

Reposicionando o ponto de ancoragem de fechamento



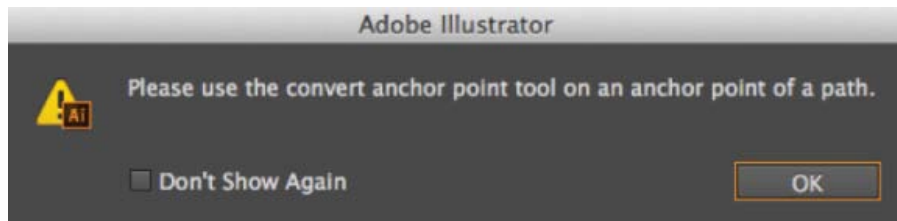
(esquerda) O reposicionamento com o uso da barra de espaços não foi possível

(direita) Pressione a barra de espaços ao fechar um caminho para reposicionar os pontos de ancoragem de fechamento.

Há diversos lugares no aplicativo em que pressionar a barra de espaço permite reposicionar o ponto de ancoragem. Isso se aplica a cenários como arrastar uma forma, arrastar o zoom, clicar na ferramenta Caneta e outros. Contudo, essa opção não funcionava ao tentar fechar um caminho.

Aprimoramento: No Illustrator CC 2014, pressione a barra de espaço enquanto fecha um caminho para reposicionar o ponto de ancoragem de fechamento. Esse aprimoramento permite o melhor controle das curvas de início e de fechamento de um caminho.

Aviso de remoção da ferramenta Ponto de ancoragem



O aviso não aparecerá mais, reduzindo a interrupção no fluxo de atividades

Enquanto trabalha com a ferramenta Ponto de ancoragem, é extremamente importante posicionar com precisão e clicar nas alças (ou num ponto de ancoragem). Caso tenha clicado em outro lugar, é exibido um aviso (acima).

Aprimoramento: No Illustrator CC 2014, este aviso foi removido. Caso clique incorretamente, nenhuma alteração ocorre ao ponto de ancoragem ou ao caminho selecionado. Esta alteração tem o objetivo de reduzir um clique para rejeitar o aviso, o que significa uma quebra a menos no fluxo de trabalho.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Visualização de elástico da ferramenta Caneta

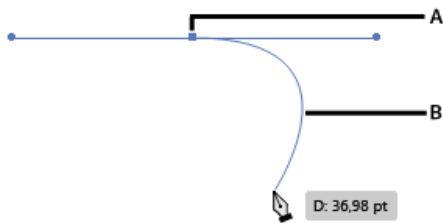
Introduzido no Illustrator CC 2014

Durante o uso da ferramenta Caneta, tem sido difícil prever o demarcador que será desenhado, a menos que um ponto de ancoragem seja inserido na tela. No Illustrator CC 2014, a ferramenta Caneta exibe uma visualização do demarcador que será desenhado do ponto de ancoragem anterior até a posição atual do ponteiro.

1. Usando a ferramenta Caneta, clique uma vez na prancheta para desenhar um ponto suave e arraste o mouse para criar as alças conforme necessário.

Quando você desenha um ponto suave com a ferramenta Caneta, as alças opostas sempre são iguais e emparelhadas. Pressione Cmd/Ctrl enquanto arrasta as alças de um ponto suave, a fim de criar alças de comprimentos distintos (o emparelhamento permanece intacto).

2. Solte o botão do mouse. Quando você move o ponteiro do mouse pela prancheta, é exibido um demarcador que indica o que será desenhado se você escolher soltar um ponto de ancoragem no lugar do ponteiro do mouse.



A. Primeiro ponto de ancoragem e suas alças **B.** Visualização Elástica do demarcador entre o primeiro ponto de ancoragem e o ponteiro do mouse

3. Quando a visualização exibida for o demarcador que você deseja desenhar, clique no local e o Illustrator desenhará o demarcador conforme visualizado.

Nota: Para ocultar a visualização da ferramenta Caneta, pressione Esc.

Ative ou desative o recurso de visualização:

1. Abra a caixa de diálogo *Preferências* (Ctrl + K)
2. Navegue para a guia *Exibição de seleção e âncora*
3. Marque ou desmarque a caixa de seleção *Ativar elástico para a ferramenta Caneta*.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ferramenta aprimorada Lápis

Atualizado no Illustrator CC 2014

Ferramenta Lápis

Ferramenta Suavizar

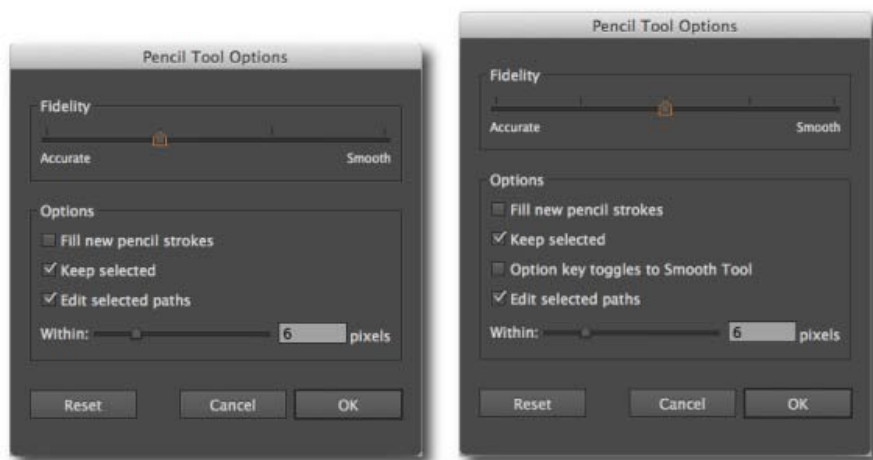
A ferramenta Lápis foi aperfeiçoada para facilitar as curvas, o fechamento automático de caminhos e o desenho de segmentos de linha reta restritas ou sem restrição.

Ferramenta Lápis

[Para o início](#)

Predefinições

Clique duas vezes no ícone da Ferramenta Lápis na Caixa de ferramentas para abrir as Opções da ferramenta Lápis. O controle deslizante Fidelidade tem quatro predefinições das quais você pode escolher. A predefinição deslizante à esquerda (Precisa) é mais precisa para desenhar caminhos. A predefinição deslizante à direita (Suave) cria os caminhos mais suaves. Escolha uma predefinição que atende às necessidades de seu desenho.



(esquerda) Illustrator CC (v17.x)

(direita) Illustrator CC 2014 (configuração de fidelidade adicional, caixa de seleção da tecla Option)

Predefinição de Fidelidade adicional (Introduzida no Illustrator CC 2014)

O controle deslizante Fidelidade tem 5 predefinições no Illustrator CC 2014. Uma nova predefinição de seletor (mais exata) foi adicionada para ajudá-lo a obter o caminho mais preciso possível. Outras caixas com predefinição adicional são as ferramentas Suavizar, Pincel e as caixas de diálogo da ferramenta Pincel irregular.

A tecla Alt alterna entre as opções da ferramenta Suavizar (Introduzida no Illustrator CC 2014)

Com essa caixa de seleção habilitada, ao usar a ferramenta Lápis ou a ferramenta Pincel, você pode pressionar Alt (Mac: Option) para alternar para a ferramenta Suavizar.

caminhos com fechamento automático

Quando as extremidades de um caminho que você está desenhando estiverem próximas e dentro de um número de pixels predefinido, o cursor de proximidade de caminho (☞) é exibido. Ao soltar o botão do mouse, o caminho será fechado automaticamente.

O número de pixels predefinido é definido na caixa de diálogo Opções da ferramenta Lápis > campo Em.

Desenhar segmentos retos restritos ou sem restrições

Você pode usar a ferramenta Lápis para desenhar segmentos retos restritos ou sem restrição. Ao desenhar um segmento reto, o cursor de segmentos reto (☞) é exibido.

Segmentos retos restritos Pressione a tecla Shift e use a ferramenta Lápis para desenhar segmentos retos restritos de 0, 45 ou 90 graus.

Segmentos retos sem restrição Pressione a tecla Alt/Opt para desenhar segmentos retos sem restrição. Entretanto, para desenhar um caminho com várias linhas:

1. Desenhe um segmento de linha.
2. Siga um destes procedimentos:
 - a. **Com a tecla Shift ou Alt/Opt pressionada**, posicione o cursor na extremidade da linha. Quando o cursor de continuação do caminho (🖊️) for exibido, clique no botão do mouse e desenhe outra linha.
 - b. **Com o botão do mouse pressionado**, solte e pressione a tecla Shift e Alt/Opt e desenhe o próximo segmento.

Continuando um caminho

O cursor de continuação de caminho (🖊️) é exibido quando o ponteiro do mouse está dentro de um número de pixels predefinido, a partir da extremidade.

O número de pixels predefinido é definido na caixa de diálogo Opções da ferramenta Lápis > campo Em.

Mesclagem de caminhos

Para mesclar dois caminhos:

1. Selecione os caminhos que você deseja mesclar.
2. Estenda um caminho e aproxime-o do outro caminho.
3. Quando o cursor de mesclagem de caminhos (🖊️) for exibido, libere o botão do mouse para mesclar os caminhos.

Ferramenta Suavizar

[Para o início](#)

Predefinições

Clique duas vezes no ícone da Ferramenta Suavizar na Caixa de ferramentas para abrir as Opções da ferramenta Suavizar. O controle deslizante Fidelidade, baseado em predefinição, está disponível para a ferramenta Suavizar.



(*esquerda*) Illustrator CC (v17.x)

(*direita*) Illustrator CC 2014 (configuração de fidelidade adicional)

Nota: A ferramenta Suavizar não está mais disponível ao pressionar a tecla Alt/Opt enquanto você usa a ferramenta Lápis.

Ferramenta Pincel de pintura e Pincel irregular

Os quatro controles deslizantes de predefinição também estão disponíveis nas caixas de diálogo Pincel de pintura e Ferramentas da opção Pincel irregular.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Utilização do traçado de imagem

Usar Traçado de imagem

Opções de traçado

Liberar um objeto traçado

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 rasterizada 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.

Para ver um vídeo sobre traçado, consulte [na Adobe TV](#).

Para usuários do Illustrator CS5 e versões anteriores: use o recurso de Traço em tempo real para traçar uma imagem em arte vetorial. Consulte Usando o Traço em tempo real.



Antes e depois de traçar uma imagem bitmap com o comando Traço em tempo real

Utilização do traçado de imagem

[Para o início](#)

1. Abra ou insira uma imagem bitmap para usar como origem.
2. Com a imagem de origem selecionada, siga um destes procedimentos:
 - Escolha Objeto > Traçado de imagem > Criar para traçar com parâmetros padrão.
 - Escolha Janela > Traçado de imagem, e escolha uma das predefinições padrão clicando nos ícones na parte superior do painel.
 - Escolha Janela > Traçado de imagem e escolha uma predefinição ou especifique as opções de traçado. No painel Traçado de imagem, ative a Visualização para ver os resultados das suas modificações.

Você também pode clicar no botão Traçado de imagem no Painel de controle, ou selecionar uma predefinição do botão Predefinições de traçado.

3. (Opcional) Ajuste os resultados do traçado no painel Traçado de imagem (Janela > Traçado de imagem).
4. Para editar manualmente a arte vetorial, escolha Objeto > Traçado de imagem > Expandir e converta o objeto de traçado em caminho.

Opções de traçado

[Para o início](#)

Predefinição Especifica uma predefinição de traçado. Clique no ícone de menu para salvar as configurações atuais como uma nova predefinição, ou excluir ou renomear predefinições existentes.

Nota: Não é possível editar ou excluir as predefinições padrão (que aparecem entre colchetes []). Entretanto, você pode criar uma cópia editável de uma predefinição padrão selecionando essa predefinição e clicando em Nova.

Exibir Especifica a exibição do objeto traçado. Um objeto traçado consiste em dois componentes: a imagem original e o resultado do traçado (que é o trabalho artístico de vetor). É possível escolher entre exibir o resultado do traçado, a imagem de origem, contornos, e outras opções. Clique no ícone de olho para recobrir a exibição selecionada sobre a imagem de origem.

Modo Especifica um modo de cor para o resultado do traçado.

Paleta Especifica uma paleta para geração de um traçado em cores ou em escala de cinza a partir da imagem original. (Essa opção apenas estará disponível quando o Modo estiver definido como Cor ou Escala de cinza.)

Para permitir que o Illustrator determine as cores no traçado, selecione Automático. Para usar as amostras do documento como uma paleta para o traçado, selecione Biblioteca de documentos.

Configurações de cor As configurações de cores são exibidas baseadas nas configurações nas opções de Paleta e Modo:

Cores Especifica o número de cores que devem ser usadas em um resultado de traçado a cores. Se você tiver a Biblioteca de documento selecionada como a paleta, pode escolher uma amostra. (Essa opção estará disponível apenas quando o Modo estiver definido como Cor.)

Cinzas Especifica o número de cinzas que devem ser usados em um resultado de traçado em escala de cinza. (Essa opção estará disponível apenas quando o Modo estiver definido como Escala de cinza.)

Limite Especifica um valor para geração de um resultado de traçado em preto-e-branco a partir da imagem original. Todos os pixels mais claros do que o valor de Limite são convertidos em branco, enquanto todos os pixels mais escuros do que esse mesmo valor são convertidos em preto. (Essa opção apenas estará disponível quando o Modo estiver definido como Preto-e-branco.)

Demarcadores Controla a distância entre a forma traçada e a forma de pixels original. Valores inferiores criam um ajuste de caminho mais justo, enquanto valores superiores criam um ajuste de caminho mais folgado.

Cantos Especifica a ênfase em cantos. Um valor mais alto resulta em mais cantos.

Ruído Especifica uma área em pixels que é ignorada durante o traçado. Um valor mais alto resulta em menos ruído.

Método Especifica um método de traçado. Escolher adjacente cria caminhos de recorte de arestas, enquanto escolher sobreposição cria caminhos empilhados.

Preenchimentos Cria regiões preenchidas no resultado do traçado.

Traçados Cria caminhos traçados no resultado do traçado.

Stroke Especifica a largura máxima dos componentes na imagem original que podem ser traçados. Os componente com largura superior à máxima se transformam em áreas contornadas no resultado do traçado.

Curvas de encaixe a linhas Especifica se linhas ligeiramente curvadas devem ser substituídas por linhas retas.

Ignorar branco Especifica se a área de preenchimentos Branca é substituída por nenhum preenchimento.

Ative a Visualização no painel Traçado da imagem para pré-visualizar o resultado das configurações atuais.


Liberar um objeto traçado

[Para o início](#)

Se você quiser descartar um traçado, mas manter a imagem original inserida, poderá liberar o objeto traçado.

1. Selecione o objeto traçado.
2. Selecione Objeto > Traçado da imagem > Liberar.

Palavras-chave: traçado da imagem, traçado,

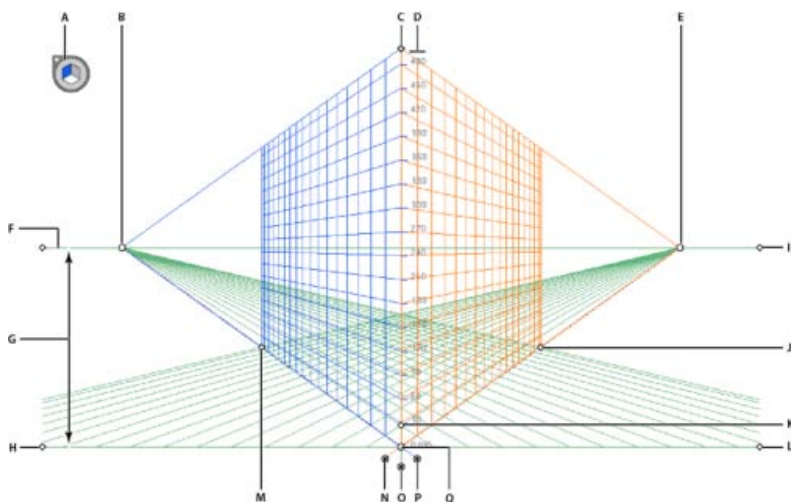
 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Sobre a Grade de perspectiva

Para visualizar a grade de perspectiva padrão de dois pontos em um documento, você pode seguir qualquer um destes procedimentos:

- Clique em Exibir > Grade de perspectiva > Mostrar grade.
- Pressione Ctrl+Shift+I (no Windows) ou Cmd+Shift+I (no Mac) para mostrar a Grade de perspectiva. O mesmo atalho do teclado pode ser usado para ocultar a grade visível.
- No painel Ferramentas, clique na ferramenta Grade de perspectiva.



Grade de perspectiva

A. Widget de troca de planos **B.** Ponto de fuga esquerdo **C.** Extensão da grade vertical **D.** Régua da grade de perspectiva **E.** Ponto de fuga direito **F.** Linha do horizonte **G.** Altura do horizonte **H.** Nível do solo **I.** Nível do horizonte **J.** Extensão da grade **K.** Tamanho da célula da grade **L.** Nível do solo **M.** Extensão da grade **N.** Controle do plano da grade direita **O.** Controle do plano da grade horizontal **P.** Controle do plano da grade esquerda **Q.** Origem

A grupo de ferramentas de Grade de perspectiva é formado pelas ferramentas Grade de perspectiva  e Seleção de perspectiva .

Você pode selecionar a ferramenta Grade de perspectiva no painel Ferramentas ou pressionar Shift+P. Quando a ferramenta Grade de perspectiva estiver selecionada, ela mostrará o seguinte:

- Controles da grade esquerda e direita para ajustar os planos (consulte [Ajustar pontos de fuga, planos de grade, altura do horizonte, tamanho da célula da grade e extensão da grade](#))
- Altura do horizonte (consulte [Movimento perpendicular preciso](#))
- Posição do plano vertical à esquerda e à direita
- Visibilidade e extensão de uma célula de grade
- Tamanho das células da grade
- Origem
- Widgets de nível do solo esquerdo e direito usados para movimentação da grade (consulte [Mover a grade de perspectiva](#))

Além disso, quando a Grade de perspectiva é selecionada, um Widget de alternância de planos também é exibido. Você pode usar esse widget para selecionar o plano de grade ativo. Na Grade de perspectiva, um plano ativo é o plano no qual você deseja um objeto para projetar a vista do observador dessa parte da cena.



Widget de alternância de planos

A. Plano de grade esquerdo **B.** Sem plano de grade ativo **C.** Plano de grade direito **D.** Plano de grade horizontal

Para assistir a um vídeo sobre como definir a grade de perspectiva, acesse www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_en.

Você pode definir opções para posicionar o widget em qualquer um dos quatro cantos da tela e também pode optar por exibi-lo quando a Grade de perspectiva estiver visível. Para definir essas opções, no painel Ferramentas, clique duas vezes no ícone Grade de perspectiva. Na caixa de diálogo Opções de grade de perspectiva, é possível selecionar o seguinte:




Mostrar widget do plano ativo Essa opção é selecionada por padrão. Se você desmarcar essa caixa de seleção, o widget não será exibido na Grade de perspectiva.

Posição do widget Você pode escolher exibir o widget no canto superior esquerdo, no canto superior direito, no canto inferior esquerdo ou no canto inferior direito da janela do documento.

Quando a ferramenta Seleção de perspectiva é selecionada, os controles de grade à esquerda, à direita e horizontal são exibidos. É possível alternar para a ferramenta Seleção de perspectiva, pressionando Shift+V ou selecionando-a no painel Ferramentas. A ferramenta Seleção de perspectiva permite fazer o seguinte:

- Colocar objetos, textos e símbolos em perspectiva
- Alternar planos ativos usando atalhos do teclado
- Mover, dimensionar e duplicar objetos no espaço de perspectiva
- Mover e duplicar objetos em direção perpendicular à posição atual no plano de perspectiva. (consulte [Movimento perpendicular preciso](#))

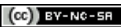
Com a ferramenta Seleção de perspectiva, os planos ativos na grade de perspectiva são indicados pelos seguintes ponteiros.

Plano ativo	Ponteiros
Plano de grade à esquerda	
Plano de grade à direita	
Plano de grade horizontal	

A ferramenta Seleção de perspectiva encaixa os objetos na grade do plano ativo ao mover, dimensionar, duplicar e colocar objetos em perspectiva. Os objetos encaixam-se nas linhas de grade a uma distância de 1/4 do tamanho da célula.

Você pode ativar ou desativar o encaixe em Exibir > Grade de perspectiva > Encaixar na grade.

Esta opção é ativada por padrão.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Traçar Trabalho artístico com Traço em tempo real ou camadas de modelo

[Traçar trabalho artístico](#)

[Opções de traçado](#)

[Alterar a exibição de um objeto traçado](#)

[Ajustar os resultados de um objeto traçado](#)

[Especificar as cores usadas para o traçado](#)

[Usar uma predefinição de traçado](#)

[Converter um objeto traçado em objeto de Pintura em tempo real](#)

[Liberar um objeto traçado](#)

[Traçar trabalho artístico manualmente usando camadas de modelo](#)

Traçar o trabalho artístico

[Para o início](#)

É possível traçar um trabalho artístico existente de modo a utilizá-lo como base para um novo desenho. Por exemplo, você pode criar um gráfico com base em um esboço a lápis desenhado em papel ou uma imagem rasterizada salva em outro programa gráfico trazendo esse gráfico para o Illustrator e traçando sobre ele.

A maneira mais fácil de traçar o trabalho artístico é abrir ou inserir um arquivo no Illustrator e traçar automaticamente o trabalho artístico com o comando Traço em tempo real. É possível controlar o nível de detalhes e como o traçado é preenchido. Quando estiver satisfeito com os resultados do traçado, você poderá convertê-lo em caminhos de vetor ou em um objeto de Pintura em tempo real.



Antes e depois de traçar uma imagem bitmap com o comando Traço em tempo real

Traçar a arte automaticamente usando o Traço em tempo real

1. Abra ou insira um arquivo a ser usado como imagem de origem para o traçado.
2. Com a imagem de origem selecionada, siga um destes procedimentos:
 - Para traçar a imagem usando uma predefinição de traçado, clique no botão Predefinições e opções de traçado ▼, no painel de Controle, e selecione uma predefinição.
 - Para traçar a imagem usando as opções de traçado padrão, clique em Traço em tempo real, no painel de Controle, ou escolha Objeto > Traço em tempo real > Criar.
 - Para definir opções de traçado antes de traçar a imagem, clique no botão Predefinições e opções de traçado ▼, no painel de Controle, e escolha Opções de traçado. Como alternativa, escolha Objeto > Traço em tempo real > Opções de traçado. Defina opções de traçado e clique em de importação e clique em Traço.
3. (Opcional) Ajuste os resultados do traçado.
4. (Opcional) Converta o traçado em caminhos ou em um objeto de Pintura em tempo real.

Opções de traçado

[Para o início](#)

Predefinição Especifica uma predefinição de traçado.

Modo Especifica um modo de cor para o resultado do traçado.

Limite Especifica um valor para geração de um resultado de traçado em preto-e-branco a partir da imagem original. Todos os pixels mais claros do que o valor de Limite são convertidos em branco, enquanto todos os pixels mais escuros do que esse mesmo valor são convertidos em preto.

(Essa opção apenas estará disponível quando o Modo estiver definido como Preto-e-branco.)

Paleta Especifica uma paleta para geração de um traçado em cores ou em escala de cinza a partir da imagem original. (Essa opção apenas estará disponível quando o Modo estiver definido como Cor ou Escala de cinza.)

Para que o Illustrator determine as cores no traçado, selecione Automático. Para usar uma paleta personalizada para o traçado, selecione um nome de biblioteca de amostras. (A biblioteca de amostras deve estar aberta para aparecer no menu Paleta.)

Máx. de cores Especifica um número máximo de cores para uso em um resultado de traçado em cores ou escala de cinza. (Essa opção apenas estará disponível quando o Modo estiver definido como Cor ou Escala de cinza e quando o painel estiver definido como Automático.)

Saída para amostras Cria uma nova amostra no painel Amostras para cada cor no resultado do traçado.

Desfoque Desfoca a imagem original antes de gerar o resultado do traçado. Selecione essa opção para reduzir pequenos artefatos e suavizar bordas irregulares no resultado do traçado.

Criar nova amostra Cria uma nova amostra da imagem original na resolução especificada antes de gerar o resultado do traçado. Essa opção é útil para acelerar o processo de traçado de imagens grandes, mas pode gerar resultados piores.

nota: a resolução da criação de uma nova amostra não é salva quando uma predefinição é criada.

Preenchimentos Cria regiões preenchidas no resultado do traçado.

Traçados Cria caminhos traçados no resultado do traçado.

Espessura máx. do traçado Especifica a largura máxima dos componentes na imagem original que podem ser traçados. Os componente com largura superior à máxima se transformam em áreas contornadas no resultado do traçado.

Tamanho mín. do traçado Especifica o comprimento mínimo dos componentes na imagem original que podem ser traçados. Os componentes com comprimento inferior ao mínimo são omitidos do resultado do traçado.

Ajuste de caminho Controla a distância entre a forma traçada e a forma de pixels original. Valores inferiores criam um ajuste de caminho mais justo, enquanto valores superiores criam um ajuste de caminho mais folgado.

Área mínima Especifica o menor componente na imagem original que será traçado. Por exemplo, um valor de 4 especifica que componentes com menos de 2 pixels de largura por 2 pixels de altura serão omitidos do resultado do traçado.

Ângulo do canto Especifica a nitidez de uma curva na imagem original que é considerada um ponto âncora de vértice no resultado do traçado. Para obter mais informações sobre a diferença entre um ponto de âncora de canto e um ponto de âncora suave, consulte [Sobre caminhos](#).

Rasterizada Especifica como exibir o componente de bitmap do objeto traçado. Essa configuração de exibição não é salva como parte da predefinição do traçado.

Vetorial Especifica como exibir o resultado do traçado. Essa configuração de exibição não é salva como parte da predefinição do traçado.

Selecione Visualizar, na caixa de diálogo Opções de traçado, para visualizar o resultado das configurações atuais. Para definir as opções de traçado padrão, cancele a seleção de todos os objetos antes de abrir a caixa de diálogo Opções de traçado. Quando terminar de definir opções, clique em Definir padrão.

Para assistir a um vídeo utilizando o Traço em tempo real, acesse www.adobe.com/go/vid0043. Para ver um tutorial sobre o ajuste das opções de Traço em tempo real com o objetivo de obter os melhores resultados possíveis, acesse www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_en.

Alterar a exibição de um objeto traçado



[Para o início](#)

Um objeto traçado consiste em dois componentes: a imagem original e o resultado do traçado (que é o trabalho artístico de vetor). Por padrão, apenas o resultado do traçado fica visível. Entretanto, você pode alterar a exibição da imagem original e do resultado do traçado de forma a atender melhor às suas necessidades.

1. Selecione o objeto traçado.

Por padrão, todos os objetos de traçado exibem o nome "Traçado" no painel Camadas.


2. Siga qualquer um destes procedimentos:

- Para alterar a exibição do resultado do traçado, clique no botão Visualização vetorial , no painel de Controle, ou escolha Objeto > Traço em tempo real e selecione uma opção de exibição: Nenhum resultado de traçado, Resultado do traçado, Contornos ou Contornos com traçado.
- Para alterar a exibição da imagem de origem, clique no botão Visualização rasterizada , no painel de Controle, ou escolha Objeto > Traço em tempo real e selecione uma opção de exibição: Sem imagem, Imagem original, Imagem ajustada (que exibe a imagem com todos os ajustes aplicados durante o traçado) ou Imagem transparente.

nota: antes de exibir a imagem de origem, é preciso alterar a Visualização vetorial para Nenhum resultado de traçado ou Contornos.


Ajustar os resultados de um traçado objeto

Depois de criar um objeto traçado, é possível ajustar os resultados a qualquer momento.

1. Selecione o objeto traçado.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Defina opções básicas no painel de Controle.
 - Clique no botão Caixa de diálogo de opções de traçado , no painel de Controle, para exibir todas as opções de traçado. Como alternativa, escolha Objeto > Traço em tempo real > Opções de traçado. Ajuste as opções e clique em Traço.

Use predefinições de traçado para alterar rapidamente os resultados de um traçado.

Especificar as cores usadas para o traçado

1. Crie uma biblioteca de amostras que contenha as cores que você deseja usar no traçado.
2. Verifique se a biblioteca de amostras está aberta e clique no botão Caixa de diálogo de opções de traçado , no painel de Controle. Como alternativa, escolha Objeto > Traço em tempo real > Opções de traçado.
3. Selecione o nome da biblioteca de amostras no menu Paleta e clique em Traço.


Consulte também

- [Criar uma biblioteca de amostras](#)

Usar uma predefinição de traçado

Predefinições de traçado oferecem opções de traçado pré-especificadas 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 são alteradas para o traçado ideal de um desenho técnico: a cor é definida como preto-e-branco, o desfoque é definido como 0 px, a largura do traçado é limitada a 3 px e assim por diante.

Especificar uma predefinição

- Selecione Objeto > Traço em tempo real > Opções de traçado. (Como alternativa, selecione um objeto traçado e clique no botão Caixa de diálogo de opções de traçado , no painel de Controle.) Defina opções de traçado para a predefinição e clique em Salvar predefinição. Digite um nome para a predefinição e clique em OK.
- Selecione Editar > Predefinições de traçado. Clique em Nova, defina opções de traçado para a predefinição e clique em Concluído.

Dica: para basear uma nova predefinição em uma predefinição existente, selecione-a e clique em Nova.

Editar ou excluir uma predefinição

1. Selecione Editar > Predefinições de traçado.
2. Selecione a predefinição e clique em Editar ou Excluir.

Nota: Não é possível editar ou excluir as predefinições padrão (que aparecem entre colchetes []). Entretanto, você pode criar uma cópia editável de uma predefinição padrão selecionando essa predefinição e clicando em Nova.

Compartilhar predefinições com outros usuários

1. Selecione Editar > Predefinições de traçado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em Exportar para salvar as predefinições em um arquivo.
 - Clique em Importar para carregar predefinições de um arquivo.

Converter um objeto traçado em objeto de Pintura em tempo real

Quando estiver satisfeito com os resultados de um traçado, você poderá converter o objeto traçado em caminhos ou em um objeto de Pintura em

tempo real. Essa etapa final permite que você trabalhe com o traçado enquanto cria outro trabalho artístico de vetor. Após a conversão do objeto traçado, não é mais possível ajustar as opções de traçado.

1. Selecione o objeto traçado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para converter o traçado em caminhos, clique em Expandir, no painel de Controle, ou escolha Objeto > Traço em tempo real > Expandir. Use esse método se quiser trabalhar com os componentes do trabalho artístico traçado como objetos individuais. Os caminhos resultantes são agrupados.
 - Para converter o traçado em caminhos, sem deixar de preservar as opções de exibição atuais, escolha Objeto > Traço em tempo real > Expandir como exibido. Por exemplo, se as opções de exibição estiverem definidas como Contornos para o resultado do traçado, os caminhos expandidos serão apenas contornos (em vez de serem preenchidos e traçados). Além disso, um instantâneo do traçado com suas opções de exibição atuais será preservado e agrupado com os caminhos expandidos. Use esse método se quiser preservar a imagem de traçado como guia para os caminhos expandidos.
 - Para converter o traçado em um objeto de Pintura em tempo real, clique em Pintura em tempo real, no painel de Controle, ou escolha Objeto > Traço em tempo real > Converter em pintura em tempo real. Use esse método se quiser aplicar preenchimentos e traçados ao trabalho artístico traçado usando a ferramenta Balde de pintura em tempo real.

Para criar um traçado e converter o objeto traçado em uma etapa, escolha Objeto > Traço em tempo real > Criar e expandir ou Objeto > Traço em tempo real > Criar e converter em pintura em tempo real.

Para assistir um vídeo no traçado, acesse www.adobe.com/go/vid0043.

Consulte também

- [Conceitos básicos de desenho](#)
- [Sobre a Pintura em tempo real](#)

Liberar um objeto traçado

[Para o início](#)

Se você quiser descartar um traçado, mas manter a imagem original inserida, poderá liberar o objeto traçado.

1. Selecione o objeto traçado.
2. Selecione Objeto > Traço em tempo real > Liberar.

Traçar a arte manualmente usando camadas de modelo


[Para o início](#)

Camadas de modelo são camadas bloqueadas e não imprimíveis que podem ser usadas para traçar imagens manualmente. Essas camadas são esmaecidas em 50%, para que você possa ver facilmente todos os caminhos desenhados na frente dela. É possível criar camadas de modelo ao inserir uma imagem ou a partir de camadas existentes.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para inserir uma imagem como camada de modelo para traçado, escolha Arquivo > Inserir, selecione o arquivo de imagem rasterizada, EPS ou PDF que deseja traçar, selecione Modelo e clique em Inserir. Uma nova camada de modelo aparece abaixo da camada atual no painel.
 - Para traçar uma imagem existente, verifique se ela está em sua própria camada, clique duas vezes nessa camada, localizada no painel Camadas, selecione Modelo e clique em OK. Como alternativa, selecione a camada e escolha Modelo no menu do painel.

O ícone de olho  é substituído pelo ícone de modelo  e a camada é bloqueada.

2. Traceje sobre o arquivo usando a ferramenta Caneta ou Lápis.
3. Para ocultar a camada de modelo, escolha Exibir > Ocultar modelo. Selecione Exibir > Mostrar modelo para ver a camada novamente.
4. Para transformar uma camada de modelo em uma camada comum, clique duas vezes nessa camada no painel Camadas, cancele a seleção de Modelo e clique em OK.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Desenho em perspectiva

[Introdução ao desenho em perspectiva](#)
[Predefinições de grade de perspectiva](#)
[Desenhar novos objetos em perspectiva](#)
[Anexar objetos à perspectiva](#)
[Liberar objetos com perspectiva](#)
[Colocação de objetos em perspectiva](#)
[Seleção de objetos em perspectiva](#)
[Transformação de objetos](#)
[Adição de texto e símbolos em perspectiva](#)
[Configurações da Grade de perspectiva](#)

Introdução ao desenho em perspectiva

[Para o início](#)

No Illustrator CS5, você pode desenhar ou renderizar facilmente a arte em perspectiva, usando um conjunto de recursos que funciona com base em leis estabelecidas de desenho em perspectiva.

A grade de perspectiva permite fazer uma representação aproximada de uma cena em uma superfície plana, pois é naturalmente captada (pelo olho humano). Por exemplo, uma estrada ou um par de trilhos, que parecem se encontrar ou desaparecer na linha de visão.

Os recursos a seguir no Illustrator facilitam o desempenho em perspectiva:

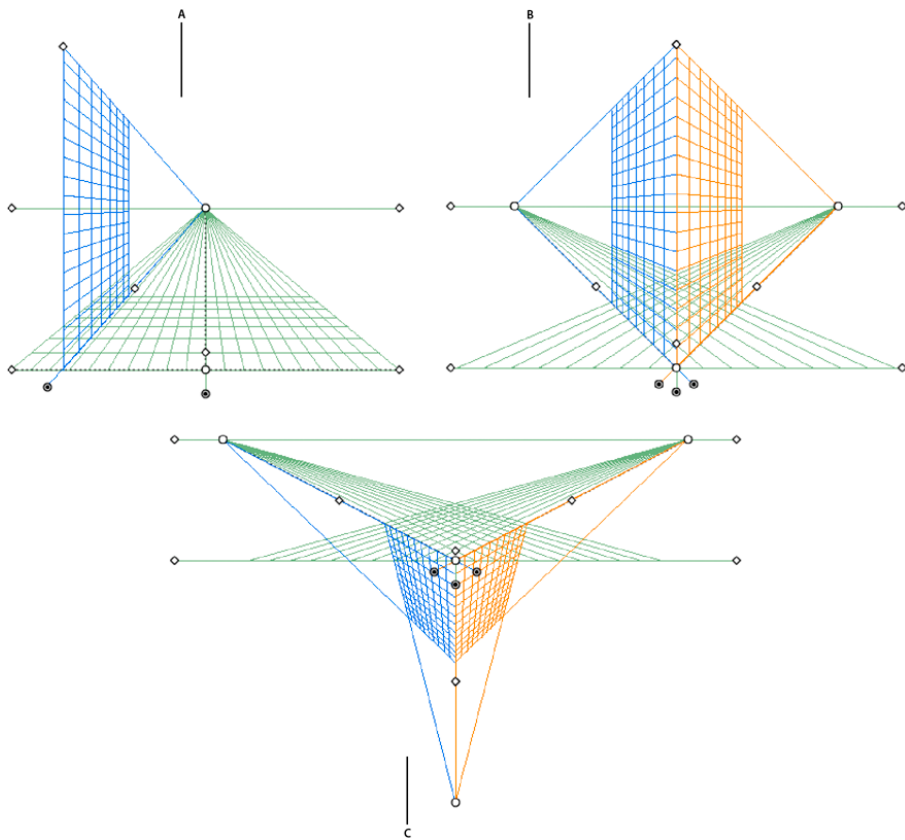
- Utilitários para definir ou editar perspectivas de um, dois e três pontos de fuga em um documento.
- Controle de maneira interativa diferentes parâmetros definidos de perspectiva.
- Crie objetos diretamente em perspectiva.
- Traga objetos existentes em perspectiva.
- Transforme objetos em perspectiva (mova e dimensione objetos).
- Mova ou duplique objetos em direção a um plano perpendicular (movimento perpendicular).
- Defina objetos de trabalho reais e desenhe objetos com as medidas reais especificadas em perspectiva.

Para assistir a um vídeo sobre desenho de perspectiva, consulte www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_en.

Predefinições de grade de perspectiva

[Para o início](#)

O Illustrator fornece predefinições para perspectivas de um, dois e três pontos.



Predefinições da grade de perspectiva

A. Perspectiva de um ponto **B.** Perspectiva de dois pontos (padrão) **C.** Perspectiva de três pontos

Para selecionar uma das predefinições de grade de perspectiva padrão, clique em Exibir > Grade de perspectiva e selecione a predefinição desejada.

Definir predefinições de grade

Para definir configurações de grade, clique em Exibir > Grade de perspectiva > Definir grade. Na caixa de diálogo Definir grade de perspectiva, é possível configurar os seguintes atributos para uma predefinição:

Nome Para salvar uma nova predefinição, selecione a opção Personalizada na lista suspensa Nome.

Texto Selecione o tipo de predefinição: Perspectiva de um ponto, Perspectiva de dois pontos ou Perspectiva de três pontos.

Unidades Selecione as unidades para medir o tamanho da grade. As opções são centímetros, polegadas, pixels e pontos.

Escala Selecione a escala da grade para exibição ou defina as medidas reais e na prancheta. Para personalizar a escala, selecione a opção Personalizada. Na caixa de diálogo Escala personalizada, especifique as proporções de Prancheta e Real.

Linha de grade a cada Este atributo determina o tamanho das células da grade.

Ângulo de visualização Imagine um cubo com uma orientação de forma que nenhuma face seja paralela ao plano de imagem (neste caso, a tela do computador). Ângulo de visualização é o ângulo que a face direita desse cubo imaginário forma com o plano da imagem. Portanto, o ângulo de visualização determina as posições dos pontos de fuga à esquerda e à direita do observador. Um ângulo de visualização de 45° implica que dois pontos de fuga são equidistantes da linha de visão do observador. Se o ângulo de visualização for maior que 45°, o ponto de fuga à direita ficará mais próximo, e o ponto de fuga à esquerda ficará mais distante da linha de visão e vice-versa.

Distância de visualização Distância entre o observador e a cena.

Altura horizontal Especifica a altura horizontal (nível de visão do observador) para a predefinição. A altura da linha do horizonte a partir do nível do solo é exibida na leitura da guia inteligente.

Terceiro ponto de fuga Essa opção é habilitada quando você seleciona a perspectiva de três pontos. Você pode especificar as coordenadas x e y da predefinição nas caixas X e Y.

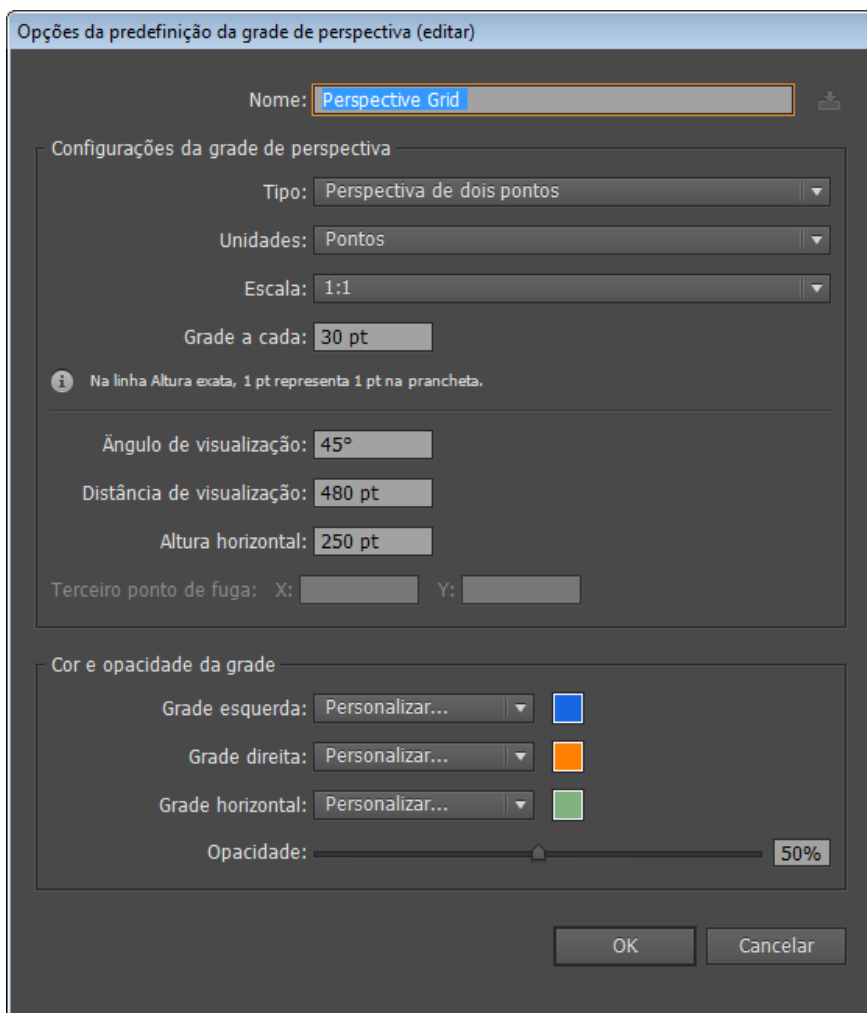
Para alterar as cores das grades esquerda, direita e horizontal, selecione a cor nas listas suspensas Grade esquerda, Grade direita e Grade horizontal. Também é possível selecionar uma cor personalizada usando o Seletor de cores.

Use o controle deslizante de Opacidade para alterar a opacidade da grade.

Para salvar a grade como uma predefinição, clique no botão Salvar predefinição.

Editar, excluir, importar e exportar predefinições de grade

Para editar predefinições de grade, clique em Editar > Predefinições da grade de perspectiva. Na caixa de diálogo Predefinições da grade de perspectiva, selecione a predefinição a ser editada e clique em Editar.



Caixa de diálogo Predefinições da grade de perspectiva

A caixa de diálogo Opções de predefinição da grade de perspectiva é aberta no modo de edição. Insira as novas configurações de grade e clique em OK para salvá-las.

Não é possível excluir as predefinições padrão. Para excluir uma predefinição estabelecida pelo usuário, clique em Excluir na caixa de diálogo Predefinições da grade de perspectiva.


O Illustrator também permite que você importe e exporte predefinições definidas pelo usuário. Para exportar uma predefinição particular, clique em Exportar na caixa de diálogo Predefinições da grade de perspectiva. Para importar uma predefinição, clique em Importar.

Mover a grade de perspectiva


O Illustrator pode criar apenas uma grade em um documento do Illustrator. É possível mover a grade entre pranchetas, usando o widget de nível do solo enquanto a ferramenta Grade de perspectiva está selecionada, para posicioná-la na posição necessária.

Nota: É necessário selecionar a ferramenta Grade de perspectiva para realizar essa tarefa, pois o widget de nível do solo não será exibido se essa ferramenta não estiver selecionada.

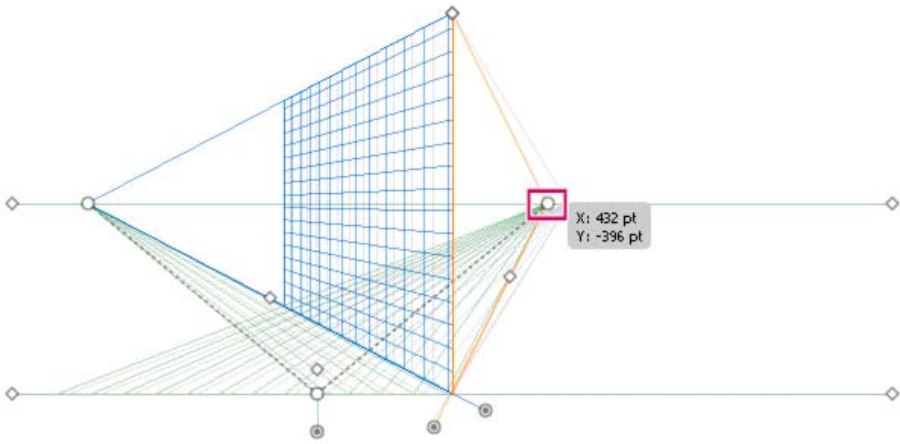
Para mover a grade de perspectiva, faça o seguinte:

1. Selecione a ferramenta Grade de perspectiva no painel Ferramentas ou pressione Shift+P.
2. Arraste e solte o widget de nível do solo à esquerda ou à direita na grade. Quando o ponteiro se move sobre o ponto do nível do solo, ele se transforma em .

Ajustar pontos de fuga, planos de grade, altura horizontal, tamanho de célula de grade e extensão de grade

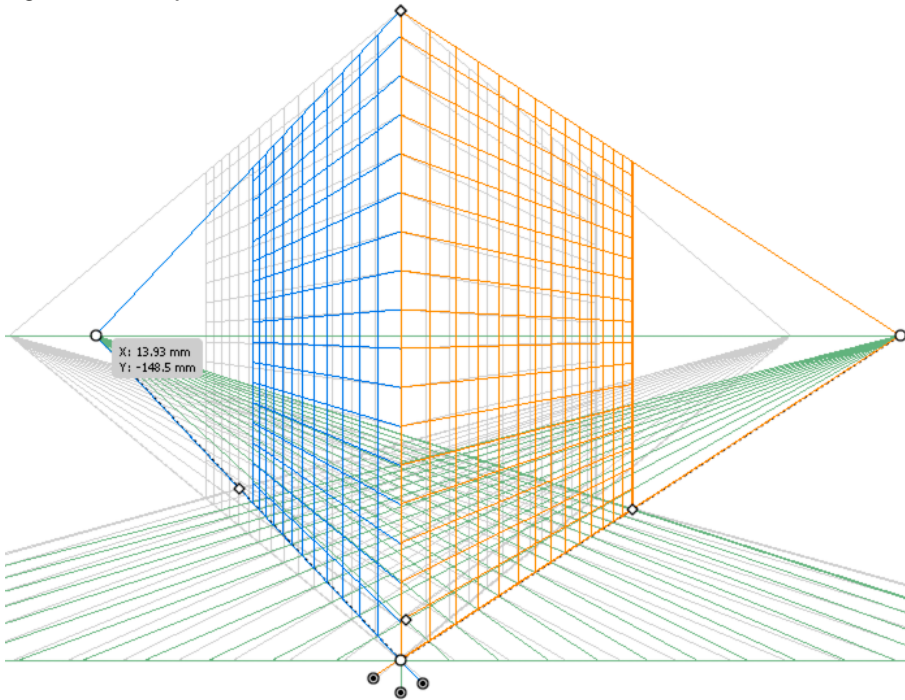
Usando os respectivos widgets, é possível ajustar manualmente pontos de fuga, controles de plano de grade, altura horizontal e tamanho de célula. No entanto, esses widgets ficam visíveis apenas com a ferramenta Grade de perspectiva selecionada. Para ajustar os pontos de fuga à esquerda e à direita, use os widgets de ponto de fuga à esquerda e à direita. Observe que o ponteiro se transforma em um ponteiro de seta bidirecional  quando você o movimenta sobre os pontos de fuga.

Nota: Ao ajustar o terceiro ponto de fuga na perspectiva de 3 pontos, manter a tecla Shift pressionada limita o movimento ao eixo vertical.



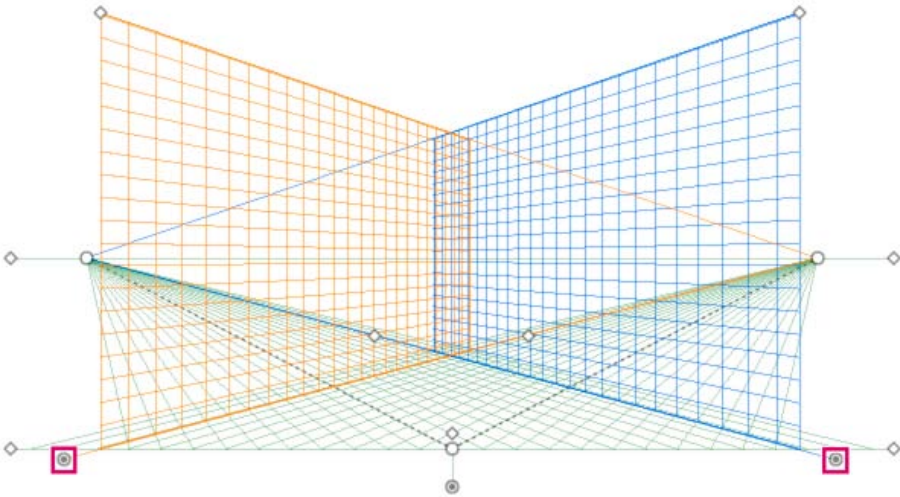
Movendo o ponto de fuga à direita em uma grade de perspectiva de dois pontos

Nota: Se você bloquear o ponto de posição usando a opção *Exibir > Grade de perspectiva > Bloquear ponto de posição*, ambos os pontos de fuga se moverão juntos.




Ambos os pontos de fuga se movem quando o ponto de posição está bloqueado.

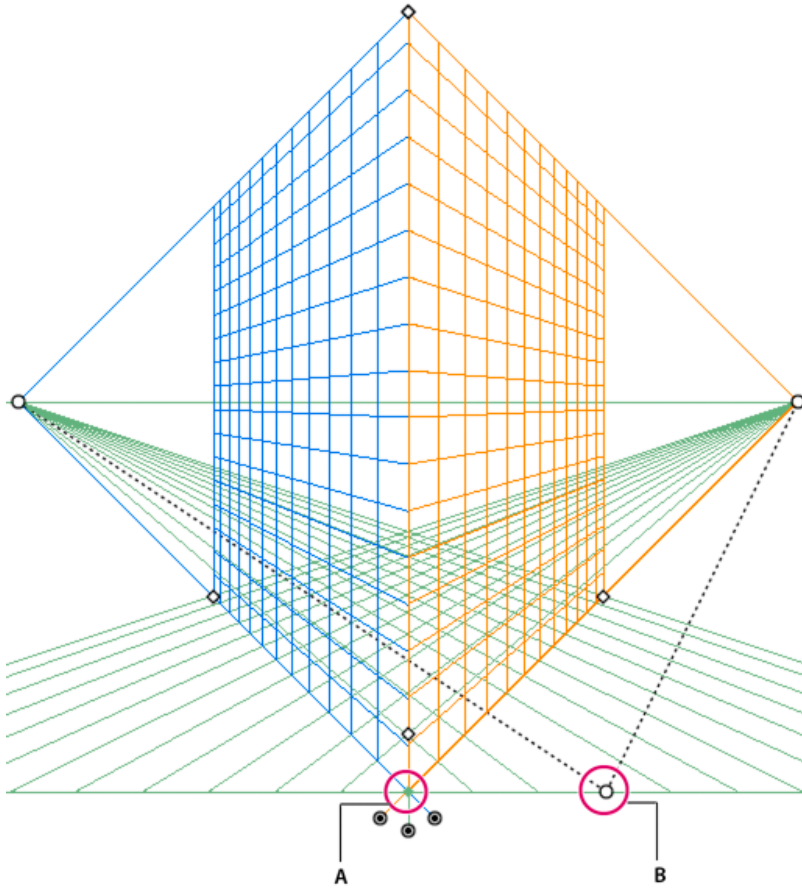
Você também pode ajustar os planos de grade à esquerda, à direita e horizontal usando os respectivos widgets de controle de plano de grade. O ponteiro se transforma em uma seta bidirecional (↔, ⇕) quando você o movimenta sobre os controles de plano de grade. Manter a tecla Shift pressionada ao mover os planos de grade limita o movimento ao tamanho da célula.




Ajustando os planos de grade à esquerda e à direita em uma perspectiva de dois pontos

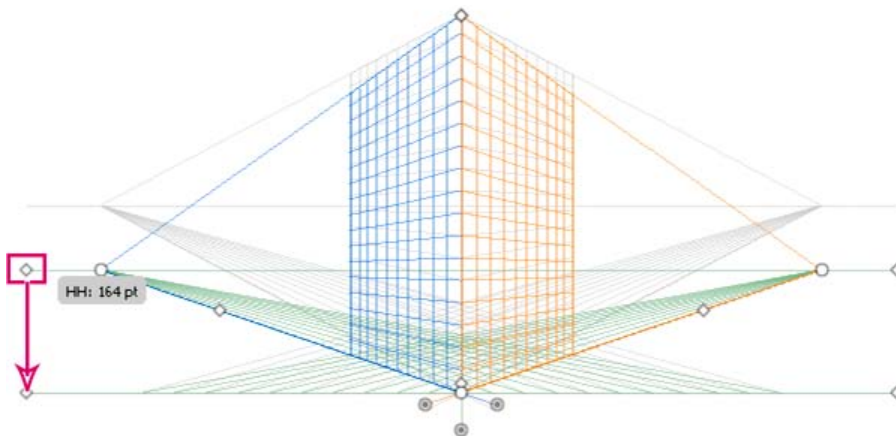
Se você alternar a origem, as coordenadas x e y do plano horizontal e a coordenada x dos planos verticais serão afetadas. Quando você seleciona um objeto em perspectiva enquanto a grade está visível, as coordenadas x e y exibidas nos painéis Transformar e Informações mudam com alternância na origem. Também pode-se ver a mudança em medidas coordenadas quando você desenha objetos (usando ferramentas de grupo de retângulos ou grupo de linhas) e pressiona Shift, enquanto o plano de grade relevante está ativo. Se você mover o mouse sobre a origem, o ponteiro se transformará em .

Nota: Se você mover a origem da régua, será possível ver o ponto de posição.




Alterando a origem da régua e exibindo o ponto de posição
A. Ponto de posição B. Origem da régua alterada

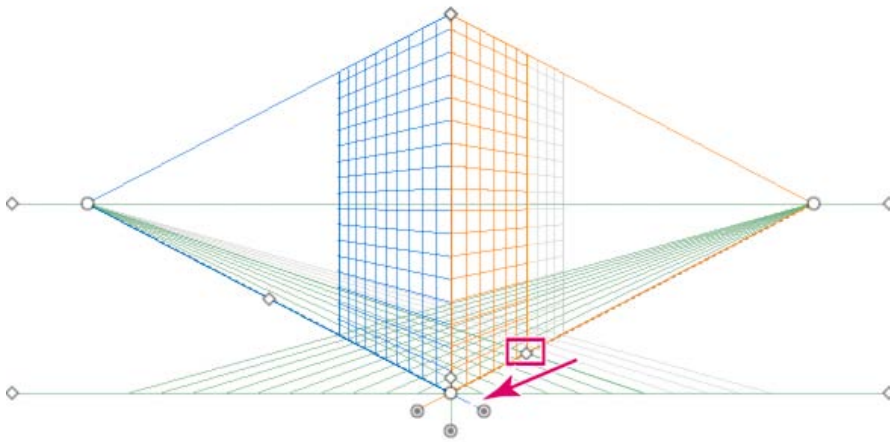
Ajuste a altura horizontal para adaptar o nível de visão do observador. Quando o ponteiro se move sobre a linha do horizonte, ele se transforma em uma seta vertical bidirecional .



Ajustando a altura horizontal em uma grade de perspectiva de dois pontos

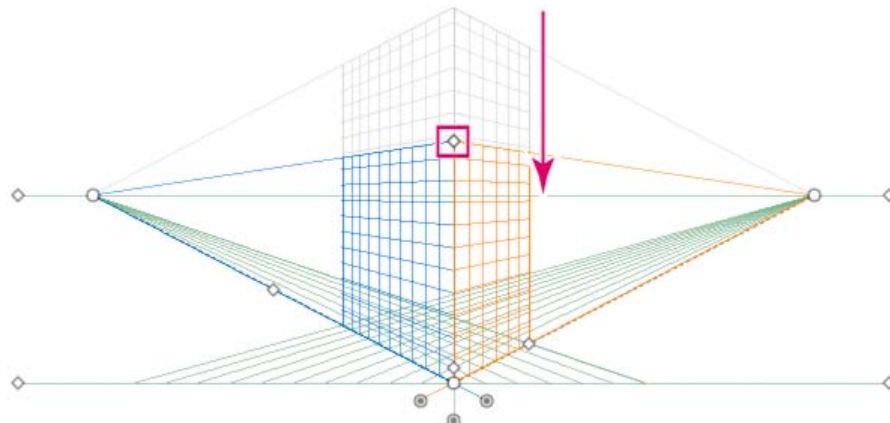
Você pode alterar a extensão da grade de forma a defini-la nos planos. Quando o ponteiro se move sobre os widgets de extensão de grade, ele se transforma em .

Nota: Linhas de grade são definidas para exibição na tela quando existe um espaço de 1 pixel entre elas. O zoom progressivo coloca no campo de visão mais linhas de grade, que estão mais próximas do Ponto de fuga.




Distanciando a extensão de grade à direita do ponto de fuga à direita em uma grade de perspectiva de dois pontos

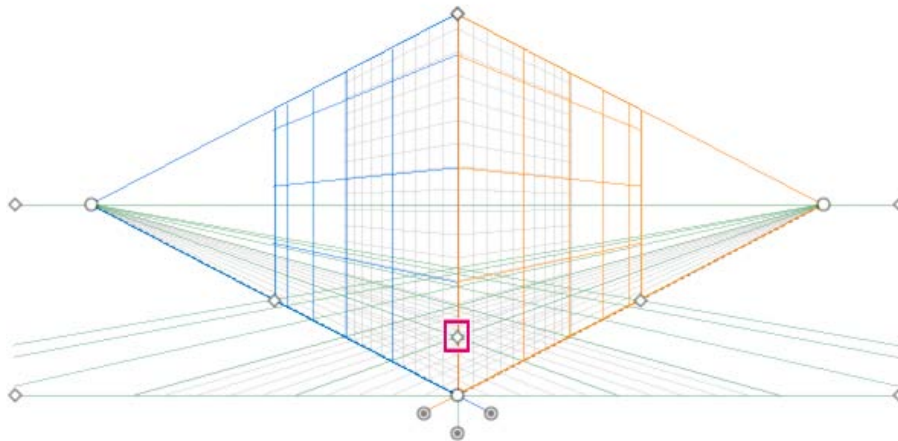
Também é possível ajustar a extensão da grade para aumentar ou diminuir a extensão da grade vertical.



Ajustando a extensão da grade para diminuir a extensão da grade vertical

Para aumentar ou diminuir o tamanho de célula da grade, use o widget de tamanho de célula de grade. Quando o mouse se move sobre o widget de tamanho de célula de grade, o ponteiro se transforma em .

Nota: Ao aumentar o tamanho de célula de grade, o número de células diminui.



Aumentando o tamanho de célula da grade, arrastando o respectivo widget.

Desenhar novos objetos em perspectiva

[Para o início](#)

Para desenhar objetos em perspectiva, use as ferramentas de grupo de linhas ou as ferramentas de grupo de retângulos enquanto a grade estiver visível. Ao usar as ferramentas de grupo de linha ou retângulo, você pode alternar para a ferramenta Seleção de perspectiva, pressionando Cmd (Mac OS) ou Ctrl (Windows).

Você também pode alternar o plano ativo usando os atalhos de teclado 1 (plano esquerdo), 2 (plano horizontal) e 3 (plano direito) com estas ferramentas selecionadas.

Nota: A ferramenta Clarão não tem suporte com a Grade de perspectiva.

Quando você desenha um objeto em perspectiva, use Guias inteligentes para alinhar o objeto a outros objetos. O alinhamento é baseado na geometria de perspectiva de objetos. As guias aparecem à medida que o objeto se aproxima da borda ou do ponto âncora de outros objetos.

É possível usar valores numéricos para qualquer das ferramentas de grupo de retângulos ou grupo de linhas (exceto a ferramenta Clarão). É possível especificar valores de altura e largura para o objeto exatamente como você desenharia no modo normal. No entanto, nesse caso, o objeto é desenhado em perspectiva. Além disso, os valores representam dimensões reais dos objetos.

Nota: Ao desenhar em perspectiva, você pode usar os atalhos normais disponíveis para objetos desenhados, como Shift / Alt+arrastar (Windows) ou Option+arrastar (Mac OS).

Ao desenhar em perspectiva, os objetos podem ser encaixados nas linhas de grade do plano ativo. Um objeto encaixa-se nas linhas de grade a uma distância de 1/4 do tamanho da célula.

Você pode ativar ou desativar a opção Encaixar na grade em Exibir > Grade de perspectiva > Encaixar na grade. Esta opção é ativada por padrão.

Para assistir a um vídeo sobre como desenhar pranchetas em perspectiva, consulte www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_en.

Anexar objetos à perspectiva

[Para o início](#)

Se você já tiver criado objetos, o Illustrator oferecerá a opção de associar objetos a um plano ativo na grade de perspectiva.

Para adicionar um objeto à grade esquerda, direita ou horizontal:

1. Selecione o plano ativo no qual você deseja colocar o objeto. É possível selecionar o plano ativo usando o comando de atalho do teclado 1, 2 ou 3 ou clicando em uma das faces do cubo no Widget de grade de perspectiva.
2. Clique em Objeto > Perspectiva > Associar ao plano ativo.

Nota: O uso do comando Associar ao plano ativo não afeta a aparência do objeto.

Para assistir a um vídeo sobre como mapear pranchetas para perspectiva, consulte www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_en.

Liberar objetos com perspectiva

[Para o início](#)

Se você quiser liberar um objeto com exibição em perspectiva, clique em Objeto > Perspectiva > opção Liberar com perspectiva. Dessa forma, o objeto selecionado será liberado do plano de perspectiva associado e ficará disponível como uma arte normal.

Nota: O uso do comando Liberar com perspectiva não afeta a aparência do objeto.

Colocação de objetos em perspectiva

[Para o início](#)

Ao colocar um objeto ou uma arte existente em perspectiva, sua aparência e escala serão alteradas. Para trazer objetos normais em perspectiva, faça o seguinte:

1. Selecione o objeto usando a ferramenta Seleção de perspectiva.
2. Selecione o plano ativo no qual você deseja colocar o objeto, usando o widget de Alternância de plano ou usando o atalho de teclado 1 (plano esquerdo), 2 (plano horizontal), 3 (plano direito).
3. Arraste e solte o objeto no local desejado.

Seleção de objetos em perspectiva

[Para o início](#)

Use a ferramenta Seleção de perspectiva para selecionar objetos em perspectiva. A ferramenta Seleção de perspectiva oferece um letreiro para selecionar objetos através de configurações de plano ativo.

Você pode selecionar entre o letreiro normal e o letreiro de perspectiva após começar a arrastar usando a ferramenta Seleção de perspectiva e alterar entre diferentes planos de grade com as chaves 1, 2, 3 ou 4.

Transformação de objetos

[Para o início](#)

Movimentação de objetos

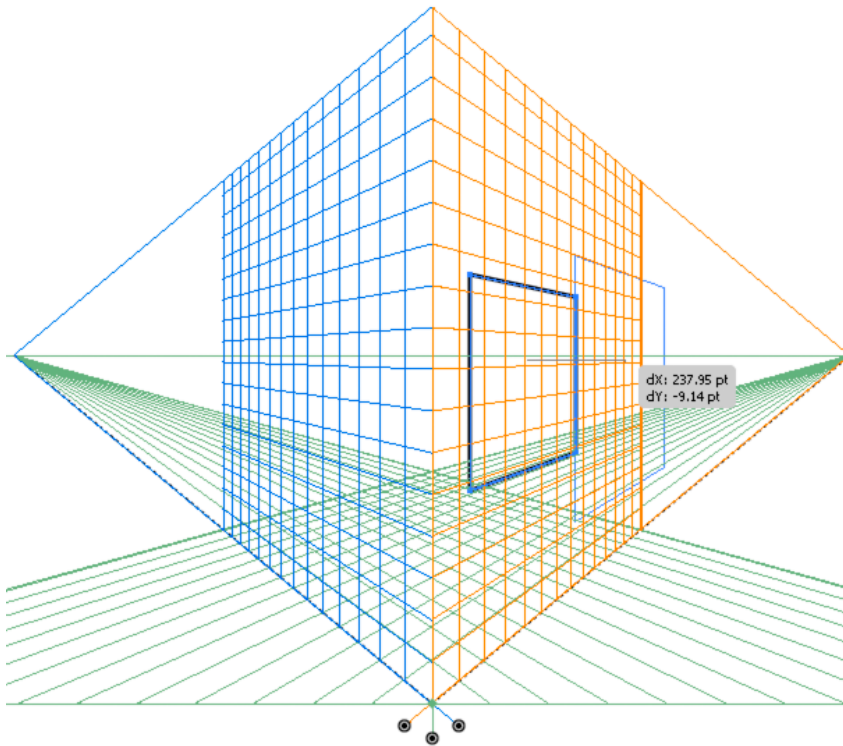
Para mover objetos em perspectiva, alterne para a ferramenta Seleção de perspectiva (Shift+V) e depois use as teclas de seta ou o mouse para arrastar e soltar objetos.

Nota: Durante o loop de arrastar ao mover os objetos, alterar o plano usando o respectivo atalho do teclado também altera o plano do objeto.

Você também pode mover objetos na direção perpendicular ao local do objeto atual. Esta técnica é útil ao criar objetos paralelos, como as paredes de um recinto. Para esse movimento:

1. Selecione o objeto usando a ferramenta Seleção de perspectiva.
2. Mantendo a tecla de número 5 pressionada, arraste o objeto até a posição desejada. Essa ação moverá o objeto paralelo ao seu local

atual. Use Alt (Windows) ou Option (Mac OS) junto com a tecla de número 5 ao mover, isso duplicará o objeto no novo local sem alterar o objeto original. No modo Desenhar atrás, essa ação cria o objeto atrás do original.



Movendo um retângulo em direção perpendicular à sua posição inicial

Nota: As teclas de seta não funcionam ao mover objetos em direção perpendicular.

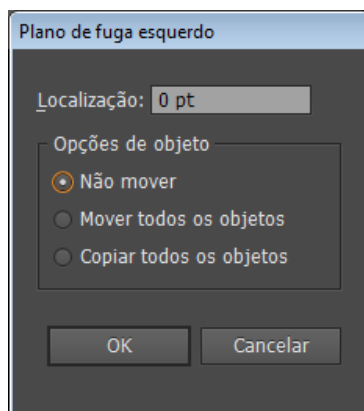
Use o atalho do teclado, Alt+arrastar (Windows) ou Option+arrastar (Mac OS), para copiar o objeto. Para limitar o movimento em perspectiva, pressione Shift+arrastar. Para especificar um local preciso para onde é necessário mover o objeto durante o movimento perpendicular, consulte Movimento perpendicular preciso.

Você pode também usar o comando Transformar novamente (Objeto > Transformar > Transformar novamente) ou o atalho do teclado Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac OS) para mover objetos em perspectiva. Essa opção também funciona quando o objeto é movido na direção perpendicular.

Nota: O atalho de teclado 5 para movimento perpendicular e os atalhos de teclado 1, 2 e 3 para alternância de planos, ao desenhar ou mover objetos, funcionam somente no teclado principal (e não no teclado numérico estendido).

Movimento perpendicular preciso

Para mover objetos em direção perpendicular precisa, clique duas vezes no widget de plano necessário, usando a ferramenta Seleção de perspectiva. Por exemplo, clique duas vezes no widget de plano direito para definir as opções na caixa de diálogo Plano de fuga direito.



Definindo opções para o movimento perpendicular de todos os objetos no plano de grade selecionado.

Para um movimento perpendicular preciso de todos os objetos:

1. Na caixa Local, especifique o local em que os objetos devem ser movidos. Por padrão, o local atual dos objetos é exibido na caixa de diálogo.
2. Selecione uma das seguintes opções de movimento para objetos:

Não mover Se essa opção estiver selecionada, o objeto não será movido quando a grade for reposicionada.

Mover todos os objetos Se você selecionar essa opção, todos os objetos no plano serão movidos com o movimento da grade.

Copiar todos os objetos Se você selecionar esta opção, todos os objetos no plano serão copiados nesse plano.

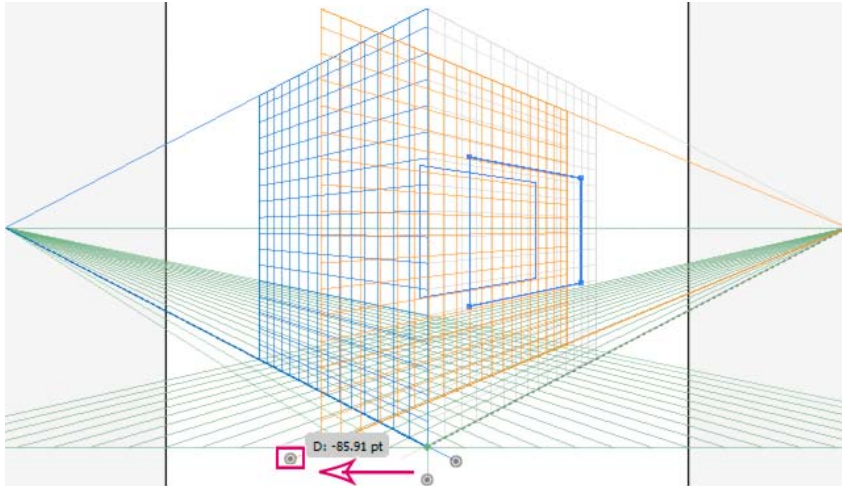
Para mover um objeto selecionado em movimento perpendicular preciso, selecione-o e clique duas vezes no widget de plano necessário. Nesse caso, a seguinte caixa de diálogo é exibida:

Movimento perpendicular arrastando planos de grade

Também é possível mover objetos em direção perpendicular, arrastando o plano de grade com o uso de controles de plano de grade. Quando um objeto é movido em direção perpendicular, ele é colocado em paralelo ao seu local existente ou atual.

Para mover um objeto paralelo à sua posição atual:

1. Selecione a ferramenta Seleção de perspectiva no painel Ferramentas ou pressionando Shift+V.
2. Pressione Shift e arraste o controle de plano de grade, dependendo do plano de grade no qual o objeto se encontra.



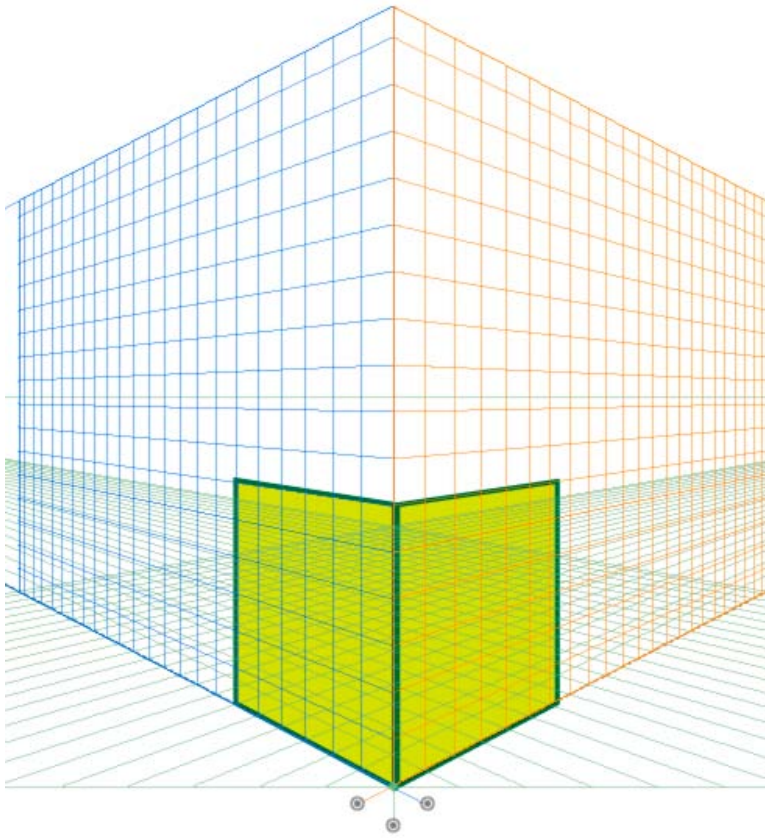
Movendo um retângulo em perpendicular arrastando o plano de grade direito

Para criar uma cópia do objeto paralela à sua posição atual:

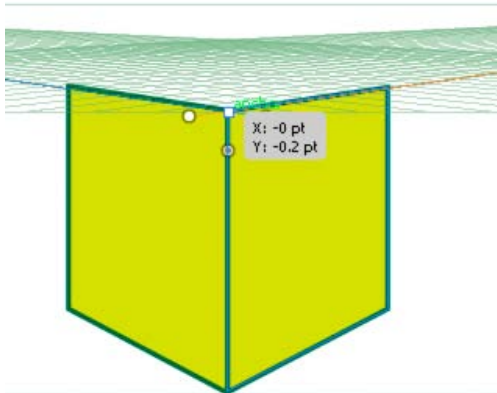
1. Selecione a ferramenta Seleção de perspectiva no painel Ferramentas ou pressionando Shift+V.
2. Pressione Alt e arraste (Windows) ou Option e arraste (Mac OS) o controle de plano da grade, dependendo do plano da grade onde o objeto está colocado.

Posicionamento automático no plano

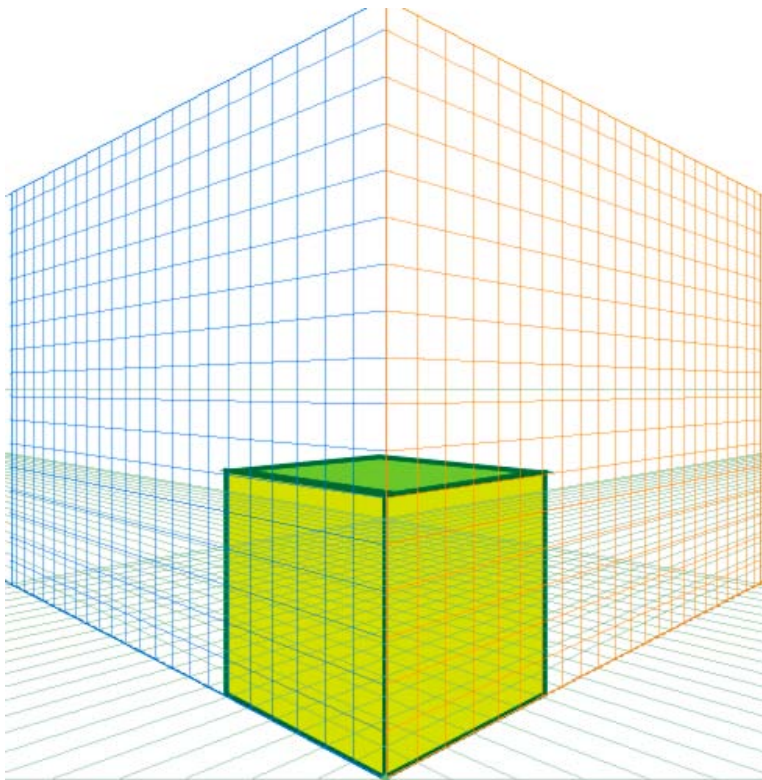
O recurso de posicionamento automático no plano permite criar objetos, deduzindo a altura ou a profundidade desses objetos. Por exemplo, para desenhar um cubo, a altura da face superior deve ser conhecida. Com o posicionamento automático no plano, a grade de perspectiva ajusta-se automaticamente ao plano de grade horizontal de forma a corresponder à altura da face superior do cubo.



Duas faces de um cubo



O plano de grade horizontal é ajustado para a altura do lado esquerdo do cubo quando ele é selecionado e você posiciona o ponteiro no ponto de ancoragem usando a ferramenta Seleção de perspectiva e pressiona Shift. Os outros planos de grade ficam ocultos temporariamente.



Após a criação da face superior do cubo usando a ferramenta de retângulo, a grade volta para seu estado original.

Antes de desenhar ou posicionar objetos, é possível deduzir a altura desses objetos a partir:

- De outros objetos, indo até um dos pontos âncora (obtendo o rótulo da âncora) e pressionando Shift, que oculta outros planos temporariamente.
- De linhas de grade, indo até o ponto de interseção e pressionando a tecla Shift. Alterar o plano nesse estado fará com que ele seja transferido para o deslocamento selecionado.

Quando o objeto estiver desenhado ou posicionado, o modo de dedução será redefinido, e todos os planos serão restaurados para a visibilidade normal.

Usando as opções de posicionamento automático no plano, é possível optar por mover o plano ativo temporariamente ao passar o mouse sobre o ponto âncora ou sobre o ponto de interseção de linha de grade, pressionando a tecla Shift.

As opções de posicionamento automático no plano estão disponíveis na caixa de diálogo Opções de grade de perspectiva. Para exibir essa caixa de diálogo, clique duas vezes no ícone da ferramenta Grade de perspectiva, no painel Ferramentas.

Mover plano para corresponder ao objeto

Quando você quiser desenhar ou colocar objetos em perspectiva com a mesma profundidade ou altura de um objeto existente, selecione esse objeto existente em perspectiva e clique em Objeto > Perspectiva > Mover plano para Corresponder ao objeto. Dessa forma, a grade correspondente será trazida até a altura ou profundidade desejada. Agora você pode desenhar ou colocar novos objetos em perspectiva.

Dimensionar objetos em perspectiva

É possível dimensionar objetos em perspectiva usando a ferramenta Seleção de perspectiva. Ao escalar objetos em perspectiva, as seguintes regras são aplicáveis:

- A escala é feita no plano do objeto. Quando é feita a escala de um objeto, a escala da altura ou da distância ocorre com base no plano desse objeto e não no plano atual ou ativo.
- No caso de vários objetos, a escala é feita para objetos que se encontram no mesmo plano. Por exemplo, se você selecionar vários objetos nos planos direito e esquerdo, será feita a escala de todos os objetos que estiverem no mesmo plano que o objeto cuja caixa delimitadora for usada para escala.
- A escala dos objetos que foram movidos em direção perpendicular é feita em seus respectivos planos e não no plano atual ou ativo.

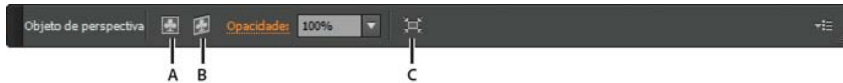
Adição de texto e símbolos em perspectiva

[Para o início](#)

Não é possível adicionar textos e símbolos diretamente a um plano de perspectiva quando a grade está visível. No entanto, você pode colocá-los em perspectiva depois de criá-los no modo normal.

Para trazer texto ou símbolos em perspectiva, faça o seguinte:

1. Selecione o texto ou o símbolo existente usando a ferramenta Seleção de perspectiva e arraste-o até a posição desejada no plano ativo, enquanto a grade estiver visível.
2. A opção Editar texto está disponível no Painel de controle e em Objeto > menu Perspectiva. Além disso, você pode editar o texto no modo de isolamento ou clicando duas vezes no objeto de texto.



Painel de controle com opções para Editar texto

A. Editar texto B. Editar perspectiva C. Isolar objeto selecionado

A opção Editar símbolo também está disponível no Painel de controle e em Objeto > menu Perspectiva. Além disso, você pode editar um símbolo no modo de isolamento ou clicando duas vezes no objeto.

Dependendo do que você estiver editando - um símbolo ou um texto - as opções no Painel de controle serão alteradas para Editar símbolo ou Editar texto.

Uma instância de símbolo em perspectiva é a mesma de uma instância de símbolo expandida. É possível editar uma definição de símbolo, assim como a definição do símbolo de uma instância de símbolo de bemol. No entanto, a definição de um símbolo não pode conter tipos de arte que não sejam suportados na perspectiva, como (imagens) rasterizadas, arte não nativa, envelope, tipo legado e malha gradiente.

Nota: As funcionalidades, como substituir um símbolo, quebrar um link ao expandir uma instância de símbolo e redefinir transformação, não funcionam em símbolos em perspectiva.

Como solução para substituir uma instância de símbolo, você pode usar Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arrastar uma instância de símbolo em perspectiva e deixá-la sobre o símbolo no painel Símbolos. Entretanto, faça uma cópia do símbolo antes de substituir a instância de símbolo, pois ao arrastar a instância de símbolo, a instância de símbolo anterior é excluída permanentemente do seu documento.

É possível editar ou modificar textos exatamente como no modo normal. Para obter mais informações, consulte Criar texto.

Configurações da Grade de perspectiva

[Para o início](#)

É possível definir as configurações da Grade de perspectiva usando Exibir > Grade de perspectiva. As opções disponíveis incluem:

Exibir réguas Esta opção mostra a divisão de réguas apenas na linha Altura exata. A opção Linha de grade a cada determina a divisão da régua.

Encaixar na grade Esta opção permite encaixar às linhas de grade enquanto são trazidas em perspectiva, movimento, escala e desenho em perspectiva.

Bloquear grade Esta opção restringe o movimento da grade e de outra edição de grade usando a ferramenta Grade de perspectiva. É possível alterar apenas a visibilidade e a posição do plano.

Bloquear ponto de posição Quando a opção Bloquear ponto de posição estiver selecionada, mover um ponto de fuga move o outro ponto de fuga em sincronia com o movimento. Se essa opção não estiver marcada, o movimento será independente, e o ponto de posição também será movido.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ferramentas de simbolismo e conjuntos de símbolos

[Sobre conjuntos de símbolos](#)

[Criar conjuntos de símbolos](#)

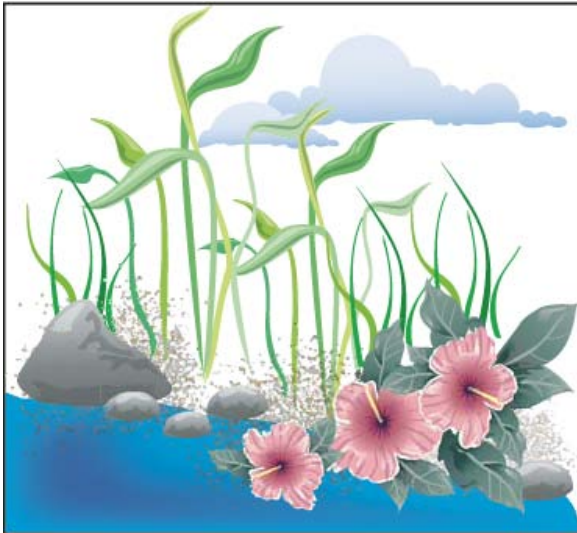
[Modificar instâncias de símbolo em um conjunto de símbolos](#)

[Opções de ferramentas de simbolismo](#)

Sobre conjuntos de símbolos

[Para o início](#)

Um conjunto de símbolos é um grupo de instâncias de símbolo criadas com a ferramenta Pulverizar símbolos. Você pode criar conjuntos mistos de instâncias de símbolo usando a ferramenta Pulverizar símbolos com um símbolo e então usando-a novamente com outro símbolo.



Trabalho artístico criado com as ferramentas de simbolismo

Enquanto trabalha com conjuntos de símbolos, lembre-se de que as ferramentas de simbolismo afetam somente um ou mais símbolos selecionados no painel Símbolos. Por exemplo, se você criar um conjunto misto de instâncias de símbolo representando um prado com grama e flores, poderá alterar apenas a orientação da grama, selecionando o símbolo de grama no painel Símbolo e utilizando a ferramenta Girar símbolos. Para alterar o tamanho da grama e das flores, selecione ambos os símbolos no painel Símbolos e use a ferramenta Dimensionar símbolos.


Nota: Quando você seleciona um conjunto misto de símbolos na prancheta, a instância de símbolo adicionada mais recentemente ao conjunto é selecionada de forma automática no painel Símbolos.

Criar conjuntos de símbolos


[Para o início](#)

A ferramenta Pulverizar símbolos atua como um pulverizador de partículas, permitindo adicionar um grande número de objetos idênticos à prancheta ao mesmo tempo. Por exemplo, use essa ferramenta para adicionar centenas de folhas de grama, flores silvestres, abelhas e flocos de neve.

Pulverizar conjuntos de instâncias de símbolo no trabalho artístico

1. Selecione um símbolo no painel Símbolos e selecione a ferramenta Pulverizar símbolos .
2. Clique ou arraste no local em que deseja exibir as instâncias de símbolo.

Adicionar ou excluir instâncias de símbolo a partir de um conjunto existente

1. Selecione o conjunto de símbolos existente.
2. Selecione a ferramenta Pulverizar símbolos  e escolha um símbolo no painel Símbolos.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar instâncias de símbolo, clique ou arraste no local em que deseja exibir as novas instâncias.

- Para excluir instâncias de símbolos, mantenha a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada enquanto clica ou arrasta na área da qual deseja remover instâncias.


[Para o início](#)

Modificar instâncias de símbolo em um conjunto de símbolos


É possível usar as ferramentas de simbolismo para modificar várias instâncias de símbolo em um conjunto. Por exemplo, você pode espalhar instâncias sobre uma ampla área usando a ferramenta Comprimir símbolos ou colorir gradualmente as instâncias para torná-las mais realistas.

Embora seja possível usar ferramentas de simbolismo em instâncias de símbolo individuais, elas são mais eficazes quando usadas em conjuntos de símbolos. Ao trabalhar com instâncias de símbolo individuais, a maioria dessas tarefas é facilmente concluída com o uso das ferramentas e dos comandos utilizados em objetos comuns.


Alterar a ordem de empilhamento de instâncias de símbolo em um conjunto

1. Selecione a ferramenta Deslocar símbolos .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover instâncias de símbolo, arraste na direção em que deseja movimentá-las.
 - Para trazer instâncias de símbolo para a frente, clique na instância de símbolo com a tecla Shift pressionada.
 - Para enviar instâncias de símbolo para trás, mantenha a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada e clique na instância de símbolo com a tecla Shift pressionada.


Reunir ou dispersar instâncias de símbolo

1. Selecione a ferramenta Comprimir símbolos .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique ou arraste na área em que deseja atrair as instâncias de símbolo uma em direção às outras.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique ou arraste na área em que deseja afastar instâncias de símbolo uma das outras.

Redimensionar instâncias de símbolo

1. Selecione a ferramenta Dimensionar símbolos .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique ou arraste no conjunto em que deseja aumentar o tamanho das instâncias de símbolo.
 - Mantenha a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada e clique ou arraste na área em que deseja diminuir o tamanho das instâncias de símbolo.
 - Mantenha a tecla Shift pressionada enquanto clica ou arrasta para preservar a densidade das instâncias de símbolo ao redimensionar.


Girar instâncias de símbolo

1. Selecione a ferramenta Girar símbolos .
2. Clique ou arraste na direção em que deseja orientar as instâncias de símbolo.

Colorir instâncias de símbolo

Colorir uma instância de símbolo altera o matiz em direção à cor de pintura, sem deixar de preservar a luminosidade original. (Funciona da mesma maneira que o método de colorização Tons e graduações de cor dos pincéis de pintura.) Esse método utiliza a luminosidade da cor original e o matiz da cor de colorização a fim de gerar a cor resultante. Consequentemente, as cores com luminosidade muito alta ou muito baixa sofrem pouquíssimas alterações, e objetos pretos ou brancos permanecem inalterados.


Para obter um método de colorização que também afete objetos pretos e brancos, use a ferramenta Estilizar símbolos com um estilo de gráfico que utilize a cor de preenchimento desejada.

1. No painel Cor, selecione a cor de preenchimento que deseja usar como cor de colorização.
2. Selecione a ferramenta Colorizar símbolos  e siga um destes procedimentos:
 - Clique ou arraste sobre as instâncias de símbolo que deseja colorir com a cor de colorização. A intensidade de colorização aumenta gradualmente, e a cor da instância de símbolo se transforma pouco a pouco na cor de colorização.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), ao clicar ou arrastar para diminuir a intensidade de colorização e revelar mais da cor do símbolo original.

- Mantenha pressionada a tecla Shift ao clicar ou arrastar para manter constante a intensidade de colorização, ao mesmo tempo em que transforma gradualmente a cor das instâncias de símbolo na cor de colorização.

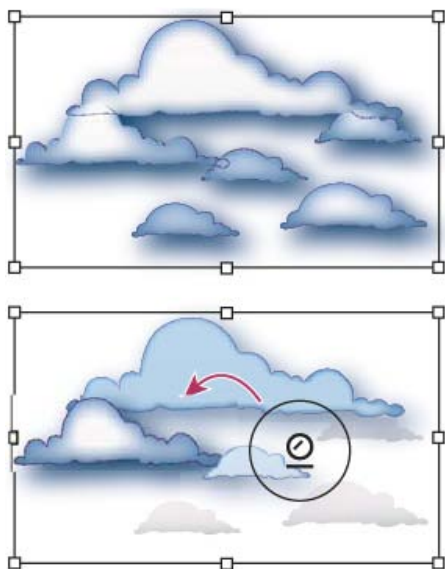
Nota: O uso da ferramenta Colorizar símbolos aumenta o tamanho do arquivo e reduz o desempenho. Nos casos em que memória ou o tamanho do arquivo Flash/SVG exportado for uma preocupação, não use essa ferramenta.

Ajustar a transparência de instâncias de símbolo

1. Selecione a ferramenta Transparência de símbolos .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique ou arraste na área em que deseja aumentar a transparência do símbolo.
 - Mantenha a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada e clique ou arraste na área em que deseja diminuir a transparência do símbolo.


Aplicar um estilo gráfico a instâncias de símbolo

A ferramenta Estilizar símbolos permite aplicar ou remover um estilo gráfico de uma instância de símbolo. Você pode controlar a intensidade e localização do aplicativo. Por exemplo, é possível aplicar um estilo gradualmente de forma que algumas instâncias de símbolo mostrem o estilo com intensidade total e outras o mostrem com intensidade parcial.



Estilo de gráfico aplicado com intensidade total (acima) em comparação a estilo de gráfico aplicado com intensidades variadas (abaixo)

Você pode alternar para a ferramenta Estilizar símbolos ao usar qualquer outra ferramenta de simbolismo, clicando em um estilo no painel Estilos de gráfico.

1. Selecione a ferramenta Estilizar símbolos .
2. Selecione um estilo no painel Estilos de gráfico e siga um destes procedimentos:
 - Clique ou arraste na área em que deseja aplicar o estilo ao conjunto de símbolos. A intensidade de estilo aplicada às instâncias de símbolo aumenta, e o estilo se modifica gradualmente.
 - Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), ao clicar ou arrastar para diminuir a intensidade de estilo e revelar mais do símbolo original sem estilo.
 - Mantenha pressionada a tecla Shift ao clicar ou arrastar para manter constante a intensidade de estilo, ao mesmo tempo em que transforma gradualmente o estilo da instância de símbolo no estilo selecionado.

Nota: É muito importante executar as etapas 1 e 2 na ordem especificada. Se você selecionar um estilo enquanto uma ferramenta diferente da ferramenta de simbolismo estiver selecionada, esse estilo será imediatamente aplicado ao conjunto inteiro de instâncias de símbolo selecionado.

Opções de ferramentas de simbolismo

[Para o início](#)

Acesse opções de ferramentas de simbolismo clicando duas vezes em uma ferramenta de simbolismo no painel Ferramentas.

Opções gerais, como diâmetro, intensidade e densidade, aparecem na parte superior da caixa de diálogo. Opções específicas de cada ferramenta aparecem na parte inferior da caixa de diálogo. Para alternar para opções de uma ferramenta diferente, clique em um ícone de ferramenta na caixa de diálogo.

Opções gerais As opções Gerais aparecem no topo da caixa de diálogo Opções de ferramentas de simbolismo, independentemente da

ferramenta de simbolismo selecionada.

Diâmetro Especifica o tamanho do pincel da ferramenta.

A qualquer momento ao usar uma ferramenta de simbolismo, pressione [para reduzir o diâmetro ou] para aumentá-lo.

Intensidade Especifica a taxa de alteração (valores maiores equivalem a alterações mais rápidas). Como alternativa, selecione Usar caneta de pressão para usar a entrada a partir de uma mesa ou caneta digitalizadora no lugar do valor de Intensidade.

Densidade do conjunto de símbolos Especifica um valor de atração para o conjunto de símbolos (valores maiores resultam em instâncias de símbolo mais densamente compactadas). Essa configuração se aplica a um conjunto de símbolos inteiro. Se um conjunto de símbolo estiver selecionado, a densidade será alterada para todas as instâncias de símbolo desse conjunto e não apenas para as instâncias recém-criadas.

Método Especifica como as ferramentas Comprimir símbolos, Dimensionar símbolos, Girar símbolos, Colorizar símbolos, Transparência de símbolos e Estilizar símbolos ajustam as instâncias de símbolo.

Selecione Definido pelo usuário para ajustar símbolos gradualmente em relação à posição do cursor. Selecione Aleatório para modificar os símbolos aleatoriamente na área sob o cursor. Selecione Média para suavizar gradualmente os valores de símbolo.

Mostrar tamanho e intensidade do pincel Exibe o tamanho conforme você utiliza a ferramenta.

Opções de Pulverizar símbolos As opções de Pulverizar símbolos (Comprimir, Tamanho, Girar, Vínculos, Colorir e Estilo) apenas aparecem nas opções Gerais da caixa de diálogo Opções de ferramentas de simbolismo quando a ferramenta Pulverizar símbolos está selecionada. Essas opções controlam como as novas instâncias de símbolo são adicionadas a conjuntos de símbolos. Cada uma delas oferece duas escolhas:

Média Para adicionar um novo símbolo com o valor médio das instâncias de símbolo existentes dentro do raio do pincel. Por exemplo, uma instância adicionada a uma área na qual a média de instâncias de símbolo existentes é 50% transparente será 50% transparente, enquanto uma instância adicionada a uma área sem instâncias será opaca.

Nota: A configuração Média apenas considera outras instâncias dentro do raio de pincel da ferramenta Pulverizar símbolos, que você define usando a opção Diâmetro. Para ver o raio ao trabalhar, selecione Mostrar tamanho e intensidade do pincel.

Definido pelo usuário Para aplicar valores predefinidos específicos para cada parâmetro: Comprimir (densidade) tem como base o tamanho do símbolo; Tamanho usa o tamanho do símbolo original; Girar usa a direção do mouse (ou nenhuma orientação se o mouse não se mexer); Vínculos usa 100% de opacidade; Colorir usa a cor de preenchimento atual e a quantidade total de tonalidade; Estilo usa o estilo atual.

Opções de Dimensionar símbolos As opções de Dimensionar símbolos apenas aparecem nas opções Gerais da caixa de diálogo Opções de ferramentas de simbolismo quando a ferramenta Dimensionar símbolos está selecionada.

Redimensionamento proporcional Mantém cada forma de instância de símbolo uniforme ao redimensionar.

Redimensionar afeta densidade Afasta as instâncias de símbolo umas das outras quando elas são aumentadas e as aproxima umas das outras quando elas são diminuídas.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Símbolos

Sobre símbolos

Visão geral do painel Símbolos

Ponto de registro de símbolo

Inserir ou criar um símbolo

Adicionar subcamadas para símbolos

Usar a escala de 9 fatias

Trabalhar com instâncias de símbolo

Editar ou redefinir um símbolo

Bibliotecas de símbolos

Sobre símbolos

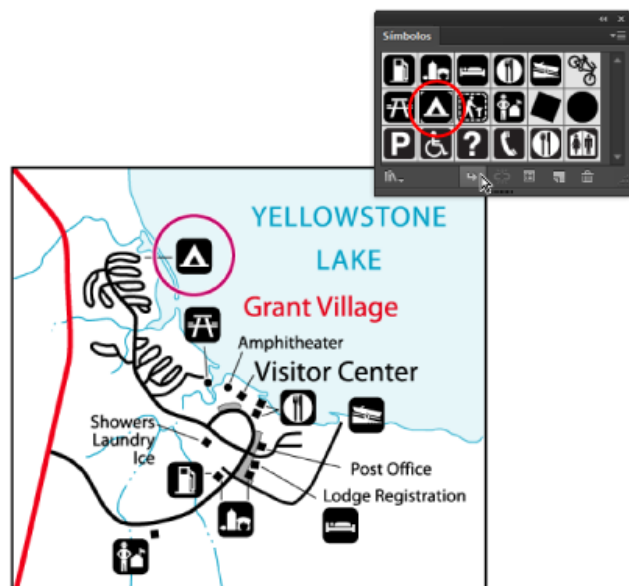
[Para o início](#)

Um símbolo é um objeto artístico que pode ser reutilizado em um documento. Por exemplo, se você criar um símbolo a partir de uma flor, poderá adicionar instâncias desse símbolo várias vezes ao seu trabalho artístico sem adicionar realmente a arte complexa várias vezes. Cada instância de símbolo é vinculada ao símbolo no painel Símbolos ou a uma biblioteca de símbolos. O uso de símbolos pode poupar tempo e reduzir significativamente o tamanho do arquivo.

Símbolos também fornecem um excelente suporte para exportação SWF e SVG. Ao exportar para o Flash, você pode definir o tipo de símbolo como Clipe de filme. Ao acessar o Flash, será possível escolher tipo, se necessário. Você também pode especificar a escala de 9 fatias no Illustrator, para que os símbolos sejam dimensionados apropriadamente quando usados para componentes da interface do usuário.

Nota: Para obter informações sobre o uso de símbolos no Flash, consulte a Ajuda do Flash. Para assistir a um vídeo sobre como usar símbolos, consulte www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_en.

Depois de inserir um símbolo, é possível editar as suas instâncias na prancheta e, se desejado, redefinir o símbolo original com as edições. As ferramentas de simbolismo permitem adicionar e manipular várias instâncias de símbolo ao mesmo tempo.



Trabalho artístico com instâncias de símbolo

Visão geral do painel Símbolos

[Para o início](#)

É possível usar o painel Símbolos (Janela > Símbolos) ou o painel de Controle para gerenciar os símbolos de um documento. O painel Símbolos contém vários símbolos predefinidos. Você pode adicionar símbolos a partir de bibliotecas de símbolos ou das bibliotecas que criar. Consulte Bibliotecas de símbolos para informações sobre a utilização de símbolos de predefinição.

Alterar a exibição de símbolos no painel

1. Selecione uma opção de exibição no menu do painel: Exibição em miniaturas, para exibir miniaturas, Exibição em lista pequena, para exibir uma lista de símbolos nomeados com uma pequena miniatura, ou Exibição em lista grande, para exibir uma lista de símbolos nomeados

com uma miniatura grande.

2. Arraste o símbolo até uma posição diferente. Quando aparecer uma linha preta na posição desejada, solte o botão do mouse.
3. Selecione Classificar por nome, no menu do painel, para listar os símbolos em ordem alfabética.

Duplicar um símbolo no painel

Duplicar ou copiar um símbolo no painel Símbolos é uma maneira fácil de criar um novo símbolo usando uma instância existente.

Para criar uma cópia de um símbolo, selecione-o no painel Símbolos e escolha Duplicar símbolo no menu do painel ou arraste o símbolo até o botão Novo símbolo.

Nota: Para duplicar uma instância de símbolo na prancheta, por exemplo, se você a dimensionou e girou e deseja adicionar outra com a mesma escala e rotação, duplique essa instância. (Consulte Trabalhar com instâncias de símbolo.)

Renomear um símbolo

1. Para renomear o símbolo, selecione-o no painel Símbolos, escolha Opções de símbolo no menu desse painel e digite um novo nome na caixa de diálogo Opções de símbolo.
2. Para renomear uma instância de símbolo, selecione-a no trabalho artístico e digite um novo nome na caixa de texto Nome da instância, no painel de Controle.

Ponto de registro de símbolo

[Para o início](#)

O ponto de registro de símbolo no Illustrator é semelhante ao do Adobe Flash Professional. Um ponto de registro é a origem da arte de definição de símbolo. Este recurso oferece melhor interoperabilidade entre o Illustrator e o Flash.

Ao criar um símbolo, é possível escolher o ponto de registro entre um dos 8 pontos dos limites ou do centro da caixa delimitadora de símbolo. O ponto de registro estará visível como um símbolo em forma de cruz no Modo de edição de símbolo e no Modo normal quando a ocorrência do símbolo estiver selecionada. No Modo de isolamento, você pode encaixar sua arte na marca do ponto de registro.


No menu do painel Transformar (menu suspenso), a opção Usar ponto de registro de símbolo é marcada por padrão. As coordenadas do ponto de registro ficam visíveis no painel Transformar quando a instância de símbolo é selecionada. Todas as transformações de ocorrências do símbolo correspondem ao ponto de registro da arte de definição do símbolo.

As transformações aplicadas à ocorrência do símbolo podem ser redefinidas usando a opção Redefinir transformação. Para obter detalhes, consulte Redefinir transformações.

Inserir ou criar um símbolo


[Para o início](#)

Inserir um símbolo

1. Selecione um símbolo no painel Símbolos ou em uma biblioteca de símbolos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Place Symbol Instance  no Painel Símbolos para inserir a instância no centro da área visível atual da janela do documento.
 - Arraste o símbolo até a prancheta, no local em que deseja exibi-lo.
 - Selecione Inserir instância de símbolo, no menu do painel Símbolos.

Nota: Um único símbolo inserido em qualquer local do trabalho artístico (ao contrário de existir apenas no painel) é chamado de uma instância.

Criar um símbolo

1. Selecione o trabalho artístico a ser usado como símbolo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Novo símbolo , no painel Símbolos.
 - Arraste o trabalho artístico até o painel Símbolos.
 - Selecione Novo símbolo, no menu do painel.

Nota: Por padrão, o trabalho artístico selecionado se torna uma instância do novo símbolo. Se não quiser que o trabalho artístico se torne uma instância, pressione Shift ao criar o novo símbolo. Além disso, se não quiser que a caixa de diálogo Novo símbolo seja aberta quando um novo símbolo for criado, pressione a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), enquanto cria o símbolo, e o Illustrator usará um nome padrão para ele, como Novo símbolo 1.

3. Na caixa de diálogo Opções de símbolo, digite um nome para o símbolo.
4. Selecione o tipo de símbolo como Clipe de filme ou Gráfico. Se você planeja exportar os símbolos para o Flash, faça o seguinte:
 - Selecione Clipe de filme para o tipo. Clipe de filme é o tipo de símbolo padrão no Flash e no Illustrator.
 - Na grade de Registro, especifique um local desejado para definir o ponto âncora do símbolo. O local do ponto âncora afeta a posição do símbolo nas coordenadas da tela.
 - Selecione Ativar guias para escala de 9 fatias, se quiser utilizar a escala de 9 fatias no Flash.
5. Selecione a opção Alinhar à grade de pixels para aplicar ao símbolo a propriedade de alinhamento de pixels. Para obter mais informações, consulte Alinhamento de símbolos à grade de pixels.

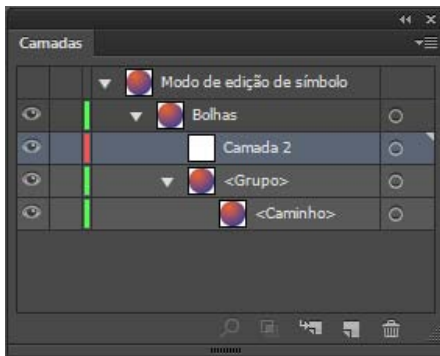
Você pode criar símbolos a partir da maioria dos objetos do Illustrator, incluindo caminhos, caminhos compostos, objetos de texto, imagens rasterizadas, objetos de malha e grupos de objetos. Entretanto, não pode criar um símbolo a partir de uma arte vinculada ou de alguns grupos, como grupos de gráficos.

Nota: Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz de símbolos entre o Illustrator e o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0198_br.

Adicionar subcamadas para símbolos

[Para o início](#)

Agora, os símbolos têm uma hierarquia de camadas independente, a qual é mantida quando você expande símbolos. Você pode criar subcamadas para símbolos no Modo de edição de símbolo.



Capacidade de criar subcamadas para símbolos no modo de edição

A opção Colar camadas lembradas é considerada quando um conteúdo é colado no modo de edição de símbolo.

Usar a escala de 9 fatias

[Para o início](#)

Você pode usar a escala de 9 fatias (escala 9) para especificar a escala ao estilo de componentes para símbolos de estilo gráfico e clipe de filme. Esse tipo de dimensionamento permite criar símbolos de clipe de filme que são dimensionados apropriadamente para uso como componentes de interface do usuário, ao contrário do tipo de dimensionamento normalmente aplicado a gráficos e elementos de design.

O símbolo é dividido conceitualmente em nove seções com uma sobreposição em estilo de grade, sendo que cada uma das nove áreas é dimensionada independentemente. Para manter a integridade visual do símbolo, os vértices não são dimensionados, enquanto as áreas restantes da imagem são dimensionadas (em vez de serem esticadas) com base em um tamanho maior ou menor, conforme necessário.

A grade de escala de 9 fatias é visível apenas no modo de isolamento. Por padrão, as guias da grade são dispostas a 25% (ou 1/4) da largura e altura do símbolo a partir da borda deste, aparecendo como linhas pontilhadas superpostas no símbolo.

Nota: Para obter mais informações sobre o uso da escala de 9 fatias no Flash, consulte a Ajuda do Flash. Para assistir vídeos sobre como usar a escala de 9 fatias no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_en.

No Illustrator, é possível criar uma grade de 9 fatias para símbolos com rotação, cisalhamento e transformações complexas. Quando um símbolo é dimensionado, todas as suas nove áreas podem ser dimensionadas independentemente.



Ativar a escala de 9 fatias

1. Selecione o símbolo na prancheta ou no painel Símbolos e escolha Opções de símbolo, no menu do painel.
2. Na caixa de diálogo Opções de símbolo, selecione Clipe de filme ou Gráfico para Tipo e escolha Ativar guias para escala de 9 fatias.

Nota: Também é possível ativar essa opção na caixa de diálogo Opções de símbolo ao criar um novo símbolo.

Editar a grade de escala de 9 fatias para um símbolo

1. Para editar a grade de escala para um símbolo, abra esse símbolo no modo de isolamento, seguindo um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no símbolo, no painel Símbolos.
 - Selecione o símbolo no painel Símbolos e, no menu desse painel, escolha Editar símbolo.

2. Para editar a grade de escala para uma instância de símbolo, abra essa instância no modo de isolamento, seguindo um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes na instância de símbolo na prancheta.
 - Selecione a instância de símbolo na prancheta e clique em Editar símbolo no painel de Controle.
3. Mova o ponteiro sobre qualquer uma das quatro guias. Quando o ponteiro se transformar no ponteiro de movimento, arraste a guia.
Nota: O dimensionamento ainda ocorrerá se você distanciar uma guia dos limites do símbolo (dividindo assim o símbolo em menos de 9 fatias). O símbolo será dimensionado de acordo com a fatia na qual estiver enquadrado.
4. Saia do modo de isolamento clicando no botão Sair do modo de isolamento , localizado no canto superior esquerdo da prancheta ou no Painel de controle .

Trabalhar com instâncias de símbolo

[Para o início](#)



Você pode mover, dimensionar, girar, deformar (ou inclinar) ou refletir instâncias de símbolo exatamente como faz com outros objetos. Também pode realizar qualquer operação nos painéis Transparência, Aparência e Estilos de gráfico, além de aplicar qualquer efeito a partir do menu Efeito. Entretanto, se quiser modificar os componentes individuais de uma instância de símbolo, será necessário expandi-la primeiro. A expansão quebra o vínculo entre o símbolo e a sua instância, convertendo-a em um trabalho artístico comum.

Para assistir a vídeos sobre como selecionar e alinhar objetos, incluindo símbolos, consulte www.adobe.com/go/vid0034_br e www.adobe.com/go/vid0035_br.


Nota: As opções para Substituir uma instância de símbolo por um símbolo diferente, quebrar link ao Expandir uma instância de símbolo e Redefinir transformações não funcionam em símbolos em perspectiva.

Modificar uma instância de símbolo

Depois de modificar uma instância de símbolo, é possível redefinir o símbolo original no painel Símbolos. Quando um símbolo é redefinido, todas as suas instâncias existentes adotam a nova definição.

1. Selecione uma instância do símbolo.
2. Clique no botão Quebrar vínculo com o símbolo , no painel Símbolos ou no painel de Controle.
3. Edite o trabalho artístico.
4. (Opcional) Siga um destes procedimentos:
 - Para substituir o símbolo pai por essa versão editada, arraste o símbolo modificado com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada sobre o símbolo antigo no painel Símbolos. O símbolo é substituído no painel Símbolos e atualizado no arquivo atual.
 - Para criar um novo símbolo com essa versão editada, arraste o símbolo modificado até o painel Símbolos ou clique em Novo símbolo , no painel Símbolos.

Expandir uma instância de símbolo

1. Selecione uma ou mais instâncias de símbolo.
 2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Quebrar vínculo com o símbolo , no painel Símbolos ou no painel de Controle, ou escolha Quebrar vínculo com o símbolo no menu desse painel.
 - Selecione Objeto > Expandir e clique em OK na caixa de diálogo Expandir.
- O Illustrator insere os componentes da instância de símbolo em um grupo. Após a expansão, é possível editar o trabalho artístico.

Duplicar uma instância de símbolo na prancheta

Se você tiver dimensionado, girado, deformado (ou inclinado) ou refletido uma instância de símbolo e quiser adicionar mais instâncias exatamente com essas mesmas modificações, duplique a instância modificada.

1. Selecione a instância de símbolo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste a instância de símbolo até outro local na prancheta.
 - Copie e cole a instância de símbolo.

Nota: Se quiser duplicar um símbolo no painel Símbolos, por exemplo, para criar um novo símbolo com base em um existente, duplique o símbolo e não a instância. (Consulte Visão geral do painel Símbolos.)

Substituir uma instância de símbolo por um símbolo diferente

1. Selecione a instância de símbolo na prancheta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um novo símbolo no menu Substituir do painel de Controle.
 - Selecione um novo símbolo no painel Símbolos e, no menu desse painel, escolha Substituir símbolo.

Nota: Esta opção não funciona para símbolos em perspectiva. Consulte *Adição de texto e símbolos em perspectiva*.

Selecionar todas as instâncias de um símbolo no documento

Selecione um símbolo no painel Símbolos e, no menu desse painel, escolha Selecionar todas as instâncias.

Redefinir transformações



Para redefinir qualquer transformação como símbolo, selecione o símbolo e clique no botão Redefinir no painel de Controle. Você pode também selecionar a opção Redefinir transformação do menu do painel Símbolos (menu suspenso).

Editar ou redefinir um símbolo

[Para o início](#)

Você pode editar um símbolo alterando o trabalho artístico desse símbolo ou pode redefinir o símbolo substituindo-o por um novo trabalho artístico. O processo de editar e redefinir um símbolo altera a sua aparência no painel Símbolos, bem como todas as suas instâncias na prancheta.

Editar um símbolo

1. Siga um destes procedimentos para abrir o símbolo no modo de isolamento:
 - Selecione uma instância do símbolo e clique em Editar símbolo no painel de Controle. Quando a caixa Alerta for aberta, clique em OK.
 - Clique duas vezes em uma instância do símbolo. Quando a caixa Alerta for aberta, clique em OK.
 - Clique duas vezes em um símbolo, no painel Símbolos. Uma instância temporária do símbolo aparece no centro da prancheta.
2. Edite o trabalho artístico.
3. Saia do modo de isolamento clicando no botão Sair do modo de isolamento , localizado no canto superior esquerdo da prancheta ou no Painel de controle , ou pressione Esc.

Também é possível aplicar a propriedade de alinhamento a pixels a um símbolo. Para obter mais informações, consulte *Alinhamento de símbolos à grade de pixels*.

Redefinir um símbolo com trabalho artístico diferente

1. Selecione o trabalho artístico que deseja usar para redefinir um símbolo existente. Certifique-se de selecionar o trabalho artístico original e não uma instância de símbolo.
2. No painel Símbolos, clique no símbolo que deseja redefinir e, no menu desse painel, escolha Redefinir símbolo.

Nota: O trabalho artístico selecionado se transforma automaticamente em uma instância do símbolo. Se não quiser que o trabalho artístico selecionado se transforme em uma instância de símbolo, pressione a tecla Shift ao escolher a opção Redefinir símbolo, no menu do painel. Se não for possível localizar o menu Painel, consulte *Use Menus do painel*.

Bibliotecas de símbolos

[Para o início](#)

Bibliotecas de símbolos são coleções de símbolos predefinidos. Quando uma biblioteca de símbolos é aberta, ela aparece em um novo painel (não no painel Símbolos).

É possível selecionar, classificar e exibir itens em uma biblioteca de símbolos usando os mesmos procedimentos que no painel Símbolos. Entretanto, não é possível adicionar itens a bibliotecas de símbolos, excluí-los de bibliotecas de símbolos ou editá-los em bibliotecas de símbolos.

Abrir bibliotecas de símbolos

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Janela > Bibliotecas de símbolos > [símbolo].
- Selecione Abrir biblioteca de símbolos, no menu do painel Símbolos, e escolha uma biblioteca na lista exibida.
- Clique no botão Menu Biblioteca de símbolos, no painel Símbolos, e escolha uma biblioteca na lista exibida.

Para abrir automaticamente uma biblioteca ao iniciar o *Illustrator*, escolha *Persistente* no menu do painel dessa biblioteca.

Mover símbolos de uma biblioteca até o painel Símbolos

Um símbolo é automaticamente adicionado ao painel Símbolo sempre que você o utiliza em um documento.

❖ Clique em um símbolo em uma biblioteca.

Criar bibliotecas de símbolos

1. Para adicionar todos os símbolos de uma biblioteca, selecione todos os símbolos com a tecla Shift pressionada e escolha Adicionar a símbolos, no menu da opção Biblioteca de símbolos. Adicione os símbolos desejados na biblioteca ao painel Símbolos e exclua todos os símbolos não desejados.

Para selecionar todos os símbolos não utilizados em um documento, escolha Selecionar todos os não usados, no menu do painel Símbolos.

2. Selecione Salvar biblioteca de símbolos, no menu do painel Símbolos.
3. Salve a nova biblioteca na pasta Símbolos padrão. O nome da biblioteca será exibido automaticamente no submenu Definido pelo usuário dos menus Bibliotecas de símbolos e Abrir biblioteca de símbolos.

Se você salvar a biblioteca em uma pasta diferente, poderá abri-la escolhendo Abrir biblioteca de símbolos > Outra biblioteca, no menu do painel Símbolos. Quando a biblioteca for aberta com o uso desse processo, ela aparecerá no submenu Bibliotecas de símbolos junto com as outras bibliotecas.

Importar uma biblioteca de símbolos de outro documento

1. Selecione Janela > Bibliotecas de símbolos > Outra biblioteca, ou escolha Abrir biblioteca de símbolos > Outra biblioteca, no menu do painel Símbolos.
2. Selecione o arquivo do qual deseja importar símbolos e clique em Abrir.

Os símbolos aparecem em um painel de biblioteca de símbolos (e não no painel Símbolos).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Automatic corner generation | Illustrator CC

Overview

Generate corners automatically

[To the top](#)

Overview

In a pattern brush, different tiles make up the overall pattern. A different tile is required for the sides, inner corner, outer corner, beginning, and end of the pattern. In Illustrator CC, the experience of creating corner tiles in pattern brushes has been improved.

To use the improved method, first define the image to be used as the side tile. When you drag the side tile into the Brushes panel (F5), to create a pattern brush, Illustrator uses the tile to generate the remaining four tiles. These four auto-generated options fit the corners perfectly.

In the Pattern Brush Options dialog, you can preview the brush, using a sample path. You can modify the tiles (automatic/original art/pattern swatches), and preview the effect on the appearance of your brush strokes. The dialog also provides you with the option to save your original art tile, or the automatically generated corner tiles, as a pattern swatch.

The four types of automatic corners are:

Auto-Centered The Side tile is stretched around the corner, and centered on it.

Auto-Between Copies of the side tile extend all the way into the corner, with one copy on each side. Folding elimination is used to stretch them into shape.

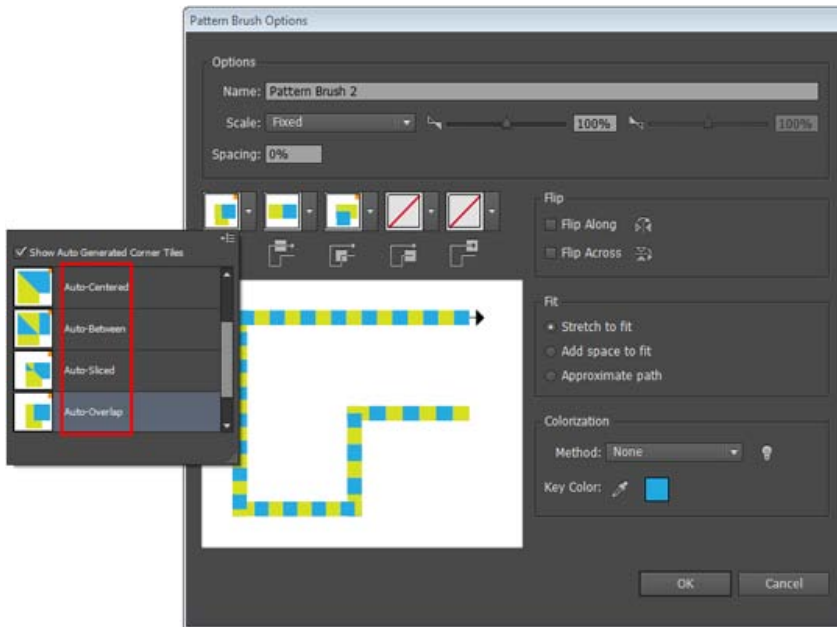
Auto-Sliced The side tile is sliced diagonally, and the pieces come together, similar to a miter joint in a wooden picture frame.

Auto-overlap Copies of the tiles overlap at the corner.


[To the top](#)

Generate corners automatically

1. In Illustrator, create or embed the artwork you want to use as a side tile.
2. Drag the artwork into the Brushes panel. (F5)
3. Choose what brush you want to create (Pattern Brush).
4. In the Pattern Brush Options dialog, you can choose a tile each for Outer Corner, Side, Inner Corner, Start, and End tiles.



A. The area marked by the red outline displays the corners that have been generated automatically.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Cor

Sobre cores

[Sobre cores em gráficos digitais](#)

[RGB, CMYK, HSB e modelos de Cores Lab](#)

[Escala de cinza](#)

[Espaços de cores e gamas](#)

Aplicar cores a um trabalho artístico é uma tarefa comum do Adobe Illustrator e que exige um certo conhecimento de modelos e modos de cores. Ao aplicar cores a um trabalho artístico, considere a mídia final na qual ele será publicado, para poder usar o modelo de cor e as definições de cores corretos. É fácil testar e aplicar cor usando o painel Amostras, o painel Guia de cores e a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte no Illustrator, todos contendo diversos recursos de cores.

Modelos de cores descrevem as cores que vemos e com as quais trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, CMYK ou HSB, representa um método diferente para descrever e classificar cores. Modelos de cores utilizam valores numéricos para representar o espectro visível de cores. Um espaço de cores é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específico de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cores defina cores usando os mesmos três eixos (R, G e B), suas gamas são diferentes.

Sobre cores em gráficos digitais

[Para o início](#)

Usamos modelos de cores para descrever as cores que vemos e com as quais trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, CMYK ou HSB, representa um método diferente para descrever e classificar cores. Modelos de cores utilizam valores numéricos para representar o espectro visível de cores. Um espaço de cores é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específico de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cores defina cores usando os mesmos três eixos (R, G e B), suas gamas são diferentes.

Ao trabalhar com essas cores em um gráfico, você está, na verdade, ajustando valores numéricos no arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas por si só, apenas têm um significado de cores no espaço de cores do dispositivo que está produzindo a cor.

Como cada dispositivo tem o seu próprio espaço de cores, cada um pode reproduzir cores apenas na sua gama. Quando uma imagem é movida de um dispositivo para outro, suas cores podem ser alteradas, porque cada dispositivo interpreta os valores RGB ou CMYK de acordo com o seu próprio espaço de cores. Por exemplo, é impossível que todas as cores exibidas em um monitor sejam identicamente correspondidas em uma impressão a partir de uma impressora de mesa. Uma impressora opera em um espaço de cores CMYK, enquanto um monitor opera em um espaço de cores RGB. Suas gamas são diferentes. Algumas cores produzidas por tintas não podem ser exibidas em um monitor, enquanto outras que podem ser exibidas em um monitor não podem ser reproduzidas com o uso de tintas em papel.

Mesmo que seja impossível corresponder perfeitamente todas as cores em diferentes dispositivos, é possível utilizar o gerenciamento de cores para garantir que a maioria delas seja idêntica, ou suficientemente semelhante para parecer consistente.

[Sobre o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe](#)

[Sincronizar configurações de cores em aplicativos Adobe](#)

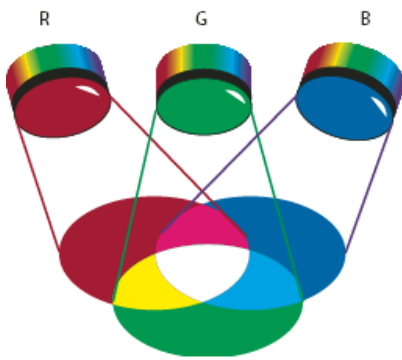
RGB, CMYK, HSB e modelos de Cores Lab

[Para o início](#)

RGB

Uma grande porcentagem do espectro visível pode ser representada pela mistura da luz colorida vermelha, verde e azul (RGB) em várias proporções e intensidades. Nos pontos em que as cores se sobrepõem, elas criam ciano, magenta e amarelo.

Cores RGB são chamadas de cores aditivas porque o branco é produzido com a adição de R, G e B ao mesmo tempo; ou seja, toda a luz é refletida de volta ao olho. Cores aditivas são usadas para iluminação, televisão e monitores de computador. Por exemplo, seu monitor, cria cores ao emitir luz através de fósforos vermelhos, verdes e azuis.



Cores aditivas (RGB)

R. Vermelho **G.** Verde **B.** Azul

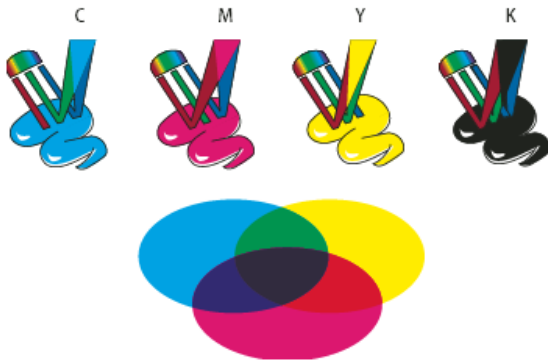
Você pode trabalhar com valores de cor usando o modo de cores RGB, que tem como base o modelo de cores RGB. No modo RGB, cada um dos componentes RGB pode usar um valor que varia de 0 (preto) a 255 (branco). Por exemplo, o vermelho-claro pode conter um valor R de 246, um valor G de 20 e um valor B de 50. Quando os valores de todos os três componentes são iguais, o resultado é um tom de cinza. Quando o valor de todos os componentes é 255, o resultado é branco puro e, quando todos os componentes têm valores de 0, o resultado é preto puro.

O Illustrator também inclui um modo de cores RGB modificado, chamado de RGB seguro para a Web, que inclui apenas as cores RGB apropriadas para uso na Web.

CMYK

Enquanto um modelo RGB depende de uma fonte de luz para criar cores, o modelo CMYK tem como base a qualidade de absorção da luz da tinta impressa no papel. À medida que a luz branca incide sobre tintas translúcidas, uma parte do espectro é absorvida. A cor não absorvida é refletida de volta ao olho.

Combinar pigmentos puros de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) resultaria em preto com a absorção, ou subtração, de todas as cores. Por esse motivo, elas são chamadas de cores subtrativas. A tinta preta (K) é adicionada para melhorar a densidade das sombras. A letra K é utilizada porque o preto ("black" em inglês) é a cor chave ("key" em inglês) para o registro de outras cores e porque a letra B também representa o azul ("blue" em inglês). A técnica de combinação dessas tintas para reproduzir cores é chamada de impressão de processo em quatro cores.



Cores subtrativas (CMYK)

C. Ciano **M.** Magenta **Y.** Amarelo **K.** Preto

Você pode trabalhar com valores de cor usando o modo de cores CMYK, que tem como base o modelo de cores CMYK. No modo CMYK, cada uma das tintas de processo CMYK pode usar um valor que varia de 0 a 100%. As cores mais claras recebem porcentagens menores de cores de tintas de processo, enquanto as cores mais escuras têm valores de porcentagem maiores. Por exemplo, um vermelho-claro pode conter 2% de ciano, 93% de magenta, 90% de amarelo e 0% de preto. Em objetos CMYK, baixas porcentagens de tinta estão mais próximas do branco, enquanto altas porcentagens de tinta estão mais próximas do preto.

Use o CMYK ao preparar um documento para ser impresso com o uso de tintas de processo.

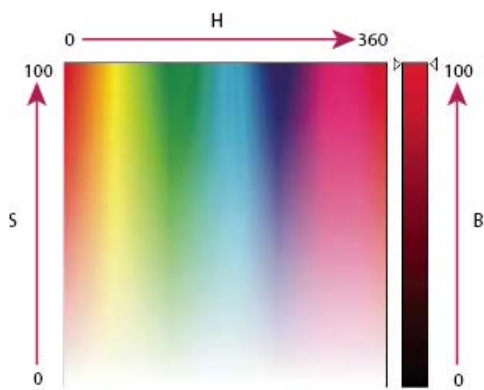
HSB

Com base na percepção humana da cor, o modelo HSB descreve as três características fundamentais da cor:

Matiz Cor refletida de ou transmitida por meio de um objeto. É medida como um local no disco de cores padrão, expresso como um grau entre 0° e 360°. No uso comum, a matiz é identificada pelo nome da cor, como vermelho, laranja ou verde.

Saturação Intensidade ou pureza da cor (às vezes, denominada croma). A saturação representa a intensidade de cinza na proporção da matiz, medida como uma porcentagem de 0% (cinza) a 100% (totalmente saturado). No disco de cores padrão, a saturação aumenta do centro para a aresta.

Brilho A luminosidade ou escurecimento relativo da cor, geralmente medido como a porcentagem de 0% (preto) a 100% (branco).



Modelo de cores HSB

H. Matiz **S.** Saturação **B.** Brilho

Lab

O modelo de cores CIE Lab tem como base a percepção humana das cores. Trata-se de um dos vários modelos de cores produzidos pela CIE (Commission Internationale d'Eclairage), uma organização dedicada a criar padrões para todos os aspectos da luz.

Os valores numéricos no Lab descrevem todas as cores vistas por uma pessoa com visão normal. Como o Lab descreve a aparência de uma cor, em vez de descrever a quantidade um colorante específico necessária para um dispositivo (como um monitor, impressora de mesa ou câmera digital) produzir cores, ele é considerado um modelo de cores independente do dispositivo. Os sistemas de gerenciamento de cores usam o Lab como uma referência de cores para transformar uma cor de um espaço de cores em uma cor de outro espaço de cores, de maneira previsível.

No Illustrator, você pode usar o modelo Lab para criar, exibir e processar amostras de cores especiais. Porém, não é possível criar documentos no modo Lab.

Escala de cinza

[Para o início](#)

A escala de cinza usa tons de preto para representar um objeto. Cada objeto em escala de cinza tem um valor de brilho que varia de 0% (branco) a 100% (preto). As imagens produzidas com o uso de scanners em preto-e-branco ou em escala de cinza são geralmente exibidas em escala de cinza.

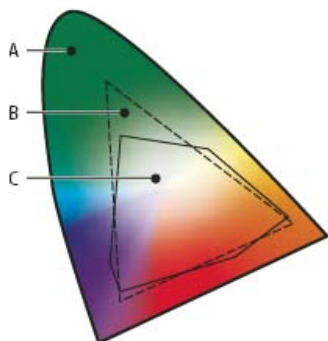
A escala de cinza também permite converter o trabalho artístico colorido em trabalho artístico em preto-e-branco de alta qualidade. Nesse caso, o Adobe Illustrator descarta todas as informações de cores no trabalho artístico original, e os níveis (tons) de cinza dos objetos convertidos representam a luminosidade dos objetos originais.

Quando você converte objetos em escala de cinza em RGB, os valores de cor de cada objeto recebem o valor de cinza anterior do respectivo objeto. Também é possível converter um objeto em escala de cinza em um objeto CMYK.

Espaços de cores e gamas

[Para o início](#)

Um espaço de cores é um intervalo de cores no espectro visível. Um espaço de cores também pode ser uma variação de um modelo de cores. O Adobe RGB, o Apple RGB e o sRGB são exemplos de diferentes espaços de cores com base no mesmo modelo de cores.



Gamas de diferentes espaços de cores

A. Gama visual **B.** Espaço de cores RGB **C.** Espaço de cores CMYK

O intervalo de cores incluso em espaço de cores é chamado de gama. Diferentes dispositivos (monitor de computador, scanner, impressora de mesa, prelo, câmera digital) em um fluxo de trabalho operam dentro de diferentes espaços de cores e cada um com gamas distintas. Algumas cores na gama de um monitor de computador não estão dentro da gama de uma impressora jato de tinta, e vice-versa. Quando uma cor não pode ser produzida em um dispositivo, considera-se que ela está fora do espaço de cores desse dispositivo específico. Em outras palavras, a cor está fora da gama.

Consulte também

[Porque algumas vezes as cores não correspondem](#)

[Mais tópicos da Ajuda](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Seleção de cores

[Sobre a seleção de cores](#)

[Visão geral do Seletor de cores](#)

[Selecionar cores usando o Seletor de cores](#)

[Visão geral do painel Cor](#)

[Selecionar cores usando o painel Cor](#)

Sobre a seleção de cores

[Para o início](#)

É possível selecionar cores para um trabalho artístico a partir de várias ferramentas, painéis e caixas de diálogo no Illustrator. A forma de seleção das cores depende das necessidades do trabalho artístico em questão. Por exemplo, se você deseja usar cores específicas aprovadas pela sua empresa, convém selecionar cores na biblioteca de amostras aprovada pela empresa. Se você deseja corresponder as suas cores com as cores em outro trabalho artístico, use o conta-gotas ou o Seletor de cores e insira valores de cor exatos.

É possível usar qualquer um dos recursos a seguir para selecionar cores:

Painel Amostras e painéis de bibliotecas de amostras Fornecem cores individuais e grupos de cores. Você pode escolher entre amostras e bibliotecas existentes ou criar as suas próprias versões desses itens. Também é possível importar bibliotecas.

seletor de cores Fornece um espectro de cores a partir do qual é possível fazer a seleção visual de cores, além de conter caixas de texto de valores de cor para a definição manual de cores e amostras de cores.

Ferramenta Conta-gotas Obtém amostras de cores a partir de um trabalho artístico quando você clica nele.

Painel Cor Fornece um espectro de cores, seletores de cor individuais (como um seletor de Ciano) e caixas de texto de valores de cor. É possível especificar cores de preenchimento e traçado no painel Cor. No menu do painel Cor, você pode criar cores inversas e complementares para a cor de preenchimento ou traçado atual, além de criar uma amostra a partir da cor selecionada.

Painel Guia de cores Fornece várias regras de harmonia que podem ser escolhidas para a criação de grupos de cores, usando uma cor base selecionada por você. É possível criar variações de cores usando tons e graduações de cor, cores quentes ou frias ou cores vivas e brandas. Nesse painel, você pode abrir um grupo de cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte.

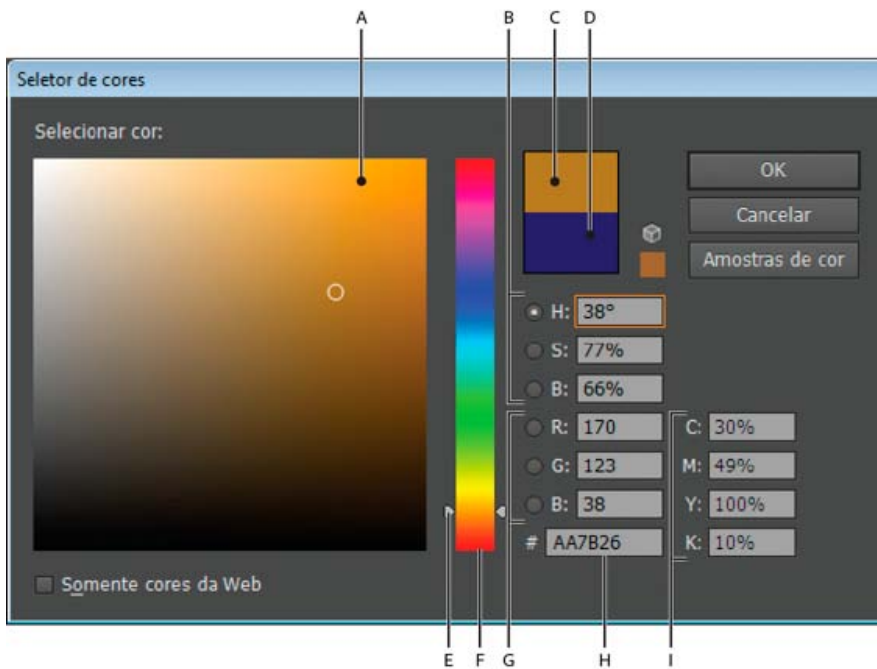
Caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte Parte dessa caixa de diálogo fornece ferramentas para definir ou ajustar com precisão as cores em um grupo de cores ou em um trabalho artístico. A outra parte permite recolorir o trabalho artístico com as cores de um grupo de cores ou reduzir ou converter as suas cores para saída.

Comando Adicionar cores selecionadas ou botão Novo grupo de cores Crie um grupo de cores contendo as cores no trabalho artístico selecionado. Esse comando e esse botão estão ambos localizados no painel Amostras.

Visão geral do Seletor de cores

[Para o início](#)

Com o Seletor de cores, você pode selecionar a cor de preenchimento ou traçado de um objeto escolhendo um espectro e um campo de cor, definindo cores numericamente ou clicando em uma amostra.



seletor de cores

A. Campo de cor **B.** Valores de cor HSB **C.** Novo retângulo de cor **D.** Retângulo de cor original **E.** Seletor de cor **F.** Espectro de cores **G.** Valores de cor RGB **H.** Valor de cor hexadecimal **I.** Valores de cor CMYK

Exibir o Seletor de cores

❖ Clique duas vezes na caixa de seleção da cor de preenchimento ou traçado, no painel Ferramentas ou Cor.

Alterar o espectro de cores exibido no Seletor de cores

❖ Clique em uma letra: H (Matiz), S (Saturação), B (Brilho), R (Vermelho), G (Verde) ou B (Azul).

Exibir somente cores seguras para a Web

Cores seguras para a Web são cores utilizadas por todos os navegadores, independentemente da plataforma.

❖ Selecione apenas cores da Web.

Exibir amostras de cores no lugar do espectro de cores

❖ Clique em Amostras de cor. Clique em Modelos de cor para retornar e exibir o espectro de cores.

Selecionar cores usando o Seletor de cores

[Para o início](#)

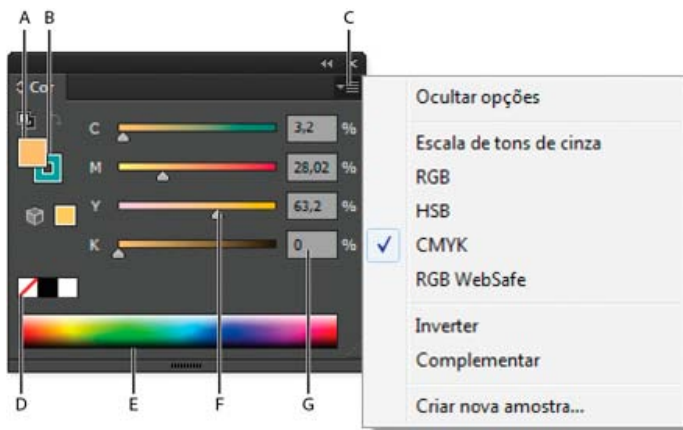
Siga qualquer um destes procedimentos:

1. Clique ou arraste dentro do espectro de cores. Um marcador circular indica a posição da cor no espectro.
2. Arraste os triângulos no 'Seletor de cores' ou clique dentro do seletor.
3. Insira valores em qualquer uma das caixas de texto.
4. Clique em Amostras de cor, selecione uma amostra e clique em OK.

Visão geral do painel Cor

[Para o início](#)

Use o painel Cor (Janela > Cor) para aplicar cor ao preenchimento e ao traçado de um objeto e também para editar e misturar cores. O painel Cor pode exibir valores de cor usando diferentes modelos de cores. Por padrão, apenas as opções utilizadas com mais frequência são visíveis no painel Cor.



Painel Cor

A. Cor de preenchimento **B.** Cor do traçado **C.** Menu do painel **D.** Caixa Nenhum **E.** Barra do espectro de cores **F.** Seletor de cor **G.** Caixa de texto para um componente de cor

Alterar o modelo de cores

❖ Selecione Escala de cinza, RGB, HSB, CMYK ou RGB seguro para a Web, no menu do painel.

Mostrar todas as opções do painel

❖ Selecione Mostrar opções no menu do painel. Como alternativa, clique no triângulo duplo, na guia do painel, para percorrer os tamanhos de exibição.

Selecionar cores usando o painel Cor

[Para o início](#)

1. Selecione o modo de cor que você deseja usar no menu do painel. O modo selecionado afeta somente a exibição do painel Cor, sem alterar o modo de cores do documento.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste ou clique em um seletor.
 - Arraste um seletor de cor com a tecla Shift pressionada para mover os outros seletores relacionados (exceto para seletores HSB). Isso mantém uma cor semelhante, mas com tom ou intensidade diferente.
 - Insira valores em qualquer uma das caixas de texto.
 - Clique na barra do espectro de cores, na parte inferior do painel. Para não selecionar uma cor, clique na caixa Nenhum, à esquerda da barra de cores; para selecionar branco, clique na amostra de branco, no canto superior direito da barra de cores; para selecionar preto, clique na amostra de preto, no canto inferior direito da barra de cores.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Utilização e criação de amostras

[Sobre amostras](#)

[Visão geral do painel Amostras](#)

[Usar bibliotecas de amostras](#)

[Adicionar cores do trabalho artístico ao painel Amostras](#)

[Compartilhar amostras entre aplicativos](#)

[Importar amostras de outro documento](#)

[Criar amostras de cores](#)

[Gerenciar amostras](#)

Sobre amostras


[Para o início](#)


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.

O painel Amostras e os painéis de bibliotecas de amostras podem conter os seguintes tipos de amostras:

Cores de processo Uma cor de processo é impressa com o uso de uma combinação das quatro tintas de processo padrão: ciano, magenta, amarelo e preto. Por padrão, o Illustrator define novas amostras como cores de processo.


Cores de processo globais Um cor global é automaticamente atualizada no seu trabalho artístico conforme você a edita. Embora todas as cores especiais sejam globais, as cores de processo podem ser globais ou locais. É possível identificar amostras de cores globais pelo ícone de cor global  (quando o painel está na exibição em lista) ou por um triângulo no canto inferior (quando o painel está na exibição em miniatura).

Cores especiais Uma cor especial é uma tinta pré-misturada que é utilizada no lugar de tintas de processo CMYK ou em acréscimo a essas tintas. É possível identificar amostras de cores especiais pelo ícone de cor especial  (quando o painel está na exibição em lista) ou por um ponto no canto inferior (quando o painel está na exibição em miniatura).



Gradientes Um gradiente é uma mistura gradual entre duas ou mais cores ou tons da mesma cor ou de cores diferentes. Cores de gradiente podem ser atribuídas como cores de processo CMYK, cores RGB ou uma cor especial. A transparência aplicada a um limite de gradiente é preservada quando o gradiente é salvo como amostra de gradiente. Os valores de proporção e ângulo de gradientes elípticos (criados com o ajuste da proporção ou do ângulo de um gradiente radial) não são salvos.

Padrões Padrões são caminhos repetitivos (lado a lado), caminhos compostos, texto com preenchimentos sólidos ou nenhum preenchimento.

Nenhum A amostra 'Nenhum(a)' remove o traçado ou o preenchimento de um objeto. Não é possível editar nem remover essa amostra.

Registro A amostra de registro  é uma amostra integrada que faz com que os objetos preenchidos ou tracejados como ela sejam impressos em todas as separações em uma impressora PostScript. Por exemplo, marcas de registro usam a cor de Registro, para que as chapas de impressão possam ser alinhadas com precisão em um prelo. Não é possível remover essa amostra.

Nota: *Se você usar a cor de Registro para digitação e, em seguida, separar o arquivo e imprimi-lo, a digitação talvez não seja registrada corretamente, e a tinta preta pode ter uma aparência turva. Para evitar isso, use tinta preta para digitação.*

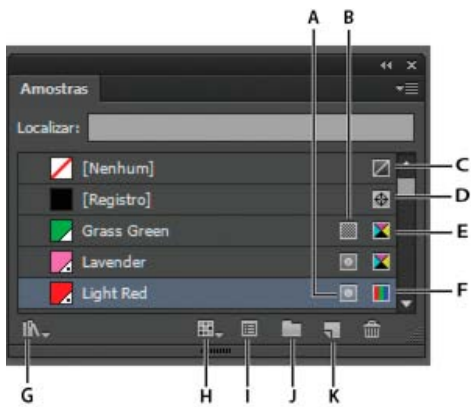
Grupos de cores Grupos de cores podem conter cores de processo, cores especiais e cores globais de processo. Eles não podem conter amostras de padrões, gradientes, registros ou do tipo Nenhum. Grupos de cores são criados com base em harmonias, com o uso do painel Guia de cores ou da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte. Para colocar amostras existentes em um grupo de cores, selecione essas amostras e clique no ícone Novo grupo de cores , no painel Amostras. É possível identificar um grupo de cores pelo ícone e pasta .

Você também pode criar tons no painel Amostras. Um tom é uma cor de processo global ou uma cor especial com intensidade modificada. Tons da mesma cor são vinculados de tal forma que, se você editar a cor de uma amostra de tom, todas as amostras de tons associadas (e os objetos com elas pintados) mudarão de cor, embora os valores de tom permaneçam inalterados. Tons são identificados por uma porcentagem (quando o painel Amostras está na exibição em lista)

Visão geral do painel Amostras

[Para o início](#)

Use o painel Amostras (Janela > Amostras) para controlar todas as cores, gradientes e padrões do documento. É possível nomear e armazenar qualquer um desses itens para acesso instantâneo. Quando o preenchimento ou o traçado de um objeto selecionado contém uma cor, um gradiente, um padrão ou um tom aplicado a partir do painel Amostras, a amostra aplicada fica realçada nesse painel.




Painel Amostras na exibição em Lista pequena

A. Cor especial **B.** Cor global **C.** Preenchimento ou traçado de Nenhum **D.** Amostra de registros (impressa em todas as chapas) **E.** Símbolo CMYK (quando o documento está aberto no modo CMYK) **F.** Símbolo RGB (quando o documento está aberto no modo RGB) **G.** Botão do menu Biblioteca de amostras **H.** Botão do menu Mostrar tipos de amostra **I.** Botão Opções de amostra **J.** Botão Novo grupo de cores **K.** Botão Nova amostra

Alterar a exibição de amostras

❖ Selecione uma opção de exibição no menu do painel Amostras: Exibição em miniaturas pequenas, Exibição em miniaturas médias, Exibição em miniaturas grandes, Exibição em lista pequena ou Exibição em lista grande.

Mostrar um tipo específico de amostra e ocultar todos os outros


❖ Clique no botão Mostrar tipos de amostra , e escolha uma destas opções: Mostrar todas as amostras, Exibir amostras de cores, Exibir amostras de gradiente, Exibir amostras padrão ou Exibir grupos de cores.



Selecionar todas as amostras não utilizadas no trabalho artístico

Se você quiser limitar o painel Amostras de forma a exibir apenas as cores usadas em um documento, selecione todas as amostras não utilizadas e exclua-as.

❖ Selecione Selecionar todos os não usados, no menu do painel Amostras.

Selecionar um grupo de cores

- Para selecionar o grupo inteiro, clique no ícone do grupo de cores .
- Para selecionar amostras dentro do grupo, clique em amostras individuais.

Nota: Para editar o grupo de cores selecionado, verifique se nenhum trabalho artístico está selecionado e clique no botão Editar grupo de cores , ou clique duas vezes na pasta do grupo de cores. Para editar o grupo de cores selecionado e aplicar as edições ao trabalho artístico selecionado, clique no botão Editar ou aplicar cores , ou clique duas vezes na pasta do grupo de cores. Para obter mais informações, consulte Editar cores na caixa de diálogo Editar cores.


Selecionar uma amostra por nome

❖ Selecione Mostrar campo de pesquisa, no menu do painel Amostras. Digite as primeiras letras do nome da amostra na caixa de texto Localizar, no topo do painel.

Nota: Esse procedimento não funciona com caracteres de byte duplo.

Esse método também pode ser usado para selecionar uma amostra PANTONE® inserindo o número PANTONE.

Mover amostras até um grupo de cores

1. Arraste amostras de cores individuais até uma pasta de grupo de cores existente.
2. Selecione as cores desejadas no novo grupo de cores e clique no botão Novo grupo de cores .

Alterar a ordem das amostras

Você pode reorganizar amostras individuais e amostras dentro de um grupo de cores.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Classificar por nome ou Classificar por tipo, no menu do painel Amostras. Esses comandos apenas funcionam em amostras individuais e não em amostras em um grupo de cores.
- Arraste uma amostra até um novo local.

Usar bibliotecas de amostras


Bibliotecas de amostras são coleções de cores predefinidas, incluindo bibliotecas de tintas, como PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO e bibliotecas temáticas, como tons de camuflagem, natureza, grega e joia.

Quando uma biblioteca de amostras é aberta, ela aparece em um novo painel (não no painel Amostras). É possível selecionar, classificar e exibir amostras em uma biblioteca de amostras usando os mesmos procedimentos que no painel Amostras. Entretanto, não é possível adicionar amostras, excluir amostras ou editar amostras no painel de bibliotecas de amostras.

Para fazer com que uma biblioteca de amostras apareça sempre que o Illustrator for iniciado, selecione Persistente, no menu do painel da biblioteca de amostras.

Abrir uma biblioteca de amostras

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Janela > Bibliotecas de amostras > [nome da biblioteca].
- No menu do painel Amostras, escolha Abrir biblioteca de amostras > [nome da biblioteca].
- No painel Amostras, clique no botão do Menu Biblioteca de amostras  e escolha uma biblioteca na lista.

Nota: Bibliotecas de cores PANTONE estão localizadas na subpasta Color Books (Swatch Libraries > Color Books > PANTONE...).

Criar uma biblioteca de amostras

Crie uma biblioteca de amostras salvando o documento atual como uma biblioteca de amostras.

1. Edite as amostras no painel Amostras de forma que ela contenha somente as amostras desejadas na biblioteca de amostras.
2. Selecione Salvar biblioteca de amostras, no menu do painel Amostras.

Para remover todas as amostras não utilizadas no documento, escolha Selecionar todos os não usados, no menu do painel Amostras, e clique no botão Excluir amostra .

Editar uma biblioteca de amostras

1. Selecione Arquivo > Abrir, localize e abra o arquivo de biblioteca. Por padrão, os arquivos de bibliotecas de amostras são armazenados na pasta Illustrator/Presets/Swatches.
2. Edite as cores no painel Amostras e salve as suas alterações.

Mover amostras de uma biblioteca de amostras até o painel Amostras

Siga qualquer um destes procedimentos:

- Arraste uma ou mais amostras do painel da biblioteca de amostras até o painel Amostras.
- Selecione as amostras que você deseja adicionar e selecione Adicionar a amostras, no menu do painel da biblioteca.
- Aplique uma amostra a um objeto no documento. Se a amostra for de cores globais ou especiais, ela será automaticamente adicionada ao painel Amostras.

Adicionar cores do trabalho artístico ao painel Amostras

Você pode adicionar automaticamente todas as cores do trabalho artístico selecionado ou todas as cores do documento ao painel Amostras. O Illustrator localiza as cores que ainda não estão no painel Amostras, converte as cores de processo em cores globais e as adiciona ao painel como novas amostras.

Quando as cores são automaticamente adicionadas ao painel Amostras, todas as cores no documento são incluídas, com exceção das seguintes:

- Cores dentro de máscaras de opacidade (quando fora do modo de edição de máscaras de opacidade)
- Cores interpoladas em mesclagens
- Cores em pixels de imagens
- Cores de guias
- Cores em objetos que estão dentro de formas compostas e não são visíveis


Se você transformar um preenchimento de gradiente, um preenchimento de padrão ou uma instância de símbolo em um nova cor global, a cor será adicionada como nova amostra, e a amostra de cor original será mantida.

Adicionar todas as cores do documento

❖ Verifique se nada está selecionado e escolha Adicionar cores usadas, no menu do painel Amostras.

Adicionar cores do trabalho artístico selecionado

❖ Selecione os objetos contendo as cores que você deseja adicionar ao painel Amostras e siga um destes procedimentos:

- Selecione Adicionar cores selecionadas, no menu do painel Amostras.
- Clique no botão Novo grupo de cores , no painel Amostras. Especifique opções na caixa de diálogo exibida.

As cores são organizadas e salvas com o uso da regra de Matiz progressivo.

Compartilhar amostras entre aplicativos

[Para o início](#)

É possível compartilhar as amostras sólidas criadas no Photoshop, Illustrator e InDesign, salvando uma biblioteca de amostras para troca. As cores têm a mesma aparência em todos os aplicativos, desde que as configurações de cores estejam sincronizadas.

Nota: *Você pode criar e compartilhar amostras de grupos de cores usando o painel do Kuler ou o site do Kuler. (Consulte Criar temas de cores com Kuler.)*

1. No painel Amostras, crie as amostras de cores de processo e cores especiais que deseja compartilhar e remova quaisquer amostras que não deseje compartilhar.

Nota: *não é possível compartilhar os seguintes tipos de amostras entre aplicativos: padrões, gradientes e a amostra 'Registro' no Illustrator ou InDesign; e amostras de referências de cores de livros, HSB, CHÁS, dois tons, monitor RGB, opacidade, tinta total e webRGB do Photoshop. Esses tipos de amostras são excluídos automaticamente quando você salva amostras para troca.*

2. Selecione Salvar Amostras para intercâmbio, no menu do painel Amostras e salve as bibliotecas de amostras em um local de fácil acesso.

Importante: *Quando carrega uma biblioteca que contém amostras com nomes idênticos, as definições das amostras identicamente denominadas são substituídas. Assegure que os nomes da amostra são únicos.*

3. Carregue a biblioteca de amostras no painel Amostras do Photoshop, Illustrator ou InDesign.

Importar amostras de outro documento

[Para o início](#)

É possível importar todas as amostras ou amostras individuais de outro documento.

- Para importar todas as amostras de outro documento, escolha Janela > Bibliotecas de amostras > Outra biblioteca ou escolha Abrir biblioteca de amostras > Outra biblioteca, no menu do painel Amostras. Selecione o arquivo do qual deseja importar amostras e clique em Abrir. As amostras importadas aparecem em um painel de biblioteca de amostras (e não no painel Amostras).
- Para importar amostras individuais de outro documento, copie e cole objetos que utilizam essas amostras. As amostras importadas aparecem no painel Amostras.

Nota: *Pode ocorrer um conflito entre amostras se amostras importadas de cores especiais ou de cores de processo global tiverem o mesmo nome, mas valores de cores diferentes no documento. Para conflitos de cores especiais, os valores de cor das amostras existentes são preservados e as amostras importadas são mescladas automaticamente com as amostras já existentes. Para conflitos de cor de processo, a caixa de diálogo Conflito de Amostra aparece, e os valores de cores de amostras existentes são automaticamente conservados. Você pode selecionar "Adicionar amostras" para adicionar amostras conflitantes acrescentando um número aos nomes das amostras ou selecionar "Mesclar amostras" para mesclar as amostras usando os valores de cor das amostras existentes.*

Criar amostras de cores

[Para o início](#)

É possível criar amostras de cores de processo, cores especiais ou cores de gradiente.


Cores especiais e de escala

Criar uma amostra de cor de processo

1. Selecione uma cor usando o Seletor de cores ou o painel Cor ou selecione um objeto com a cor desejada.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste a cor do painel Ferramentas ou Cor até o painel Amostras.
 - No painel Amostras, clique no botão Nova amostra ou selecione Nova amostra no menu do painel. Na caixa de diálogo exibida, selecione Global se quiser que a amostra seja uma cor global. Defina opções de amostras adicionais e clique em OK. (Consulte Opções de amostras.)

Criar amostras de gradiente


1. Crie um gradiente usando o painel Gradiente ou selecione um objeto com o gradiente desejado.
2. Siga um destes procedimentos:

- Arraste o preenchimento de gradiente da caixa Preenchimento do painel Ferramentas ou do painel Cores para o painel Amostras.
- No painel Gradiente, clique no menu do gradiente (ao lado da caixa do gradiente) e clique no ícone Salvar em biblioteca de amostras .
- No painel Amostras, clique no botão Nova amostra ou selecione Nova amostra no menu do painel Amostras. Na caixa de diálogo exibida, insira um nome de amostra e clique em OK. (Consulte Opções de amostras.)

Criar amostras de cores especiais

1. Selecione uma cor usando o Seletor de cores ou o painel Cor ou selecione um objeto com a cor desejada.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada na cor do painel Ferramentas ou Cor até o painel Amostras.
 - No painel Amostras, clique no botão Nova amostra com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada ou selecione Nova amostra no menu do painel. Na caixa de diálogo exibida, selecione Cor especial para Tipo de cor. Defina opções de amostras adicionais e clique em OK. (Consulte Opções de amostras.)

Criar uma amostra a partir do painel Guia de cores

1. Selecione cores no menu Regras de harmonia, no painel Guia de cores.
2. Clique no botão Salvar grupo de cores no painel Amostra , na parte inferior do painel Guia de cores.

Gerenciar amostras

[Para o início](#)

É possível gerenciar as amostras no painel Amostras duplicando, agrupando, substituindo, mesclando ou excluindo essas amostras. Também é possível especificar opções de amostras, como nome da amostra, tipo de amostra, modo de cores ou visualização.

Duplicar amostras

1. Selecione uma ou mais amostras que você deseja duplicar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Duplicar amostra, no menu do painel Amostras.
 - Arraste as amostras até o botão Nova amostra, no painel Amostras.

Agrupar amostras

Quando quiser manter cores específicas juntas no painel Amostras, crie um grupo de cores. Por exemplo, você pode criar um grupo de cores para as cores selecionadas no painel Guia de cores. Quando um grupo de cores é salvo na caixa de diálogo Editar cores, ele é automaticamente salva como grupo de cores no painel Amostras. Você também pode agrupar manualmente qualquer conjunto de amostras de cores sólidas.

1. Selecione uma ou mais amostras no painel Amostras.
2. Clique no botão Novo grupo de cores ou escolha Novo grupo de cores, no menu do painel.

Substituir, mesclar ou excluir amostras

- Para substituir uma amostra, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e arraste a cor ou o gradiente do painel Cor, do painel Gradiente, de um objeto ou do painel Ferramentas até o painel Amostras, realçando a amostra que deseja substituir.

A substituição de uma cor, gradiente ou padrão existente no painel Amostras troca globalmente os objetos no arquivo que contém essa amostra de cor pela nova cor, gradiente ou padrão. A única exceção é uma cor de processo que não tem a opção Global selecionada na caixa de diálogo Opções de amostra.

- Para mesclar várias amostras, selecione duas ou amostras e escolha Mesclar amostras no menu do painel Amostras. O primeiro nome de amostra e valor de cor selecionados substituem todas as outras amostras selecionadas.
- Para excluir uma amostra, selecione uma ou mais amostras. Selecione Excluir amostra, no menu do painel, clique no botão Excluir amostra ou arraste as amostras selecionadas até o botão Excluir amostra.

Quando você excluir uma amostra de cor especial ou cor de processo global (ou um padrão ou gradiente contendo uma cor especial ou de processo global), todos os objetos pintados com essas cores serão convertidos no equivalente da cor de processo não global.

Opções de amostras



Para definir opções de amostras, clique duas vezes em uma amostra existente ou selecione Nova amostra, no menu do painel Amostras.

Nome da amostra Especifica o nome da amostra no painel Amostras.

Tipo de cor Especifica se a amostra é uma cor de processo ou uma cor especial.

Global Cria uma amostra de cor de processo global.

Modo de cor Especifica o modo de cores da amostra.

Após a seleção do modo de cores desejado, utilize os seletores de cor para ajustar a cor. Se você selecionar uma cor não segura para a Web, um cubo de alerta  será exibido. Clique no cubo de forma a alternar para a cor segura para a Web mais próxima (exibida à direita do cubo). Se você selecionar uma cor fora da gama, um triângulo de alerta  será exibido. Clique no triângulo de forma a alternar para o equivalente CMYK mais próximo (exibido à direita do triângulo).

Visualizar Exibe ajustes de cores em todos os objetos aos quais a amostra foi aplicada.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Grupos de cores (harmonias)

[Sobre grupos de cores](#)

[Visão geral do painel Guia de cores](#)

[Visão geral da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte](#)

[Criar grupos de cores](#)

[Editar cores na caixa de diálogo Editar cores](#)

[Atribuir cores ao trabalho artístico](#)

[Reduzir cores no trabalho artístico](#)

Sobre grupos de cores

[Para o início](#)

Um grupo de cores é uma ferramenta de organização que permite agrupar amostras de cores relacionadas no painel Amostras. Além disso, um grupo de cores pode ser um contêiner de harmonias de cores, que são criadas com o uso da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte ou do painel Guia de cores. Grupos de cores podem conter apenas cores sólidas, que incluem cores especiais, de processo ou globais. Gradientes e padrões não podem ser agrupados.

É possível usar o painel Guia de cores ou a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte para criar grupos de cores harmoniosos. Usando um desses recursos, você pode escolher uma regra de harmonia para gerar instantaneamente um esquema de cores com base em qualquer cor desejada. Por exemplo, escolha a regra de harmonia Monocromática para criar um grupo cujas cores contenham o mesmo matiz, mas níveis de saturação diferentes. Ou, escolha a regra de harmonia Alto contraste ou Pentagrama para criar um grupo com cores contrastantes para proporcionar mais impacto visual.

Para obter inspiração, compartilhar harmonias de cores ou criar grupos de cores fora do Illustrator, escolha Janela > Extensões > Kuler e clique nas diferentes harmonias de cores disponíveis.

Para obter mais informações, consulte o site web de Kuler em <http://kuler.adobe.com/>.

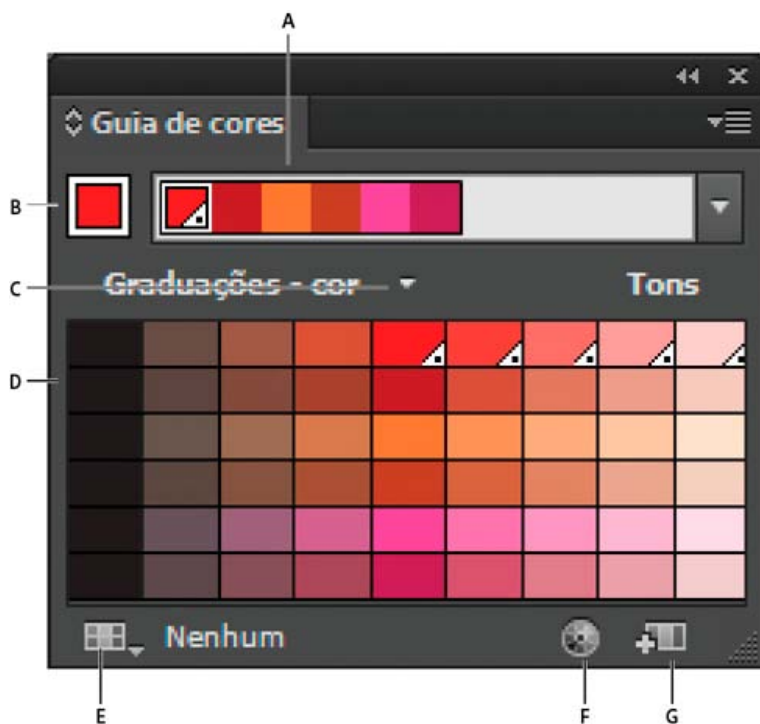
Visão geral do painel Guia de cores

[Para o início](#)



Use o painel Guia de cores como ferramenta para obter inspiração de cores ao criar o seu trabalho artístico. O painel Guia de cores sugere cores harmoniosas com base na cor atual indicada no painel Ferramentas. Você pode usar essas cores para colorir o trabalho artístico, editá-las na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte ou salvá-las como amostras ou grupos de amostras no painel Amostras.

As cores geradas no painel Guia de cores podem ser manipuladas de várias maneiras, incluindo alterar a regra de harmonia ou ajustar o tipo de variação (como tons e graduações de cor ou cores vivas e brandas) e o número de cores de variação exibidas.

Importante: Se houver um trabalho artístico selecionado e você clicar em uma variação de cor, a cor desse trabalho artístico será alterada, como se você estivesse clicando em uma amostra no painel Amostras.



A. Menu Regras de harmonia e grupo de cores ativas B. Definir como cor base C. Cores ativas D. Variações de cor E. Limita cores à biblioteca de amostras especificada F. Editar cores ou Editar ou aplicar cores, dependendo da seleção (abre as cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte) G. Salvar grupo no painel Amostras

Nota: Para editar o grupo de cores selecionado, certifique-se de que nenhum trabalho artístico esteja selecionado e clique no botão Editar cores . Para editar o grupo de cores selecionado e aplicar as edições ao trabalho artístico selecionado, clique no botão Editar ou Aplicar cores . Para obter mais informações, consulte Editar cores na caixa de diálogo Editar cores.

Para assistir a um vídeo sobre o uso do Guia de cores para localizar e criar soluções de cor, consulte www.adobe.com/go/vid0058.

Especificar o tipo de variações de cor que aparecem no painel

❖ Selecione uma das variações a seguir no menu do painel Guia de cores:

Mostrar tons/graduações de cor Adiciona preto a variações à esquerda e branco a variações à direita

Mostrar quentes/frias Adiciona vermelho a variações à esquerda e azul a variações à direita

Mostrar vivas/brandas Diminui a saturação em direção ao cinza nas variações à esquerda e aumenta a saturação em direção ao cinza nas variações à direita

Nota: Se estiver usando cores especiais, use apenas a variação Tons/graduações de cor e escolha cores no lado dos tons (direito) da grade de variações. Todas as outras variações fazem com que as cores especiais sejam convertidas em cores de processo.

Especificar o número e o intervalo de variações de cor que aparecem no painel

1. Selecione Opções do guia de cores, no menu do painel Guia de cores.
2. Especifique o número de cores a serem exibidas à esquerda e à direita de cada cor no grupo de cores gerado. Por exemplo, escolha 6 se quiser ver seis graduações mais escuras e seis graduações mais claras de cada cor.

As cores originais sempre aparecem abaixo do centro do painel com um triângulo diretamente acima delas, enquanto as variações dessas cores aparecem à esquerda e à direita delas.

3. Arraste o seletor de Intervalo para a esquerda, para diminuir o intervalo de variação, ou arraste para a direita, para aumentar o intervalo. Diminuir o intervalo gera cores mais semelhantes às originais.





Ajuste do intervalo das variações de cor

Visão geral da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte

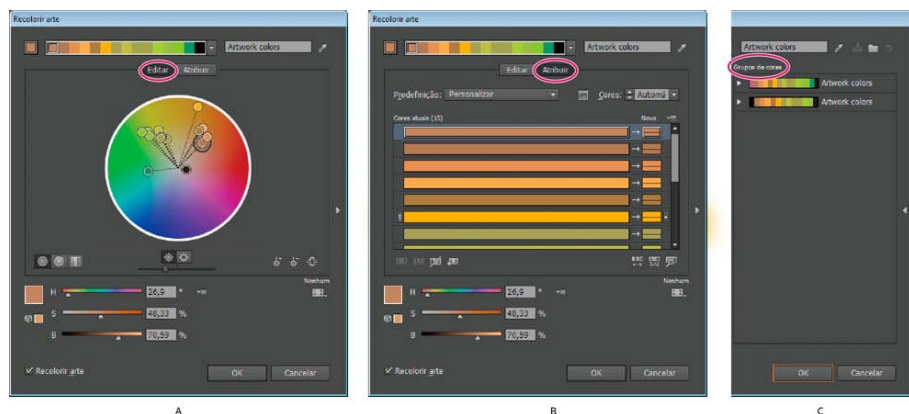
[Para o início](#)

O nome dessa caixa de diálogo muda dependendo do contexto:

Quando existe um trabalho artístico selecionado e você acessa a caixa de diálogo clicando no ícone  no Painel de controle, no painel Amostras ou no painel Guia de cores, ou ao escolher Editar > Editar cores > Recolorir arte, a caixa de diálogo é aberta como Recolorir arte, fornecendo acesso às guias Atribuir e Editar.

Quando não existe um trabalho artístico selecionado e você acessa a caixa de diálogo clicando no ícone  no Painel de controle, no painel Amostras ou no painel Guia de cores, a caixa de diálogo é aberta como Editar cores, fornecendo acesso apenas à guia Editar.

Independentemente do nome exibido no topo da caixa de diálogo, o lado direito sempre exibe os grupos de cores do documento atual, junto com dois grupos de cores padrão: Cor de impressão e Escala de cinza. É possível selecionar e usar esses grupos de cores a qualquer momento.



Crie ou edite grupos de cores e atribua cores usando a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte.

A. Criar e editar um grupo de cores na guia Editar **B.** Atribuir cores na guia Atribuir **C.** Selecionar um grupo de cores na lista Grupos de cores

A opção Recolorir arte, na parte inferior da caixa de diálogo, permite visualizar cores no trabalho artístico selecionado e especifica se o trabalho artístico será ou não recolorido quando você fechar a caixa de diálogo.

As principais áreas da caixa de diálogo são:

Editar Use a guia Editar para criar novos grupos de cores ou editar grupos de cores existentes. Use o menu Regras de harmonia e o disco de cores para fazer testes com harmonias de cores. O disco de cores mostra como as cores em uma harmonia estão relacionadas, enquanto as barras de cores permitem ver e manipular valores de cor individuais. Além disso, é possível ajustar o brilho, adicionar e remover cores, salvar grupos de cores e visualizar as cores no trabalho artístico selecionado.

Atribuir Use a guia Atribuir para exibir e controlar como as cores em um grupo de cores substituem as cores originais no trabalho artístico. Apenas será possível atribuir cores se houver trabalho artístico selecionado no documento. Você pode especificar quais novas cores substituirão as cores existentes, se as cores especiais serão preservadas e como as cores serão substituídas (por exemplo, é possível substituir as cores

totalmente ou substituir o matiz e preservar o brilho). Use Atribuir para controlar como o trabalho artístico é recolorido com o grupo de cores atual ou para reduzir o número de cores no trabalho artístico atual.


Grupos de cores Lista todos os grupos de cores salvos para o documento aberto (esses mesmos grupos de cores aparecem no painel Amostras). Na caixa de diálogo, você pode editar, excluir e criar novos grupos de cores usando a lista Grupos de cores. Todas as alterações são refletidas no painel Amostras. O grupo de cores selecionado indica qual grupo de cores está sendo editado no momento. É possível selecionar qualquer grupo de cores e editá-lo ou usá-lo para recolorir o trabalho artístico selecionado. Salvar um grupo de cores adiciona o grupo a essa lista.

Para assistir a um vídeo sobre como criar, editar e testar grupos de cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, visite www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_br. Para assistir a um vídeo sobre como integrar harmonias de cores com objetos inteligentes no Photoshop e no InDesign, visite www.adobe.com/go/vid0191_br. Para ver um exemplo de como transformar uma ilustração com cores vibrantes em uma ilustração em escala de cinza, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_br.


Abrir a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte


❖ Abra a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte em qualquer um destes locais:

Comando Editar > Editar cores > Recolorir arte ou Recolorir com predefinições Use esses comandos quando quiser editar cores no trabalho artístico selecionado.





Botão Recolorir arte  **no painel de Controle** Use esse botão quando quiser editar as cores do trabalho artístico selecionado usando a caixa de diálogo Recolorir arte. Esse botão está disponível quando o trabalho artístico selecionado contém duas ou mais cores.

Nota: A edição de cores dessa maneira é uma forma conveniente de ajustar globalmente as cores no trabalho artístico quando cores globais não foram utilizadas na criação desse trabalho.

Botão Editar cores ou Editar ou aplicar cores  **no painel Guia de cores** Clique nesse botão quando quiser editar as cores no painel Guia de cores ou editar e, em seguida, aplicar as cores no painel Guia de cores ao trabalho artístico selecionado.

Botão Editar grupo de cores ou Editar ou aplicar grupo de cores  **no painel Amostras** Clique nesse botão quando quiser editar as cores no grupo de cores selecionado ou quando quiser editar as cores e, em seguida, aplicá-las ao trabalho artístico selecionado. Também é possível clicar duas vezes em um grupo de cores no painel Amostras para abrir a caixa de diálogo.

Trabalhar com a lista Grupo de cores

- Para mostrar ou ocultar a lista Grupo de cores, clique no ícone Ocultar armazenamento de grupos de cores , no lado direito da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte. Para exibir a lista novamente, clique de novo no ícone.
- Para adicionar um novo grupo de cores a essa lista, crie ou edite um grupo de cores e clique em Novo grupo de cores . Um novo grupo de cores aparece na lista.
- Para editar um grupo de cores, clique nele na lista para selecioná-lo. Faça alterações no grupo de cores usando a guia Editar e clique em Salvar alterações no grupo de cores .
- Para excluir um grupo de cores, selecione-o e clique em Excluir grupo de cores .

Criar grupos de cores



[Para o início](#)

Você pode criar grupos de cores usando o painel Guia de cores ou a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte. Também pode criar e compartilhar grupos de cores no site do Adobe Kuler (www.kuler.adobe.com).

Para assistir a um vídeo sobre como usar o Guia de cores para localizar e criar soluções de cor, visite www.adobe.com/go/vid0058_br. Para assistir a um vídeo sobre como criar, editar e testar grupos de cores em Cor em tempo real, visite www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_br.



Criar um grupo de cores no painel Guia de cores

Ao definir a cor base, verifique se não há nenhum trabalho artístico selecionado; caso contrário, a cor do trabalho artístico selecionado se transformará na cor base.


1. Abra o painel Guia de cores e siga qualquer um destes procedimentos para definir a cor base da harmonia de cores:
 - Clique em uma amostra de cor no painel Amostras.
 - Clique em uma cor no painel Cor. (Convém arrastar o painel Cor para poder usá-lo junto com o painel Guia de cores.)
 - Clique duas vezes em Cor de preenchimento, no painel Ferramentas e escolha uma cor no Seletor de cores.
 - Usando o conta-gotas, clique em um trabalho artístico que contenha a cor desejada.
 - Selecione o trabalho artístico contendo a cor desejada e clique no ícone Definir cor base para a cor atual .
 - Clique em uma variação de cor no painel Guia de cores e clique no ícone Definir cor base para a cor atual .
2. Selecione uma regra no menu Regras de harmonia.

Nota: Para confinar as cores em uma biblioteca de amostras, clique no botão Limita o grupo de cores às cores existentes em uma biblioteca de amostras  e escolha uma biblioteca na lista.

3. Para salvar o grupo de cores ou uma cor individual no painel Amostras, execute um dos seguintes métodos:

- Para salvar o grupo de cores atual no painel Guia de cores, clique no botão Salvar grupo de cores no painel Amostras .
- Para salvar uma ou mais variações de cores como amostras individuais, arraste as cores do painel Guia de cores até o painel Amostras.
- Para salvar diversas variações de cores como um grupo, selecione-as no painel Guia de cores e clique no botão Salvar grupo de cores no painel Amostras .

Para nomear o novo grupo, selecione-o no painel Amostras e escolha Opções de grupo de cores, no menu do painel.


Nota: Para carregar a amostra do grupo de cores no site do Kuler, selecione-a e escolha Janela > Extensões > Kuler. Na caixa de diálogo Kuler, clique em Upload (Carregar) . É necessário registrar-se no Kuler para poder carregar amostras.

4. Para colorir o trabalho artístico com uma cor do grupo de cores, selecione o trabalho artístico e clique em qualquer cor no painel Guia de cores.


Nota: Para colorir todos os objetos em um objeto agrupado, selecione-o, escolha Editar > Recolorir arte e especifique opções na caixa de diálogo Recolorir arte. (Consulte Atribuir cores ao trabalho artístico.)

Criar um grupo de cores na caixa de diálogo Editar cores

Crie um grupo de cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte escolhendo uma cor base e uma regra de harmonia. A regra de harmonia utiliza a cor base como base para a geração das cores no grupo de cores. Por exemplo, se você escolher uma cor base azul e a regra de harmonia Complementar, será criado um grupo de cores usando a cor base, o azul e seu complemento, o vermelho.

Conforme você manipula as cores no disco de cores, a regra de harmonia selecionada continua a determinar as cores que são geradas para o grupo. Para quebrar a regra de harmonia e editar as cores livremente, clique no botão Desvincular .

1. Abra a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte e escolha uma harmonia de cores no menu Regras de harmonia, se desejar:

Nota: Para confinar as cores em uma biblioteca de amostras, clique no botão Limita o grupo de cores às cores existentes em uma biblioteca de amostras  e escolha uma biblioteca na lista.

2. Se as barras de cores forem exibidas, clique no ícone Disco de cores para exibir o disco de cores.

3. Defina a cor base seguindo um destes procedimentos:


- Arraste o marcador da cor base (o maior marcador de cor com anel duplo) ao redor do disco para definir a cor base desejada.
- Ajuste os seletores de cor na parte inferior da caixa de diálogo.

4. Selecione uma nova regra de harmonia ou mova os marcadores de cor conforme desejar.

5. Para visualizar as novas cores no trabalho artístico selecionado, clique em Recolorir arte.

Nota: A opção Recolorir arte irá recolorir o trabalho artístico selecionado quando você clicar em OK para fechar a caixa de diálogo. Se não quiser recolorir o trabalho artístico selecionado, cancele a seleção dessa opção antes de clicar em OK.

6. Digite um nome na caixa Nome, à direita do menu Regras de harmonia, e clique em Novo grupo de cores .

Nota: Se o ícone Novo grupo de cores não estiver visível, clique no ícone Mostrar armazenamento de grupos de cores .

7. Para salvar o novo grupo de cores no painel Amostras, clique em OK e feche a caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte.

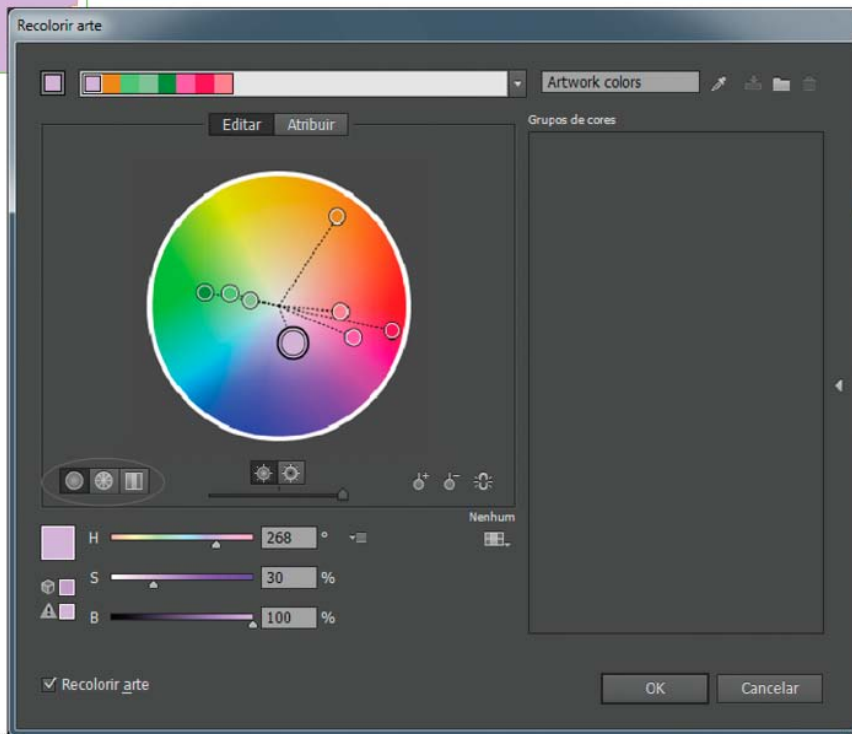
Nota: Também é possível criar um grupo de cores usando o Guia de cores. (Consulte Criar um grupo de cores no painel Guia de cores.)

Editar cores na caixa de diálogo Editar cores


[Para o início](#)


A edição de cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte é uma forma prática de ajustar globalmente as cores no trabalho artístico selecionado. Ela é especialmente útil nos casos em que nenhuma cor global foi originalmente usada na criação do trabalho artístico. Você pode editar cores e grupos de cores na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte e aplicar as suas edições ao trabalho artístico selecionado ou pode salvar as cores editadas para uso posterior.


Ao editar cores, use o disco de cores suaves, o disco de cores segmentadas ou as barras de cores.



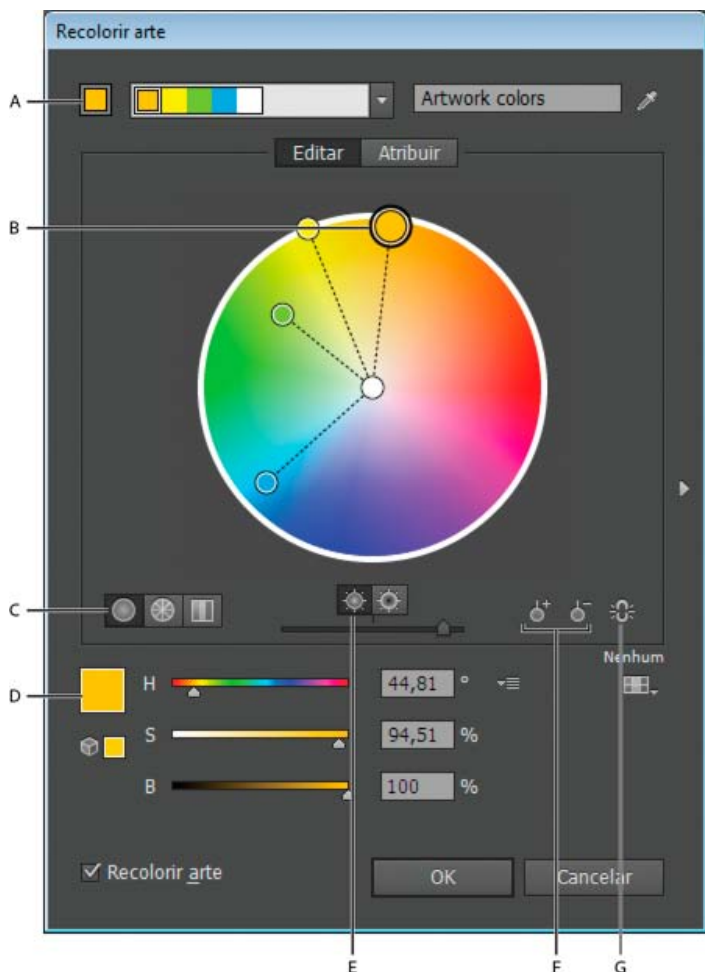
Edição de cores movendo os marcadores de cor no disco de cores suave

Disco de cores suaves  Exibe o matiz, a saturação e o brilho em um círculo contínuo suave. Cada cor no grupo de cores atual é desenhada no disco dentro de um círculo. Esse disco permite escolher uma de várias cores com grande precisão, mas pode dificultar a exibição de cores individuais, já que cada pixel é uma cor diferente.

Disco de cores segmentadas  Exibe cores como um conjunto de remendos de cores segmentadas. Esse disco facilita a exibição de cores individuais, mas não oferece tantas cores para escolha quanto o disco contínuo.

Barras de cores  Exibe apenas as cores do grupo de cores. Elas aparecem como barras sólidas de cor que podem ser selecionadas e editadas individualmente. Você pode reorganizar as cores nessa exibição arrastando e soltando barras de cores à esquerda ou à direita. É possível clicar com o botão direito em uma cor e optar por removê-la, defini-la como cor base, alterar sua graduação ou alterá-la usando o Seletor de cores.

Para assistir a um vídeo sobre como criar, editar e testar grupos de cores, visite www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_br. Para ver um exemplo de como transformar uma ilustração com cores vibrantes em uma ilustração em escala de cinza, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_br.





A. Cor base exibida no menu Regras de harmonia **B.** Cor base exibida no disco de cores **C.** Opções de exibição de cores **D.** Cor do marcador ou barra de cores selecionado **E.** Mostrar saturação e matiz no disco **F.** Ferramentas de marcador de cor para adicionar e subtrair **G.** Desvincular cores harmônicas

Salvar alterações em um grupo de cores

Antes de começar a editar grupos de cores, verifique se você sabe como salvar corretamente as suas alterações, para não sobrescrever inadvertidamente seu grupo de cores favorito! Existem duas opções ao salvar alterações: você pode substituir o grupo de cores original pelo grupo de cores editado ou pode criar um novo grupo de cores com as alterações, deixando o original intacto.



❖ Siga um destes procedimentos:

- Para manter o grupo de cores original inalterado e salvar as alterações como um novo grupo de cores, clique em Novo grupo de cores , na parte superior da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte.
- Para salvar as alterações no grupo de cores original (sobrescrevendo esse grupo), clique em Salvar alterações no grupo de cores .




Editar um grupo de cores usando um disco de cores



1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, selecione o grupo de cores desejado na área de armazenamento Grupos de cores, se necessário.
2. Se você tiver selecionado um objeto na prancheta, clique em Recolorir arte para visualizar as cores no trabalho artístico. Se não quiser recolorir o trabalho artístico, cancele a seleção de Recolorir arte fechando a caixa de diálogo ou clique em Cancelar para fechá-la.

Nota: Para editar as cores do trabalho artístico selecionado, clique em Obter cores da arte selecionada .

3. Para confinar as cores a uma biblioteca de amostras, clique no botão Limita o grupo de cores às cores existentes em uma biblioteca de amostras  e escolha uma biblioteca na lista.
4. Para transformar a cor base em uma cor diferente no grupo atual, clique com o botão direito nessa cor em um disco de cores ou nas barras de cores e escolha Definir como cor base. Ou, clique em uma cor na caixa Cores ativas e clique em Definir cor atual como cor base , à esquerda da caixa Cores ativas.
5. Arraste um marcador no disco para alterar a sua cor. Se a harmonia estiver vinculada, todas as cores se moverão de acordo com a regra à medida que você arrastar. Se a harmonia estiver desvinculada, apenas o marcador arrastado será movido.

Ao editar, você pode seguir qualquer um destes procedimentos:

- Para alterar o matiz, mova o marcador ao redor do disco. Para alterar a saturação ou o brilho, mova-o para dentro e para fora no disco.
 - Para adicionar uma cor, clique com o botão direito no disco de cores ao qual deseja adicionar a cor e escolha Adicionar nova cor.
 - Para remover uma cor, clique com o botão direito no marcador de cor (ou na linha do marcador), no disco de cores, e escolha Remover cor.
 - Para alterar uma cor usando o Seletor de cores, clique com o botão direito e escolha Seletor de cores.
 - Para restringir o marcado de forma que ele se movimente em apenas uma direção, mantenha pressionada a tecla Shift ao arrastar.
 - Para ver o matiz e a saturação no lugar do matiz e do brilho no disco, clique no botão Mostrar saturação e matiz no círculo , logo abaixo do disco, para alternar entre as duas exibições.
 - Para alterar os valores de cor manualmente, clique no marcador de cor ou clique na cor na caixa Cores ativas. Edite os valores de cor usando os seletores ou as caixas de texto de valores de cor abaixo do disco de cores.
 - Para alterar a saturação e o brilho de uma cor no disco, clique com o botão direito em um marcador de cor e escolha Selecionar graduação de cor. Em seguida, na caixa exibida, selecione a cor desejada.
6. Salve as alterações clicando em Novo grupo de cores , que mantém o grupo de cores original inalterado e salva as alterações como um novo grupo de cores. Ou, clique em Salvar alterações no grupo de cores  para sobrescrever o grupo de cores original com as alterações.

Nota: Para garantir que as cores estejam na gama ou sejam seguras para a Web, selecione cada marcador de cor e clique nos botões Fora da gama  ou Fora da Web , conforme necessário.

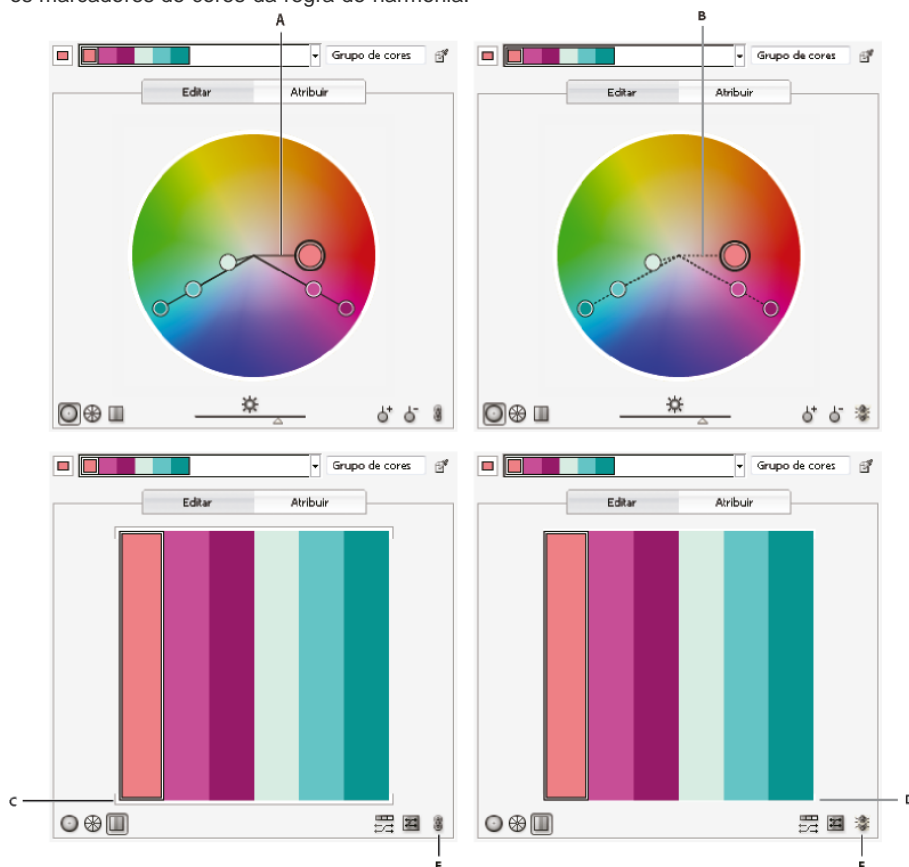
Reordenar cores em um grupo de cores

❖ Siga um destes procedimentos:


- No menu Cores ativas, arraste uma cor para a esquerda ou direita.
- Na exibição Barras de cores, arraste uma barra de cores para a esquerda ou direita.

Editar uma cor individual em um grupo de cores

Quando você utiliza uma regra de harmonia para criar um grupo de cores, as cores são vinculadas por padrão. Quando um grupo de cores é vinculado, a edição de uma cor altera as outras cores de acordo com a regra de harmonia. Para editar uma cor sem alterar as outras, desvincule os marcadores de cores da regra de harmonia.





A. Exibição de cores vinculadas no disco de cores **B.** Exibição de cores desvinculadas no disco de cores **C.** Exibição de cores vinculadas em barras de cores **D.** Exibição de cores desvinculadas em barras de cores **E.** Cores vinculadas, clique para desvincular **F.** Cores desvinculadas, clique para revincular

1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, selecione o grupo de cores que você deseja editar e clique em Editar.
2. Clique no ícone Desvincular cores harmônicas .
3. Siga um destes procedimentos na exibição do disco de cores ou da barra de cores:
 - Arraste o marcador de cor que deseja editar para definir uma nova cor.
 - Clique na barra de cores ou no marcador de cor que você deseja alterar e edite manualmente os valores de cor.
 - Clique duas vezes (ou com o botão direito) no marcador ou na barra de cores e escolha uma nova cor no Seletor de cores.
 - Clique com o botão direito em um marcador de cor ou em uma barra de cores e escolha uma nova graduação de cor.
4. Clique no botão Vincular cores harmônicas para revincular as cores, de forma que os marcadores se movimentem novamente de acordo com a regra de harmonia recém-definida.



Editar cores em um grupo de cores usando o Seletor de cores

É possível usar o Seletor de cores para alterar as cores em um grupo de cores.


1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes em um marcador do disco ou clique com o botão direito em um marcador do disco e escolha Seletor de cores.
 - Clique duas vezes em uma barra de cores.
 - Clique na amostra de cor à esquerda dos seletores de cor.
2. Salve as edições seguindo um destes procedimentos:
 - Para salvar as cores editadas como um novo grupo, digite um novo nome na caixa Nome, na parte superior da caixa de diálogo, e clique em Novo grupo de cores .
 - Para salvar as edições no grupo de cores original, clique em Salvar alterações no grupo de cores .

Alterar aleatoriamente a ordem das cores ou a saturação e o brilho

Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, é possível explorar variações aleatórias do grupo de cores atual, usando os botões Altera aleatoriamente a saturação e o brilho e Alterar aleatoriamente a ordem das cores.

1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, selecione um grupo de cores.
2. Clique em Editar e em Exibir barras de cores; ou, clique em Atribuir.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para embaralhar a ordem do grupo de cores atual, clique em Alterar aleatoriamente a ordem das cores . Use esse botão ao recolorir o trabalho artístico para explorar rapidamente as diferentes formas de recolorir o trabalho artístico com o grupo de cores atual.
 - Para alterar aleatoriamente o brilho e a saturação do grupo de cores atual, ao mesmo tempo em que mantém as matizes, clique em Alterar aleatoriamente a saturação e o brilho .



Editar globalmente a saturação, o brilho, a temperatura ou a luminosidade

1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, clique em Editar.
2. Clique no botão Modo de cor  e escolha Ajuste global.
3. Altere os valores de Saturação, Brilho, Temperatura e Luminosidade.

Nota: Se você tiver limitado as cores a uma biblioteca de amostras, os ajustes que forem feitos se limitarão as cores dessa biblioteca.


Adicionar ou remover cores em um grupo de cores

1. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, clique em Editar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma cor ao grupo de cores, clique com o botão direito no disco de cores, no ponto em que deseja adicionar a cor, e escolha Adicionar nova cor. Se você clicar na linha de um marcador de cor existente, o novo marcador se moverá junto com esse marcador.
 - Para remover uma cor, clique com o botão direito no marcador de cor ou na barra de cores e escolha Remover cor. Não é possível remover o marcador da cor base.

Nota: No disco de cores, também é possível usar o botão Ferramenta Adicionar cor  ou Ferramenta Remover cor  e, em seguida, clicar no disco de cores, no ponto em que deseja adicionar ou remover.

- Para remover uma cor de um grupo de cores na lista Grupos de cores, expanda o grupo de cores, clique com o botão direito na amostra de cor que deseja remover e escolha Remover cor.


Excluir um grupo de cores

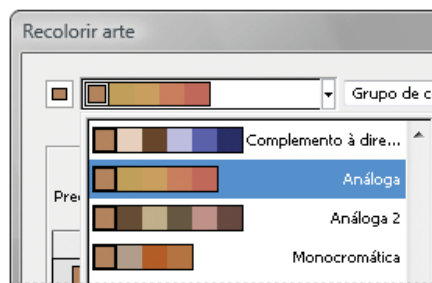
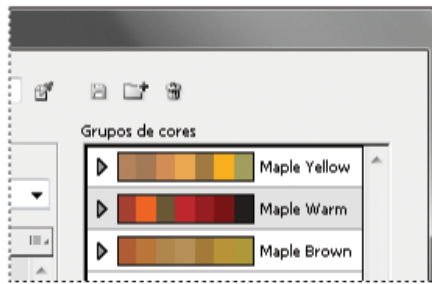
❖ Selecione um grupo de cores na lista Grupos de cores e clique em Excluir . Ou, clique com o botão direito e escolha Remover grupo de cores.

Atribuir cores ao trabalho artístico

[Para o início](#)

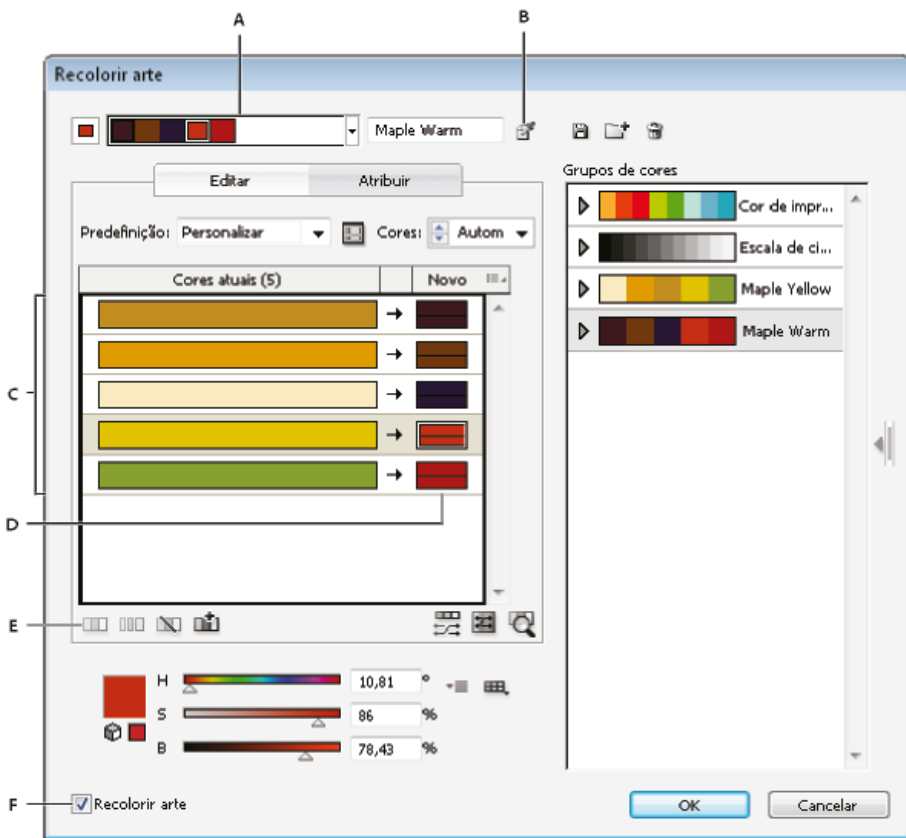
A guia Atribuir da caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte permite atribuir cores de um grupo de cores ao seu trabalho artístico. É possível atribuir cores das seguintes maneiras:

- Atribua novas cores ao trabalho artístico usando um grupo de cores na lista Grupos de cores.
- Atribua novas cores ao trabalho artístico usando um novo grupo de cores do menu Regras de harmonia.
- Reatribua cores do trabalho artístico atual entre elas. A caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte pode ser redefinida de forma que o trabalho artístico seja exibido com suas cores originais. Para tanto, clique em Obter cores da arte selecionada .



Cores originais do trabalho artístico (acima), atribuição de novas cores selecionando um grupo de cores na lista Grupos de cores (centro) e atribuição de novas cores criando um novo grupo de cores com o uso do menu Regras de harmonia (abaixo).

Usando as colunas Cores atuais e Novas, é possível controlar como as cores são atribuídas. Quando você seleciona Recolorir arte, o trabalho artístico selecionado é recolorido com o grupo de cores ativo, de acordo com as atribuições das colunas.



A. Grupo de cores ativo B. Obter cores da arte selecionada C. Cores do trabalho artístico selecionado D. Novas cores do grupo de cores ativo E. Opções para trabalhar com linhas inteiras F. Recolorir arte

Para assistir a um vídeo sobre como atribuir cores, consulte www.adobe.com/go/vid0061_br.

Atribuir novas cores ao trabalho artístico selecionado

1. Selecione o trabalho artístico que você deseja recolorir.
2. Selecione Editar > Editar cores > Recolorir arte.



A caixa de diálogo Recolorir arte é aberta, exibindo a área Atribuir com cores do trabalho artístico original em ambas as colunas.


3. Se quiser atribuir cores de um grupo de cores, siga um destes procedimentos:
 - a. Selecione um grupo de cores na lista Grupos de cores.
 - b. Crie um grupo de cores selecionando uma nova regra de harmonia no menu Regras de harmonia.

Nota: Se você criar um grupo de cores, poderá clicar em Editar para ajustar as cores e, em seguida, clicar em Atribuir. Ou, se quiser ajustar algumas cores no trabalho artístico selecionado, selecione a cor que deseja ajustar e edite-a com os seletores de cor.



4. Para visualizar as alterações de cores no trabalho artístico, clique em Recolorir arte.
5. Siga qualquer um destes procedimentos para reatribuir cores:

- Para atribuir uma cor atual a uma cor diferente, arraste a cor atual para cima ou para baixo na coluna Cores atuais, até que ela esteja adjacente à nova cor desejada.

Se uma linha contiver várias linhas e você quiser mover todas elas, clique na barra seletora à esquerda da linha e arraste para cima ou para baixo.
- Para atribuir uma nova cor a uma linha diferente de cores atuais, arraste a nova cor para cima ou para baixo na coluna Novas. (Para adicionar uma nova cor à coluna Novas ou remover uma cor dessa coluna, clique com o botão direito e escolha Adicionar nova cor ou Remover cor.)
- Para alterar uma cor na coluna Novas, clique nela com o botão direito e escolha o Seletor de cores para definir uma nova cor.
- Para impedir que uma linha de cores atuais seja reatribuída, clique na seta → entre as colunas. Para incluí-la de novo, clique no traço.
- Para impedir que uma única cor atual seja reatribuída, clique nela com o botão direito e escolha Excluir cores, ou clique no ícone .
- Para reatribuir cores aleatoriamente, clique no botão Alterar aleatoriamente a ordem das cores . As cores em Novas são movidas aleatoriamente para linhas diferentes de cores atuais.

Para adicionar uma linha à coluna Cores atuais, clique nela com o botão direito do mouse e escolha Adicionar nova linha, ou clique no ícone .

6. Para separar ou mesclar cores na linha de Cores atuais, siga um destes procedimentos:

- Para separar as cores em linhas distintas, selecione o bloco de cores que deseja mover, clique com o botão direito e escolha Separar cores em linhas diferentes, ou clique no ícone .
- Para mesclar as cores em uma linha, clique com a tecla Shift pressionada para selecionar várias cores e, em seguida, clique com o botão direito e escolha Mesclar cores em uma linha, ou clique no ícone .

7. Para alterar tons ou graduações de novas cores, clique no triângulo próximo ao lado direito de uma nova cor (ou clique em uma cor com o botão direito e escolha Método de colorização) e escolha uma opção. Selecione Aplicar a tudo, se quiser que a mesma opção se aplique a todas as novas cores no grupo de cores.

Nota: As opções Tons e graduações de cor e Alteração de matiz apenas estão disponíveis quando você opta por não preservar cores especiais.

8. Clique em OK para recolorir o trabalho artístico. Se não quiser recolorir o trabalho artístico, clique em Cancelar ou cancele a seleção de Recolorir arte e clique em OK.

Alterar aleatoriamente a saturação e o brilho em todas as cores

1. Se necessário, selecione um objeto e escolha Editar > Editar cores > Recolorir arte.


2. Na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte, clique no botão Altera aleatoriamente a saturação e o brilho .

Nota: Também pode alterar a saturação e o brilho ao editar um grupo de cores usando a exibição Barras de cores.

Exibir cores originais no trabalho artístico ao atribuir novas cores

Quando o trabalho artístico selecionado é recolorido, as cores no grupo de cores selecionado substituem as cores originais. Ao atribuir novas cores, é útil ver em que ponto uma cor original (na coluna Cores atuais) aparece no trabalho artístico, especialmente se este for muito detalhado ou incluir muitas cores originais.

1. Se necessário, selecione um objeto e escolha Editar > Editar cores > Recolorir arte.

2. Na caixa de diálogo Recolorir arte, clique no botão Clique nas cores acima para localizá-las na arte  e clique em uma cor na coluna Cores atuais.

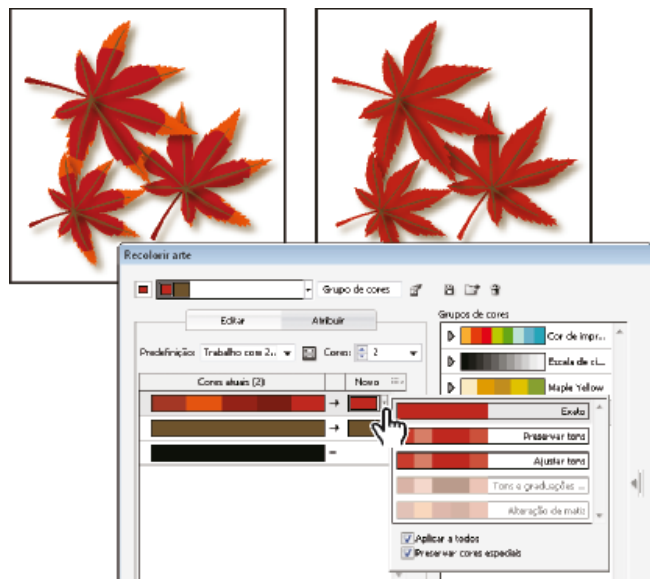
O trabalho artístico que utiliza essa cor aparece com cores naturais na prancheta, enquanto todas as outras áreas do trabalho artístico selecionado ficam esmaecidas.

3. Clique novamente no ícone para retornar as cores naturais do trabalho artístico.

Reduzir cores no trabalho artístico


[Para o início](#)

Muitas vezes, é necessário reduzir cores para saída, convertê-las em escala de cinza ou limitá-las a uma biblioteca de cores ao se criar um trabalho artístico destinado a vários tipos de mídia de saída. Você pode reduzir facilmente o número de cores no seu trabalho artístico usando a caixa de diálogo Recolorir arte. É possível optar por usar uma predefinição para reduzir cores; por exemplo, você pode escolher Arte em escala de cinza para converter rapidamente o trabalho artístico selecionado em escala de cinza.



Reduzir cores rapidamente usando uma predefinição

A redução de cores com o uso de uma predefinição é uma forma rápida e fácil de limitar o seu trabalho artístico a um número específico de cores ou a uma biblioteca de amostras.


1. Selecione o trabalho artístico a ser reduzido.
2. Selecione Editar > Editar cores > Recolorir arte com predefinição e escolha uma opção de predefinição.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Se quiser limitar as cores a uma biblioteca de amostras, clique no botão de biblioteca , selecione a biblioteca desejada e clique em OK.
 - Se não quiser limitar as cores a uma biblioteca de amostras, clique em OK.

A caixa de diálogo Recolorir arte é aberta. A coluna Novas exibe o número de cores escolhidas para a predefinição, além do preto. As novas cores são obtidas do trabalho artístico original.

4. Atribua as cores originais às novas cores como desejar.
5. Verifique se a opção Recolorir arte está selecionada e clique em OK.

Reduzir cores usando opções personalizadas

1. Selecione o trabalho artístico que você deseja recolorir.
2. Selecione Editar > Editar cores > Recolorir arte.

A caixa de diálogo Recolorir arte é aberta. A coluna Novas exibe todas as cores do trabalho artístico selecionado.
3. Para usar cores diferentes, selecione ou crie um grupo de cores.
4. No menu Cores, escolha o número de cores que deseja reduzir.
5. Clique no botão Opções de redução de cores , especifique qualquer uma das opções a seguir e clique em OK:

Predefinição Especifica um trabalho em cores predefinido, incluindo o número de cores usadas e as configurações ideais para esse trabalho. Se você selecionar uma predefinição e alterar qualquer uma das outras opções, essa predefinição se tornará Personalizada.

Cores Especifica o número de novas cores às quais as cores atuais estão reduzidas.

Limitar à biblioteca Especifica uma biblioteca de amostras a partir da qual todas as novas cores são derivadas.

Classificar Determina como as cores originais são classificadas na coluna Cores atuais.

Método de colorização Especifica os tipos de variações permitidos para as novas cores.

- Exato substitui exatamente cada cor atual pela nova cor especificada.
- Ajustar tons (opção padrão) substitui a cor atual mais escura na linha pela nova cor especificada. Outras cores atuais na linha são substituídas por um tom proporcionalmente mais claro.
- Preservar tons corresponde a Ajustar tons para cores não globais. Para cores especiais ou globais, essa opção aplica o tom da cor atual à nova cor. Use Preservar tons quando todas as cores atuais na linha forem tons da mesma cor global ou de uma cor global semelhante. Para obter os melhores resultados ao usar Preservar tons, selecione também Combinar tons.
- Tons e graduações de cor substitui a cor atual com clareza e escuridão médias pela nova cor especificada. As cores atuais mais claras que a média são substituídas por um tom proporcionalmente mais claro da nova cor. As cores atuais mais escuras que a média são substituídas por meio da adição de preto à nova cor.
- A opção Alteração de matiz define a cor mais típica na linha de Cores atuais como uma cor-chave e substitui exatamente essa cor-chave pela nova cor. As outras cores atuais são substituídas por cores que diferem da nova cor em termos de brilho, saturação e matiz com base nas mesmas quantidades que a cor atual difere da cor-chave.

Combinar tons Classifica todos os tons da mesma cor global na mesma linha de Cores atuais, mesmo que as cores não estejam sendo reduzidas. Use essa opção apenas quando a arte selecionada contiver cores globais ou especiais aplicadas em tons inferiores a 100%. Para obter os melhores resultados, use-a junto com o método de colorização Preservar tons.

Nota: Mesmo quando a opção Combinar tons não está selecionada, a redução de cores combina tons da mesma cor global antes de combinar diferentes cores não globais.

Preservar Determina se o branco, o preto ou o cinza é preservado na redução final. Se uma cor for preservada, ela aparecerá na coluna Cores atuais como uma linha excluída.

6. Atribua cores atuais às novas cores como desejar.
7. Verifique se a opção Recolorir arte está selecionada e clique em OK.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criar temas de cores com Kuler

Sobre o Kuler

Visualizar e usar temas

[Para o início](#)

Sobre o Kuler

O painel do Kuler™ é o seu portal para os grupos de cores ou temas, criados por uma comunidade on-line de designers. É possível usá-lo para procurar por milhares de temas no Kuler e, então, fazer o download de alguns para editar ou incluir em seus projetos. Você também pode usar o painel do Kuler para carregar seus temas e compartilhá-los com a comunidade do Kuler.

Ele está disponível no Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 e Adobe Fireworks® CS5. O painel não está disponível nas versões em francês desses produtos.

Para assistir a um vídeo sobre o painel do Kuler, consulte www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_br.

Para ler um artigo sobre o Kuler e a inspiração de cores, confira o blog de Veerle Pieters em http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/.

[Para o início](#)

Visualizar e usar temas

Uma conexão com a Internet é necessária para procurar temas on-line.

Pesquisar e exibir temas

1. Selecione Janela > Extensões > Kuler.
2. Na caixa Pesquisar, insira o nome de um tema, de uma marca ou de um criador.
Nota: Use apenas caracteres alfanuméricos (Aa-Zz, 0-9) nas pesquisas.
3. Filtre os resultados da pesquisa selecionando uma opção nos menus pop-up acima dos resultados.
4. Para exibir o conjunto de temas seguinte ou anterior, clique no ícone Exibir conjunto de temas anterior ou Exibir próximo conjunto de temas, na parte inferior do painel do Kuler.
5. Para atualizar a exibição com os temas mais atuais da comunidade do Kuler, clique no ícone Atualizar os temas da comunidade do Kuler, na parte inferior do painel.

Visualização de um tema on-line no Kuler

1. Selecione um tema nos resultados da pesquisa.
2. Clique no triângulo no lado direito do tema e selecione Exibir on-line no Kuler.

Salvamento de pesquisas frequentes

1. Selecione Personalizado no primeiro menu suspenso, localizado logo abaixo da caixa Pesquisar.
2. Na caixa de diálogo que é aberta, insira os termos da pesquisa e clique em Salvar.

Quando quiser executar a pesquisa, selecione-a no primeiro menu pop-up.

Para excluir uma pesquisa salva, selecione a opção Personalizar no menu pop-up e apague as pesquisas desejadas.

Adicionar um tema ao painel Amostras no Illustrator

❖ Selecione o tema e clique no ícone Adicionar tema selecionado a amostras, na parte inferior do painel do Kuler.

Carregar seu tema na comunidade do Kuler

1. Selecione o tema no painel Amostras.
2. No painel do Kuler, clique no ícone Carregar do painel Amostras na comunidade do Kuler.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Painel Kuler | Illustrator CC

Adobe® Kuler® é um aplicativo baseado na Web usado para experimentar, criar e compartilhar temas de cores a serem usadas no projeto. O Illustrator CC tem um painel Kuler que permite ver e usar os temas de cores criados ou marcados como favorito no aplicativo Kuler.

Importante: O painel Kuler não está disponível na versão francesa do Illustrator.

Painel Kuler

[Para o início](#)

No Illustrator CC, o painel Kuler (Janela > Kuler) exibe:

- Os temas criados por você são sincronizados com sua conta no site do Kuler (kuler.adobe.com).
- Temas públicos que foram marcados como temas favoritos no site do Kuler.

O ID da Adobe usado no Illustrator CC é usado automaticamente para se conectar ao site do Kuler, e o painel Kuler é atualizado.

Nota: Se as credenciais que você está usando com o Illustrator CC não tiverem um ID do Kuler associado, um ID do Kuler será criado automaticamente usando as credenciais do Illustrator CC. Você poderá acessar o site do Kuler usando as credenciais do ID da Adobe.

Usar o painel Kuler

[Para o início](#)

Nota: Para que o painel Kuler funcione, é essencial ter conexão com a Internet ao iniciar o Illustrator. O Painel Kuler não pode ser usado se não houver conexão com a Internet ao iniciar o Illustrator.

As amostras e os temas disponíveis no painel Kuler são somente leitura. Você pode usar uma amostra ou um tema na sua arte diretamente no painel Kuler. Entretanto, para modificar ou redefinir uma amostra ou um tema, adicione-o ao painel Amostras.

1. Clique em Janela > Kuler, abra o painel Kuler.

Todos os temas disponíveis na conta do Kuler quando o Illustrator é iniciado são exibidos no Painel Kuler.

2. Se você adicionou um tema no Kuler depois de ter iniciado o Illustrator, clique em Atualizar no painel Kuler para incluir o tema mais recente.



A. Pesquisa de temas por nome **B.** Ícone da pasta do tema **C.** Ícone Tema favorito **D.** Atualizar **E.** Iniciar o site do Kuler **F.** alterar o ícone indicando que temas não podem ser editados **G.** Nome do tema

Nota: O Painel Kuler lista os temas que você criou, modificou ou marcou como favoritos (listados no site do Kuler > Mykuler)

3. É possível adicionar uma amostra ou o tema inteiro ao painel Amostras (Janela > Amostras).

Para adicionar uma amostra:

- No painel Kuler, selecione uma amostra e clique no menu suspenso > Adicionar a amostras.

Para adicionar várias amostras:

- No painel Kuler, mantenha a tecla Ctrl/Cmd e selecione várias amostras e clique no menu suspenso > Adicionar a amostras. Também é possível usar a tecla Shift para selecionar várias amostras.

Para adicionar um tema:

- No painel Kuler, selecione o tema inteiro clicando no ícone da pasta do tema. O tema inteiro foi adicionado ao painel Amostras.

Para adicionar vários temas:

- No painel Kuler, mantenha a tecla Ctrl/Cmd, clique em vários ícones da pasta do tema e clique no menu suspenso > Adicionar a amostras. Também é possível usar a tecla Shift para selecionar vários temas.
4. Se você tiver uma lista abrangente de temas, pesquise o tema usando a caixa Localizar (menu suspenso > Mostrar > Localizar campo). As pesquisas são executadas em nomes de temas.
 5. Para visualizar os detalhes da conta do Kuler que estão sendo usados no momento e a data e hora em que o painel Kuler foi atualizado por último, clique no menu suspenso.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajuste de cores

[Transformar uma cor fora da gama em uma cor imprimível](#)

[Transformar uma cor em uma cor segura para a Web](#)

[Misturar cores](#)

[Alterar uma cor para seu inverso ou complemento](#)

[Alterar o tom de uma cor](#)

[Inverter várias cores](#)

[Ajustar o equilíbrio de cor de uma ou mais cores](#)

[Alterar o modo de cores de um documento](#)

[Exibir e processar cores especiais usando valores Lab](#)


[Converter cor em escala de cinza e vice-versa](#)

[Ajustar a saturação de várias cores](#)

[Misturar cores sobrepostas](#)

Transformar uma cor fora da gama em uma cor imprimível


[Para o início](#)

Algumas cores nos modelos de cores RGB e HSB, como cores néon, não podem ser impressas, já que não têm equivalentes no modelo CMYK. Se você selecionar uma cor fora da gama, um triângulo de alerta  aparecerá no painel Cor ou no Seletor de cores.

❖ Clique no triângulo de forma a alternar para o equivalente CMYK mais próximo (exibido em uma caixa pequena perto do triângulo).

Transformar uma cor em uma cor segura para a Web

[Para o início](#)

Cores seguras para a Web são as 216 cores usadas por todos os navegadores, independentemente da plataforma. Se você selecionar uma cor não segura para a Web, um cubo de alerta  aparecerá no painel Cor, no Seletor de cores ou na caixa de diálogo Editar cores/Recolorir arte.

❖ Clique no cubo de forma a alternar para a cor segura para a Web mais próxima (exibida em uma caixa pequena perto do cubo).

Misturar cores

[Para o início](#)

Os comandos Misturar criam uma série de cores intermediárias a partir de um grupo de três ou mais objetos preenchidos, com base na orientação vertical ou horizontal desses objetos ou em sua ordem de empilhamento. A mistura não afeta traçados ou objetos não pintados.

1. Selecione três ou mais objetos preenchidos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para preencher os objetos intermediários com misturas graduadas entre os objetos preenchidos localizados nas extremidades frontal e traseira, escolha Editar > Editar cores > Misturar da frente para trás.
 - Para preencher os objetos intermediários com misturas graduadas entre os objetos preenchidos localizados nas extremidades esquerda e direita, escolha Editar > Editar cores > Misturar horizontalmente.
 - Para preencher os objetos intermediários com misturas graduadas entre os objetos preenchidos localizados nas extremidades superior e inferior, escolha Editar > Editar cores > Misturar verticalmente.

Alterar uma cor para seu inverso ou complemento

[Para o início](#)

1. Selecione a cor que deseja alterar.
2. No menu do painel Cor, selecione uma opção:

Inverter Troca cada componente de uma cor por seu valor oposto na escala de cores. Por exemplo, se uma cor RGB tiver um valor R de 100, o comando Inverter trocará esse valor por 155 ($255 - 100 = 155$).

Complementar Troca cada componente de uma cor por um novo valor, com base na soma dos valores RGB mais alto e mais baixo na cor selecionada. O Illustrator adiciona os valores RGB mais baixo e mais alto da cor atual e então subtrai desse número o valor de cada componente a fim de criar novos valores RGB. Por exemplo, suponha que você selecione uma cor com valor RGB de 102 para vermelho, 153 para verde e 51 para azul. O Illustrator adiciona os valores alto (153) e baixo (51), terminando com um novo valor (204). Cada um dos valores RGB na cor existente é subtraído do novo valor para criar novos valores RGB complementares: $204 - 102$ (o valor de vermelho atual) = 102 para o novo valor de vermelho, $204 - 153$ (o valor de verde atual) = 51 para o novo valor de verde e $204 - 51$ (o valor de azul

atual) = 153 para o novo valor de azul.

Alterar o tom de uma cor

[Para o início](#)

1. Selecione uma cor de processo global ou uma cor especial no painel Amostras ou selecione um objeto ao qual você aplicou uma cor de processo global ou uma cor especial.
2. No painel Cor, arraste o seletor de T ou insira um valor na caixa de texto para modificar a intensidade da cor. O intervalo de tons vai de 0% a 100%; quanto mais baixo o número, mais claro será o tom.

Se você não visualizar o seletor de T, verifique se existe uma cor de processo global ou uma cor especial selecionada. Se, mesmo assim, você não visualizar o seletor de T, escolha Mostrar opções no menu do painel Cor.

3. Para salvar o tom como amostra, arraste a cor até o painel Amostras ou clique no botão Nova amostra, no painel Amostras. O tom é salvo com o mesmo nome que a cor base, mas com o percentual de tom adicionado ao nome. Por exemplo, se você salvar uma cor “Azul-celeste” em 50%, o nome da amostra será “Azul-celeste 50%.”

Sobre cores especiais e de escala

Inverter várias cores

[Para o início](#)

1. Selecione os objetos cujas cores você deseja inverter.
2. Selecione Editar > Editar cores > Inverter cores.

É possível usar o painel Cor para inverter cores individuais.

Ajustar o equilíbrio de cor de uma ou mais cores

[Para o início](#)

1. Selecione os objetos cujas cores você deseja ajustar.
2. Selecione Editar > Editar cores > Ajustar equilíbrio de cores.
3. Defina as opções de Preenchimento e traçado.
4. Ajuste os valores de cor e clique em OK:
 - Se você tiver selecionado cores de processo globais ou cores especiais, use o seletor de tom para ajustar a intensidade das cores. As cores de processo não globais selecionadas não serão afetadas.
 - Se você estiver trabalhando no modo de cor CMYK e tiver selecionado cores de processo não globais, use os seletores para ajustar as porcentagens de ciano, magenta, amarelo e preto.
 - Se estiver trabalhando no modo de cor RGB e tiver selecionado cores de processo não globais, use os seletores para ajustar as porcentagens de vermelho, verde e azul.
 - Se quiser converter as cores selecionadas em escala de cinza, selecione Escala de cinza na lista Modo de cor e selecione a opção Converter. Em seguida, use o seletor para ajustar a porcentagem de preto.
 - Se você tiver selecionado cores de processo globais ou cores especiais e quiser convertê-las em cores de processo não globais, selecione CMYK ou RGB na lista Modo de cor (dependendo do modo de cor do documento) e escolha a opção Converter. Em seguida, use os seletores para ajustar as cores.

Alterar o modo de cores de um documento

[Para o início](#)

❖ Selecione Arquivo > Modo de cor do documento > Cor CMYK ou Cor RGB.

Exibir e processar cores especiais usando valores Lab

[Para o início](#)

Algumas cores especiais predefinidas, como as cores das bibliotecas TOYO, PANTONE, DIC e HKS, são definidas por meio de valores Lab. Para proporcionar compatibilidade com versões anteriores do Illustrator, as cores dessas bibliotecas também incluem definições CMYK. O painel Amostras permite controlar quais valores, Lab ou CMYK, são utilizados pelo Illustrator para exibir, exportar e imprimir essas cores especiais.

Os valores Lab, quando usados em conjunto com os perfis de dispositivo corretos, fornecem a saída mais precisa entre todos os dispositivos. Se o gerenciamento de cores é importante para o seu projeto, a Adobe recomenda que você exiba, exporte e imprima cores especiais usando os respectivos valores Lab.

Nota: Para melhorar a precisão na tela, o Illustrator usará automaticamente os valores Lab se a Visualização de superimposição estiver ativada. Ele também utiliza valores Lab ao imprimir se você tiver selecionado Simular para a opção Superimposições, na área Avançado da caixa de diálogo Imprimir.

1. Selecione Cores especiais no menu do painel Amostras.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Usar os valores Lab especificados pelo manual do fabricante, se quiser a exibição e a saída mais precisas das cores.
 - Selecione Usar os valores CMYK dos manuais de processos do fabricante, se quiser que as cores especiais correspondam a versões anteriores do Illustrator.

Converter cor em escala de cinza e vice-versa

[Para o início](#)

Converter cores em escala de cinza

1. Selecione os objetos cujas cores você deseja converter.
2. Selecione Editar > Editar cores > Converter em escala de cinza.

Use o comando Editar > Editar cores > Ajustar cores para converter objetos em escala de cinza e ajustar as graduações de cinza ao mesmo tempo.

Converter imagens em escala de cinza em RGB ou CMYK

1. Selecione a imagem em escala de cinza.
2. Selecione Editar > Editar cores > Converter em CMYK ou Converter em RGB (dependendo do modo de cor do documento).

Colorir imagens em escala de cinza ou de 1 bit

1. Selecione o objeto de bitmap.
2. Verifique se o botão Preenchimento no painel Ferramentas ou Cor está selecionado.
3. Use o painel Cor para colorir a imagem com preto, branco, uma cor de processo ou uma cor especial.

Nota: *Se uma imagem em escala de cinza tiver uma canal alfa, não será possível colori-la com uma cor de processo. Selecione uma cor especial como alternativa.*

Ajustar a saturação de várias cores

[Para o início](#)

1. Selecione os objetos cujas cores você deseja ajustar.
2. Selecione Editar > Editar cores > Saturar.
3. Insira um valor de -100% a 100% para especificar a porcentagem pela qual diminuir ou aumentar a cor ou o tom de cor especial.

Misturar cores sobrepostas

[Para o início](#)

Você pode usar modos de mistura, o efeito Mistura intensa ou o efeito Mistura suave para misturar cores sobrepostas.

Modos de mistura Fornecem várias opções para controlar cores sobrepostas e sempre devem ser usados no lugar de Mistura intensa e Mistura suave para um trabalho artístico que contenha cores especiais, padrões, gradientes, texto ou outros itens complexos.

efeito Mistura intensa Combina cores escolhendo o maior valor de cada um dos componentes de cor. Por exemplo, se Cor 1 for 20% ciano, 66% magenta, 40% amarelo e 0% preto; e Cor 2 for 40% ciano, 20% magenta, 30% amarelo e 10% preto, a cor intensa resultante será 40% ciano, 66% magenta, 40% amarelo e 10% preto.

Mistura suave efeito Torna as cores subjacentes visíveis através do trabalho artístico sobreposto e então divide a imagem em suas faces de componentes. Especifique a porcentagem de visibilidade desejada nas cores sobrepostas.

Você pode aplicar modos de mistura a objetos individuais, devendo aplicar os efeitos Mistura intensa e Mistura suave a grupos inteiros ou camadas. Modos de mistura afetam o preenchimento e o traçado de um objeto, enquanto os efeitos Mistura intensa e Mistura suave resultam na remoção do traçado de um objeto.

Nota: *Na maioria dos casos, a aplicação de um desses efeitos a objetos pintados com o uso de uma combinação de cores de processo e cores especiais converte a cor em CMYK. No caso da mistura de uma cor RGB de processo não global com uma cor RGB especial, todas as cores especiais são convertidas em uma cor RGB de processo não global.*

Misturar cores usando o efeito Mistura intensa

1. Direcione o grupo ou a camada.
2. Selecione Efeito > Pathfinder > Mistura intensa.

Misturar cores usando o efeito Mistura suave

1. Direcione o grupo ou a camada.
2. Selecione Efeito > Pathfinder > Mistura suave.
3. Insira um valor entre 1% e 100% na caixa de texto Taxa de mistura, para determinar a porcentagem de visibilidade desejada nas cores sobrepostas, e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Pintura

Sobre pintura

Para ajudá-lo a tornar sua arte visualmente mais interessante, o Adobe Illustrator oferece pincéis caligráficos, de difusão, artísticos, de padrão e de cerdas. Além disso, você pode usar o recurso Pintura em tempo real e a ferramenta Construtor de formas para pintar diferentes segmentos de caminhos e preencher caminhos delimitados com diferentes cores, padrões ou gradientes. Usando a ferramenta Construtor de formas, é possível criar novas formas complexas mesclando formas simples. O uso de recursos de opacidade, máscaras, gradientes, misturas, malhas e padrões oferece oportunidades ilimitadas para a sua criatividade. A ferramenta Largura fornece a capacidade de criar traçados com largura variável que criam contornos bastante articulados.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Pintura com preenchimentos e traçados

Métodos de pintura

Sobre preenchimentos e traçados

Aplicar uma cor de preenchimento a um objeto

Desenhar e mesclar caminhos com a ferramenta Pincel irregular

Converter traçados em caminhos compostos

Remover o preenchimento ou o traçado de um objeto

Selecionar objetos com os mesmos preenchimento e traçado

Criar vários preenchimentos e traçados

Criar traçados com larguras variáveis

Métodos de pintura

[Para o início](#)

O Illustrator oferece dois métodos de pintura: atribuindo um preenchimento e/ou traçado a um objeto inteiro e convertendo o objeto em um grupo de Pintura em tempo real e atribuindo preenchimentos ou traçados às faces e bordas separadas dos caminhos dentro dele.

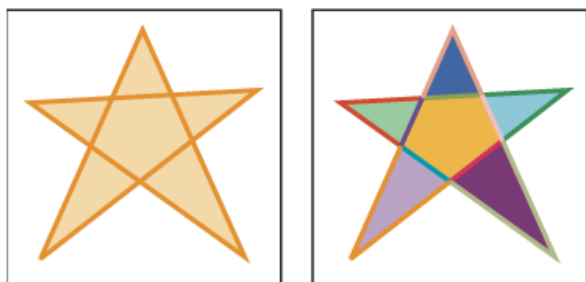
Pintar um objeto

Depois de desenhar um objeto, atribua-lhe um preenchimento e/ou um traçado. Dessa forma, é possível desenhar outros objetos que você pode pintar de maneira semelhante, empilhando cada novo objeto em camadas, um sobre os anteriores. O resultado é algo parecido com uma colagem composta por formas recortadas de papel colorido, com a aparência do trabalho artístico dependendo de quais objetos estão no topo da pilha de objetos em camadas.

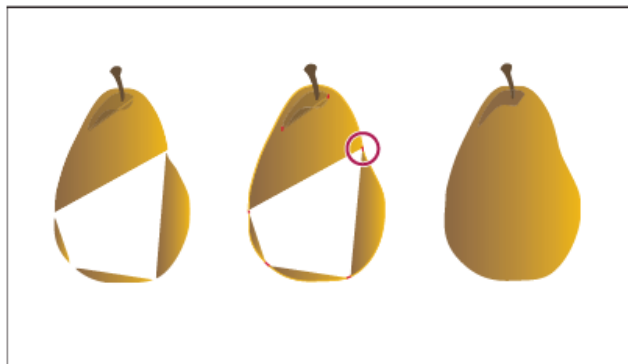
Para assistir a um vídeo sobre o uso de pincéis, consulte www.adobe.com/go/vid0044_br.

Pintar um grupo de Pintura em tempo real

Com o método Pintura em tempo real, você pinta mais como faria com uma ferramenta tradicional de aplicação de cor, sem consideração com as camadas ou a ordem de empilhamento, tendendo a resultar em um fluxo de trabalho mais natural. Todos os objetos em um grupo de Pintura em tempo real são tratados como se fizessem parte da mesma superfície plana. Isso significa que você pode desenhar vários caminhos e então colorir separadamente cada área delimitada por esses caminhos (chamada de face). Também é possível atribuir diferentes cores e espessuras de traçados a partes de um caminho entre interseções (chamadas de bordas). O resultado é que, muito semelhante a um livro de pintura, você pode preencher cada face e traçar cada borda com uma cor diferente. Ao mover e remodelar caminhos em um grupo de Pintura em tempo real, as faces e as bordas são automaticamente ajustadas em resposta.



Um objeto composto por um único caminho pintado com o método existente tem um único preenchimento e um único traçado (à esquerda). O mesmo objeto convertido em um grupo de Pintura em tempo real pode ser pintado com um preenchimento diferente para cada face e um traçado diferente para cada borda (à direita).



Pintar um objeto da maneira tradicional deixa algumas áreas que não podem ser preenchidas (à esquerda). Pintar um grupo de Pintura em tempo

real com detecção de espaços (centro) permite evitar espaços e superimposição (à direita).

Para assistir a um vídeo sobre o uso da Pintura em tempo real, consulte www.adobe.com/go/vid0042_br. Para assistir a um vídeo sobre técnicas de pintura com a ferramenta Pincel, consulte www.adobe.com/go/vid0038_br.

Sobre preenchimentos e traçados

[Para o início](#)

Um preenchimento é uma cor, um padrão ou um gradiente dentro de um objeto. Você pode aplicar preenchimentos a objetos abertos e fechados e a faces de grupos de Pintura em tempo real.

Um traçado pode ser o contorno visível de um objeto, um caminho ou a borda de um grupo de Pintura em tempo real. Você pode controlar a largura e a cor de um traçado. Também pode criar traçados pontilhados usando opções de Caminhos e pintar traçados estilizados usando pincéis.

Nota: Ao trabalhar com grupos de Pintura em tempo real, você apenas poderá aplicar um pincel a uma borda se adicionar um traçado ao grupo usando o painel Aparências.

As cores atuais de preenchimento e traçado são exibidas no painel Ferramentas.

Controles de preenchimento e traçado

Controles para definição do preenchimento e do traçado estão disponíveis no painel Ferramentas, no Painel de controle e no painel Cores. Você pode usar qualquer um dos controles a seguir no painel Ferramentas para especificar a cor:

Botão Preenchimento Clique duas vezes para selecionar uma cor de preenchimento usando o Seletor de cores. **Botão Traçado** Clique duas vezes para selecionar uma cor de traçado usando o Seletor de cores. **Botão Alternar preenchimento/traçado** Clique para alternar as cores entre o preenchimento e o traçado. **Botão Preenchimento e traçado padrão** Clique para retornar às configurações de cor padrão (preenchimento branco e traçado preto). **Botão Cor** Clique para aplicar a última cor sólida selecionada a um objeto com um preenchimento de gradiente ou sem traçado ou preenchimento. **Botão Gradiente** Clique para transformar o preenchimento atualmente selecionado no último gradiente selecionado. **Botão Nenhum** Clique para remover o preenchimento ou o traçado do objeto selecionado.



Você também pode especificar a cor e o traçado de um objeto selecionado usando os seguintes controles no Painel de controle:

Cor de preenchimento Clique para abrir o painel Amostras ou clique com a tecla Shift pressionada para abrir um painel de modo de cor alternativo. Em seguida, escolha uma cor. **Cor do traçado** Clique para abrir o painel Amostras ou clique com a tecla Shift pressionada para abrir um painel de modo de cor alternativo. Em seguida, escolha uma cor. **Painel Traçado** Clique na palavra Traçado para abrir o painel Traçado e especificar opções. **Espessura do traçado** Selecione uma espessura de traçado no menu pop-up.

Aplicar uma cor de preenchimento a um objeto

[Para o início](#)

Você pode aplicar uma cor, um padrão ou um gradiente a um objeto inteiro ou pode usar grupos de Pintura em tempo real e aplicar diferentes cores a faces distintas nesse objeto.

1. Selecione o objeto que usa a ferramenta Seleção  ou a ferramenta Seleção direta .
2. Clique na caixa Preenchimento, no painel Ferramentas ou no painel Cor. Isso indica que você deseja aplicar um preenchimento em vez de um traçado.



Caixa Preenchimento ativa. A caixa Preenchimento está acima da caixa Traçado

3. Selecione uma cor de preenchimento seguindo um destes procedimentos:
 - Clique em uma cor no Painel de controle, no painel Cor, Amostras ou Gradiente ou em uma biblioteca de amostras.
 - Clique duas vezes na caixa Preenchimento e selecione uma cor no Seletor de cores.
 - Selecione a ferramenta Conta-gotas e, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clique em um objeto para aplicar os atributos atuais, incluindo o preenchimento e o traçado atuais.
 - Clique no botão Nenhum para remover o preenchimento atual do objeto.

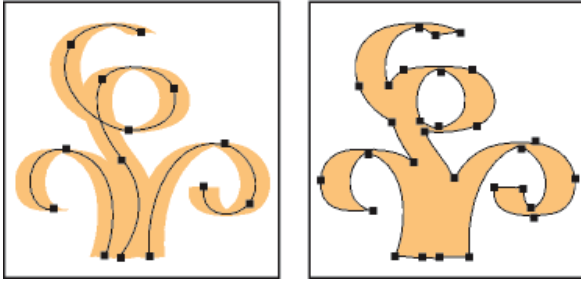
Você pode aplicar cores rapidamente a um objeto não selecionado arrastando até esse objeto uma cor da caixa Preenchimento, do painel Cor, do painel Gradiente ou do painel Amostras. Arrastar não funciona em grupos de Pintura em tempo real.

Desenhar e mesclar caminhos com a ferramenta Pincel irregular

[Para o início](#)

Use a ferramenta Pincel irregular para pintar formas preenchidas que você pode usar para fazer interseção e mesclar com outras formas da mesma cor.

A ferramenta Pincel irregular usa as mesmas opções padrão de pincel dos pincéis caligráficos. (Consulte Opções de pincel caligráfico.)



Caminho criado com um Pincel caligráfico (esquerda); caminho criado com a ferramenta Pincel irregular (direita)

Para assistir a um vídeo sobre como utilizar a ferramenta Pincel irregular, visite www.adobe.com/go/lrvid4018_ai. Para ver um exemplo de como usar o Pincel irregular para criar um desenho complexo, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_br.


Diretrizes da ferramenta Pincel irregular

Ao usar a ferramenta Pincel irregular, sempre considere as instruções a seguir:

- Para mesclar caminhos, eles devem ser adjacentes na ordem de empilhamento.
- A ferramenta Pincel irregular cria caminhos com um preenchimento e sem traçado. Se você deseja que os seus caminhos do Pincel irregular sejam mesclados à sua arte já existente, a arte deve ter a mesma cor de preenchimento e não deve ter traçado.
- Ao desenhar caminhos com a ferramenta Pincel irregular, novos caminhos se mesclarão com o caminho correspondente encontrado. Se o novo caminho toca em mais de um caminho correspondente no mesmo grupo ou camada, todos os caminhos de interseção são mesclados.
- Para aplicar atributos de pintura (como efeitos ou transparência) à ferramenta Pincel irregular, selecione o pincel e defina os atributos no painel Aparências antes de começar a desenhar.
- É possível usar a ferramenta Pincel irregular para mesclar os caminhos criados por outras ferramentas. A arte já existente não deve ter traçado. Configure a ferramenta Pincel irregular para que ela tenha a mesma cor de preenchimento e desenhe um novo caminho que faça interseção com todos os caminhos com os quais você deseja mesclar.

Criar caminhos mesclados

Lembre-se de que caminhos com traçados não podem ser mesclados.

1. Selecione o caminho no qual você deseja mesclar um caminho novo.
2. No painel Aparências, desmarque Nova arte tem aparência básica. Quando essa opção é desmarcada, a ferramenta Pincel irregular usa os atributos da arte selecionada.
3. Selecione a ferramenta Pincel irregular  e certifique-se de que ela esteja usando as mesmas aparências da arte selecionada.
4. Desenhe caminhos que fazem interseção com a arte. Se os caminhos não se mesclarem, marque para ter certeza de que os atributos da ferramenta Pincel irregular correspondem exatamente aos atributos do caminho existente e de que eles não estão usando traçado.

Opções da ferramenta Pincel irregular

Clique duas vezes na ferramenta Pincel irregular, no painel Ferramentas, e defina as seguintes opções:

Manter selecionado Especifica que quando você desenhar um caminho mesclado, todos os caminhos serão selecionados e permanecerão selecionados conforme você continuar a desenhar. Essa opção é útil para a visualização de todos os caminhos que estão inclusos no caminho mesclado.

Mesclar apenas com a seleção Especifica que os novos traçados se mesclam somente ao caminho selecionado existente. Se você selecionar esta opção, o novo traçado não será mesclado com outro caminho de interseção que não esteja selecionado.

Fidelidade Controla o quanto você deve mover o mouse ou a caneta digitalizadora antes que o Illustrator adicione um novo ponto âncora ao caminho. Por exemplo, um valor de Fidelidade de 2,5 significa que movimentos da ferramenta de menos de 2,5 pixels não são registrados. A Fidelidade pode variar de 0,5 a 20 pixels. Quanto maior o valor, mais suave e menos complexo o caminho.

Suavidade Controla a quantidade de suavização aplicada pelo Illustrator quando você usa a ferramenta. A suavidade pode variar de 0% a 100%; quanto maior a porcentagem, mais suave é o caminho.

Tamanho Determina o tamanho do pincel.

Ângulo Determina o ângulo de rotação do pincel. Arraste a ponta da seta na visualização ou insira um valor na caixa de texto Ângulo.

Arredondamento Determina o arredondamento do pincel. Arraste um ponto preto na visualização para longe do centro ou em direção ao centro ou insira um valor na caixa de texto Arredondamento. Quanto maior o valor, maior o arredondamento.

Converter traçados em caminhos compostos

[Para o início](#)

Converter um traçado em caminho composto permite modificar o contorno do traçado. Por exemplo, você pode criar um traçado com largura

variada ou dividir o traçado em partes.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Objeto > Caminho > Contornar traçado.

O caminho composto resultante é agrupado com o objeto preenchido. Para modificar o caminho composto, primeiro desagrupe-o do preenchimento ou selecione-o com a ferramenta Seleção de grupos.

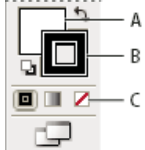
Use o painel Camadas para identificar o conteúdo de um grupo.

Remover o preenchimento ou o traçado de um objeto

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto.
2. No painel Ferramentas, clique na Preenchimento ou Traçado. Isso indica se você deseja remover o preenchimento ou o traçado do objeto.
3. Clique no botão Nenhum, no painel Ferramentas, Cor ou Amostras.

Nota: Também é possível clicar no botão Nenhum no menu Preenchimento ou no menu Cor do traçado, no Painel de controle.



Caixas Preenchimento e Traçado


A. Caixa 'Preenchimento' B. Caixa 'Traçado' C. Botão Nenhum

Selecionar objetos com os mesmos preenchimento e traçado

[Para o início](#)

Você pode selecionar objetos que possuem os mesmos atributos, incluindo cor de preenchimento, cor de traçado e espessura de traçado.

Nota: Os comandos Selecionar > Mesmo(a) > Cor de preenchimento, Cor do traçado e Espessura do traçado funcionam em um grupo de Pintura em tempo real ao se selecionar uma face ou borda com a ferramenta Seleção de pintura em tempo real. Outros comandos Selecionar > Mesmo(a) não funcionam. Não é possível selecionar os mesmos objetos dentro e fora de um grupo de Pintura em tempo real ao mesmo tempo.


- Para selecionar objetos com os mesmos preenchimento e traçado, selecione um dos objetos, clique no botão Selecionar objetos similares  no Painel de controle e, no menu exibido, escolha em que deseja basear a sua seleção.
- Para selecionar todos os objetos com a mesma cor de preenchimento ou traçado, selecione um objeto com essa cor ou escolha a cor no painel Cor ou Amostras. Em seguida, escolha Selecionar > Mesmo(a) e clique em Cor de preenchimento, Cor do traçado ou Preenchimento e traçado, no submenu.
- Para selecionar todos os objetos com a mesma espessura de traçado, selecione um objeto com essa espessura ou escolha a espessura de traçado no painel Traçado. Em seguida, escolha Selecionar > Mesmo(a) > Espessura do traçado.
- Para aplicar as mesmas opções de seleção usando um objeto diferente (por exemplo, se você já tiver selecionado todos os objetos vermelhos usando o comando Selecionar > Mesmo(a) > Cor de preenchimento e agora quiser procurar todos os objetos verdes), selecione um novo objeto e escolha Selecionar > Selecionar novamente.

Para considerar o tom de um objeto ao fazer uma seleção com base na cor, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS) e escolha Selecionar o mesmo tom %. Com essa opção selecionada, se você escolher um objeto preenchido com 50% de tom PANTONE Amarelo C e escolher Selecionar > Mesmo(a) > Cor de preenchimento, o Illustrator selecionará apenas os objetos preenchidos com 50% de tom dessa cor. Com essa opção desmarcada, os objetos com qualquer tom de PANTONE Amarelo C são selecionados.

Criar vários preenchimentos e traçados

[Para o início](#)

Use o painel Aparência para criar vários preenchimentos e traçados para o mesmo objeto. Adicionar vários preenchimentos e traçados a um objeto é a base para a criação de muitos efeitos interessantes. Por exemplo, você pode criar um segundo traçado mais estreito sobre um traçado amplo ou pode aplicar um efeito a um preenchimento, mas não ao outro.

1. Selecione um ou mais objetos ou grupos (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Selecione Adicionar novo preenchimento ou Adicionar novo traçado no menu do painel Aparência. Como alternativa, selecione um preenchimento ou traçado no painel Aparência e clique no botão Duplicar item selecionado .
3. Defina a cor e outras propriedades para o novo preenchimento ou traçado.

Nota: Talvez seja necessário ajustar a posição do novo preenchimento ou traçado no painel Aparência. Por exemplo, se você criar dois traçados de diferentes larguras, verifique se o traçado mais estreito está acima do traçado mais largo no painel Aparência.

Criar traçados com larguras variáveis

[Para o início](#)

Sobre a ferramenta Largura

A ferramenta Largura está disponível no painel Ferramentas. Ela permite criar um traçado de largura variável e salvar essa largura variável como um perfil que pode ser aplicado a outros traçados.

Ao passar o mouse sobre um traçado com a ferramenta Largura, um losango vazio aparece no caminho com alças. É possível ajustar a largura do traçado, mover o ponto de largura, duplicar o ponto de largura e excluir o ponto de largura.

Para vários traçados, a ferramenta Largura ajusta apenas o traçado ativo. Se quiser ajustar um traçado, selecione-o como o traçado ativo no painel Aparência.

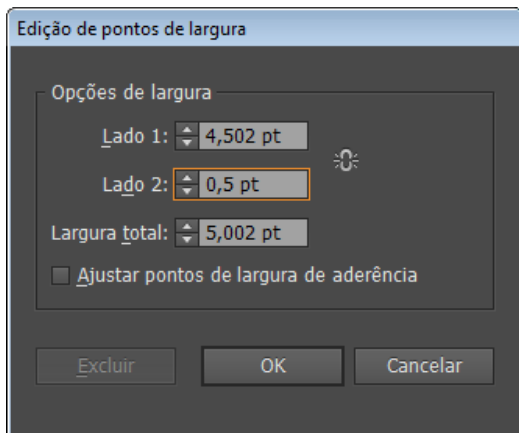
Para assistir a um vídeo sobre como usar a ferramenta Largura, consulte www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_en.

Uso da ferramenta Largura

Para criar ou modificar um ponto de largura usando a caixa de diálogo Edição de ponto de largura, clique duas vezes no traçado usando a ferramenta Largura e edite os valores para o ponto de largura. Se você selecionar a opção Ajustar pontos de largura de aderência, as alterações no ponto de largura selecionado também afetarão os pontos de largura vizinhos.

Se você pressionar Shift e clicar duas vezes no ponto de largura, essa caixa de seleção será marcada automaticamente.

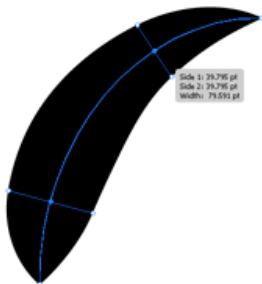
A ferramenta Largura diferencia entre pontos de largura contínuos e descontínuos enquanto ajusta a largura variável.



Caixa de diálogo Edição de ponto de largura para pontos contínuos

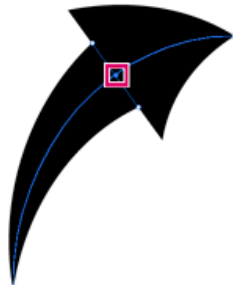
Para criar um ponto de largura interrompido, faça o seguinte:

1. Crie dois pontos de largura em um traçado com diferentes larguras de traçado diferentes.



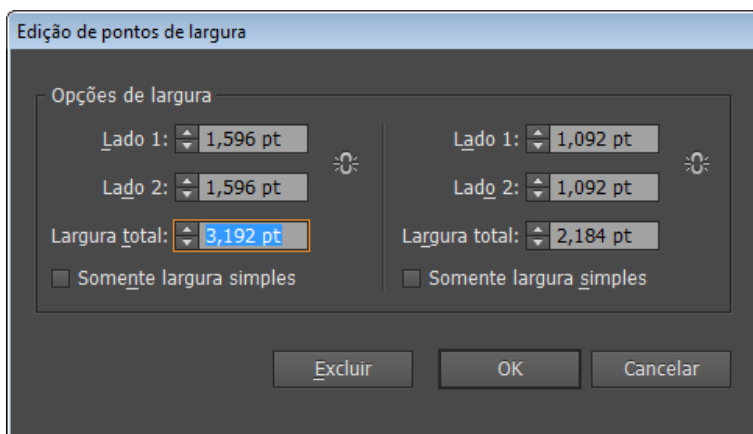
Dois pontos com largura de traçado diferente

2. Arraste um ponto de largura até o outro para criar um ponto de largura descontínuo para o traçado.



Ponto de largura descontínuo criado ao arrastar um ponto de largura até o outro.

Para pontos descontínuos, a caixa de diálogo Edição de ponto de largura mostra ambos os conjuntos de larguras de lado.



Caixa de diálogo Edição de ponto de largura para pontos descontinuos

As caixas de seleção Somente largura simples permitem o uso de uma largura de entrada ou de saída, deixando um único ponto de largura contínuo.

Controles da ferramenta Largura

A tabela a seguir lista os modificadores de teclado para uso ao trabalhar com a ferramenta Largura:

Tarefas de controle de largura	Modificadores de teclado
Criar larguras não uniformes	Alt+arraste (Windows) ou Opt+arraste (Mac OS)
Criar uma cópia do ponto de largura	Alt+arrastar o ponto de largura (Windows) ou Opt+arraste o ponto de largura (Mac OS)
Copiar e mover todos os pontos ao longo do caminho	Alt+Shift+arraste (Windows) ou Opt+Shift+arraste (Mac OS)
Alterar a posição de vários pontos de largura	Shift+arrastar
Selecionar vários pontos de largura	Shift+clicar
Excluir pontos de largura selecionados	Excluir
Cancelar a seleção de um ponto de largura	Esc

Você pode arrastar as alças para fora ou para dentro a fim de ajustar a largura do traçado nesse local do caminho. Pontos de largura criados em um canto ou em um ponto âncora diretamente selecionado aderem a esse ponto âncora durante a edição básica do caminho.

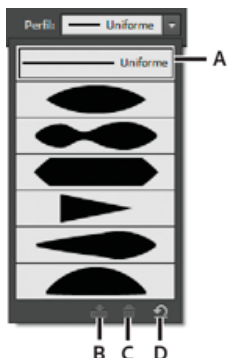
Para alterar a posição do ponto de largura, arraste o ponto ao longo do caminho.

Para selecionar vários pontos de largura, pressione Shift e clique. A caixa de diálogo Edição de ponto de largura é exibida, na qual é possível especificar valores para o Lado 1 e o Lado 2 de vários pontos. Qualquer ajuste feito nos pontos de largura pode afetar todos os pontos de largura selecionados.

Você também pode ajustar globalmente a espessura do traçado para todos os pontos de largura, especificando essa espessura na lista suspensa Espessura do painel Traçado.

Salvar perfis de largura

Depois de definir a largura do traçado, você pode salvar o perfil de largura variável a partir do painel Traçado ou do painel de Controle.



A. Opção Perfil de largura uniforme **B.** Ícone Salvar perfil de largura **C.** Ícone Excluir perfil de largura **D.** Ícone Redefinir perfil de largura

Perfis de largura podem ser aplicados a caminhos selecionados. Para aplicá-los, escolha-os na lista suspensa Perfil de largura no painel de Controle ou no painel Traçado. Quando um traçado sem largura variável é selecionado, a lista exibe a opção Uniforme. Você também pode selecionar a opção Uniforme para remover um perfil de largura variável de um objeto.

Para restaurar o conjunto padrão de perfis de largura, clique no botão Redefinir perfis, na parte inferior da lista suspensa Perfil.

Nota: A restauração do conjunto de perfis de largura padrão na caixa de diálogo Opções de traçado remove todos os perfis personalizados salvos.

Se você aplicar um perfil de largura variável a um traçado, ele será indicado com um asterisco (*) no painel Aparência.

Para pincéis artísticos e de padrão, a opção Pontos/Perfil de largura é selecionada automaticamente para o tamanho na caixa de diálogo Opções de traçado, após a edição de um caminho de pincel com a ferramenta Largura variável ou a aplicação de uma predefinição Perfil de largura. Para remover quaisquer alterações de perfil de largura, selecione a opção Fixo para o tamanho ou para um dos canais de dados de mesa digitalizadora, como Pressão, para restaurar as opções de dados de mesa digitalizadora.

Para assistir a um vídeo sobre como criar perfis com larguras variáveis, consulte www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Grupos de Pintura em tempo real

[Sobre pintura em tempo real](#)

[Limitações da Pintura em tempo real](#)

[Criar grupos de Pintura em tempo real](#)

[Expandir ou liberar um grupo de Pintura em tempo real](#)

[Selecionar itens em grupos de Pintura em tempo real](#)

[Modificar grupos de Pintura em tempo real](#)

[Pintar com a ferramenta Balde de pintura em tempo real](#)

[Fechar espaços em grupos de Pintura em tempo real](#)

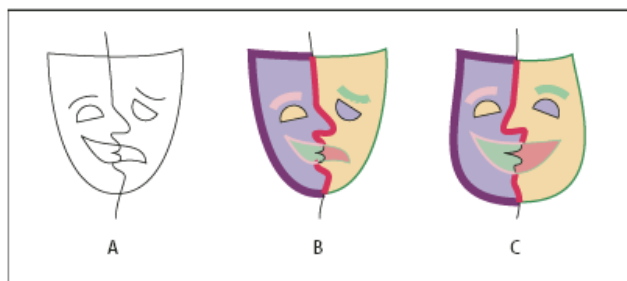
Sobre pintura em tempo real

[Para o início](#)

Converter um trabalho artístico em grupos de Pintura em tempo real permite colori-los livremente, como você faria com um desenho em tela ou papel. É possível traçar cada segmento de caminho com uma cor diferente e preencher cada caminho delimitado (e não apenas caminhos fechados) com uma cor, um padrão ou um gradiente diferente.

A Pintura em tempo real é uma maneira intuitiva de criar desenhos coloridos. Com ela, você pode usar a gama completa de ferramentas de desenho de vetor do Illustrator, mas tratar os caminhos desenhados como se estivessem na mesma superfície plana. Ou seja, nenhum dos caminhos está atrás ou na frente uns dos outros. Em vez disso, os caminhos dividem a superfície de desenho em áreas, que podem ser coloridas independentemente de a área estar limitada por um único caminho ou por segmentos de vários caminhos. O resultado é que a pintura de objetos é como preencher um livro de pintura ou usar aquarelas para pintar um esboço a lápis.

Após a criação de um grupo de Pintura em tempo real, cada caminho permanece totalmente editável. Quando a forma de um caminho é movida ou ajustada, as cores que haviam sido aplicadas não permanecem simplesmente no lugar em que estavam, como se observa em pinturas em mídia natural ou programas de edição de imagens. Em vez disso, o Illustrator as reaplica automaticamente às novas regiões que foram formadas pelos caminhos editados.

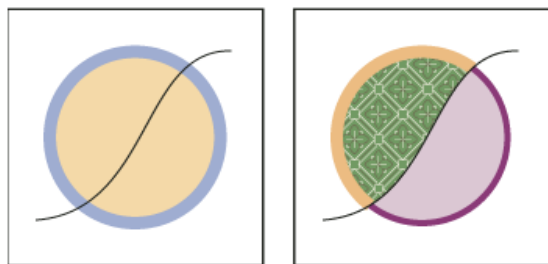


Ajuste de caminhos de Pintura em tempo real

A. Original **B.** Grupo de Pintura em tempo real **C.** Caminhos ajustados, refluxo da Pintura em tempo real

As partes que podem ser pintadas dos grupos de Pintura em tempo real são chamadas de bordas e faces. Uma borda é a parte de um caminho entre a qual ele faz interseção com outros caminhos. Uma face é a área delimitada por uma ou mais bordas. Você pode traçar bordas e preencher faces.

Por exemplo, considere um círculo com uma linha desenhada através dele. Como um grupo de Pintura em tempo real, a linha (borda) que divide o círculo cria duas faces nele. É possível preencher cada face e traçar cada borda com uma cor diferente, usando a ferramenta Balde de pintura em tempo real.



Círculo e linha (à esquerda) em comparação a círculo e linha após a conversão em um grupo de Pintura em tempo real, o preenchimento de faces e o traçado de bordas (à direita).

Nota: A Pintura em tempo real aproveita os multiprocessadores, que ajudam o Illustrator a executar operações mais rapidamente.

Para assistir a um vídeo sobre o uso da Pintura em tempo real, consulte www.adobe.com/go/vid0042_br.

Limitações da Pintura em tempo real

Os atributos de preenchimento e pintura são anexados a faces e bordas de um grupo de Pintura em tempo real e não aos caminhos reais que as definem, como em outros objetos do Illustrator. Por causa disso, alguns recursos e comandos funcionam diferentemente ou não são aplicáveis a caminhos dentro de um grupo de Pintura em tempo real.

Recursos e comandos que funcionam em um grupo de Pintura em tempo real inteiro, mas não em faces e bordas individuais

- Transparência
- Efeitos
- Vários preenchimentos e traçados no painel Aparência
- Objeto > Distorção de envelope
- Objeto > Ocultar
- Objeto > Rasterizar
- Objeto > Fatia > Criar
- Criar máscara de opacidade (no menu do painel Transparência)
- Pincéis (Você poderá aplicar pincéis a um grupo de Pintura em tempo real inteiro se adicionar um novo traçado ao grupo usando o painel Aparência.)

Recursos que não funcionam em grupos de Pintura em tempo real

- Malhas de gradiente
- Gráficos
- Símbolos do painel Símbolos
- Clarões
- Opções de Alinhar traçado no painel Traçado
- A ferramenta Varinha mágica

Comandos de objetos que não funcionam em grupos de Pintura em tempo real

- Contornar traçado
- Expandir (Você pode usar o comando Objeto > Pintura em tempo real > Expandir como alternativa.)
- Misturar
- Fatia
- Máscara de recorte > Criar
- Criar malha de gradiente

Outros comandos que não funcionam em grupos de Pintura em tempo real

- Comandos do Pathfinder
- Arquivo > Inserir
- Exibir > Guias > Criar
- Selecionar > Mesmo(a) > Modo de mistura, Preenchimento e traçado, Opacidade, Estilo, Instância de símbolo ou Série de blocos de vínculo
- Objeto > Texto em contorno > Criar

Criar grupos de Pintura em tempo real

Quando quiser colorir objetos usando diferentes cores para cada borda, ou interseção, converta o trabalho artístico em um grupo de Pintura em tempo real.


Certos tipos de objetos, como texto, imagens bitmap e pincéis, não podem ser diretamente transformados em grupos de Pintura em tempo real. Em primeiro lugar, é preciso converter esses objetos em caminhos. Por exemplo, se você tentar converter um objeto que usa pincéis ou efeitos, a aparência visual complexa será perdida na conversão em Pintura em tempo real. Entretanto, é possível preservar grande parte da aparência ao converter primeiro os objetos em caminhos regulares e então converter os caminhos resultantes em Pintura em tempo real.

Nota: Ao se converter um trabalho artístico em grupo de Pintura em tempo real, não é possível retornar esse trabalho ao seu estado original.

Você pode expandir o grupo em seus componentes individuais ou liberá-lo de volta aos seus caminhos originais, sem preenchimento e com um traçado preto de 0,5.

Para assistir a um vídeo sobre o uso da Pintura em tempo real, consulte www.adobe.com/go/vid0042_br.

Criar um grupo de Pintura em tempo real

1. Selecione um ou mais caminhos e/ou caminhos compostos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Objeto > Pintura em tempo real > Criar.
 - Selecione a ferramenta Balde de pintura em tempo real  e clique no objeto selecionado.

Nota: Certas propriedades podem ser perdidas na conversão em um grupo de Pintura em tempo real, como a transparência e os efeitos, enquanto outros objetos não podem ser convertidos (como texto, imagens bitmap e pincéis).

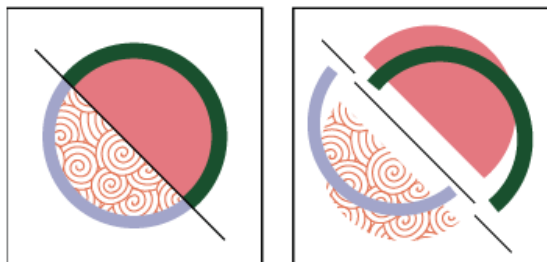
Converter objetos em grupos de Pintura em tempo real

- ❖ Siga qualquer um destes procedimentos para objetos que não são diretamente convertidos em grupos de Pintura em tempo real:
- Para objetos de texto, escolha Tipo > Criar contornos. Em seguida, transforme os caminhos resultantes em um grupo de Pintura em tempo real.
 - Para imagens bitmap, escolha Objeto > Traço em tempo real > Criar e converter em pintura em tempo real.
 - Para outros objetos, escolha Objeto > Expandir. Em seguida, transforme os caminhos resultantes em um grupo de Pintura em tempo real.

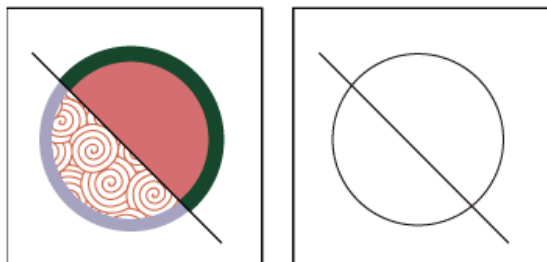
Expandir ou liberar um grupo de Pintura em tempo real

[Para o início](#)

Liberar um grupo de Pintura em tempo real o transforma em um ou mais caminhos comuns, sem preenchimento e com um traçado preto de 0,5 pontos. Expandir um grupo de Pintura em tempo real o transforma em um ou mais caminhos comuns que são visualmente semelhantes ao grupo de Pintura em tempo real, mas que agora são caminhos preenchidos e traçados separados. Você pode usar a ferramenta Seleção de grupos para selecionar e modificar esses caminhos separadamente.



Grupo de Pintura em tempo real antes (à esquerda) e após a expansão e o arraste até faces e bordas separadas (à direita)






Grupo de Pintura em tempo real antes (à esquerda) e após a aplicação do comando Liberar (à direita)

1. Selecione o grupo de Pintura em tempo real.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Objeto > Pintura em tempo real > Expandir.
 - Selecione Objeto > Pintura em tempo real > Liberar.

Selecionar itens em grupos de Pintura em tempo real




[Para o início](#)

Use a ferramenta Seleção de pintura em tempo real  para selecionar faces e bordas individuais em um grupo de Pintura em tempo real. Use a ferramenta Seleção  para selecionar o grupo de Pintura em tempo real inteiro e a ferramenta Seleção direta  para selecionar dentro de um grupo de Pintura em tempo real. Ao trabalhar em um documento complexo, você pode isolar um grupo de Pintura em tempo real de forma a facilitar a seleção da face ou da borda exata desejada.

Selecione uma ferramenta de seleção dependendo do que você deseja afetar em um grupo de Pintura em tempo real. Por exemplo, use a

ferramenta *Seleção de pintura em tempo real* para aplicar diferentes gradientes a faces distintas de um grupo de *Pintura em tempo real* e use a ferramenta *Seleção* para aplicar o mesmo gradiente ao grupo de *Pintura em tempo real* inteiro.

Selecionar faces e bordas

O ponteiro da ferramenta *Seleção de pintura em tempo real* se transforma no ponteiro de face  quando posicionado sobre uma face, no ponteiro de borda  quando posicionado sobre uma borda ou no ponteiro \times  quando posicionado fora de um grupo de *Pintura em tempo real*.

❖ Selecione a ferramenta *Seleção de pintura em tempo real* e faça o seguinte:

- Para selecionar uma face ou borda individual, clique em uma face ou borda.
- Para selecionar várias faces e bordas, arraste uma marca de seleção ao redor dos itens que você deseja selecionar. Seleções parciais são incluídas.
- Para selecionar todas as faces adjacentes não separadas por uma borda pintada, clique duas vezes em uma face.
- Para selecionar faces ou bordas com o mesmo preenchimento ou traçado, clique três vezes em um item. Ou, clique uma vez, escolha *Selecionar > Mesmo(a)* e escolha *Cor de preenchimento*, *Cor do traçado* ou *Espessura do traçado* no submenu.
- Para adicionar itens da seleção atual ou remover itens dela, clique ou arraste com a tecla *Shift* pressionada em uma marca de seleção ao redor dos itens.

Selecionar um grupo de *Pintura em tempo real*

❖ Usando a ferramenta *Seleção*, clique no grupo.

Selecionar um caminho original em um grupo de *Pintura em tempo real*

❖ Usando a ferramenta *Seleção* direta, clique em um caminho dentro do grupo de *Pintura em tempo real*.

Isolar um grupo de *Pintura em tempo real* do restante do trabalho artístico

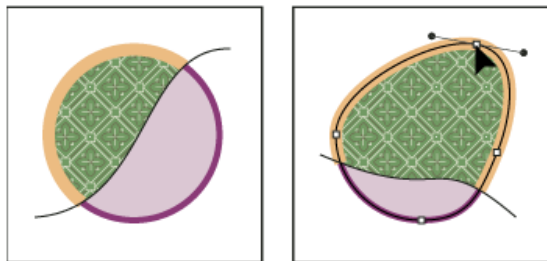
❖ Com a ferramenta *Seleção*, siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no grupo.
- Selecione o grupo e clique no botão *Isolar grupo selecionado* , no painel de Controle.

Modificar grupos de *Pintura em tempo real*

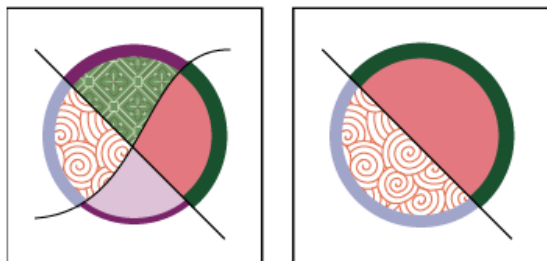
[Para o início](#)

Ao modificar um caminho em um grupo de *Pintura em tempo real*, o Illustrator colore as faces novas ou modificadas usando preenchimentos e traçados a partir do grupo existente. Se os resultados não forem os esperados, você poderá reaplicar as cores desejadas usando a ferramenta *Balde de pintura em tempo real*.



Grupo de *pintura em tempo real* antes (à esquerda) e depois de ajustar caminhos (à direita)

Quando você exclui as bordas, o preenchimento transborda pela face recém-expandida. Por exemplo, se você excluir um caminho que divide um círculo pela metade, este será preenchido com um dos preenchimentos que estavam anteriormente no círculo. Às vezes, você pode ajudar a direcionar os resultados. Por exemplo, antes de excluir um caminho que divide um círculo, primeiro mova-o de forma que o preenchimento que você deseja manter seja maior do que o preenchimento que deseja remover.

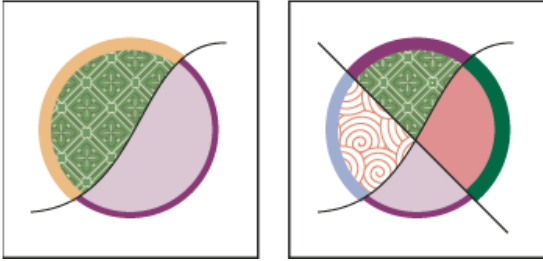


Grupo de *pintura em tempo real* antes (à esquerda) e depois de selecionar e excluir um caminho (à direita)

Salve no painel *Amostras* as cores de preenchimento e traçado usadas em grupos de *Pintura em tempo real*. Dessa maneira, se uma alteração perder uma cor que você deseja manter, será possível selecionar sua amostra e usar a ferramenta *Balde de pintura em tempo real* para reaplicar o preenchimento ou o traçado.


Adicionar caminhos a um grupo de Pintura em tempo real

À medida que você adicionar mais caminhos ao grupo de Pintura em tempo real, poderá preencher e traçar as novas faces e bordas criadas.



Grupo de Pintura em tempo real antes (à esquerda) e depois de adicionar um novo caminho e pintar as novas faces e bordas por ele criadas (à direita)

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Usando a ferramenta Seleção, clique duas vezes em um grupo de Pintura em tempo real (ou clique no botão Isolar grupo selecionado no painel de Controle) para colocar o grupo no modo de isolamento. Em seguida, desenhe outro caminho. O Illustrator adiciona o novo caminho ao grupo de Pintura em tempo real. Clique no botão Sair do modo de isolamento  quando terminar de adicionar novos caminhos.
- Selecione um grupo de Pintura em tempo real e os caminhos que deseja adicionar a esse grupo. Em seguida, escolha Objeto > Pintura em tempo real > Mesclar ou clique em Mesclar pintura em tempo real no Painel de controle.
- No painel Camadas, arraste um ou mais caminhos até um grupo de Pintura em tempo real.

Nota: Os caminhos dentro de um grupo de Pintura em tempo real talvez não se alinhem exatamente a caminhos semelhantes ou idênticos fora do grupo de Pintura em tempo real.

Redimensionar um objeto ou caminho individual


❖ Siga um destes procedimentos:

- Com a ferramenta Seleção direta, clique no caminho ou objeto para selecioná-lo. Em seguida, escolha a ferramenta Seleção e clique novamente no caminho ou objeto para editá-lo.
- Usando a ferramenta Seleção, clique duas vezes no Grupo de pintura em tempo real para colocá-lo no modo de isolamento. Em seguida, clique em um demarcador ou objeto para editá-lo.


Pintar com a ferramenta Balde de pintura em tempo real

[Para o início](#)


A ferramenta Balde de pintura em tempo real pinta faces e bordas de grupos de Pintura em tempo real com atributos atuais de preenchimento e traçado. O ponteiro da ferramenta é exibido com um ou três quadrados de cores, que representam a cor de preenchimento ou traçado selecionada e, se você estiver usando cores de uma biblioteca de amostras, as duas cores adjacentes à cor selecionada na biblioteca. Você pode acessar as cores adjacentes, bem como as cores próximas a elas, e assim por diante, pressionando a seta para a esquerda ou direita.

1. Selecione a ferramenta Balde de pintura em tempo real . Clique na ferramenta Construtor de formas e mantenha-a pressionada para ver e selecionar a ferramenta Balde de tinta em tempo real. Consulte Selecionar uma ferramenta para conhecer outros métodos de seleção de ferramentas. Consulte Visão geral do painel Ferramentas para localizar todas as ferramentas.
2. Especifique a cor de preenchimento ou traçado e o tamanho desejado.




Nota: Se você selecionar uma cor do painel Amostras, o ponteiro se transformará para exibir três cores . A cor selecionada fica no meio e as duas cores adjacentes ficam uma de cada lado. Para usar uma cor adjacente, clique na tecla de seta para a esquerda ou direita.

3. Para pintar uma face, siga um destes procedimentos:

- Clique em uma face para preenchê-la. (Quando o ponteiro estiver sobre uma face, ele se transformará em um balde de tinta semicheio  e linhas de realce estarão ao redor da parte interna do preenchimento.)
- Arraste ao longo de várias faces para pintar mais de uma face ao mesmo tempo.
- Clique duas vezes em uma face para preencher ao longo de bordas não traçadas, em faces adjacentes (preenchimento com transbordamento).
- Clique três vezes em uma face para preencher todas as faces que possuem o mesmo preenchimento no momento.

Para alternar à ferramenta Conta-gotas e obter amostras de preenchimentos ou traçados, clique no preenchimento ou traçado desejados com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada.

4. Para pintar uma borda, clique duas vezes na ferramenta Balde de pintura em tempo real e selecione Pintar traçados ou temporariamente alterne para a opção Pintar traçados pressionando Shift. Em seguida, siga qualquer um destes procedimentos:

- Clique em uma borda para traçá-la. (Quando o ponteiro estiver sobre uma borda, ele se transformará em um pincel de tinta , e a

borda será realçada.)

- Arraste ao longo de várias bordas para traçar mais de uma borda ao mesmo tempo.
- Clique duas vezes em uma borda para traçar todas as bordas conectadas da mesma cor (traçado com transbordamento).
- Clique três vezes em uma borda para traçar todas as bordas do mesmo traçado.

Nota: Pressionar Shift permite alternar rapidamente entre pintar somente os traçados e somente os preenchimentos. Você também pode especificar essas alterações na caixa de diálogo Opções do balde de pintura em tempo real. Se as opções Pintar preenchimentos e Pintar traçados estiverem simultaneamente selecionadas, pressionar Shift alternará apenas para Pintar preenchimentos. (Isso pode ser útil quando você está tentando preencher uma pequena face delimitada por bordas traçadas.)

Opções do balde de pintura em tempo real

As opções do Balde de pintura em tempo real permitem especificar como a ferramenta Pintura em tempo real funciona, optando pela pintura somente de preenchimentos, somente de traçados ou de ambos, além de possibilitarem determinar como realçar as faces e as bordas à medida que essa ferramenta se move sobre elas. É possível ver essas opções clicando-se duas vezes na ferramenta Balde de pintura em tempo real.

Pintar preenchimentos Pinta as faces grupos de Pintura em tempo real.

Pintar traçados Pinta as bordas de grupos de Pintura em tempo real.

Visualizar amostra de cursor Aparece quando você escolhe uma cor no painel Amostras. O ponteiro da ferramenta Balde de pintura em tempo real aparece como três amostras de cores: a cor de preenchimento ou traçado selecionada, mais a cor diretamente à esquerda e a cor diretamente à direita dela no painel Amostras.

Realce Contorna a face ou a borda sobre a qual o cursor está atualmente posicionado. Faces são realçadas com uma linha espessa, enquanto as bordas, com uma linha fina.

Cor Define a cor do realce. É possível escolher uma cor no menu ou clicar na amostra de pintura para especificar uma cor personalizada.

Largura Especifica a espessura a ser aplicada ao realce.

Fechar espaços em grupos de Pintura em tempo real

[Para o início](#)

Espaços são pequenas separações entre caminhos. Se a pintura vazar e pintar faces não planejadas, significa que existe um espaço no seu trabalho artístico. Você pode criar um novo caminho que feche esse espaço, editar os caminhos para fechá-lo ou ajustar as opções de espaço no grupo de Pintura em tempo real.

Você pode evitar espaços no seu trabalho artístico de Pintura em tempo real sobredesenhando os caminhos (ou seja, estendendo-os uns sobre os outros). Dessa forma, é possível selecionar e excluir o excesso de bordas resultante ou lhes aplicar um traçado do tipo "Nenhum".

Realçar espaços em um grupo de Pintura em tempo real

❖ Selecione Exibir > Mostrar espaços de Pintura em tempo real.

Esse comando realça todos os espaços no grupo de Pintura em tempo real atualmente selecionado, com base nas suas configurações de opções de espaço para esse grupo.

Definir opções de espaço de Pintura em tempo real

❖ Selecione Objeto > Pintura em tempo real > Opções de espaço e especifique qualquer uma das opções a seguir:

Deteção de espaços Quando essa opção está selecionada, o Illustrator reconhece os espaços em caminhos de Pintura em tempo real e impede que a pintura transborde entre eles. Observe que isso pode tornar o Illustrator mais lento ao trabalhar em grupos de Pintura em tempo real grandes e complexos. Nesse caso, é possível escolher Fechar espaços com caminhos, para ajudar a acelerar o Illustrator de novo.

Pintar limites em Define o tamanho do espaço pelo qual a pintura não pode transbordar.

Personalizar Especifica um tamanho de espaço personalizado para Pintar limites em.

Cor de visualização do espaço Define a cor para a visualização de espaços em grupos de Pintura em tempo real. É possível escolher uma cor no menu ou clicar no compartimento de cores ao lado do menu Cor de visualização do espaço para especificar uma cor personalizada.

Fechar espaços com caminhos Quando essa opção está selecionada, ela insere caminhos não pintados no grupo de Pintura em tempo real para fechar espaços (em vez de simplesmente impedir o transbordamento da pintura pelos espaços). Observe que, como esses caminhos não são pintados, podem passar a aparência de que ainda existem espaços, muito embora estes tenham sido fechados.

Visualizar Exibe os espaços atualmente detectados em grupos de Pintura em tempo real como linhas coloridas, com base na cor de visualização escolhida.

Regras de espaços para grupos de Pintura em tempo real mesclados

Quando você mescla grupos de Pintura em tempo real com diferentes configurações de espaços, o Illustrator utiliza as seguintes regras para lidar com espaços:

- Se a deteção de espaços estiver inativa em todos os grupos da seleção, os espaços serão fechados e a deteção de espaços será ativada com a opção Pintar limites em definida como Espaços pequenos.
- Se a deteção de espaços estiver ativa e for a mesma para todos os grupos da seleção, os espaços serão fechados e a configuração de espaços será preservada.

Se a detecção de espaços for mista para a seleção, os espaços serão fechados e as configurações de espaços do grupo de Pintura em tempo real na extremidade inferior serão preservadas (se a detecção de espaços estiver ativa para esse grupo). Se o grupo na extremidade inferior tiver a detecção de espaços inativa, esta será ativada e a opção Pintar limites em será definida como Espaços pequenos.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Pincéis

Sobre pincéis

Visão geral do painel Pincéis

Trabalhar com bibliotecas de pincéis

Aplicar traçados de pincéis

Desenhar caminhos e aplicar traçados de pincéis simultaneamente

Opções da ferramenta Pincel

Remover traçados de pincel

Converter traçados de pincel em contornos

Criar ou modificar pincéis

Opções de pincel

Sobre pincéis

[Para o início](#)

Pincéis permitem estilizar a aparência de caminhos. Você pode aplicar traçados de pincel a caminhos existentes ou pode usar a ferramenta Pincel para desenhar um caminho e aplicar um traçado de pincel simultaneamente.

Existem quatro tipos diferentes de pincéis no Illustrator: caligráfico, de difusão, artístico, de padrão e de cerdas. Você pode obter os seguintes efeitos usando esses pincéis:

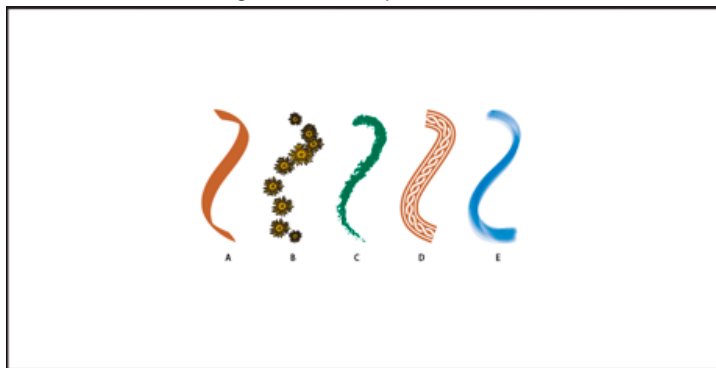
Pincéis caligráficos Criam traçados que se parecem com os desenhados com a ponta angular de uma caneta caligráfica e que são desenhados ao longo do centro do caminho. Ao usar a ferramenta Pincel irregular, você pode pintar com um pincel caligráfico e expandir automaticamente o traçado do pincel em uma forma de preenchimento capaz de se mesclar com outros objetos preenchidos da mesma cor que fazem interseção ou que são adjacentes na ordem de empilhamento.

Pincéis de difusão Dispersam cópias de um objeto (como um besouro ou uma folha) ao longo do caminho.

Pincéis artísticos Esticam uma forma de pincel (como Carvão áspero) ou uma forma de objeto ao longo do comprimento do caminho.

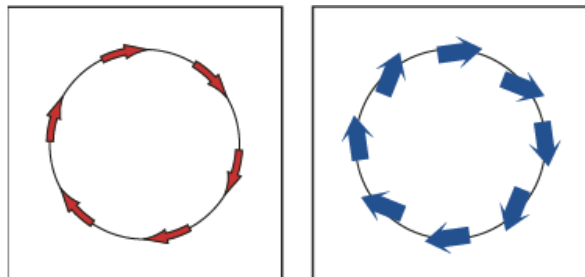
Pincel de cerdas Crie traçados de pincel com a aparência de um pincel natural com cerdas.

Pincéis de padrão Pintam um padrão, formado por blocos gráficos individuais, que se repete ao longo do caminho. Pincéis de padrão podem incluir até cinco blocos gráficos, correspondentes às laterais, ao vértice interno, ao vértice externo, ao início e ao final do padrão.



A. Pincel caligráfico B. Pincel de dispersão C. Pincel artístico D. Pincel padrão E. Pincel de cerdas

Pincéis de difusão e de padrão muitas vezes resultam no mesmo efeito. Entretanto, eles diferem pelo fato de os pincéis de padrão seguirem exatamente o caminho, o que não ocorre com os pincéis de difusão.



As setas em um Pincel de padrão se curvam para seguir o caminho (à esquerda), mas permanecem retas em um Pincel de difusão (à direita).

Para assistir a um vídeo sobre o uso de pincéis, consulte www.adobe.com/go/vid0044_br.

Visão geral do painel Pincéis

O painel Pincéis (Janela > Pincéis) exibe pincéis para o arquivo atual. Sempre que um pincel é selecionado em uma biblioteca de pincéis, ele é automaticamente adicionado ao painel Pincéis. Os pincéis criados e armazenados no painel Pincéis são associados somente ao arquivo atual, o que significa que cada arquivo do Illustrator pode ter um conjunto diferente de pincéis em seu respectivo painel.

Mostrar ou ocultar um tipo de pincel

❖ Selecione qualquer uma destas opções no menu do painel: Mostrar pincéis caligráficos, Mostrar pincéis de difusão, Mostrar pincéis artísticos, Mostrar pincéis de cerdas ou Mostrar pincéis de padrão.


Alterar a exibição de pincéis

❖ Selecione Exibição em miniaturas ou Exibição em lista no menu do painel.


Alterar a ordem de pincéis no painel Pincéis

❖ Arraste um pincel até um novo local. Você pode mover pincéis somente dentro do seu tipo. Por exemplo, não é possível mover um Pincel caligráfico até a área de um pincel de difusão.

Duplicar um pincel no painel Pincéis

❖ Arraste o pincel até o botão Novo pincel  ou escolha Duplicar pincel no menu do painel Pincéis.

Excluir os pincéis do painel Pincéis

❖ Selecione os pincéis e clique no botão Excluir pincel . Você pode selecionar pincéis não utilizados em um documento escolhendo Selecionar todos os não usados, no menu do painel Pincéis.

Trabalhar com bibliotecas de pincéis

Bibliotecas de pincéis (Janela > Bibliotecas de pincéis > [biblioteca]) são coleções de pincéis predefinidos que acompanham o Illustrator. Você pode abrir várias bibliotecas para navegar pelo seu conteúdo e selecionar pincéis. Também pode abrir bibliotecas de pincéis usando o menu do painel Pincéis.

Para abrir automaticamente uma biblioteca de pincéis ao iniciar o Illustrator, escolha Persistente no menu do painel dessa biblioteca.

Copiar pincéis de uma biblioteca de pincéis até o painel Pincéis

❖ Arraste os pincéis até o painel Pincéis ou escolha Adicionar aos pincéis, no menu do painel da biblioteca de pincéis.

Importar pincéis no painel Pincéis a partir de outro arquivo

1. Selecione Janela > Bibliotecas de pincéis > Outra biblioteca e selecione o arquivo.
2. No painel Biblioteca de pincel, clique em uma definição de pincel específica ou em todas as definições que você deseja importar e selecione Adicionar aos pincéis a partir do menu do painel Biblioteca de pincel (menu suspenso).

Criar novas bibliotecas de pincéis

1. Adicione os pincéis desejados ao painel Pincéis e exclua os pincéis indesejados.
2. Selecione Salvar biblioteca de pincéis, no menu do painel Pincéis, e insira o novo arquivo de biblioteca em uma das pastas a seguir para que a biblioteca seja exibida no menu Bibliotecas de pincéis quando você reiniciar o Illustrator:
 - (Windows XP) Documents and Settings/usuário/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
 - (Windows Vista/Windows 7) Usuário/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
 - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

Nota: Se você inserir o arquivo em uma pasta diferente, poderá abrir a biblioteca escolhendo Janela > Bibliotecas de pincéis > Outra biblioteca e selecionando o arquivo de biblioteca.

Aplicar traçados de pincéis



Você pode aplicar traçados de pincel a um caminho criado com qualquer ferramenta de desenho, incluindo a ferramenta Lápis ou as ferramentas de formas básicas.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o caminho e escolha um pincel em uma biblioteca de pincéis, no painel Pincéis ou no Painel de controle.
- Arraste um pincel até o caminho. Se o caminho já tiver traçados de pincéis aplicados, o novo pincel substituirá o antigo.

Se quiser aplicar um pincel diferente ao caminho e usar as configurações de traçado de pincel usadas com o pincel original, mantenha pressionada a tecla Alt (Win), ou Option (Mac OS), ao clicar no novo pincel que deseja aplicar.

Desenhar caminhos e aplicar traçados de pincéis simultaneamente

1. Selecione um pincel em uma biblioteca de pincéis ou no painel Pincéis.
2. Selecione a ferramenta Pincel .
3. Posicione o ponteiro no ponto em que deseja que o traçado de pincel comece e arraste para desenhar um caminho. Uma linha pontilhada segue o ponteiro à medida que você arrasta.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Para desenhar um caminho aberto, solte o botão do mouse quando estiver satisfeito com a forma do caminho.
 - Para desenhar uma forma fechada, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), ao arrastar. A ferramenta Pincel exibe um pequeno loop . Solte o botão do mouse (mas não a tecla Alt ou Option) quando estiver pronto para fechar a forma.

O Illustrator define pontos âncora à medida que você desenha. O número de pontos âncora é determinado pelo comprimento e pela complexidade do caminho, bem como pelas configurações de tolerância do pincel.

Para ajustar a forma de um caminho de pincel depois de terminar de desenhá-lo, primeiro selecione o caminho. Em seguida, posicione a ferramenta Pincel no caminho e arraste até ficar satisfeito com a forma do caminho. Você pode usar essa técnica para estender um caminho de pincel e também para alterar a forma do caminho entre os pontos finais existentes.

Opções da ferramenta Pincel

Clique duas vezes na ferramenta Pincel para definir as seguintes opções:

Fidelidade Controla o quanto você deve mover o mouse ou a caneta digitalizadora antes que o Illustrator adicione um novo ponto âncora ao caminho. Por exemplo, um valor de Fidelidade de 2,5 significa que movimentos da ferramenta de menos de 2,5 pixels não são registrados. A Fidelidade pode variar de 0,5 a 20 pixels. Quanto maior o valor, mais suave e menos complexo o caminho.

Suavidade Controla a quantidade de suavização aplicada pelo Illustrator quando você usa a ferramenta. A suavidade pode variar de 0% a 100%; quanto maior a porcentagem, mais suave é o caminho.


Preencher novos traçados de pincel Aplica um preenchimento ao caminho. Essa opção é mais útil ao se desenhar caminhos fechados.

Manter selecionado Determina se o Illustrator mantém o caminho selecionado depois de você desenhá-lo.

Editar caminhos selecionados Determina se você pode alterar um caminho existente com a ferramenta Pincel.

Em: _ pixels Determina o quão próximo o mouse ou a caneta digitalizadora precisa estar de um caminho existente para que seja possível editar o caminho com a ferramenta Pincel. Essa opção só está disponível quando a opção Editar caminhos selecionados está selecionada.

Remover traçados de pincel

1. Selecione um caminho pincelado.
2. No menu do painel Pincéis, escolha Remover traçado do pincel ou clique no botão Remover traçado do pincel .
3. No CS5, também é possível remover um traçado de pincel selecionando o pincel básico no painel Pincéis ou no painel de Controle.

Converter traçados de pincel em contornos

É possível converter traçados de pincel em caminhos com contorno para editar os componentes individuais de um caminho pincelado.

1. Selecione um caminho pincelado.
2. Selecione Objeto > Expandir aparência.

O Illustrator insere os componentes do caminho expandido em um grupo. Dentro do grupo, existem um caminho e um subgrupo contendo os contornos de traçados de pincel.

Criar ou modificar pincéis

É possível criar e personalizar caligrafia, dispersão, arte, padrão e pincéis de cerda dependendo da sua solicitação. Para dispersão, arte e pincéis padrão, primeiro é preciso criar o trabalho artístico.


Siga estas orientações ao criar um trabalho artístico para pincéis:

- O trabalho artístico não pode conter gradientes, misturas, outros traçados de pincel, objetos de malha, imagens bitmap, gráficos, arquivos inseridos ou máscaras.
- Para pincéis artísticos e de padrão, o trabalho artístico não pode conter texto. Para obter um efeito de traçado de pincel com texto, crie um contorno do texto e, em seguida, crie um pincel com o contorno.
- Para pincéis de padrão, crie até cinco blocos gráficos de padrão (dependendo da configuração do pincel) e adicione esses blocos ao painel


Amostras.

Nota: Você pode disponibilizar os pincéis criados para todos os documentos novos adicionando a definição de pincel ao Perfil do novo documento. Para obter mais informações sobre perfis do novo documento, consulte *Sobre perfis de novos documentos*

Criar um pincel

1. Para pincéis de difusão e artísticos, selecione o trabalho artístico que deseja utilizar. Para pincéis de padrão, você pode selecionar o trabalho artístico do bloco gráfico lateral, embora isso não seja necessário. Para ver orientações detalhadas para criar pincéis padrão, consulte *Sobre padrões*. Para saber mais sobre as opções de pincel padrão, consulte *Opções de pincel de padrão*.
Nota: Caso não queira ver uma fenda entre os trabalhos artísticos usados para criar o pincel padrão, desative a opção 'Suavização de serrilhado' em *Editar > Preferências > Geral (Windows)* ou *Illustrator > Geral > Preferências (Mac OS)*.
2. Clique no botão Novo pincel , no painel Pincéis. Como alternativa, arraste o trabalho artístico selecionado até o painel Pincéis.
3. Selecione o tipo de pincel que deseja criar e clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Opções do pincel, insira um nome para o pincel, defina opções e clique em OK.

Modificar um pincel

- Para alterar as opções de um pincel, clique duas vezes no pincel, no painel Pincéis. Defina as opções do pincel e clique em OK. Se o documento atual contiver caminhos pincelados que usam o pincel modificado, uma mensagem será exibida. Clique em Aplicar aos traçados, para alterar os traçados preexistentes. Clique em Manter traçados, para manter os traçados preexistentes inalterados e aplicar o pincel modificado somente aos novos traçados.
- Para alterar o trabalho artístico usado por um pincel de difusão, artístico ou de padrão, arraste o pincel até o trabalho artístico e faça as alterações desejadas. Em seguida, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste o pincel modificado até o pincel original no painel Pincéis.
- Para modificar um caminho pincelado sem atualizar o pincel correspondente, selecione o caminho e clique no botão Opções do objeto selecionado  no painel Pincéis ou selecione as opções do objeto selecionado no menu do painel Pincéis (menu suspenso).

Opções de pincel

[Para o início](#)

Você pode especificar diferentes opções para os diferentes tipos de pincéis. Para alterar as opções de um pincel, clique duas vezes no pincel, no painel Pincéis.

Pincéis de difusão, artísticos e de padrão têm todos opções idênticas para colorir.

Para personalizar uma instância de traçado para Pincéis artísticos ou Pincéis de padrão, clique no ícone Opções para objetos selecionados no painel Pincéis e defina as opções de traçado. Para o pincel artístico, é possível definir a largura do traçado junto com opções de giro, colorização e sobreposição. Para o pincel de padrão, é possível definir as opções de dimensionamento junto com opções de giro, ajuste e colorização.

Opções de pincel caligráfico

Ângulo Determina o ângulo de rotação do pincel. Arraste a ponta da seta na visualização ou insira um valor na caixa Ângulo.

Arredondamento Determina o arredondamento do pincel. Arraste um ponto preto na visualização para longe do centro ou em direção ao centro ou insira um valor na caixa Arredondamento. Quanto maior o valor, maior o arredondamento.

Diâmetro Determina o diâmetro do pincel. Use o seletor de Diâmetro ou insira um valor na caixa Diâmetro.

A lista pop-up à direita de cada opção permite controlar variações na forma do pincel. Selecione uma das seguintes opções:

Fixa Cria um pincel com valor fixo de ângulo, arredondamento ou diâmetro.

Aleatória Cria um pincel com variações aleatórias em ângulo, arredondamento ou diâmetro. Insira um valor na caixa Variação para especificar o intervalo no qual a característica do pincel pode variar. Por exemplo, quando o valor de Diâmetro é 15 e o valor de Variação é 5, o diâmetro pode ser 10 ou 20 ou qualquer valor intermediário.

Pressão Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na pressão de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção é mais útil quando usada com Diâmetro. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos. Insira um valor na caixa Variação para especificar qual será a variação da característica do pincel, para mais ou para menos do valor original. Por exemplo, quando o valor de Arredondamento for 75% e o valor de Variação for 25%, o traçado mais leve será de 50% e o mais intenso será de 100%. Quanto menor a pressão, mais angular será o traçado do pincel.

Esfera da caneta Cria um pincel que varia em diâmetro com base na manipulação da esfera da caneta digitalizadora. Essa opção deve ser usada com um aerógrafo que tenha uma esfera da caneta digitalizadora e com uma mesa digitalizadora de gráficos que possa detectar essa caneta.

Inclinação Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na inclinação de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção é mais útil quando usada com Arredondamento. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o quão próxima da posição vertical a caneta se encontra.

Tolerância Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na pressão da caneta. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo de pincéis caligráficos, especialmente quando você utiliza um pincel como pincel de pintura. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar a direção na qual a caneta está inclinada.

Rotação Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base em como a ponta da caneta digitalizadora de desenho é girada. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo de pincéis caligráficos, especialmente quando você utiliza

um pincel como caneta simples. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o tipo de rotação.

Opções de colorização para pincéis de difusão, artísticos e de padrão

As cores pintadas por um pincel de difusão, artístico ou de padrão dependem da cor do traçado atual e do método de colorização desse pincel. Para definir o método de colorização, selecione uma das opções a seguir na caixa de diálogo Opções de pincel:

Nenhum Exibe cores exatamente como elas aparecem no pincel, no painel Pincéis. Selecione Nenhum para manter um pincel com as mesmas cores que no painel Pincéis.

Tons Exibe o traçado de pincel em tons da cor do traçado. Partes da arte que são pretas se transformam na cor de traçado, enquanto partes que não são pretas se transformam em tons dessa cor de traçado, sendo que o branco permanece branco. Se você usar uma cor especial como traçado, Tons irá gerar tons dessa cor especial. Selecione Tons para pincéis que estão em preto-e-branco ou quando quiser pintar um traçado de pincel com uma cor especial.

Tons e graduações de cor Exibe o traçado de pincel em tons e graduações da cor do traçado. Tons e graduações de cor mantém o preto e o branco, e todas as outras cores se transformam em uma mistura de preto-e-branco na cor do traçado. Como o preto é adicionado, talvez não seja possível imprimir em uma única chapa ao usar a opção Tons e graduações de cor com uma cor especial. Selecione Tons e graduações de cor para pincéis em escala de cinza.

Alteração de matiz Usa a cor-chave no trabalho artístico do pincel, como consta na caixa Cor-chave. (Por padrão, a cor-chave é a cor mais proeminente da arte.) Tudo no trabalho artístico de pincel que estiver nessa cor-chave se transformará na cor do traçado. As outras cores nesse trabalho se transformarão em cores relacionadas à cor do traçado. Alteração de matiz mantém o preto, o branco e o cinza. Selecione Alteração de matiz para pincéis que usam várias cores. Para alterar a cor-chave, clique no conta-gotas de Cor-chave, mova o conta-gotas até a visualização na caixa de diálogo e clique na cor que você deseja usar como cor-chave. A cor na caixa Cor-chave é alterada. Clique novamente no conta-gotas para desmarcá-lo.

Para obter informações e amostras sobre cada opção, clique em Dicas.

Opções de pincel de difusão

Tamanho Controla o tamanho dos objetos.

Espaçamento Controla a quantidade de espaço entre os objetos.

Dispersão Controla o quão rigorosamente os objetos seguem o caminho independentemente em cada lado deste. Quanto maior o valor, mais distantes estão os objetos do caminho.

Rotação Controla o ângulo de rotação dos objetos.

Rotação relativa a Define o ângulo de rotação para objetos dispersos, em relação à página ou ao caminho. Por exemplo, se você selecionar Página, a 0° de rotação, os objetos apontarão para o topo da página. Se você selecionar Caminho, a 0° de rotação, os objetos estarão tangentes ao caminho.

A lista pop-up à direita de cada opção permite controlar variações na forma do pincel. Selecione uma das seguintes opções:

Fixa Cria um pincel com atributos fixos de tamanho, espaçamento, difusão e rotação.

Aleatória Cria um pincel com variações aleatórias em atributos de tamanho, espaçamento, difusão e rotação. Insira um valor na caixa Variação para especificar o intervalo no qual a característica do pincel pode variar. Por exemplo, quando o valor de Diâmetro é 15 e o valor de Variação é 5, o diâmetro pode ser 10 ou 20 ou qualquer valor intermediário.

Pressão Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na pressão de uma caneta digitalizadora de desenho. Essa opção apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos. Insira um valor na caixa na extremidade direita ou use o seletor de Máximo. Pressão utiliza o valor de Mínimo para a pressão mais suave da mesa digitalizadora e o valor Máximo para a pressão mais forte. Ao se escolher essa configuração para Diâmetro, quanto maior o traçado, maiores serão os objetos.

Esfera da caneta Cria um pincel que varia em diâmetro com base na manipulação da esfera da caneta digitalizadora. Essa opção apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos com roda de caneta digitalizadora no cilindro e que possa detectar as informações inseridas com essa caneta.

Inclinação Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na inclinação de uma caneta digitalizadora de desenho. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o quão próxima da posição vertical a caneta se encontra.

Tolerância Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base na tolerância de um estilo de desenho. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo dos pincéis. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar a direção na qual a caneta está inclinada.

Rotação Cria um pincel que varia em ângulo, arredondamento ou diâmetro com base em como a ponta da caneta digitalizadora de desenho é girada. Essa opção é mais útil quando usada para controlar o ângulo dos pincéis. Ela apenas estará disponível se você tiver uma mesa digitalizadora de gráficos capaz de detectar o tipo de rotação.





Opções de pincel artístico

Largura Ajusta a largura da arte com relação à sua largura original. Você pode especificar a largura usando o seletor da opção Largura. A menu pop-up Largura do pincel artístico tem opções de caneta de mesa digitalizadora para ajustar as variações de escala, como Pressão, Esfera da caneta, Inclinação, Tolerância e Rotação. A largura padrão do pincel artístico é 100%.

Nota: Se você usar a ferramenta Largura em uma instância específica de traçado de pincel artístico, todos os dados de mesa digitalizadora serão convertidos em pontos de largura. Observe que nas configurações da lista suspensa Largura, a opção Pontos/perfis da largura está

selecionada.



Opções de escala de pincel Preserva proporções na arte dimensionada. As opções disponíveis são: Dimensionar proporcionalmente, Alongar para ajustar comprimento do traçado, Alongar entre guias.

Direção Determina a direção do trabalho artístico em relação à linha. Clique em uma seta para definir a direção:  para inserir o lado esquerdo da arte no final do traçado;  para inserir o lado direito da arte no final do traçado;  para inserir a parte superior da arte no final do traçado;  para inserir a parte inferior da arte no final do traçado.

Virar na vertical ou Virar na horizontal Altera a orientação da arte em relação à linha.

Colorização Selecione uma cor para o traçado e o método de colorização. É possível selecionar diferentes métodos de colorização usando essa lista suspensa. As opções são Tons, Tons e graduações de cor e Alteração de matiz.

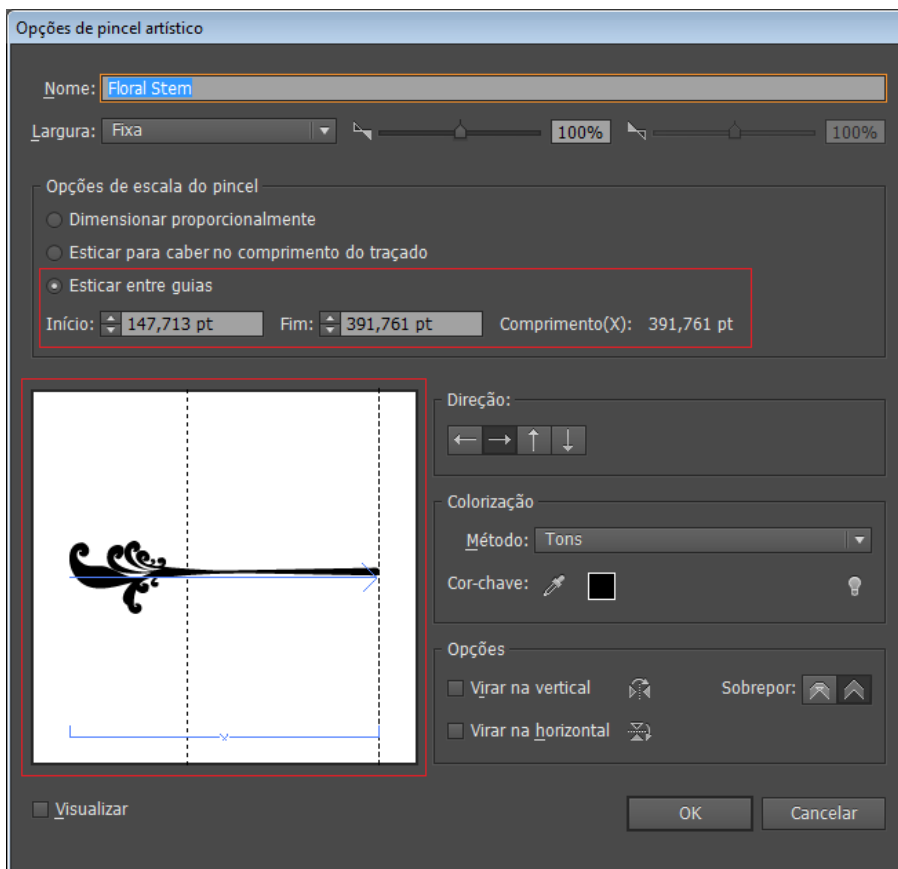
Sobrepor Para impedir que as junções e as dobras das bordas de um objeto fiquem sobrepostas, selecione o botão Ajuste de sobreposição

Superpor:   ..

Para assistir a um vídeo sobre como usar os recursos aprimorados dos pincéis artísticos, consulte www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_en.

Pincel artístico segmentado

Pincel artístico segmentado é a capacidade de definir uma parte não alongável nas extremidades de um pincel artístico. Na caixa de diálogo Opções de pincel artístico, selecione a opção Alongar entre guias e ajuste as guias na seção de visualização dessa caixa de diálogo.



Ampliar as opções de guia na caixa de diálogo Opções de pincéis dos pincéis artísticos

A arte delimitada entre as guias é a única parte do pincel que se alonga ou contrai para fazer com que o pincel artístico se ajuste ao comprimento do caminho.

A



B



Em comparação com pincel artístico segmentado e não segmentado

A. Pincel artístico segmentado B. Pincel artístico não segmentado

Opções de pincel de padrão

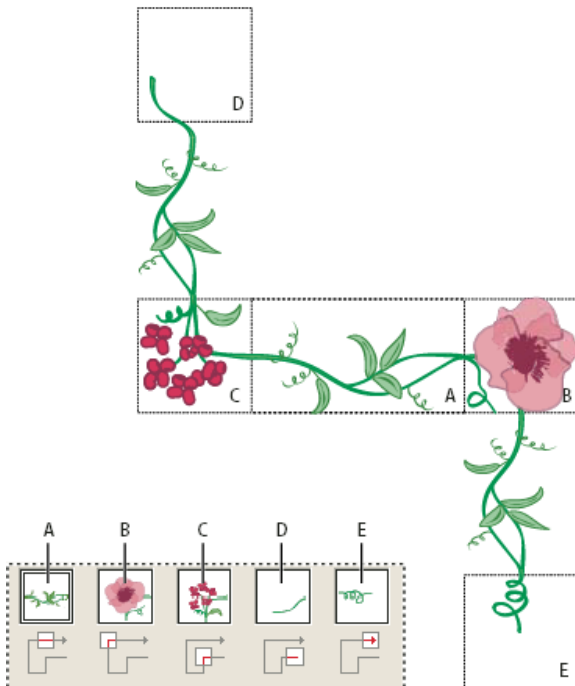
Escala Ajusta o tamanho dos blocos gráficos em relação ao tamanho original. Especifique a escala usando o seletor da opção Escala. A lista suspensa Escala para ferramenta de pincel padrão inclui opções de caneta de mesa digitalizadora para ajustar as variações de escala, como Pressão, Esfera da caneta, Inclinação, Tolerância e Rotação.

Nota: Se você usar a ferramenta Largura em uma instância específica de traçado de pincel de padrão, todos os dados de mesa digitalizadora serão convertidos em pontos de largura. Note que no menu pop-up Escala pra opções de traçado, a opção Pontos/perfis da largura é selecionada.

Espaçamento Ajusta o espaço entre os blocos gráficos.

Botões de blocos gráficos Permitem aplicar diferentes padrões a diferentes partes do caminho. Clique em um botão de bloco gráfico referente ao bloco gráfico que você deseja definir e selecione uma amostra de padrão na lista de rolagem. Repita para aplicar amostras de padrão a outros blocos gráficos conforme necessário.

Nota: É necessário adicionar ao painel Amostras os blocos gráficos de padrão que você deseja utilizar antes de definir opções de pincel de padrão. Após a criação de um pincel de padrão, é possível excluir os blocos gráficos de padrão do painel Amostras se você não planeja usá-los para outros trabalhos artísticos.



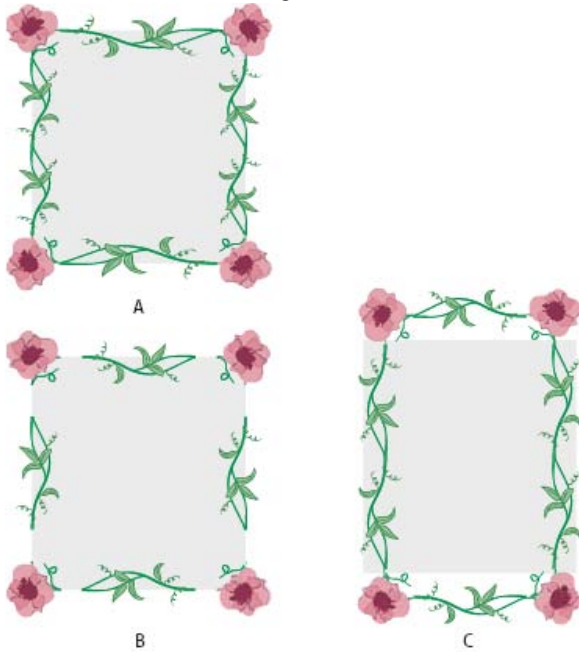
Blocos gráficos em um pincel de padrão

A. Bloco gráfico lateral B. Bloco gráfico do canto externo C. Bloco gráfico do canto interno D. Bloco gráfico inicial E. Bloco gráfico final

Virar na vertical ou Virar na horizontal Altera a orientação do padrão em relação à linha.

Ajustar Determina como o padrão se ajusta ao caminho: Alongar para ajustar alonga ou encurta o bloco gráfico de padrão para ajustar o objeto. Essa opção pode resultar na divisão irregular em blocos gráficos. Adicionar espaço para ajustar adiciona um espaço em branco entre cada bloco

gráfico de padrão para aplicar o padrão proporcionalmente ao caminho. Caminho aproximado ajusta os blocos gráficos ao caminho mais aproximado sem alterá-los. Essa opção aplica o padrão ligeiramente dentro ou fora do caminho, em vez de centralizado nele, para manter a divisão uniforme em blocos gráficos.



Opções de ajuste

A. Alongar para ajustar **B.** Adicionar espaço para ajustar **C.** Caminho aproximado

Colorização Seleciona uma cor para o traçado e o método de colorização. É possível selecionar diferentes métodos de colorização usando essa lista suspensa. As opções são Tons, Tons e graduações de cor e Alteração de matiz.

Para assistir a um vídeo sobre como usar os recursos aprimorados dos pincéis artísticos, consulte www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_en.

Pincel de cerdas

O pincel de cerdas permite criar traçados com a aparência de um pincel natural com cerdas. Com o Pincel de cerdas, é possível:

- Criar traçados naturais e fluidos que simulam os efeitos de pintura com mídias e pincéis reais, como aquarela.
- Seleciona pincéis em uma biblioteca predefinida ou crie os seus próprios pincéis a partir de formas de pontas fornecidas, como formas arredondadas, planas ou em leque. Você também pode definir outras características de pincel, como comprimento das cerdas, rigidez e opacidade de pintura.



Uma ilustração que usa diferentes formas e características de pincel de cerdas para desenho

Quando você usa o Pincel de cerdas com uma mesa digitalizadora de gráficos, o Illustrator traça de forma interativa os movimentos da caneta sobre a mesa digitalizadora. Ele detecta todos os aspectos de sua orientação e da pressão aplicada em qualquer ponto ao longo do caminho de um desenho. O Illustrator gera a saída modelada de acordo com a posição da caneta no eixos x e y, sua pressão, sua inclinação, sua tolerância e sua rotação.

Um anotador de cursor que simula a ponta de um pincel real é exibido quando são utilizadas uma mesa digitalizadora e uma caneta com suporte para rotação. Esse anotador não é exibido quando outros dispositivos de entrada, como um mouse, são usados. O anotador também fica desativado com o uso de cursores precisos.

Nota: Use a mesa digitalizadora Wacom Intuos 3, ou superior, com a caneta Art (6D) para explorar todos os recursos do Pincel de cerdas. O Illustrator pode interpretar todos os seis níveis de liberdade que essa combinação de dispositivos é capaz de fornecer. No entanto, outros dispositivos, incluindo a caneta Wacom Grip e a caneta de pincel Art, talvez não sejam capazes de interpretar alguns atributos, como a rotação. Esses atributos não interpretados são tratados como constantes nos traçados de pincel resultantes.

Ao usar um mouse, apenas os movimentos dos eixos x e y serão gravados. Outras informações, como inclinação, coordenada, rotação e pressão, permanecerão fixas resultantes de traçados consistentes e uniformes.

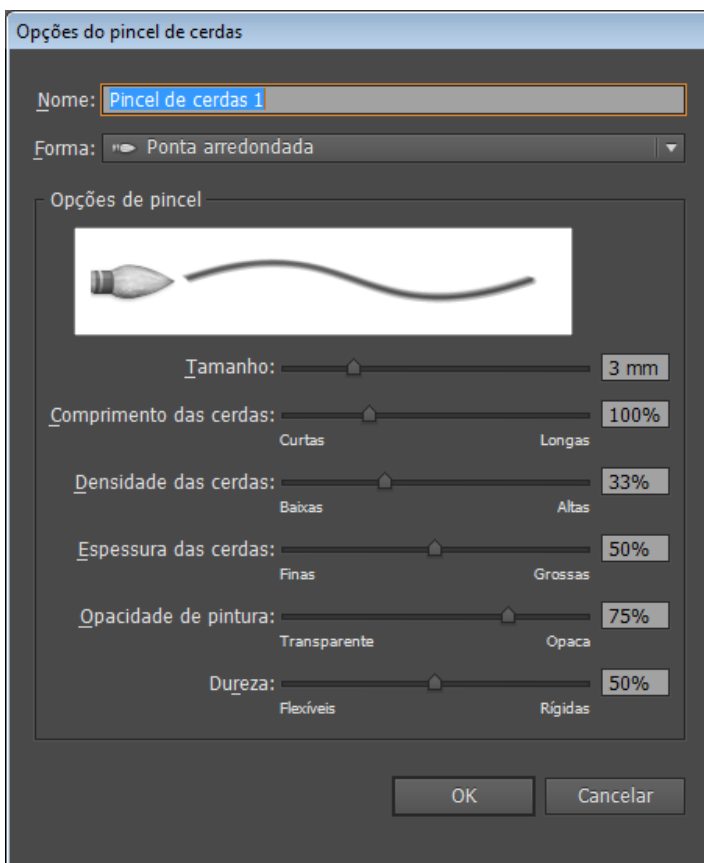
Para traçados do Pincel de cerdas, os resultados aparecem quando você arrasta a ferramenta. Esses resultados fornecem uma exibição aproximada do traçado final.

Nota: Traçados do pincel de cerdas são compostos por vários caminhos transparentes preenchidos e sobrepostos. Esses caminhos, como qualquer outro caminho preenchido no Illustrator, interagem com a pintura de outros objetos, incluindo outros caminhos de pincéis de cerdas. No entanto, o preenchimento para traçados não tem autointeração. Portanto, traçados de pincel de cerdas individuais em camadas são acumulados e interagem uns com os outros. No entanto, um único traçado desenhado para trás e para frente no lugar não interage com si mesmo nem é acumulado.

Uso do Pincel de cerdas

Para usar o Pincel de cerdas, faça o seguinte:

1. Crie uma definição de pincel clicando no ícone novo pincel ou selecionando Novo pincel no menu do painel Pincéis.
2. Selecione a opção Pincel de cerdas e clique em OK.



Caixa de diálogo Opções do pincel de cerdas

3. Na caixa de diálogo Opções de pincel de cerdas, especifique:

Nome do pincel de cerdas. O comprimento máximo do nome do pincel pode ser de 31 caracteres.

Forma Selecione um dos dez diferentes modelos de pincel, que fornecem uma experiência de desenho distinta e uma aparência diferenciada para caminhos traçados com o pincel de cerdas.

Tamanho O tamanho do pincel corresponde ao seu diâmetro. Como um pincel real, o diâmetro do Pincel de cerdas é medido no ponto em que as cerdas encontram o cabo (o arco de metal). Especifique o tamanho do pincel usando o controle deslizante ou inserindo o tamanho diretamente no campo de texto disponível. A variação pode ser entre 1 e 10 mm.

O tamanho do pincel a partir da definição de pincel original é exibido na visualização do painel Pincéis.

Nota: As teclas de colchete, [e], são usadas como atalhos para diminuir e aumentar o tamanho, respectivamente. As teclas de colchetes aumentam e diminuem o tamanho em incrementos de 1 mm.

Comprimento das cerdas O comprimento das cerdas começa do ponto em que elas encontram o cabo até a ponta das cerdas. O

comprimento das cerdas pode ser especificado da mesma forma que as outras opções de pincel de cerdas, arrastando o seletor de Comprimento das cerdas ou especificando o valor exato no campo Comprimento das cerdas (de 25% a 300%).

Densidade das cerdas A densidade das cerdas é o número de cerdas em uma área especificada do colarinho do pincel. Esse atributo pode ser definido da mesma maneira que as outras opções de pincel de cerdas. Ele varia de 1% a 100% e é calculado com base no tamanho do pincel e no comprimento das cerdas.

Espessura das cerdas A espessura das cerdas pode variar de fina a grossa (entre 1% e 100%). Defina a espessura das cerdas da mesma forma que as outras configurações de pincel de cerdas, arrastando o seletor ou especificando o valor da espessura no campo.

Opacidade de pintura Essa opção permite definir a opacidade da pintura que está sendo usada. A opacidade da pintura pode variar entre 1% (transparente) e 100% (opaca). O valor de opacidade especificado é a opacidade máxima usada no pincel. Você pode usar as teclas numéricas [0 - 9] como atalhos para definir a opacidade dos traçados do pincel de cerdas nos seguintes casos:

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

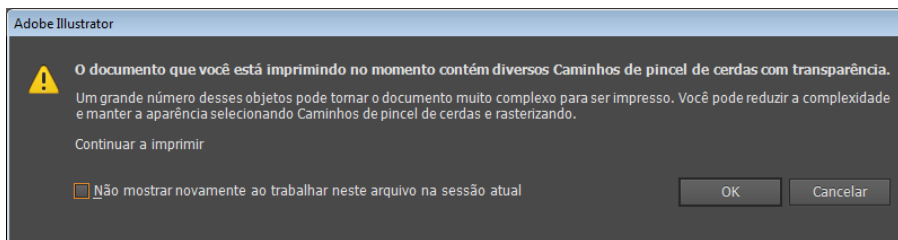
Em outros casos, por exemplo, se você inserir 35 em sucessão, a opacidade será definida como 35% e, se você inserir 356 em sucessão, o valor de opacidade será definido como 56 (dois últimos dígitos). Qualquer sequência de dígitos que terminar com 00 será definida como 100%.

Rigidez Rigidez representa a dureza das cerdas. Se você definir um valor baixo de rigidez, as cerdas ficarão flexíveis. Elas se tornam mais rígidas quando um valor mais alto é definido. A rigidez das cerdas varia de 1% a 100%.

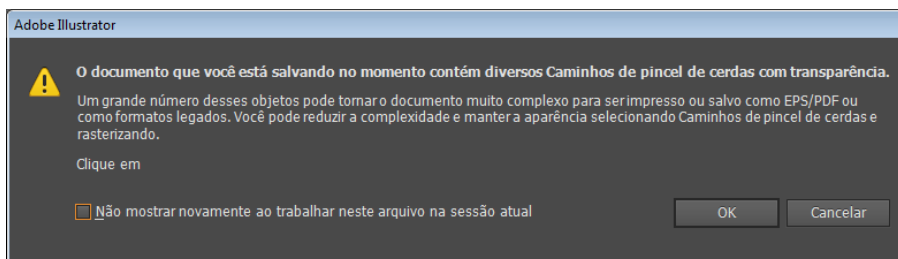
4. Clique em OK para criar a definição de pincel com as configurações escolhidas.

Com a ferramenta de pincel selecionada, e uma definição de pincel de cerdas escolhida no painel Pincéis, é possível criar uma arte usando o Pincel de cerdas.

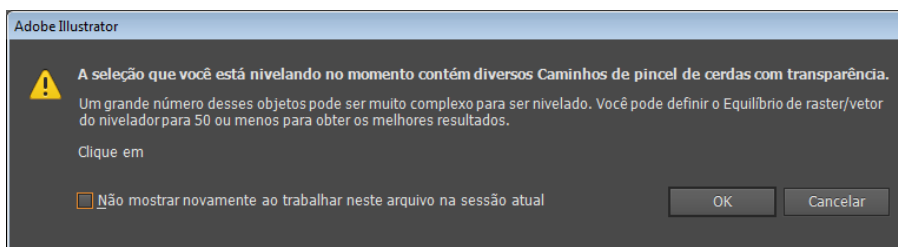
Se você tentar imprimir, salvar ou nivelar a transparência em um documento com mais de 30 traçados de pincel de cerdas, uma mensagem de aviso será exibida. Esses avisos aparecem quando o conteúdo do arquivo é salvo, impresso ou nivelado.



Caixa de diálogo de aviso ao tentar imprimir um documento com mais de 30 traçados de pincel de cerdas



Caixa de diálogo de aviso ao tentar salvar um documento com mais de 30 traçados de pincel de cerdas



Caixa de diálogo de aviso ao tentar nivelar a transparência dos traçados de pincel de cerdas em um documento com mais de 30 traçados de pincel de cerdas



Modos de transparência e mistura

Sobre transparência

Visão geral do painel Transparência

Exibir transparência no trabalho artístico

Alterar a opacidade do trabalho artístico

Criar um grupo de separação de transparência

Usar máscaras de opacidade para criar transparência

Usar transparência para modelar uma separação

Sobre modos de mistura

Alterar o modo de mistura do trabalho artístico

[Para o início](#)

Sobre transparência

A transparência é uma parte tão integral do Illustrator que é possível adicionar transparência a um trabalho artístico sem mesmo percebê-la. Você pode adicionar transparência ao trabalho artístico seguindo qualquer um destes procedimentos:

- Diminuindo a opacidade dos objetos de forma que o trabalho artístico subjacente fique visível.
- Usando máscaras de opacidade para criar variações na transparência.
- Usando um modo de mistura para alterar como as cores interagem entre objetos sobrepostos.
- Aplicando gradientes e malhas que incluem transparência.
- Aplicando efeitos ou estilos gráficos que incluem transparência, como sombras projetadas.
- Importando arquivos do Adobe Photoshop que incluem transparência.

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com transparência, consulte www.adobe.com/go/vid0054_br.

Para obter mais informações sobre como trabalhar com transparências no Adobe Creative Suite, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_br.

[Tutorial de transparências](#)

[Para o início](#)

Visão geral do painel Transparência

Use o painel Transparência (Janela > Transparência) para especificar a opacidade e o modo de mistura de objetos, para criar máscaras de opacidade ou para separar uma parte de um objeto com a parte sobrejacente de um objeto transparente.

Mostrar todas as opções do painel Transparência

❖ Selecione Mostrar opções, no menu do painel.

Mostrar uma miniatura do objeto selecionado no painel Transparência

❖ Selecione Mostrar miniatura, no menu do painel. Ou, clique no triângulo duplo, na guia do painel, para percorrer os tamanhos de exibição.

[Para o início](#)

Exibir transparência no trabalho artístico

É importante estar ciente da transparência ao usá-la, uma vez é preciso definir algumas opções extras ao imprimir e salvar um trabalho artístico transparente. Para visualizar a transparência no seu trabalho artístico, exiba uma grade de plano de fundo quadriculado para identificar áreas transparentes do trabalho artístico.

1. Selecione Exibir > Mostrar grade de transparência.
2. (Opcional) Selecione Arquivo > Configuração de documento e defina as opções para a grade de transparência.
Nota: *Você também pode alterar a cor da prancheta para simular a aparência que o trabalho artístico terá se for impresso em papel colorido.*

[Para o início](#)

Alterar a opacidade do trabalho artístico

É possível alterar a opacidade um único objeto, a opacidade de todos os objetos de um grupo ou camada ou a opacidade do preenchimento ou traçado de um objeto.

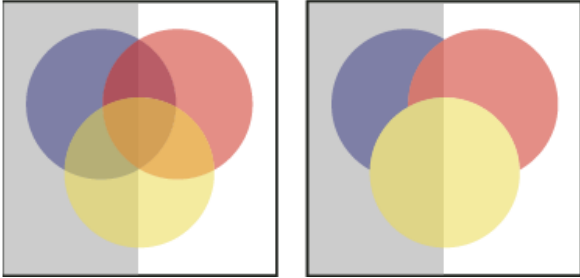
1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).

Se quiser alterar a opacidade de um preenchimento ou traçado, selecione o objeto e escolha o preenchimento ou traçado no painel Aparência.

2. Defina a opção Opacidade no painel Transparência ou no painel de controle.

Para selecionar todos os objetos que usam uma opacidade específico, selecione um objeto com essa opacidade ou cancele a seleção de tudo e insira o valor de opacidade no painel Transparência. Em seguida, escolha Selecionar > Mesmo(a) > Opacidade.

Se você selecionar vários objetos em uma camada e alterar a configuração de opacidade, a transparência das áreas sobrepostas dos objetos selecionados será modificada de acordo com os outros objetos e mostrará uma opacidade acumulada. Em contrapartida, se você direcionar uma camada ou grupo e, em seguida, alterar a opacidade, os objetos na camada ou grupo serão tratados como um único objeto. Apenas os objetos fora e abaixo da camada ou grupo serão visíveis através dos objetos transparentes. Se um objeto for movido até a camada ou grupo, ele assumirá a opacidade dessa camada ou grupo e, se um objeto for movido para fora, ele não manterá a opacidade.

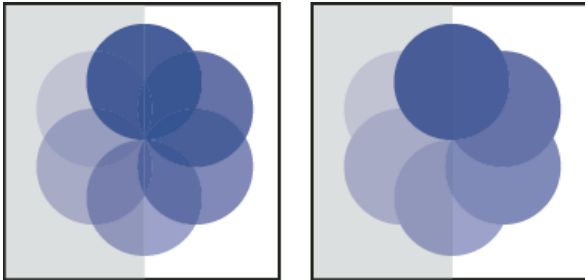


Objetos individuais selecionados e definidos com 50% de opacidade (à esquerda) em comparação a uma camada direcionada e definida com 50% de opacidade (à direita)

Criar um grupo de separação de transparência

[Para o início](#)

Em um grupo de separação de transparência, os elementos de um grupo não aparecem uns através dos outros.



Grupo com a opção Grupo de separação desmarcada (à esquerda) e marcada (à direita)

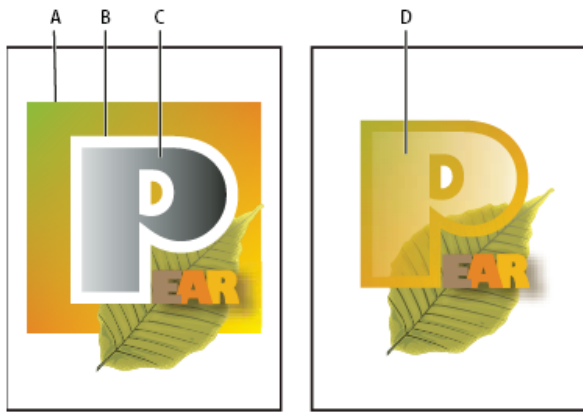
1. No painel Camadas, direcione o grupo ou camada que você deseja transformar em um grupo de separação.
2. No painel Transparência, selecione Grupo de separação. Se essa opção não estiver visível, selecione Mostrar opções no menu do painel.

A seleção da opção Grupo de separação disponibiliza três estados: ativo (marca de seleção), inativo (sem marca) e neutro (quadrado com uma linha cruzada). Use a opção neutra quando quiser agrupar o trabalho artístico sem interferir com o comportamento de separação determinado pela camada ou grupo de delimitação. Use a opção inativa quando quiser garantir que uma camada ou grupo de objetos transparentes nunca irá separar os demais.

Usar máscaras de opacidade para criar transparência

[Para o início](#)

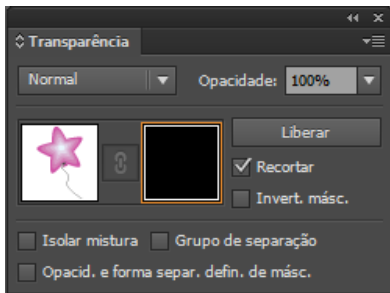
Use uma máscara de opacidade e um objeto de mascaramento para alterar a transparência do trabalho artístico. A máscara de opacidade (também chamada de trabalho artístico mascarado) fornece a forma através da qual outros os objetos aparecem. O objeto de mascaramento define que áreas são transparentes, bem como o grau de transparência. Você pode usar qualquer objeto colorido ou imagem rasterizada como objeto de mascaramento. O Illustrator usa equivalentes em escala de cinza das cores no objeto de mascaramento para os níveis de opacidade na máscara. Nos pontos em que a máscara de opacidade é branca, o trabalho artístico é totalmente visível. Nos pontos em que a máscara de opacidade é preta, o trabalho artístico fica oculto. Graduações de cinza na máscara resultam em graus variados de transparência no trabalho artístico.



Criação de uma máscara de opacidade

A. Objetos subjacentes **B.** Trabalho artístico de máscara de opacidade **C.** Objeto de mascaramento preenchido com gradiente em preto-e-branco **D.** C movido sobre área de B e mascarando B

Quando a máscara de opacidade é criada, aparece uma miniatura do objeto de mascaramento no painel Transparência, à direita da miniatura do trabalho artístico mascarado. (Se essas miniaturas não estiverem visíveis, escolha Mostrar miniaturas no menu do painel.) Por padrão, o trabalho artístico mascarado e o objeto de mascaramento são vinculados (conforme indicado por um vínculo entre as miniaturas no painel). Quando o trabalho artístico mascarado é movido, o objeto de mascaramento se move junto com ele. Entretanto, quando um objeto de mascaramento é movido, o trabalho artístico mascarado não se move. Você pode desvincular a máscara no painel Transparência de forma a bloqueá-la no local e mover o trabalho artístico mascarado independentemente dela.



O painel *Transparência* exibe miniaturas de máscaras de opacidade: a miniatura à esquerda representa a máscara e opacidade e a miniatura à direita representa objetos de mascaramento

Você pode mover máscaras entre o Photoshop e o Illustrator. Máscaras de opacidade no Illustrator são convertidas em máscaras de camada no Photoshop e vice-versa.

Nota: Não é possível entrar no modo de isolamento ao se trabalhar no modo de edição de máscara, ou vice-versa.

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com máscaras de opacidade, consulte www.adobe.com/go/vid0056_br.

Criar uma máscara de opacidade

1. Selecione um único objeto ou o grupo, ou direcione uma camada no painel Camadas.
2. Abra o painel *Transparência* e, se necessário, escolha *Mostrar opções*, no menu desse painel, para ver as imagens em miniatura.
3. Clique duas vezes diretamente à direita da miniatura no painel *Transparência*.

Uma máscara vazia é criada, e o Illustrator entra automaticamente no modo de edição de máscara.

4. Use as ferramentas de desenho para desenhar uma forma de máscara.
5. Clique na miniatura do trabalho artístico mascarado (miniatura esquerda), no painel *Transparência*, para sair do modo de edição de máscara.

Nota: A opção *Cortar* define o plano de fundo da máscara como preto. Portanto, objetos pretos, como texto preto, usados para criar uma máscara de opacidade com a opção *Cortar* selecionada, não ficarão visíveis. Para ver os objetos, use uma cor diferente ou cancele a seleção da opção *Cortar*.

Converter um objeto existente em máscara de opacidade

❖ Selecione pelo menos dois objetos ou grupos e escolha *Criar máscara de opacidade* no menu do painel *Transparência*. O objeto ou grupo selecionado na extremidade superior é usado como máscara.

Editar um objeto de mascaramento


Você pode editar um objeto de mascaramento de modo a alterar a forma ou a transparência da máscara.

1. Clique na miniatura do objeto de mascaramento (miniatura direita), no painel *Transparência*.
2. Com a tecla *Alt* (Windows), ou *Option* (Mac OS), pressionada, clique na miniatura da máscara para ocultar o restante do trabalho artístico

na janela do documento. (Se as miniaturas não estiverem visíveis, escolha Mostrar miniaturas no menu do painel.)

3. Use qualquer uma das ferramentas e técnicas de edição do Illustrator para editar a máscara.
4. Clique na miniatura do trabalho artístico mascarado (miniatura esquerda), no painel Transparência, para sair do modo de edição de máscara.

Desvincular ou revincular uma máscara de opacidade

- Para desvincular uma máscara, direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas e clique no símbolo de vínculo  entre as miniaturas no painel Transparência. Como alternativa, selecione Desvincular máscara de opacidade, no menu do painel Transparência.

O objeto de mascaramento é bloqueado em termos de posição e tamanho, e os objetos mascarados podem ser movidos e redimensionados independentemente da máscara.

- Para revincular uma máscara, direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas e clique na área entre as miniaturas no painel Transparência. Como alternativa, selecione Vincular máscara de opacidade, no menu do painel Transparência.

Desativar ou reativar uma máscara de opacidade

Você pode desativar uma máscara para remover a transparência que ela cria.

- Para desativar uma máscara, direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas e, com a tecla Shift pressionada, clique na miniatura do objeto de mascaramento (miniatura direita) no painel Transparência. Como alternativa, selecione Desativar máscara de opacidade, no menu do painel Transparência. Quando a máscara de opacidade é desativada, um x vermelho aparece sobre a miniatura da máscara no painel Transparência.
- Para reativar uma máscara, direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas e, com a tecla Shift pressionada, clique na miniatura do objeto de mascaramento no painel Transparência. Como alternativa, selecione Ativar máscara de opacidade, no menu do painel Transparência.

Remover uma máscara de opacidade

❖ Direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas e selecione Liberar máscara de opacidade, no menu do painel Transparência.

O objeto de mascaramento reaparece sobre os objetos que estavam mascarados.

Cortar ou inverter uma máscara de opacidade

1. Direcione o trabalho artístico mascarado no painel Camadas.
2. Selecione uma das opções a seguir no painel Transparência:

Cortar Dá à máscara um plano de fundo preto que corta o trabalho artístico mascarado até os limites do objeto de mascaramento. Cancele a seleção da opção Cortar para desativar o comportamento de recorte. Para selecionar o recorte de novas máscaras de opacidade por padrão, selecione Novas máscaras de opacidade são recortes, no menu do painel Transparência.

Inverter máscara Inverte os valores de luminosidade do objeto de mascaramento, o que inverte a opacidade do trabalho artístico mascarado. Por exemplo, as áreas 90% transparentes se tornam 10% transparentes após a inversão da máscara. Cancele a seleção da opção Inverter máscara, para retornar a máscara ao estado original. Para inverter todas as máscaras por padrão, selecione Novas máscaras de opacidade estão invertidas, no menu do painel Transparência.

Se essas opções não estiverem visíveis, selecione Mostrar opções no menu do painel.

Usar transparência para modelar uma separação

[Para o início](#)

Você pode usar a opção Opacidade e forma de separação de definição de máscara, para tornar um efeito de traçado proporcional à opacidade do objeto. Em áreas da máscara próximas a 100% de opacidade, o efeito de separação será intenso e, em áreas com menos opacidade, o efeito de separação será mais fraco. Por exemplo, se você usar um objeto mascarado com gradiente como separação, o objeto subjacente será separado progressivamente, como se estivesse sendo sombreado por um gradiente. É possível criar formas de separação com objetos de vetor e rasterizados. Essa técnica é mais útil para objetos que usam um modo de mistura diferente de Normal.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para usar uma máscara de opacidade com o objetivo de modelar a separação, selecione o trabalho artístico mascarado e agrupe-o com os objetos que você deseja separar.
 - Para usar o canal alfa de um objeto de bitmap com o objetivo de modelar uma separação, selecione um objeto de bitmap que contenha transparência e agrupe-o com os objetos que deseja separar.
2. Selecione o grupo.
3. No painel Transparência, selecione Grupo de separação, até a opção exibir uma marca de seleção.
4. Entre os objetos agrupados, direcione os objetos de mascaramento ou a imagem transparente no painel Camadas.
5. No painel Transparência, selecione Opacidade e forma de separação de definição de máscara.



A



B



C

Separação de formas usando um objeto de bitmap

A. Trabalho artístico original **B.** Modo de mistura Escurecer aplicado à palavra “PEARS” e opção Agrupar selecionada **C.** Opção Opacidade e forma de separação de definição de máscara aplicada à palavra

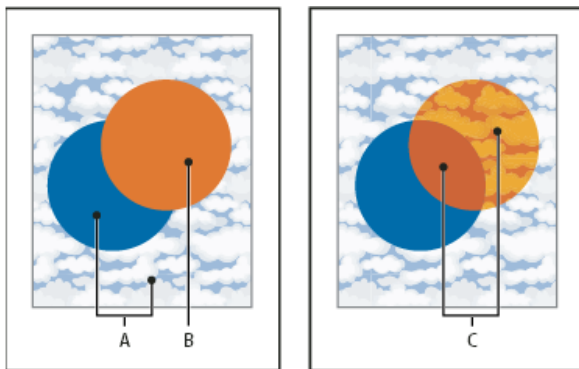
Sobre modos de mistura

[Para o início](#)

Modos de mistura permitem variar as maneiras como as cores de objetos são misturadas com as cores de objetos subjacentes. Quando você aplica um modo de mistura a um objeto, o efeito desse modo é visto em todos os objetos que se encontram abaixo da camada ou grupo desse objeto.

Considere a seguinte terminologia de cores ao visualizar o efeito de um modo de mistura:

- A cor de mistura é a cor original do objeto, grupo ou camada selecionado.
- A cor base é a cor subjacente no trabalho artístico.
- A cor resultante é a cor que resulta da mistura.



Objeto na extremidade superior com mistura Normal (à esquerda) em comparação ao modo de mistura Luz intensa (à direita)

A. Cores base em objetos subjacentes em 100% de opacidade **B.** Cor de mistura no objeto da extremidade superior **C.** Cores resultantes após aplicação do modo de mistura Luz intensa ao objeto na extremidade superior

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com modos de mistura, consulte www.adobe.com/go/vid0055_br. Para ver um exemplo de como modos de mistura e gradientes podem ser usados para criar personagens inspirados em revistas em quadrinhos com profundidade e cor, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_br e www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_br.

O Illustrator fornece os seguintes modos de mistura:

Normal Pinta a seleção com a cor de mistura, sem interação com a cor base. Esse é o modo padrão.

Escurecer Seleciona a cor base ou de mistura (a que for mais escura) como cor resultante. As áreas mais claras do que a cor de mistura são substituídas. As áreas mais escuras do que a cor de mistura não são alteradas.

Multiplicar Multiplica a cor de base pela cor de mistura. A cor resultante é sempre uma cor mais escura. Multiplicar qualquer cor por preto produz

preto. Multiplicar qualquer cor por branco deixa a cor inalterada. O efeito é idêntico a desenhar na página usando diversas canetas para destacar texto.

Superexposição de cor Escurece a cor de base para refletir a cor de mistura. A mesclagem com o branco não produz alterações.

Clarear Seleciona a cor base ou de mistura (a que for mais clara) como cor resultante. As áreas mais escuras do que a cor de mistura são substituídas. As áreas mais claras do que a cor de mistura não são alteradas.

Tela Multiplica o inverso das cores de mistura e de base. A cor resultante é sempre uma cor mais clara. Reticulado com preto deixa a cor inalterada. Reticulado com branco produz branco. O efeito é semelhante à projeção de vários slides um sobre o outro.

Subexposição de cor Clareia a cor de base para refletir a cor de mistura. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Sobrepor Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor base. Os padrões ou cores se sobrepõem à arte existente, preservando as partes claras e as sombras da cor de base e acrescentando a cor de mistura para refletir as densidades claras ou escuras da cor original.

Luz suave Escurece ou clareia as cores, dependendo da cor de mistura. O efeito é semelhante a acender um refletor de luz difusa sobre a arte. Se a cor de mistura (fonte clara) for mais clara que o cinza a 50%, o trabalho artístico será clareado, como se estivesse subexposto. Se a cor de mistura for mais escura que o cinza a 50%, o trabalho artístico será escurecido, como se estivesse superexposto. A pintura com preto ou branco puro produz uma área nitidamente mais escura ou mais clara, mas não resulta em preto ou branco puro.

Luz intensa Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor de mistura. O efeito é semelhante a acender um refletor de luz intensa sobre a arte.

Se a cor de mistura (fonte clara) for mais clara que o cinza a 50%, o trabalho artístico será clareado, como se estivesse reticulado. Isso é útil para adicionar partes claras à arte. Se a cor de mistura for mais escura que o cinza a 50%, a arte será escurecida, como se estivesse multiplicada. Isso é útil para adicionar sombras à arte. Pintar com preto ou branco puro resulta em preto ou branco puro.

Diferença Subtrai a cor de mistura da cor base, ou a cor base da cor de mistura, dependendo da que tiver maior valor de brilho. A mistura com branco inverte os valores da cor base. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Exclusão Cria um efeito semelhante ao do modo Diferença, mas com menor contraste. A mistura com branco inverte os componentes da cor base. A mesclagem com o preto não produz alterações.

Matiz Cria uma cor resultante com a luminosidade e a saturação da cor base e com o matiz da cor de mistura.

Saturação Cria uma cor resultante com a luminosidade e o matiz da cor base e com a saturação da cor de mistura. Pintar com esse modo em uma área sem saturação (cinza) não produz alterações.

Cor Cria uma cor resultante com a luminosidade da cor base e com o matiz e a saturação da cor de mistura. Isso preserva os níveis de cinza no trabalho artístico e é útil para colorir um trabalho artístico monocromático e tonalizar um trabalho artístico colorido.

Luminosidade Cria uma cor resultante com o matiz e a saturação da cor base e com a luminosidade da cor de mistura. Esse modo cria o efeito inverso do produzido pelo modo Cor.

Nota: Os modos *Diferença*, *Exclusão*, *Matiz*, *Saturação*, *Cor* e *Luminosidade* não misturam cores especiais. Além disso, com a maioria dos modos de mistura, um preto designado como 100% K separa a cor na camada subjacente. Em vez de 100% preto, especifique um preto complexo usando valores CMYK.

Alterar o modo de mistura do trabalho artístico

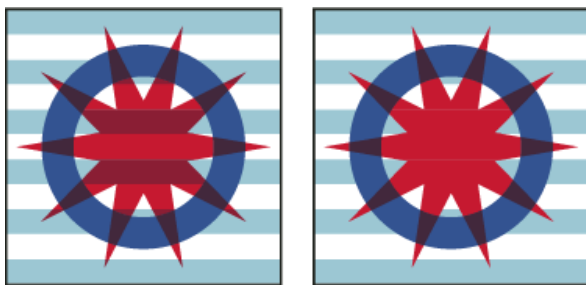
[Para o início](#)

1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).

Se quiser alterar o modo de mistura de um preenchimento ou traçado, selecione o objeto e escolha o preenchimento ou traçado no painel Aparência.

2. No painel Transparência, escolha um modo de mistura no menu pop-up.

Você pode isolar o modo de mistura para um grupo ou camada direcionada de forma a manter os objetos embaixo inalterados. Para fazer isso, selecione o ícone de destino à direita de um grupo ou camada no painel Camadas contendo um objeto que utilize um modo de mistura. No painel Transparência, selecione Isolar mistura. (Se a opção Isolar mistura não estiver visível, selecione Mostrar opções no menu do painel Transparência.)



Grupo (estrela e círculo) com a opção 'Isolar mistura' desmarcada (à esquerda) e marcada (à direita)

Para selecionar todos os objetos que usam o modo de mistura, selecione um objeto com esse modo de mistura ou cancele a seleção de tudo e escolha o modo de mistura no painel Transparência. Em seguida, escolha *Selecionar > Mesmo(a) > Modo de mistura*.

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com modos de mistura, consulte www.adobe.com/go/vid0055_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gradientes

Use preenchimentos de gradiente para aplicar uma mistura graduada de cores, como aplicaria qualquer outra cor. Criar um preenchimento de gradiente é uma boa maneira de criar uma gradação de cores suave entre um ou mais objetos. Você pode salvar um gradiente como uma amostra para facilitar a sua aplicação a vários objetos.

Nota: Se quiser criar um único objeto de várias cores no qual as cores podem fluir em diferentes direções, use um objeto de malha.

Para assistir a um vídeo sobre como usar gradientes para aprimorar desenhos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_br.

Para ver exemplos de como usar gradientes, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_br, www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_br e www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_br.

Para ver um exemplo de como usar gradientes e modos de mistura, consulte o tutorial em www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_br.

Mais tópicos da Ajuda

[Tutorial sobre gradientes](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)


Visão geral do painel Gradiente e da ferramenta Gradiente

Você pode usar o painel Gradiente (Janela > Gradiente) ou a ferramenta Gradiente para aplicar, criar e modificar gradientes.

Cores de gradientes são definidas por uma série de limites ao longo do seletor de gradiente. O *limite* marca o ponto no qual um gradiente passa de uma cor para a próxima, sendo identificado por um quadrado abaixo do seletor de gradiente. O quadrado exibe a cor atualmente atribuída a cada limite de gradiente. Com um gradiente radial, o limite de gradiente na extremidade esquerda define o preenchimento de cor do ponto central, que irradia para fora, em direção à cor do limite de gradiente na extremidade direita.

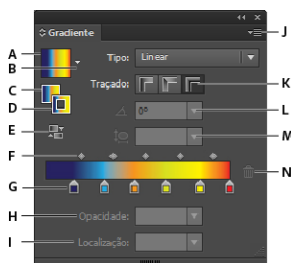
Usando as opções no painel Gradiente ou com a ferramenta Gradiente, é possível especificar o número e o local dos limites, o ângulo no qual as cores são exibidas, a proporção de um gradiente elíptico e a opacidade de cada cor.

Painel 'Gradiente'

No painel Gradiente, a caixa Preenchimento do gradiente exibe as cores atuais e o tipo do gradiente. Ao clicar na caixa Preenchimento do gradiente, o objeto selecionado é preenchido com o gradiente. Diretamente à direita desta caixa, encontra-se o menu Gradiente, que lista todos os gradientes padrão e pré-salvos que você pode escolher. Na parte inferior da lista, existe um botão Salvar gradiente  no qual você pode clicar para salvar as configurações do gradiente atual como uma amostra.

Por padrão, o painel inclui uma caixa de cor inicial e uma caixa de cor final, mas é possível adicionar mais caixas de cor clicando em qualquer ponto ao longo do seletor de gradiente. Clicar duas vezes em um limite de gradiente abre o painel da cor de limite, onde você pode escolher uma cor no painel Cores ou no painel Amostras.

É útil mostrar todas as opções ao trabalhar com o painel (escolha Mostrar opções no menu do painel).




Painel 'Gradiente'

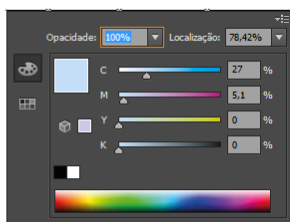
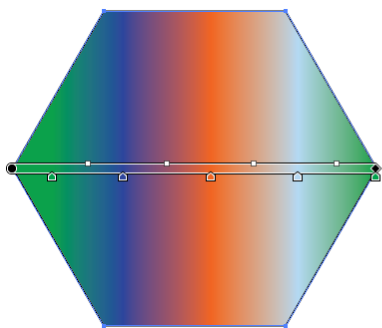
A. Caixa de preenchimento Gradiente **B.** Menu Gradiente **C.** Gradiente de preenchimento **D.** Gradiente de traçado **E.** Gradiente reverso **F.** Pontos intermediários **G.** Parada de cor **H.** Opacidade **I.** Local **J.** Menu de painel **K.** Tipo de gradiente de traçado **L.** Ângulo **M.** Proporção **N.** Excluir parada

Ferramenta Gradiente

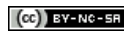
Use a ferramenta Gradiente para adicionar ou editar gradientes. Quando você clica com a ferramenta Gradiente em um objeto preenchido desmarcado e sem gradiente, ela preenche esse objeto com o último gradiente usado. A ferramenta Gradiente também fornece a maioria dos mesmos recursos que o painel Gradiente. Quando você seleciona um objeto preenchido com gradiente e escolhe a ferramenta Gradiente, um anotador de gradiente aparece nesse objeto. O anotador de gradiente pode ser usado para modificar o ângulo, o local, a difusão de um gradiente linear ou do ponto focal, a origem e a difusão de um gradiente radial. Se você posicionar a ferramenta diretamente sobre o anotador de gradiente, ela se transformará em um seletor (como no painel Gradiente), com limites de gradiente e indicadores de local. É possível clicar no anotador de gradiente para adicionar novos limites de gradiente, clicar duas vezes em limites de gradientes individuais para especificar novas cores e configurações de opacidade ou arrastar limites de gradiente para novos locais.

Quando você posiciona o ponteiro sobre o anotador de gradiente e o cursor de rotação é exibido , é possível arrastar para reposicionar o ângulo do gradiente. Arrastar a extremidade circular do seletor de gradiente reposiciona a origem do gradiente, enquanto arrastar a extremidade da seta aumenta ou diminui o ângulo do gradiente.

Para ocultar ou mostrar o anotador de gradiente, escolha Exibir > Ocultar anotador de gradiente ou Exibir > Mostrar anotador de gradiente.



Clicar duas vezes em uma interrupção de gradiente no anotador de gradiente em um objeto abre uma caixa de diálogo com opções de cores para o gradiente.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

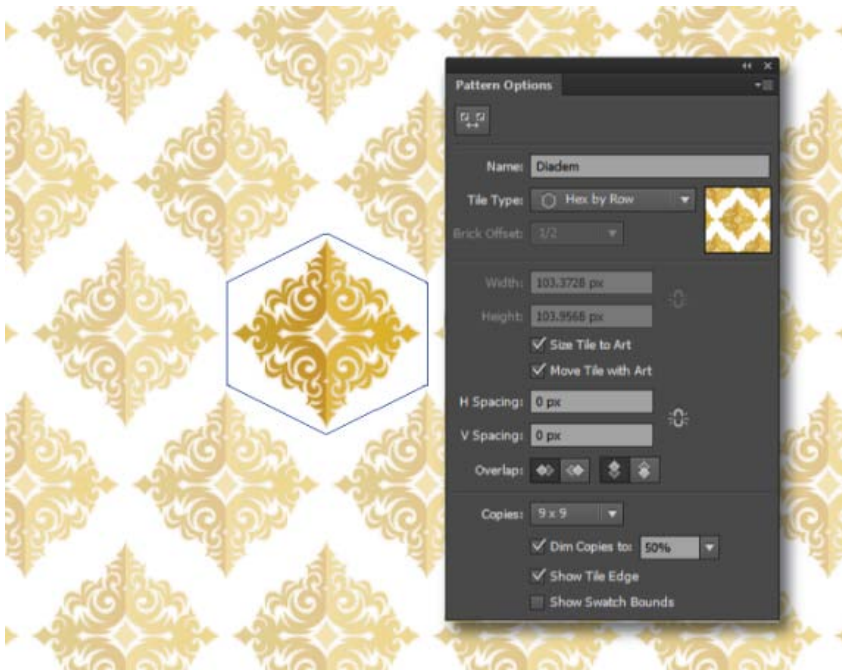
Criar e editar padrões

Este artigo descreve a criação e a edição de padrões disponíveis no Adobe Illustrator CS6 e posterior. Para obter informações sobre como trabalhar com padrões em uma versão anterior do Illustrator, consulte Padrões.

[Para o início](#)

Criar ou editar um padrão

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para **criar um padrão**, selecione o trabalho artístico a partir do qual você deseja criar um padrão e selecione Objeto > Padrão > Criar.
 - Para **editar um padrão existente**, clique duas vezes sobre o padrão nas amostras de padrões ou selecione um objeto contendo o padrão e selecione Objeto > Padrão > Editar padrão...
2. (Opcional) Na caixa de diálogo Opções de padrão, forneça um novo nome para o padrão ou modifique o nome existente.
3. Modifique as outras opções disponíveis na caixa de diálogo Opções de padrão:



Painel Opções de padrão

Tipos de blocos gráficos Escolha como os blocos gráficos devem ser apresentados.

- *Grade*. O centro de cada bloco é alinhado horizontal e verticalmente em relação ao centro dos blocos adjacentes.
- *Blocos por linha*. Os blocos apresentam formas retangulares e são organizados em linhas. Os centros dos blocos, nas linhas, são alinhados horizontalmente. Os centros dos blocos em colunas alternadas são alinhados verticalmente.
- *Blocos por colunas*. Os blocos apresentam forma retangular e são organizados em colunas. Os centros dos blocos em colunas são alinhados verticalmente. Os centros dos blocos em colunas alternadas são alinhados horizontalmente.
- *Hexagonal por coluna*. Os blocos apresentam forma hexagonal e são organizados em colunas. Os centros dos blocos nas colunas estão alinhados verticalmente. Os centros dos blocos em colunas alternadas são alinhados horizontalmente.
- *Hexagonal por linha*. Os blocos apresentam forma hexagonal e são organizados em linhas. Os centros dos blocos nas linhas estão alinhados horizontalmente. Os centros dos blocos nas linhas alternadas estão alinhados verticalmente.

Deslocamento dos blocos Aplica-se a:

- *Blocos por linha*. Determina qual medida da lateral do bloco os centros dos blocos, nas linhas adjacentes, ficarão fora do alinhamento vertical.
- *Blocos por colunas*. Determina qual medida da altura do bloco os centros dos blocos, nas colunas adjacentes, ficarão fora do alinhamento horizontal.

Largura / Altura Especifica a altura e largura geral do bloco. Você pode escolher vários valores, menores ou maiores que a altura e a largura do trabalho artístico. Valores maiores que o tamanho do trabalho artístico fazem com que o bloco seja maior que o trabalho artístico e insere um espaço em branco entre os blocos. Valores menores que o tamanho do trabalho artístico fazem com que o trabalho artístico seja sobreposto em blocos adjacentes.

Tamanho do bloco para a arte Escolher essa opção faz com que o tamanho do bloco seja reduzido ao tamanho do trabalho artístico que está sendo utilizado para criar o padrão.

Mover bloco com a arte Escolher essa opção garante que, ao mover o trabalho artístico, o bloco se mova também.

Espaçamento H / Espaçamento V Insere um espaço entre os blocos adjacentes.

Sobrepor Quando ocorre sobreposição de blocos adjacentes, determina qual bloco aparece na frente.

Cópias Determina quantas linhas e colunas de blocos ficam visíveis ao modificar o padrão.


Esmacecer cópias a Determina a opacidade das cópias dos blocos do trabalho artístico visualizadas ao modificar um padrão.

Mostrar borda do bloco Exibe uma caixa ao redor do título.

Mostrar limites de amostras Exibe uma porção da unidade do padrão repetida para criar o padrão.

4. Na barra inferior do Painel de controle, escolha se deseja salvar ou rejeitar as alterações no padrão.

Nota: *Se um novo padrão for criado, será armazenado no painel Amostras. Se um padrão for editado, a definição do padrão será atualizada no painel Amostras.*

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Aplicar ou editar um gradiente

[Aplicar um gradiente a um objeto](#)

[Criar um gradiente elíptico](#)

[Modificar as cores em um gradiente](#)



[Aplicar um gradiente a vários objetos](#)


[Alterar direção, raio ou origem do gradiente](#)

Depois de aplicar um gradiente a um objeto, você pode substituir ou editar esse gradiente de forma rápida e fácil.

Aplicar um gradiente a um objeto

[Para o início](#)

- Selecione um objeto e siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o último gradiente usado, clique na caixa Gradiente , no painel Ferramentas, ou na caixa Preenchimento do gradiente, no painel Gradiente.
 - Para aplicar o último gradiente usado a um objeto não selecionado que, no momento, não contém um gradiente, clique nesse objeto com a ferramenta Gradiente .
 - Para aplicar uma predefinição ou um gradiente anteriormente salvo, escolha um gradiente no menu Gradiente, no painel Gradiente, ou clique em uma amostra de gradiente, no painel Amostras.

***Dica:** para exibir apenas os gradientes no painel Amostras, clique no botão Mostrar tipos de amostra  e escolha Exibir amostras de gradiente.*

Criar um gradiente elíptico

[Para o início](#)

Você pode criar gradientes lineares, radiais ou elípticos. Quando a proporção de um gradiente radial é alterada, ele se transforma em um gradiente elíptico para o qual você também pode alterar o ângulo e fazê-lo inclinar.

1. No painel Gradiente, escolha Radial no menu Tipo.
2. Especifique um valor de Proporção diferente de 100%.
3. Para inclinar a elipse, especifique um valor de Ângulo diferente de 0.




Modificar as cores em um gradiente

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para modificar um gradiente sem preencher um objeto com ele, cancele a seleção de todos os objetos e clique duas vezes na ferramenta Gradiente ou clique na caixa de gradiente, na parte inferior do painel Ferramentas.
 - Para modificar o gradiente de um objeto, selecione esse objeto e abra o painel Gradiente.
 - Para modificar um gradiente predefinido, selecione um gradiente no menu Gradiente, no painel Gradiente. Ou, clique em uma amostra de gradiente no painel Amostras e abra o painel Gradiente.
2. Para alterar a cor de um limite, siga qualquer um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes em um limite de gradiente (no painel Gradiente ou no objeto selecionado) e especifique uma nova cor no painel exibido. É possível alterar o painel exibido clicando no ícone Cor ou Amostras à esquerda. Clique fora do painel para aceitar a seleção.
 - Arraste uma cor do painel Cor ou Amostras até o limite de gradiente.

***Nota:** Se você criar um gradiente entre cores especiais, deverá cancelar a seleção de Converter em processo, na caixa de diálogo Configuração de separação, para imprimir o gradiente em separações de cores especiais individuais.*

3. Para adicionar cores intermediárias a um gradiente, arraste uma cor do painel Amostras ou Cor até o seletor de gradiente, no painel Gradiente. Ou, clique em qualquer local abaixo do seletor de gradiente e selecione uma cor, como faria para a cor inicial ou final.

4. Para excluir uma cor intermediária, arraste o quadrado do seletor de gradiente ou selecione-o e clique no botão Excluir  no painel Gradiente.
5. Para ajustar o local das cores no gradiente, siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para ajustar os pontos médios dos limites de cor do gradiente (o ponto no qual dois limites de cores são 50%), arraste um ícone de losango localizado acima do seletor ou selecione o ícone e insira um valor entre 0 e 100 na caixa de texto Local.
 - Para ajustar os pontos finais dos limites de cor do gradiente, arraste o limite de gradiente na extremidade esquerda ou direita, abaixo do seletor de gradiente.
 - Para inverter as cores no gradiente, clique em Inverter gradiente , no painel Gradiente.
6. Para alterar a opacidade de uma cor de gradiente, clique em um limite de cor no painel Gradiente e especifique um valor na caixa Opacidade. Quando um limite de gradiente tiver um valor de Opacidade inferior a 100%, o limite aparecerá com um  e a cor aparecerá quadriculada no seletor de gradiente.
7. Clique no botão Nova amostra, no painel Amostras, para salvar o gradiente novo ou modificado como uma amostra. Ou, arraste o gradiente do painel Gradiente ou Ferramentas até o painel Amostras.

Aplicar um gradiente a vários objetos



[Para o início](#)

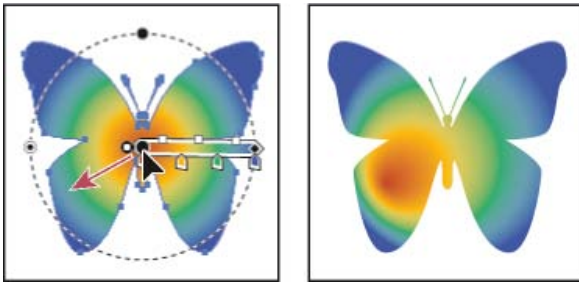
1. Preencha todos os objetos com um gradiente.
2. Selecione todos os objetos que você deseja preencher.
3. Com a ferramenta Gradiente, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Para criar um gradiente com um seletor de gradiente, clique na prancheta em que deseja iniciar o gradiente e arraste até o ponto em que deseja terminar o gradiente.
 - Para criar um gradiente com um seletor de gradiente para cada objeto selecionado, clique na prancheta na qual você deseja que o gradiente comece e arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Mac OS) para o local onde você deseja que o gradiente termine. É possível ajustar vários seletores de gradiente diferentes para diferentes objetos. (Vários seletores de gradiente são criados somente para caminhos simples.)

Alterar direção, raio ou origem do gradiente


[Para o início](#)

Depois de preencher um objeto com um gradiente, você pode usar a ferramenta Gradiente e o anotador (seletor) de gradiente dentro do objeto para modificar esse gradiente, desenhando um novo caminho de preenchimento. Essa ferramenta permite alterar a direção de um gradiente, sua origem e os pontos inicial e final de um gradiente.

1. Selecione o objeto preenchido com gradiente.
2. Selecione a ferramenta Gradiente  e siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alterar a direção de um gradiente linear, clique no ponto em que deseja iniciar o gradiente e arraste na direção desejada para exibi-lo. Ou, posicione a ferramenta Gradiente no anotador de gradiente no objeto e, quando o cursor se transformar no ícone de rotação , arraste para definir o ângulo do gradiente.
nota: você também pode alterar a direção definindo um novo valor na caixa Ângulo do painel Gradiente.
 - Para alterar o raio de um gradiente radial ou elíptico, posicione a ferramenta Gradiente na seta do anotador de gradiente no objeto e arraste para definir o raio.
 - Para alterar a origem do gradiente, posicione a ferramenta Gradiente no início do anotador de gradiente no objeto e arraste até o local desejado.
 - Para alterar o raio e o ângulo ao mesmo tempo, clique no ponto final com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada e arraste até o novo local.
nota: se o anotador de gradiente (seletor de gradiente) não aparecer quando você posicionar a ferramenta Gradiente em um objeto que possui um gradiente, escolha Exibir > Mostrar anotador de gradiente.



Alteração do raio e do ângulo do gradiente ao mesmo tempo

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Padrões

Sobre padrões

Orientações para construir blocos gráficos de padrões

Criar amostras de padrão

Criar padrões geométricos contínuos

Construir padrões de textura irregular

Criar blocos gráficos de canto para padrões de pincel

Modificar padrões

Sobre padrões

[Para o início](#)

O Illustrator acompanha muitos padrões que você pode acessar no painel Amostras e na pasta Extras do Illustrator, no CD do aplicativo. É possível personalizar padrões existentes e projetar padrões do zero com qualquer uma das ferramentas do Illustrator. Os padrões destinados ao preenchimento de objetos (padrões de preenchimento) diferem, em termos de design e divisão em blocos gráficos, dos padrões destinados à aplicação a um caminho com o painel Pincéis (padrões de pincel). Para obter os melhores resultados, use padrões de preenchimento para objetos de preenchimento e padrões de pincel para objetos de contorno.

Ao projetar padrões, é útil compreender como o Adobe Illustrator os divide em blocos gráficos:

- Todos os padrões são divididos em blocos gráficos da esquerda para a direita, a partir da origem da régua (por padrão, a parte inferior esquerda da prancheta), no lado oposto do trabalho artístico. Para ajustar o ponto de início para a divisão do seu trabalho artístico em blocos gráficos, você pode alterar a origem da régua do arquivo.

***Nota:** As origens de regra no CS5 e no CS4 são diferentes. Como resultado, a aparência de padrões lado a lado pode não coincidir quando você copiar e colar objetos do CS4 para o CS5. Para tais objetos, os elementos lado a lado podem ser transformados com o uso do painel Transformar para corresponderem à aparência do CS4.*

- Em geral, padrões de preenchimento têm apenas um bloco gráfico.
- Padrões de pincel podem consistir em até cinco blocos gráfico, para as laterais, os cantos externos, os cantos internos e o início e o fim do caminho. Os blocos gráficos de canto adicionais permitem que os padrões de pincel fluam suavemente nos cantos.
- Padrões de preenchimento são divididos em blocos gráficos de maneira perpendicular ao eixo x.
- Padrões de pincel são divididos em blocos gráficos de maneira perpendicular ao caminho (com a parte superior do bloco gráfico sempre voltada para fora). Além disso, os blocos gráficos de canto giram 90° em sentido horário sempre que o caminho muda de direção.
- Padrões de preenchimento dispõem como bloco gráfico apenas o trabalho artístico dentro da caixa delimitadora de padrão, que consiste em um retângulo não preenchido e não traçado (que não é impresso) na extremidade posterior do trabalho artístico. Para padrões de preenchimento, a caixa delimitadora atua como uma máscara.
- Padrões de pincel dispõem como bloco gráfico o trabalho artístico que está dentro da caixa delimitadora de padrão e que se sobressai dessa caixa ou está a ela agrupado.

Orientações para construir blocos gráficos de padrões

[Para o início](#)

Siga estas orientações gerais para construir blocos gráficos de padrão:

- Para tornar o padrão menos complexo de forma a imprimir-lo mais rapidamente, remova todos os detalhes desnecessários do trabalho artístico de padrão e agrupe os objetos pintados com a mesma cor, de forma que eles fiquem adjacentes na ordem de empilhamento.
- Enquanto estiver criando o seu bloco gráfico de padrão, aumente ou diminua o zoom no trabalho artístico para alinhar os elementos com mais precisão e, em seguida, diminua o zoom do trabalho final para a seleção final.
- Quando mais complexo o padrão, menor deverá ser a seleção usada para criá-lo. Entretanto, quanto menor a seleção (e o bloco gráfico de padrão que ela criar), mais cópias serão necessárias para criar o padrão. Portanto, um bloco gráfico com uma polegada quadrada é mais eficiente do que um bloco gráfico com 1/4 de polegada quadrada. Se estiver criando um padrão simples, poderá incluir várias cópias desse objeto na seleção destinada ao bloco gráfico de padrão.
- Para criar padrões de linhas simples, coloque em camadas linhas traçadas com larguras e cores variadas e insira uma caixa delimitadora não preenchida e não traçada atrás das linhas de modo a criar um bloco gráfico de padrão.
- Para fazer com que um padrão de textura ou orgânico pareça irregular, varie sutilmente o trabalho artístico de bloco gráfico para obter um efeito mais realista. Você pode usar o efeito Tornar áspero para controlar variações.

- Para garantir uma divisão suave em blocos gráficos, feche os caminhos antes de definir o padrão.
- Amplie a exibição do trabalho artístico e verifique se existem falhas antes de definir um padrão.
- Se você desenhar uma caixa delimitadora ao redor do trabalho artístico, verifique se a caixa é um retângulo, se ela é o objeto na extremidade posterior do bloco gráfico e certifique-se de que essa caixa não esteja preenchida e traçada. Para fazer com que o Illustrator use essa caixa delimitadora para um padrão de pincel, certifique-se de que nada esteja se sobressaindo dessa caixa.

Siga estas orientações adicionais ao criar padrões de pincel:

- Quando possível, confine o trabalho artístico a uma caixa delimitadora não pintada para poder controlar como o padrão é dividido em blocos gráficos.
- Blocos gráficos de canto devem ser quadrados e ter a mesma altura que os blocos gráficos laterais para ficarem corretamente alinhados no caminho. Se você planeja usar blocos gráficos de canto com o seu padrão de pincel, alinhe os objetos nos blocos gráficos de canto horizontalmente aos objetos nos blocos gráficos laterais, de modo que os padrões fiquem divididos corretamente em blocos gráficos.
- Crie efeitos de canto especiais para padrões de pincel usando blocos gráficos de canto.

Criar amostras de padrão

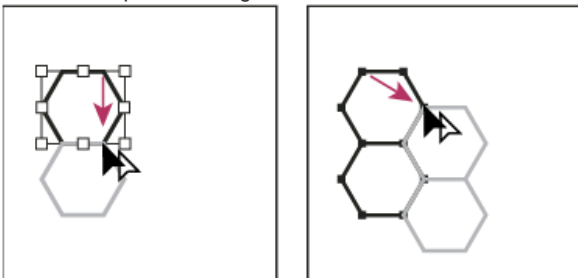
[Para o início](#)

1. Crie um trabalho artístico para o padrão.
2. (Opcional) Para controlar o espaçamento entre os elementos de padrão ou recortar partes do padrão, desenhe uma caixa delimitadora de padrão (um retângulo não preenchido) ao redor do trabalho artístico que você deseja usar como padrão. Selecione Objeto > Organizar > Enviar para trás, para transformar o retângulo no objeto da extremidade posterior. Para usar o retângulo como caixa delimitadora para um padrão de pincel ou preenchimento, preencha-o e trace-o com Nenhum.
3. Use a ferramenta Seleção para selecionar o trabalho artístico e a caixa delimitadora (se houver) que formarão o bloco gráfico de padrão.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Editar > Definir padrão, insira um nome na caixa de diálogo Nova amostra e clique em OK. O padrão é exibido no painel Amostras.
 - Arraste o trabalho artístico até o painel Amostras.


Criar padrões geométricos contínuos

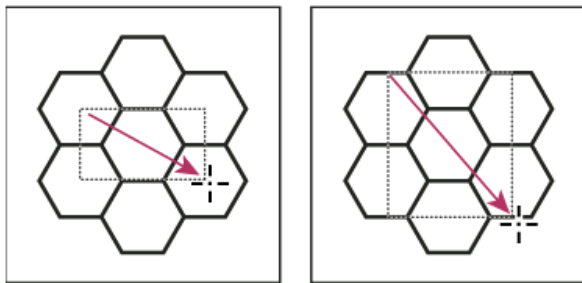
[Para o início](#)

1. Verifique se a opção Guias inteligentes está ativada e se a opção Aderir ao ponto está selecionada no menu Exibir.
2. Selecione o objeto geométrico. Para um posicionamento preciso, posicione a ferramenta Seleção direta em um dos pontos âncora do objeto.
3. Comece a desenhar o objeto verticalmente a partir de um dos seus pontos âncora. Em seguida, pressione as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), para copiar o objeto e restringir seu movimento.
4. Quando a cópia do objeto tiver aderido ao local, solte o botão do mouse e solte as teclas.
5. Usando a ferramenta Seleção de grupos, clique com a tecla Shift pressionada para selecionar ambos os objetos e comece a arrastá-los horizontalmente por um de seus pontos âncora. Em seguida, pressione as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), para criar uma cópia e restringir o movimento.



Selecione ambos os objetos (à esquerda) e arraste para criar uma cópia (à direita).

6. Quando a cópia do objeto tiver aderido ao local, solte o botão do mouse e solte as teclas.
7. Repita as etapas de 2 a 6 até criar o padrão desejado.
8. Use a ferramenta Retângulo  para seguir um destes procedimentos:
 - Para um preenchimento de padrão, desenhe uma caixa delimitadora a partir do ponto central do objeto no canto superior esquerdo até o ponto central do objeto no canto inferior direito.
 - Para um padrão de pincel, desenhe uma caixa delimitadora que delimite os objetos e que coincida com seus limites externos. Se o padrão for ser um bloco gráfico de canto, mantenha a tecla Shift pressionada ao arrastar para restringir a caixa delimitadora a um quadrado.



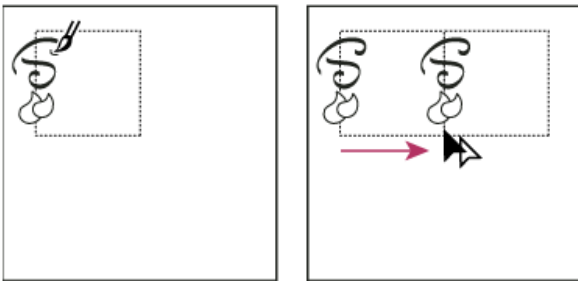
Caixa delimitadora para um padrão de preenchimento (à esquerda) e caixa delimitadora para um padrão de pincel (à direita)

9. Pinte os objetos geométricos com a cor desejada.
10. Salve os objetos geométricos como uma amostra de padrão.

Construir padrões de textura irregular

[Para o início](#)

1. Selecione Exibir > Aderir ao ponto.
2. Desenhe uma caixa delimitadora. Se estiver criando um padrão de pincel, pule para a etapa 13.
3. Desenhe a textura com os objetos ou linhas que fazem interseção somente com o lado esquerdo do retângulo delimitador.
4. Usando a ferramenta Seleção direta, selecione a textura e o retângulo e posicione o ponteiro sobre o canto inferior esquerdo do retângulo.
5. Arraste o retângulo até a direita e pressione as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), para criar uma cópia e restringir o movimento.

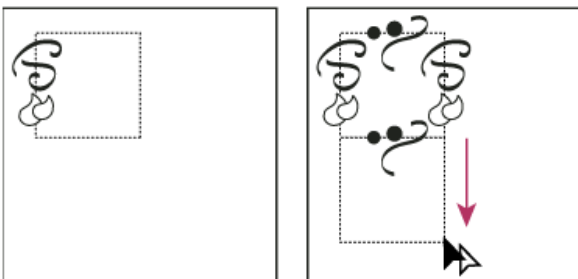


Desenhe a textura no lado esquerdo da caixa delimitadora (à esquerda) e, em seguida, copie a textura e o retângulo (à direita).

Quando o ponto do canto superior esquerdo da cópia aderir ao ponto do canto superior direito da caixa delimitadora, solte o botão do mouse e as teclas.

Se você conhecer as dimensões exatas da caixa delimitadora, poderá selecionar apenas as texturas e usar o comando Mover para especificar um movimento horizontal com a largura do retângulo. Não deixe de clicar em Copiar, em vez de OK, na caixa de diálogo Mover.

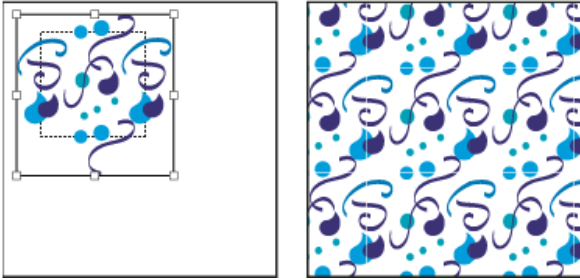
6. Clique fora do retângulo para cancelar sua seleção.
7. Selecione o retângulo direito e exclua-o.
8. Continue a desenhar a textura apenas com os objetos ou linhas que fazem interseção com o lado superior do retângulo.
9. Quando terminar apenas com o lado superior, selecione todas as linhas ou objetos que cruzam o lado superior e a caixa delimitadora. Em seguida, pressione as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), e arraste para baixo para criar uma cópia e restringir o movimento.



Desenhe a textura no lado superior da caixa delimitadora (à esquerda) e, em seguida, copie a textura e o retângulo (à direita).

10. Quando o ponto do canto superior esquerdo da cópia aderir ao ponto do canto inferior esquerdo do retângulo, solte o botão do mouse e as teclas.
11. Cancele a seleção de tudo.
12. Selecione o retângulo inferior e todos os objetos que não cruzem o retângulo superior e exclua-os.
13. Usando a ferramenta Lápis, preencha o meio do retângulo com a sua textura. Tome cuidado para não fazer a interseção com nenhuma das bordas do retângulo. Pinte a textura.

14. Salve o trabalho artístico e o retângulo como uma amostra de padrão.




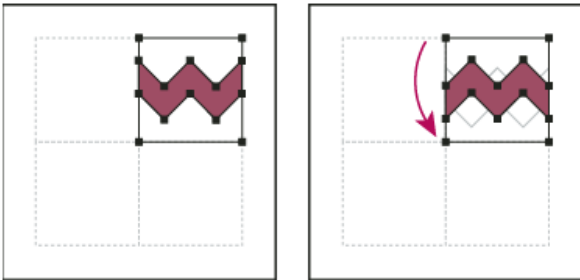
Definição do trabalho artístico e do retângulo como um padrão (à esquerda) e preenchimento de uma área com o padrão (à direita)

Criar blocos gráficos de canto para padrões de pincel

Para o início

Blocos gráficos de canto proporcionam efeitos de borda especiais ao se aplicar padrões de pincel. Você pode criar blocos gráficos de canto a partir do zero ou pode usar o bloco gráfico lateral de um padrão de pincel como base para projetar blocos gráficos de canto complementares externos e internos (refletidos em -135°).

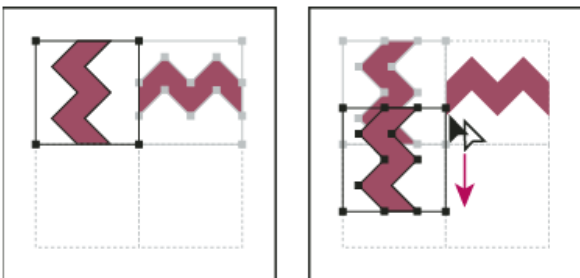
1. Selecione Arquivo > Abrir, localize um arquivo de padrão de pincel (fornecido com o Adobe Illustrator) que você deseja utilizar e clique em Abrir.
2. Selecione Janela > Pincéis. Selecione o bloco gráfico que deseja usar e arraste-o até o centro do trabalho artístico.
3. Se o bloco gráfico não tiver uma caixa delimitadora quadrada, crie uma caixa que delimite completamente o trabalho final, com a mesma altura que o bloco gráfico lateral. (Blocos gráficos laterais podem ser retangulares.) Preencha e trace a caixa com Nenhum e escolha Objeto > Organizar > Enviar para trás para posicionar a caixa na extremidade posterior do trabalho artístico. (A caixa delimitadora ajuda a alinhar o novo bloco gráfico.)
4. Selecione o bloco gráfico e a caixa delimitadora.
5. Para criar um bloco gráfico de canto externo, use a ferramenta Girar  para girar o bloco gráfico e sua caixa delimitadora em 180° . Ignore esta etapa para criar um bloco gráfico de canto interno.



Bloco gráfico colado (à esquerda) comparado ao mesmo bloco gráfico girado em 180° (à direita)

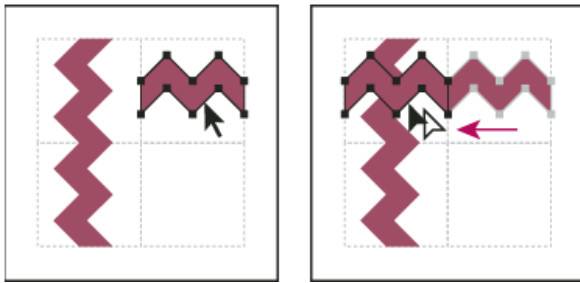
6. Usando a ferramenta Girar, clique com as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), pressionadas no canto inferior esquerdo da caixa delimitadora. Insira um valor de 90° e clique em Copiar para criar uma cópia à esquerda do primeiro bloco gráfico. Esse bloco gráfico se torna o bloco gráfico de canto.
7. Usando a ferramenta Seleção, arraste o bloco gráfico esquerdo para baixo pelo ponto âncora direito, pressionando as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), para criar uma cópia e restringir o movimento de modo a criar um terceiro bloco gráfico embaixo do segundo. Quando o ponto âncora superior direito da cópia aderir ao ponto âncora inferior direito do bloco gráfico de canto, solte o botão do mouse e as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS).

Use a terceira cópia para alinhamento.



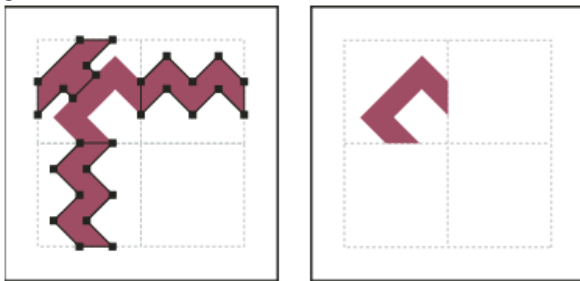
Gire em 90° e copie o bloco gráfico esquerdo (à esquerda) e arraste um bloco gráfico de canto com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para criar uma cópia abaixo dele (à direita).

8. Selecione o trabalho artístico no bloco gráfico direito. Arraste-o até a esquerda, pressionando as teclas Alt e Shift (Windows), ou Option e Shift (Mac OS), de forma que o trabalho artístico do bloco gráfico direito se sobreponha ao do bloco gráfico de canto.



Copie (à esquerda) e mova o bloco gráfico direito superior sobre o bloco gráfico de canto (à direita).

9. Edite o bloco gráfico de canto de forma que o seu trabalho artístico fique alinhado vertical e horizontalmente aos blocos gráficos próximos a ele. Selecione e exclua todas as partes do bloco gráfico que você não deseja manter no canto e edite a arte restante para criar o bloco gráfico de canto externo final.



A exclusão de elementos desnecessários (à esquerda) produz um bloco gráfico de canto externo final (à direita).

10. Selecione todas as partes do bloco gráfico, incluindo a caixa delimitadora.
11. Salve o novo padrão como uma amostra.
12. Clique duas vezes na nova amostra de padrão para ativar a caixa de diálogo Opções de amostra, nomeie o bloco gráfico como uma variação do original (por exemplo, use o sufixo “externo”) e clique em OK.

Modificar padrões

[Para o início](#)

1. Verifique se nada está selecionado no trabalho final.
2. No painel Amostras, selecione a amostra de padrão que você deseja modificar.
3. Arraste a amostra de padrão até a prancheta, onde o bloco gráfico de padrão será editado.
4. Selecione o bloco gráfico de padrão e, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste o padrão modificado sobre a amostra de padrão antiga no painel Amostras.

O padrão é substituído no painel Amostras e atualizado no arquivo atual.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Malhas

Criar objetos de malha

Editar objetos de malha

Definir transparência para malhas de gradiente

Um objeto de malha é um objeto multicolor no qual as cores podem fluir em diferentes posições e fazer transições suaves de um ponto para outro. Quando você cria um objeto de malha, várias linhas, chamadas de linhas de malha, entrelaçam o objeto e fornecem uma maneira de manipular facilmente as transições de cores nesse objeto. Ao mover e editar pontos nas linhas de malha, é possível alterar a intensidade de uma mudança de cor ou alterar a extensão de uma área colorida no objeto.

Na interseção de duas linhas de malha, existe um tipo especial de ponto âncora chamado de ponto de malha. Pontos de malha aparecem como losangos e apresentam as mesmas propriedades que os pontos âncora, com a capacidade adicionada de aceitar cores. Você pode adicionar e excluir pontos de malha, editá-los ou alterar a cor associada a cada um deles.

Pontos âncora também aparecem na malha (diferenciados por seu quadrado no lugar da forma de losango) e podem ser adicionados, excluídos, editados e movidos como qualquer outro ponto âncora no Illustrator. Pontos âncora podem ser inseridos em qualquer linha de malha. Você pode clicar em um ponto âncora e arrastar suas linhas de direção para modificá-lo.

A área entre quatro pontos de malha é chamada de retalho de malha. Você também pode alterar a cor do retalho de malha usando as mesmas técnicas aplicadas à alteração de cores em um ponto de malha.

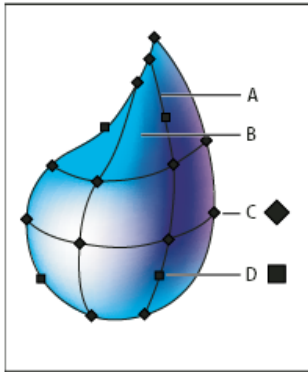


Diagrama de um objeto de malha

A. Linha de malha B. Retalho de malha C. Ponto de malha D. Ponto âncora

Criar objetos de malha

[Para o início](#)


Você pode criar objetos de malha a partir de objetos de vetor, com exceção de caminhos compostos e objetos de texto. Não é possível criar objetos de malha a partir de imagens vinculadas.

Para melhorar o desempenho e a velocidade de redesenho, mantenha o tamanho mínimo para objetos de malha. Objetos de malha complexos podem reduzir significativamente o desempenho. Portanto, é melhor criar alguns objetos de malha pequenos e simples do que criar um único objeto de malha complexo. Ao converter objetos complexos, use o comando Criar malha para obter os melhores resultados.

Nota: Ao imprimir objetos de malha, as cores especiais são preservadas para saída EPS, PDF e PostScript.

Para obter mais informações sobre como criar um objeto de malha de gradiente, consulte o tutorial "Achieve photo realism with Gradient Mesh", em www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_br.

Criar um objeto de malha com um padrão irregular de pontos de malha

1. Selecione a ferramenta Malha  e selecione uma cor de preenchimento para os pontos de malha.
2. Clique no local em que deseja posicionar o primeiro ponto de malha.

O objeto é convertido em objeto de malha, com o número mínimo de linhas de malha.

3. Continue clicando para adicionar mais pontos de malha. Clique com a tecla Shift pressionada para adicionar um ponto de malha sem alterar a cor de preenchimento atual.

Criar um objeto de malha com um padrão regular de pontos de malha

1. Selecione o objeto e escolha Objeto > Criar malha de gradiente.

2. Defina o número de linhas e colunas e selecione a direção do realce no menu Aparência:

Plano Aplica a cor original do objeto uniformemente à superfície, não gerando realces.

Até o centro Cria um realce no centro do objeto.

Até a borda Cria um realce nas bordas do objeto.

3. Insira uma porcentagem de realce branco a ser aplicado ao objeto de malha. Um valor de 100% aplica um realce de branco máximo ao objeto, enquanto um valor de 0% não aplica realce branco ao objeto.

Converter um objeto preenchido com gradiente em um objeto de malha

1. Selecione o objeto e escolha Objeto > Expandir.

2. Selecione Malha de gradiente e clique em OK.

O objeto selecionado é convertido em um objeto de malha que assume a forma do gradiente, seja circular (radial) ou retangular (linear).

Converter um objeto de malha de volta a um objeto de caminho


❖ Selecione o objeto de malha, escolha Objeto > Caminho > Deslocar caminho e insira zero para o valor de deslocamento.

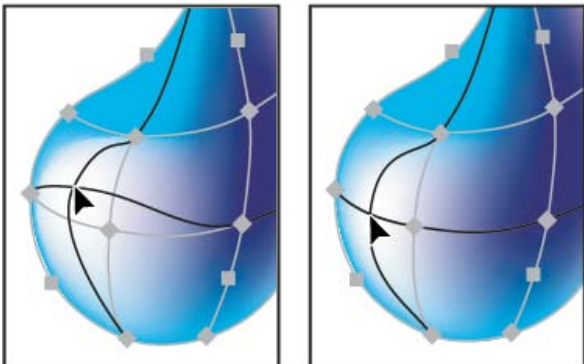
Editar objetos de malha

[Para o início](#)

É possível editar um objeto de malha adicionando, excluindo e movendo pontos de malha, alterando a cor dos pontos e retalhos de malha e convertendo o objeto de malha de volta a um objeto regular.

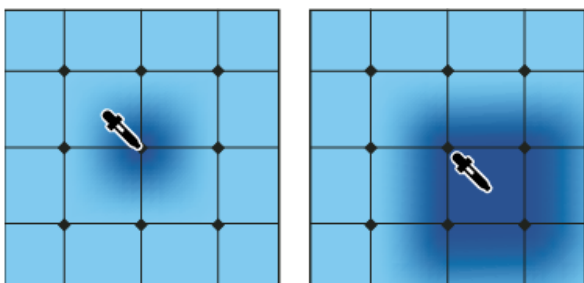
❖ Edite um objeto de malha seguindo qualquer um destes procedimentos:

- Para adicionar um ponto de malha, selecione a ferramenta Malha  e escolha uma cor de preenchimento para os novos pontos de malha. Em seguida, clique em qualquer local do objeto de malha.
- Para excluir um ponto de malha, clique nele com a ferramenta Malha e com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada.
- Para mover um ponto de malha, arraste-o com a ferramenta Malha ou Seleção direta. Arraste um ponto de malha com a ferramenta Malha e a tecla Shift pressionada para mantê-lo em uma linha de malha. Essa é uma maneira conveniente de mover um ponto de malha ao longo de uma linha de malha curva sem distorcer essa linha.



Arrastar para mover o ponto de malha (à esquerda) e arrastar com a ferramenta Malha e a tecla Shift pressionada para restringir o ponto à linha de malha (à direita)

- Para alterar a cor de um ponto ou retalho de malha, selecione o objeto de malha e arraste uma cor do painel Cor ou Amostras até esse ponto ou retalho. Ou, cancele a seleção de todos os objetos e escolha uma cor de preenchimento. Em seguida, selecione o objeto de malha e use a ferramenta Conta-gotas para aplicar a cor de preenchimento a pontos ou retalhos de malha.



Adição de cor a um ponto de malha (à esquerda) e adição de cor a um retalho de malha (à direita)

Definir transparência para malhas de gradiente

[Para o início](#)

Você pode definir os valores de opacidade e transparência dentro das malhas de gradiente. Os valores de transparência e opacidade podem ser

atribuídos a nós de malhas individuais. Para atribuir valores de transparência:

1. Selecione um ou mais nós ou retalhos de malhas.
2. Defina a opacidade do seletor Opacidade no painel Transparência, no painel de controle ou no painel Aparência.

Nota: Se você salvar o objeto em formato legado, *EPS* ou *PDF*, a transparência no objeto da malha será mantida, criando uma máscara de opacidade.

Mais tópicos da Ajuda

[Malha de gradiente](#)

[Aplicar um gradiente a um objeto](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Traçar um objeto

[Aplicar um alinhamento, uma largura ou uma cor de traçado](#)

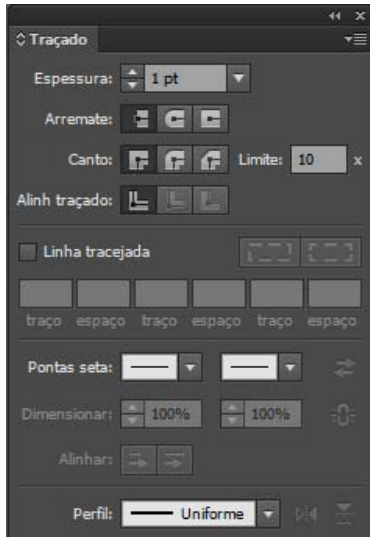
[Criar linhas tracejadas ou pontilhadas](#)

[Alterar os arremates ou junções de uma linha](#)

[Adicionar pontas de seta](#)

[Personalizar pontas de seta](#)

Use o painel Traçado (Janela > Traçado) para especificar se uma linha é sólida ou tracejada, a sequência de tracejados e outros ajustes de tracejados, se for uma linha tracejada, a espessura do traçado, o alinhamento do traçado, o limite de mitra, as pontas de setas, os perfis de largura e os estilos das junções e arremates de linha.



Painel Traçado

Você pode aplicar opções de traçado a um objeto inteiro ou pode usar grupos de Pintura em tempo real e aplicar diferentes traçados a bordas distintas nesse objeto.

O instrutor Dave Cross da revista Layers mostra como aplicar o preenchimento e o traçado no Illustrator e alguns atalhos práticos para trabalhar com preenchimento e traçado neste [vídeo](#).

Aplicar um alinhamento, uma largura ou uma cor de traçado

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto. (Para selecionar uma borda em um grupo de Pintura em tempo real, use a ferramenta Seleção de pintura em tempo real.)
2. Clique na caixa Traçado, no painel Ferramentas, no painel Cor ou no Painel de controle. Isso indica que você deseja aplicar um traçado em vez de um preenchimento.



Caixa 'Traçado'

3. Selecione uma cor no painel Cor ou uma amostra no painel Amostras ou no Painel de controle. Como alternativa, clique duas vezes na caixa Traçado para selecionar uma cor usando o Seletor de cores.
Se quiser usar a cor atual na caixa Traçado, basta arrastar essa cor até o objeto. Arrastar não funciona em grupos de Pintura em tempo real.
4. Selecione uma espessura no painel Traçados ou no Painel de controle.
5. Se o objeto for um caminho fechado (e não um grupo de Pintura em tempo real), escolha uma opção no painel Traçado para alinhar o traçado ao longo desse caminho:
 - Alinhar traçado ao centro

- Alinhar traçado ao interior
- Alinhar traçado ao exterior

Nota: Se você tentar alinhar caminhos que usam diferentes alinhamentos de traçado, talvez esses caminhos não fiquem exatamente alinhados. Certifique-se de que as configurações de alinhamento de caminhos sejam as mesmas se você precisar que as bordas coincidam exatamente quando alinhadas.

[Para o início](#)

Criar linhas tracejadas ou pontilhadas

Você pode criar uma linha tracejada ou pontilhada editando os atributos de traçado de um objeto.

1. Selecione o objeto.
2. No painel Traçado, selecione Linha tracejada. Se a opção Linha tracejada não estiver aparecendo, escolha Mostrar opções no menu do painel Traçado.
3. Clique no ícone: Alinhar tracejados a cantos e extremidades de caminhos, ajustando os comprimentos para adaptá-los . Esta opção permite tornar consistentes e previsíveis os tracejados nos cantos e nas extremidades dos caminhos. Se for necessário manter a aparência dos tracejados sem alinhá-los, selecione o ícone Preservar comprimentos exatos de tracejados e espaços .



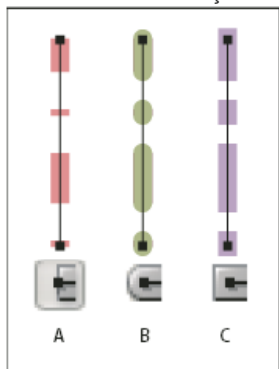
Ajustes de tracejados nos cantos

A. Comprimentos exatos de tracejados e espaços preservados **B.** Tracejados alinhados a cantos e extremidades de caminhos, ajustando os comprimentos para adaptá-los

4. Especifique uma sequência de traços inserindo os comprimentos dos traços e os espaços entre eles.

Os números inseridos se repetem em sequência de forma que, uma vez estabelecido o padrão, você não precise preencher todas as caixas de texto.

5. Selecione uma opção de arremate para alterar as extremidades dos traços. A opção Arremate limitado cria traços com extremidades quadradas, a opção Arremate arredondado cria traços ou pontos arredondados, enquanto a opção Arremate projetado estende as extremidades dos traços.



Linhas tracejadas de 6 pontos com espaços de traço de 2, 12, 16, 12

A. Arremate limitado **B.** Arremate arredondado **C.** Arremate projetado

Para assistir a um vídeo sobre como criar traços pontilhados perfeitos, consulte www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_en.

[Para o início](#)

Alterar os arremates ou junções de uma linha

Um arremate é a extremidade de uma linha aberta, enquanto uma junção é o ponto em que uma linha reta muda de direção (se transforma em uma curva). Você pode alterar os arremates e as junções de uma linha alterando os atributos de traçado do objeto.

1. Selecione o objeto.
2. No painel Traçado, selecione uma opção de arremate e uma opção de junção.

Se as opções não estiverem aparecendo, escolha Mostrar opções, no menu do painel.

Arremate limitado Cria linhas traçadas com extremidades quadradas.

Arremate arredondado Cria linhas traçadas com extremidades semicirculares.

Arremate projetado Cria linhas traçadas com extremidades quadradas que se estendem por metade da largura da linha além da extremidade dessa linha. Essa opção faz com que a espessura da linha se estenda igualmente em todas as direções ao redor da linha.

Junção de mitra Cria linhas traçadas com cantos pontiagudos. Insira um limite de mitra entre 1 e 500. O limite de mitra controla quando o programa alterna de uma junção com mitra (pontiaguda) para uma junção chanfrada (quadrada). O limite de mitra padrão é 10, o que significa que, quando o comprimento do ponto atingir dez vezes a espessura do traçado, o programa alternará de uma junção de mitra para uma junção chanfrada. Um limite de mitra de 1 resulta em uma junção chanfrada.

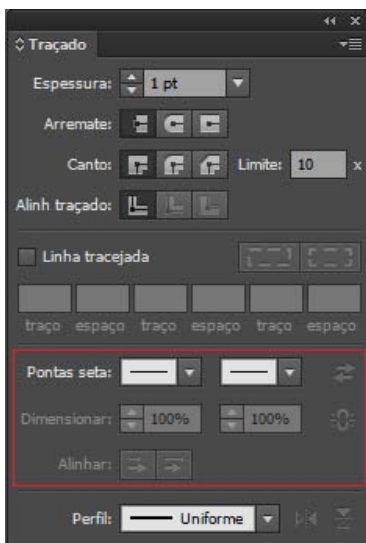
Junção arredondada Cria linhas traçadas com cantos arredondados.

Junção chanfrada Cria linhas traçadas com cantos quadrados.

[Para o início](#)

Adicionar pontas de seta

No Illustrator CS5, é possível acessar pontas de seta no painel Traçado e associar controles para ajustar o tamanho. Pontas de seta padrão estão disponíveis na lista suspensa Pontas de seta no painel Traçado. Usando o painel Traçado, também é possível alternar pontas de seta facilmente.



Pontas de seta no painel Traçado

Você pode redimensionar da ponta e a extremidades das setas de

forma independente, usando a opção Escala. Se quiser vincular o início e o final da escala de pontas de seta, clique no ícone Vincular escalas das pontas de seta inicial e final, ao lado da opção Escala.

Também é possível ajustar o caminho para alinhá-lo à ponta ou à extremidade da ponta de seta, usando as opções em Alinhar. As opções são:

- Estender ponta de seta para além do final do caminho
- Colocar ponta de seta no final do caminho

Nota: Para remover pontas de seta de objetos, escolha a opção Nenhuma ponta de seta na lista suspensa.

[Para o início](#)

Personalizar pontas de seta

Para definir pontas de seta personalizadas, abra o arquivo Arrowheads.ai, localizado em ShowPackageContent\Required\Resources\<localidade>\ (para Mac) e \Support Files\Required\Resources\<localidade>\ (para Windows). Siga as instruções no arquivo para criar pontas de setas personalizadas.

Coloque o arquivo Arrowheads.ai atualizado em: <início do Illustrator>\Plug-ins\ e evite substituir o arquivo Arrowheads.ai existente.



Seleção e organização de objetos

Seleção de objetos

Opções de seleção e preferências

Isolar o trabalho artístico para edição

Selecionar objetos atrás

Selecionar o objeto seguinte na ordem de empilhamento

Selecionar objetos usando o painel Camadas

Selecione um objeto com a ferramenta Seleção, Laço ou Varinha mágica

Selecionar objetos preenchidos

Selecionar grupos e objetos em um grupo

Selecionar faces e bordas em um grupo de Pintura em tempo real

Selecionar objetos por característica

Repetir, inverter ou salvar uma seleção

Para organizar e definir o layout da sua arte, utilize ferramentas para selecionar, posicionar e empilhar objetos com precisão. Você pode medir e alinhar objetos, agrupar objetos de forma que eles sejam tratados como uma única unidade, além de isolar, bloquear ou ocultar objetos seletivamente.

Opções de seleção e preferências

[Para o início](#)


Opções para seleção de objetos


Para poder modificar um objeto, você precisa diferenciá-lo dos objetos ao seu redor. Isso é feito selecionando-se esse objeto. Depois de selecionar um objeto, ou parte de um objeto, você pode editá-lo.

O Illustrator dispõe dos seguintes métodos e ferramentas de seleção:


Modo de Isolamento Permite isolar rapidamente uma camada, uma subcamada, um caminho ou um grupo de objetos de todos os outros elementos artísticos do seu documento. Quando no modo de isolamento, todos os objetos não isolados no documento aparecem esmaecidos, não podendo ser selecionados ou editados.


Painel Camadas Permite selecionar objetos individuais ou variados com rapidez e precisão. Você pode selecionar um único objeto (mesmo que ele esteja em um grupo), todos os objetos em uma camada e grupos inteiros.


Ferramenta Seleção  Permite selecionar objetos e grupos clicando ou arrastando sobre eles. Você também pode selecionar grupos dentro de grupos e objetos dentro de grupos.


Ferramenta Seleção direta  Permite selecionar segmentos de caminho ou pontos âncora individuais clicando neles ou selecionar um caminho ou grupo inteiro selecionando qualquer outro ponto no item. Você também pode selecionar um ou mais objetos em um grupo de objetos.


Nota: No modo de contorno, a ferramenta Seleção direta pode selecionar gráficos importados que estão próximos do ponteiro da ferramenta. Para evitar a seleção de gráficos indesejados, bloqueie ou oculte os gráficos antes de fazer a seleção.

Ferramenta Seleção de grupos  Permite selecionar um objeto em um grupo, um único grupo em vários grupos ou um conjunto de grupos no trabalho artístico. Cada clique adicional inclui todos os objetos do grupo seguinte na hierarquia.

Ferramenta Seleção de perspectiva  Permite colocar objetos e texto em perspectiva, alternar planos ativos, mover objetos em perspectiva e mover objetos na direção perpendicular.

Ferramenta Laço  Permite selecionar objetos, pontos âncora ou segmentos de caminho arrastando ao redor de todo o objeto ou de parte dele.

Ferramenta Varinha mágica  Permite selecionar objetos da mesma cor, espessura de traçado, cor de traçado, opacidade ou modo de mistura ao clicar nesses objetos.

Ferramenta Seleção de pintura em tempo real  Permite selecionar faces (áreas delimitadas por caminhos) e bordas (partes de caminhos entre interseções) de grupos de Pintura em tempo real.

Comandos de seleção (localizados no menu Selecionar) Permitem selecionar ou cancelar a seleção de todos os objetos rapidamente, além de selecionar objetos com base em sua posição relativa a outros objetos. Você pode selecionar todos os objetos de um tipo específico, ou que compartilham atributos específicos, e salvar ou carregar seleções. Também pode selecionar todos os objetos na prancheta ativa.

Mantenha pressionada a tecla **Ctrl** (Windows) ou **Command** (Mac OS) para ativar temporariamente a última ferramenta de seleção usada (ferramenta Seleção, ferramenta Seleção direta ou ferramenta Seleção de Grupo) ao usar outro tipo de ferramenta.

Para assistir a um vídeo sobre como selecionar e manipular objetos, consulte www.adobe.com/go/vid0034_br.

Especificar preferências de seleção

Selecionar caminhos e pontos em imagens complexas pode ser um desafio. Usando as preferências de Exibição de seleção e âncora, você pode

especificar a tolerância para seleção de pixels e escolher outras opções que possam facilitar a seleção para um determinado documento.

1. Selecione Editar > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Windows) ou Illustrator > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Mac OS).
2. Especifique qualquer uma das seguintes opções de Seleção:

Tolerância Especifica o intervalo de pixels para a seleção de pontos âncora. Valores altos aumentam a largura da área ao redor de um ponto de âncora em que você pode clicar para selecionar.

Seleção de objeto somente por caminho Especifica se é possível selecionar um objeto preenchido clicando em qualquer local nesse objeto ou se você precisa clicar em um caminho.

Aderir ao ponto Encaixa objetos a pontos âncora e guias. Especifique a distância entre o objeto e o ponto âncora ou a guia quando o encaixe ocorrer.

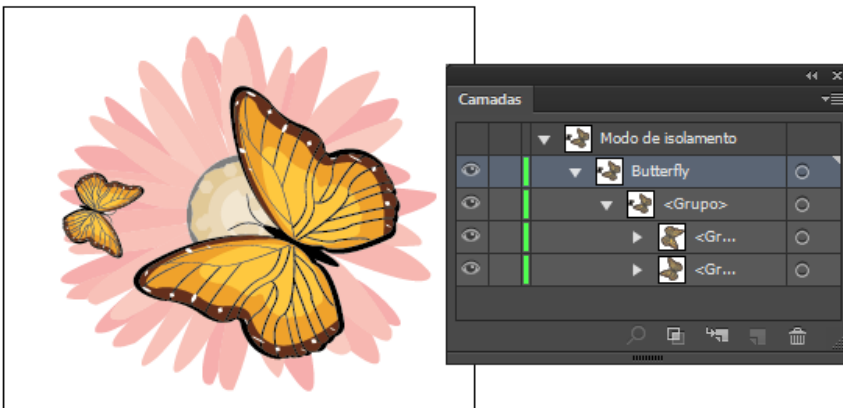
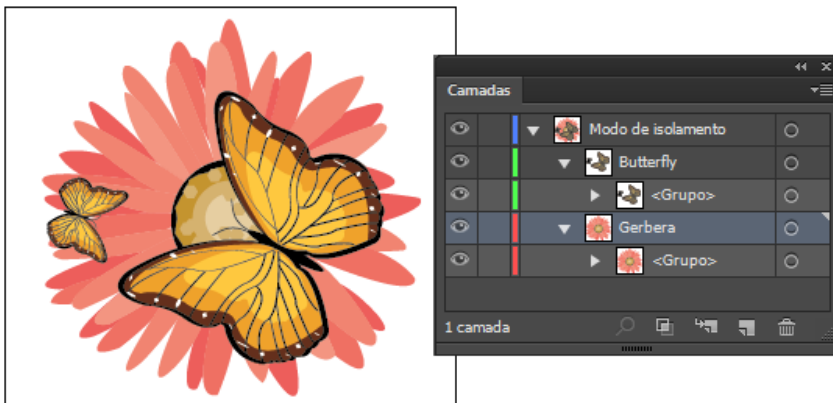
Isolar o trabalho artístico para edição

[Para o início](#)

O modo de Isolamento isola objetos para que você possa selecionar e editar facilmente objetos específicos ou partes de objetos. É possível isolar qualquer um destes objetos: camadas, subcamadas, grupos, símbolos, máscaras de recorte, caminhos compostos, malhas de gradiente e caminhos.

No modo de Isolamento, você pode excluir, substituir e adicionar novo trabalho artístico relativo ao trabalho artístico isolado. Assim que você sai desse modo, o trabalho artístico substituído ou novo é adicionado no mesmo local que o trabalho artístico isolado. O modo de Isolamento bloqueia automaticamente todos os outros objetos, de forma que apenas os objetos que estiverem nesse modo sejam afetados pelas edições efetuadas. Não é preciso preocupar-se sobre em qual camada um objeto reside e não há necessidade de bloquear ou ocultar manualmente todos os objetos que não devem ser afetados pelas edições.

Nota: Quando a definição de um símbolo é editada, o símbolo aparece no modo de isolamento. (Consulte Editar ou redefinir um símbolo.)



Isolando o grupo da borboleta


Quando o modo de isolamento está ativo, o objeto isolado aparece colorido, enquanto o restante do trabalho artístico aparece esmaecido. O nome e o local do objeto isolado (às vezes chamados de trilhas) aparecem na borda do modo de isolamento, e o painel Camadas exhibe somente o trabalho artístico na subcamada ou grupo isolado. Quando você sai do modo de isolamento, as outras camadas e grupos reaparecem no painel Camadas.

É possível exibir objetos isolados no modo de contorno ou no modo de visualização.


Para assistir um vídeo sobre como usar camadas e o modo de isolamento, consulte www.adobe.com/go/vid0041_br.

Isolar um caminho, um objeto ou um grupo

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no caminho ou grupo usando a ferramenta Seleção.
- Selecione o grupo, o objeto ou o caminho e clique no botão Isolar objeto selecionado , no painel de Controle.
- Clique no grupo com o botão direito (Windows), ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada, e escolha Isolar grupo selecionado.
- Clique no caminho com o botão direito (Windows), ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada, e escolha Isolar caminho selecionado.
- Selecione o grupo, o objeto ou o caminho no painel Camadas e escolha Ativar modo de isolamento, no menu do painel Camadas, ou clique no botão Isolar objeto selecionado, no Painel de controle.

Isolar um caminho dentro de um grupo



1. Selecione o caminho usando a ferramenta Seleção direta ou apontando para ele no painel Camadas.
2. Clique no botão Isolar objeto selecionado , no painel de Controle.

Isolar uma camada ou subcamada

❖ Selecione a camada ou subcamada no painel Camadas e escolha Ativar modo de isolamento no menu desse painel.

Sair do modo de isolamento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Pressione Esc.
- Clique no botão Sair do modo de isolamento  uma ou mais vezes (se você tiver isolado uma subcamada, um clique irá retorná-lo um nível, enquanto dois cliques deixarão o modo de isolamento).
- Clique em qualquer local da barra do modo de isolamento.
- Clique no botão Sair do modo de isolamento , no painel de Controle.
- Usando a ferramenta Seleção, clique duas vezes fora do grupo isolado.
- Clique com o botão direito (Windows), ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada, e escolha Sair do modo de isolamento.

Selecionar objetos atrás

[Para o início](#)

No Illustrator CS5, você pode selecionar os objetos que estão embaixo de outros usando Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS). O ponteiro muda para Selecionar atrás no primeiro Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS). Ao usar Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) de maneira subsequente, a seleção é repetida pelos objetos diretamente embaixo da posição do ponteiro.

Nota: Para ativar ou desativar esta opção, clique em *Editar > Preferências > Seleção e exibição de âncora (Windows) ou Illustrator > Preferências > Seleção e exibição de âncora (Mac OS)*. Então, marque a caixa de seleção *Control+clique para selecionar Objeto atrás (Windows) ou Command+clique para selecionar Objetos atrás (Mac OS) na área de Seleção*.

Selecionar o objeto seguinte na ordem de empilhamento

[Para o início](#)

Você pode selecionar um objeto acima ou abaixo de um objeto selecionado na ordem de empilhamento. Esses comandos não funcionam no modo de isolamento.

❖ Para selecionar o objeto mais próximo acima ou abaixo do objeto selecionado, Selecione > Próximo objeto acima ou Selecione > Próximo objeto abaixo.

Selecionar objetos usando o painel Camadas

[Para o início](#)

1. No painel Camadas, localize o objeto que você deseja selecionar. Talvez seja necessário clicar em uma seta de alternância de forma a expandir uma camada ou um grupo ou rolar para cima ou para baixo no painel de forma a localizar o objeto.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para selecionar objetos individuais, clique na coluna de seleção do objeto (entre o botão de destino e a barra de rolagem). Clique com a tecla Shift pressionada para adicionar ou remover objetos da seleção.
 - Para selecionar todo o trabalho artístico em uma camada ou grupo, clique na coluna de seleção dessa camada ou grupo.
 - Para selecionar todo o trabalho artístico em uma camada com base no trabalho artístico atualmente selecionado, escolha *Selecionar > Objeto > Tudo nas mesmas camadas*.


Caixas de cores de seleção aparecem ao lado de cada item selecionado no painel.

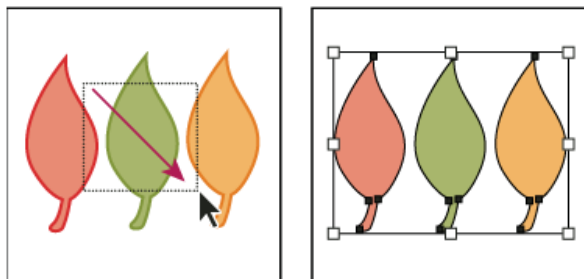
Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com camadas, consulte www.adobe.com/go/vid0041_br.

[Para o início](#)




Selecione um objeto com a ferramenta Seleção, Laço ou Varinha mágica

Selecionar objetos com a ferramenta Seleção

1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em um objeto.
 - Arraste uma marca de seleção ao redor de parte de um ou mais objetos ou de todos os objetos.
3. Para adicionar objetos à seleção, ou removê-los da seleção, mantenha pressionada a tecla Shift e clique ou arraste ao redor dos objetos que você deseja adicionar ou remover.




Arrastar sobre objetos para selecioná-los

Quando a ferramenta Seleção encontra-se sobre um objeto ou grupo não selecionado, ela se transforma em . Quando se encontra sobre um objeto ou grupo selecionado, ela se transforma em . Quando a ferramenta se encontra sobre um ponto âncora ou um objeto não selecionado, um quadrado oco aparece ao lado da seta .

Para assistir a um vídeo sobre como selecionar objetos, consulte www.adobe.com/go/vid0034_br.

Selecionar objetos com a ferramenta Laço


1. Selecione a ferramenta Laço .
2. Arraste ao redor ou entre os objetos.

Selecionar objetos com a ferramenta Varinha mágica

Use a ferramenta Varinha mágica para selecionar todos os objetos em um documento com atributos de preenchimento (como a cor e o padrão) idênticos ou semelhantes.

Você pode personalizar a ferramenta Varinha mágica de forma a selecionar objetos com base na espessura do traçado, na cor do traçado, na opacidade ou no modo de mistura. Também pode alterar as tolerâncias usadas pela ferramenta Varinha mágica para identificar objetos semelhantes.

Selecionar objetos com base na cor de preenchimento com a ferramenta Varinha mágica

1. Selecione a ferramenta Varinha mágica .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma nova seleção, clique no objeto contendo os atributos que você deseja selecionar. São selecionados todos os objetos com os mesmos atributos que foram clicados.
 - Para adicionar à seleção atual, pressione Shift e clique em outro objeto contendo os atributos que você deseja adicionar. Também são selecionados todos os objetos com os mesmos atributos que foram clicados.
 - Para subtrair da seleção atual, pressione Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique no objeto contendo os atributos que você deseja subtrair. São removidos da seleção todos os objetos com os mesmos atributos.

Personalizar a ferramenta Varinha mágica

1. Siga um destes procedimentos para abrir o painel Varinha mágica:
 - Clique duas vezes na ferramenta Varinha mágica, no painel Ferramentas.
 - Selecione Janela > Varinha mágica.

2. Para selecionar objetos de acordo com a cor de preenchimento, selecione Cor de preenchimento e insira um valor de Tolerância entre 0 e 255 pixels para RGB ou entre 0 e 100 pixels para CMYK.

Valores baixos de tolerância selecionam objetos bastante semelhantes ao objeto clicado, enquanto valores maiores selecionam objetos com um intervalo mais amplo da propriedade selecionada.

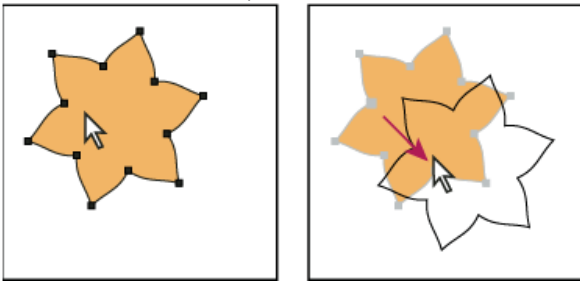
3. Selecione Mostrar opções de traçado, no menu do painel Varinha mágica, e siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para selecionar objetos de acordo com a cor do traçado, selecione Cor do traçado e insira um valor de Tolerância entre 0 e 255 pixels para RGB ou entre 0 e 100 pixels para CMYK.
 - Para selecionar objetos de acordo com a espessura do traçado, selecione Espessura do traçado e insira um valor de Tolerância entre 0 e 1000 pontos.
4. Selecione Mostrar opções de transparência, no menu do painel Varinha mágica, e siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para selecionar objetos de acordo com a transparência ou o modo de mistura, selecione Opacidade e insira um valor de Tolerância entre 0 e 100%.
 - Para selecionar objetos de acordo com o modo de mesclagem, selecione Modo de mistura.

Selecionar objetos preenchidos

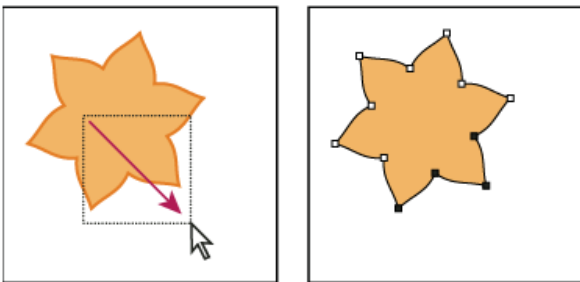
[Para o início](#)

A preferência Seleção de objeto somente por caminho determina se é possível selecionar um objeto preenchido clicando em qualquer ponto na área desse objeto com a ferramenta Seleção ou Seleção direta, ou se é necessário clicar em um segmento de caminho ou ponto âncora com essas ferramentas. Por padrão, essa preferência está desativada. Em alguns casos, convém ativar essa preferência; por exemplo, quando você trabalha com objetos preenchidos sobrepostos e deseja selecionar facilmente os objetos subjacentes.

Nota: A preferência Seleção de objeto somente por caminho não é aplicável à seleção de objetos não preenchidos ou à visualização do trabalho artístico como contornos. Nesses casos, nunca é possível selecionar um objeto clicando dentro do seu caminho. (Consulte Exibir o trabalho artístico como contornos.)



Com a opção Seleção de objeto somente por caminho desmarcada, a operação de clicar dentro do objeto e arrastar seleciona e move um objeto.



Com a opção Seleção de objeto somente por caminho selecionada, a operação de arrastar com a ferramenta Seleção direta seleciona pontos e segmentos em uma marca de seleção.

❖ Selecione Editar > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Windows) ou Illustrator > Preferências > Exibição de seleção e âncora (Mac OS) e escolha Seleção de objeto somente por caminho.

Selecionar grupos e objetos em um grupo

[Para o início](#)

Após o agrupamento dos objetos, a seleção de qualquer parte do grupo com a ferramenta Seleção ou Laço seleciona o grupo inteiro. Se você não souber se um objeto faz parte de um grupo, selecione-o com a ferramenta Seleção.

As ferramentas Seleção direta e Laço permitem selecionar um único caminho ou objeto que faz parte de um ou vários grupos. Se você tiver grupos de objetos em outros grupos, poderá selecionar o grupo seguinte na hierarquia de agrupamento utilizando a ferramenta Seleção de grupos. Cada clique sucessivo adiciona outro subconjunto de objetos agrupados à seleção.

Selecionar um ou mais grupos com a ferramenta Seleção



1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Siga um destes procedimentos para qualquer objeto que esteja no grupo:
 - Clique no objeto.
 - Arraste ao redor de todo o objeto ou parte dele.
3. Para adicionar um grupo à seleção, ou removê-lo da seleção, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica no grupo a ser adicionado ou removido.

Selecionar objetos e grupos dentro de grupos com a ferramenta Seleção

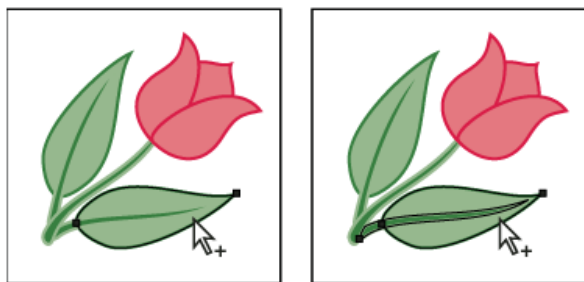
1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Clique duas vezes em um grupo. O grupo aparece no modo de isolamento.
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes para selecionar mais abaixo na estrutura do grupo.
Clicar duas vezes é uma maneira prática de selecionar objetos (em contraste com faces e bordas) em um grupo de Pintura em tempo real.
 - Clique para selecionar um objeto dentro do grupo selecionado.
 - Desenhe para adicionar um objeto ao grupo selecionado.
4. Clique duas vezes fora do grupo para cancelar a sua seleção.

Selecionar um único objeto em um grupo

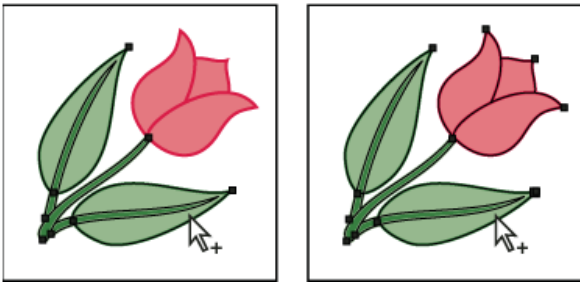
1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a ferramenta Seleção de grupos e clique no objeto.
 - Selecione a ferramenta Laço e arraste ao redor ou entre o caminho do objeto.
 - Selecione a ferramenta Seleção direta e clique no objeto, ou arraste uma marca de seleção ao redor de todo o caminho do objeto ou de parte dele.
2. Para adicionar ou remover um objeto ou grupo da seleção (com qualquer ferramenta de seleção), mantenha pressionada a tecla Shift e selecione o objeto que deseja adicionar ou remover.

Selecionar objetos e grupos com a ferramenta Seleção de grupos

1. Selecione a ferramenta Seleção de grupos e clique em um objeto que esteja no grupo que você deseja selecionar. O objeto é selecionado.
2. Para selecionar o grupo pai desse objeto, clique novamente no mesmo objeto.
3. Clique novamente no mesmo objeto para selecionar grupos adicionais que estejam agrupados ao grupo selecionado, até selecionar tudo o que você deseja incluir na sua seleção.



O primeiro clique com a ferramenta Seleção de grupos seleciona um objeto em um grupo (à esquerda), enquanto o segundo clique seleciona o grupo do objeto (à direita).





O terceiro clique adiciona o grupo seguinte à seleção (à esquerda), enquanto o quarto clique adiciona o terceiro grupo (à direita).

Selecionar faces e bordas em um grupo de Pintura em tempo real

[Para o início](#)

Selecione faces e bordas de um grupo de Pintura em tempo real usando a ferramenta Seleção de pintura em tempo real. Se quiser selecionar o grupo inteiro de Pintura em tempo real, basta clicar nele com a ferramenta Seleção.

1. Selecione a ferramenta Seleção de pintura em tempo real .
2. Mova a ferramenta sobre o grupo de Pintura em tempo real até realçar a face ou a borda que deseja selecionar. (Quando a ferramenta Seleção de pintura em tempo real está sobre uma borda, ela se transforma em )
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Clique para selecionar a face ou borda realçada.
 - Arraste uma marca de seleção ao redor de várias faces ou bordas. Qualquer face ou borda que esteja parcial ou totalmente delimitada pela marca de seleção é inclusa na seleção.
 - Clique duas vezes em uma face ou borda para selecionar todas as faces/bordas conectadas com a mesma cor (seleção por inundação).
 - Clique três vezes em uma face ou borda para selecionar todas as faces/bordas com a mesma cor (seleção de idênticas).

Se você tiver dificuldades em selecionar uma pequena face ou borda, amplie a exibição ou defina as opções da ferramenta Seleção de pintura em tempo real de modo a selecionar apenas preenchimentos ou traçados.

4. Para adicionar faces e bordas à seleção, ou removê-las da seleção, mantenha pressionada a tecla Shift e clique nas faces/bordas que você deseja adicionar ou remover.

Para alternar à ferramenta Conta-gotas e obter amostras de preenchimentos e traçados, clique no preenchimento e traçado desejados com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada.

Opções da ferramenta Seleção de pintura em tempo real

Acesse as opções da ferramenta Seleção de pintura em tempo real clicando duas vezes na ferramenta, que está localizada no painel Ferramentas.

Selecionar preenchimentos Selecione as faces (a área dentro das bordas) de grupos de Pintura em tempo real.

Selecionar traçados Selecione as bordas de grupos de Pintura em tempo real.

Realce Contorna a face ou a borda sobre a qual o cursor está atualmente posicionado.

Cor Define a cor do realce. É possível escolher uma cor no menu ou clicar na amostra de pintura para especificar uma cor personalizada.

Largura Especifica a espessura a ser aplicada ao realce da seleção.

Selecionar objetos por característica

[Para o início](#)

É possível selecionar objetos com base em vários agrupamentos, incluindo por atributo de formatação, por camada ou por tipo, como traçados de pincel ou máscaras de recorte.

1. Para selecionar todos os objetos em um arquivo, escolha Selecionar > Tudo. (Para cancelar a seleção de todos os objetos, escolha Selecionar > Cancelar seleção.)

Nota: Usando qualquer ferramenta de seleção, você também pode cancelar a seleção de todos os objetos ao clicar ou arrastar a pelo menos 2 pixels de distância de qualquer objeto.

2. Para selecionar todos os objetos com os mesmos atributos, selecione um objeto com o atributo desejado, escolha Selecionar > Mesmo(a) e, em seguida, escolha um atributo da lista: Modo de mistura, Preenchimento e traçado, Cor de preenchimento, Opacidade, Cor do traçado, Espessura do traçado, Estilo, Instância de símbolo ou Série de blocos de vínculo.

O atributo Série de blocos de vínculo seleciona caixas de texto encadeado. É possível selecionar uma das caixas de texto e, em seguida, usar este comando para selecionar as outras caixas de texto vinculadas a essa. Para obter mais informações, consulte Encadeamento de texto entre objetos.

Você também pode usar a ferramenta Varinha mágica de forma a selecionar todos os objetos com os mesmos atributos de cor,

espessura do traçado, cor do traçado, opacidade ou modo de mistura.

3. Para selecionar todos os objetos de um certo tipo, cancele a seleção de todo o trabalho artístico, escolha Seleccionar > Objeto e escolha um tipo de objeto (Traçados de pincel, Máscaras de recorte, Pontos isolados ou Objetos de texto).

Repetir, inverter ou salvar uma seleção

[Para o início](#)

Repetir ou inverter uma seleção

- Para repetir o último comando de seleção usado, escolha Seleccionar > Seleccionar novamente.
- Para selecionar todos os objetos não selecionados e cancelar a seleção de todos os objetos selecionados, escolha Seleccionar > Inverter.

Salvar uma seleção

1. Selecione um ou mais objetos e escolha Seleccionar > Salvar seleção.
2. Na caixa de diálogo Salvar seleção, digite um nome na caixa de texto Nome e clique em OK.

É possível recarregar uma seleção salva escolhendo o nome da seleção na parte inferior do menu Seleccionar. Você também pode excluir ou renomear uma seleção escolhendo Seleccionar > Editar seleção.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Agrupamento e expansão de objetos

Agrupar ou desagrupar objetos

Expandir objetos

[Para o início](#)

Agrupar ou desagrupar objetos

É possível combinar vários objetos em um grupo para que eles sejam tratados como uma unidade. Assim, você pode mover ou transformar vários objetos sem afetar seus atributos ou posições relativas. Por exemplo, é possível agrupar os objetos em um design de logotipo, para poder mover e dimensionar esse logotipo como uma unidade.

Objetos agrupados são empilhados em sucessão na mesma camada do trabalho artístico e atrás do objeto na extremidade frontal do grupo. Dessa forma, o agrupamento pode alterar a disposição em camadas dos objetos e sua ordem de empilhamento em uma determinada camada. Se você selecionar objetos em diferentes camadas e agrupá-los em seguida, esses objetos serão agrupados na camada do objeto selecionado que estiver localizado na extremidade superior.

Grupos também podem ser aninhados; ou seja, podem ser agrupados dentro de outros objetos ou grupos para formar grupos maiores. Grupos aparecem como itens de <Grupo> no painel Camadas. É possível usar o painel Camadas para mover itens para dentro e para fora de grupos.

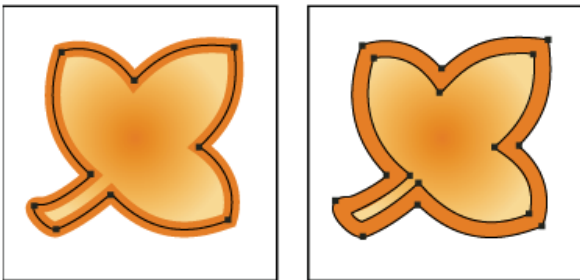
1. Selecione os objetos a serem agrupados ou o grupo a ser desagrupado.
2. Selecione Objeto > Agrupar ou Objeto > Desagrupar.

Expandir objetos

[Para o início](#)

A expansão de objetos permite dividir um único objeto em vários objetos que formam a sua aparência. Por exemplo, se você expandir um objeto simples, como um círculo com traçado e preenchimento de cor sólida, o traçado e o preenchimento se tornarão, cada um, um objeto distinto. Se você expandir um trabalho artístico mais complexo, como um objeto com preenchimento de padrão, o padrão será dividido em todos os caminhos distintos que o criaram.

Em geral, costuma-se expandir um objeto quando se deseja modificar os atributos de aparência e outras propriedades de elementos específicos dentro dele. Além disso, a expansão de objetos pode ser útil quando se deseja usar um objeto nativo do Illustrator (como um objeto de malha) em um aplicativo diferente que não reconhece esse objeto.



Antes (à esquerda) e depois (à direita) de expandir um objeto com preenchimento e traçado

A expansão será particularmente útil se você estiver com dificuldades em imprimir efeitos de transparência, objetos 3D, padrões, gradientes, traçados, misturas, clarões, envelopes ou símbolos.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Objeto > Expandir.

Se o objeto tiver atributos de aparência aplicados, o comando Objeto > Expandir ficará esmaecido. Nesse caso, escolha Objeto > Expandir aparência e, em seguida, Objeto > Expandir.

3. Defina opções e clique em OK:

Objeto Expande objetos complexos, incluindo envelopes, conjuntos de símbolos, clarões e misturas em tempo real.

Preenchimento Expande preenchimentos.

Traçado Expande traçados.

Malha de gradiente Expande gradientes em um único objeto de malha.

Especifique Define a tolerância para valores de cor entre interrupções de cor. Números mais altos ajudam a manter uma transição de

cores suave, enquanto números baixos podem criar uma aparência com mais faixas.

Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), enquanto escolhe Objeto > Expandir, para expandir um gradiente usando as últimas configurações inseridas na caixa de diálogo Expandir.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Movimentação, alinhamento e distribuição de objetos

Mover objetos

Colar um objeto relativo a outros objetos

Colagem de objetos entre camadas

Colar no local e Colar em todas as pranchetas

Alinhar e distribuir objetos

[Para o início](#)

Mover objetos

Você pode mover objetos arrastando-os com ferramentas específicas, usando as teclas de seta no teclado ou inserindo valores precisos em um painel ou caixa de diálogo.

É possível usar a técnica de encaixe para ajudar a posicionar objetos à medida que eles são movimentados. Por exemplo, você pode encaixar o ponteiro em guias e pontos âncora e encaixar limites de objetos em linhas de grade. Também pode usar o painel Alinhar para posicionar objetos um em relação ao outro.

Em seguida, você pode usar a tecla Shift para restringir o movimento de um ou mais objetos, de modo que eles se movam em uma direção horizontal, vertical ou diagonal precisa em relação à orientação atual dos eixos x e y. Também é possível usar a tecla Shift para girar objetos em múltiplos de 45°.

Mover ou duplicar um objeto colando

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione **Editar > Recortar**, para mover a seleção, ou **Editar > Copiar**, para duplicar a seleção.
3. Para colar um objeto em outro arquivo, abra esse arquivo. (Para colar entre camadas, consulte *Colagem de objetos entre camadas*.)
4. Selecione um dos comandos a seguir:

Editar > Colar Cola o objeto no centro da janela ativa. **Editar > Colar na frente** Cola o objeto diretamente em frente ao objeto selecionado. **Editar > Colar atrás** Cola o objeto diretamente atrás do objeto selecionado. **Editar > Colar no local** Copia a arte na prancheta ativa na mesma posição da prancheta de onde a obra de arte é copiada. **Editar > Colar em todas as pranchetas** Cola a arte em todas as pranchetas, no mesmo local em que essa arte se encontra na prancheta atual.

Mover um objeto arrastando

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Arraste o objeto até um novo local.

Se um objeto selecionado estiver preenchido, você poderá arrastá-lo a partir de qualquer local nesse objeto. Se um objeto selecionado não estiver preenchido, se você estiver exibindo o trabalho artístico como contornos ou se a preferência Seleção de objeto somente por caminho estiver selecionada, será necessário arrastar a partir do caminho desse objeto. (Consulte *Duplicar seleções usando arrastar e soltar*.)

É possível usar o comando Aderir ao ponto, no menu Exibir, para fazer com que o cursor se encaixe em um ponto âncora ou guia quando você arrastar um objeto a 2 pixels desse ponto âncora ou guia.

Mover um objeto com as teclas de seta

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Pressione a tecla de seta referente à direção na qual você deseja mover o objeto. Pressione Shift e a tecla de seta para mover o objeto em dez vezes o valor especificado pela preferência Incremento de teclado.

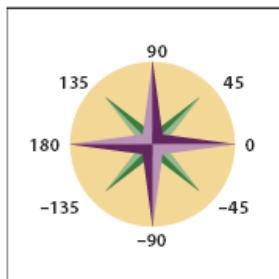
A distância pela qual o objeto se move sempre que você pressiona uma tecla de seta é determinada pela preferência Incremento de teclado. A distância padrão é de 1 ponto (1/72 de polegada ou 0,3528 milímetros). Para alterar a preferência Incremento de teclado, escolha **Editar > Preferências > Geral (Windows)** ou **Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS)**.

Mover um objeto por uma distância específica

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione **Objeto > Transformar > Mover**.

Quando um objeto está selecionado, também é possível clicar duas vezes na ferramenta Seleção, Seleção direta ou Seleção de grupos para abrir a caixa de diálogo Mover.


3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para mover o objeto para a esquerda ou direita, insira um valor negativo (movimento para a esquerda) ou um valor positivo (movimento para a direita) na caixa de texto Horizontal.
 - Para mover o objeto para cima ou para baixo, insira um valor negativo (movimento para baixo) ou um valor positivo (movimento para cima) na caixa de texto Vertical.
 - Para mover o objeto em um ângulo relativo ao eixo x do objeto, insira um ângulo positivo (movimento anti-horário) ou um ângulo negativo (movimento horário) na caixa de texto Distância ou Ângulo. Você também pode inserir valores entre 180° e 360°, que são convertidos nos valores negativos correspondentes (por exemplo, um valor de 270° é convertido em -90°).
4. Se os objetos contiverem um preenchimento de padrão, selecione Padrões para mover o padrão. Cancele a seleção de Objetos se quiser mover o padrão, mas não os objetos.
5. Clique em OK ou em Copiar para mover uma cópia dos objetos.



Direções relativas ao eixo x

Mover um objeto usando coordenadas x e y

1. Selecione um ou mais objetos.
2. No painel Transformar ou no painel de Controle, insira novos valores na caixa de texto X e/ou Y.

Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado branco no localizador de pontos de referência  antes de inserir os valores.

Mover vários objetos de uma vez

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione Objeto > Transformar > Transformar cada.
3. Defina a distância pela qual deseja mover os objetos selecionados na seção Mover da caixa de diálogo.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover os objetos pelas quantidades especificadas, clique em OK.
 - Para mover os objetos aleatoriamente, mas por não mais do que as quantidades especificadas, selecione a opção Aleatório. Por exemplo, se você desenhar uma parede de tijolos e quiser que os tijolos tenham uma aparência levemente deslocada uns dos outros, em vez de ficarem perfeitamente alinhados, poderá selecionar a opção Aleatório. Em seguida, clique em OK.

Colar um objeto relativo a outros objetos

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto que deseja colar.
2. Selecione Editar > Copiar ou Editar > Recortar.
3. Selecione o objeto na frente ou atrás do qual você deseja colar.
4. Selecione Editar > Colar na frente ou Editar > Colar atrás.

Se você colar mais de um objeto, todos os objetos colados aparecerão na frente ou atrás do trabalho artístico selecionado. Entretanto, a ordem de pintura relativa entre os objetos individuais colados permanece a mesma.

Colagem de objetos entre camadas

[Para o início](#)

A opção Colar recorda camadas determina onde o trabalho artístico é colado na hierarquia de camadas. Por padrão, a opção Colar recorda camadas fica desativada, e o trabalho artístico será colado na camada que estiver ativa no painel Camadas. Quando a opção Colar recorda

camadas estiver ativada, o trabalho artístico será colado na camada a partir da qual ele foi copiado, independentemente da camada que estiver ativa no painel Camadas.

Defina essa opção selecionando Colar recorda camadas no menu do painel Camadas. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Ative a opção Colar recorda camadas se estiver colando um trabalho artístico entre documentos e quiser inseri-lo automaticamente em uma camada com o mesmo nome do que aquela a partir da qual ele foi originado. Se o documento de destino não tiver uma camada com o mesmo nome, o Illustrator criará uma nova camada.

Colar no local e Colar em todas as pranchetas

[Para o início](#)

O comando Colar no local cola a arte na prancheta ativa. Para usar este comando, clique em Editar > Colar no local. O atalho do teclado é Ctrl+Shift+V (Windows) ou Cmd+Shift+V (Mac).

O comando Colar em O comando Todas as pranchetas cola a arte selecionada em todas as pranchetas. Antes de usar o comando Colar em todas as pranchetas, certifique-se de que a prancheta da qual você está copiando o objeto é a que está ativa.

Para usar o comando Colar em todas as pranchetas, clique em Editar > Colar em todas as pranchetas quando cortar ou copiar a arte.

Se copiar a arte e selecionar Colar em todas as pranchetas, ela será colada novamente na arte da qual estava sendo copiada. (Recomendado) Corte e cole objetos se você não precisar modificar os originais antes de usar o comando Colar em todas as pranchetas.

Nota: Os comandos Colar em todas as pranchetas e Colar no local colam o objeto na mesma posição aos quais os objetos copiados se referenciam na prancheta ativa no momento da cópia.

Alinhar e distribuir objetos

[Para o início](#)

Use o painel Alinhar (Janela > Alinhar) e as opções de alinhamento no Painel de controle para alinhar ou distribuir objetos selecionados ao longo do eixo que você especificar. É possível usar bordas de objetos ou pontos âncora como ponto de referência, além de alinhar a uma seleção, uma prancheta ou um objeto-chave. Um objeto-chave é um objeto específico em uma seleção de vários objetos.

As opções de Alinhar ficam visíveis no Painel de controle quando um objeto é selecionado. Se esse não for o caso, escolha Alinhar no menu do Painel de controle.

Por padrão, o Illustrator calcula o alinhamento e a distribuição com base nos caminhos dos objetos. Entretanto, ao trabalhar com objetos que possuem espessuras de traçado diferentes, você pode usar a borda do traçado para calcular o alinhamento e a distribuição como alternativa. Para fazer isso, selecione Usar limites de visualização, no menu do painel Alinhar.

Para assistir a um vídeo sobre como alinhar e distribuir objetos, consulte www.adobe.com/go/vid0035_br.

Alinhar ou distribuir com relação à caixa delimitadora de todos os objetos selecionados

1. Selecione os objetos que deseja alinhar ou distribuir.
2. No painel Alinhar ou no Painel de controle, selecione Alinhar à seleção  e clique no botão referente ao tipo de alinhamento ou distribuição desejado.

Alinhar ou distribuir com relação a um ponto âncora


1. Clique na ferramenta Seleção direta, mantenha pressionada a tecla Shift e selecione os pontos de ancoragem que você deseja alinhar ou distribuir. O último ponto de ancoragem selecionado se torna o ponto de ancoragem principal.

A opção Alinhar com ancoragem principal  é selecionada automaticamente no painel Alinhar e no Painel de controle.

2. No painel Alinhar ou no Painel de controle, clique no botão referente ao tipo de alinhamento ou distribuição desejado.

Alinhar ou distribuir com relação a um objeto-chave

1. Selecione os objetos que deseja alinhar ou distribuir.
2. Clique novamente no objeto que você deseja usar como objeto-chave (dessa vez, não é necessário manter a tecla Shift pressionada ao clicar).


Um contorno azul é exibido ao redor do objeto-chave, e a opção Alinhar ao objeto-chave  é automaticamente selecionada no Painel de controle e no painel Alinhar.

3. No painel Alinhar ou no Painel de controle, clique no botão referente ao tipo de alinhamento ou distribuição desejado.

Nota: Para interromper o alinhamento e a distribuição com relação a um objeto, clique novamente no objeto para remover o contorno azul ou escolha Cancelar objeto-chave, no menu do painel Alinhar.


Alinhar ou distribuir com relação a uma prancheta

1. Selecione os objetos que deseja alinhar ou distribuir.

2. Usando a ferramenta Seleção, clique com o botão direito do mouse e com a tecla Shift na prancheta que você deseja usar para ativá-la. A prancheta ativa tem um contorno mais escuro do que as outras.
3. No painel Alinhar ou no Painel de controle, selecione Alinhar à prancheta  e clique no botão referente ao tipo de alinhamento ou distribuição desejado.

Distribuir objetos por quantidades específicas

É possível distribuir objetos usando distâncias exatas entre seus caminhos.

1. Selecione os objetos a serem distribuídos.
2. Use a ferramenta Seleção  para clicar no caminho do objeto ao redor do qual você deseja que os outros objetos sejam distribuídos. O objeto clicado permanecerá fixo em sua posição.
3. No painel Alinhar, insira a quantidade de espaço que aparecerá entre os objetos na caixa de texto Distribuir espaçamento.
Se as opções de Distribuir espaçamento não forem exibidas, selecione Mostrar opções no menu do painel.
4. Clique no botão Distribuição do espaçamento vertical ou Distribuição do espaçamento horizontal.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Rotação e reflexão de objetos

Girar objetos

Girar os eixos x e y de um documento



Refletir ou virar objetos

[Para o início](#)



Girar objetos

Girar um objeto faz com que ele gire ao redor de um ponto fixo que você designar. O ponto de referência padrão é o ponto central do objeto. Se houver vários objetos em uma seleção, eles girarão ao redor de um único ponto de referência, que será o ponto central dessa seleção ou da caixa delimitadora por padrão. Para girar cada objeto ao redor do seu próprio ponto central, use o comando Transformar cada.


Girar um objeto com a caixa delimitadora

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Com a ferramenta Seleção , mova o ponteiro para fora da caixa delimitadora e próximo a uma alça de caixa delimitadora a fim de transformá-lo em . Arrasta em seguida.

Girar um objeto com a ferramenta Transformação livre

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Transformação livre .
3. Posicione o ponteiro em qualquer local fora da caixa delimitadora, para transformá-lo em , e arraste em seguida.

Girar um objeto com a ferramenta Girar

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Girar .
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para girar o objeto ao redor do seu ponto central, arraste com movimento circular em qualquer local da janela do documento.
 - Para girar o objeto ao redor de um ponto de referência diferente, clique uma vez em qualquer local na janela do documento para reposicionar esse ponto de referência. Em seguida, distancie o ponteiro do ponto de referência e arraste com movimento circular.
 - Para girar uma cópia do objeto, em vez do objeto propriamente dito, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), depois de começar a arrastar.

Para um controle mais preciso, arraste a uma distância maior do ponto de referência do objeto.


Girar um objeto por um ângulo específico

Você pode controlar o ângulo de rotação exato com o comando Girar.

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para girar ao redor de um ponto de referência diferente, selecione a ferramenta Girar. Em seguida, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clique no lugar em que você deseja que o ponto de referência esteja na janela do documento.
 - Para girar ao redor do ponto central, escolha Objeto > Transformar > Girar ou clique duas vezes na ferramenta Girar.
3. Insira o ângulo de rotação na caixa de texto Ângulo. Insira um ângulo negativo para girar o objeto no sentido horário e insira um ângulo positivo para girá-lo no sentido anti-horário.
4. Se os objetos contiverem um preenchimento de padrão, selecione Padrões para girar o padrão. Cancele a seleção de Objetos se quiser girar o padrão, mas não os objetos.
5. Clique em OK ou em Copiar para dimensionar uma cópia dos objetos.

Para inserir várias cópias do objeto em um padrão circular ao redor de um ponto de referência, distancie esse ponto de referência do centro do objeto, clique em Copiar e escolha repetidamente Objeto > Transformar > Transformar novamente.

Girar um objeto com o painel Transformar

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para girar o objeto ao redor do seu ponto central, insira um valor para a opção Ângulo no painel.
 - Para girar o objeto ao redor de um ponto de referência diferente, clique em um quadrado branco no localizador de pontos de referência , no painel, e insira um valor para a opção Ângulo.

Você também pode ativar o painel Transformar clicando em X, Y, L ou A no painel de Controle.

3. É possível girar um símbolo ao redor do seu ponto de registro, usando o painel Transformar. Para obter mais informações, consulte Ponto de registro de símbolo.

Girar vários objetos individualmente

1. Selecione os objetos a serem girados.
2. Selecione Objeto > Transformar > Transformar cada.
3. Siga um destes procedimentos na seção Girar da caixa de diálogo:
 - Clique no ícone de ângulo ou arraste a linha de ângulo ao redor do ícone.
 - Na caixa de texto Ângulo, insira um ângulo entre -360° e 360° .
4. Clique em OK ou em Copiar para girar uma cópia de cada objeto.

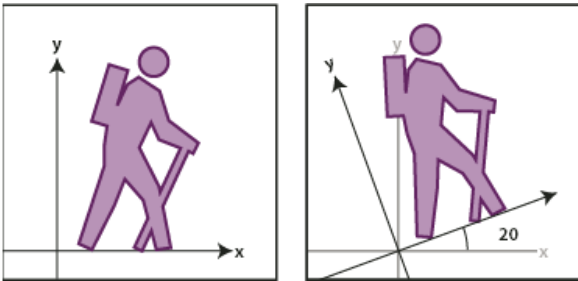
Girar os eixos x e y de um documento

[Para o início](#)

Por padrão, os eixos x e y são paralelos às laterais horizontal e vertical da janela do documento.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Especifique um ângulo na caixa de texto Restringir ângulo. Um ângulo positivo gira os eixos no sentido anti-horário; um ângulo negativo gira os eixos no sentido horário.

Girar os eixos é útil quando o seu trabalho artístico consiste em elementos que são girados no mesmo ângulo, como um logotipo e um texto exibido a um ângulo de 20° . Em vez de girar cada elemento adicionado ao logotipo, basta girar os eixos em 20° . Todo o conteúdo desenhado é criado ao longo dos novos eixos.



Objeto alinhado com eixos padrão (à esquerda) em comparação ao alinhamento com eixos girados em 20° (à direita)

Os objetos e ações a seguir não são afetados pelos novos eixos:

- Objetos que já existem
- Rotação e mistura
- Desenho com a ferramenta Lápis ou Traçado em tempo real

Refletir ou virar objetos


[Para o início](#)

Refletir um objeto significa virá-lo ao longo de um eixo invisível especificado. Você pode refletir objetos usando a ferramenta Transformação livre, a ferramenta Refletir ou o comando Refletir. Se quiser especificar um eixo a partir do qual refletir, use a ferramenta Refletir.


Para criar uma imagem espelhada de um objeto, copie ao refletir.

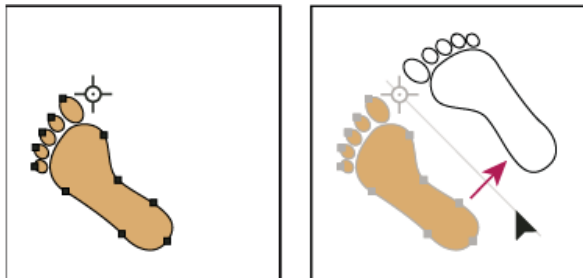
Refletir um objeto com a ferramenta Transformação livre

1. Selecione o objeto a ser refletido.

2. Selecione a ferramenta Transformação livre .
3. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste uma alça da caixa delimitadora até ultrapassar a borda ou a alça oposta, ajustando o nível de reflexão desejado do objeto.
 - Para manter as proporções do objeto, mantenha pressionada a tecla Shift ao arrastar uma alça de canto até ultrapassar a alça oposta.

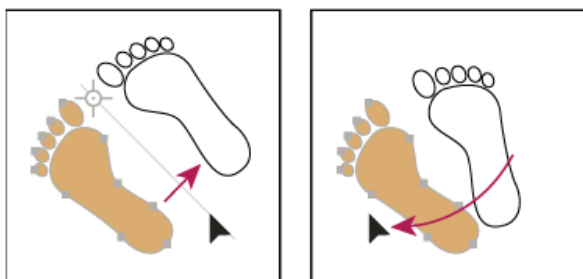
Refletir um objeto com a ferramenta Refletir

1. Selecione o objeto.
2. Selecione a ferramenta Refletir .
3. Para desenhar o eixo invisível no qual você deseja que o objeto se reflita, clique em qualquer local na janela do documento para definir um ponto do eixo. O ponteiro se transforma em uma ponta de seta.
4. Posicione o ponteiro em outro ponto para definir o eixo invisível e siga um destes procedimentos:
 - Clique para definir o segundo ponto do eixo invisível. Ao clicar, o objeto selecionado vira ao redor do eixo definido.



Clique para definir um ponto do eixo (à esquerda) e clique novamente para definir o outro ponto do eixo e refletir o objeto nesse eixo (à direita).


- Para refletir uma cópia do objeto, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique para definir o segundo ponto do eixo invisível.
- Ajuste o eixo de reflexão arrastando em vez de clicar. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo em 45°. Ao arrastar, o eixo de reflexão invisível gira ao redor do ponto clicado na etapa 3, e um contorno do objeto aparece refletido. Quando o contorno estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.



Arraste do segundo ponto do eixo de reflexão para girar o eixo

Para um controle mais preciso, arraste a uma distância maior do ponto de referência do objeto.

Refletir especificando um eixo

1. Selecione o objeto a ser refletido.
 - Para refletir o objeto ao redor do seu ponto central, escolha Objeto > Transformar > Refletir ou clique duas vezes na ferramenta Refletir .
 - Para refletir o objeto ao redor de um ponto de referência diferente, clique em qualquer local da janela do documento com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada.
2. Na caixa de diálogo Refletir, selecione o eixo ao longo do qual você deseja que o objeto se reflita. É possível refletir um objeto ao longo de um eixo horizontal, vertical ou inclinado.
3. Se o objeto contiver padrões e você quiser refletir esses padrões, selecione Padrões. (Para refletir somente os padrões, cancele a seleção de Objetos.)
4. Para visualizar o efeito antes de aplicá-lo, selecione Visualizar.
5. Siga um destes procedimentos:

Para refletir o objeto, clique em OK.

- Para refletir uma cópia do objeto, clique em Copiar.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Camadas

Sobre camadas

Visão geral do painel Camadas

Criar uma camada

Mover um objeto até uma camada diferente

Soltar itens em camadas separadas

Consolidar camadas e grupos

Localizar um item no painel Camadas

Sobre camadas

[Para o início](#)

Ao se criar um trabalho artístico complexo, sempre é um desafio controlar todos os itens na janela do documento. Itens pequenos ficam ocultos embaixo de itens maiores, e a seleção do trabalho artístico se torna difícil. Camadas fornecem um modo de gerenciar todos os itens que compõem o seu trabalho artístico. Imagine-as como pastas transparentes que contêm trabalho artístico. Se você rearranja essas pastas, modificará a ordem de empilhamento dos itens no trabalho artístico. É possível mover itens entre pastas e criar subpastas dentro de pastas.

A estrutura de camadas no seu documento pode apresentar o nível de complexidade que você desejar. Por padrão, todos os itens estão organizados em uma única camada pai. Entretanto, é possível criar novas camadas e mover itens para essas camadas, ou mover elementos de uma camada para a outra a qualquer momento. O painel Camadas fornece uma maneira fácil de selecionar, ocultar, bloquear e alterar os atributos de aparência de um trabalho artístico. Você pode até mesmo criar camadas de modelos, que podem ser usadas para traçar um trabalho artístico e trocar camadas com o Photoshop.

Para assistir a um vídeo sobre o uso de camadas e grupos, consulte www.adobe.com/go/vid0041_br. Para obter informações sobre como usar camadas para criar animações, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_br.

Visão geral do painel Camadas

[Para o início](#)

Use o painel Camadas (Janela > Camadas) para listar, organizar e editar os objetos em um documento. Por padrão, cada novo documento contém uma camada, e cada objeto criado é listado nessa camada. Entretanto, você pode criar novas camadas e reorganizar itens para melhor atender às suas necessidades.

Por padrão, o Illustrator atribui uma cor exclusiva (até nove cores) a cada camada no painel Camadas. A cor aparece ao lado do nome da camada no painel. A mesma cor é exibida na janela de ilustração, na caixa delimitadora, no caminho, nos pontos âncora e no ponto central de um objeto selecionado. Essa cor pode ser usada para localizar rapidamente a camada correspondente de um objeto no painel Camadas, e você pode alterar a cor da camada para atender às suas necessidades.

Quando um item no painel Camadas contém outros itens, um triângulo aparece à esquerda do nome desse item. Clique no triângulo para mostrar ou ocultar o conteúdo. Se nenhum triângulo aparecer, significa que o item não contém itens adicionais.



Painel Camadas

A. Coluna de visibilidade **B.** Coluna de edição **C.** Coluna de destino **D.** Coluna de seleção

O painel Camadas fornece colunas à esquerda e à direita das listagens. Clique em uma coluna para controlar as seguintes características:

Coluna de visibilidade Indica se os itens nas camadas estão visíveis (olho) ou ocultos (espaço em branco) ou se são camadas de modelo (seta) ou camadas de contorno (círculo).

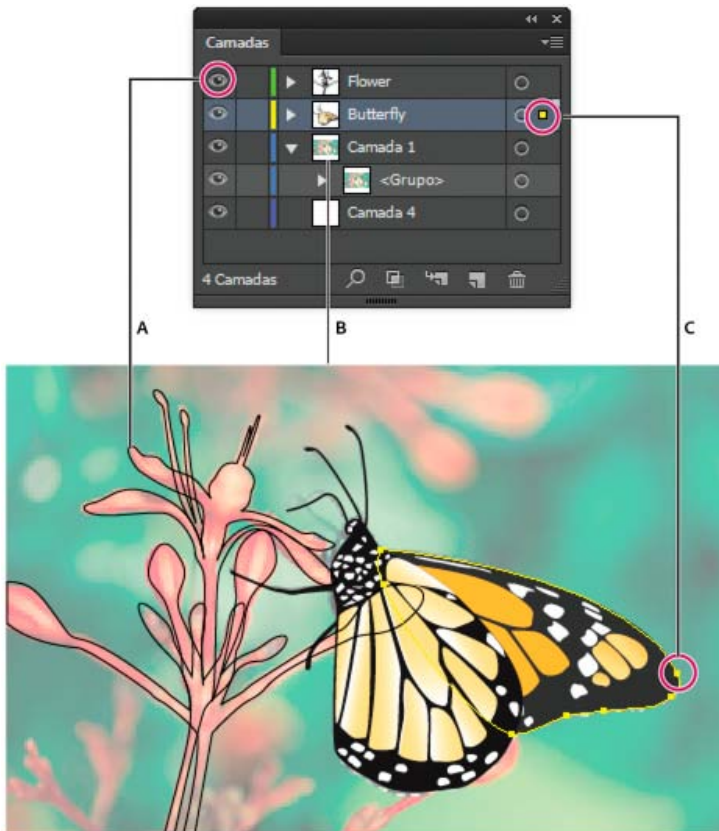
Coluna de edição Indica se os itens estão bloqueados ou desbloqueados. O ícone de bloqueio (cadeado) indica que o item está bloqueado e não pode ser editado, enquanto um espaço em branco indica que o item está desbloqueado e pode ser editado.

Coluna de destino Indica se os itens estão direcionados à aplicação de efeitos e edição de atributos no painel Aparência. Quando o botão de

destino aparece como um ícone de anel duplo (⦿ ou ⦿), significa que o item está direcionado, enquanto um ícone de anel único indica que o item não está direcionado.

Coluna de seleção Indica se os itens estão selecionados. Uma caixa de cor é exibida quando um item está selecionado. Se um item, como uma camada ou um grupo, contiver alguns objetos selecionados e outros objetos não selecionados, uma caixa de cor de seleção menor aparecerá ao lado do item pai. Se todos os objetos no item pai estiverem selecionados, as caixas de cor de seleção terão o mesmo tamanho que as marcas exibidas ao lado dos objetos selecionados.

É possível usar o painel Camadas para exibir alguns itens como contornos e outros itens da forma como eles aparecerão no trabalho artístico final. Também é possível esmaecer imagens vinculadas e objetos de bitmap para facilitar a edição do trabalho artístico sobre a imagem. Isso é especialmente útil ao se traçar uma imagem bitmap.



Opções de exibição para um trabalho artístico em camadas

A. Objeto exibido na exibição Contorno **B.** Objeto de bitmap esmaecido em 50% **C.** Objeto selecionado na exibição Visualizar

Consulte também

[Traçar o trabalho artístico](#)

Alterar a exibição do painel Camadas

1. Selecione o painel Opções no menu do painel Camadas.
2. Selecione Mostrar apenas camadas, para ocultar caminhos, grupos e elementos coletivos no painel Camadas.
3. Em Tamanho da linha, selecione uma opção para especificar a altura das linhas. (Para especificar um tamanho personalizado, insira um valor entre 12 e 100.)
4. Em Miniaturas, selecione uma combinação de camadas, grupos e objetos para os quais exibir visualizações em miniatura.

Nota: A exibição de miniaturas no painel Camadas pode reduzir o desempenho ao se trabalhar com arquivos complexos. Desative as miniaturas de camadas para melhorar o desempenho.

Definir opções de camadas e subcamadas

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no nome do item, no painel Camadas.
 - Clique no nome do item e escolha Opções para <nome do item>, no menu do painel Camadas.
 - No menu do painel Camadas, escolha Nova camada ou Nova subcamada.
2. Especifique qualquer uma destas opções:

Nome Especifica o nome do item exibido no painel Camadas.

Cor Especifica a configuração de cor da camada. É possível escolher uma cor no menu ou clicar duas vezes na amostra de cor para selecionar uma cor.

Modelo Transforma a camada em uma camada de modelo.

Bloquear Impede alterações no item.

Mostrar Exibe todo o trabalho artístico contido na camada da prancheta.



Imprimir Torna imprimível o trabalho artístico contido na camada.

Visualizar Exibe em cores o trabalho artístico contido na camada, em vez de exibi-lo como contornos.

Esmaecer imagens Reduz a intensidade de imagens vinculadas e imagens bitmap contidas na camada até a porcentagem especificada.

Criar uma camada

[Para o início](#)


1. No painel Camadas, clique no nome da camada acima da qual (ou na qual) você deseja adicionar a nova camada.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma nova camada acima da selecionada, clique no botão Criar nova camada , no painel Camadas.
 - Para criar uma nova subcamada dentro da camada selecionada, clique no botão Criar nova subcamada , no painel Camadas.
Para definir opções ao criar uma nova camada, escolha Nova camada ou Nova subcamada no menu do painel Camadas.

Para diferentes modos de desenho, o Illustrator fornece várias opções, que incluem:

- O modo Desenhar atrás cria automaticamente uma nova camada ativa atrás da camada ativa atual.
- Nesse modo, a arte será desenhada atrás de todas as artes em uma camada selecionada se nenhuma arte for selecionada.

Mover um objeto até uma camada diferente

[Para o início](#)

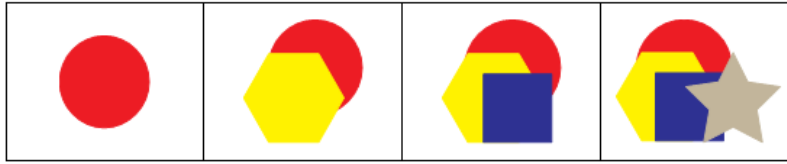
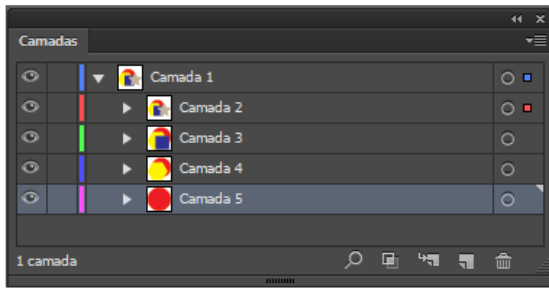
1. Selecione o objeto.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no nome da camada desejada no painel Camadas. Em seguida, escolha Objeto > Organizar > Enviar para camada atual.
 - Arraste o indicador de item artístico selecionado , localizado à direita da camada no painel Camadas, até a camada desejada.
Você pode mover objetos ou camadas até uma nova camada selecionando-os e escolhendo Coletar em nova camada, no menu do painel Camadas. Mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), para selecionar itens não adjacentes e mantenha pressionada a tecla Shift para selecionar itens adjacentes.

Soltar itens em camadas separadas

[Para o início](#)

O comando Liberar em camadas redistribui todos os itens de uma camada em camadas individuais e pode construir novos objetos em cada camada com base na ordem de empilhamento desses objetos. Você pode usar esse recurso de forma a preparar arquivos para um trabalho de animação na Web.

1. No painel Camadas, clique no nome de uma camada ou grupo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para soltar cada item em uma nova camada, escolha Liberar em camadas (sequência), no menu do painel Camadas.
 - Para soltar itens em camadas e duplicar objetos de forma a criar uma sequência cumulativa, escolha Liberar em camadas (criação), no menu do painel Camadas. O objeto na extremidade inferior aparece em cada uma das novas camadas, enquanto o objeto na extremidade superior aparece apenas na camada superior. Por exemplo, suponha que Camada 1 contenha um círculo (objeto na extremidade inferior), um quadrado e um triângulo (objeto na extremidade superior). Esse comando cria três camadas: uma com um círculo, um quadrado e um triângulo; outra com um círculo e um quadrado e outra com apenas um círculo. Isso é útil para criar sequências de animações cumulativas.



O comando *Liberar em camadas* (criação) cria novas camadas.

Consolidar camadas e grupos

[Para o início](#)

Mesclar e nivelar camadas são processos semelhantes por possibilitarem a consolidação de objetos, grupos e subcamadas em uma única camada ou grupo. Com a mesclagem, é possível selecionar os itens que se deseja consolidar e, com o nivelamento, todos os itens visíveis no trabalho artístico são consolidados em uma única camada. Qualquer uma dessas opções faz com que a ordem de empilhamento do trabalho artístico permaneça a mesma, embora outros atributos em nível de camada, como máscaras de recorte, não sejam preservados.

- Para mesclar itens em uma única camada ou grupo, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e clique nos nomes das camadas ou grupos que você deseja mesclar. Como alternativa, mantenha pressionada a tecla Shift para selecionar todas as listagens entre os nomes de camadas ou grupos clicados. Em seguida, escolha Mesclar seleção no menu do painel Camadas. Observe que os itens serão mesclados na camada ou grupo selecionado por último.

Camadas apenas podem se mesclar com outras camadas que estejam no mesmo nível hierárquico no painel Camadas. Da mesma forma, subcamadas apenas podem se mesclar com outras subcamadas que estejam na mesma camada e no mesmo nível hierárquico. Objetos não podem se mesclados com outros objetos.

- Para nivelar camadas, clique no nome da camada em que você deseja consolidar o trabalho artístico. Em seguida, selecione Nivelar arte no menu do painel Camadas.

Localizar um item no painel Camadas

[Para o início](#)

Ao selecionar um item na janela do documento, você pode localizar rapidamente o item correspondente no painel Camadas usando o comando Localizar objeto. Esse comando é especialmente útil para localizar itens em camadas contraídas.

1. Selecione um objeto na janela do documento. Se você selecionar mais de um objeto, o objeto que estiver na extremidade frontal da ordem de empilhamento será localizado.
2. Selecione Localizar objeto no menu do painel Camadas. Esse comando se transformará em Localizar camada se a opção do painel Mostrar apenas camadas estiver selecionada.

Mais tópicos da Ajuda

[Utilização de camadas para criar animações](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)


Bloqueio, ocultamento e exclusão de objetos

[Bloquear ou desbloquear objetos ou camadas](#)
[Ocultar ou mostrar objetos ou camadas](#)
[Excluir objetos](#)

Bloquear ou desbloquear objetos ou camadas

[Para o início](#)

O bloqueio de objetos impede a sua seleção e edição. Você pode bloquear rapidamente vários caminhos, grupos e subcamadas ao bloquear a camada pai.

- Para bloquear objetos, no painel Camadas, clique no botão da coluna de edição (à direita do ícone de olho) referente ao objeto ou à camada que deseja bloquear. Arraste entre vários botões da coluna de edição para bloquear vários itens. Como alternativa, selecione os objetos que deseja bloquear e escolha Objeto > Bloquear > Seleção.
- Para desbloquear objetos, no painel Camadas, clique no ícone de cadeado  referente ao objeto ou à camada que deseja desbloquear.

Também é possível usar os seguintes comandos para bloquear e desbloquear objetos:


- Para bloquear todos os objetos que se sobrepõem à área do objeto selecionado e que estão na mesma camada, selecione o objeto e escolha Objeto > Bloquear > Toda arte acima.
- Para bloquear todas as camadas, exceto à que contém um item ou grupo selecionado, escolha Objeto > Bloquear > Outras camadas ou escolha Bloquear outros, no menu do painel Camadas.
- Para bloquear todas as camadas, selecione-as no painel Camadas e escolha Bloquear todas as camadas no menu do painel.
- Para desbloquear todos os objetos no documento, escolha Objeto > Desbloquear tudo.
- Para desbloquear todos os objetos em um grupo, selecione um objeto desbloqueado e visível nesse grupo. Mantenha pressionadas as teclas Shift e Alt (Windows), ou Shift e Option (Mac OS), e escolha Objeto > Desbloquear tudo.
- Se você tiver bloqueado todas as camadas, escolha Desbloquear todas as camadas, no menu do painel Camadas, para desbloqueá-las.

Nota: Os menus *Bloquear* ficam desativados no modo de isolamento.

Ocultar ou mostrar objetos ou camadas

[Para o início](#)

Selecione um dos seguintes métodos:

- No painel Camadas, clique no ícone de olho  ao lado do item que você deseja ocultar. Clique novamente para voltar a exibir o item. Se você ocultar uma camada ou um grupo, todos os itens nele contidos também serão ocultos.
- Arraste entre vários ícones de olho para ocultar vários itens.
- Selecione um objeto que deseja ocultar e escolha Objeto > Ocultar > Seleção.
- Para ocultar todos os objetos acima de um objeto em uma camada, selecione-o e escolha Objeto > Ocultar > Toda arte acima.
- Para ocultar todas as camadas não selecionadas, escolha Ocultar outros, no menu do painel Camadas, ou, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clique no ícone de olho referente à camada que deseja mostrar. Como alternativa, para ocultar todas as outras camadas, exceto à que contém o objeto ou grupo selecionado, escolha Objeto > Ocultar > Outras camadas.
- Para mostrar todos os objetos, escolha Objeto > Mostrar tudo. Todos os objetos anteriormente ocultos são mostrados. Todos os objetos anteriormente selecionados são selecionados.
- Para mostrar todas as camadas e subcamadas, selecione Mostrar todas as camadas, no menu do painel Camadas. Objetos ocultos não são exibidos por esse comando, apenas camadas ocultas.
- Para mostrar todos os objetos em um grupo, selecione um objeto desbloqueado e visível nesse grupo. Mantenha pressionadas as teclas Shift e Alt (Windows), ou Shift e Option (Mac OS), e escolha Objeto > Mostrar tudo.


Nota: Os menus *Mostrar tudo* e *Ocultar* ficam desativados no modo de isolamento.

Excluir objetos

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione os objetos e pressione a tecla Backspace (Windows) ou Delete.

- Selecione os objetos e escolha Editar > Limpar ou Editar > Recortar.
- No painel Camadas, selecione os itens que deseja excluir e clique no ícone Excluir . Como alternativa, arraste o nome do item no painel Camadas até o ícone Excluir ou escolha Excluir "Nome da camada" no menu desse painel.

A exclusão de uma camada também exclui todo o trabalho artístico que ela contém. Por exemplo, se você excluir uma camada contendo subcamadas, grupos, caminhos e conjuntos de recorte, todos esses elementos serão excluídos junto com a camada.

Nota: Um documento deve ter pelo menos uma camada. Se um documento tiver apenas uma camada, o ícone Excluir e comando Excluir não estarão disponíveis.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Duplicação de objetos

[Duplicar objetos arrastando](#)

[Duplicar objetos usando o painel Camadas](#)

[Duplicar seleções usando arrastar e soltar](#)

[Deslocar objetos duplicados](#)

Duplicar objetos arrastando


[Para o início](#)

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Seleção, Seleção direta ou Seleção de grupo.
3. Com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste a seleção (mas não uma alça na caixa delimitadora).

Duplicar objetos usando o painel Camadas

[Para o início](#)

Você pode duplicar rapidamente objetos, grupos e camadas inteiras usando o painel Camadas.

1. Selecione os itens que deseja duplicar no painel Camadas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Duplicar “Nome da camada”, no menu do painel Camadas.
 - Arraste o item no painel Camadas até o botão Nova camada , na parte inferior do painel.
 - Comece a girar o item até uma nova posição no painel Camadas e, em seguida, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS). Solte o botão do mouse quando o indicador estiver na posição em que você deseja inserir o item duplicado. Se você soltar o botão do mouse quando o indicador estiver apontando para uma camada ou grupo, o item duplicado será adicionado ao topo dessa camada ou grupo. Se você soltar o botão do mouse quando o indicador estiver entre itens, o item duplicado será adicionado na posição especificada.

Duplicar seleções usando arrastar e soltar

[Para o início](#)


Você pode usar a Área de transferência para transferir seleções entre um arquivo do Illustrator e outros softwares da Adobe, incluindo o Adobe Photoshop e o Adobe InDesign. A Área de transferência é particularmente útil para a importação de caminhos, uma vez que estes são copiados para Área de transferência como descrições em linguagem PostScript. O trabalho artístico copiado para a Área de transferência é colado em formato PICT na maioria dos aplicativos. Entretanto, alguns deles utilizam a versão PDF (como o InDesign) ou a versão AICB. O PDF preserva a transparência, enquanto o AICB permite especificar se você deseja preservar a aparência geral da seleção ou copiar a seleção como um conjunto de caminhos (o que pode ser útil no Photoshop).

Para especificar preferências de cópia, escolha Editar > Preferências > Manuseio de arquivos e área de transferência (Windows) ou Illustrator > Preferências > Manuseio de arquivos e área de transferência (Mac OS). Selecione PDF, AICB ou ambos. Se você selecionar AICB, selecione Preservar caminhos, para descartar qualquer transparência no trabalho artístico copiado, ou Preservar aparência e superimposições, para nivelar qualquer transparência, manter a aparência do trabalho artístico copiado e preservar objetos superimpostos.

Arrastar e soltar o trabalho artístico em um documento do Photoshop

1. Selecione o trabalho artístico a ser copiado.
2. Abra o documento do Photoshop no qual você deseja copiar a seleção.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para copiar o trabalho artístico no Photoshop como imagens bitmap, arraste a seleção em direção à janela do Photoshop e, quando um contorno preto aparecer, solte o botão do mouse. Para posicionar a seleção no centro da imagem do Photoshop, mantenha pressionada a tecla Shift antes de arrastar a seleção. Por padrão, os objetos selecionados são copiados na camada ativa como imagens bitmap.
 - Para copiar um trabalho artístico de vetor no Photoshop como caminhos, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e arraste a seleção até o documento do Photoshop. Quando você soltar o botão do mouse, a seleção se transformará em um caminho do Photoshop.

Arrastar e soltar o trabalho artístico do Photoshop no Illustrator

1. Abra o documento do Photoshop a partir do qual você deseja copiar.
2. Selecione o trabalho artístico a ser copiado.
3. Selecione a ferramenta Mover  e arraste a seleção do Photoshop até o arquivo do Illustrator.

Arrastar e soltar o trabalho artístico na área de trabalho (somente Mac OS)

1. Selecione o trabalho artístico a ser copiado.
2. Arraste a seleção até a área de trabalho.

Seleções são copiadas na área de trabalho como um recorte de imagem, que pode ser arrastado e solto no documento desejado. Recortes de imagem são convertidos no formato PICT quando arrastados até a área de trabalho.

Deslocar objetos duplicados

[Para o início](#)

Você pode criar uma réplica de um objeto, deslocada do objeto selecionado de acordo com uma distância especificada, usando o comando Deslocar caminho ou o efeito Deslocar caminho. O deslocamento de objetos é útil quando se deseja criar formas concêntricas ou fazer diversas réplicas de um objeto, com distâncias regulares entre cada réplica.

Você pode deslocar o caminho de um objeto com relação ao seu caminho original usando o efeito Deslocar caminho, no menu Efeito. Esse efeito é útil para converter um objeto de malha em um caminho regular. Por exemplo, se você tiver solto um envelope ou quiser converter uma forma de malha para uso em outro aplicativo, aplique o comando Deslocar caminho com um valor de deslocamento de 0 e exclua essa forma de malha. Em seguida, é possível editar o caminho restante.

Deslocar objetos usando o comando Deslocar caminho

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione Objeto > Caminho > Deslocar caminho.
3. Especifique a distância de deslocamento, o tipo de junção de linha e o limite de mitra.
4. Clique em OK.

Deslocar objetos usando o efeito Deslocar caminho

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione Efeito > Caminho > Deslocar caminho.
3. Especifique a distância de deslocamento, o tipo de junção de linha e o limite de mitra.
4. Clique em OK.

Deslocar objetos usando o teclado

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Mantenha pressionada a tecla Alt e pressione uma tecla de seta.

Um objeto duplicado é criado e deslocado pelo valor de Incremento de teclado especificado nas Preferências gerais. O local do novo objeto é determinado pela tecla de seta usada.

Nota: Se um objeto duplicado não for criado, certifique-se de que a preferência Incremento de teclado seja definida com um valor diferente de zero.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Empilhamento de objetos

[Especificar onde adicionar novos objetos na ordem de empilhamento](#)

[Alterar a ordem de empilhamento usando o painel Camadas](#)

[Alterar a ordem de empilhamento usando comandos](#)

Especificar onde adicionar novos objetos na ordem de empilhamento

[Para o início](#)

O Illustrator empilha sucessivamente os objetos desenhados, começando pelo primeiro deles.

A forma de empilhamento dos objetos determina como eles serão exibidos quando forem sobrepostos. A ordem de empilhamento dos objetos depende do modo de desenho que você está usando. Quando uma nova camada é criada no modo Desenhar normal, ela é posicionada logo acima da camada ativa, e todos os novos objetos são desenhados na parte superior dessa camada ativa. No entanto, no modo Desenhar atrás, quando uma nova camada é criada, ela é posicionada logo abaixo da camada ativa, e todos os novos objetos são desenhados atrás do objeto selecionado (ou na parte inferior da camada ativa caso nenhum objeto esteja selecionado).

É possível alterar a ordem de empilhamento (também chamada de ordem de pintura) de objetos em um trabalho artístico a qualquer momento usando o painel Camadas ou os comandos Objeto > Organizar.

❖ No painel Camadas, siga um destes procedimentos:

- No modo Desenhar atrás, selecione o objeto abaixo do qual você deseja adicionar o novo objeto.
- No modo Desenhar normal, para adicionar o novo objeto na parte superior de uma camada, clique no nome dessa camada para torná-la ativa. No modo Desenhar atrás, para adicionar o novo objeto na parte inferior de uma camada, clique no nome dessa camada para torná-la ativa.

Alterar a ordem de empilhamento usando o painel Camadas

[Para o início](#)

A arte na parte superior do painel Camadas está na frente da ordem de empilhamento, enquanto a arte na parte inferior desse painel está atrás da ordem de empilhamento. Em uma camada, os objetos também são empilhados hierarquicamente. Ao criar várias camadas no trabalho artístico, você pode controlar como objetos sobrepostos serão exibidos.

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Arraste o nome do item e solte o botão do mouse quando aparecerem marcas de inserção pretas na posição desejada. Marcas de inserção pretas aparecem entre cada dois itens no painel ou nas bordas esquerda e direita de uma camada ou grupo. Os itens soltos sobre uma camada ou grupo são movidos acima de todos os outros objetos nesses itens.
- Clique na coluna de seleção do item (entre o botão de destino e a barra de rolagem), arraste a caixa de cor de seleção até a caixa de cor de seleção de um item diferente e solte o botão do mouse. Se a caixa de cor de seleção do item for arrastada até um objeto, o item será movido acima desse objeto e, se for arrastada até uma camada ou grupo, o item será movido acima de todos os outros objetos na camada ou grupo.
- Para inverter a ordem de itens no painel Camadas, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e clique nos nomes dos itens cuja ordem você deseja inverter. Os itens devem estar no mesmo nível da hierarquia de camadas. Por exemplo, você pode selecionar duas camadas de nível superior, mas não pode selecionar dois caminhos que estejam em diferentes camadas. Em seguida, selecione Inverter ordem no menu do painel Camadas.

Nota: Não é possível mover um caminho, um grupo ou um elemento coletivo até a posição superior do painel Camadas: somente camadas podem residir no topo da hierarquia de camadas.

Alterar a ordem de empilhamento usando comandos

[Para o início](#)

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Para mover um objeto até a posição superior ou inferior em seu grupo ou camada, selecione o objeto que você deseja mover e escolha Objeto > Organizar > Trazer para a frente ou Objeto > Organizar > Enviar para trás.
- Para mover um objeto até um objeto à frente ou um objeto atrás de uma pilha, selecione o objeto que deseja mover e escolha Objeto > Organizar > Avançar ou Objeto > Organizar > Recuar.

Para conhecer um exemplo de como a alteração da ordem de empilhamento em uma ilustração modifica o design, consulte www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_br. Este tutorial está disponível apenas em inglês.

Remodelagem de objetos

Transformação de objetos

Transformação

Visão geral do painel Transformar

Transformar os padrões de um objeto

Transformar usando a caixa delimitadora

Transformação

[Para o início](#)

Transformar envolve mover, girar, refletir, dimensionar e distorcer objetos. Você pode transformar objetos usando o painel Transformar, os comandos Objeto > Transformar e ferramentas especializadas. Também é possível executar vários tipos de transformações arrastando a caixa delimitadora referente a uma seleção.

Em certas ocasiões, talvez você queira repetir a mesma transformação várias vezes, especialmente ao copiar objetos. O comando Transformar novamente, no menu Objeto, permite repetir uma operação de movimentação, dimensionamento, giro, reflexão ou distorção quantas vezes forem desejadas, até você executar uma operação de transformação diferente.

Use o painel Informações para exibir as dimensões atuais e a posição da sua seleção ao transformá-la.

Para assistir a um vídeo sobre como dimensionar, inclinar e girar objetos, consulte www.adobe.com/go/vid0040_br.

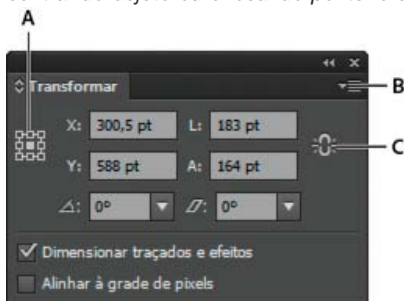
Visão geral do painel Transformar

[Para o início](#)

O painel Transformar (Janela > Transformar) exibe informações sobre o local, o tamanho e a orientação de um ou mais objetos selecionados. Ao digitar novos valores, você pode modificar os objetos selecionados e/ou seus preenchimentos de padrão. Também pode alterar o ponto de referência de transformação e bloquear as proporções do objeto.

Todos os valores no painel referem-se às caixas delimitadoras dos objetos, com exceção dos valores X e Y, que fazem referência ao ponto de referência selecionado. Para alinhar os pixels de objetos individuais à grade de pixels, marque a caixa de seleção Alinhar à grade de pixels.

Nota: O localizador de pontos de referência no painel Transformar especifica o ponto de referência de um objeto somente quando este é transformando por meio da modificação dos valores no painel. Outros métodos de transformação (como usar a ferramenta Escala), usam o ponto central do objeto ou o local do ponteiro como ponto de referência.



Painel 'Transformar'

A. Localizador de ponto de referência **B.** Menu do painel **C.** Ícone de bloqueio de proporções

Transformar os padrões de um objeto

[Para o início](#)

Ao mover, girar, refletir (virar), dimensionar ou distorcer um objeto preenchido com um padrão, você pode transformar apenas o objeto, apenas o padrão ou tanto um quanto o outro. Após a transformação do padrão de preenchimento de um objeto, todos os padrões que forem subsequentemente aplicados a ele serão transformados da mesma maneira.

- Para especificar como você deseja transformar padrões ao usar o painel Transformar, selecione uma opção no menu do painel: Transformar somente objeto, Transformar somente padrão ou Transformar ambos.
- Para especificar como você deseja transformar padrões ao usar um comando de transformação, defina as opções Objetos e Padrões na caixa de diálogo correspondente. Por exemplo, selecione Padrões e cancele a seleção de Objetos se quiser transformar o padrão, mas não o objeto.
- Para transformar padrões, mas não os objetos, ao usar uma ferramenta de transformação, mantenha pressionada a tecla de til (~) ao arrastar. As bordas do objeto parecem estar transformadas, mas, quando você soltar o botão do mouse, elas retornarão à configuração original, deixando apenas o padrão transformado.

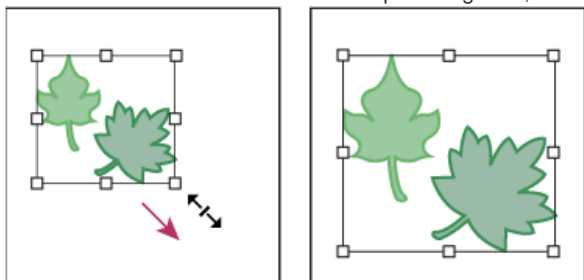
- Para impedir que os padrões sejam transformados ao usar ferramentas de transformação, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e cancele a seleção de Transformar blocos gráficos padrão.
- Para retornar o padrão de preenchimento de um objeto ao seu estado original, preencha o objeto com uma cor sólida e repita a seleção do padrão desejado.

[Para o início](#)

Transformar usando a caixa delimitadora

Quando você seleciona um ou mais objetos com a ferramenta Seleção, uma caixa delimitadora é exibida ao redor deles. Use essa caixa delimitadora para mover, girar, duplicar e dimensionar objetos facilmente arrastando o objeto desejado ou sua respectiva alça (um dos quadrados vazios ao longo da caixa delimitadora).

- Para ocultar a caixa delimitadora, escolha Exibir > Ocultar caixa delimitadora.
- Para mostrar a caixa delimitadora, escolha Exibir > Mostrar caixa delimitadora.
- Para reorientar a caixa delimitadora depois de girá-la, escolha Objeto > Transformar > Redefinir caixa delimitadora.



Objetos selecionados antes (à esquerda) e depois (à direita) do dimensionamento usando a caixa delimitadora

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Dimensionamento e distorção de objetos

Dimensionar objetos

Distorcer objetos

Distorcer objetos

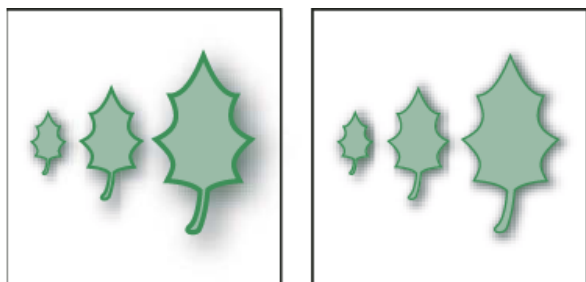
[Para o início](#)

Dimensionar objetos

Dimensionar um objeto o amplia ou reduz horizontalmente (ao longo do eixo x), verticalmente (ao longo do eixo y) ou em ambos os eixos. Os objetos são dimensionados com base em um ponto de referência que varia dependendo do método de dimensionamento escolhido. Você pode alterar o ponto de referência padrão para a maioria dos métodos de dimensionamento e também pode bloquear as proporções de um objeto.



Nota: Depois de dimensionar um objeto, o Illustrator não mantém o tamanho original do objeto na memória. Portanto, não é possível voltar ao tamanho original do objeto. Entretanto, é possível ver a resolução do objeto no painel Informações do documento e decidir a escala para a qual você deseja redimensionar o objeto enquanto mantém a resolução do objeto.

Por padrão, traçados e efeitos não são dimensionados junto com objetos. Para dimensioná-los, escolha Editar > Preferências > Geral (Windows), ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS), e selecione Dimensionar traçados e efeitos. Se quiser optar por dimensionar traçados e efeitos para cada situação específica, use o painel Transformar ou o comando Dimensionar para dimensionar objetos.



A opção Dimensionar traçados e efeitos dimensiona o objeto, o efeito de sombra projetada e o traçado (à esquerda). Apenas o objeto é dimensionado quando essa opção está desativada (à direita).

Dimensionar objetos com a ferramenta Escala


1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Escala .
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para dimensionar com base no ponto central do objeto, arraste em qualquer local da janela do documento até o objeto ficar com o tamanho desejado.
 - Para dimensionar com base em um ponto de referência diferente , clique no local em que deseja inserir o ponto de referência na janela do documento, afaste o ponteiro do ponto de referência e arraste até o objeto ficar com o tamanho desejado.
 - Para manter as proporções do objeto conforme ele é dimensionado, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta diagonalmente.

Enquanto usa a ferramenta Escala com a tecla Shift, comece a arrastar em um ângulo de 45° horizontal ou verticalmente, mas formando um ângulo.

- Para dimensionar o objeto ao longo de um único eixo, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta verticalmente ou horizontalmente.

Para obter um controle mais preciso sobre o dimensionamento, comece a arrastar mais longe do ponto de referência.

Dimensionar objetos com a caixa delimitadora

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Seleção ou Transformação livre .
3. Arraste uma alça de caixa delimitadora até o objeto ficar com o tamanho desejado.

Os objetos são dimensionados com base na alça oposta da caixa delimitadora.



4. Siga qualquer um dos procedimentos a seguir para controlar o comportamento de dimensionamento:

- Para manter as proporções do objeto, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta.
- Para dimensionar com base no ponto central do objeto, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), enquanto arrasta.

Dimensionar objetos para uma largura e uma altura específicas


1. Selecione um ou mais objetos.
2. No painel Transformar, insira um novo valor na caixa Largura (L) e/ou Altura (A).

Você pode seguir qualquer um dos procedimentos a seguir antes de inserir um valor, para controlar o comportamento de dimensionamento:

- Para manter as proporções dos objetos, clique no botão de bloqueio de proporções .
- Para alterar o ponto de referência para dimensionamento, clique em um quadrado branco no localizador de pontos de referência .
- Para dimensionar caminhos traçados e qualquer efeito relacionado a tamanho junto com o objeto, selecione Dimensionar traçados e efeitos, no menu do painel.

Você também pode manter as proporções inserindo um valor na caixa L ou A e pressionando Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), enquanto pressiona a tecla Enter.


Dimensionar objetos em uma porcentagem específica

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para dimensionar a partir do centro, escolha Objeto > Transformar > Dimensionar, ou clique duas vezes na ferramenta Escala .
 - Para dimensionar com base em um ponto de referência diferente, selecione a ferramenta Escala e, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clique no local desejado para o ponto de referência, na janela do documento.
3. Na caixa de diálogo Dimensionar, siga um destes procedimentos:
 - Para manter as proporções do objeto conforme ele é dimensionado, selecione Uniforme e insira uma porcentagem na caixa de texto Dimensionar.
 - Para dimensionar a altura e a largura separadamente, selecione Não uniforme e insira uma porcentagem nas caixas de texto Horizontal e Vertical.

Os fatores de escala são relativos ao ponto de referência, podendo ser negativos ou positivos.
4. Para dimensionar caminhos traçados e qualquer efeito relacionado a tamanho junto com o objeto, selecione Dimensionar traçados e efeitos.
5. Se os objetos contiverem um preenchimento de padrão, selecione Padrões para dimensionar o padrão. Cancele a seleção de Objetos se quiser dimensionar o padrão, mas não os objetos.
6. Clique em OK ou em Copiar para dimensionar uma cópia dos objetos.

Dimensionar vários objetos

1. Selecione os objetos.
2. Selecione Objeto > Transformar > Transformar cada.

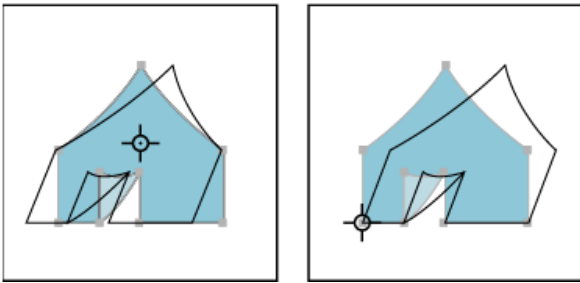
Nota: Não é possível inserir uma largura específica para dimensionar vários objetos. No Illustrator, só é possível dimensionar objetos em medidas de porcentagem.
3. Defina porcentagens para o dimensionamento horizontal e vertical na seção Dimensionar da caixa de diálogo.
4. Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado branco no localizador de pontos de referência .
5. Clique em OK ou em Copiar para dimensionar uma cópia de cada objeto.

Distorcer objetos

[Para o início](#)



Distorcer um objeto faz com que ele se incline ao longo do eixo horizontal ou vertical, ou em um ângulo especificado relativo a um eixo especificado. Os objetos se distorcem com base em um ponto de referência, que varia dependendo do método de distorção escolhido e que pode ser alterado para a maioria dos métodos de distorção. Você pode bloquear uma dimensão de um objeto ao distorcê-lo e pode distorcer um ou vários objetos simultaneamente.

A distorção é útil para criar sombras projetadas.




Distorção relativa ao centro (à esquerda) e distorção relativa a um ponto de referência definido pelo usuário (à direita)

Distorcer objetos com a ferramenta Distorter


1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Distorter .
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para distorcer com base no centro do objeto, arraste em qualquer local da janela do documento.
 - Para distorcer com base em um ponto de referência diferente , clique em qualquer local da janela do documento para mover o ponto de referência, afaste o ponteiro do ponto de referência e arraste até o objeto ficar com a inclinação desejada.
 - Para distorcer ao longo do eixo vertical do objeto, arraste em qualquer local da janela do documento, em direção ascendente ou descendente. Para restringir o objeto à sua largura original, mantenha pressionada a tecla Shift.
 - Para distorcer ao longo do eixo horizontal do objeto, arraste em qualquer local da janela do documento, para a esquerda ou direita. Para restringir o objeto à sua altura original, mantenha pressionada a tecla Shift.

Distorcer objetos com o comando Distorter

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para distorcer a partir do centro, escolha Objeto > Transformar > Distorter, ou clique duas vezes na ferramenta Distorter .
 - Para distorcer a partir de um ponto de referência diferente, selecione a ferramenta Distorter e, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no local desejado para o ponto de referência, na janela do documento.
3. Na caixa de diálogo Distorter, insira um ângulo de distorção de -359 a 359. O ângulo de distorção corresponde à intensidade de inclinação aplicada ao objeto em direção horária e tem como base uma linha que é perpendicular ao eixo de distorção.
4. Selecione o eixo ao longo do qual distorcer o objeto.


Se você tiver escolhido um eixo angular, insira um valor entre -359 e 359, relativo ao eixo horizontal.
5. Se os objetos contiverem um preenchimento de padrão, selecione Padrões para mover o padrão. Cancele a seleção de Objetos se quiser mover o padrão, mas não os objetos.
6. Clique em OK ou em Copiar para distorcer uma cópia dos objetos.

Distorcer objetos com a ferramenta Transformação livre

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Transformação livre .
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para distorcer ao longo do eixo vertical do objeto, comece a arrastar a alça de caixa delimitadora à esquerda ou à direita do centro e mantenha pressionadas as teclas Ctrl e Alt (Windows), ou Option e Command (Mac OS), enquanto arrasta para cima ou para baixo. Você também pode manter pressionada a tecla Shift para restringir o objeto à sua largura original.
 - Para distorcer ao longo do eixo horizontal do objeto, comece a arrastar a alça de caixa delimitadora acima ou abaixo do centro e mantenha pressionadas as teclas Ctrl e Alt (Windows), ou Option e Command (Mac OS), enquanto arrasta para a esquerda ou direita. Você também pode manter pressionada a tecla Shift para restringir o objeto à sua altura original.

Distorcer objetos com o painel Transformar

1. Selecione um ou mais objetos.
2. No painel Transformar, insira um valor na caixa de texto Distorter.


Para alterar o ponto de referência, clique em um quadrado branco no localizador de pontos de referência  antes de inserir o valor.

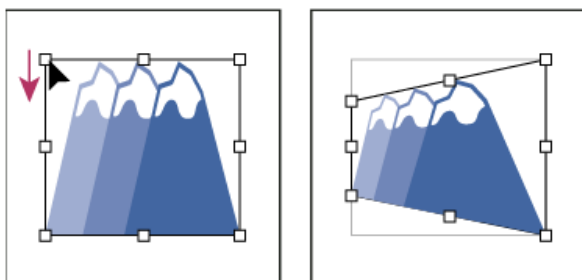
Você também pode ativar o painel Transformar clicando em X, Y, L ou A no painel de Controle.

Distorcer objetos

É possível distorcer objetos usando a ferramenta Transformação livre ou uma ferramenta de liquefazer. Use a ferramenta Transformação livre quando quiser distorcer livremente e use uma ferramenta de liquefazer se quiser tirar proveito de distorções predefinidas específicas, como rodopios, dobras ou rugas.

Distorcer objetos com a ferramenta Transformação livre

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Selecione a ferramenta Transformação livre .
3. Comece a arrastar uma alça de canto na caixa delimitadora (e não uma alça lateral) e siga um destes procedimentos:
 - Mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), até a seleção ficar com o nível desejado de distorção.
 - Mantenha pressionadas as teclas Shift e Alt e Ctrl (Windows), ou Shift e Option e Command (Mac OS), para distorcer em perspectiva.



Distorção em perspectiva

Distorcer objetos usando uma ferramenta de liquefazer

Não é possível usar ferramentas de liquefazer em arquivos vinculados ou objetos que contenham texto, gráficos ou símbolos.

Para encontrar ferramentas de dissolução no painel Ferramentas, consulte Visão geral do painel Ferramentas e Galeria de ferramentas de remodelagem.

1. Selecione uma ferramenta de liquefazer e clique ou arraste sobre os objetos que você deseja distorcer.
2. (Opcional) Para isolar a distorção em objetos específicos, selecione-os antes de usar a ferramenta.
3. (Opcional) Para alterar o tamanho do cursor da ferramenta e definir outras opções de ferramenta, clique duas vezes na ferramenta de liquefazer e especifique qualquer uma destas opções:

Largura e Altura Controla o tamanho do cursor da ferramenta.

Ângulo Controla a orientação do cursor da ferramenta.

Intensidade Especifica a taxa de alteração para a distorção. Valores mais altos equivalem a alterações mais rápidas.

Usar caneta de pressão Usa a entrada de uma mesa ou caneta digitalizadora no lugar do valor de Intensidade. Se uma mesa digitalizadora sensível à pressão não estiver conectada, essa opção não ficará disponível.

Complexidade (ferramentas Guirlanda, Cristalizar e Vincar) Especifica com que proximidade os resultados do pincel particular são espaçados no contorno do objeto. Essa proximidade está estreitamente vinculada ao valor de Detalhe.

Detalhe Especifica o espaçamento entre os pontos introduzidos no contorno do objeto (valores mais altos fazem um espaçamento mais próximo dos pontos).

Simplificar (ferramentas Deformar, Torcer, Esvaziar e Inflar) Especifica o quanto você deseja reduzir os pontos supérfluos que não afetam de modo mensurável a aparência geral da forma.

Taxa de redemoinho (somente para a ferramenta Torcer) Especifica a taxa na qual a torção é aplicada. Insira um valor entre -180° e 180° . Valores negativos torcem o objeto em sentido horário, enquanto valores positivos torcem em sentido anti-horário. O objeto torce de modo mais rápido com valores mais próximos de -180° ou 180° . Para torcer lentamente, especifique uma taxa próxima a 0° .

Horizontal e Vertical (somente para a ferramenta Vincar) Especifica a que distância os pontos de controle são inseridos.

Pincel afeta pontos de âncora, Pincel afeta alças de tangente de entrada ou Pincel afeta alças de tangente de saída (ferramentas Guirlanda, Cristalizar e Vincar) Permite que o pincel da ferramenta faça alterações nessas propriedades.

Mais tópicos da Ajuda



Remodelar usando envelopes

Sobre envelopes

[Distorcer objetos usando um envelope](#)

[Editar o conteúdo de um envelope](#)

[Redefinir um envelope](#)

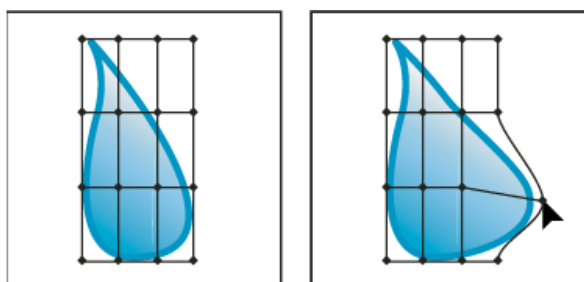
[Remover um envelope](#)

[Opções de envelope](#)

[Para o início](#)

Sobre envelopes

Envelopes são objetos que distorcem ou remodelam objetos selecionados. Você pode criar um envelope a partir de um objeto na sua prancheta ou pode usar como envelope uma forma de deformação predefinida ou uma grade de malha. Envelopes podem ser usados em qualquer objeto, exceto em gráficos, guias ou objetos vinculados.



Envelope de grade de malha



Envelope criado a partir de outro objeto

O painel Camadas lista envelopes como <Envelope>. Após a aplicação de um envelope, você pode continuar a editar os objetos originais. Também é possível editar, excluir ou expandir um envelope a qualquer momento. É possível editar uma forma de envelope ou o objeto envelopado, mas não ambos ao mesmo tempo.

Distorcer objetos usando um envelope

[Para o início](#)

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Crie o envelope usando um dos métodos a seguir:
 - Para usar uma forma de distorção predefinida para o envelope, escolha Objeto > Distorção de envelope > Criar com deformação. Na caixa de diálogo Opções de deformação, selecione um estilo de deformação e defina opções.
 - Para configurar uma grade retangular para o envelope, escolha Objeto > Distorção de envelope > Criar com malha. Na caixa de diálogo Malha de envelope, defina o número de linhas e colunas.
 - Para usar um objeto como a forma do envelope, verifique se o objeto está no topo da ordem de empilhamento referente ao objeto selecionado. Se não estiver, use o painel Camadas ou um comando Organizar para movê-lo para cima e repita a seleção de todos os objetos. Em seguida, escolha Objeto > Distorção de envelope > Criar com objeto superior.
3. Remodele o envelope seguindo qualquer um destes procedimentos:
 - Arraste qualquer ponto âncora no envelope com a ferramenta Seleção direta ou Malha.
 - Para excluir pontos âncora na grade de malha, selecione um ponto âncora com a ferramenta Seleção direta ou Malha e pressione a tecla Delete.


- Para adicionar pontos âncora à grade de malha, clique nessa grade com a ferramenta Malha.

Para aplicar um traçado ou preenchimento a um envelope, use o painel Aparência.

Editar o conteúdo de um envelope

[Para o início](#)

1. Selecione o envelope e siga um destes procedimentos:


- Clique no botão Editar conteúdo , no Painel de controle.
- Selecione Objeto > Distorção de envelope > Editar conteúdo.

Nota: Se o envelope consistir em caminhos agrupados, clique no triângulo à esquerda da entrada <Envelope>, no painel Camadas, para exibir e direcionar o caminho que você deseja editar.

2. Edite-o como desejar.

Nota: Quando você modifica o conteúdo de um envelope, este se transforma de forma a recentralizar os resultados com o conteúdo original.

3. Para retornar o objeto ao seu estado envelopado, siga um destes procedimentos:


- Clique no botão Editar envelope , no Painel de controle.
- Selecione Objeto > Distorção de envelope > Editar envelope.

Redefinir um envelope

[Para o início](#)

1. Selecione o envelope.

2. Siga um destes procedimentos:

- Para redefinir ou alternar para um estilo de deformação predefinido, escolha um novo estilo de deformação e defina opções no Painel de controle. Se desejar, clique no botão Opções de envelope  para abrir a caixa de diálogo e definir mais opções.
- Para redefinir ou alternar para um envelope de grade de malha, escolha Objeto > Distorção de envelope > Redefinir com malha. Especifique o número de linhas e colunas para a grade de malha. Selecione Manter forma do envelope, para manter a forma de deformação intacta.

Remover um envelope


[Para o início](#)

É possível remover envelopes liberando-os ou expandindo-os. Liberar um objeto envelopado cria dois objetos separados: o objeto em seu estado original e a forma de envelope. Expandir um objeto envelopado remove o envelope, mas o objeto preserva sua forma distorcida.

- Para liberar um envelope, selecione-o e escolha Objeto > Distorção de envelope > Liberar.
- Para expandir um envelope, selecione-o e escolha Objeto > Distorção de envelope > Expandir.

Opções de envelope

[Para o início](#)

Opções de envelope determinam como a arte é distorcida para se alinhar ao envelope. Para definir opções de envelope, selecione o objeto de envelope e clique no botão Opções de envelope , no Painel de controle, ou escolha Objeto > Distorção de envelope > Opções de envelope.

Suavização de serrilhado Suaviza rasterizações quando estas são distorcidas com um envelope. Cancelar a seleção de Suavização de serrilhado pode reduzir o tempo necessário para distorcer rasterizações.

Preservar forma usando Especifica como as rasterizações preservam sua forma quando distorcidas por envelopes não retangulares. Selecione Máscara de recorte, para usar uma máscara de recorte na rasterização, ou Transparência, para aplicar um canal alfa à rasterização.

Fidelidade Especifica com que precisão você deseja que o objeto se alinhe ao molde do envelope. Aumentar a porcentagem de Fidelidade pode adicionar mais pontos aos caminhos distorcidos e aumentar o tempo necessário para distorcer os objetos.

Distorcer aparência Distorce atributos de aparência (como efeitos aplicados ou estilos de gráfico) junto com a forma de um objeto.

Distorcer gradientes lineares Distorce gradientes lineares junto com a forma de um objeto.

Distorcer preenchimentos padrão Distorce padrões junto com a forma de um objeto.

Nota: Se você expandir o envelope com uma opção Distorcer selecionada, a respectiva propriedade será expandida separadamente.

Mais tópicos da Ajuda



Combinação de objetos

Métodos de combinação de objetos

Pathfinder

Formas compostas

Caminhos compostos

Métodos de combinação de objetos

[Para o início](#)

Você pode combinar objetos de vetor para criar formas de várias maneiras no Illustrator. Os caminhos ou formas resultantes diferem dependendo do método usado para combinar os caminhos.

Efeitos do Pathfinder

Efeitos do Pathfinder permitem combinar vários objetos usando um dos dez modos de interação disponíveis. Ao contrário de formas compostas, não é possível editar as interações entre objetos quando se usa um efeito do Pathfinder.

Formas compostas

Formas compostas permitem combinar vários objetos e especificar como você deseja que cada objeto interaja com os demais. Essas formas são mais versáteis do que caminhos compostos, uma vez que oferecem quatro tipos de interações: adição, subtração, interseção e exclusão. Além disso, os objetos subjacentes não são alterados e, conseqüentemente, você pode selecionar cada objeto em uma forma composta para editá-lo ou alterar seu modo de interação.

Caminhos compostos

Caminhos compostos permitem usar um objeto para abrir um orifício em outro objeto. Por exemplo, você pode criar uma forma de rosca a partir de dois círculos aninhados. Após a criação de um caminho composto, os caminhos atuam como objetos agrupados. Você pode selecionar e manipular os objetos separadamente, usando a ferramenta Seleção direta ou Seleção de grupos, ou pode selecionar e editar o caminho combinado.

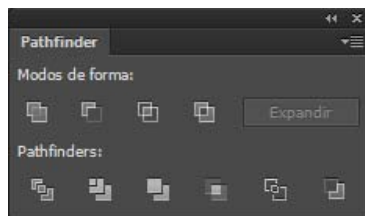
Nota: Também é possível adicionar a um objeto usando a ferramenta Pincel irregular. Quando esse pincel é usado, os caminhos pintados são adicionados a caminhos adjacentes que usam atributos idênticos de preenchimento. (Consulte *Desenhar e mesclar caminhos com a ferramenta Pincel irregular* e *Criação de novas formas usando a ferramenta Construtor de formas*.)

Pathfinder

[Para o início](#)

Visão geral do painel Pathfinder

Use o painel Pathfinder (Janela > Pathfinder) para combinar objetos em novas formas.



Pathfinder 'Cor'

A linha superior de botões no painel cria caminhos ou caminhos compostos por padrão e apenas criam formas compostas quando a tecla Alt ou Option é pressionada. É possível escolher um dos seguintes modos de formas:

Adicionar à área da forma Adiciona a área do componente à geometria subjacente.

Subtrair da área da forma Remove a área do componente da geometria subjacente.

Fazer intersecção das áreas das formas Usa a área do componente para recortar a geometria subjacente, como faria uma máscara.

Excluir áreas de formas em sobreposição Usa a área do componente para inverter a geometria subjacente, transformando regiões preenchidas em orifícios, e vice-versa.



A



B



C



D

Modos de formas

A. Todos os componentes no modo Adicionar **B.** Modo Subtrair aplicado a quadrados **C.** Modo Interseção aplicado a quadrados **D.** Modo Excluir aplicado a quadrados

A linha inferior de botões no painel, chamados de efeitos do Pathfinder, permite criar combinações de formas finais no primeiro clique com o mouse. (Consulte Aplicar efeitos do Pathfinder.)

Opções do Pathfinder

Você pode definir Opções do Pathfinder no menu do painel Pathfinder ou clicando duas vezes em um efeito do Pathfinder no painel Aparência.

Precisão Afeta a precisão com a qual os efeitos do Pathfinder calculam o caminho de um objeto. Quanto mais preciso o cálculo, mais preciso será o desenho e maior será o tempo necessário para gerar o caminho resultante.

Remover pontos redundantes Remove pontos desnecessários enquanto você clica no botão do Pathfinder.

Dividir e contornar removerá arte não pintada Exclui todos os objetos não preenchidos no trabalho artístico enquanto você clica no botão Dividir ou Contorno.

Aplicar efeitos do Pathfinder

Efeitos do Pathfinder permitem criar novas formas a partir de objetos sobrepostos. Você pode aplicar efeitos do Pathfinder usando o menu Efeitos ou o painel Pathfinder.

- Efeitos do Pathfinder no menu Efeitos somente podem ser aplicados a grupos, camadas e objetos de texto. Depois de aplicar o efeito, você ainda pode selecionar e editar os objetos originais. Também é possível usar o painel Aparência para modificar ou remover o efeito.
- Os efeitos do Pathfinder no painel Pathfinder podem ser aplicados a qualquer combinação de objetos, grupos e camadas. A combinação de formas final é criada quando você clica em um botão do Pathfinder. Depois disso, os objetos originais não podem ser editados. Se o efeito resultar em vários objetos, eles serão automaticamente agrupados.

Para assistir a um vídeo sobre como usar efeitos do Pathfinder e máscaras de recorte e como importar máscaras de recorte no Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0057_br.

Aplicar um efeito do Pathfinder usando o menu Efeitos

1. Siga um destes procedimentos:
 - Agrupe os objetos que você deseja usar e selecione o grupo.
 - Mova para uma camada separada os objetos que você deseja usar e direcione essa camada.
2. Selecione Efeito > Pathfinder e escolha um efeito do Pathfinder.
Para reaplicar rapidamente o mesmo efeito do Pathfinder, escolha Efeito > Aplicar [efeito].

Aplicar um efeito do Pathfinder usando o menu Pathfinder

1. Selecione os objetos aos quais você deseja aplicar o efeito.
Para aplicar um efeito do Pathfinder a um grupo ou camada, direcione esse grupo ou camada.
2. No painel Pathfinder, clique em um botão do Pathfinder (na linha inferior) ou, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clique em um botão Modos de forma (na linha superior).

Resumo de efeitos do Pathfinder

Adicionar Traça o contorno de todos os objetos, como se eles fossem um único objeto mesclado. A forma resultante assume os atributos de pintura do objeto superior.

Interseção Traça o contorno da região sobreposta por todos os objetos.

Excluir Traça todas as áreas não sobrepostas dos objetos e torna as áreas sobrepostas transparentes. No ponto em que um número par de objetos se sobrepõe, a sobreposição se torna transparente. No ponto em que um número ímpar de objetos se sobrepõe, a sobreposição se torna preenchida.

Subtrair Subtrai os objetos na extremidade frontal do objeto na extremidade traseira. Esse comando pode ser usado para excluir áreas de uma ilustração, ajustando a ordem de empilhamento.

Menos atrás Subtrai os objetos na parte traseira do objeto na extremidade frontal. Esse comando pode ser usado para excluir áreas de uma ilustração, ajustando a ordem de empilhamento.

Dividir Separa um trabalho artístico em suas faces preenchidas componentes (uma face é uma área não dividida por um segmento de linha).

Nota: Ao usar o botão *Dividir* no painel *Pathfinder*, você pode usar a ferramenta *Seleção direta* ou *Seleção de grupos* para manipular as faces resultantes independentemente umas das outras. Também é possível optar por excluir ou preservar objetos não preenchidos ao aplicar o comando *Dividir*.

Aparar Remove a parte de um objeto preenchido que está oculta. Remove todos os traçados e não faz a mesclagem de objetos da mesma cor.

Mesclar Remove a parte de um objeto preenchido que está oculta. Remove todos os traçados e mescla todos os objetos adjacentes ou sobrepostos que estão preenchidos com a mesma cor.

Corte Divide o trabalho artístico em suas faces preenchidas componentes e, em seguida, exclui todas as partes do trabalho artístico que estão fora dos limites do objeto na extremidade superior. Também remove todos os traçados.

Contorno Divide um objeto em seus segmentos de linha componentes, ou bordas. Esse comando é útil para preparar um trabalho artístico que precisa de trapping para objetos de superimposição. (Consulte *Criar um trapping*.)

Nota: Ao usar o botão *Contorno* no painel *Pathfinder*, você pode usar a ferramenta *Seleção direta* ou *Seleção de grupos* para manipular cada borda independentemente. Também é possível optar por excluir ou preservar objetos não preenchidos ao aplicar o comando *Contorno*.

Mistura sólida Combina cores escolhendo o maior valor de cada um dos componentes de cor. Por exemplo, se Cor 1 for 20% ciano, 66% magenta, 40% amarelo e 0% preto; e Cor 2 for 40% ciano, 20% magenta, 30% amarelo e 10% preto, a cor intensa resultante será 40% ciano, 66% magenta, 40% amarelo e 10% preto.

Mistura suave Torna as cores subjacentes visíveis através do trabalho artístico sobreposto e então divide a imagem em suas faces de componentes. Especifique a porcentagem de visibilidade desejada nas cores sobrepostas.

Trapping Compensa as possíveis defasagens entre cores na arte final, criando uma pequena área de sobreposição (chamada de trapping) entre duas cores adjacentes.

Formas compostas

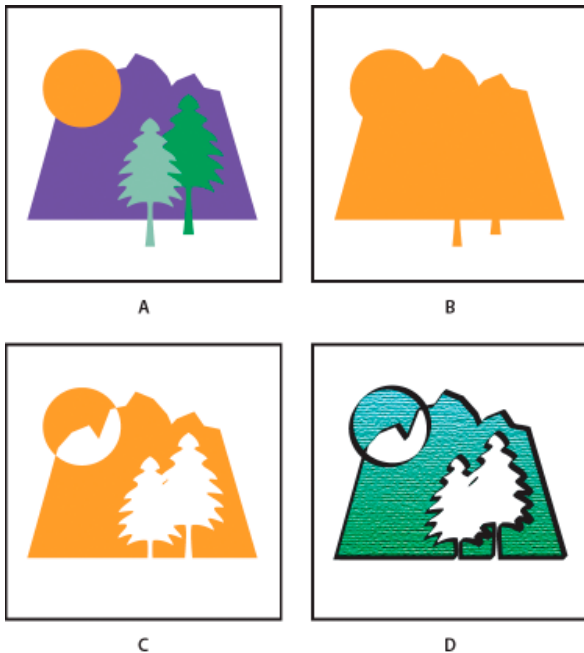
[Para o início](#)

Sobre formas compostas

Uma forma composta é uma arte editável que consiste em dois ou mais objetos, cada um atribuído com um modo de forma. Formas compostas facilitam a criação de formas complexas, porque você pode manipular precisamente o modo de forma, a ordem de empilhamento, a forma, o local e a aparência de cada caminho incluso.

Formas compostas atuam como objetos agrupados e aparecem como itens de <Forma composta> no painel *Camadas*. Você pode usar o painel *Camadas* para mostrar, selecionar e manipular o conteúdo de uma forma composta, por exemplo, para alterar a ordem de empilhamento de seus componentes. Também pode usar a ferramenta *Seleção direta* ou *Seleção de grupos* para selecionar componentes de uma forma composta.

Quando uma forma composta é criada, ela assume os atributos de pintura e transparência do componente na extremidade superior no modo *Adicionar*, *Interseção* ou *Excluir*. Subsequentemente, é possível alterar os atributos de pintura, estilo ou transparência dessa forma composta. O *Illustrator* facilita esse processo ao direcionar automaticamente a forma composta inteira quando você seleciona qualquer parte dela, a não ser que você direcione explicitamente um componente no painel *Camadas*.



Trabalho com formas compostas

A. Objetos originais **B.** Forma composta criada **C.** Modos de forma individuais aplicados a cada componente **D.** Estilo aplicado à forma composta inteira

Trabalhar com formas compostas

A criação de uma forma composta é um processo em duas partes. Em primeiro lugar, você estabelece uma forma composta na qual todos os componentes têm o mesmo modo de forma. Em seguida, atribui modos de forma a esses componentes, até obter a combinação desejada de áreas de forma.

Criar uma forma composta

1. Selecione todos os objetos que você deseja que façam parte da forma composta.

É possível incluir caminhos, caminhos compostos, grupos, outras formas compostas, misturas, texto, envelopes e deformações em uma forma composta. Os caminhos abertos que forem selecionados serão automaticamente fechados.

2. Siga um destes procedimentos:

- No painel Pathfinder, clique com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada em um botão Modos de formas. Cada componente da forma composta é atribuído com o modo de forma selecionado.
- Selecione Criar forma composta, no menu do painel Pathfinder. Cada componente da forma composta é atribuído com o modo Adicionar por padrão.

3. Altere o modo de forma de qualquer componente selecionando-o com a ferramenta Seleção direta ou no painel Camadas e clicando em um botão Modos de forma.

Observe que nunca será necessário alterar o modo do componente na extremidade traseira, já que seu modo não é relevante para a forma composta.

Para manter o desempenho máximo, crie formas compostas complexas aninhando outras formas compostas (contendo até 10 componentes cada, aproximadamente) em vez de usar muitos componentes individuais.

Modificar uma forma composta

1. Use a ferramenta Seleção direta ou o painel Camadas para selecionar um componente individual da forma composta.
2. Procure o botão Modos de forma realçado no painel Pathfinder para identificar que modo está atualmente aplicado a um componente selecionado.

Nota: Se você tiver selecionado dois ou mais componentes que usam modos diferentes, aparecerão pontos de interrogação nos botões Modos de forma.

3. No painel Pathfinder, clique em um botão Modos de forma diferente.

Liberar e expandir uma forma composta

Liberar uma forma composta a separa novamente em objetos distintos. Expandir uma forma composta mantém a forma do objeto composto, mas você não pode mais selecionar os componentes individuais.

1. Selecione a forma composta usando a ferramenta Seleção ou o painel Camadas.

2. Siga um destes procedimentos:

- Clique em Expandir no painel Pathfinder.
- Selecione Expandir forma composta, no menu do painel Pathfinder.

A forma composta é convertida em um item de <Caminho> ou <Caminho composto> no painel Camadas, dependendo do modo de forma usado.

- Selecione Liberar forma composta, no menu do painel Pathfinder.

Mover formas compostas entre o Illustrator e o Photoshop

As camadas de forma e os caminhos de recorte de camadas (máscaras de vetor) no Adobe Photoshop são tipos de formas compostas. Você pode importar camadas de forma e caminhos de recorte de camadas no Illustrator como formas compostas e continuar a manipulá-los. Além disso, pode exportar formas compostas para o Photoshop. Mantenha o seguinte em mente ao usar formas compostas com o Photoshop:

- Apenas as formas compostas residentes no nível superior da hierarquia de camadas são exportadas para o Photoshop como camadas de forma.
- Uma forma composta pintada com um traçado que utiliza uma junção diferente de arredondada, ou com uma espessura em pontos que não é um inteiro, é rasterizada quando exportada para o formato de arquivo PSD.

Caminhos compostos

[Para o início](#)

Sobre caminhos compostos

Um caminho composto contém dois ou mais caminhos que são pintados de forma a exibir orifícios nos pontos em que esses caminhos se sobrepõem. Quando você define objetos como um caminho composto, todos os objetos nesse caminho assumem os atributos de pintura e estilo do objeto na extremidade posterior da ordem de empilhamento.

Caminhos compostos atuam como objetos agrupados e aparecem como itens de <Caminho composto> no painel Camadas. Use a ferramenta Seleção direta ou Seleção de grupos para selecionar parte de um caminho composto. Você pode manipular a forma de componentes individuais de um caminho composto, mas não pode alterar os atributos de aparência, os estilos de gráfico ou os efeitos de componentes individuais e também não pode manipular componentes individualmente no painel Camadas.

Se quiser mais flexibilidade na criação de caminhos compostos, crie uma forma composta e a expanda em seguida.

Abrir um orifício em um objeto usando um caminho composto

1. Selecione o objeto a ser usado como orifício e o posicione de forma que ele fique sobreposto ao objeto a ser cortado. Repita o procedimento para os objetos adicionais que você deseja usar como orifícios.
2. Selecione todos os objetos que você deseja incluir no caminho composto.
3. Selecione Objeto > Caminho composto > Criar.

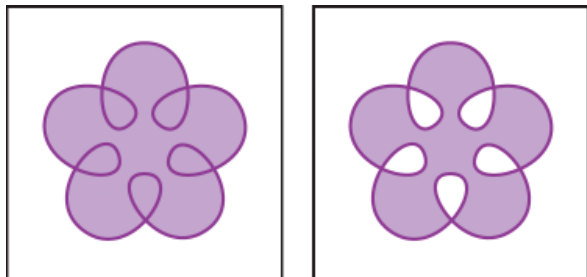
Aplicar regras de preenchimento a caminhos compostos

Você pode especificar se um caminho composto é um caminho de contorno diferente de zero ou um caminho par-ímpar.

Regra de preenchimento de contorno diferente de zero Usa equações matemáticas para determinar se um ponto está dentro ou fora de uma forma. O Illustrator usa a regra de contorno diferente de zero como regra padrão.

Regra de preenchimento par-ímpar Usa equações matemáticas para determinar se um ponto está dentro ou fora de uma forma. Essa regra é mais previsível, porque toda segunda região em um caminho composto par-ímpar é um orifício, independentemente da direção do caminho. Alguns aplicativos, como o Adobe Photoshop, usam a regra par-ímpar por padrão e, dessa forma, os caminhos compostos importados desses aplicativos usarão essa regra.

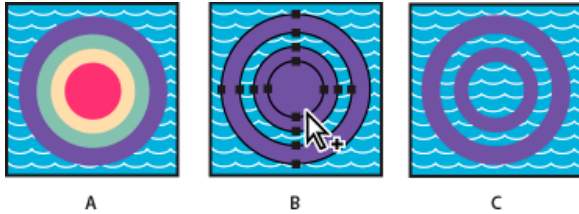
Caminhos de autointerseção são caminhos que fazem interseção com eles mesmos. Você pode optar por transformar esses caminhos em caminhos de contorno diferentes de zero ou pares-ímpares, dependendo da aparência que deseja obter.



Caminho de autointerseção com a opção Usar regra de preenchimento de contorno diferente de zero (à esquerda) e com a opção Usar regra de preenchimento par-ímpar (à direita)

Ao criar um caminho composto de contorno diferente de zero, é possível especificar se os caminhos sobrepostos aparecerão com orifícios ou se



serão preenchidos. Para isso, no painel Atributos, clique em um botão Inverter direção do caminho.





Regras de preenchimento

A. Quatro caminhos circulares **B.** Caminhos circulares selecionados, convertidos em caminho composto **C.** Comando Inverter direção do caminho aplicado ao caminho na parte mais interna

Alterar a regra de preenchimento de um caminho composto

1. Selecione o caminho composto usando a ferramenta Seleção ou o painel Camadas.
2. No painel Atributos, clique no botão Usar regra de preenchimento de contorno diferente de zero  ou no botão Usar regra de preenchimento par-ímpar .

Trocar um orifício em um caminho composto por uma área preenchida

1. Faça com que o caminho composto utilize a regra de preenchimento de contorno diferente de zero.
2. Com a ferramenta Seleção direta, selecione a parte do caminho composto a ser invertida. Não selecione todo o caminho composto.
3. No painel Atributos, clique no botão Inverter direção do caminho desativar  ou no botão Inverter direção do caminho ativar .

Retornar um caminho composto aos seus componentes originais

1. Selecione o caminho composto usando a ferramenta Seleção ou o painel Camadas.
2. Selecione Objeto > Caminho composto > Liberar.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Corte e divisão de objetos

Métodos para cortar, dividir e aparar objetos

[Cortar objetos com o comando Dividir objetos abaixo](#)

[Cortar objetos com a ferramenta Faca](#)


[Dividir um objeto em uma grade](#)


Métodos para cortar, dividir e aparar objetos


[Para o início](#)

O Illustrator fornece os seguintes métodos para cortar, dividir e aparar objetos:

Comando Dividir objetos abaixo Atua como uma fôrma de biscoitos ou um estêncil, usando um objeto selecionado para cortar outros objetos e descartando a seleção original. Para usar esse comando, escolha Objeto > Caminho > Dividir objetos abaixo.

Botão Cortar caminho nos pontos âncora selecionados  Corta um caminho no ponto âncora, que se transforma em dois pontos âncora, um deles localizado diretamente em cima do outro. Para acessar esse botão, selecione um ou mais pontos âncora com a ferramenta Seleção direta e localize o botão no Painel de controle.

Ferramenta Faca  Corta objetos ao longo de um caminho à mão livre desenhado com a ferramenta, dividindo os objetos em suas faces preenchidas componentes (uma face é uma área não dividida por um segmento de linha). Clique na ferramenta Borracha e mantenha-a pressionada para ver e escolher a ferramenta Faca. Consulte [Cortar objetos com a ferramenta Faca](#).

Ferramenta Tesoura  Divide um caminho, um quadro gráfico ou um quadro de texto vazio em um ponto âncora ou ao longo de um segmento. Clique na ferramenta Borracha e mantenha-a pressionada para ver e escolher a ferramenta Tesoura. Consulte [Dividir um caminho](#).

comando Dividir em grade Permite dividir um ou mais objetos em vários objetos retangulares dispostos em linhas e colunas. Você pode alterar precisamente a altura, a largura e o tamanho da medianiz entre linhas e colunas, além de criar guias rapidamente para a disposição do seu trabalho artístico. Para usar esse comando, escolha Objeto > Caminho > Dividir em grade.

Caminhos compostos e formas compostas Permitem usar um objeto para abrir um orifício em outro objeto.

Efeitos do Pathfinder Fornecem várias maneiras de dividir e aparar objetos sobrepostos.

Máscaras de recorte Permitem usar um objeto para ocultar partes de outros objetos. Consulte [Máscaras de recorte](#)

[Máscaras de recorte](#)


Cortar objetos com o comando Dividir objetos abaixo

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto a ser usado como cortador e o posicione de forma que ele fique sobreposto aos objetos a serem cortados.
2. Selecione Objeto > Caminho > Dividir objetos abaixo.

Cortar objetos com a ferramenta Faca

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Faca . Clique na ferramenta Borracha e mantenha-a pressionada para ver e selecionar a ferramenta Faca. Consulte [Selecionar uma ferramenta para conhecer outros métodos de seleção de ferramentas](#).
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para cortar em um caminho curvo, arraste o ponteiro sobre o objeto.
 - Para cortar em um caminho reto, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), ao clicar na prancheta com a ferramenta Faca e arraste em seguida.

Dividir um objeto em uma grade

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto.

Se você selecionar mais de um objeto, a grade resultante de objetos usará os atributos de aparência do objeto na extremidade superior.
2. Selecione Objeto > Caminho > Dividir em grade.
3. Insira o número de linhas e colunas desejadas.
4. (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para definir o tamanho de cada linha e coluna, insira valores para Altura e Largura.
 - Para definir a quantidade de espaço que separa as linhas umas das outras e as colunas umas das outras, insira valores para Medianiz.

- Para alterar as dimensões da grade de objetos inteira, insira valores para Total.
- Para adicionar guias ao longo das bordas de linhas e colunas, selecione Adicionar guias.

5. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Máscaras de recorte

Sobre máscaras de recorte

Aprimoramentos de desenho no Illustrator CS5

Ocultar partes de objetos com uma máscara de recorte

Criar uma máscara de recorte para um grupo ou camada

Editar uma máscara de recorte

Editar caminhos em um conjunto de recorte

Adicionar ou remover um objeto de um trabalho artístico mascarado

Liberar objetos de uma máscara de recorte

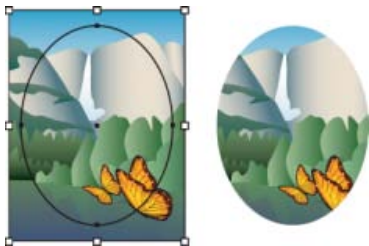
Sobre máscaras de recorte

[Para o início](#)

Uma *máscara de recorte* é um objeto cuja forma mascara outro trabalho artístico, de modo que apenas as áreas que se encontram dentro da forma ficam visíveis, cortando de fato esse trabalho artístico de acordo com a forma da máscara. A máscara de recorte e os objetos mascarados são chamados de *conjunto de recorte*. Você pode criar um conjunto de recorte a partir de uma seleção de dois ou mais objetos ou de todos os objetos em um grupo ou camada.

Conjuntos de recorte em nível de objeto são combinados como um grupo no painel Camadas. Se você criar conjuntos de recorte em nível de camada, o objeto no topo da camada recortará todos os objetos abaixo dele. Todas as operações executadas em um conjunto de recorte em nível de objeto, como transformações e alinhamentos, têm como base o limite da máscara de recorte e não o limite não mascarado. Uma vez criada uma máscara de recorte no nível do objeto, você só poderá selecionar o conteúdo recortado usando o painel Camadas, a ferramenta Seleção direta, ou isolando o conjunto de recorte.

Para assistir a um vídeo sobre como usar efeitos do Pathfinder e máscaras de recorte e como importar máscaras de recorte no Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0057.



Antes do mascaramento (à esquerda) e após o mascaramento (à direita)

As diretrizes a seguir aplicam-se à criação de máscaras de recorte:

- Os objetos que forem mascarados serão movidos para o grupo da máscara de recorte no painel Camadas se ainda não residirem nesse grupo.
- Apenas objetos de vetor podem ser máscaras de recorte. Entretanto, qualquer trabalho artístico pode ser mascarado.
- Se você usar uma camada ou um grupo para criar uma máscara de recorte, o primeiro objeto dessa camada ou grupo irá mascarar tudo o que for um subconjunto da camada ou do grupo.
- Independentemente dos seus atributos anteriores, uma máscara de recorte se transforma em um objeto sem preenchimento ou traçado.

Dica: para criar uma máscara semitransparente, use o painel Transparência para criar uma máscara de opacidade

Ocultar partes de objetos com uma máscara de recorte

[Para o início](#)

1. Crie o objeto que você deseja usar como máscara.

Esse objeto é chamado de *caminho de recorte*. Apenas objetos de vetor podem ser caminhos de recorte.

2. Move o caminho de recorte acima dos objetos que você deseja mascarar na ordem de empilhamento.
3. Selecione o caminho de recorte e os objetos a serem mascarados.
4. Selecione Objeto > Máscara de recorte > Criar.

Para criar um caminho de recorte a partir da área na qual dois ou mais objetos se sobrepõem, agrupe esses objetos primeiro.

Criar uma máscara de recorte para um grupo ou uma camada

1. Crie o objeto que você deseja usar como máscara.
Esse objeto é chamado de *caminho de recorte*. Apenas objetos de vetor podem ser caminhos de recorte.
2. Mova para uma camada ou grupo o caminho de recorte e os objetos que você deseja mascarar.
3. No painel Camadas, verifique se o objeto de mascaramento está no topo do grupo ou camada e, em seguida, clique no nome dessa camada ou grupo.
4. Clique no botão Criar/liberar máscara de recorte, na parte inferior do painel Camadas, ou selecione Criar máscara de recorte, no menu do painel Camadas.

Editar uma máscara de recorte

1. No painel Camadas, selecione e direcione o caminho de recorte. Ou selecione o conjunto de recorte e escolha Objeto > Máscara de recorte > Editar máscara.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Mova o caminho de recorte arrastando o ponto de referência central do objeto com a ferramenta Seleção direta.
 - Remodele o caminho de recorte usando a ferramenta Seleção direta.
 - Aplique um preenchimento e um traçado a um caminho de recorte.

Para selecionar todos os caminhos de recorte em um documento, cancele a seleção de todo o trabalho artístico. Em seguida, escolha Selecionar > Objeto > Máscaras de recorte.

Editar caminhos em um conjunto de recorte

Para editar partes de um caminho que se encontram fora da máscara de recorte, primeiro é necessário selecionar o caminho específico dentro do limite da máscara de recorte e então editar o caminho.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Direcione o caminho no painel Camadas.
 - Posicione a ferramenta Seleção direta sobre uma parte do caminho que aparece dentro da máscara. Quando o contorno do caminho for exibido, clique nele.

Nota: *Para selecionar um caminho recortado clicando nele, é necessário clicar na parte exibida dentro da máscara.*

2. Edite o caminho.

Adicionar ou remover um objeto de um trabalho artístico mascarado

- No painel Camadas, arraste o objeto para dentro ou fora do grupo ou camada que contém o caminho de recorte.

Liberar objetos de uma máscara de recorte

- Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o grupo que contém a máscara de recorte e escolha Objeto > Máscara de recorte > Liberar.
 - No painel Camadas, clique no nome do grupo ou camada que contém a máscara de recorte. Clique no botão Criar/liberar máscara de recorte, na parte inferior do painel, ou selecione Liberar máscara de recorte, no menu do painel.

Como a máscara de recorte recebeu um valor de preenchimento e traçado de Nenhum, ela apenas ficará visível se você selecioná-la ou atribuir-lhe novos atributos de pintura.

- [Visão geral do painel Camadas](#)
- [Empilhando objetos](#)

Palavras-chave: Illustrator, recortar, corte, como cortar uma imagem, cortar uma foto

Trabalhar com Cantos ativos

Introduzido no Illustrator 17.1

Cantos ativos

[Preferências do widget Cantos ativos](#)

Cantos ativos

[Para o início](#)

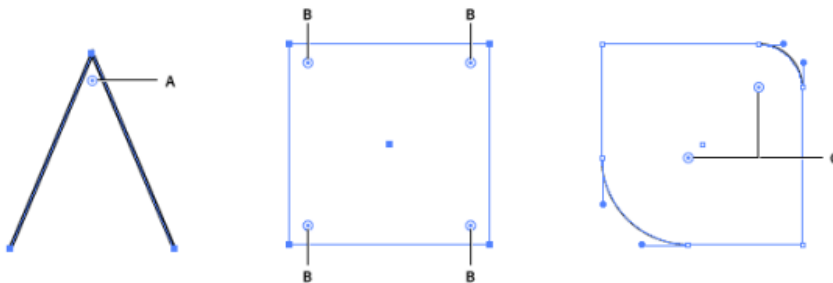
Você pode selecionar um ou mais pontos de ancoragem de cantos em um caminho simples ou vários pontos de ancoragem em vários caminhos em seu projeto. Depois de selecionado, o widget Cantos ativos é exibido ao lado do ponto de cada canto. Arrastar um widget faz com que o ponto do canto deforme-se em um dos três tipos de canto disponíveis. Os três tipos de canto disponíveis são Arredondado, Arredondado invertido e Chanfrado.

Para mais informações, veja o artigo em [Retângulos ativos e arredondados](#).

O widget Cantos ativos

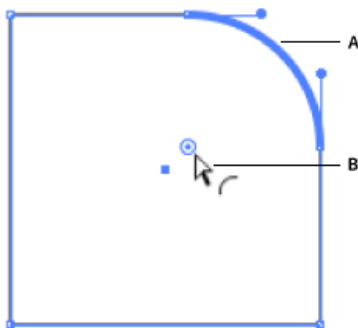
O widget Cantos ativos está ativado quando você seleciona a ferramenta Seleção direta e se tiver uma seleção de caminho que contém pontos de cantos. O widget Cantos ativos é exibido ao lado de um canto quando você seleciona:

- Um ou mais caminhos com cantos.
- Um ou mais cantos arredondados



A. O widget de Cantos Ativos, quando um caminho contém somente um ponto de canto **B.** O widget de Cantos ativos, quando diversos cantos estão selecionados **C.** O widget de Cantos ativos, quando os caminhos estão selecionados (neste caso, dois caminhos arredondados opostos)

Arrastar o widget Cantos ativos com a Ferramenta Seleção direta é a maneira mais fácil de converter um canto em um canto arredondado. Além disso, quando você passa o mouse sobre um widget de Cantos ativos, o canto arredondado correspondente é realçado (mostrado abaixo).



A. Um canto arredondado é realçado quando o usuário passa o mouse sobre ou se aproxima de um widget de Cantos ativos **B.** Ponteiro do mouse próximo a um widget de Cantos ativos

Caso não queira ver o widget Cantos ativos ao selecionar a ferramenta Seleção direta, desative-o em *Visualização > Ocultar widget Cantos*.

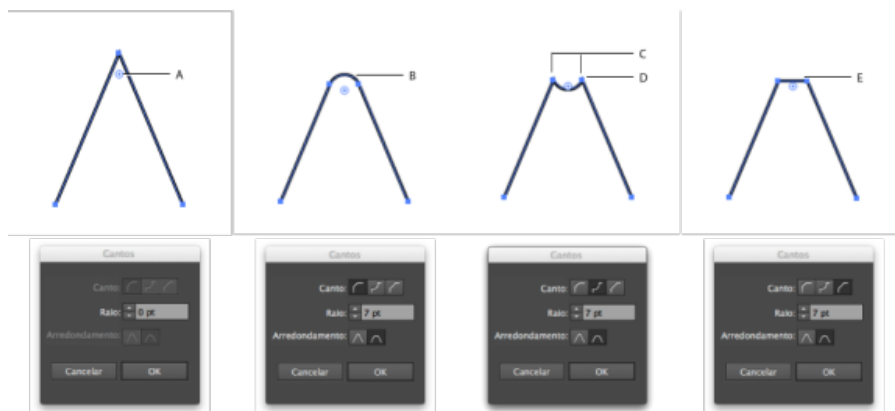
A caixa de diálogo Cantos

A caixa de diálogo Cantos permite manipular as configurações dos cantos. Na caixa de diálogo Cantos, você pode definir o estilo dos cantos, o

raio dos cantos ou o tipo de arredondamento.

Para acessar as configurações de cantos:

- Clique duas vezes no widget Cantos ativos ou
- Selecione o canto e clique no link Cantos no Painel de controle.

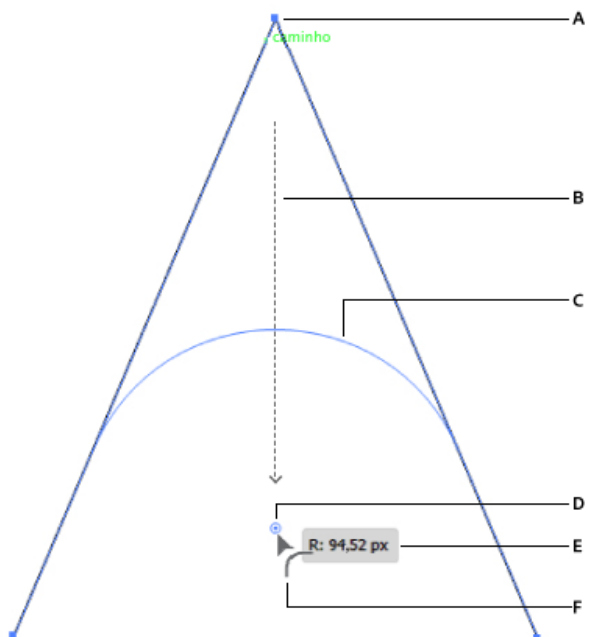


Modificar as configurações na caixa de diálogo Cantos ativos faz com que um canto adquira uma aparência diferente

A. Widget Cantos ativos **B.** Canto arredondado **C.** Pontos de ancoragem associados **D.** Canto arredondado invertido **E.** Canto chanfrado

Instruções: como usar o widget Cantos ativos

1. Com a arte aberta, use a Ferramenta Seleção direta (A) para selecionar um ou mais pontos de cantos. Você pode selecionar:
 - Um ou mais pontos de cantos em um caminho
 - Mais de um ponto cantos em caminhos diferentes
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste o widget Cantos ativos.
 - Clique no link Cantos no Painel de controle e defina as opções disponíveis.
 - Clique duas vezes no widget Cantos ativos e modifique as opções na caixa de diálogo Cantos.

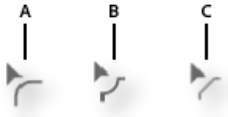


A. Canto original **B.** Direção na qual o mouse é arrastado **C.** Visualização do canto arredondado **D.** Widget Cantos ativos **E.** Raio do canto aplicado **F.** Cursor indicando o estilo do canto a ser aplicado

Alterar estilo do canto

Para alterar o estilo do canto, siga um de estes procedimentos:

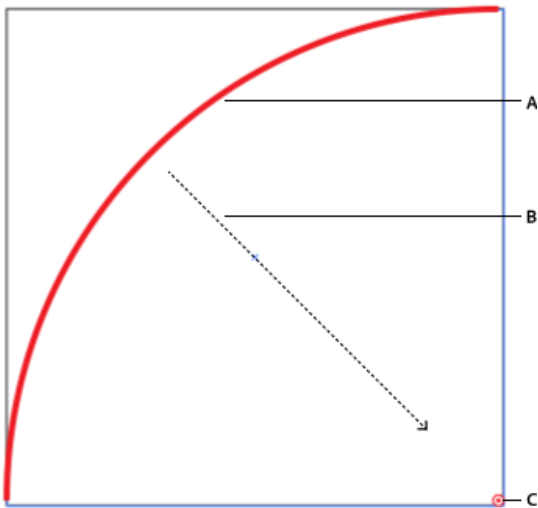
- Ao arrastar um widget Cantos ativos, clique nas setas para cima e para baixo. O cursor é alterado para exibir o estilo atual do Cursor.
- No Painel de controle, clique no link Cantos para abrir o painel pop-up Cantos. Selecione o estilo de canto que deseja aplicar.
- Clique duas vezes no widget Cantos ativos para exibir a caixa de diálogo Cantos e selecione o estilo Canto na caixa de diálogo.
- Clique e pressione Alt/Option em um ciclo do widget através dos estilos de cantos.



A. Canto arredondado **B.** Canto arredondado invertido **C.** Canto chanfrado

Considerações

- Você pode usar o recurso Cantos ativos várias vezes em um canto e modificar o raio do estilo do canto. Entretanto, se um ponto de ancoragem associado no canto for arrastado ou manipulado de forma que o arredondamento seja perdido, o widget não será exibido para aquele canto.
- Um canto não pode ser arredondado além do ponto em que o canto arredondado:
 - atinge a extremidade do caminho ou
 - atinge um ponto de ancoragem adjacente ou
 - atinge um ponto de ancoragem que está sendo criado durante a modificação de canto adjacente.
- ao arrastar um widget Cantos ativos ao ponto máximo possível, o canto arredondado é exibido como um caminho vermelho.



A. Um caminho vermelho indica que foi atingido o raio máximo de um determinado canto **B.** Direção na qual o widget de Cantos ativos é puxado **C.** Widget de Cantos ativos

Preferências do widget Cantos ativos

[Para o início](#)

Ocultar widget Cantos

- Caso não queira ver o widget Cantos ativos ao selecionar a ferramenta Seleção direta, desative-o em Visualização > Ocultar widget Cantos.
- Se quiser continuar a ver o widget Cantos ativos ao selecionar a ferramenta Seleção direta, clique em Visualizar > Mostrar Widget Canto.

Limite máximo do ângulo

Os usuários têm a opção para ocultar o widget Cantos ativos para os ângulos de cantos maiores que o valor especificado. Você pode especificar esse valor em Preferências > Exibição de seleção e de âncora > Ocultar Widget Canto para os ângulos maiores que o campo.

Retângulos com cantos ativos e retângulos arredondados

Introduzido no Illustrator CC 2014

Com o Illustrator 2014, depois de criar um retângulo ou um retângulo arredondado usando a ferramenta Forma, você ainda pode alterar suas propriedades como largura, altura, cantos arredondados, tipos de cantos e raios (individual ou coletivamente). Essas propriedades de forma agora podem ser editadas usando os controles de arte ou os campos numéricos do painel Transformar, que apresenta uma seção Propriedades do retângulo separada.

Para obter mais ajuda, consulte o artigo sobre [trabalhar com widgets Canto vivo](#).

Recursos de retângulos com cantos ativos

[Acessando as propriedades de retângulo com cantos ativos e retângulo arredondado](#)

[Selecionar retângulos com cantos ativos e retângulos arredondados](#)

[Raio máximo](#)

[Convertendo retângulos](#)

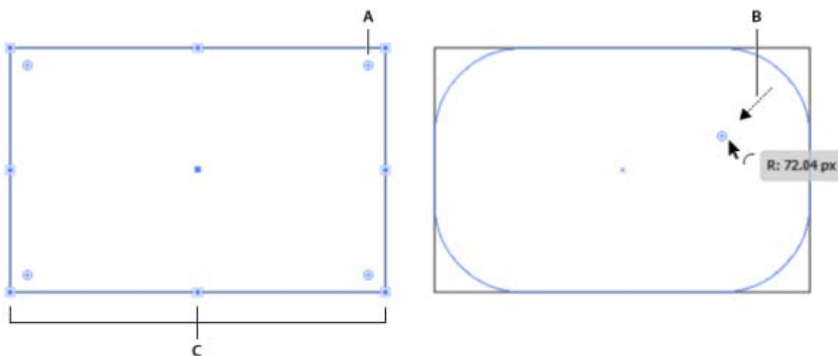
[Suporte CSS](#)

Recursos de retângulos com cantos ativos

Nota: Para visualizar a caixa delimitadora quando você seleciona um objeto, verifique se a configuração está definida para sua exibição (*Exibir > Mostrar caixa delimitadora*).

1. Desenhe um ou mais retângulos ou retângulos arredondados, usando a ferramenta Forma.

Os widgets Canto e Dimensionar/girar aparecem ao longo do limite dos retângulos com cantos ativos.

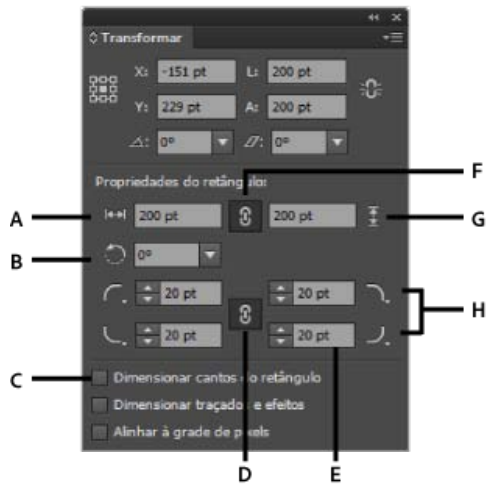


A. Widgets Canto (quatro por retângulo) **B.** Arrastar um widget Canto altera os raios do canto **C.** Widgets Dimensionar/girar (oito por retângulo)

2. O painel Transformar é exibido (ou é destacado caso já esteja aberto). Se o painel Transformar não abrir:

- Pressione Shift + F8 ou
- Clique no menu do Windows > Transformar.

Nota: Para especificar se o painel Transformar será exibido ou não ao criar um retângulo ou um retângulo arredondado, use **Mostrar na opção Criação de forma** no submenu do painel Transformar.



A área **Propriedades** exibe as propriedades do retângulo com cantos ativos.

A. Largura do retângulo **B.** Ângulo do retângulo **C.** Dimensionar os cantos proporcionalmente **D.** Vincular valores de raio de canto **E.** Raio do canto **F.** Restringir a largura e a altura do retângulo **G.** Altura do retângulo **H.** Lista suspensa de tipos de canto

3. Se forem selecionados vários retângulos com cantos ativos:

- Quando uma ferramenta Retângulo ou Retângulo arredondado estiver selecionada, você poderá modificar as propriedades de formas individuais usando widgets da tela.
- Você pode alterar as propriedades de várias formas, usando o painel Transformar.

4. Use o mouse no retângulo com cantos ativos **ou** nos campos do painel Transformar (área Propriedades do retângulo) para realizar qualquer uma destas ações:

- Alterar a altura ou a largura do retângulo. Os cantos são mantidos, e os raios não são alterados.
- Girar o retângulo, usando o widget Dimensionar/Girar.
- Use a caixa de seleção Dimensionar o raio do canto para formas para assegurar que o raio do canto aumente ou diminua na proporção direta com a transformação do objeto.
- Use as listas suspensas do painel Transformar para alterar o tipo de qualquer um dos cantos do retângulo.
- Use o controle deslizante ou digite um valor absoluto do painel Transformar para cada um dos cantos do retângulo.

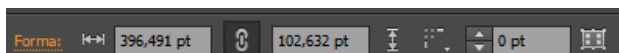
Nota: Independentemente da ferramenta selecionada, quando os retângulos são selecionados, a edição das propriedades no painel Transformar alterará a arte selecionada.

5. Na área Propriedades do retângulo, use o campo Ângulo para girar os retângulos selecionados. O valor desse campo é o ângulo no qual o retângulo selecionado é girado no eixo horizontal.

Acessando as propriedades de retângulo com cantos ativos e retângulo arredondado

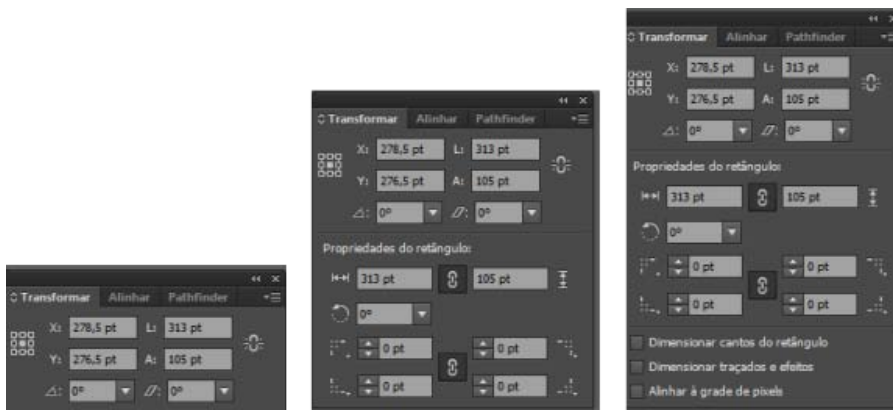
Você pode acessar as propriedades de Retângulos dinâmicos e Retângulos arredondados de mais locais diferentes no Illustrator CC.

O painel de controle

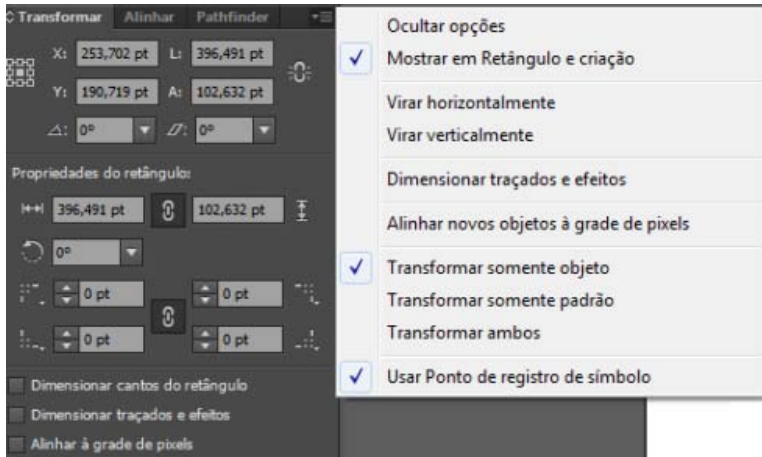


O painel de controle foi aprimorado para acessar as propriedades de Retângulo com cantos ativos e Retângulo arredondado

O painel Transformar



O painel Transformar tem um estado aprimorado para exibir propriedades adicionais

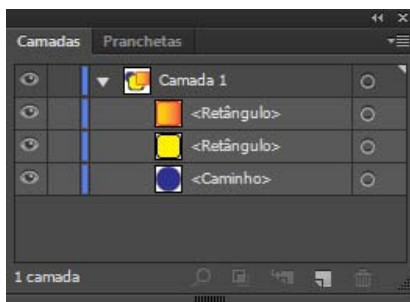


O painel Transformar tem uma nova opção de submenu (Mostrar na criação do retângulo) que assegura que o painel Transformar seja exibido assim que você desenha um retângulo ou um retângulo arredondado.

Selecionar retângulos com cantos ativos e retângulos arredondados

Painel Camadas

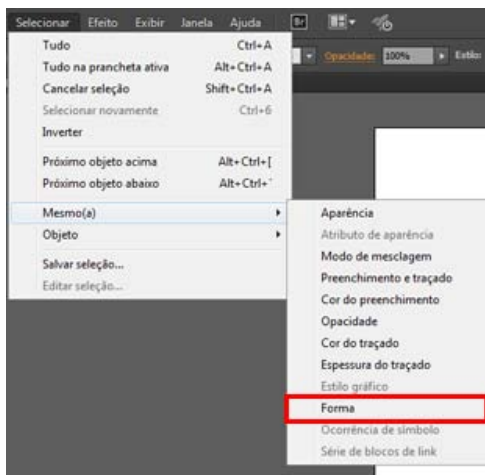
Os Retângulos com cantos ativos e os Retângulos arredondados são exibidos como um tipo de objeto diferente no painel Camadas. Por exemplo, quando você desenha um retângulo com cantos ativos, a camada é denominada <Retângulo>, no painel Camadas. Isso ajuda na identificação das Formas dinâmicas, para fins de seleção e modificação.



Os retângulos com cantos ativos e os retângulos arredondados aparecem como no painel Camadas

Selecionar opção de menu

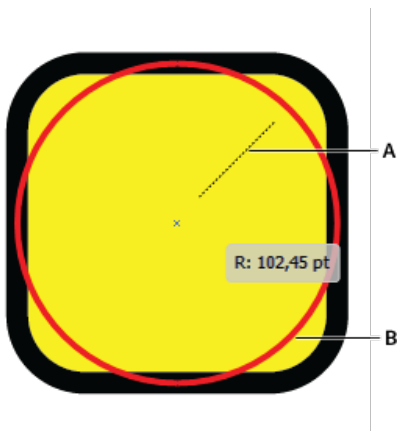
Um novo item de menu, Forma, foi adicionado ao menu Selecionar > Mesma. Quando você seleciona Selecionar > Mesma > Forma, todos os Retângulos com cantos ativos e os Retângulos arredondados disponíveis são selecionados.



Selecione várias formas dinâmicas com a nova opção de menu

Raio máximo

Quando você arrasta os cantos de um Retângulo com cantos ativos ou Retângulo arredondado até o limite máximo possível, a visualização dos cantos arredondados é exibida em vermelho.



A. Arrastando um canto para o centro **B.** A visualização da forma é mostrada em vermelho quando o raio máximo possível é atingido

Convertendo retângulos

- Quando você abre um documento salvo em uma versão anterior do Illustrator, os retângulos desse documento não podem ser automaticamente editados como retângulos com cantos ativos. Para converter um retângulo em um Retângulo com cantos ativos, selecione o retângulo e clique em Objeto > Forma > Converter em retângulo.
- Para converter um Retângulo com cantos ativos em um retângulo, selecione Retângulo com cantos ativos e clique em Objeto > Forma > Expandir retângulo.

Suporte CSS


A Exportação de CSS atende às informações de raios individuais de um retângulo arredondado com cantos de raio diferente.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

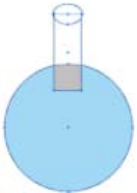
[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criando formas usando a ferramenta Construtor de formas

Para criar um formato usando a ferramenta Construtor de formas, faça o seguinte:

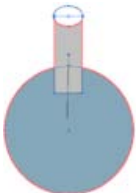
1. Crie as formas às quais você deseja aplicar a ferramenta Construtor de formas.
2. Usando a ferramenta Seleção, selecione os caminhos que você precisa mesclar para criar a forma.
Nota: *Certifique-se de selecionar apenas os caminhos aos quais a ferramenta precisa ser aplicada. Se todos os caminhos forem selecionados antes da mistura, haverá uma sobrecarga de desempenho.*
3. Selecione a ferramenta Construtor de formas no painel Ferramentas ou pressione Shift+M. Por padrão, a ferramenta estará no modo mesclar, no qual você pode combinar caminhos diferentes. Nesse modo, o ponteiro é exibido como .
4. Identifique a região que você deseja extrair ou mesclar.
5. Para romper ou extrair a região do restante da forma, mova o ponteiro e clique na região selecionada.

Pontos âncora adicionais são introduzidos nos pontos em que as formas são rompidas.



Mistura de regiões fechadas usando a ferramenta Construtor de formas. A região de letreiro é exibida quando você move o ponteiro sobre uma região fechada.

6. Para mesclar caminhos, arraste ao longo da região e solte o botão do mouse: as duas regiões são mescladas para produzir uma nova forma.



Arrastar ao longo da região para mesclar




Nova forma após a mistura

O estilo de arte herdado pela nova forma depende das seguintes regras:

- O estilo de arte do objeto a partir do qual o movimento de arrastar o mouse foi iniciado é aplicado às formas que estão sendo mescladas.
- Se nenhum estilo de arte estiver disponível quando o botão do mouse for pressionado, o estilo de arte disponível quando o botão do mouse for liberado será aplicado às formas que estão sendo mescladas.
- Se nenhum estilo de arte estiver disponível quando o botão do mouse for pressionado ou liberado, o estilo de arte do objeto selecionado na extremidade superior do painel Camadas será aplicado.


Para colorir, é possível substituir essas regras selecionando Amostras de cores na lista suspensa Escolher cor de, na caixa de diálogo Opções da ferramenta Construtor de formas. Para obter detalhes, consulte [Configurando as opções da ferramenta Construtor de formas](#).

Pressionar Shift+clique+arrastar exibe um letreiro retangular que facilita a mistura de vários caminhos.

7. Para usar o modo Borracha da ferramenta Construtor de formas, pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Mac OS) e clique na área fechada que você deseja excluir. Quando você pressiona a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS), o ponteiro muda para .

No modo Apagar, é possível excluir regiões dentro de formas selecionadas. Se você excluir uma região que é compartilhada por vários objetos, as formas serão rompidas de tal maneira que as regiões selecionadas pelo letreiro serão removidas dessas formas.

Também é possível excluir bordas no modo Apagar. Essa opção é útil quando você deseja limpar as partes restantes depois de criar a forma necessária.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)


Criação de novas formas usando a ferramenta Construtor de formas

Sobre a ferramenta Construtor de formas

Definição de opções da ferramenta Construtor de formas

[Para o início](#)

Sobre a ferramenta Construtor de formas

A ferramenta Construtor de formas  é uma ferramenta interativa para a criação de formas complexas por meio da mistura e da exclusão de formas mais simples. Ela funciona em caminhos simples e compostos.

As bordas e regiões da arte selecionada são realçadas e então podem ser mescladas para formarem novas formas. Uma borda é definida como a seção de um caminho que não faz interseção com nenhum outro caminho dos objetos selecionados. Uma região é uma área fechada delimitada por bordas.

Por padrão, a ferramenta está no modo de mistura, que permite a combinação de caminhos ou regiões. Você também pode alternar para o modo de exclusão para excluir bordas ou regiões indesejadas, pressionando Alt (Windows) ou Option (Mac).

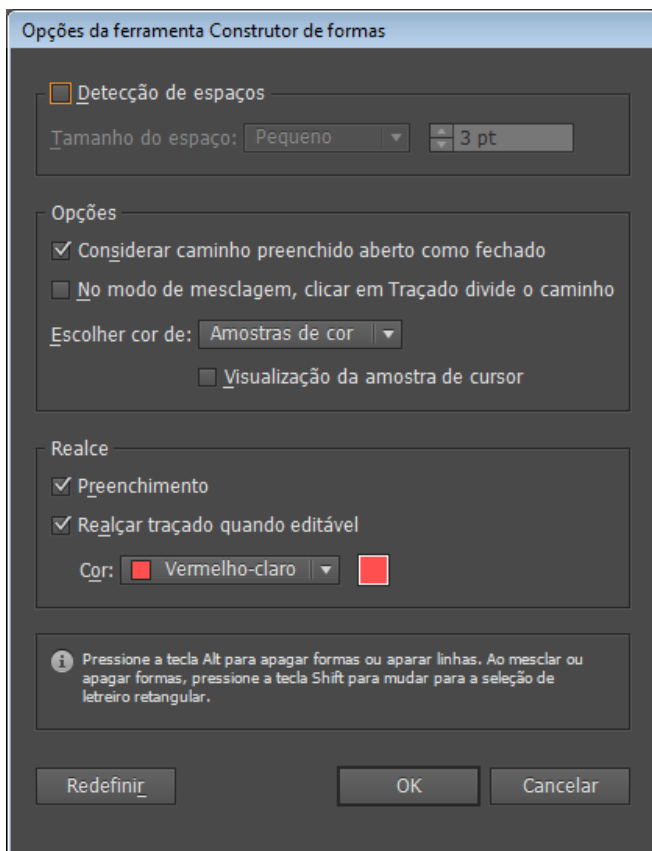
Para assistir a um vídeo sobre como criar novas formas usando a ferramenta Construtor de formas, consulte www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_en.

[Para o início](#)

Definição de opções da ferramenta Construtor de formas

É possível configurar e personalizar várias opções, como detecção de espaço, fonte de cores e realce, para ter a capacidade de mistura necessária e obter melhor feedback visual.

Clique duas vezes no ícone da Ferramenta Construtor de formas no painel Ferramentas para definir estas opções na caixa de diálogo Opções da ferramenta Construtor de formas.



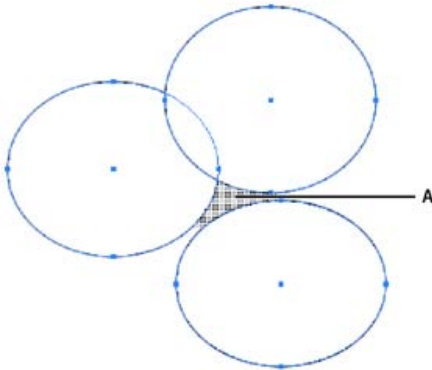
Caixa de diálogo Opções da ferramenta Construtor de formas

Detecção de espaços Defina o tamanho do espaço usando a lista suspensa Tamanho do espaço. Os valores disponíveis são Pequeno (3 pontos), Médio (6 pontos) e Grande (12 pontos).

Marque a caixa de seleção Personalizado se quiser fornecer um tamanho de espaço exato.


Quando o tamanho do espaço é selecionado, o Illustrator localiza apenas os espaços que estão próximos do valor de tamanho de espaço especificado. Verifique se o valor de tamanho do espaço está próximo (aproximadamente) do tamanho do espaço real da arte. Para verificar se os espaços estão sendo detectados, forneça valores de tamanho de espaço diferentes até que os espaços na arte sejam detectados.

Por exemplo, se você definir o tamanho do espaço como 12 pontos, enquanto a forma a ser mesclada contém espaços em 3 pontos, talvez o Illustrator não consiga detectar esses espaços.



A área realçada mostra que o espaço foi detectado e é considerado como uma região

Considerar caminhos preenchidos abertos como fechados Se esta opção estiver selecionada, uma borda invisível é criada para um caminho aberto para fazer uma área. Quando você clica dentro da região, uma forma é criada.

No modo Mesclar, clicar no traçado divide o caminho Marque a caixa de seleção No modo Mesclar, clicar no traçado divide o caminho. Essa opção permite dividir o caminho pai em dois. O primeiro caminho será criado a partir da borda em que você clicar, e o segundo caminho corresponderá ao restante do caminho pai, excluindo o primeiro caminho. Se essa opção for selecionada, o ponteiro se transformará em  durante a divisão do caminho.

Escolher cor de Você pode escolher a cor dos objetos usando amostras de cores ou as cores usadas na arte existente. Use a lista suspensa Escolher cor de, para selecionar a opção Amostras de cores ou Arte.

Se você selecionar a opção Amostras de cores, poderá escolher a opção Visualização da amostra de cursor. É possível marcar a caixa de seleção Visualização da amostra de cursor para visualizar e selecionar cores. Uma amostra de cursor ao estilo Pintura em tempo real é fornecida quando essa opção é selecionada. Ela permite a iteração (usando as teclas de seta) e a seleção de cores a partir do painel de amostras.

Nota: É possível fazer iterações usando as teclas de seta, mesmo que a Visualização da amostra de cursor esteja desativada.

Para alterar a cor do traçado, mova o ponteiro sobre as bordas do objeto para realçar e alterar essa cor. Essa opção apenas funcionará se a opção No modo de mistura, clicar no traçado divide o caminho estiver selecionada.

É possível selecionar a cor de preenchimento de uma região apontando para qualquer lugar no documento.

Nota: A Visualização da amostra de cursor não é exibida durante a mistura, para garantir que as formas fiquem claramente visíveis.

Se você selecionar a opção Arte, o Illustrator usará as mesmas regras que são usadas para outros estilos de arte em objetos mesclados. Para obter mais informações, consulte a etapa 6 em [Criação de formas com a ferramenta Shape Builder](#).

Preenchimento A caixa de seleção Preencher é marcada por padrão. Se essa opção for selecionada, o caminho ou a região que você pode mesclar ficará realçado em cinza quando o mouse passar sobre o caminho selecionado. Se essa opção não for selecionada, o caminho ou região selecionado aparecerá normalmente.

Destacar traçado quando editável Se essa opção for selecionada, o Illustrator realçará os traçados que você pode editar. O traçado editável aparece com a cor escolhida na lista suspensa Cor.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de objetos 3D

Criar objetos 3D

Definir opções

Adicionar um caminho de chanfrado personalizado

Girar um objeto em três dimensões

Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D

Nota: Ferramentas 3D são independentes das ferramentas de Grade de perspectiva; os objetos 3D são tratados como qualquer outro objeto em perspectiva.

Criar objetos 3D

[Para o início](#)

Efeitos 3D permitem criar objetos tridimensionais (3D) a partir de um trabalho artístico bidimensional (2D). Você pode controlar a aparência de objetos 3D com iluminação, sombreado, rotação e outras propriedades. Também pode fazer o mapeamento do trabalho artístico para cada superfície de um objeto 3D.

Existem duas maneiras de criar um objeto 3D: por extrusão ou revolução. Além disso, você também pode girar um objeto 2D ou 3D em três dimensões. Para aplicar ou modificar efeitos 3D para um objeto 3D existente, selecione o objeto e, no painel Aparência, clique duas vezes no efeito.

Nota: Objetos 3D podem exibir artefatos de suavização de serrilhado na tela, mas esses artefatos não serão impressos ou exibidos no trabalho artístico otimizado para a Web.

Para obter mais informações sobre como trabalhar com objetos em 3D no Illustrator, consulte os tutoriais 3D

em www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_br. Para assistir a um vídeo sobre como criar objetos 3D, consulte www.adobe.com/go/vid0053_br.

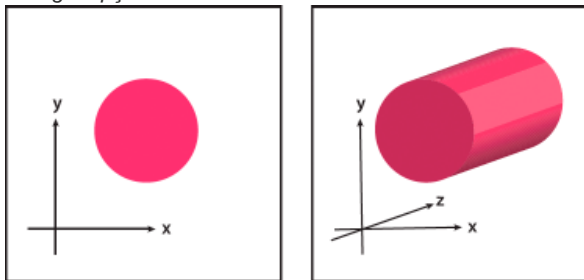
Consulte também

[Tutoriais 3D](#)

Criar um objeto 3D por extrusão

A extrusão estende um objeto 2D ao longo do eixo z do objeto para adicionar profundidade a ele. Por exemplo, se você aplicar extrusão a uma elipse 2D, ela se transformará em um cilindro.

Nota: O eixo do objeto sempre fica perpendicular à superfície frontal do objeto e se moverá em relação ao objeto se este for girado na caixa de diálogo Opções de 3D.



Extrusão de um objeto

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Efeito > 3D > Extrusão e chanfrado.
3. Clique em Mais opções, para ver a lista completa de opções, ou Menos opções, para ocultar as opções extras.
4. Selecione Visualizar para visualizar o efeito na janela do documento.
5. Especifique opções:

Posição Define como o objeto é girado e a perspectiva a partir da qual você o visualiza. (Consulte Definir opções de posição de rotação 3D.)

Extrusão e chanfrado Determina a profundidade do objeto e a extensão de qualquer chanfrado adicionado a esse objeto ou recortado dele. (Consulte Opções de extrusão e chanfrado.)

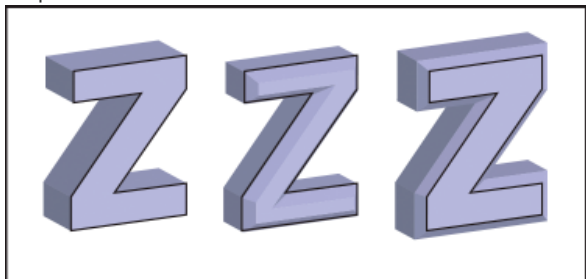
Superfície Cria uma ampla variedade de superfícies, desde superfícies foscas e sem sombra até superfícies brilhantes e realçadas que se parecem com plástico. (Consulte Opções de sombreado de superfície.)

Iluminação Adiciona uma ou mais luzes, varia a intensidade de iluminação, altera a cor de sombreado do objeto e move as luzes ao

redor do objeto, para efeitos dramáticos. (Consulte Opções de iluminação.)

Mapear Mapeia o trabalho artístico nas superfícies de um objeto 3D. (Consulte Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D.)

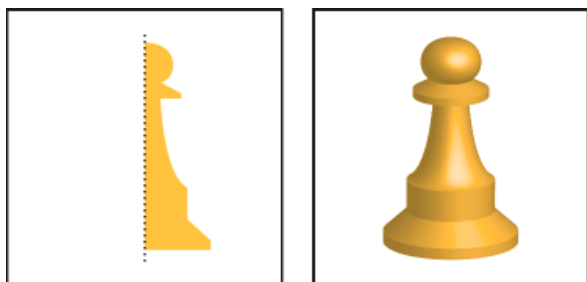
6. Clique em OK.



Objeto com extrusão e sem uma borda chanfrada (à esquerda) e objeto com Extensão de chanfrado para dentro (ao centro) e com Extensão de chanfrado para fora (à direita)

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 a frente. Em seguida, é possível revolver a posição do objeto 3D na caixa de diálogo do efeito.



Revolução de um objeto

1. Selecione o objeto.

Nota: Aplicar o efeito Revolução 3D a um ou mais objetos simultaneamente revolve cada objeto ao redor do seu próprio eixo. Cada objeto reside no seu próprio espaço 3D e não pode fazer interseção com outros objetos 3D. Por outro lado, aplicar o efeito Revolução a um grupo ou camada direcionado revolve os objetos ao redor de um único eixo.

Revolver um caminho preenchido sem traçado é muito mais rápido do que revolver um caminho traçado.

2. Selecione Efeito > 3D > Revolução.

3. Selecione Visualizar para visualizar o efeito na janela do documento.

4. Clique em Mais opções, para ver a lista completa de opções, ou Menos opções, para ocultar as opções extras.

Posição Define como o objeto é girado e a perspectiva a partir da qual você o visualiza. (Consulte Definir opções de posição de rotação 3D.)

Revolução Determina como varrer o caminho ao redor do objeto, para transformá-lo em três dimensões. (Consulte Opções de revolução.)

Superfície Cria uma ampla variedade de superfícies, desde superfícies foscas e sem sombra até superfícies brilhantes e realçadas que se parecem com plástico. (Consulte Opções de sombreado de superfície.)

Iluminação Adiciona uma ou mais luzes, varia a intensidade de iluminação, altera a cor de sombreado do objeto e move as luzes ao redor do objeto, para efeitos dramáticos. (Consulte Opções de iluminação.)

Mapear Mapeia o trabalho artístico nas superfícies de um objeto 3D. (Consulte Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D.)

5. Clique em OK.

Definir opções





[Para o início](#)

Definir opções de posição de rotação 3D

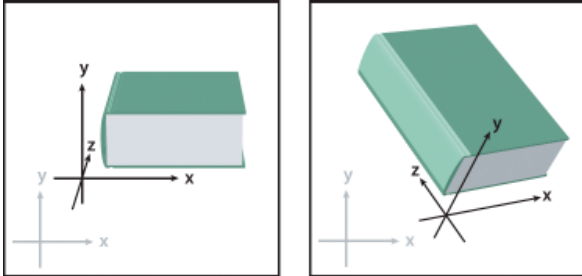
❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Selecione uma posição predefinida no menu Posição.
- Para rotação sem restrição, arraste uma face de cubo de rastreo. A frente do objeto é representada pela face azul do cubo de rastreo, as faces superior e inferior do objeto são cinza claro, os lados são cinza médio e a face traseira é cinza escuro.
- Para restringir a rotação ao longo de um eixo global, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta horizontalmente (eixo y global) ou

verticalmente (eixo x global). Para girar o objeto ao redor do eixo z global, arraste na faixa azul que envolve o cubo de rastreo.

- Para restringir a rotação ao redor de um eixo de objeto, arraste uma borda no cubo de rastreo. O ponteiro se transforma em uma seta de dupla face , enquanto a borda do cubo muda de cor para identificar o eixo ao redor do qual o objeto irá girar. As bordas vermelhas representam o eixo x do objeto, as bordas verdes representam seu eixo y, enquanto as bordas azuis representam seu eixo z.
- Insira valores entre -180 e 180 nas caixas de texto do eixo (x) horizontal , do eixo (y) vertical  e do eixo de profundidade (z) .
- Para ajustar a perspectiva, insira um valor entre 0 e 160 na caixa de texto Perspectiva. Um ângulo menor é semelhante à lente de uma câmera telefotográfica, enquanto um ângulo maior é semelhante a uma lente de câmera grande-angular.

Nota: Um ângulo de lente maior do que 150 pode fazer com que os objetos se estendam além do ponto de visualização e pareçam distorcidos. Além disso, lembre-se de que existem eixos x, y e z de objeto e eixos x, y e z globais. Eixos de objeto permanecem relativos à posição de um objeto em seu espaço 3D. Eixos globais permanecem fixos em relação à tela do computador. O eixo x se posiciona horizontalmente, o eixo y se posiciona verticalmente e o eixo z se posiciona de maneira perpendicular à tela do computador.



Eixos de objeto (em preto) se movem com o objeto, enquanto eixos globais (em cinza) são fixos.

Opções de extrusão e chanfrado


Profundidade de extrusão Define a profundidade do objeto usando um valor entre 0 e 2000.

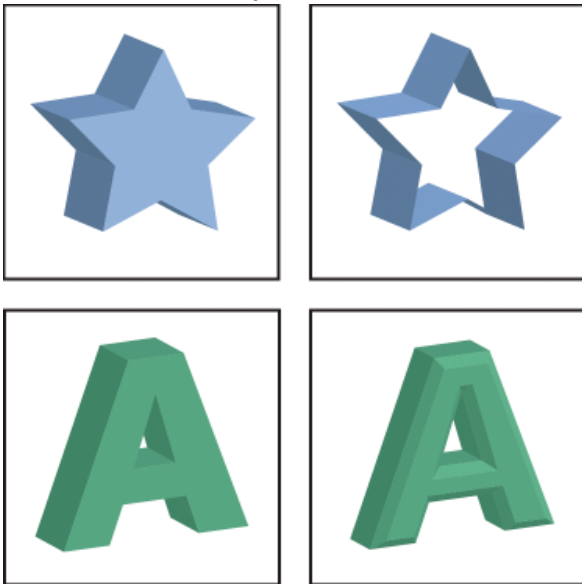
Arremate Especifica se o objeto parece sólido (Arremate de revolução ativo ) ou oco (Arremate de revolução inativo .

Chanfrado Aplica o tipo de borda chanfrada que você escolhe ao longo da profundidade (eixo z) do objeto.

Altura Define a altura entre 1 e 100. Alturas de chanfrado muito largas para um objeto podem fazer com que este faça interseção consigo mesmo, gerando resultados inesperados.

Extensão de chanfrado para fora  Adiciona o chanfrado à forma original do objeto.



Extensão de chanfrado para dentro  Entalha o chanfrado para fora da forma original do objeto.



Objeto com extrusão e arremate (acima à esquerda) e sem arremate (acima à direita); objeto sem margem chanfrada (abaixo à esquerda) e objeto com margem chanfrada (abaixo à direita)

Opções de revolução

Ângulo Define o número de graus para revolver o caminho, entre 0 e 360.

Arremate Especifica se o objeto parece sólido (Arremate de revolução ativo ) ou oco (Arremate de revolução inativo .

Deslocamento Adiciona distância entre o eixo de revolução e o caminho, para criar um objeto com forma de anel, por exemplo. É possível inserir um valor entre 0 e 1000.

De Defina o eixo ao redor do qual o objeto revolve, seja Borda esquerda ou Borda direita.

Opções de sombreamento de superfície

Superfície Permite escolher opções para as superfícies de sombreamento:

Wireframe Cria o contorno da geometria do objeto e torna cada superfície transparente.

Sem sombreamento Não adiciona novas propriedades de superfície ao objeto. O objeto 3D tem a mesma cor que o objeto 2D original.

Sombreamento difuso Faz com que o objeto reflita luz em um padrão suave e difuso.

Sombreamento plástico Faz com que o objeto reflita luz, como se fosse feito de um material reluzente e brilhante.

Nota: Diferentes opções de iluminação estarão disponíveis dependendo da opção selecionada. Se o objeto usar somente o efeito Giro 3D, as únicas opções disponíveis de Superfície serão Sombreamento difuso ou Sem sombreamento.

Intensidade da luz Controla a intensidade da luz entre 0% e 100%.

Luz ambiente Controla a iluminação global, que altera o brilho das superfícies de todos os objetos uniformemente. Insira um valor entre 0% e 100%.

Intensidade do realce Controla o quanto o objeto reflete luz, com valores que variam de 0% a 100%. Valores mais baixos produzem uma superfície fosca, enquanto valores mais altos criam uma superfície mais brilhante.

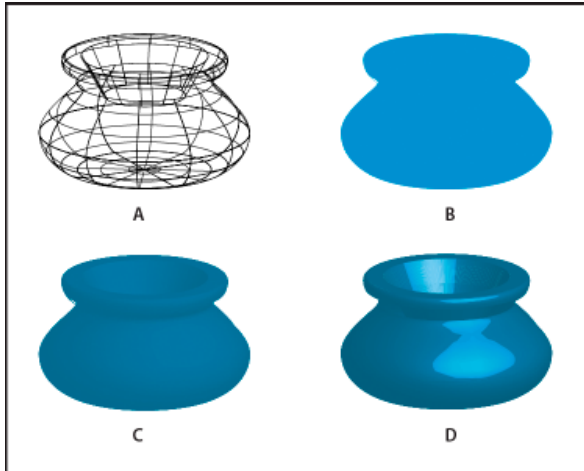
Tamanho do realce Controla o tamanho do realce, de grande (100%) a pequeno (0%).

Etapas de mistura Controla como a suavidade do sombreamento aparece nas superfícies do objeto. Insira um valor entre 1 e 256. Números mais altos produzem sombreamentos mais suaves e mais caminhos do que números mais baixos.

Desenhar faces ocultas Exibe as faces traseiras ocultas do objeto. As faces traseiras apenas serão visíveis se o objeto for transparente ou se for expandido e então separado em partes.

Nota: Se o objeto tiver transparência e você quiser que as faces traseiras ocultas apareçam através das faces frontais transparentes, aplique o comando Objeto > Agrupar a esse objeto antes de aplicar o efeito 3D.

Preservar cores especiais (efeitos Extrusão e chanfrado, Revolução e Giro) Permite preservar cores especiais no objeto. Cores especiais não poderão ser preservadas se você escolher Personalizar para a opção Cor do sombreamento.



Exemplos de diferentes opções de sombreamento de superfície

A. Wireframe B. Sem sombreamento C. Sombreamento difuso D. Sombreamento plástico

Opções de iluminação

Luz Define onde está a luz. Arraste a luz até o ponto desejado na esfera.

Botão Mover a luz selecionada para trás do objeto Move a luz selecionada para trás do objeto.

Botão Mover a luz selecionada para frente do objeto Move a luz selecionada para frente do objeto.

Botão Nova luz Adiciona uma luz. Por padrão, novas luzes aparecem no centro frontal da esfera.

Botão Excluir luz Exclui a luz selecionada.

Nota: Por padrão, efeitos 3D atribuem uma luz a um objeto. Você pode adicionar e excluir luzes, mas o objeto sempre deve ter pelo menos uma luz.

Intensidade da luz Altera a intensidade da luz selecionada entre 0% e 100%.

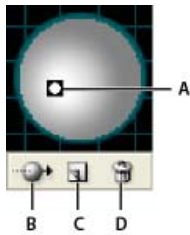
Cor do sombreamento Controla a cor de sombreamento do objeto, dependendo do comando escolhido:

Nenhum Não adiciona cor ao sombreamento.

Personalizar Permite escolher uma cor personalizada. Se você escolher essa opção, clique na caixa Cor do sombreamento para selecionar uma cor no Seletor de cores. Cores especiais se transformam em cores de processo.

Superimposição em preto Evita cores de processo se você estiver usando um fluxo de trabalho de cores especiais. O objeto é sombreado por meio da superimposição de graduações de preto sobre a sua cor de preenchimento. Para exibir o sombreamento, escolha Exibir > Visualização de superimposição.

Preservar cores especiais Permite preservar cores especiais no objeto. Cores especiais não poderão ser preservadas se você escolher Personalizar para a opção Cor do sombreamento.




Espera com iluminação

A. Luz selecionada na frente **B.** Botão Mover a luz selecionada para trás ou para frente do objeto **C.** Botão Nova luz **D.** Botão Excluir luz

Adicionar um caminho de chanfrado personalizado

[Para o início](#)

1. Abra o arquivo Bevels.ai, localizado na pasta Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\en_US\ (Windows) ou na pasta Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\en_US (Mac OS).
2. Crie um único caminho aberto no arquivo Bevels.ai.
3. Selecione Janela > Símbolos e siga qualquer um destes procedimentos para transformar o caminho em um símbolo:
 - Arraste o caminho até o painel Símbolos.
 - Com o caminho selecionado, clique no botão Novo símbolo , no painel Símbolos, ou escolha Novo símbolo no menu desse painel.
4. Para renomear o símbolo, clique nele duas vezes, no painel Símbolo, insira um nome na caixa de diálogo Opções de símbolo e clique em OK.
5. Selecione Arquivo > Salvar.
6. Saia do Illustrator e reinicie-o em seguida.

O menu Chanfrado na caixa de diálogo Opções de extrusão e chanfrado 3D lista o chanfrado.
7. Para aplicar o chanfrado personalizado, siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o chanfrado a um objeto 3D com extrusão, selecione o objeto 3D e clique duas vezes no efeito Extrusão e chanfrado 3D, no painel Aparência. Na caixa de diálogo Opções de extrusão e chanfrado 3D, escolha o chanfrado no menu Chanfrado.
 - Para aplicar o chanfrado personalizado a um trabalho artístico 2D, selecione o objeto 2D e escolha Efeito > 3D > Extrusão e chanfrado. Na caixa de diálogo Opções de extrusão e chanfrado 3D, escolha o chanfrado personalizado no menu Chanfrado.

Girar um objeto em três dimensões

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Efeito > 3D > Giro.
3. Selecione Visualizar para visualizar o efeito na janela do documento.
4. Clique em Mais opções, para ver a lista completa de opções, ou Menos opções, para ocultar as opções extras.
5. Especifique opções:
 - Posição** Define como o objeto é girado e a perspectiva a partir da qual você o visualiza. (Consulte Definir opções de posição de rotação 3D.)
 - Superfície** Cria uma ampla variedade de superfícies, desde superfícies foscas e sem sombra até superfícies brilhantes e realçadas que se parecem com plástico. (Consulte Opções de sombreado de superfície.)
6. Clique em OK.

Mapear o trabalho artístico para um objeto 3D

[Para o início](#)

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.



Objeto 3D com trabalho artístico mapeado para cada lateral

A. Trabalho artístico de símbolo B. Trabalho artístico de símbolo C. A e B mapeados para objeto 3D

Você apenas pode mapear para um objeto 3D um trabalho artístico 2D armazenado no painel Símbolos. Símbolos podem ser qualquer objeto de arte do Illustrator, incluindo caminhos, caminhos compostos, texto, imagens rasterizadas, objetos de malha e grupos de objetos.

Ao mapear objetos 3D, considere o seguinte:

- Como o recurso Mapear arte usa símbolos para mapeamento, você pode editar uma instância de símbolo e então atualizar automaticamente todas as superfícies que são mapeadas com ela.
- É possível interagir com o símbolo na caixa de diálogo Mapear arte usando controles normais de caixa delimitadora para mover, dimensionar ou girar o objeto.
- O efeito 3D memoriza cada superfície mapeada em um objeto como um número. Se você editar o objeto 3D ou aplicar o mesmo efeito a um novo objeto, poderá haver menos ou mais laterais do que o original. Se houver menos superfícies do que o número de superfícies definidas para o mapeamento original, o trabalho artístico extra será ignorado.
- Como a posição de um símbolo é relativa ao centro da superfície de um objeto, se a geometria da superfície mudar, o símbolo será remapeado com relação ao novo centro do objeto.
- Você pode mapear um trabalho artístico para objetos que usam o efeito Extrusão e chanfrado ou Revolução, mas não pode mapear um trabalho artístico para objetos que apenas usam o efeito Giro.

1. Selecione o objeto 3D.
2. No painel Aparência, clique duas vezes nos efeitos Extrusão e chanfrado 3D ou Revolução 3D.
3. Clique em Mapear arte.
4. No menu pop-up Símbolo, escolha o trabalho artístico a ser mapeado para a superfície selecionada.
5. Para selecionar qual superfície de objeto você deseja mapear, clique no primeiro botão de seta de superfície no botão de seta de superfície anterior, no próximo botão de seta de superfície e no último botão de seta de superfície ou insira um número de superfície na caixa de texto.

Uma marca de cor cinza-claro é exibida nas superfícies que são atualmente visíveis. Uma marca cinza-escuro é exibida nas superfícies que são ocultas pela posição atual do objeto. Quando uma superfície é selecionada na caixa de diálogo, ela fica com um contorno vermelho na janela do documento.

6. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para mover o símbolo, posicione o ponto dentro da caixa delimitadora e arraste. Para dimensionar, arraste uma alça lateral ou de canto. Para girar, arraste para fora e perto de uma alça de caixa de delimitadora.
 - Para fazer com que o trabalho artístico mapeado se encaixe nos limites da superfície selecionada, clique em Ajustar às dimensões.
 - Para remover o trabalho artístico de uma única superfície, selecione essa superfície usando as opções de Superfície e escolha Nenhum, no menu Símbolo, ou clique em Limpar.
 - Para remover todos os mapas de todas as superfícies do objeto 3D, clique em Limpar tudo.
 - Para sombrear e aplicar a iluminação do objeto ao trabalho artístico mapeado, selecione Aplicar sombra à arte.
 - Para mostrar apenas o mapa do trabalho artístico, e não a geometria de um objeto 3D, selecione Geometria invisível. Isso é útil quando se deseja usar o recurso de mapeamento 3D como uma ferramenta de deformação tridimensional. Por exemplo, você poderia usar essa opção para mapear texto para a lateral de uma linha ondulada com extrusão, de forma que esse texto parecesse deformado, como se estivesse em uma bandeira.
 - Para visualizar o efeito, selecione Visualizar.

7. Clique em OK na caixa de diálogo Mapear arte.

Nota: Ferramentas 3D são independentes das ferramentas Grade de perspectiva do Illustrator. Objetos 3D são tratados como qualquer outro tipo de arte quando inseridos na Grade de perspectiva.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Mistura de objetos

Sobre objetos misturados

Criar misturas

Opções de mistura

Alterar a linha mestra de um objeto misturado

Inverter a ordem de empilhamento em um objeto misturado

Liberar ou expandir um objeto misturado

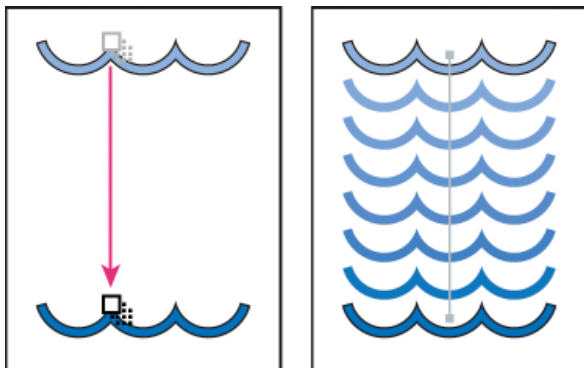
[Para o início](#)

Sobre objetos misturados

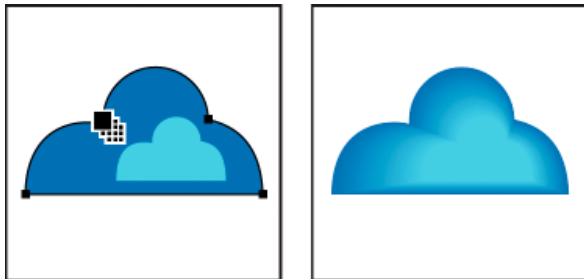
Você pode misturar objetos para criar e distribuir formas uniformemente entre dois objetos. Também pode misturar entre dois caminhos abertos para criar uma transição suave entre objetos ou pode combinar misturas de cores e objetos para criar transições de cores na forma de um objeto particular.

Nota: Misturar objetos não é igual a aplicar modos de mistura ou transparência a objetos. Para obter informações sobre modos de mistura e transparência, consulte *Sobre modos de mistura*.

Após a criação de uma mistura, os objetos misturados são tratados como um objeto. Se você mover um dos objetos originais ou editar os pontos âncora do objeto original, a mistura será modificada de acordo. Além disso, os novos objetos misturados entre os objetos originais não possuem seus próprios pontos âncora. Você pode expandir a mistura para dividi-la em objetos distintos.



Exemplo da utilização de uma mistura para distribuir formas uniformemente entre dois objetos



Exemplo da utilização de uma mistura para distribuir cores suavemente entre dois objetos

As seguintes regras aplicam-se a objetos misturados e suas cores associadas:

- Não é possível misturar entre objetos de malha.
- Se você misturar entre um objeto pintado com uma cor de processo e outro objeto pintado com uma cor especial, as formas misturadas serão pintadas com uma cor de processo misturada. Se misturar entre duas cores especiais diferentes, as cores de processo serão usadas para pintar as etapas intermediárias. Entretanto, se misturar entre tons da mesma cor especial, as etapas serão todas pintadas com porcentagens dessa cor especial.
- Se você misturar entre dois objetos com padrão, as etapas misturadas apenas usarão o preenchimento do objeto na camada localizada na extremidade superior.
- Se você misturar entre objetos que possuem modos de mistura especificados com o painel Transparência, as etapas misturadas apenas usarão o modo de mistura do objeto superior.
- Se você misturar entre objetos com vários atributos de aparência (efeitos, preenchimentos ou traçados), o Illustrator tentará misturar as opções.


- Se misturar entre duas instâncias do mesmo símbolos, as etapas misturadas serão instâncias desse símbolo. Entretanto, se misturar entre duas instâncias de diferentes símbolos, as etapas misturadas não serão instâncias de símbolo.
- Por padrão, misturas são criadas como grupos de transparência de separação, de forma que, se qualquer uma das etapas consistir em objetos transparentes sobrepostos, esses objetos não aparecerão uns através dos outros. É possível alterar essa definição selecionando a mistura e cancelando a seleção de Grupo de separação, no painel Transparência.

Criar misturas

[Para o início](#)

A ferramenta Mistura e o comando Criar mistura permitem criar misturas, que são uma série de cores e objetos intermediários entre dois ou mais objetos selecionados.

Criar uma mistura com a ferramenta Mistura

1. Selecione a ferramenta Mistura .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para misturar em ordem sequencial sem rotação, clique em qualquer local em cada objeto, mas evite pontos âncora.
 - Para misturar em um ponto âncora específico em um objeto, clique nesse ponto âncora com a ferramenta Mistura. Quando o ponteiro estiver sobre um ponto âncora, ele se transformará de um quadrado branco em um quadrado transparente, com um ponto preto no centro.
 - Para misturar caminhos abertos, selecione um ponto final em cada caminho.
3. Quando terminar de adicionar objetos à mistura, clique novamente na ferramenta Mistura.

Por padrão, o Illustrator calcula o número ideal de etapas para criar uma transição de cores suave. Para controlar o número de etapas ou a distância entre etapas, defina opções de mistura. (Consulte Opções de mistura.)


Criar uma mistura com o comando Criar mistura

1. Selecione os objetos que deseja misturar.
2. Selecione Objeto > Mistura > Criar.

Por padrão, o Illustrator calcula o número ideal de etapas para criar uma transição de cores suave. Para controlar o número de etapas ou a distância entre etapas, defina opções de mistura.

Opções de mistura

[Para o início](#)

Defina opções de mistura clicando duas vezes na ferramenta Mistura  ou escolhendo Objeto > Mistura > Opções de mistura. Para alterar opções referentes a uma mistura existente, selecione o objeto misturado primeiro.

Espaçamento Determina quantas etapas são adicionadas à mistura.

Cor suave Permite que o Illustrator calcule automaticamente o número de etapas para as misturas. Se os objetos forem preenchidos ou traçados com cores diferentes, as etapas serão calculadas de forma a oferecerem o número ideal de etapas para uma transição de cor suave. Se os objetos contiverem cores idênticas ou se contiverem gradientes ou padrões, o número de etapas terá como base a distância mais longa entre as bordas das caixas delimitadoras dos dois objetos.

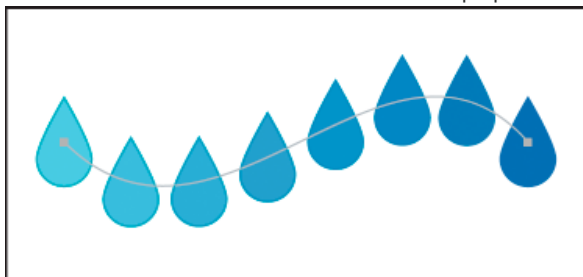
Etapas Especificadas Controla o número de etapas entre o início e o final da mistura.

Distância Especificada Controla a distância entre as etapas na mistura. A distância especificada é medida da borda de um objeto até a borda correspondente no objeto seguinte (por exemplo, da borda na extremidade direita de um objeto até a borda na extremidade direita do objeto seguinte).

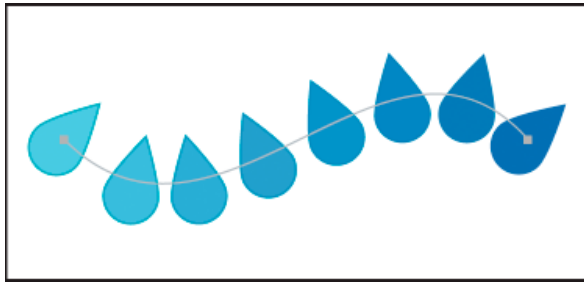
Orientação Determina a orientação dos objetos misturados.

Alinhar à página  Orienta a mistura perpendicularmente ao eixo x da página.

Alinhar ao caminho  Orienta a mistura perpendicularmente ao caminho.



Opção Alinhar à página aplicada a uma mistura



Opção *Alinhar ao caminho* aplicada a uma mistura

Alterar a linha mestra de um objeto misturado

[Para o início](#)

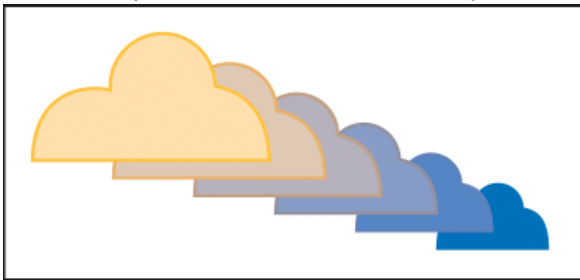
A linha mestra é o caminho ao longo do qual as etapas em um objeto misturado são alinhadas. Por padrão, a linha mestra forma uma linha reta.

- Para ajustar a forma da linha mestra, arraste os pontos âncora e os segmentos de caminhos nessa linha mestra com a ferramenta Seleção direta.
- Para substituir a linha mestra por um caminho diferente, desenhe um objeto a ser usado como nova linha mestra. Selecione o objeto de linha mestra e o objeto misturado e escolha Objeto > Mistura > Substituir linha mestra.
- Para inverter a ordem de uma mistura em sua linha mestra, selecione o objeto misturado e escolha Objeto > Mistura > Inverter linha mestra.

Inverter a ordem de empilhamento em um objeto misturado

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto misturado.
2. Selecione Objeto > Mistura > Inverter da frente para trás.



Ordem de empilhamento original (acima) e aplicação do comando *Inverter da frente para trás* (abaixo)

Liberar ou expandir um objeto misturado

[Para o início](#)

Liberar um objeto misturado remove os novos objetos e restaura os objetos originais. Expandir um objeto misturado divide a mistura em objetos separados, que podem ser editados individualmente como qualquer objeto.

1. Selecione o objeto misturado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Objeto > Mistura > Liberar.
 - Selecione Objeto > Mistura > Expandir.

Mais tópicos da Ajuda

Remodelagem de objetos com efeitos

Remodelagem de objetos com efeitos Arredondar os cantos de objetos

[Para o início](#)

Remodelagem de objetos com efeitos

O uso de efeitos é uma maneira conveniente de remodelar objetos sem fazer alterações permanentes na geometria subjacente. Os efeitos são em tempo real, o que significa que você pode modificá-los ou removê-los a qualquer momento.

Os seguintes efeitos podem ser usados para remodelar objetos:

Converter em forma Converte a forma de objetos de vetor em um retângulo, um retângulo arredondado ou uma elipse. Defina as dimensões da forma usando dimensões absolutas ou relativas. Para retângulos arredondados, especifique um raio de vértice para determinar a curvatura da borda arredondada.

Distorcer e transformar Permite remodelar objetos de vetor rapidamente.

Distorção livre Permite alterar a forma de um objeto de vetor arrastando qualquer um dos quatro pontos de canto.

Esvaziar e inflar Puxa os pontos âncora de um objeto de vetor para fora enquanto curva os segmentos para dentro (Esvaziar) ou os puxa para fora enquanto curva os segmentos para fora (Inflar). Ambas as opções puxam os pontos âncora em relação ao ponto central do objeto.

Tornar áspero Transforma os segmentos de caminho de um objeto de vetor em uma matriz irregular de picos e vales de tamanhos variados. Defina o comprimento máximo para caminhos de segmento usando um tamanho absoluto ou relativo. Defina a densidade das bordas irregulares por polegada (Detalhe) e escolha entre bordas suaves (Suave) ou bordas nítidas (Canto).

Transformar Remodela um objeto redimensionando-o, movendo-o, girando-o, refletindo-o (virando-o) e copiando-o.

Torcer Curva e distorce aleatoriamente os segmentos de caminho para dentro e para fora. Defina a distorção vertical e horizontal usando uma quantidade absoluta ou relativa. Especifique se você deseja modificar pontos âncora, mover pontos de controle que conduzem para dentro de pontos âncora no caminho (Pontos de controle "Internos") e mover pontos de controle que conduzem para fora de pontos âncora no caminho (Pontos de controle "Externos").

Torcer Gira um objeto de maneira mais nítida no centro do que nas bordas. Inserir um valor positivo torce em sentido horário, enquanto inserir um valor negativo torce em sentido anti-horário.

Ziguezague Transforma os segmentos de caminho de um objeto em uma matriz irregular ou ondulada de picos e vales uniformemente dimensionados. Defina o comprimento entre picos e vales usando um tamanho absoluto ou relativo. Defina o número de arestas por segmento de caminho e escolha entre bordas onduladas (Suave) ou bordas irregulares (Canto).

Deformar Distorce ou deforma objetos, incluindo caminhos, texto, malhas, misturas e imagens bitmap. Selecione uma das formas deformadas predefinidas. Em seguida, selecione qual é o eixo afetado pela opção de mistura e especifique a quantidade de mistura e distorção a ser aplicada.

[Para o início](#)

Arredondar os cantos de objetos

O efeito Cantos arredondados converte os pontos de canto de um objeto de vetor em curvas suaves.

1. No painel Camadas, direcione os itens que você deseja arredondar.

Se quiser arredondar um atributo específico de um objeto, como seu preenchimento ou traçado, direcione o objeto no painel Camadas e selecione o atributo no painel Aparência.

2. Selecione Efeito > Estilizar > Cantos arredondados. (O comando está localizado no primeiro submenu Estilizar.)
3. Para definir a curvatura da curva arredondada, insira um valor na caixa de texto Raio e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fluxos de trabalho de remodelagem aprimorados com suporte para toque

Introduzida na versão 17.1

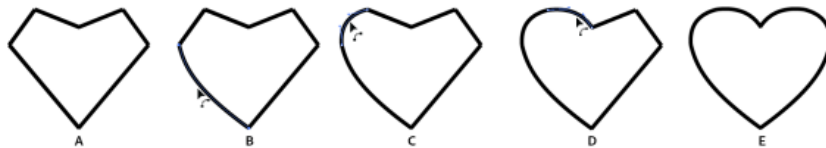
Fluxos de trabalho de segmentos de remodelagem e suporte para toque

Os fluxos de trabalho de segmento de caminho de remodelagem foram aprimorados para suportar remodelagem com entrada de toque em dispositivos habilitados para toque.

Em versões anteriores do Illustrator, os segmentos de caminho curvos podiam ser remodelados usando a ferramenta Seleção direta, mas suas alças nem sempre ficavam restritas em seus ângulos originais. Agora, a remodelagem de segmentos não tem restrição. Além disso, agora é possível converter segmentos retos em caminhos curvos, simplesmente arrastando o próprio segmento. Há três maneiras de remodelar os segmentos de caminho.

Ferramenta Caneta

1. Ao usar a ferramenta Caneta, pressione a tecla Alt/Option.
2. Quando você passa o ponteiro sobre um segmento de caminho, o cursor muda para o ícone Remodelar segmento.
3. Arrastar um segmento remodelará o segmento de caminho



Uma combinação dos segmentos de caminho, remodelados usando a ferramenta Caneta

A. Formato original **B.** O cursor Remodelar segmento indica um segmento pronto para a remodelagem **C.** Quando o cursor Remodelar segmento estiver visível, modifique a forma do segmento clicando e arrastando. **D.** Remodele quantos segmentos forem necessários **E.** Forma final quando a remodelagem de tarefas está concluída

4. Para continuar desenhando com a ferramenta Caneta, solte a tecla Alt/Opção.
5. Para criar um segmento semicircular, mantenha pressionada a tecla Shift ao remodelar um segmento. Pressionar o modificador Shift limita as alças em uma direção perpendicular e assegura que as alças tenham o mesmo comprimento.

Ferramenta Converter ponto de ancoragem

1. Selecione a ferramenta Converter ponto de ancoragem e, em seguida, passe o ponteiro sobre um segmento de caminho.
2. Quando o cursor Remodelar segmento for exibido, arraste o segmento de caminho para remodelá-lo.



Trabalho modificado por remodelagem de um segmento de linha com a ferramenta Ponto de ancoragem

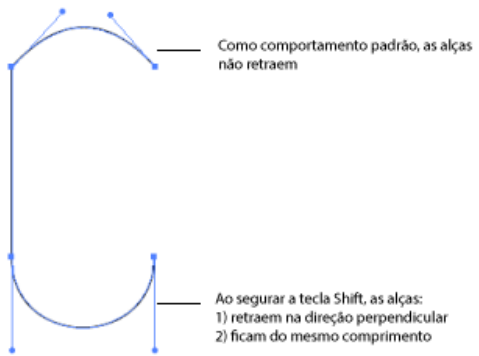
A. Trabalho artístico original **B.** Remodelagem de um segmento com a ferramenta Ponto de ancoragem **C.** Forma modificada

3. Para criar uma cópia do segmento de caminho, pressione Alt/Opção ao executar a etapa 2.
4. Para criar um segmento semicircular, mantenha pressionada a tecla Shift ao remodelar um segmento. Pressionar o modificador Shift limita as alças em uma direção perpendicular e assegura que as alças tenham o mesmo comprimento.

Ferramenta Seleção direta

O uso da ferramenta Seleção direta em um segmento reto move o segmento. Entretanto, quando usada em um segmento curvo, a remodelagem é irrestrita, semelhante à ferramenta Converter ponto de ancoragem ou Caneta.

Restringir alças na direção perpendicular



Manter pressionada a tecla Shift ao remodelar com as ferramentas Caneta, Converter ponto de ancoragem e Seleção direta limita as alças na direção perpendicular. Isso permite remodelar curvas para formas semicirculares. Isso também garante que as alças tenham o mesmo comprimento.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

ferramentas baseadas em toque e aprimoramentos | Illustrator CC

Usar toque para modificar o texto (ferramenta Datilografia)

Usar toque para modificar formas (ferramenta Transformação livre)

Gestos suportados no SO

Com o Illustrator CC, é mais fácil usar dispositivos habilitados para toque para interagir com textos e objetos do Illustrator. Para comportar diferentes estilos de interação com o Illustrator, aperfeiçoamentos de utilização foram estendidos também ao mouse. Você pode usar o mouse para trabalhar e manipular objetos de com a mesma facilidade que se utilizasse um dispositivo habilitado para toque.

Além disso, muitos gestos habilitados para toque são permitidos em sistemas operacionais. É possível usar a interface de usuário do Illustrator para ter uma visão panorâmica, arrastar e mover objetos relacionados ao sistema operacional.

Para usar os recursos do Illustrator com toque, será necessário:

- Um computador com Windows 7 ou 8 com tela sensível ao toque, ou,
- Um dispositivo de tela sensível ao toque Wacom Cintiq 24HD Touch

Para movimentar e usar o zoom usando gestos, será necessário:

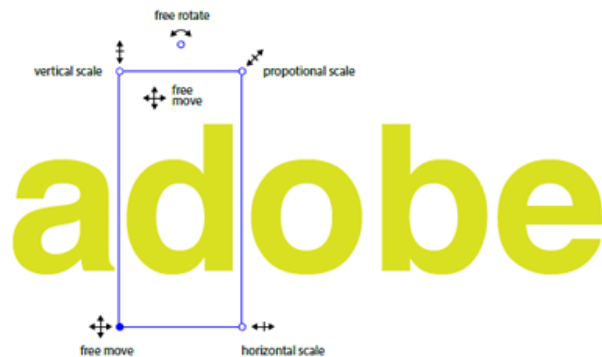
- Dispositivo de toque direto. Por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque.
- Dispositivo de toque indireto. Por exemplo, o trackpad em um computador Mac, touchpads, ou o dispositivo Wacom Intuos5.

Usar toque para modificar o texto (ferramenta Touch Type)

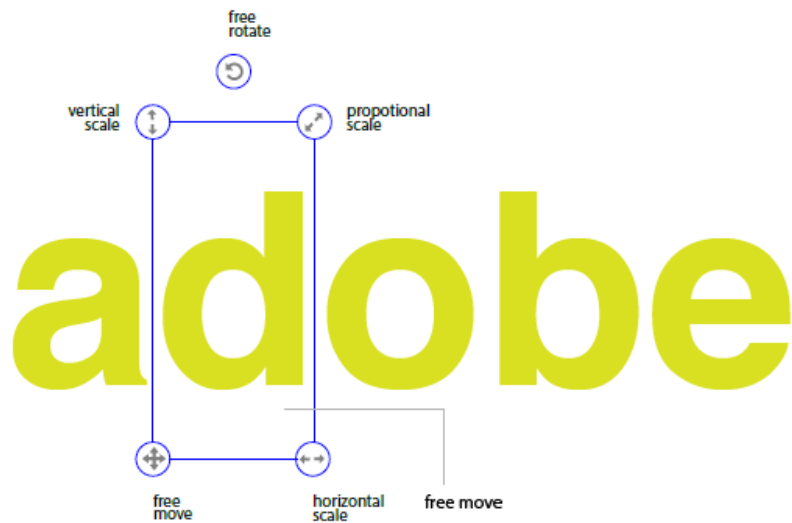
[Para o início](#)

Modifique as propriedades do texto usando a ferramenta Datilografia, usando um cursor de mouse ou dispositivo habilitado para toque (por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque).

1. Selecione a ferramenta Datilografia (Shift + T) na barra de ferramentas ou no Painel de controle.
2. Selecione uma string ou caractere de texto.
3. Para modificar o caractere (girar, redimensionar, mover), manipule as alças de controle que aparecem ao redor do texto usando o toque ou um mouse.



Use um mouse e as alças de controle modificadas em torno do objeto selecionado, para manipular facilmente o objeto



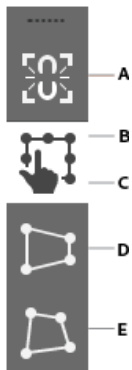
Use um dispositivo de tela sensível ao toque e as alças de controle modificadas em torno do objeto selecionado para manipular facilmente o objeto

Usar toque para modificar formas (ferramenta Transformação livre)

[Para o início](#)

Como mover, redimensionar, girar, recortar ou distorcer um objeto usando um mouse ou dispositivo habilitado para toque (por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque).

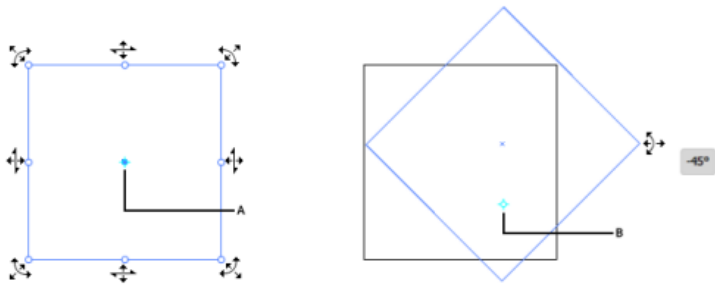
1. Selecione um objeto e escolha a ferramenta Transformação livre.
2. No widget da ferramenta Transformação livre, escolha uma ação apropriada para executar no objeto selecionado Use as alças de controle para mover, dimensionar, girar, recortar ou distorcer (perspectiva ou livre).



O widget de toque da ferramenta Transformação livre

A. Restringir **B.** Transformação livre **C.** Ação selecionada **D.** Distorção em perspectiva **E.** Distorção livre

3. Quando o widget Transformação livre está ativo, o objeto selecionado possui um ponto de referência móvel:
 - Clique e arraste o ponto de referência para qualquer ponto na prancheta para mover o objeto em relação à posição do ponto de referência.
 - Também é possível clicar duas vezes em qualquer uma das oito alças de controle para defini-la como um ponto de referência. Agora a ação de girar ocorrerá em relação ao novo ponto de referência.
 - Clique duas vezes no ponto de referência para redefinir sua posição.



(esquerda) Cursores da ferramenta Transformação livre **(direita)** Ilustração do ponto de referência
A. Ponto de referência **B.** Quando movida, a imagem gira em relação ao novo local do Ponto de referência


- Passe o mouse sobre os controladores para visualizar os ícones permitidos e exibir um ponto de referência para o objeto.
- Você pode arrastar o ponto de referência para outro local e, em seguida, usar os controladores para girar o trabalho artístico selecionado com base no novo ponto de referência.

Gestos suportados no SO

[Para o início](#)

Gestos de toque: use gestos de toque padrão (movimento de pinça e arrastar) para movimentar e usar o zoom. Esses gestos funcionam em dispositivos que aceitam a entrada de toque:

- Faça o movimento de pinça para dentro ou para fora, utilizando dois dedos (por exemplo, use o polegar e o dedo indicador) para usar o zoom
- Coloque dois dedos no documento e mova os dedos juntos para se movimentar no documento
- Deslize ou gire, para acessar pranchetas
- No modo de edição de prancheta, use dois dedos para girar a prancheta a 90°

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Importar, exportar e salvar

Importação de arquivos de arte

Sobre o trabalho artístico vinculado e incorporado

Inserir (importar) arquivos

Arte incorporada e vinculada no painel Links

Edição da arte original

Não é necessário criar um trabalho artístico do zero no Adobe Illustrator: você pode importar desenhos de vetor e imagens bitmap a partir de arquivos criados em outros aplicativos. O Illustrator reconhece todos os formatos de arquivos gráficos comuns. A estreita interação entre produtos da Adobe e o suporte para uma ampla variedade de formatos de arquivo facilitam a movimentação do trabalho artístico de um aplicativo para outro por meio de operações de importação, exportação e colagem.

Sobre o trabalho artístico vinculado e incorporado

[Para o início](#)

Quando você inserir um gráfico, verá uma versão de resolução de tela do arquivo no layout, para permitir a exibição e o posicionamento do gráfico, mas o arquivo gráfico real poderá ser vinculado ou incorporado.

- A arte vinculada é interligada ao documento, mas continua independente, o que resulta em um documento menor. É possível modificar uma arte vinculada usando efeitos e ferramentas de transformação. Entretanto, não é possível selecionar e editar componentes separadamente na arte. Você pode usar o gráfico vinculado quantas vezes quiser sem aumentar significativamente o tamanho do documento. Também é possível atualizar todos os vínculos de uma só vez. Quando você exporta ou imprime, o gráfico original é recuperado, criando a saída final a partir da resolução completa dos originais.
- A arte incorporada é copiada para o documento em resolução completa, resultando em um documento maior. Você pode atualizar o documento sempre que quiser. Contudo que o trabalho artístico esteja incorporado, o seu documento será autossuficiente.

Use o painel Vínculos para determinar se o trabalho artístico foi vinculado ou incorporado ou para alterar o status entre um e outro.

Se o trabalho artístico incorporado contiver vários componentes, será possível editá-los separadamente. Por exemplo, se o trabalho artístico contiver dados de vetor, o Illustrator os converterá em caminhos, que podem então ser modificados com o uso de ferramentas e comandos do Illustrator. O Illustrator também preserva a hierarquia de objetos (como grupos e camadas) no trabalho artístico incorporado a partir de certos formatos de arquivo.

Para assistir a um vídeo sobre como importar, copiar e colar entre aplicativos da Web, consulte www.adobe.com/go/vid0193_br.

Nota: Para obter informações sobre como importar arquivos Adobe® FreeHand® no Illustrator, consulte o PDF da seção *Migrando do FreeHand para o Illustrator* em www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_br.

[Migração de FreeHand](#)

Inserir (importar) arquivos

[Para o início](#)

O comando Inserir é o principal método de importação, pois oferece o maior nível de suporte para formatos de arquivo, opções de posicionamento e cores. Depois de inserir um arquivo, use o painel Vínculos para identificá-lo, selecioná-lo, monitorá-lo e atualizá-lo.

1. Abra o documento do Illustrator no qual você deseja inserir o trabalho artístico.
2. Selecione Arquivo > Inserir e selecione o arquivo que você deseja inserir.
3. Selecione Vínculo para criar um vínculo com o arquivo ou cancele a seleção de Vínculo para incorporar o trabalho artístico no documento do Illustrator.
4. Clique em Inserir.
5. Se aplicável, siga um destes procedimentos:
 - Se você inserir um arquivo PDF com várias páginas, poderá escolher a página que deseja inserir e como deseja cortar o trabalho artístico.
 - Se incorporar um arquivo do Adobe® Photoshop®, poderá escolher como converter as camadas. Se o arquivo contiver composições de camadas, você também poderá optar pela versão da imagem a ser importada.

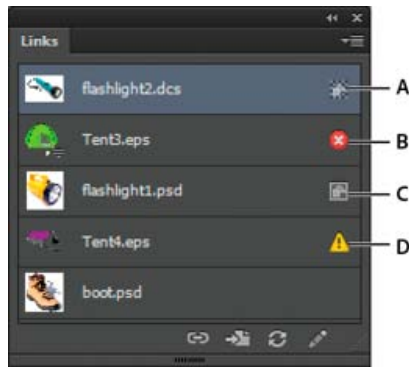
Para assistir a um vídeo sobre como importar arquivos no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0033_br. Para assistir a um vídeo sobre como importar, copiar e colar entre aplicativos da Web, consulte www.adobe.com/go/vid0193_br.

Arte incorporada e vinculada no painel Links

[Para o início](#)

Visão geral do painel Vínculos

Use o painel Vínculos para ver e gerenciar todo o trabalho artístico vinculado ou incorporado. O painel exibe uma pequena miniatura do trabalho artístico e usa ícones para indicar o status desse trabalho artístico.



Painel 'Vínculos'

A. Interação de transparência **B.** Trabalho artístico ausente **C.** Trabalho artístico incorporado **D.** Trabalho artístico modificado **E.** Trabalho artístico vinculado

Opções de status de arquivos para o painel Vínculos

Um arquivo vinculado pode aparecer no painel 'Vínculos' em uma das seguintes formas:


Atualizado Um arquivo atualizado exibe apenas o seu nome e (no Adobe® InDesign®) sua página no documento.

Modificado Um arquivo modificado é aquele para o qual a versão do arquivo no disco é mais recente do que a versão no seu documento. Isso pode ocorrer, por exemplo, quando alguém modifica um gráfico do Photoshop que você já inseriu no Illustrator.

Ausente Um arquivo ausente é aquele para o qual o gráfico não está mais no local a partir do qual ele foi importado, embora ainda possa existir em outro local. Isso pode ocorrer quando alguém move o arquivo original até uma pasta ou servidor diferente após a sua importação em um documento. Você não terá como saber se um gráfico ausente está atualizado até localizar o original. Se você imprimir ou exportar um documento quando esse ícone estiver na tela, o gráfico poderá não ser impresso ou exportado em resolução completa.

Incorporado A incorporação do conteúdo de um arquivo vinculado suspende as operações de gerenciamento do vínculo.

Trabalhar com o painel Vínculos

- Para exibir o painel, escolha Janela > Vínculos. Cada arquivo vinculado e arquivo incorporado é identificado pelo nome.
- Para selecionar e exibir um gráfico vinculado, selecione um vínculo e clique no botão Ir para vínculo → , ou escolha Ir para vínculo no menu do painel Vínculos. A exibição é centralizada ao redor do gráfico selecionado.
- Para alterar o tamanho das miniaturas, selecione Opções do painel, no menu do painel Vínculos, e selecione uma opção de exibição de miniaturas.
- Para classificar vínculos em uma ordem diferente, escolha no menu do painel o comando Classificar desejado.
- Para ocultar miniaturas, selecione Opções do painel, no menu do painel Vínculos, e escolha Nenhum.
- Para exibir informações de Transparência DCS, selecione Opções do painel, no menu do painel Vínculos, e escolha Mostrar interações de transparências DCS.

Visualizar e salvar metadados por meio do painel Vínculos

Se um arquivo vinculado ou incorporado contiver metadados, é possível visualizar os metadados usando o painel Vínculos. Não é possível editar ou substituir metadados associados a um arquivo vinculado; no entanto, é possível salvar uma cópia dos metadados em um modelo e aplicá-los em outros arquivos.

1. Selecione um arquivo no painel Vínculos e escolha Vincular informações do arquivo a partir do menu do painel.
2. Para salvar os metadados como um modelo, escolha Salvar Modelo de Metadados no menu pop-up, na parte superior da caixa de diálogo mostrando os metadados.

Visualização de informações do arquivo sobre arte vinculada ou incorporada

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:



- Clique duas vezes no link no painel Vínculos. Como alternativa, selecione o link e escolha Vincular informações no menu do painel.

Nota: Não confunda “Informações de link” com “Informações do arquivo de link” no menu do painel Links; “Informações do arquivo” se refere aos metadados.

- Selecione a arte vinculada na janela de ilustração. No Painel de controle, clique no nome do arquivo e escolha Vincular informações.


Para localizar arte vinculada ou incorporada na janela do documento, selecione um link e clique no botão Ir para o link. Como alternativa, selecione Ir para o link no menu do painel.


Atualização dos links modificados

- Para atualizar links específicos, no painel Vínculos selecione um ou mais links modificados  e, em seguida, clique no botão Atualizar link , ou escolha Atualizar link no menu do painel Vínculos.
- Para atualizar links específicos, selecione a arte vinculada na janela de ilustração. No Painel de controle, clique no nome do arquivo e, em seguida, escolha Atualizar Link.

Nota: Por padrão, o Illustrator solicitará que você atualize um link se o arquivo de origem for alterado. Para especificar que você deseja atualizar os links automaticamente ou manualmente, escolha Editar > Preferências > Controle de Arquivo e Área de Transferência (Windows) ou Illustrator > Preferências > Controle de Arquivo e Área de Transferência (Mac OS), e defina a opção Atualizar links.

Restaurar um único link ausente ou substituir o link com um arquivo de origem diferente

É possível restaurar ou substituir um link ausente—um que mostra o ícone de link ausente  no painel Vínculos—ou qualquer arquivo vinculado com um arquivo de origem diferente.

1. Selecione a arte vinculada na página, ou selecione um nome de link no painel Vínculos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - No painel Vínculos, clique no botão Revincular , ou escolha Revincular no menu do painel.
 - Clique no nome de arquivo vinculado no Painel de controle e, em seguida, escolha Revincular. (Para acessar essa opção, é preciso selecionar a imagem na arte.)
3. Na caixa de diálogo exibida, siga um destes procedimentos:
 - Localize e selecione um arquivo de substituição.
 - Digite a primeira, ou as primeiras, letras do nome do arquivo de substituição desejado para localizar o arquivo.
4. Clique em Inserir.

Nota: Se todos os links ausentes de um documento estiverem localizados na mesma pasta, é possível restaurá-los todos de uma vez. No painel Vínculos, selecione todos os links ausentes e, em seguida, restaure um deles; a caixa de diálogo Inserir permanece aberta para que você selecione novamente cada um.

Definir opções de posicionamento para o trabalho artístico vinculado

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a arte vinculada na janela de ilustração. No painel de Controle, clique no nome de arquivo e escolha Opções de posicionamento.
 - No painel Vínculos, selecione o vínculo e escolha Opções de posicionamento no menu do painel.
2. Selecione uma opção para Preservar.

Se você selecionar uma opção diferente de Transformações ou Limites, poderá selecionar um ponto no ícone de Alinhamento a partir do qual deseja alinhar o trabalho artístico com relação à caixa delimitadora. Se quiser impedir que o trabalho artístico se sobreponha à caixa delimitadora, selecione Recortar para caixa delimitadora.

Incorporação de um arquivo vinculado


Em vez de criar um vínculo para um arquivo inserido em um documento, você pode incorporar (ou armazenar) o arquivo ao documento. Quando você incorpora um arquivo, você quebra o vínculo ao original. Sem o vínculo, o painel Vínculos não o alerta quando o original é alterado e você não pode atualizar o arquivo automaticamente.

Lembre-se de que a incorporação de um arquivo, em vez da vinculação ao original, aumenta o tamanho de arquivo do documento.

1. Selecione um arquivo no painel Vínculos e escolha Incorporar imagem a partir do menu do painel.
2. Selecione a arte vinculada na janela de ilustração. No Painel de controle, clique no botão Incorporar.


O arquivo permanece no painel Vínculos marcado com o ícone de link incorporado .

Desincorporar ou revincular um arquivo incorporado

1. Selecione um ou mais arquivos incorporados no painel Vínculos.
2. Clique no botão Revincular  ou selecione Revincular no menu do painel Vínculos e selecione o arquivo original e clique em Inserir.

O comando Editar original permite abrir a maioria dos gráficos no aplicativo em que foram criados, para que você possa modificá-los conforme necessário. Uma vez que o arquivo original for salvo, o documento em que ele foi vinculado será atualizado com a nova versão.

1. Siga qualquer um destes procedimentos:

- No painel Vínculos, selecione o link e clique no botão Editar original . Como alternativa, escolha Editar Original no menu do painel.
- Selecione a arte vinculada na página, e escolha Editar > Editar original.
- Selecione o trabalho artístico vinculado na página e clique no botão Editar original no Painel de controle.

2. Após fazer alterações no aplicativo original, salve o arquivo.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Importação de imagens bitmap

Sobre imagens de bitmap

Diretrizes de resolução da imagem para saída final

[Para o início](#)

Sobre imagens de bitmap

Imagens de bitmap, tecnicamente chamadas de imagens de varredura, usam uma grade retangular de elementos de figura (pixels) para representar imagens. É atribuído a cada pixel um local específico e um valor de cor. Ao trabalhar com imagens de bitmap, você edita pixels em vez de objetos ou formas. Imagens de bitmap são o meio eletrônico mais comum para imagens de tons contínuos, como fotografias ou pinturas digitais, porque podem representar gradações sutis de sombras e cores com mais eficiência.

As imagens de bitmap dependem da resolução, isto é, elas contêm um número fixo de pixels. Como resultado, elas podem perder detalhes e ter uma aparência irregular se forem redimensionadas em uma ampliação alta na tela ou se forem impressas em uma resolução mais baixa do que aquela em que foram criadas.



Exemplo de uma imagem de bitmap em diferentes níveis de ampliação

As imagens de bitmap podem exigir grandes quantidades de espaço de armazenamento e, geralmente, precisam ser compactadas para reduzir o tamanho dos arquivos em determinados componentes do Creative Suite. Por exemplo, você compacta um arquivo de imagem em seu aplicativo original antes de importá-lo para um layout.

Nota: No Adobe Illustrator, é possível criar efeitos de bitmap na arte-final usando efeitos e estilos de gráfico.

Diretrizes de resolução da imagem para saída final

[Para o início](#)

As imagens de bitmap contêm um número fixo de pixels, que geralmente são medidos em pixels por polegada (ppi). Uma imagem de alta resolução contém mais pixels (e, portanto, pixels menores) em comparação a uma imagem com as mesmas dimensões impressas de baixa resolução. Por exemplo, uma imagem de 1 por 1 polegada com uma resolução de 72 ppi contém um total de 5184 pixels (72 pixels de largura x 72 pixels de altura = 5184). A mesma imagem de 1 por 1 polegada com uma resolução de 300 ppi conteria um total de 90.000 pixels.

Em imagens de bitmap importadas, a resolução da imagem é determinada pelo arquivo de origem. Em efeitos de bitmap, é possível especificar uma resolução personalizada. Para determinar a resolução de imagem a ser usada, considere a mídia de distribuição final para a imagem. As seguintes instruções podem ajudá-lo a determinar seus requisitos para a resolução da imagem:

Impressão comercial A impressão comercial requer imagens de 150 a 300 ppi (ou mais), dependendo da impressão (dpi) e frequência de tela (lpi) que estiver sendo usada; sempre consulte o provedor de serviços de pré-impressão antes de tomar decisões de produção. Uma vez que a impressão comercial requer imagens grandes, de alta resolução, que levam mais tempo para exibir enquanto estiver trabalhando com elas, convém usar as versões de baixa resolução para layout e, em seguida, substituí-las por versões de alta resolução na fase de impressão.

No Illustrator e InDesign, é possível trabalhar com versões de baixa resolução usando o painel Vínculos. No InDesign, você pode escolher as opções Típico ou Exibição Rápida no menu Visualizar > Exibir desempenho; no Illustrator, você pode escolher Visualizar > Contorno. Como alternativa, se seu provedor de serviços oferece suporte à Interface de Pré-impressão Aberta (OPI), é possível que ele forneça imagens de baixa resolução.

Impressão em desktop As impressões em desktop geralmente exigem imagens no intervalo de 72 ppi (para fotografias impressas em uma impressora de 300 ppi) a 150 ppi (para fotografias impressas em dispositivos de até 1000 ppi). Em arte vetorial (imagens de 1 bit), verifique se a resolução dos seus gráficos corresponde à resolução da impressora.

Editoração na Web Uma vez que a editoração on-line geralmente requer imagens com dimensões em pixel que se ajustam ao monitor destinado, as imagens normalmente têm menos de 500 pixels de largura e 400 pixels de altura, para deixar espaço para os controles de janela do navegador ou para tais elementos de layout como legendas. A criação de uma imagem original na resolução de tela (96 ppi para imagens do Windows e 72 ppi para imagens do Mac OS) permite que você veja a imagem como ela provavelmente aparecerá quando visualizada em um navegador da Web comum. Durante a editoração on-line, as únicas ocasiões em que você pode precisar de resoluções acima desses intervalos é quando desejar que os usuários possam aplicar mais zoom para obter mais detalhes em um documento PDF, ou quando estiver produzindo um

documento para impressão sob demanda.
Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Importação de arquivos Adobe PDF

Importação de arquivos Adobe PDF

Opções de posicionamento para Adobe PDF

Importação de imagens monotônicas, duotônicas e tritônicas a partir de arquivos Adobe PDF

Importação de arquivos Adobe PDF

[Para o início](#)

O Adobe PDF (Portable Document Format) é um formato de arquivo versátil que pode representar dados de vetor e de bitmap. É possível transferir o trabalho artístico de arquivos PDF para o Illustrator usando os comandos Abrir, Inserir e Colar e o recurso de arrastar e soltar.

- Use o comando Inserir, com a opção Vínculo selecionada, para importar um arquivo PDF (ou uma página do PDF se for um documento de várias páginas) como uma única imagem. Você pode modificar a imagem vinculada usando ferramentas de transformação. Entretanto, não pode selecionar e editar seus componentes individuais.
- Use o comando Abrir ou Inserir com a opção Vínculo desmarcada para editar o conteúdo de um arquivo PDF. O Illustrator reconhece os componentes individuais no trabalho artístico em PDF e permite a edição de cada componente como um objeto distinto.
- Use o comando Colar ou o recurso de arrastar e soltar para importar componentes selecionados de um arquivo PDF, incluindo objetos de vetor, imagens bitmap e texto.

Nota: Se você estiver gerenciando as cores do trabalho artístico em um documento, as imagens PDF incorporadas farão parte do documento e, portanto, passarão pelo gerenciamento de cores quando enviadas a um dispositivo de impressão. Por outro lado, imagens PDF vinculadas não passam por gerenciamento de cores, mesmo quando esse gerenciamento está ativado para o restante do documento.

Opções de posicionamento para Adobe PDF

[Para o início](#)

Ao inserir um arquivo Adobe PDF, você especifica que página deseja importar. Além disso, também escolhe como cortar o trabalho artístico, selecionando uma opção Cortar:

Caixa delimitadora Insere a caixa delimitadora da página PDF, ou a área mínima que delimita os objetos na página, incluindo marcas de página.

Arte Insere o PDF somente na área definida por um retângulo criado pelo autor como trabalho artístico posicionável (por exemplo, um clipart).

Corte Insere o PDF somente na área exibida ou impressa pelo Adobe Acrobat.

Aparar Identifica o local em que a página final produzida será fisicamente recortada no processo de produção, caso sejam exibidas marcas de aparagem.

Sangria Insere somente a área que representa o local onde todo o conteúdo da página deverá ser recortado, se for apresentada uma área de sangria. Essas informações serão úteis se a página estiver sendo impressa em um ambiente de produção. Observe que a página impressa pode incluir marcadores de página fora da área de sangria.

Mídia Insere a área que representa o tamanho físico da página do documento PDF original (por exemplo, as dimensões de uma folha de papel A4), incluindo os marcadores de página.

Importação de imagens monotônicas, duotônicas e tritônicas a partir de arquivos Adobe PDF

[Para o início](#)

Ao importar o trabalho artístico de um arquivo Adobe PDF, é possível introduzir dados que não podem ser criados no Illustrator. Esses dados são chamados de arte não nativa e incluem imagens monotônicas, duotônicas e tritônicas. Você também pode gerar arte não nativa no Illustrator usando o comando Nivelar transparência para preservar cores especiais.

A capacidade do Illustrator de preservar a arte não nativa é útil em muitas situações. Por exemplo, o Illustrator mantém as informações de cores especiais em arquivos PDF vinculados quando você processa separações de cores.

Por padrão, a arte não nativa recebe o nome <Arte não nativa> nos painéis Camadas e Aparência. Você pode selecionar, mover, salvar e executar transformações básicas (como dimensionamento, rotação ou inclinação) na arte não nativa. Entretanto, não pode selecionar e editar seus componentes individuais. Além disso, é preciso rasterizar a arte não nativa antes de editá-la com as ferramentas de liquefazer.

Para converter a arte não nativa em um objeto do Illustrator, escolha Objeto > Rasterizar.

Mais tópicos da Ajuda

Importação de arquivos EPS, DCS e AutoCAD

[Importação de arquivos EPS](#)

[Importação de arquivos DCS](#)

[Importação de arquivos do AutoCAD](#)

Importação de arquivos EPS

[Para o início](#)

O EPS (Encapsulated PostScript) é um formato de arquivo popular para transferência de trabalho artístico de vetor entre aplicativos. É possível transferir o trabalho artístico de arquivos EPS para o Illustrator usando os comandos Abrir, Inserir e Colar e o recurso de arrastar e soltar.

Lembre-se do seguinte ao trabalhar com um trabalho artístico EPS:

- Quando você abre ou incorpora um arquivo EPS criado em outro aplicativo, o Illustrator converte todos os objetos em objetos nativos do Illustrator. Entretanto, se o arquivo contiver dados não reconhecidos pelo Illustrator, poderá ocorrer uma certa perda de dados. Como resultado, a menos que você precise editar os objetos individuais em um arquivo EPS, é preferível vincular esse arquivo a abri-lo ou incorporá-lo.
- O formato EPS não é compatível com transparências e, portanto, ele não é uma boa opção para a inserção de trabalhos artísticos transparentes de outros aplicativos no Illustrator. Em vez disso, use o formato PDF 1.4 para esse fim.
- Você poderá receber uma mensagem de erro ao imprimir ou salvar um trabalho artístico que inclua arquivos EPS vinculados, se esses arquivos tiverem sido salvos em formato binário (por exemplo, no formato EPS padrão do Photoshop). Nesse caso, salve novamente os arquivos EPS no formato ASCII, incorpore os arquivos vinculados no trabalho artístico do Illustrator, imprima em uma porta de impressão binária, em vez de em uma porta de impressão ASCII, ou salve o trabalho artístico no formato AI ou PDF, em vez de no formato EPS.
- Se você estiver gerenciando as cores do trabalho artístico em um documento, as imagens EPS incorporadas farão parte do documento e, portanto, passarão pelo gerenciamento de cores quando enviadas a um dispositivo de impressão. Por outro lado, imagens EPS vinculadas não passam por gerenciamento de cores, mesmo quando esse gerenciamento está ativado para o restante do documento.
- Se você importar uma cor EPS com um nome idêntico ao de uma cor no seu documento, mas com uma definição diferente, o Illustrator exibirá um alerta. Selecione Usar cor do arquivo vinculado, para substituir a cor no documento pela cor EPS no arquivo vinculado. Todos os objetos que utilizarem essa cor no documento serão atualizados apropriadamente. Selecione Usar cor do documento, para deixar a amostra no estado em que se encontra e resolver todos os conflitos de cores usando a cor do documento. Como a visualização do EPS não pode ser alterada, sua visualização pode estar incorreta, mas ele será impresso nas chapas corretas. Selecionar Aplicar a tudo resolverá todos os conflitos de cores com o uso da definição do documento ou do arquivo vinculado, dependendo da opção que você escolher.
- Ocasionalmente, você poderá se deparar com um aviso ao abrir um documento do Illustrator contendo imagens EPS incorporadas. Se o aplicativo não conseguir localizar a imagem EPS original, será necessário extrair a imagem EPS. Selecione a opção Extrair na caixa de diálogo. A imagem será extraída no mesmo diretório que o documento atual. Embora o arquivo incorporado não seja visualizado no documento, ele será impresso corretamente.
- Por padrão, arquivos EPS vinculados são exibidos como uma visualização em alta resolução. Se um arquivo EPS vinculado não estiver visível na janela do documento, talvez a visualização desse arquivo esteja ausente. (Às vezes, as visualizações se perdem durante a transferência de arquivos EPS salvos com visualizações PICT do Mac OS para o Windows.) Para restaurar a visualização, salve novamente o arquivo EPS com uma visualização TIFF. Se o desempenho for prejudicado quando você inserir o EPS, reduza a resolução da visualização: escolha Editar > Preferências > Manuseio de arquivos e área de transferência (Windows), ou Illustrator > Preferências > Manuseio de arquivos e área de transferência (Mac OS), e selecione Usar proxy de baixa resolução para EPS vinculado.

Importação de arquivos DCS

[Para o início](#)

O DCS (Desktop Color Separation) é uma versão do formato EPS padrão. O formato DCS 1.0 apenas oferece suporte a imagens CMYK, enquanto o formato DCS 2.0 oferece suporte a arquivos CMYK de vários canais e a várias tintas especiais. (Essas tintas especiais aparecem como cores especiais no painel Amostras do Illustrator.) O Illustrator reconhece caminhos de recorte em arquivos DCS 1.0 e DCS 2.0 criados no Photoshop. Você pode vincular arquivos DCS no Illustrator, mas não pode incorporá-los ou abri-los.

Para ver interações de transparência DCS no painel Vínculos, escolha Opções do painel, no menu do painel Vínculos, e escolha Mostrar interações de transparências DCS.

Importação de arquivos do AutoCAD

[Para o início](#)

Nota: O Illustrator não abrirá arquivos AutoCAD salvos em uma versão posterior ao AutoCAD 2007.

Arquivos do AutoCAD incluem os formatos DXF e DWG. Você pode importar arquivos do AutoCAD da versão 2.5 até a versão 2007. Durante a importação, é possível especificar a escala, o mapeamento de unidades (unidade personalizada para interpretar todos os dados de comprimento no arquivo do AutoCAD), se as espessuras de linha serão dimensionadas, o layout a ser importado e se o trabalho artístico será centralizado.

O Illustrator oferece suporte à maioria dos dados do AutoCAD, incluindo objetos 3D, formas e caminhos, referências externas, objetos de região, objetos de spline (mapeados como objetos de Bézier que preservam a forma original), objetos rasterizados e objetos de texto. Ao importar um arquivo do AutoCAD contendo referências externas, o Illustrator faz a leitura do conteúdo da referência e a insere nos locais apropriados no arquivo do Illustrator. Se uma referência externa não for encontrada, a caixa de diálogo Vínculo ausente será aberta, para que você possa procurar e recuperar o arquivo.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Importação do trabalho artístico do Photoshop

Importação do trabalho artístico do Photoshop

Opções de importação do Photoshop

Mover parte de uma imagem do Photoshop para o Illustrator

Mover caminhos do Photoshop para o Illustrator

Importação do trabalho artístico do Photoshop

[Para o início](#)

É possível transferir o trabalho artístico de arquivos do Photoshop (PSD) para o Illustrator usando os comandos Abrir, Inserir e Colar e o recurso de arrastar e soltar.

O Illustrator oferece suporte à maioria dos dados do Photoshop, incluindo composições de camadas, camadas, texto editável e caminhos. Isso significa que você pode transferir arquivos entre o Photoshop e o Illustrator sem perder a capacidade de editar o trabalho artístico. Para facilitar a transferência de arquivos entre os dois aplicativos, as camadas de ajuste com visibilidade desativada são importadas (embora fiquem inacessíveis) no Illustrator e restauradas quando exportadas de volta ao Photoshop.

Cores especiais (até 31 canais especiais por arquivo) são importadas como uma única imagem rasterizada de Canal N, que é inserida sobre a imagem de cores de processo. As cores especiais são adicionadas ao painel Amostras como cores personalizadas, com o mesmo nome que possuem no Photoshop. Cores especiais importadas são separadas corretamente.

Arquivos PSD duotônicos são importados como imagens rasterizadas niveladas, com um espaço de 256 cores indexadas e um espaço de cores de Canal N contendo todas as tintas duotônicas. Como o Illustrator utiliza um Canal N, as interações de modos de mistura definidas no Photoshop podem parecer diferentes no Illustrator. As cores de tintas de bibliotecas de cores antigas são definidas como cinza.

Nos casos em que o Illustrator precisa converter os dados do Photoshop, é exibida uma mensagem de aviso. Por exemplo, durante a importação de um arquivo do Photoshop de 16 bits, o Illustrator avisa que a imagem será importada como uma imagem composta nivelada de 8 bits.

Opções de importação do Photoshop

[Para o início](#)

Ao abrir ou inserir um arquivo do Photoshop contendo várias camadas, você pode definir as seguintes opções:

Composição de camadas Se o arquivo do Photoshop contiver composições de camadas, essa opção especificará qual versão da imagem deve ser importada. Selecione Mostrar visualização para exibir uma visualização da composição de camada selecionada. A caixa de texto Comentários exibe comentários a partir do arquivo do Photoshop.

Ao atualizar vínculo Especifica como manipular as configurações de visibilidade de camadas ao atualizar um arquivo vinculado do Photoshop que inclui composições de camadas.

Manter substituições de visibilidade de camada Atualiza a imagem vinculada com base no estado da visibilidade da camada na composição de camadas no momento em que o arquivo foi originalmente inserido.

Usar visibilidade de camada do Photoshop Atualiza a imagem vinculada com base no estado atual da visibilidade de camadas no arquivo do Photoshop.

Converter camadas do Photoshop em objetos e Tornar texto editável onde possível Preserva a maior parte possível da estrutura de camadas e da capacidade de edição do texto, sem sacrificar a aparência. Entretanto, se o arquivo incluir recursos não suportados pelo Illustrator, o Illustrator preservará a aparência do trabalho artístico mesclando e rasterizando camadas. Por exemplo:

- Conjuntos de camadas que usam o modo de mistura Dissolver, bem como todas as camadas em máscaras de recorte, são mesclados em camadas únicas.
- Camadas de ajuste e camadas que utilizam uma opção de Grupo de separação são mescladas com as camadas subjacentes, da mesma forma que as camadas que contêm pixels transparentes e utilizam o modo de mistura Subexposição de cor, Superexposição de cor, Diferença, Superexposição linear, Subexposição linear, Luz viva, Luz linear ou Luz do pino.
- Camadas que utilizam efeitos de camada podem ser mescladas. Porém, o comportamento de mesclagem específico depende do modo de mistura da camada, da presença de pixels transparentes e das opções de mistura da camada.
- Camadas ocultas que exigem mesclagem são descartadas.

Nota: A opção Converter camadas do Photoshop em objetos e tornar texto editável onde possível não está disponível quando você estabelece um vínculo com um arquivo do Photoshop.

Nivelar camadas do Photoshop em imagem única e preservar aparência do texto Importa o arquivo como uma única imagem bitmap. O arquivo convertido não preserva objetos individuais, com exceção do caminho de recorte do documento (se houver). A opacidade é mantida como parte da imagem principal, mas não é editável.

Importar camadas ocultas Importa todas as camadas do arquivo do Photoshop, mesmo as ocultas. Essa opção não está disponível ao se

estabelecer um vínculo com um arquivo do Photoshop.

Importar fatias Preserva todas as fatias incluídas no arquivo do Photoshop. Essa opção somente está disponível ao se abrir ou incorporar um arquivo que inclua fatias.

Mover parte de uma imagem do Photoshop para o Illustrator

[Para o início](#)

1. No Photoshop, selecione os pixels que você deseja mover. Para obter mais informações, consulte a Ajuda do Photoshop.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Copie a seleção no Photoshop e cole-a no Illustrator. Se uma máscara de camada estiver ativa quando você escolher o comando Copiar, o Photoshop copiará essa máscara no lugar da camada principal.
 - Selecione a ferramenta Mover no Photoshop e arraste a seleção até o Illustrator. O Illustrator preenche os pixels transparentes com branco.

Mover caminhos do Photoshop para o Illustrator

[Para o início](#)

1. No Photoshop, use a ferramenta Seleção de componentes de demarcador ou a ferramenta Seleção direta para selecionar os caminhos que você deseja mover.

É possível selecionar qualquer caminho ou segmento de caminho exibido no painel Caminhos, incluindo máscaras de vetor de forma, caminhos de trabalho e caminhos salvos. Para obter mais informações sobre a seleção de caminhos, consulte a Ajuda do Photoshop.
2. Copie e cole ou arraste o caminho até o Illustrator.
3. Na caixa de diálogo Opções de colar, escolha se deseja colar o caminho como forma composta ou caminho composto. O processo de colar como caminho composto é mais rápido, mas pode resultar na perda da capacidade de edição.

Para importar todos os caminhos (mas nenhum pixel) de um documento do Photoshop, escolha Arquivo > Exportar > Demarcadores para o Illustrator (no Photoshop). Em seguida, abra o arquivo resultante no Illustrator.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Salvamento do trabalho artístico

[Salvar o trabalho artístico](#)

[Salvar no formato do Illustrator](#)

[Salvar no formato EPS](#)

[Salvar no formato SVG](#)

[Salvar o trabalho artístico para o Microsoft Office](#)

[Transformação de gráficos de vetor em imagens bitmap](#)

Salvar o trabalho artístico

[Para o início](#)

Quando um trabalho artístico é salvo ou exportado, o Illustrator grava seus dados em um arquivo. A estrutura dos dados depende do formato de arquivo selecionado.

Existem cinco formatos de arquivo básicos (AI, PDF, EPS, FXG e SVG) nos quais você pode salvar um trabalho artístico. Esses formatos são chamados de formatos nativos porque podem preservar todos os dados do Illustrator, incluindo várias pranchetas. (Nos casos dos formatos PDF e SVG, é necessário selecionar as opções Preservar os recursos de edição do Illustrator, para preservar todos os dados do Illustrator.) O EPS e o FXG podem salvar pranchetas individuais como arquivos separados. O SVG salva somente a prancheta ativa, mas o conteúdo de todas as pranchetas é exibido.

Você também pode exportar um trabalho artístico em vários formatos de arquivo para uso fora do Illustrator. Esses formatos são chamados de formatos não nativos, uma vez que o Illustrator não conseguirá recuperar todos os dados se você reabrir o arquivo no programa. Por esse motivo, convém salvar o trabalho artístico no formato AI até terminar de criá-lo e, em seguida, exportá-lo para o formato desejado.

Nota: *Você poderá receber uma mensagem de erro ao salvar um trabalho artístico que inclua arquivos EPS vinculados, se esses arquivos tiverem sido salvos em formato binário (por exemplo, no formato EPS padrão do Photoshop). Nesse caso, salve novamente os arquivos EPS no formato ASCII, incorpore os arquivos vinculados no trabalho artístico do Illustrator ou salve esse trabalho no formato AI ou PDF em vez de no formato EPS.*

Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo móvel no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0207_br. Para assistir a um vídeo sobre como salvar para a Web, consulte www.adobe.com/go/vid0063_br. Para assistir a um vídeo sobre como exportar conteúdo do Illustrator, incluindo uma visão geral sobre os diferentes formatos e quando você deve utilizá-los, consulte www.adobe.com/go/vid0062_br.

Salvar no formato do Illustrator

[Para o início](#)

Se o seu documento contiver mais de uma prancheta e você quiser salvá-lo em uma versão anterior do Illustrator, poderá optar por salvar cada prancheta como um arquivo separado ou combinar o conteúdo de todas as pranchetas em um único arquivo.

1. Selecione Arquivo > Salvar como ou Arquivo > Salvar uma cópia.
2. Digite um nome e escolha um local para o arquivo.
3. Selecione Illustrator (*.AI) como formato de arquivo e clique em Salvar.
4. Na caixa de diálogo Opções do Illustrator, defina as opções desejadas e clique em OK:

Versão Especifica a versão do Illustrator com a qual você deseja que o seu arquivo seja compatível. Formatos herdados não oferecem suporte a todos os recursos na versão atual do Illustrator. Portanto, quando você selecionar uma versão diferente da atual, algumas opções de salvamento não estarão disponíveis e certos tipos de dados serão alterados. Leia os avisos na parte inferior da caixa de diálogo para ficar ciente de como os dados serão alterados.

Sublistar fontes incorporadas quando a porcentagem de caracteres utilizados for menor que Especifica quando incorporar a fonte inteira (em oposição a incorporar apenas os caracteres usados no documento) com base em quantos dos caracteres da fonte são usados no documento. Por exemplo, se uma fonte contiver 1.000 caracteres, mas o documento utilizar somente 10 deles, você poderá chegar à conclusão de que, pelo tamanho de arquivo extra, não vale a pena incorporar essa fonte.

Criar arquivo compatível com PDF Salva uma representação em PDF do documento no arquivo do Illustrator. Selecione essa opção se você quiser que o arquivo do Illustrator seja compatível com outros aplicativos da Adobe.

Incluir arquivos vinculados Incorpora arquivos que estão vinculados ao trabalho artístico.

Incorporar perfis ICC Cria um documento com gerenciamento de cores.

Usar compactação Compacta os dados PDF no arquivo do Illustrator. O uso da compactação aumenta o tempo necessário para salvar o documento. Portanto, cancele a seleção dessa opção se você perceber tempos de salvamento muito lentos (de 8 a 15 minutos).

Salvar cada prancheta em um arquivo separado Salva cada prancheta como um arquivo separado. Também é criado um arquivo mestre

separado que inclui todas as pranchetas. Todo o conteúdo em contato com uma prancheta é incluso no arquivo referente a essa prancheta. Se for necessário transferir o trabalho artístico para que ele caiba em uma única prancheta, uma mensagem de aviso será exibida. Se você não selecionar essa opção, as pranchetas serão combinadas em um único documento e serão convertidas em guias de objetos e (no Illustrator CS3) em áreas de corte. A prancheta usada para o arquivo salvo se baseia no tamanho do perfil de inicialização do documento padrão.

Opções de transparência Determina o que acontece com objetos transparentes quando você escolhe uma versão do formato do Illustrator anterior à versão 9.0. Selecione Preservar caminhos para descartar efeitos de transparência e redefinir o trabalho artístico transparente para opacidade de 100% e modo de mistura Normal. Selecione Preservar aparência e superimposições, para preservar as superimposições que não interagem com objetos transparentes. Superimposições que interagem com objetos transparentes são niveladas.

Importante: Se o seu trabalho artístico contiver áreas complexas e sobrepostas e você exigir uma saída de alta resolução, clique em Cancelar e especifique configurações de rasterização antes de continuar.

Consulte também

[Sobre perfis de cores](#)

Salvar no formato EPS

[Para o início](#)

Praticamente todos os aplicativos de layout de páginas, processamento de texto e gráficos aceitam arquivos EPS importados ou inseridos. O formato EPS preserva muitos dos elementos gráficos criados com o Adobe Illustrator, o que significa que os arquivos EPS podem ser reabertos e editados como arquivos do Illustrator. Como esses arquivos se baseiam na linguagem PostScript, eles podem conter gráficos de vetor e de bitmap. Se o seu trabalho artístico contiver várias pranchetas, estas serão preservadas quando forem salvas no formato EPS.

1. Se o trabalho artístico contiver transparência (incluindo superimposições) e você exigir uma saída de alta resolução, escolha Janela > Visualização do nivelador, para visualizar os efeitos do nivelamento.
2. Selecione Arquivo > Salvar como ou Arquivo > Salvar uma cópia.
3. Digite um nome e escolha um local para o arquivo.
4. Selecione Illustrator EPS (*.EPS) como formato de arquivo e clique em Salvar.
5. Se você deseja criar arquivos separados para cada prancheta, clique em Usar pranchetas e selecione Todos ou especifique um intervalo. Arquivos separados são salvos com um arquivos EPS mestre que contém todas as pranchetas. Se você cancelar a seleção dessa opção, um único arquivo EPS será criado com todas as pranchetas preservadas.
6. Na caixa de diálogo Opções de EPS, defina as opções desejadas e clique em OK:

Versão Especifica a versão do Illustrator com a qual você deseja que o seu arquivo seja compatível. Formatos herdados não oferecem suporte a todos os recursos na versão atual do Illustrator. Portanto, quando você selecionar uma versão diferente da atual, algumas opções de salvamento não estarão disponíveis e certos tipos de dados serão alterados. Leia os avisos na parte inferior da caixa de diálogo para ficar ciente de como os dados serão alterados.

Formato Determina as características da imagem de visualização salva no arquivo. A imagem é exibida em aplicativos que não conseguem exibir diretamente o trabalho artístico em EPS. Se você não deseja criar uma imagem de visualização, escolha Nenhum no menu Formato. Caso contrário, selecione um formato em cores ou preto-e-branco.

Se você selecionar o formato TIFF (cores de 8 bits), escolha uma opção de plano de fundo para a imagem de visualização:

Transparente Produz um plano de fundo transparente.

Opaco Produz um plano de fundo sólido. (Selecione Opaco se o documento EPS for ser usado em um aplicativo Microsoft Office.)

Opções de transparência Determina o que acontece com superimposições e objetos transparentes. As opções disponíveis mudam dependendo da versão de formato selecionada na parte superior da caixa de diálogo.

Se você escolher um formato do CS, especifique como salvar as cores sobrepostas definidas para superimposição e selecione uma predefinição (ou um conjunto de opções) para o nivelamento da transparência. Clique em Personalizado, para personalizar as configurações do nivelador.

Se você escolher um formato herdado anterior ao 8.0, selecione Preservar caminhos para descartar efeitos de transparência e redefinir o trabalho artístico transparente para opacidade de 100% e modo de mistura Normal. Selecione Preservar aparência e superimposições, para preservar as superimposições que não interagem com objetos transparentes. Superimposições que interagem com objetos transparentes são niveladas.

Incorporar fontes (para outros aplicativos) Incorpora todas as fontes que contêm as permissões apropriadas do fornecedor da fonte. A incorporação de fontes garante que a fonte original seja exibida e impressa se o arquivo for inserido em outro aplicativo, como o Adobe InDesign. Entretanto, se o arquivo for aberto no Illustrator, em um computador no qual a fonte não está instalada, está será simulada ou substituída. Esse comportamento serve para impedir o uso ilegal da fonte incorporada.

Nota: Selecionar a opção Incorporar fontes aumenta o tamanho do arquivo salvo.

Incluir arquivos vinculados Incorpora arquivos que estão vinculados ao trabalho artístico.

Incluir miniaturas do documento Cria uma imagem em miniatura do trabalho artístico. A miniatura é exibida nas caixas de diálogo Abrir e Inserir do Illustrator.

Incluir PostScript CMYK em arquivos RGB Permite que documentos com cores RGB sejam impressos a partir de aplicativos sem suporte à saída RGB. Quando o arquivo EPS é reaberto no Illustrator, as cores RGB são preservadas.

Impressão de gradiente e malha de gradiente compatível Permite que impressoras e dispositivos PostScript mais antigos imprimam gradientes e malhas de gradiente, convertendo objetos de gradiente no formato JPEG. Selecionar essa opção pode reduzir a velocidade de impressão em impressoras que não têm problemas com gradientes.

Adobe PostScript® Determina o nível de PostScript usado para salvar o trabalho artístico. Linguagem PostScript Nível 2 representa imagens de bitmap e vetor em cores ou escala de cinza e oferece suporte ao modelos de cores com base em RGB, CMYK e CIE para gráficos de vetor e de bitmap. Linguagem PostScript Nível 3 oferece funcionalidade adicional ao Nível 2, incluindo a capacidade de imprimir objetos de malha ao imprimir em uma impressora PostScript® 3™. Como a impressão em dispositivos de Linguagem PostScript Nível 2 converte objetos de malha de gradiente em imagens bitmap, é preferível imprimir um trabalho artístico que contenha objetos de malha de gradiente em uma impressora PostScript 3.

Consulte também

Impressão e salvamento de trabalhos artísticos transparentes

Visualização das áreas de arte que serão niveladas

Sobre superimposição

Salvar no formato SVG

[Para o início](#)

O SVG é um formato de vetor que produz gráficos da Web interativos de alta qualidade. Existem duas versões dos formatos SVG: SVG e SVG compactado (SVGZ). O SVGZ pode reduzir tamanhos de arquivo em 50% a 80%; porém, não é possível editar arquivos SVGZ usando um editor de texto.

Quando o trabalho artístico é salvo em um formato SVG, os objetos de malha são rasterizados. Além disso, as imagens que não possuem canal alfa são convertidas no formato JPEG. As imagens com um canal alfa são convertidas no formato PNG. Se o seu documento contiver várias pranchetas e você salvar em SVG, a prancheta ativa será preservada. Não é possível salvar pranchetas individuais como arquivos SVG separados.

Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo móvel no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0207_br.

1. Se o trabalho artístico contiver efeitos SVG, selecione cada item ao qual um efeito SVG foi aplicado e mova o efeito até a parte inferior do painel Aparência (logo acima da entrada Opacidade). Se outros efeitos acompanharem um efeito SVG, a saída SVG consistirá em um objeto rasterizado. Além disso, se o trabalho artístico contiver várias pranchetas, selecione aquela que você deseja exportar.
2. Selecione Arquivo > Salvar como ou Arquivo > Salvar uma cópia.
3. Digite um nome e escolha um local para o arquivo.
4. Selecione SVG (*.SVG) ou SVG compactado (*.SVGZ) como formato de arquivo e clique em Salvar.
5. Na caixa de diálogo Opções de SVG, defina as opções desejadas e clique em OK:

Perfis SVG Especifica a Definição de tipo de documento SVG XML para o arquivo exportado.

SVG 1.0 e SVG 1.1 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em um computador de desktop. VG 1.1 é a versão completa da especificação SVG, da qual SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus e SVG Basic 1.1 são subconjuntos

SVG Basic 1.1 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos de capacidade média, como aparelhos portáteis. Lembre-se de que nem todos os aparelhos portáteis oferecem suporte ao perfil SVG Basic. Como resultado, a seleção dessa opção não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os aparelhos portáteis. O SVG Basic não oferece suporte a recortes não retangulares e alguns efeitos de filtro SVG.

SVG Tiny 1.1 e SVG Tiny 1.1+ Adequados para arquivos SVG que serão visualizados em dispositivos pequenos, como celulares. Lembre-se de que nem todos os celulares oferecem suporte aos perfis SVG Tiny e SVG Tiny Plus. Como resultado, a seleção dessas opções não garante que o arquivo SVG será visualizável em todos os dispositivos pequenos.

SVG Tiny 1.2 Adequado para arquivos SVG que serão visualizados em vários dispositivos, desde PDAs e celulares até laptops e computadores de desktop.

O SVG Tiny não oferece suporte a gradientes, transparência, recortes, máscaras, símbolos, padrões, texto sublinhado, texto tachado, texto vertical ou efeitos de filtros SVG. O SVG Tiny Plus inclui a capacidade de exibir gradientes e transparência, mas não oferece suporte a recortes, máscaras, símbolos ou efeitos de filtros SVG.

Para obter informações adicionais sobre os perfis SVG, consulte a especificação SVG no site do W3C (World Wide Web Consortium) (www.w3.org).

Tipo de fonte Especifica como as fontes são exportadas:

Adobe CEF Usa dicas sobre a fonte para renderizar melhor as fontes pequenas. Esse tipo de fonte recebe suporte do Adobe SVG

Viewer, mas pode não receber suporte de outros visualizadores SVG.

SVG Não usa recomendações de fontes. Esse tipo de fonte recebe suporte de todos os visualizadores SVG.

Converter em Contornos Converte o texto em caminhos de vetor. Use essa opção para preservar a aparência visual do tipo em todos os Visualizadores SVG.

Subconjunto de fontes Controla quais glifos (caracteres de uma fonte particular) são incorporados no arquivo SVG exportado. Selecione Nenhum, no menu Subconjunto, se puder confiar nas fontes necessárias instaladas nos sistemas dos usuários finais. Selecione Somente glifos usados de modo a incluir apenas glifos para o texto existente na arte atual. Os outros valores (Inglês comum, Inglês comum + Glifos usados, Romano comum, Romano comum + Glifos usados, Todos os glifos) são úteis quando o conteúdo contextual do arquivo SVG é dinâmico (como texto gerado por servidor ou texto interativo com o usuário).

Local da imagem Determina se as imagens rasterizadas são incorporadas diretamente no arquivo ou vinculadas às imagens JPEG ou PNG exportadas do arquivo original do Illustrator. Incorporar imagens aumenta o tamanho do arquivo, mas garante que as imagens rasterizadas estejam sempre disponíveis.

Preservar recursos de edição do Illustrator Preserva dados específicos do Illustrator ao incorporar um arquivo AI no arquivo SVG (resultando em um tamanho de arquivo maior). Selecione essa opção se você planeja reabrir e editar o arquivo SVG no Illustrator. Observe que, se você fizer alterações manuais nos dados SVG, essas alterações não se refletirão quando o arquivo for reaberto. Isso ocorre porque o Illustrator faz a leitura da parte AI do arquivo e não da parte SVG.

Propriedades do CSS Determina como os atributos de estilo são salvos no código SVG. O método padrão, Atributos de apresentação, aplica propriedades no ponto mais alto da hierarquia, proporcionando a maior flexibilidade para edições e transformações específicas. O método Atributos de estilo cria os arquivos mais legíveis, mas pode aumentar o tamanho do arquivo. Selecione esse método se o código SVG for usado em transformações; por exemplo, em transformações que usam XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). O método Atributos de estilo <Referências de entidade> resulta em tempos de renderização mais curtos e tamanhos de arquivo SVG reduzidos. O método Elemento de estilo é usado ao se compartilhar arquivos com documentos HTML. A seleção desse método permite que você modifique o arquivo SVG de forma a mover um elemento de estilo a um arquivo externo de folha de estilo que também é referenciado pelo arquivo HTML. Porém, a opção Elementos de estilo também resulta em velocidades de renderização reduzidas.

Casas decimais Especifica a precisão dos dados de vetor no arquivo SVG. É possível definir um valor de 1 a 7 casas decimais. Um valor mais alto resulta em um arquivo maior e qualidade de imagem superior.

Codificação Determina como os caracteres são codificados no arquivo SVG. A codificação UTF (Unicode Transformation Format) recebe suporte de todos os processadores XML. (O UTF-8 é um formato de 8 bits; o UTF-16 é um formato de 16 bits.) As codificações ISO 8859-1 e UTF-16 não preservam metadados de arquivos.

Otimizar para o Adobe SVG Viewer Mantém o nível mais alto de dados do Illustrator e, ao mesmo tempo, ainda permite que o arquivo SVG seja manualmente editado. Selecione essa opção para tirar proveito da renderização mais rápida para recursos como efeitos de filtros SVG.

Incluir dados do Adobe Graphics Server Inclui todas as informações necessárias para a substituição de variáveis no arquivo SVG.

Incluir dados de fatiamento Inclui locais e configurações de otimização de fatias.

Incluir XMP Inclui metadados XMP no arquivo SVG. Selecione Arquivo > Informações ou use o Navegador do Bridge para inserir metadados.

Gerar saída de menos elementos <tspan> Permite que o Illustrator ignore configurações de kerning automático durante a exportação, resultando em um arquivo com menos elementos <tspan>. Selecione essa opção para criar um arquivo SVG que seja mais editável do que compacto. Cancele a seleção dessa opção se for essencial manter a aparência do texto com kerning automático.

Usar o elemento <textPath> para texto no caminho Exporta texto em um caminho como um elemento <textPath>. Entretanto, observe que o texto pode parecer diferente no Visualizador SVG do que no Illustrator, já que esse modo de exportação nem sempre conseguirá manter a paridade visual. Em particular, o texto com estouro ficará visível no Visualizador SVG.

Mostrar código SVG Exibe o código do arquivo SVG em uma janela do navegador.

Visualização na Web Exibe o arquivo SVG em uma janela do navegador.

Device Central Abre o arquivo no Device Central para visualização em um celular ou dispositivo móvel específico.

Consulte também

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

Utilização do Adobe Device Central com o Illustrator

Gráficos orientados por dados por meio de modelos e variáveis

Salvar o trabalho artístico para o Microsoft Office

[Para o início](#)

O comando Salvar para Microsoft Office permite criar um arquivo PNG que pode ser usado em aplicativos Microsoft Office.

1. Selecione Arquivo > Salvar para Microsoft Office.

2. Na caixa de diálogo Salvar para Microsoft Office, selecione um local para o arquivo, insira um nome de arquivo e clique em Salvar.

Se quiser personalizar as configurações para PNG, como resolução, transparência e cor de plano de fundo, use o comando Exportar no lugar do comando Salvar para Microsoft Office. Você também pode salvar a arte no formato PNG usando o comando Salvar para Web e dispositivos.

Consulte também

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

Transformação de gráficos de vetor em imagens bitmap

[Para o início](#)

Sobre rasterização

Rasterização é o processo de transformar um gráfico de vetor em imagem bitmap. Durante a rasterização, o Illustrator converte os caminhos do gráfico em pixels. As opções de rasterização definidas determinam o tamanho e as outras características dos pixels resultantes.

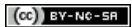
É possível rasterizar objetos de vetor individuais usando o comando Objeto > Rasterizar ou o efeito Rasterizar. Também é possível rasterizar um documento inteiro exportando-o para um formato de bitmap, como JPEG, GIF ou TIFF.

Consulte também

Opções de rasterização

Rasterizar um objeto de vetor

1. Selecione um ou mais objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para rasterizar permanentemente os objetos, escolha Objeto > Rasterizar.
 - Para criar a aparência de rasterização, sem alterar a estrutura subjacente dos objetos, escolha Efeito > Rasterizar.
3. Defina opções de rasterização (consulte Sobre efeitos de rasterização) e clique em OK.



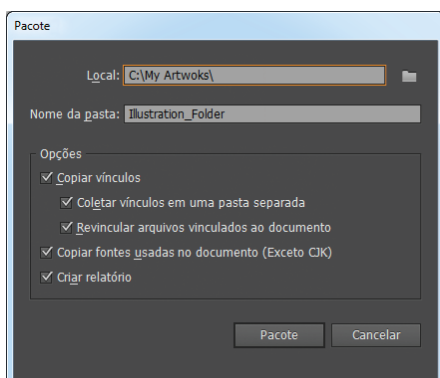
[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Empacotar arquivos

Este recurso está disponível no Adobe Illustrator CS6, CC e posteriores. Para fazer parte da Adobe Creative Cloud, acesse [Adobe Creative Cloud](#).

Você pode reunir os arquivos utilizados, incluindo fontes (exceto chinês, coreano e japonês) e gráficos vinculados para a manuseá-los com facilidade. Ao empacotar um arquivo, você pode criar uma pasta com o documento do Illustrator, fontes necessárias, gráficos vinculados e um relatório do pacote. Este relatório, salvo como um arquivo de texto, inclui as informações sobre os arquivos empacotados.

1. Selecione Arquivo > Pacote.



Caixa de diálogo do pacote

2. Especifique a pasta e as configurações de local:

Local Especifique o local para criar a pasta empacotada

Nome da pasta Especifique um nome para o pacote. Por padrão, o nome da pasta é derivado do nome do documento do Illustrator.

3. Especifique as seguintes opções:

Copiar vínculos Copia arquivos e gráficos vinculados para o local da pasta de pacotes.

Reunir vínculos em uma pasta separada Cria uma pasta de vínculos e insere todos os ativos vinculados naquela pasta. Se esta opção não estiver selecionada, os ativos são copiados ao mesmo nível de pasta que o arquivo .ai.

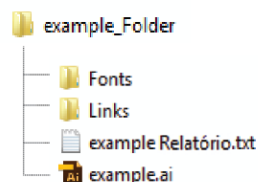
Revincular arquivos vinculados ao documento Altera os vínculos ao local da pasta de pacotes. Se não estiver selecionada, o documento empacotado do Illustrator mantém os vínculos dos ativos no local original e os ativos são coletados no pacote.

Copiar fontes usadas nos documentos (Exceto chinês, japonês e coreano) Copia todos os arquivos de fonte necessários, não toda a família de fontes.

Nota: Um aviso é exibido quando as fontes são empacotadas. Verifique seu contrato de licença para saber se você está autorizado a copiar as fontes.

Criar relatório Cria um relatório resumido para acompanhar os arquivos empacotados. Inclui um resumo dos objetos de cores especiais, todas as fontes utilizadas e ausentes, vínculos ausentes e detalhes de todas as imagens vinculadas e incorporadas.

4. Clique em Pacote. A estrutura de pastas a seguir é criada com os ativos inseridos em suas respectivas pastas.



Estrutura de pastas do pacote



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

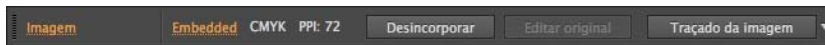
[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Imagens desincorporadas | Somente Creative Cloud

Este recurso está disponível no Adobe Illustrator CS6 somente para membros da Creative Cloud. Para fazer parte da Adobe Creative Cloud, acesse [Adobe Creative Cloud](#).

Ao incorporar imagens em um arquivo do Illustrator, o arquivo de imagem é armazenado no documento. É possível extrair as imagens incorporadas. Para isso, basta desincorporá-las e substituir as imagens incorporadas pelos arquivos PSD extraído ou TIFF correspondentes. Também é possível utilizar ou editar os arquivos extraídos em outro software, que não o Illustrator.

1. Selecione uma imagem incorporada no seu documento e siga uma das instruções a seguir:
 - No Painel de controle, clique em Desincorporar.
 - No menu do painel Vínculos, escolha Desincorporar.



2. Na caixa de diálogo Desincorporar, especifique um nome e um local para o novo arquivo (somente PSD ou TIFF) e clique em Salvar.

A arte ficará desincorporada e vinculada ao arquivo do Illustrator.

Para obter mais informações sobre arquivos vinculados e incorporados, consulte [Importação de arquivos de arte final](#).

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Criação de arquivos Adobe PDF

[Sobre Adobe PDF](#)

[Criar arquivos Adobe PDF](#)

[Predefinições de Adobe PDF](#)

[Personalizar predefinições de PDF](#)

[Carregar predefinições de PDF](#)

Sobre Adobe PDF

[Para o início](#)

PDF (Portable Document Format) é um formato de arquivo universal que preserva as fontes, as imagens e o layout de documentos de origem criados em diversos aplicativos e plataformas. O Adobe PDF é o padrão para a distribuição e o intercâmbio seguros e confiáveis de formulários e documentos eletrônicos em todo o mundo. Os arquivos Adobe PDF são compactos e completos. Qualquer pessoa que possua o software Adobe Reader® gratuito pode compartilhá-los, exibi-los e imprimi-los.

O Adobe PDF é muito eficiente em processos de editoração de impressão. Um composto da sua arte salvo em Adobe PDF transforma-se em um arquivo compacto e confiável que você ou seu prestador de serviços pode exibir, editar, organizar e usar para gerar uma prova. Em seguida, no momento certo do processo de produção, o prestador de serviços poderá imprimir diretamente o arquivo PDF ou processá-lo usando ferramentas de várias origens para tarefas de pós-processamento, como verificações de comprovação, trapping, imposição e separação de cores.

Ao salvar um arquivo no Adobe PDF, você pode optar por criar um arquivo compatível com PDF/X. O PDF/X (Portable Document Format Exchange) é um subconjunto do Adobe PDF que elimina muitas das variáveis de cor, fonte e interrupção que causam problemas de impressão. O PDF/X pode ser usado onde quer que PDFs sejam trocados como páginas-mestre digitais para produção de impressão—na criação ou saída de um estágio do processo de produção, desde que os aplicativos e dispositivos suportem PDF/X.

Os Adobe PDFs podem solucionar os seguintes problemas associados a documentos eletrônicos:

Problema comum	Solução do Adobe PDF
Os destinatários não podem abrir arquivos porque não têm os aplicativos usados para criar esses arquivos.	Qualquer pessoa pode abrir um PDF em qualquer local. Basta ter o software Adobe Reader gratuito.
A combinação de arquivos eletrônicos e cópias impressas é difícil de pesquisar, ocupa muito espaço e exige o aplicativo no qual o documento foi criado.	Os PDFs são compactos, totalmente passíveis de pesquisa e podem ser acessados sempre que desejado por meio do Reader. Links tornam os PDFs fáceis de navegar.
Os documentos são exibidos de forma incorreta em dispositivos portáteis.	PDFs marcados permitem o refluxo de texto para exibição em plataformas móveis, como dispositivos Palm OS®, Symbian™ e Pocket PC®.
Os documentos com formatação complexa não são acessíveis a leitores com deficiência visual.	PDFs marcados contêm informações sobre conteúdo e estrutura, que os tornam leitores de tela acessíveis.

Criar arquivos Adobe PDF

[Para o início](#)

Você pode criar diferentes tipos de arquivos PDF a partir do Illustrator, incluindo PDFs de várias páginas, PDFs em camadas e arquivos compatíveis com PDF/x. PDFs em camadas permite salvar um PDF com camadas que podem ser usadas em diferentes contextos. Arquivos compatíveis com PDF/X amenizam problemas relacionados a cores, fontes e trapping.

Para assistir a um vídeo sobre como criar PDFs a partir de aplicativos do Creative Suite, consulte www.adobe.com/go/vid0209. Para assistir a um vídeo sobre como exportar para PDF 1.7 para fins de revisão ou pré-impressão, consulte www.adobe.com/go/vid0210_br. Para assistir a um vídeo sobre como criar PDFs interativos, consulte www.adobe.com/go/vid0211_br.

Consulte também

[Gerenciamento de cores de PDFs para impressão](#)

Criar um arquivo Adobe PDF

1. Selecione Arquivo > Salvar como ou Arquivo > Salvar uma cópia.
2. Digite um nome e escolha um local para o arquivo.

3. Selecione Adobe PDF (*.PDF) como formato de arquivo e clique em Salvar.
4. Selecione uma predefinição no menu Predefinições de Adobe PDF ou selecione uma categoria na lista à esquerda da caixa de diálogo e personalize as opções.
5. Clique em Salvar PDF.

Para redefinir as opções padrão, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique em Redefinir.

Criar um Adobe PDF de várias páginas

1. Crie várias pranchetas em um documento.
2. Selecione Arquivo > Salvar como e selecione Adobe PDF para Salvar como tipo.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para salvar todas as pranchetas como um PDF, selecione Tudo.
 - Para salvar um subconjunto das pranchetas como um PDF, selecione Intervalo e digite o intervalo das pranchetas.
4. Clique em Salvar e defina opções de PDF adicionais na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF.
5. Clique em Salvar PDF.

Criar um Adobe PDF em camadas

O Adobe InDesign e o Adobe Acrobat oferecem recursos para alterar a visibilidade de camadas em um arquivo Adobe PDF. Ao salvar um arquivo PDF em camadas no Illustrator, você permite que a ilustração seja usada em diferentes contextos. Por exemplo, em vez de criar várias versões da mesma ilustração para uma publicação em diversos idiomas, você pode criar um arquivo PDF que contenha texto para todos os idiomas.

1. Configure a sua ilustração de forma que os elementos ajustáveis (aqueles que você deseja mostrar e ocultar) estejam em camadas de nível superior separadas e não aninhadas em subcamadas.

Por exemplo, se estiver criando uma ilustração a ser adaptada para vários idiomas, coloque o texto de cada idioma em uma camada de nível superior diferente.
2. Salve o arquivo no formato Adobe PDF.
3. Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, escolha Acrobat 8 (1.7) ou Acrobat 7 (1.6) para a opção Compatibilidade.
4. Selecione Criar camadas Acrobat a partir de camadas de nível superior, defina opções adicionais para o PDF e clique em Salvar PDF.

Criar um arquivo compatível com Adobe PDF/X

O PDF/X (Portable Document Format Exchange) é um padrão ISO para intercâmbio de conteúdo gráfico que elimina muitas das variáveis de cor, fonte e trapping que causam problemas de impressão. O Illustrator oferece suporte ao PDF/X-1a (para um fluxo de trabalho CMYK), PDF/X-3 (para um fluxo de trabalho gerenciado por cores) e PDF/X-4 (para um fluxo de trabalho gerenciado por cores com suporte adicional para preservação da transparência como ativa em vez de nivelada).

Você pode criar um arquivo compatível com PDF/X durante o processo de salvar um arquivo PDF.

1. Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, escolha uma predefinição PDF/X ou escolha um formato PDF/X no menu Padrão.
2. Clique em Saída, no lado esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, e defina opções para PDF/X.

Criar documentos PDF compactos

O Illustrator CS5 oferece a opção de salvar um documento no menor tamanho de arquivo possível. Para gerar um PDF compacto do Illustrator, faça o seguinte:

1. Clique em Arquivo > Salvar como e selecione PDF.
2. Na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, selecione a opção Tamanho de arquivo mínimo da Predefinição de Adobe PDF.

Lembre-se de desmarcar a caixa de seleção Preservar recursos de edição do Illustrator, para evitar que os recursos do Illustrator sejam salvos junto com o documento.

Predefinições de Adobe PDF

[Para o início](#)

Predefinição de PDF é um grupo de configurações que afetam o processo de criação de PDFs. Essas configurações são atribuídas de forma a equilibrar o tamanho e a qualidade do arquivo, dependendo de como o PDF será usado. A maioria das predefinições determinadas com antecipação é compartilhada entre componentes do Adobe Creative Suite, inclusive InDesign, Illustrator, Photoshop e Acrobat. Também é possível criar e compartilhar predefinições personalizadas para requisitos exclusivos de saída.

Algumas das predefinições relacionadas a seguir não estarão disponíveis até serem movidas, conforme necessário, da pasta Extras (onde são instaladas por padrão) para a pasta Configurações. Normalmente, as pastas Extras e Configurações estão localizadas em (Windows Vista e

Windows7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, ou (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Algumas predefinições não estão disponíveis em alguns componentes do Creative Suite.

As configurações personalizadas são encontradas em (Windows XP) Documents and Settings/[nome do usuário]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista e Windows 7) Users/[nome do usuário]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, ou (Mac OS) Users/[nome do usuário]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Verifique as configurações de PDF regularmente. As configurações não são revertidas automaticamente em configurações padrão. Aplicativos e utilitários que criam PDFs utilizam o último conjunto de configurações de PDFs definido ou selecionado.

Impressão de alta qualidade Cria PDFs para impressão de qualidade em impressoras de mesa e dispositivos de prova. Essa predefinição usa o PDF 1.4, reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, não altera cores e não nivela a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência). Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior. No InDesign, essa predefinição também cria PDFs marcados.

Ilustrador Padrão (somente no Illustrator) Cria PDFs nos quais todos os dados do Illustrator são preservados. Os PDFs criados com essa predefinição podem ser abertos novamente no Illustrator sem a perda de dados.

Páginas excessivamente grandes (somente no Acrobat) Cria PDFs adequados para exibição e impressão de desenhos de engenharia maiores que 200 x 200 polegadas. Esses PDFs podem ser abertos no Acrobat e no Reader 7.0 ou posterior.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK e RGB) (somente no Acrobat) Usado para preservação a longo prazo (arquivamento) de documentos eletrônicos. O PDF/A-1b usa o PDF 1.4 e converte todas as cores em CMYK ou RGB, dependendo do padrão escolhido. Esses PDFs podem ser abertos em versões do Acrobat e do Reader 5.0 ou posterior.

PDF/X-1a (2001 e 2003) O PDF/X-1a requer a incorporação de todas as fontes, a especificação das máscaras e sangrias apropriadas e a exibição das cores no modo CMYK, cores especiais ou ambos. Arquivos compatíveis devem conter informações que descrevam a condição de impressão para a qual foram preparados. Arquivos PDF criados para compatibilidade com o PDF/X-1a podem ser abertos no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior.

O PDF/X-1a usa o PDF 1.3, reduz a resolução de imagens coloridas e em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes, cria PDFs sem marcas e nivela a transparência por meio da configuração Alta resolução.

Nota: as predefinições de PDF/X-1a:2003 e PDF/X-3 (2003) são colocadas no computador durante a instalação, mas não estarão disponíveis até serem movidas da pasta Extras para a pasta Configurações.

PDF/X-3 Essa predefinição cria um PDF baseado no padrão ISO PDF/X-3:2002. Os arquivos PDF criados nessa configuração podem ser abertos no Acrobat 4.0, no Acrobat Reader 4.0 ou posterior.

PDF/X-4 (2008) Esses arquivos de criação predefinidos ISO PDF/X-4:2008 oferecem suporte para transparências vivas (a transparência não está nivelada) e gerenciamento de cores ICC. Arquivos PDF exportados com essa predefinição estão no formato PDF 1.4. Imagens têm a resolução diminuída, são comprimidas, e as fontes são inseridas da mesma maneira que nas configurações PDF/X-1a e PDF/X-3. É possível criar arquivos PDF compatíveis com PDF/X-4:2008 diretamente nos componentes do Creative Suite 4 e 5, inclusive o Illustrator, o InDesign e o Photoshop. O Adobe Acrobat Pro fornece facilidades para validar e comprovar arquivos PDF em conformidade com PDF/X-4:2008 e também para converter outros arquivos não PDF para PDF/X-4:2008 se possível.

A Adobe recomenda PDF/X-4:2008 como o melhor formato de arquivo PDF para trabalhos de editoração de impressão.

Qualidade de impressão Cria arquivos PDF para produção de impressão de alta qualidade (por exemplo, impressão digital ou separações para uma fotocompositora ou um fixador de chapas), mas não cria arquivos compatíveis com o PDF/X. Nesse caso, a qualidade do conteúdo é a maior preocupação. O objetivo é preservar todas as informações no arquivo PDF necessárias para que a gráfica ou o prestador de serviços imprima o documento corretamente. Este conjunto de opções usa o PDF 1.4, converte cores em CMYK, reduz a resolução de imagens coloridas ou em tons de cinza a 300 ppi e imagens monocromáticas a 1200 ppi, incorpora subconjuntos de todas as fontes e preserva a transparência (para tipos de arquivo compatíveis com a transparência).

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Nota: antes de criar um arquivo Adobe PDF a ser enviado a uma gráfica ou a um prestador de serviços de impressão, determine qual deverá ser a resolução da saída e outras configurações, ou solicite um arquivo .joboptions com as configurações recomendadas. Talvez você precise personalizar as configurações do Adobe PDF para um prestador específico e fornecer seu próprio arquivo .joboptions.

PDF de conteúdo avançado Cria arquivos PDF acessíveis que incluem marcas de formatação, hiperlinks, marcadores, elementos interativos e camadas. Esse conjunto de opções usa PDF 1.5 e incorpora subconjuntos de todas as fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes. Você pode abrir esses arquivos PDF no Acrobat 6.0 e no Adobe Reader 6.0 ou posterior. (A predefinição de PDF de conteúdo avançado está localizada na pasta Extras).

Nota: Essa predefinição era denominada eBook nas versões anteriores de alguns aplicativos.

Menor tamanho do arquivo Cria arquivos PDF para exibição na web, em uma intranet ou para distribuição por e-mail. Esse conjunto de opções usa recursos de compactação, de redução de resolução e uma resolução de imagem relativamente baixa. Ele converte todas as cores para sRGB e incorpora fontes. Também otimiza arquivos para tráfego de bytes. Para melhores resultados, evite utilizar essa predefinição se pretende imprimir o arquivo PDF.

Esses arquivos PDF podem ser abertos no Acrobat 5.0 e no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Padrão (somente no Acrobat) Cria arquivos PDF impressos em impressoras de mesa ou em copiadoras digitais, publicados em CDs ou enviados a clientes como prova de editoração. Este conjunto de opções usa a compactação e a redução de resolução para manter o tamanho do arquivo pequeno, mas também incorpora subconjuntos de todas as fontes (aceitas) usadas no arquivo, converte todas as cores em sRGB e imprime em uma resolução média. Observe que os subconjuntos de fontes do Windows não são incorporados por padrão. Arquivos PDF criados com esse arquivo de configuração podem ser abertos no Acrobat 5.0, no Acrobat Reader 5.0 ou posterior.

Para obter mais informações sobre as configurações de PDF compartilhadas para componentes do Creative Suite, consulte o PDF Integration

Personalizar predefinições de PDF

Embora as predefinições de PDF padrão sejam baseadas em práticas recomendadas, você pode descobrir que o seu fluxo de trabalho, ou talvez o fluxo de trabalho da sua impressora, requer configurações de PDF especializadas que não estão disponíveis nas predefinições internas. Se for esse o caso, você ou o prestador de serviços poderá criar predefinições personalizadas.

1. Selecione Editar > Predefinições de Adobe PDF.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma nova predefinição, clique em Novo. Se você quiser basear a nova predefinição em uma predefinição existente, selecione-a primeiro.
 - Para editar uma predefinição personalizada, selecione-a e clique em Editar. Não é possível editar as predefinições padrão.
 - Para excluir uma predefinição, selecione-a e clique em 'Excluir'.
 - Para salvar uma predefinição em um local diferente da pasta padrão Configurações na pasta Adobe PDF, selecione-a e clique em Salvar como. Especifique um local e clique em 'Salvar'.
3. Defina as opções do PDF e clique em OK.

Como alternativa, você pode criar uma predefinição personalizada ao salvar um arquivo PDF clicando em Salvar predefinição, na parte inferior da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF.

Se quiser compartilhar predefinições com um colega de trabalho, selecione uma ou mais predefinições e clique em Exportar. As predefinições são salvas em um arquivo .joboptions separado, que pode então ser transferido ao colega por e-mail ou pela rede de computadores.

Carregar predefinições de PDF

O Illustrator acompanha arquivos de predefinições de PDF (.joboptions) complementares. Você também pode receber predefinições de PDF personalizadas de prestadores de serviços ou colegas de trabalho.

- ❖ Para carregar predefinições de PDF em todos os aplicativos do Creative Suite, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no arquivo .joboptions.
 - Selecione Editar > Predefinições de Adobe PDF. Clique em Importar e selecione o arquivo .joboptions a ser carregado.



Opções para Adobe PDF

[Definição de opções para Adobe PDF](#)

[Sobre padrões PDF/X](#)

[Níveis de compatibilidade com PDF](#)

[Opções gerais para PDF](#)

[Opções de compactação e redução da resolução para PDF](#)

[Opções de marca e sangria para PDF](#)

[Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para PDF](#)

[Opções de fontes e nivelamento para PDF](#)

[Adição de segurança a arquivos PDF](#)

[Opções de segurança](#)

As opções para Adobe PDF estão divididas em categorias. Alterar qualquer opção faz com que o nome da predefinição se transforme em Personalizada. As categorias estão listadas no lado esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, com exceção das opções Padrão e Compatibilidade, que são exibidas na parte superior da caixa de diálogo.

Definição de opções para Adobe PDF

[Para o início](#)

As opções para Adobe PDF estão divididas em categorias. Alterar qualquer opção faz com que o nome da predefinição se transforme em Personalizada. As categorias estão listadas no lado esquerdo da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF, com exceção das opções Padrão e Compatibilidade, que são exibidas na parte superior da caixa de diálogo.

Padrão Especifica uma padrão de PDF para o arquivo.

Compatibilidade Especifica uma versão de PDF para o arquivo.

Geral Especifica as opções básicas de arquivo.

Compactação Especifica se a arte deverá ser compactada e ter a resolução diminuída e, nesse caso, quais serão as configurações e o método usados.

Marcas e sangrias Especifica as marcas da impressora e as áreas de sangria e espaçador. Embora as opções sejam as mesmas da caixa de diálogo Imprimir, os cálculos são ligeiramente diferentes, já que o PDF não é processado em um tamanho de página conhecido.

Saída Controla a forma como os perfis de método de saída PDF/X e de cores são salvos no arquivo PDF.

Avançado Controla como fontes, superimposições e transparências são salvas no arquivo PDF.

Segurança Adiciona segurança ao arquivo PDF.

Resumo Exibe um resumo das configurações de PDF atuais. Para salvar o resumo como um arquivo de texto ASCII, clique em Salvar resumo.

Sobre padrões PDF/X

[Para o início](#)

Os padrões PDF/X são definidos pela International Organization for Standardization (ISO) e se aplicam ao intercâmbio de conteúdo gráfico. Durante a conversão do PDF, o arquivo processado é verificado com base no padrão especificado. Se o PDF não estiver de acordo com o padrão ISO selecionado, uma mensagem será exibida, pedindo que você escolha entre cancelar a conversão ou prosseguir com a criação de um arquivo não compatível. Os padrões mais amplamente usados para um fluxo de trabalho de publicação para impressão são vários formatos PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 e PDF/X-4.

Nota: Para obter mais informações sobre PDF/X, consulte o [site da ISO](#) e o [site da Adobe na Web](#).

Níveis de compatibilidade com PDF

[Para o início](#)

Ao criar PDFs, é necessário especificar a versão do PDF a ser usada. É possível alterá-la mudando para uma predefinição diferente ou escolhendo uma opção de compatibilidade ao salvar como PDF, ou editar uma predefinição de PDF.

De modo geral, a menos que haja uma necessidade específica de compatibilidade anterior, você deve usar a versão mais atual (neste caso a versão 1.7). A versão mais recente incluirá todos os recursos e todas as funcionalidades mais atuais. Entretanto, para a criação de documentos que serão distribuídos em grande escala, escolha o Acrobat 5.0 (PDF 1.4) ou do Acrobat 6.0 (PDF 1.5) para assegurar que todos os usuários possam visualizá-los e imprimi-los.

A tabela a seguir compara algumas funcionalidades de PDFs criadas com configurações de compatibilidade distintas.

Nota: O Acrobat 8.0 e 9.0 também usam o PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) e Acrobat X (PDF 1.7)
-----------------------	-----------------------	-----------------------	---

Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior.	Os PDFs podem ser abertos no Acrobat 3.0 e no Acrobat Reader 3.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.	A maioria dos PDFs pode ser aberto no Acrobat 4.0 e no Acrobat Reader 4.0 ou posterior. Entretanto, recursos específicos de versões posteriores podem ser perdidos ou talvez não sejam visualizados.
Não pode conter arte-final que use efeitos de transparência ativa. Todas as transparências devem ser achatadas antes da conversão em PDF 1.3.	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)	Existe suporte ao uso de transparências ativas em arte-final. (O recurso do Acrobat Distiller nivela a transparência.)
Não existe suporte para camadas.	Não existe suporte para camadas.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS e posterior ou o InDesign CS e posterior.	Preserva camadas ao criar PDFs em aplicativos que suportam a geração de documentos PDF em camadas, como o Illustrator CS ou posterior ou o InDesign CS ou posterior.
Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com 8 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.	Existe suporte para o espaço de cores DeviceN com até 31 tonalidades.
É possível incorporar fontes multibyte. (O Distiller converte as fontes ao incorporar.)	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.	É possível incorporar fontes multibyte.
Suporta segurança RC4 de 40 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 de 128 bits.	Suporta segurança RC4 e AES (Advanced Encryption Standard) de 128 bits.

Opções gerais para PDF

[Para o início](#)

As seguintes opções podem ser definidas na seção Geral da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF:

Descrição Exibe a descrição da predefinição selecionada e fornece um local para a edição dessa descrição. É possível colar uma descrição armazenada na área de transferência. Editar a descrição de uma predefinição acrescenta a palavra "(modificado)" ao nome da predefinição. De maneira inversa, alterar as configurações em uma predefinição precede a descrição com "[Baseado em <Nome da predefinição atual>]".

Preservar recursos de edição do Illustrator Salva todos os dados do Illustrator no arquivo PDF. Selecione essa opção se quiser poder reabrir e editar o arquivo PDF no Adobe Illustrator.

Importante: A opção *Preservar recursos de edição do Illustrator* neutraliza configurações agressivas de compactação e redução da resolução. Se o tamanho do arquivo for uma preocupação, cancele a seleção dessa opção.

Incorporar miniaturas de página Incorpora uma visualização em miniatura de cada página no PDF, aumentando o tamanho do arquivo. Cancele a seleção dessa configuração quando os usuários do Acrobat 5.0 e de versões posteriores visualizarem e imprimirem o PDF; essas versões geram miniaturas dinamicamente cada vez que clicar no painel Páginas de um PDF.

Otimizar para Modo de Visualização Rápida na Web Otimiza o arquivo PDF para visualização mais rápida em um navegador da Web.

Visualizar PDF depois de Salvar Abre o arquivo PDF recém-criado no aplicativo padrão de visualização de PDF.

Criar camadas Acrobat a partir de camadas de nível superior Salva as camadas de nível superior do Illustrator como camadas do Acrobat no arquivo PDF. Isso permite que usuários do Adobe Acrobat 6, 7 e 8 gerem várias versões do documento a partir de um único arquivo.

Nota: Essa opção apenas está disponível quando a opção *Compatibilidade* está definida como Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) e Acrobat 8 (1.7).

Opções de compactação e redução da resolução para PDF

[Para o início](#)

Ao salvar uma arte vetorial no Adobe PDF, é possível compactar o texto e os traços, além de compactar e reduzir a resolução de imagens bitmap. Dependendo das configurações escolhidas, a compactação e a redução da resolução podem diminuir bastante o tamanho de um arquivo PDF, com pouca ou nenhuma perda de detalhes e de precisão.

A área Compactação da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF está dividida em três seções. Cada seção fornece as seguintes opções para compactação e reamostragem de imagens coloridas, em escala de cinza ou monocromáticas no seu trabalho artístico.

Importante: A opção *Preservar os recursos de edição do Illustrator* (na área de preferências Gerais) neutraliza configurações agressivas de compactação e redução da resolução. Se o tamanho do arquivo for uma preocupação, cancele a seleção dessa opção.

Redução da Resolução Se você pretende usar o arquivo PDF na Web, use os recursos de redução da resolução para obter uma compactação maior. Se pretende imprimir o arquivo PDF com alta resolução, não use esses recursos. Cancele a seleção dessa opção para desativar todas as opções de redução da resolução.

Redução da resolução refere-se à diminuição do número de pixels em uma imagem. Para diminuir a resolução de imagens coloridas, monocromáticas ou em escala de cinza, escolha um método de interpolação — diminuição da resolução pela média, diminuição da resolução bicúbica ou subamostragem — e digite a resolução desejada (em pixels por polegada). Em seguida, insira uma resolução na caixa de texto Para imagens acima de. A resolução de todas as imagens acima desse limite será diminuída.

O método de interpolação escolhido determina como os pixels são excluídos:

Redução da Resolução Média Calcula a média dos pixels em uma área de amostra e substitui toda a área pela cor média dos pixels com a resolução especificada.

Diminuição da Resolução Escolhe um pixel no centro da área de amostra e substitui toda a área usando a cor desse pixel. A subamostragem reduz bastante o tempo de conversão em comparação à redução da resolução, mas gera imagens menos suaves e contínuas.

Redução da Resolução Bicúbica Usa uma média pesada para determinar a cor dos pixels e costuma gerar melhores resultados que o método de diminuição da resolução pelo cálculo da média simples. O método Bicúbico é mais lento e mais preciso, resultando nas gradações mais suaves.

Compactação Determina o tipo de compactação usada. A opção Automático define automaticamente as melhores configurações possíveis de compactação e qualidade para o trabalho artístico contido no arquivo. Na maioria dos arquivos, essa opção produz resultados satisfatórios. Use Automático (JPEG) se precisar da maior compatibilidade possível. Use Automático (JPEG2000) para compactação superior.

compactação ZIP Funciona bem com imagens que possuem grandes áreas de cores únicas ou padrões repetidos e com imagens em preto-e-branco que contêm padrões repetidos. A compactação ZIP pode ser com ou sem perdas, dependendo da configuração de Qualidade.

Compactação JPEG É adequada para imagens em tons de cinza ou coloridas. A compactação JPEG apresenta perdas, o que significa remover dados de imagem e reduzir sua qualidade. Porém, ela procura reduzir o tamanho do arquivo com o mínimo de perdas. Como a compactação JPEG elimina dados, ela pode atingir tamanhos muito menores em comparação à compactação ZIP.

JPEG2000 É o novo padrão internacional para compactação e transferência de dados de imagem. Da mesma forma que a compactação JPEG, a compactação JPEG2000 é adequada para imagens coloridas ou em tons de cinza. Ela também oferece vantagens adicionais, como exibição progressiva.

Compactação CCITT e Run Length Apenas estão disponíveis para imagens bitmap monocromáticas. A compactação CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) é adequada para imagens em preto-e-branco e imagens digitalizadas com profundidade de 1 bit. Grupo 4 é um método genérico que produz boa compactação para a maioria das imagens monocromáticas. Grupo 3, usado pela maioria das máquinas de fax, compacta bitmaps monocromáticos uma linha de cada vez. A compactação em Run Length produz os melhores resultados com imagens que contêm grandes áreas de preto ou branco sólido.

Qualidade da Imagem Determina a intensidade de compactação aplicada. As opções disponíveis dependem do método de compactação. Para a compactação JPEG, o Illustrator fornece as opções Mínima, Baixa, Média, Alta e Qualidade máxima. Para a compactação ZIP, o Illustrator fornece opções de Qualidade de 4 e 8 bits. Se você usar a compactação ZIP de 4 bits com imagens de 4 bits, ou a compactação ZIP com imagens de 4 ou 8 bits, o método ZIP será sem perdas; ou seja, dados não serão removidos para reduzir o tamanho do arquivo e, sendo assim, a qualidade da imagem não será afetada. Porém, o uso da compactação ZIP de 4 bits com dados de 8 bits pode afetar a qualidade, uma vez que há perda de dados.

Tamanho do bloco gráfico Essa opção somente é ativada quando sua configuração correspondente de Compactação é JPEG2000. Ela determina o tamanho dos blocos gráficos para exibição progressiva.

Compactar texto e traçado Aplica compactação a todos os textos e traçados no arquivo. Esse método não resulta em perda de detalhes ou qualidade.

Opções de marca e sangria para PDF

[Para o início](#)

Sangria é a quantidade de trabalho artístico que fica fora da caixa delimitadora da impressão ou das marcas de corte e de aparagem. Você pode incluir a sangria no trabalho artístico como uma margem de erro, para garantir que a tinta se estenda até a borda da página depois que esta for aparada ou para garantir que uma imagem fique dentro do contorno de um documento.

A área Marcas e sangrias da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF permite especificar a extensão da sangria e adicionar várias marcas de impressora ao arquivo.

Todas as marcas de impressora Ativa todas as marcas de impressora (Marcas de aparagem, Marcas de registro, Barras de cores e Informações de página) no arquivo PDF.

Tipo de marca de impressora Permite escolher marcas de impressora romanas, ou marcas japonesas para páginas impressas em idiomas asiáticos.

Marcas de aparagem Coloca uma marca em cada canto da área de aparagem para indicar os limites da caixa de aparagem no PDF.

Espessura da marca de aparagem Determina a espessura do traçado das marcas de aparagem.

Marcas de registro Coloca marcas fora da prancheta para o alinhamento das diferentes separações em um documento colorido.


Deslocamento Determina a distância de todas as marcas de impressora a partir da borda da prancheta. As marcas de aparagem estão no limite do espaço determinado pelo deslocamento.

Barras de cores Adiciona um pequeno quadrado colorido para cada cor spot ou de processo. As cores spot convertidas em cores de processo

são representadas com base em cores de processo. Seu prestador de serviços usa essas marcas para ajustar a densidade da tinta na impressora tipográfica.

'Informações sobre a página' Coloca informações sobre a página fora da prancheta dessa página. As informações sobre a página incluem o nome do arquivo, o número de páginas, a data e a hora atuais e o nome da separação de cores.

Usar configurações de sangria do documento Usa as configurações de sangria do documento em vez das configurações de sangria nesta caixa de diálogo.

Sangrar acima, Sangrar abaixo, Sangrar à esquerda, Sangrar à direita Controla as sangrias do trabalho artístico. Quando o botão  está selecionado, esses quatro valores são proporcionais: a edição de um deles atualizará os outros três valores.

Opções de PDF/X e gerenciamento de cores para PDF

[Para o início](#)

As seguintes opções podem ser definidas na seção Saída da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. As interações opções de Saída podem ser diferentes dependendo de o Gerenciamento de cores estar ativado ou desativado e do padrão PDF selecionado.

Conversão de Cores Especifica como representar informações de cores no arquivo Adobe PDF. Ao converter objetos coloridos no modo RGB ou CMYK, selecione também um perfil de destino no menu pop-up. Todas as informações de cores especiais são preservadas durante a conversão de cores, e somente os equivalentes de cores de processo são convertidos no espaço de cores designado.

Sem Conversão Preserva dados de cores no estado em que se encontram. Essa é a opção padrão quando PDF/X-3 é selecionado.

Converter em destino (Preservar números) Preserva números de cores para conteúdo não marcado no mesmo espaço de cores que o perfil de destino (atribuindo o perfil de destino e não convertendo nesse perfil). O restante do conteúdo é convertido no espaço de destino. Essa opção não estará disponível se o gerenciamento de cores estiver desativado. A inclusão ou não inclusão do perfil é determinada pela Política de inclusão de perfil.

Converter em Destino Converte todas as cores no perfil selecionado para Destino. A inclusão ou não inclusão do perfil é determinada pela Política de inclusão de perfil.

Nota: Quando a opção Converter em destino está selecionada, e o Destino não corresponde ao perfil do documento, um ícone de aviso é exibido ao lado dessa opção.

Destino Descreve a gama do dispositivo de saída RGB ou CMYK final, como um monitor ou um padrão SWOP. Com esse perfil, o Illustrator converte as informações de cores do documento (definidas pelo perfil de origem na seção Espaços de trabalho da caixa de diálogo Configurações de cores) no espaço de cor do dispositivo de saída de destino.

Diretriz de Inclusão de Perfil Determina se um perfil de cor é incluído no arquivo.

Nome do Perfil do Propósito de Saída Especifica a condição de impressão caracterizada para o documento. Um perfil de método de saída é necessário para a criação de arquivos compatíveis com PDF/X. Esse menu apenas ficará disponível se um padrão (ou uma predefinição) PDF/X for selecionado na caixa de diálogo Salvar Adobe PDF. As opções disponíveis dependem de o gerenciamento de cores estar ou não ativado. Por exemplo, se o gerenciamento de cores estiver desativado, o menu listará os perfis de impressora disponíveis. Se o gerenciamento de cores estiver ativado, o menu listará o mesmo perfil selecionado para Perfil de destino (desde que seja um dispositivo de saída CMYK), além de outros perfis de impressora predefinidos.

Nome da condição de saída Descreve a condição de impressão planejada. Essa entrada pode ser útil para o destinatário planejado do documento PDF.

Identificador de Condição de Saída Um ponteiro para obter informações adicionais sobre a condição de impressão planejada. O identificador é automaticamente informado para condições de impressão que estão incluídas no registro ICC.

Nome do Registro Indica o endereço da Web para obter informações adicionais sobre o registro. O URL é automaticamente informado para nomes de registros ICC.

Marcar como trapping Indica o estado de trapping no documento. A conformidade com PDF/X requer um valor Verdadeiro (marcado) ou Falso (desmarcado). Qualquer documento que não atender à exigência será reprovado na verificação de compatibilidade com o PDF/X.

Opções de fontes e nivelamento para PDF

[Para o início](#)

As seguintes opções podem ser definidas na seção Avançado da caixa de diálogo Salvar Adobe PDF:

Sublistar fontes incorporadas quando a porcentagem de caracteres utilizados for menor que Especifica quando incorporar a fonte inteira (em oposição a incorporar apenas os caracteres usados no documento) com base em quantos dos caracteres da fonte são usados no documento. Por exemplo, se uma fonte contiver 1.000 caracteres, mas o documento utilizar somente 10 deles, você poderá chegar à conclusão de que, pelo tamanho de arquivo extra, não vale a pena incorporar essa fonte.

Superimposições Especifica como salvar cores sobrepostas definidas para superimposição. Você pode optar por preservar a superimposição ou por descartá-la. Se a opção Compatibilidade (na parte superior da caixa de diálogo) estiver definida como Acrobat 4 (PDF 1.3), você também poderá optar por simular a superimposição ao nivelar o trabalho artístico.

Predefinição Se a opção Compatibilidade (na parte superior da caixa de diálogo) estiver definida como Acrobat 4 (PDF 1.3) e o trabalho artístico contiver transparência, você poderá especificar uma predefinição (ou um conjunto de opções) para o nivelamento da transparência. Como alternativa, clique em Personalizado para personalizar as configurações do nivelador.

Nota: As opções Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) e Acrobat 7 (PDF 1.6) preservam automaticamente a transparência no trabalho artístico. Por isso, as opções Predefinição e Personalizado não estão disponíveis para esses níveis de compatibilidade.

Adição de segurança a arquivos PDF

[Para o início](#)

Ao salvar como PDF, é possível adicionar proteção por senha e restrições de segurança, limitando não apenas quem pode abrir o arquivo, mas também quem pode copiar ou extrair o conteúdo, imprimir o documento e assim por diante.

Arquivos PDF podem solicitar senhas para abrir documentos (senha de abertura de documento) e para alterar configurações de segurança (senhas de permissões). Se você definir restrições de segurança para o arquivo, deverá especificar também as duas senhas; caso contrário, qualquer pessoa que abrir o arquivo poderá remover as restrições. Se um arquivo for aberto com uma senha de permissão, as restrições de segurança serão desativadas temporariamente.

O método de segurança RC4 da RSA Corporation é usado para arquivos PDF protegidos por senha. O nível de criptografia será alto ou baixo, dependendo da configuração Compatibilidade (na categoria Geral).

Nota: As predefinições de Adobe PDF não suportam configurações de segurança e senhas. Se você selecionar configurações de segurança e senhas na caixa de diálogo 'Exportar Adobe PDF' e clicar em 'Salvar predefinição', as configurações de segurança e senhas não serão preservadas.

Opções de segurança

[Para o início](#)

É possível definir as seguintes opções ao criar PDFs ou ao aplicar proteção por senha a um PDF. As opções variam de acordo com a configuração de 'Compatibilidade'. As opções de segurança não estão disponíveis para padrões ou predefinições PDF/X.

Compatibilidade Define o tipo de criptografia para abrir um documento protegido por senha. A opção Acrobat 6 e posterior permite ativar metadados para pesquisas.

Lembre-se de que nenhum usuário com uma versão anterior do Acrobat pode abrir um documento PDF com configuração de compatibilidade mais alta. Por exemplo, se você selecionar a opção Acrobat 8, o documento não poderá ser aberto no Acrobat 6.0 ou anterior.

Exigir senha para abrir o documento Selecione essa opção para exigir que os usuários digitem a senha especificada para abrir o documento.

Senha para abrir documento Especifique a senha que os usuários devem digitar para abrir o arquivo PDF.

Nota: se você esquecer uma senha, não será possível recuperá-la a partir do documento. Convém armazenar senhas em um local separado e seguro para recuperá-las em caso de necessidade.

Usar senha para restringir a edição de configurações de permissões e segurança Restringe o acesso às configurações de segurança do arquivo PDF. Se o arquivo é aberto no Adobe Acrobat, o usuário pode visualizá-lo, mas deve digitar a senha em 'Permissões' para alterar as configurações 'Segurança' e 'Permissões' do arquivo. Se o arquivo for aberto no Illustrator, no Photoshop ou no InDesign, o usuário deverá digitar a senha de Permissões, pois não é possível abrir o arquivo em um modo somente visualização.

Senha de permissões Especifique uma senha necessária para alterar as configurações de permissões. Essa opção estará disponível apenas se a opção anterior for marcada.

Impressão Permitida Especifica o nível de impressão permitido aos usuários para o documento PDF.

Nenhum Impede que os usuários imprimam o documento.

Baixa resolução (150 dpi) Permite que os usuários imprimam em uma resolução de até 150 dpi. A impressão pode ser mais lenta pois cada página é impressa como uma imagem de bitmap. Essa opção só estará disponível se a opção Compatibilidade estiver definida como Acrobat 5 (PDF 1.4) ou posterior.

Alta resolução Permite imprimir em qualquer resolução, direcionando a saída do vetor de alta qualidade para PostScript e outras impressoras que suportem recursos de impressão de alta qualidade avançados.

Alterações Permitidas Define as ações de edição que são permitidas no documento PDF.

Nenhum Impede que usuários realizem alterações em documentos relacionados no menu Alterações permitidas, como preencher campos de formulários e adicionar comentários.

Inserção, exclusão e rotação de páginas Permite inserir, excluir e girar páginas, bem como criar marcadores e miniaturas. Essa opção está disponível somente para o nível de criptografia alto (RC4 ou AES de 128 bits).

Preencher campos de formulário e assinar Permite preencher formulários e adicionar assinaturas digitais. Essa opção não permite adicionar comentários ou criar campos de formulário e Essa opção está disponível somente para o nível de criptografia alto (RC4 ou AES de 128 bits).

Comentários, preenchimento de campos de formulários e assinaturas Permite a adição de comentários e assinaturas digitais e o preenchimento de formulários. Essa opção não permite adicionar comentários ou criar campos de formulário.

Qualquer um, exceto extração de páginas Permite editar o documento, criar e preencher campos de formulário, além de adicionar comentários e assinaturas digitais.

Ativar a cópia de texto, imagens e outros conteúdos Permite que os usuários selecionem e copiem o conteúdo de um PDF.

Permitir acesso ao texto a dispositivos de leitura de tela para os deficientes visuais Permite a usuários com deficiência visual terem acesso ao documento por meio de leitores de tela, mas não permite a cópia ou extração do conteúdo. Essa opção está disponível somente para o nível de criptografia alto (RC4 ou AES de 128 bits).

Aceitar metadados de texto simples Permite aos usuários copiar e extrair conteúdo do PDF. Essa opção só estará disponível quando a opção Compatibilidade estiver definida como Acrobat 6 ou posterior. Selecionar essa opção permite que sistemas de armazenamento/pesquisa e mecanismos de busca acessem os metadados armazenados no documento.

Mais tópicos da Ajuda

 [Gerenciamento de cores de PDFs para impressão](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportação do trabalho artístico

Exportar o trabalho artístico

Formatos de arquivo para exportar o trabalho artístico

Opções de exportação para o AutoCAD

Opções de exportação para o Flash

Opções de exportação para JPEG

Opções de exportação para o Photoshop

Opções de exportação para PNG

Opções de exportação para TIFF

Exportar o trabalho artístico

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Exportar.
2. Selecione um local para o arquivo e insira um nome de arquivo.
3. Selecione um formato no menu pop-up Salvar como tipo (Windows) ou Formato (Mac OS).
4. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS).

Para assistir a um vídeo sobre como exportar conteúdo do Illustrator, incluindo uma visão geral sobre os diferentes formatos e quando você deve utilizá-los, consulte www.adobe.com/go/vid0062_br.

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

Formatos de arquivo para exportar o trabalho artístico

[Para o início](#)

Nota: Somente é possível exportar várias pranchetas nos seguintes formatos: SWF, JPEG, PSD, PNG e TIFF.

Desenho do AutoCAD e Arquivo de intercâmbio AutoCAD (DWG e DXF) Desenho do AutoCAD é o formato de arquivo padrão para salvar gráficos de vetor criados no AutoCAD. Arquivo de intercâmbio do AutoCAD é um formato de intercâmbio de desenhos para exportar desenhos do AutoCAD ou para importar desenhos de outros aplicativos. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para o AutoCAD.

Nota: Por padrão, traçados ou preenchimentos brancos em um trabalho artístico do Illustrator são exportados para formatos do AutoCAD como traçados ou preenchimentos pretos, enquanto traçados ou preenchimentos pretos no Illustrator são exportados para o formato do AutoCAD como brancos.

BMP Um formato de imagem do Windows padrão. Você pode especificar um modelo de cores, uma resolução e uma configuração de suavização de serrilhado para rasterizar o trabalho artístico, bem como um formato (Windows ou OS/2) e uma profundidade de bits para determinar o número total de cores (ou tons de cinza) que a imagem pode conter. Para imagens de 4 e 8 bits que usam o formato do Windows, também é possível especificar a compactação RLE.

EMF (Enhanced Metafile) Amplamente usado por aplicativos do Windows como formato de intercâmbio para exportar dados de gráficos de vetor. O Illustrator pode rasterizar alguns dados de vetor ao exportar o trabalho artístico para o formato EMF.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Comumente usado para salvar fotografias. O JPEG preserva todas as informações de cores de uma imagem, mas faz a compactação do tamanho dos arquivos descartando dados de maneira seletiva. O JPEG é um formato padrão para exibição de imagens na Web. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para JPEG. Você também pode salvar uma imagem como um arquivo JPEG usando o comando Salvar para Web e dispositivos.

Nota: Artefatos, como padrões ondulados ou áreas maciças de faixas, são adicionados a uma arquivo sempre que você o salva como JPEG. Sempre salve arquivos JPEG a partir da imagem original e não de um JPEG anteriormente salvo.

Macintosh PICT Usado com aplicativos de layout de páginas e gráficos do Mac OS para transferir imagens entre aplicativos. O PICT é especialmente eficaz para a compactação de imagens com extensas áreas de cores sólidas.

Flash (SWF) Um formato de gráfico com base em vetores para gráficos da Web animados e interativos. Você pode exportar um trabalho artístico para o formato do Flash (SWF) para uso em design da Web e exibir esse trabalho artístico em qualquer navegador equipado com o plug-in do Flash Player. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para o Flash. Também é possível salvar uma imagem como arquivo SWF usando o comando Salvar para Web e dispositivos (consulte [Opções de otimização para SWF \(Illustrator\)](#)) e exportar texto como Flash dinâmico ou texto de Entrada (consulte Marcar texto para exportação ao Flash). Além de exportar o trabalho artístico no formato do Flash, você também pode copiar o trabalho artístico do Illustrator e colá-lo no Flash. A fidelidade do trabalho artístico é mantida ao passar pela área de transferência.

Você pode criar um trabalho artístico vetorial para revestimentos do Flex no Adobe Illustrator e exportá-lo usando o script Criar revestimento do Flex. Capas e extensões flexíveis para o Illustrator estão disponíveis em www.adobe.com/go/flex_skinning_br. Para obter mais informações sobre revestimentos do Flex e o Flex Builder, consulte a documentação do Flex no site Adobe.com.

Photoshop (PSD) O formato padrão do Photoshop. Se o seu trabalho artístico contiver dados que não podem ser exportados para o formato do

Photoshop, o Illustrator preservará a aparência do trabalho artístico mesclando as camadas no documento ou rasterizando esse trabalho artístico. Como resultado, é possível que, em certas ocasiões, camadas, subcamadas, formas compostas e texto editável talvez não sejam preservados no arquivo do Photoshop, mesmo que você tenha selecionado a opção de exportação apropriada. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para o Photoshop.

PNG (Portable Network Graphics) Usado para compactação sem perdas e para a exibição de imagens na Web. Ao contrário do GIF, esse formato oferece suporte para imagens de 24 bits e gera transparências de plano de fundo sem arestas irregulares. Entretanto, nem todos os navegadores da Web são compatíveis com imagens PNG. O PNG preserva a transparência em imagens RGB e em escala de cinza. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para PNG. Também é possível salvar uma imagem como arquivo PNG usando o comando Salvar para Web e dispositivos.

Targa (TGA) Concebido para uso em sistemas que usam a placa de vídeo Truevision®. Você pode especificar um modelo de cores, uma resolução e uma configuração de suavização de serrilhado para rasterizar o trabalho artístico, bem como uma profundidade de bits, para determinar o número total de cores (ou tons de cinza) que a imagem pode conter.

Formato de texto (TXT) Usado para exportar texto em uma ilustração para um arquivo de texto. (Consulte Exportar texto para um arquivo de texto.)

TIFF (Tagged-Image File Format) Usado para trocar arquivos entre aplicativos e plataformas de computador. O TIFF é um formato flexível de imagem bitmap suportado pela maioria dos aplicativos de pintura, edição de imagens e layout de página. A maioria dos scanners de mesa pode gerar arquivos TIFF. Para obter mais informações, consulte Opções de exportação para TIFF.

WMF (Windows Metafile) Um formato de intercâmbio intermediário para aplicativos de 16 bits do Windows. O formato WMF é suportado por quase todos os programas de layout e desenho do Windows. Entretanto, tem suporte limitado a gráficos de vetor e, sempre que possível, o formato EMF deve ser usado no lugar do formato WMF.

Opções de exportação para o AutoCAD

[Para o início](#)

Ao exportar um trabalho artístico para o formato DXF ou DWG, você pode definir as seguintes opções:

Versão do AutoCAD Especifica a versão do AutoCAD que suporta o arquivo exportado.

Escala Insira valores para Unidades de escala para especificar como o Illustrator interpreta dados de comprimento ao gravar no arquivo do AutoCAD.

Dimensionar espessuras de linha Dimensiona as espessuras de linha, junto com o restante do desenho, no arquivo exportado.

Número de cores Determina a intensidade de cores do arquivo exportado.

Formato de arquivo rasterizado Especifica se as imagens ou os objetos que forem rasterizados durante a exportação serão salvos no formato PNG ou JPEG. Apenas o PNG oferece suporte para transparência. Se você precisar preservar o máximo possível da aparência, escolha o PNG.

Preservar aparência Selecione se você precisa manter a aparência, mas não precisa fazer edições no arquivo exportado. Selecionar essa opção pode resultar em uma perda significativa da capacidade de edição. Por exemplo, o texto pode ficar contornado e os efeitos, rasterizados. É possível selecionar essa opção ou a opção Editabilidade máxima, mas não ambas.

Editabilidade máxima Selecione se a necessidade de editar o arquivo no AutoCAD for maior do que a necessidade de manter a aparência. Essa opção pode resultar em uma perda significativa da aparência, especialmente se você tiver aplicado efeitos de estilo. É possível selecionar essa opção ou a opção Preservar aparência, mas não ambas.

Exportar somente a arte selecionada Exporta somente o trabalho artístico no arquivo que está selecionado no momento da exportação. Se não houver um trabalho artístico selecionado, um arquivo em branco será exportado.

Alterar caminhos para aparência Altera os caminhos no AutoCAD de forma a manter a aparência original, se necessário. Por exemplo, durante a exportação, se um caminho se sobrepuser a outros objetos e alterar sua aparência, essa opção irá alterar o caminho de modo a manter a aparência dos objetos.

Texto em contorno Converte todo o texto em caminhos antes da exportação para manter a aparência. O Illustrator e o AutoCAD podem interpretar atributos de texto de maneiras diferentes. Selecione essa opção para manter o máximo da fidelidade visual (às custas da capacidade de edição). Se você precisar editar o texto no AutoCAD, não selecione essa opção.

Opções de exportação para o Flash

[Para o início](#)

Ao exportar um trabalho artístico para o formato SWF, você pode definir as seguintes opções Básicas e Avançadas. Você pode exportar várias pranchetas para no formato SWF. Para assistir a um vídeo sobre como exportar arquivos SWF a partir do Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0214_br. (Para assistir a um vídeo sobre como importar arquivos do Illustrator para o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0197_br, e para assistir a um vídeo sobre como usar o Flash e o Illustrator juntos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_br.)

A qualquer momento, você pode clicar em Visualização na Web, para visualizar o arquivo no navegador da Web padrão (o plug-in para navegador do Flash Player deve estar instalado para o navegador), ou clicar em Device Central, para visualizar o arquivo no Flash Player, em um celular ou dispositivo móvel específico.

Nota: Se a sua meta é trazer o trabalho artístico do Illustrator para um documento do Flash, basta colá-lo nesse documento. Todos os caminhos, traçados, gradientes, textos (especifique Texto do Flash), máscaras, efeitos (como sombra no texto) e símbolos são mantidos. Além disso, você pode especificar como as camadas são importadas ao serem coladas: como camadas do Flash, quadros ou símbolos gráficos. Para assistir a um vídeo sobre como importar, copiar e colar entre aplicativos da Web, consulte www.adobe.com/go/vid0193_br.

Antes de clicar em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) na caixa de diálogo Exportar, especifique como exportar várias pranchetas. Se você

quiser exportar pranchetas como arquivos SWF separados, selecione Usar pranchetas na caixa de diálogo Exportar. Para exportar apenas um intervalo de pranchetas, especifique o intervalo. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) e especifique as seguintes opções:

Predefinição Especifica o arquivo de configurações de opções de predefinição a ser usado para exportação. Se você alterar as configurações padrão, essa opção se transformará em Personalizado. É possível salvar configurações de opções personalizadas como uma nova predefinição a ser reutilizada com outros arquivos. Para salvar configurações de opções como uma predefinição, clique em Salvar predefinição.

Exportar como Especifica como converter camadas do Illustrator:

Arquivo do AI para arquivo SWF Exporta o trabalho artístico para um único quadro. Selecione essa opção para preservar máscaras de recorte de camadas.

Camadas do AI para quadros SWF Exporta o trabalho artístico em cada camada para um quadro SWF separado, criando um SWF animado.

Camadas do AI para arquivos SWF Exporta o trabalho artístico em cada camada para um arquivo SWF separado. O resultado são vários arquivos SWF, cada um contendo um único quadro com o trabalho artístico de uma única camada do Illustrator.

Camadas do AI para símbolos SWF Converte o trabalho artístico de cada camada em um símbolo e o exporta para um único arquivo SWF. As camadas AI são exportadas como símbolos de Clipe de filme SWF. Os símbolos são nomeados com o uso de seus nomes de camada correspondentes. Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz de símbolos entre o Illustrator e o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0198_br.

Pranchetas do AI para arquivos SWF Exporta cada uma das pranchetas selecionadas em um arquivo SWF separado. Essa será a única opção disponível se você optar por preservar várias pranchetas na caixa de diálogo Salvar como. Se você salvar uma predefinição com essa opção selecionada, apenas poderá usar essa predefinição salva em arquivos com várias pranchetas.

Versão Especifica a versão do Flash Player para navegar por arquivos importados. A opção Compactar arquivo não está disponível no Flash versão 5 e anteriores. As opções Texto dinâmico e Texto inserido não estão disponíveis na versão 3 e anteriores.

Escala de altura da arte Exporta o trabalho artístico do Illustrator, dentro das bordas da prancheta selecionada, para o arquivo SWF. Qualquer trabalho artístico fora das bordas será recortado. Esta opção é marcada e desativada quando são exportadas várias pranchetas.

Preservar aparência Selecione Preservar aparência para nivelar o trabalho artístico em uma única camada antes de exportar. Selecionar essa opção limita a capacidade de edição do arquivo.

Compactar arquivo Compacta os dados SWF, resultando em um tamanho de arquivo menor. Observe que os Flash players anteriores ao Flash Player 6 não conseguem abrir ou exibir arquivos compactados. Não use essa opção se não souber em que versão do Flash player o arquivo será visualizado.

Exportar símbolos no painel Exporta todos os símbolos no painel Símbolos. Se um símbolo não tiver uma instância ativa no trabalho artístico, esse símbolo não será incluído nos quadros exportados. Entretanto, ele estará disponível para uso na Biblioteca de símbolos do Flash, dentro do ambiente de autoria do Flash.

Exportar texto como contornos Converte o texto em caminhos de vetor. Use essa opção para preservar a aparência visual do texto em todos os Flash players. Se preferir ter capacidade máxima de edição de texto, cancele a seleção dessa opção. Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz do texto entre o Flash e o Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0199_br.

Ignorar informações de kerning do texto Exporta o texto sem os valores de kerning.

Incluir metadados Exporta os metadados associados ao arquivo. As informações XMP exportadas são minimizadas para manter o tamanho do arquivo pequeno. Por exemplo, miniaturas não são incluídas.

Proteger na importação Proíbe os usuários de modificar o arquivo SWF exportado.

Senha Digite uma senha para evitar que o arquivo seja aberto por usuários não autorizados ou em aplicativos diferentes do Adobe Flash.

Qualidade da curva Determina a precisão das curvas de Bézier. Um valor mais baixo reduz o tamanho do arquivo exportado, com uma pequena perda na qualidade das curvas. Um valor mais alto maior aumenta a precisão da reprodução das curvas de Bézier, mas resulta em um tamanho de arquivo maior.

Cor de fundo Especifica uma cor de plano de fundo para o arquivo SWF exportado.

Segurança de reprodução local Especifica se você deseja que o arquivo acesse apenas arquivos locais ou arquivos de rede durante a reprodução.

Para especificar opções Avançadas, clique em Avançado e especifique qualquer uma destas opções:

Formato de imagem Determina como o trabalho artístico é compactado. A compactação sem perdas mantém a melhor qualidade da imagem, mas cria um arquivo SWF grande. A compactação com perdas (JPEG) cria um arquivo SWF menor, mas adiciona artefatos à imagem. Selecione Sem perdas se você pretende continuar a trabalhar no(s) arquivo(s) no Flash e selecione Com perdas se for exportar o arquivo SWF final.

Qualidade JPEG Especifica a quantidade de detalhes na imagem exportada. Quanto melhor a qualidade, maior será o tamanho do arquivo. (Essa opção somente estará disponível se você escolher a compactação Com perdas.)

Método Especifica o tipo de compactação JPEG usada. Linha de base (padrão) aplica o tipo padrão de compactação, enquanto Linha de base otimizada aplica otimização adicional. (Essas opções somente estarão disponíveis se você escolher a compactação Com perdas.)

Resolução Ajusta a resolução da tela para imagens bitmap. A resolução para arquivos SWF exportados pode ser de 72 a 600 pixels por polegada (ppi). Valores de resolução mais altos melhoram a qualidade da imagem, mas aumentam o tamanho do arquivo.

Taxa de quadros Especifica a taxa na qual a animação será reproduzida no Flash Player. (Essa opção somente está disponível para Camadas do AI para quadros SWF.)

Repetição Faz com que animação seja repetida continuamente, em vez de ser reproduzida uma vez e, em seguida, parar, quando reproduzida no Flash Player. (Essa opção somente está disponível para Camadas do AI para quadros SWF.)

Animar misturas Especifica se objetos misturados devem ou não ser animados. Selecionar essa opção gera os mesmos resultados que soltar objetos misturados manualmente em camadas antes da exportação. Misturas sempre são animadas do início ao fim, independentemente da ordem das camadas.

Se você selecionar Animar misturas, selecione um método para exportar a mistura:

Na sequência Exporta cada objeto na mistura para um quadro separado na animação.

Na compilação Constrói uma sequência cumulativa de objetos nos quadros da animação. Por exemplo, o objeto na extremidade inferior da mistura aparece em cada um dos quadros, enquanto o objeto na extremidade superior da mistura aparece apenas no último quadro.

Ordem das camadas Determina a linha do tempo da animação. Selecione De baixo para cima para exportar camadas começando com a camada na extremidade inferior do painel Camadas. Selecione De cima para baixo para exportar camadas começando com a camada na extremidade superior do painel Camadas. (Essa opção somente está disponível para Camadas do AI para quadros SWF.)

Exportar camadas estáticas Especifica uma ou mais camadas ou subcamadas a serem usadas como conteúdo estático em todos os Quadros SWF exportados. O conteúdo das camadas ou subcamadas selecionadas estará presente como arte de fundo em todos os quadros SWF exportados. (Essa opção somente está disponível para Camadas do AI para quadros SWF.)

Opções de exportação para JPEG

[Para o início](#)

Se o seu documento contiver várias pranchetas, especifique como exportá-las antes de clicar em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) na caixa de diálogo Exportar. Para exportar cada prancheta como um arquivo JPEG separado, selecione Usar pranchetas na caixa de diálogo Exportar. Para exportar apenas um intervalo de pranchetas, especifique o intervalo. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) e especifique as seguintes opções:

Qualidade Determina a qualidade e o tamanho do arquivo JPEG. Selecione uma opção no menu Qualidade ou insira um valor entre 0 e 10 na caixa de texto Qualidade.

Modelo de cor Determina o modelo de cor do arquivo JPEG.

Método e digitalizações Selecione Linha de base (padrão), para usar um formato reconhecido pela maioria dos navegadores da Web, Linha de base otimizada, para usar cores otimizadas e um tamanho de arquivo um pouco menor, e Progressivo, para exibir uma série de digitalizações cada vez mais detalhadas (você especifica quantas) à medida que a imagem é transferida por download. Nem todos os navegadores da Web oferecem suporte a imagens JPEG de linha de base otimizada e progressivas.

Profundidade Determina a resolução do arquivo JPEG. Selecione Personalizada para especificar uma resolução.

Suavização de serrilhado Remove bordas irregulares no trabalho artístico realizando uma superamostragem. Cancelar a seleção dessa opção ajuda a manter as bordas definidas do traçado quando ele é rasterizado.

Mapa de imagens Gera um código para mapas de imagens. Se você selecionar essa opção, selecione Lado cliente (.html) ou Lado servidor (.map) para determinar o tipo de arquivo gerado.

Incorporar perfis ICC Salva perfis ICC no arquivo JPEG.

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

[Sobre perfis de cores](#)

Opções de exportação para o Photoshop

[Para o início](#)

Se o seu documento contiver várias pranchetas, especifique como exportá-las antes de clicar em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) na caixa de diálogo Exportar. Para exportar cada prancheta como um arquivo PSD separado, selecione Usar pranchetas na caixa de diálogo Exportar. Para exportar apenas um intervalo de pranchetas, especifique o intervalo. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) e especifique as seguintes opções:

Modelo de cor Determina o modelo de cor do arquivo exportado. Exportar um documento CMYK como RGB, ou vice-versa, pode causar alterações inesperadas na aparência de áreas transparentes, especialmente naquelas que incluem modos de mistura. Se você alterar o modelo de cor, deverá exportar o trabalho artístico como imagem simples (a opção Gravar camadas não está disponível).

Resolução Determina a resolução do arquivo exportado.

Nivelar imagem Mescla todas as camadas e exporta o trabalho artístico do Illustrator como imagem rasterizada. Escolher essa opção preserva a aparência visual do trabalho artístico.

Gravar camadas Exporta grupos, formas compostas, camadas aninhadas e fatias como camadas separáveis e editáveis do Photoshop. As camadas aninhadas com mais de cinco níveis de profundidade são mescladas em uma única camada do Photoshop. Selecione Editabilidade máxima para exportar objetos transparentes (ou seja, objetos com máscara de opacidade, opacidade constante inferior a 100% ou modo de mistura diferente de Normal) como camadas editáveis em tempo real do Photoshop.

Preservar editabilidade de texto Exporta texto de pontos horizontal e vertical em camadas (incluindo camadas aninhadas com até cinco níveis de profundidade) para texto editável do Photoshop. Se isso for comprometer a aparência do trabalho artístico, cancele a seleção dessa opção para rasterizar o texto como alternativa.

Editabilidade máxima Grava cada subcamada de nível superior em uma camada separada do Photoshop, se isso não for comprometer a aparência do trabalho artístico. Camadas de nível superior se tornam conjuntos de camadas do Photoshop. Objetos transparentes permanecem objetos transparentes editáveis. Além disso, cria uma camada de forma do Photoshop para cada forma composta em uma camada de nível superior, se isso não for comprometer a aparência do trabalho artístico. Para gravar formas compostas com traçados sólidos, altere o tipo de Junção para Arredondado. Independentemente de você selecionar ou não essa opção, todas as camadas com mais de 5 níveis de profundidade serão mescladas em uma única camada do Photoshop.

Nota: O Illustrator não pode exportar formas compostas que possuem estilos gráficos, traçados pontilhados ou pincéis aplicados. Essas formas compostas se tornam rasterizadas.

Suavização de serrilhado Remove bordas irregulares no trabalho artístico realizando uma superamostragem. Cancelar a seleção dessa opção

ajuda a manter as bordas definidas do traçado quando ele é rasterizado.

Incorporar perfis ICC Cria um documento com gerenciamento de cores.

Opções de exportação para PNG

[Para o início](#)

Se o seu documento contiver várias pranchetas, especifique como exportá-las antes de clicar em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) na caixa de diálogo Exportar. Para exportar cada prancheta como um arquivo PNG separado, selecione Usar pranchetas na caixa de diálogo Exportar. Para exportar apenas um intervalo de pranchetas, especifique o intervalo. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) e especifique as seguintes opções:

Resolução Determina a resolução da imagem rasterizada. Valores de resolução mais altos melhoram a qualidade da imagem, mas aumentam o tamanho do arquivo.

Nota: Alguns aplicativos abrem arquivos PNG em 72 ppi, independentemente da resolução especificada. Nesses aplicativos, as dimensões da imagem serão alteradas. (Por exemplo, o trabalho artístico salvo em 150 ppi será mais de duas vezes maior do que o trabalho artístico salvo em 72 ppi.) Portanto, apenas altere a resolução quando você souber que o aplicativo de destino aceita resoluções diferentes de 72 ppi.

Cor Especifica uma cor para o preenchimento da transparência. Selecione Transparente para preservar a transparência, Branco para preencher a transparência com branco, Preto para preencher a transparência com preto ou Outro para selecionar outra cor para o preenchimento da transparência.

Suavização de serrilhado Remove bordas irregulares no trabalho artístico realizando uma superamostragem. Cancelar a seleção dessa opção ajuda a manter as bordas definidas do traçado quando ele é rasterizado.

Entrelaçado Exibe versões de baixa resolução da imagem à medida que o arquivo é transferido por download em um navegador. O entrelaçamento pode fazer com que o tempo de download pareça menor, mas também aumenta o tamanho do arquivo.

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

Opções de exportação para TIFF

[Para o início](#)

Se o seu documento contiver várias pranchetas, especifique como exportá-las antes de clicar em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) na caixa de diálogo Exportar. Para exportar cada prancheta como um arquivo TIFF separado, selecione Usar pranchetas na caixa de diálogo Exportar. Para exportar apenas um intervalo de pranchetas, especifique o intervalo. Clique em Salvar (Windows) ou Exportar (Mac OS) e especifique as seguintes opções:

Modelo de cor Determina o modelo de cor do arquivo exportado.

Resolução Determina a resolução da imagem rasterizada. Valores de resolução mais altos melhoram a qualidade da imagem, mas aumentam o tamanho do arquivo.

Suavização de serrilhado Remove bordas irregulares no trabalho artístico realizando uma superamostragem. Cancelar a seleção dessa opção ajuda a manter as bordas definidas do traçado quando ele é rasterizado.

Compactação LZW Aplica a compactação LZW, um método de compactação sem perdas que não descarta detalhes da imagem. Selecione essa opção para produzir um arquivo menor.

Ordem de bytes Determina a sequência apropriada de bytes para gravar o arquivo de imagem, com base na plataforma escolhida. O Illustrator e os aplicativos mais recentes podem ler arquivos usando a ordem de bytes de qualquer plataforma. Entretanto, se você não souber em que tipo de programa o arquivo pode ser aberto, selecione a plataforma na qual ele será lido.

Incorporar perfis ICC Cria um documento com gerenciamento de cores.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Informações de arquivos e metadados

Sobre metadados

Visão geral do painel Informações do documento

Metadados são um conjunto de informações padronizadas sobre um arquivo, como o nome do autor, a resolução, o espaço de cor, o copyright e as palavras-chave aplicadas ao arquivo.

As informações de arquivos no painel Informações do documento fornecem informações gerais de arquivos e características de objetos, bem como o número e os nomes de estilos gráficos, cores personalizadas, gradientes, fontes e arte inserida.

Sobre metadados

[Para o início](#)

Metadados são um conjunto de informações padronizadas sobre um arquivo, como o nome do autor, a resolução, o espaço de cor, o copyright e as palavras-chave aplicadas ao arquivo. Por exemplo, a maioria das câmeras digitais anexa algumas informações básicas a um arquivo de imagem, como altura, largura, formato de arquivo e hora na qual a imagem foi capturada. Você pode usar metadados para simplificar o fluxo de trabalho e organizar seus arquivos.

Sobre o padrão XMP

As informações de metadados são armazenadas com o uso do padrão XMP (Extensible Metadata Platform), no qual o Adobe Bridge, o Adobe Illustrator, o Adobe InDesign e o Adobe Photoshop foram criados. Os ajustes feitos nas imagens com o Photoshop® Camera Raw são armazenados como metadados XMP. XMP é criado em XML, e na maioria dos casos, os metadados são armazenados no arquivo. Se não for possível armazenar as informações no arquivo, os metadados serão armazenados em um arquivo de cache separado, denominado arquivo secundário. O XMP facilita a troca de metadados entre os aplicativos Adobe e em fluxos de trabalho de publicação. Por exemplo, é possível salvar metadados de um arquivo como um modelo e, em seguida, importar os metadados para outros arquivos.

Os metadados armazenados em outros formatos, como Exif, IPTC (IIM), GPS e TIFF, são sincronizados e descritos com XMP para que possam ser facilmente visualizados e gerenciados. Outros aplicativos e recursos (por exemplo, o Adobe Drive) também usam o XMP para comunicar e armazenar informações, como comentários de versão, que podem ser pesquisados com o uso do Adobe Bridge.

Na maioria dos casos, os metadados permanecem com o arquivo mesmo se o formato do arquivo for alterado (por exemplo, de PSD para JPG). Os metadados também são mantidos quando os arquivos são inseridos em um documento ou projeto Adobe.

Se você for um desenvolvedor C++ ou Java, utilize o XMP Toolkit SDK para personalizar o processamento e a troca de metadados. Se você for um desenvolvedor Adobe Flash ou Flex, utilize o SDK de Informações do arquivo XMP para personalizar a caixa de diálogo Informações do arquivo. Para obter mais informações, visite o site da Adobe.

Trabalho com metadados no Adobe Bridge e nos componentes do Adobe Creative Suite

Vários dos poderosos recursos do Adobe Bridge que permitem organizar, pesquisar e controlar os arquivos e versões dependem dos metadados XMP nos arquivos. O Adobe Bridge fornece duas formas de trabalhar com metadados: pelo painel Metadados e pela caixa de diálogo Informações do arquivo.

Em alguns casos, existem várias visualizações para a mesma propriedade de metadados. Por exemplo, uma propriedade pode ser identificada como Autor em uma visualização e como Criador em outra visualização, mas ambas referem-se à mesma propriedade subjacente. Mesmo que você personalize essas visualizações para fluxos de trabalho específicos, elas continuam padronizadas através do XMP.

Visão geral do painel Informações do documento

[Para o início](#)

Use o painel Informações do documento para ver listagens de informações gerais de arquivos e características de objetos, bem como o número e os nomes de estilos gráficos, cores personalizadas, padrões, gradientes, fontes e arte inserida. Para exibir o painel, escolha Janela > Informações do documento.

- Para visualizar tipos diferentes de informações, selecione uma opção no menu do painel: Documento, Objetos, Estilos de gráfico, Pincéis, Objetos de cores especiais, Objetos de padrão, Objetos de gradiente, Fontes, Imagens vinculadas, Imagens incorporadas e Detalhes de fontes.
- Para visualizar informações apenas sobre o objeto selecionado, escolha Apenas seleção, no menu do painel. Deixar essa opção desmarcada lista informações sobre o documento inteiro.
- Para salvar uma cópia das informações do arquivo como um arquivo de texto, escolha Salvar no menu do painel. Especifique um nome e uma localização e clique em Salvar.
- Para visualizar as dimensões da prancheta, clique na ferramenta Prancheta, escolha Documento no menu do painel e clique para selecionar a prancheta que você deseja visualizar.

Mais tópicos da Ajuda

 [Adicione metadados usando a caixa de diálogo Informações do arquivo](#)

 [Trabalhe com modelos de metadados](#)

 [Importe metadados para um documento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

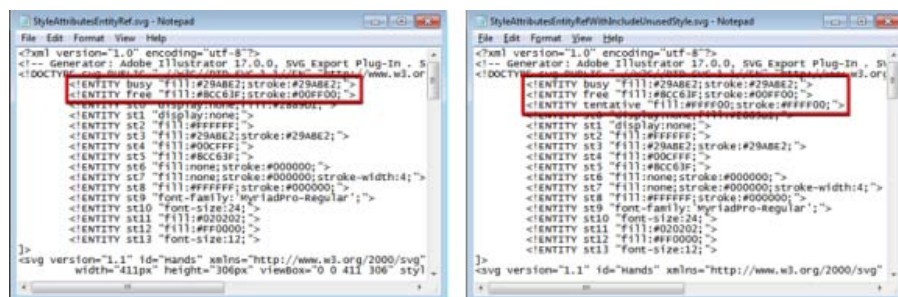
Exportar estilos de gráficos SVG em CSS | Illustrator CC

Ao criar trabalhos artísticos contendo vários elementos, os designers seguem um tema. Por exemplo, o design do site envolve a criação de vários recursos estreitamente relacionados no estilo e na aparência. Quando um designer usa determinados estilos, outro designer pode usar outros estilos (definidos, mas não usados) para criar outros recursos.

No Illustrator CC, o recurso Salvar como SVG permite:

Exportar estilos não usados. Ao exportar um trabalho artístico no formato SVG, agora é possível exportar mesmo os estilos não usados criados mas que não estão sendo usados nesta arte em particular. Isso permite que outro designer ou desenvolvedor que está importando estilos use os estilos gráficos não usados em outro trabalho artístico.

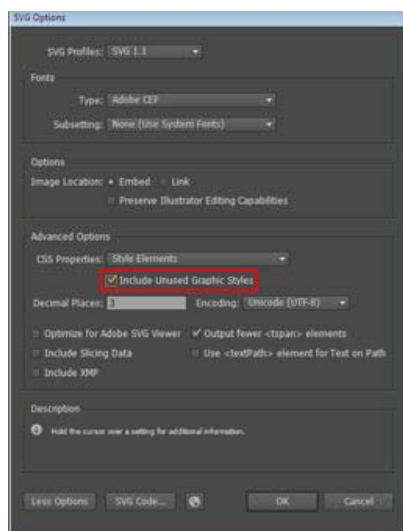
Exportar nomes de estilos gráficos. No código CSS exportado, os estilos gráficos agora terão nomes associados a eles, facilitando a identificação do estilo gráfico certo.



Os nomes de estilos gráficos agora são incluídos no código CSS (à esquerda); os estilos não usados podem ser incluídos no código CSS (à direita)

Para exportar estilos não usados:

1. Se você quiser salvar um arquivo no formato SVG, clique em Arquivo > Salvar como.
2. No menu suspenso Salvar como texto, selecione SVG, digite o nome do arquivo e clique em Salvar.
3. Na caixa de diálogo Opções de SVG, clique em Mais opções, na área Opções avançadas, selecione a opção Incluir estilos gráficos não usados e clique em OK.



Opção para incluir estilos gráficos não usados ao salvar no formato SVG

Informações sobre Vínculos

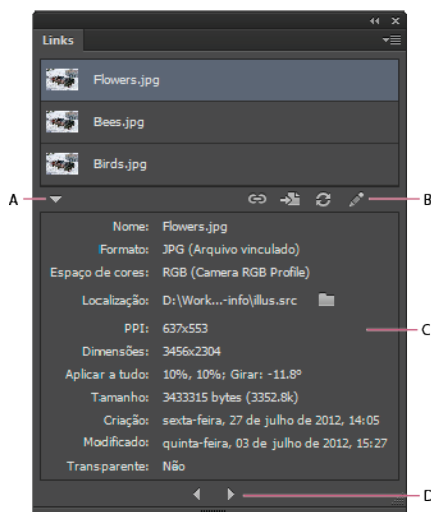
Este recurso está disponível no Adobe Illustrator CS6, CC e posteriores. Para fazer parte da Adobe Creative Cloud, acesse [Adobe Creative Cloud](#).

O painel Vínculos (Janela > Vínculos) exibe uma lista de todas as artes inseridas (incorporadas ou vinculadas) em um documento do Illustrator. As informações sobre vínculos são exibidas no painel Vínculos. Para exibir as informações de arquivos vinculados, siga as instruções a seguir:

- No painel Vínculos, clique duas vezes em um vínculo.
- No painel Vínculos, selecione um vínculo e, em seguida, clique no botão Exibir informações sobre vínculos.
- Selecione um objeto vinculado, clique no hiperlink Tipo de objeto no painel Controle para abrir o painel Vínculos e clique no botão Informações sobre vínculos.



Clique no hiperlink Tipo de objeto para abrir o painel Informações sobre vínculos para o objeto selecionado
A. Tipo de objeto **B.** Detalhes do arquivo vinculado



Painel Vínculos com área de Informações sobre Vínculos

A. Exibir informações sobre Vínculos **B.** Ações dos Vínculos **C.** Área de informações sobre vínculos **D.** Ícones de navegação Anterior/Próximo

Use os ícones Revincular, Ir para o vínculo, Atualizar vínculo e Editar original. Como antes, estas opções também estão disponíveis no menu do painel.

O painel Informações sobre vínculos exibe as seguintes informações:

Nome Exibe o nome do arquivo vinculado

Formato Exibe o tipo do arquivo vinculado e o tipo da vinculação: vinculado ou incorporado.

Espaço da Cor Exibe o espaço da cor e o perfil da cor do arquivo vinculado. Espaço em branco em arquivos incorporados.

Local Exibe o local da pasta do arquivo vinculado. Clique no ícone da Pasta para abrir a pasta no Explorer (Windows) ou Finder (Mac OS).

PPI Exibe o valor efetivo de Pixels por polegada (PPI) do arquivo vinculado.

Dimensões Exibe as dimensões originais do arquivo vinculado. Este valor não é alterado mesmo que o arquivo vinculado seja transformado (redimensionado, girado).

Escala Exibe os valores da arte para escala e rotação.


Criação Exibe a data em que o arquivo foi criado.

Modificação Exibe a data em que o arquivo foi modificado pela última vez.

Transparência Indica se a imagem contém transparência alfa.

Para obter mais informações sobre o painel Vínculos, consulte [Visão geral sobre o painel Vínculos](#).

Para exibir as informações sobre Vínculos em versões anteriores do Illustrator, escolha Janela > Informações sobre documento e, em seguida, escolha Imagens vinculadas no menu do painel. Para obter mais informações, consulte [Visão geral sobre o painel Informações sobre documentos](#).

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

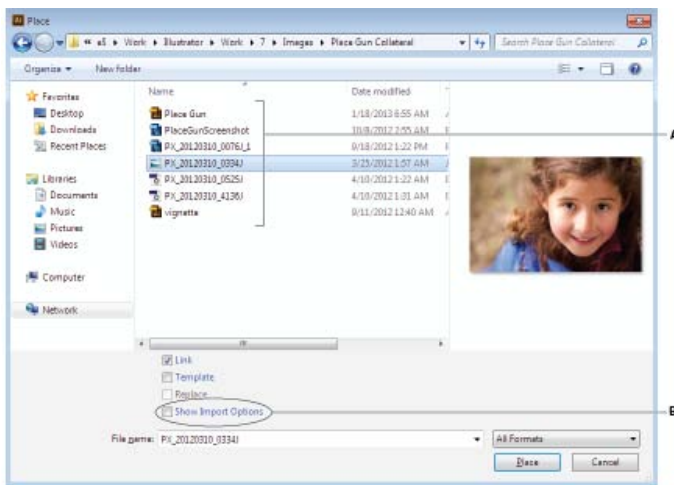
Place multiple files | Illustrator CC

The Place command is the primary method of importing external files into an Illustrator document. The Place feature provides the highest level of support for file formats, placement options, and color. After you place a file, use the Links panel to identify, select, monitor, and update it.

You can place one or more files in a single action. Use this feature to select multiple images and then place the images one by one, in an Illustrator document.

Place multiple files at a time

1. Open an Illustrator file that you want to place external files in, and then click File > Place.
2. In the Place dialog, select multiple files using the Ctrl (Cmd) or Shift (Opt) keys.



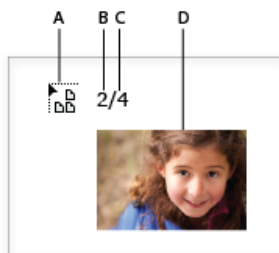
Select one or more files from the available assets, and then choose to show import options (if necessary)

A. Select one or more files **B.** Show Import Options checkbox

3. Do one of the following:

- Click Place. In the Illustrator document, the pointer turns into the loaded graphics icon.
- Select the Show Import Options check box, and then click Place. The Import Options dialog box is displayed for assets that have import settings in Illustrator. When you finish selecting the options for each asset, the pointer turns into the loaded graphics icon.


Note: The settings that you specify in the Import Options dialog determine the preview image of the asset, displayed next to the loaded graphics pointer.



The pointer changes, to indicate that more than one graphic is loaded.

A. Loaded graphics pointer **B.** Position of the currently displayed asset, in the list of loaded graphics **C.** Total number of assets loaded **D.** Thumbnail preview of the current asset

4. Use the Left or Right Arrow keys to browse the list of loaded assets. A thumbnail preview of the current asset is displayed whenever you press the Left or Right Arrow key.
 5. To place an image, do one of the following:
 - Point the loaded graphics pointer at a location, and click the precise location in the Illustrator file. The current asset is placed at its original dimensions.
 - Point the loaded graphics pointer at a location, and then drag the loaded graphics pointer. The current asset is placed in a rectangle bounding box. The dimensions of the rectangle are proportionate to the size of the original asset.
 6. To quickly view and modify the import options of an asset:
 - Press the Left or Right Arrow keys to preview the loaded assets.
 - When you see the preview of the asset whose import options you would like to modify, press Shift and click the mouse.
 - Modify the necessary options, and then click OK.
 7. To discard an asset that is loaded and ready to be placed, use the arrow keys to navigate to the asset, and then press Esc.
-

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Texto

Importar e exportar texto

Importação de texto

Exportação de texto

Importação de texto

[Para o início](#)

Você pode importar texto no seu trabalho artístico a partir de um arquivo que foi criado em outro aplicativo. O Illustrator oferece suporte aos seguintes formatos para a importação de texto:

- Microsoft® Word para Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 e 2007
- Microsoft Word para Mac OS X, 2004 e 2008
- RTF (Rich Text Format)
- Texto simples (ASCII) com codificação em ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Big 5 chinês, cirílico, GB18030, grego, turco, báltico e centro-europeu

Uma vantagem de importar texto de um arquivo, em vez de copiá-lo e colá-lo, é que o texto importado mantém sua formatação de caracteres e parágrafos. Por exemplo, o texto de um arquivo RTF mantém suas especificações de fonte e estilo no Illustrator. Você também pode definir opções de codificação e formatação ao importar texto a partir de um arquivo de texto simples.

Importante: Ao importar texto de arquivos RTF e do Microsoft Word, certifique-se de que as fontes usadas no arquivo estejam disponíveis no sistema. Fontes e estilos de fontes ausentes, incluindo fontes com o mesmo nome, mas com formatos diferentes (Type 1, TrueType ou CID), podem causar resultados inesperados. Em sistemas japoneses, as diferenças em conjuntos de caracteres pode impedir que o texto inserido no Windows apareça na tela de sistemas Mac OS.

Importar texto para um novo arquivo

1. Selecione Arquivo > Abrir.
2. Selecione o arquivo de texto que deseja abrir e clique em Abrir.

Importar texto em um arquivo existente

1. Selecione Arquivo > Inserir. Selecione o arquivo de texto que deseja importar e clique em Inserir.
2. Se estiver inserindo um arquivo de texto simples (.txt), faça o seguinte e clique em OK:
 - Especifique o conjunto de caracteres e a plataforma que foram usados para criar o arquivo.
 - Selecione uma opção de Retornos de carro extras, para determinar como o Illustrator processa retornos de carro extras no arquivo.
 - Selecione a opção Espaços extras se quiser que o Illustrator substitua strings de espaços no arquivo por tabulações. Insira o número de espaços a serem substituídos por uma tabulação.

Exportação de texto

[Para o início](#)

Exportar texto para um arquivo de texto

1. Usando uma ferramenta de texto, selecione o texto que deseja exportar.
2. Selecione Arquivo > Exportar.
3. Na caixa de diálogo Exportar, selecione um local para o arquivo e insira um nome de arquivo.
4. Selecione o formato de texto (TXT) como o formato de arquivo.
5. Insira o nome do novo arquivo de texto na caixa de nome e clique em Salvar (Windows), ou em Exportar (Mac OS).
6. Selecione uma plataforma e um método de criptografia e clique em Exportar.

Marcar texto para exportação ao Flash

É possível exportar texto do Illustrator para o Adobe Flash de várias maneiras. O texto pode ser exportado como texto estático, dinâmico ou inserido. O texto dinâmico também permite especificar uma URL para o site que será aberto quando um usuário clicar nesse texto. Para obter mais informações sobre texto dinâmico e inserido, consulte a Ajuda do Flash.

O texto do Flash pode conter texto de ponto, texto de área ou texto em um caminho. Todo esse texto é convertido em texto de área no formato

SWF. As caixas delimitadoras permanecem as mesmas e as transformações aplicadas a elas são preservadas no formato SWF. Objetos de texto encadeados são exportados individualmente. Se você quiser marcar e exportar todos os objetos de um encadeamento, certifique-se de selecionar e marcar cada um deles. O texto com estouro é importado para o Flash Player intacto.

Depois de marcar o texto, você poderá importá-lo para o Flash exportando-o a partir do Illustrator ou copiando-o e colando-o.

Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz de texto entre o Illustrator e o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0199_br.

Nota: Marcar ou desmarcar um texto não altera o texto original no Illustrator. É possível alterar a marca a qualquer momento, sem alterar o original.

1. Selecione um objeto de texto e clique em Texto do Flash no Painel de controle.

2. No painel Texto do Flash, selecione uma das opções a seguir no menu Tipo:

Texto estático Exporta texto ao Flash Player como um objeto de texto comum que não pode ser alterado de forma dinâmica ou programática no Flash. O conteúdo e a aparência do texto estático são determinados na ocasião da criação do texto.

Texto dinâmico Exporta o texto como dinâmico, que pode ser programaticamente atualizado em tempo de execução por meio de marcas e comandos Actionscript. Você pode usar texto dinâmico para pontuações de esportes, cotações de ações, manchetes de notícias e finalidades semelhantes nas quais o texto precisa ser dinamicamente atualizado.

Texto inserido Exporta o texto como inserido, o que equivale ao texto dinâmico, mas também permite edição por parte dos usuários no Flash Player. Use texto inserido para formulários, pesquisas ou outras finalidades semelhantes em que os usuários possam inserir ou editar o texto.

3. (Opcional) Insira um nome de instância para o objeto de texto. Se você não inserir um nome de instância, o nome padrão do objeto de texto no painel Camadas será usado no Flash para manipular esse objeto.

4. Especifique um Tipo de renderização. A opção Usar fontes de dispositivo converte glifos em fontes de dispositivo (a suavização de serrilhado não está disponível para fontes de dispositivo).

Nota: Em geral, nomes de fonte são usados textualmente e transferidos diretamente ao sistema de fontes da plataforma de reprodução para a localização da fonte em questão. Entretanto, existem vários nomes de fontes indiretas especiais que são mapeados para nomes de fontes diferentes, dependendo da plataforma de reprodução. Esses mapeamentos indiretos possuem código fixo em cada porta específica de plataforma do Flash Player, e as fontes de cada plataforma são escolhidas entre fontes padrão do sistema ou outras fontes que provavelmente estarão disponíveis. Como consideração secundária, os mapeamentos indiretos são especificados para maximizar a similaridade de fontes indiretas entre plataformas.

Animação Otimiza o texto para saída em uma animação.

Legibilidade Otimiza o texto para legibilidade.

Personalizar Permite especificar valores personalizados para a Espessura e a Nitidez do texto.

Usar fontes de dispositivo Converte glifos em fontes de dispositivo. A suavização de serrilhado não está disponível para fontes de dispositivo.

_sans, _serif e _typewriter Fazem o mapeamento de fontes indiretas ocidentais entre plataformas para garantir uma aparência semelhante.


Gothic, Tohaba (Gothic Mono) e Mincho Fazem o mapeamento de fontes indiretas japonesas entre plataformas para garantir uma aparência semelhante.

Nota: Para obter mais informações sobre fontes indiretas, consulte o documento de especificações do Flash, disponível no site Adobe.com.

5. (Opcional) Selecione qualquer um destes procedimentos:

Selecionável  Torna o texto exportado selecionável no Flash.

Mostrar borda em torno do texto  Torna as bordas do texto visíveis no Flash.

Editar opções de caracteres  Abre a caixa de diálogo Incorporação de caracteres, para que você possa incorporar caracteres específicos no objeto de texto. Você pode escolher na lista fornecida os caracteres a serem incorporados, digitar os caracteres na caixa de texto Inclua os seguintes caracteres, clicar em Preenchimento automático para selecionar automaticamente os caracteres que precisam ser incorporados ou realizar qualquer combinação dessas opções.

6. (Opcional) Se o texto tiver sido marcado como Dinâmico, você poderá especificar a URL da página que deseja abrir quando esse texto for clicado e, em seguida, escolher uma janela de destino para especificar onde deseja carregar a página:

_self Especifica o quadro atual na janela atual.

_blank Especifica uma nova janela.

_parent Especifica o pai do quadro atual.

_top Especifica o quadro de nível superior na janela atual.

7. Se você tiver marcado o texto como Texto inserido, especifique o máximo de caracteres que podem ser digitados no objeto de texto.

Depois de marcar o texto como texto do Flash, você poderá selecioná-lo todo de uma vez escolhendo **Selecionar > Objeto > Texto dinâmico do Flash** ou **Texto inserido do Flash**.

Mais tópicos da Ajuda

[Vídeo sobre texto do Flash](#)

 [Opções de otimização SWF \(Illustrator\)](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)


Criar texto

- Inserir texto em um ponto
- Inserir texto em uma área
- Gerenciar a área de texto
- Criar linhas e colunas de texto
- Ajustar um título pela largura total de uma área de texto
- Encadeamento de texto entre objetos
- Quebrar texto em um objeto
- Alinhar tipo ao objeto
- Excluir objetos de texto vazios do trabalho artístico

Inserir texto em um ponto

[Para o início](#)

Texto de ponto é uma linha de texto horizontal ou vertical que começa onde você clica e aumenta à medida que os caracteres são digitados. Cada linha de texto é independente: a linha aumenta ou diminui à medida que é editada, mas não há quebra para a próxima linha. A digitação de texto desse modo é útil para a adição de algumas palavras à arte-final.

1. Selecione a ferramenta Tipo **T** ou a ferramenta Tipo vertical **↓T**.
O ponteiro se transforma em um cursor em I dentro de uma caixa pontilhada. A pequena linha horizontal perto da parte inferior do cursor em I marca a posição da linha de base, na qual o texto está disposto.
2. (Opcional) Defina opções de formação de texto no Painel de controle, no painel Caractere ou no painel Parágrafo.
3. Clique no local em que você deseja que a linha de texto comece.
Importante: *Certifique-se de não clicar em um objeto existente, pois isso converte o objeto de texto em texto de área ou texto em um caminho. Se um objeto existente estiver localizado onde você deseja inserir texto, bloqueie ou oculte esse objeto.*
4. Insira o texto. Pressione Enter ou Return para iniciar uma nova linha de texto dentro do mesmo objeto de texto.
5. Quando terminar de inserir texto, clique na ferramenta Seleção  para selecionar o objeto de texto. Como alternativa, clique no texto com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada.

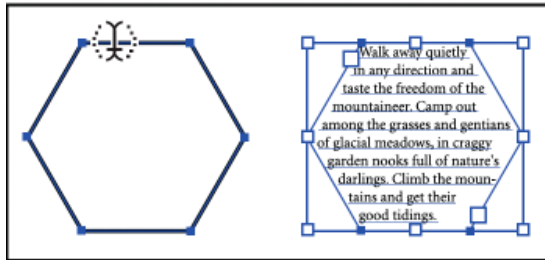
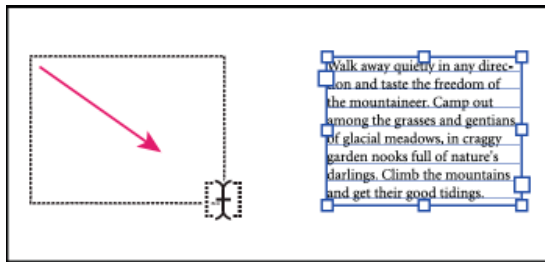
Nota: Para obter mais informações sobre como trabalhar com texto no Illustrator, consulte o artigo sobre como trabalhar com texto, em www.adobe.com/go/learn_ai_type_br.

Inserir texto em uma área

[Para o início](#)

O texto de área (também denominado texto de parágrafo) usa os limites de um objeto para controlar o fluxo de caracteres, horizontalmente ou verticalmente. Quando um texto atinge um limite, ele é quebrado automaticamente para se ajustar em uma área definida. Essa maneira de inserir texto é útil quando você deseja criar um ou mais parágrafos, como em uma brochura.

1. Defina a área delimitadora:
 - Selecione a ferramenta Tipo **T** ou a ferramenta Tipo vertical **↓T** e arraste diagonalmente para definir uma área delimitadora retangular.
 - Desenhe o objeto que você deseja usar como área delimitadora. (Não importa se o objeto tem atributos de preenchimento ou traçado, pois o Illustrator os remove automaticamente.) Em seguida, selecione a ferramenta Tipo **T**, Tipo vertical **↓T**, Tipo de área **▭** ou Tipo de área vertical **▮** e clique em qualquer local no caminho do objeto.

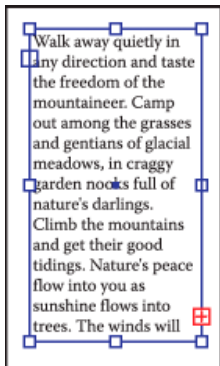


Criação de uma área de texto arrastando (acima) e conversão de uma forma existente em área de texto (abaixo)

Nota: Se o objeto for um caminho aberto, será necessário usar a ferramenta Tipo de área para definir a área delimitadora. O Illustrator desenha uma linha imaginária entre os pontos finais do caminho para definir os limites.

- (Opcional) Defina opções de formação de texto no Painel de controle, no painel Caractere ou no painel Parágrafo.
- Insira o texto. Pressione Enter ou Return para iniciar um novo parágrafo.
- Quando terminar de inserir texto, clique na ferramenta Seleção para selecionar o objeto de texto. Como alternativa, clique no texto com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada.

Se você inserir mais texto do que é possível ajustar em uma área, uma pequena caixa contendo um símbolo de adição (+) será exibida próxima à parte inferior da área delimitadora.



Exemplo de estouro de texto

É possível redimensionar a área de texto ou aumentar o demarcador para exibir o estouro de texto. Você pode também encadear o texto em outro objeto.

Para assistir a um vídeo sobre como criar texto de ponto e de área, consulte www.adobe.com/go/vid0045_br. Para obter mais informações sobre como trabalhar com texto no Illustrator, consulte o artigo sobre como trabalhar com texto, em www.adobe.com/go/learn_ai_type_br.

Gerenciar a área de texto

[Para o início](#)

Redimensionar uma área de texto

É possível redimensionar texto de várias formas, o que depende se você está criando tipo de ponto, tipo de área ou texto em um caminho.

Não há limite para a quantidade de texto que pode ser escrita utilizando tipo de ponto; portanto, não é necessário redimensionar a caixa de texto neste caso.

Ao utilizar a ferramenta de tipo de área, arraste um objeto e digite dentro da área selecionada. Neste caso, o texto será redimensionado quando você redimensionar o objeto utilizando a ferramenta Seleção direta.

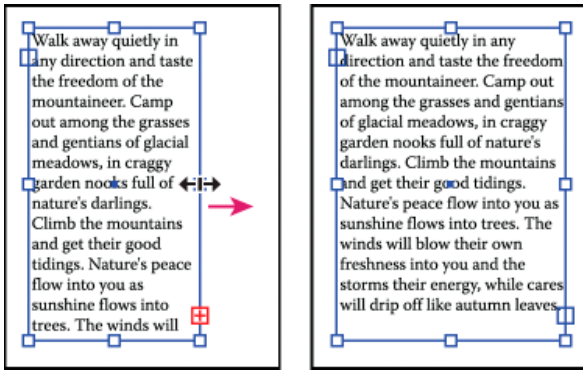
Ao digitar texto em um caminho, é possível encadear texto entre objetos (consulte Encadeamento de texto entre objetos), se o texto não se ajustar no caminho selecionado. Neste caso, o texto também será redimensionado se você redimensionar o caminho utilizando a Ferramenta Seleção direta.

Certifique-se de que a configuração da caixa delimitadora esteja definida como Mostrar caixa delimitadora. Se não for possível visualizar a

caixa delimitadora, clique em *Exibir > Mostrar caixa delimitadora*.

❖ Para redimensionar, siga um dos procedimentos a seguir:

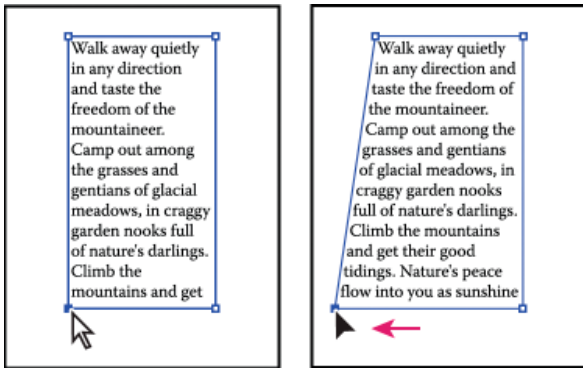
- Selecione o objeto de texto usando a ferramenta *Seleção* ou o painel *Camadas* e arraste uma alça na caixa delimitadora.



*Redimensionamento de uma área de texto com a ferramenta *Seleção**

- Selecione a borda ou o canto do caminho de texto com a ferramenta *Seleção* direta. Em seguida, arraste para ajustar a forma do caminho.

*É mais fácil ajustar o caminho de texto usando a ferramenta *Seleção* direta no modo de exibição de *Contorno*.*



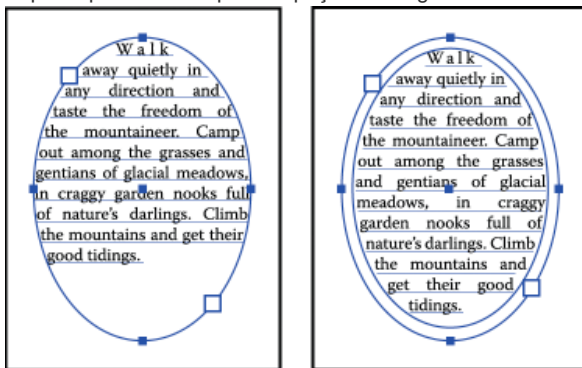
*Redimensionamento de uma área de texto com a ferramenta *Seleção* direta*

- Selecione o objeto de texto usando a ferramenta *Seleção* ou o painel *Camadas* e escolha *Tipo > Opções de tipo de área*. Insira valores para *Largura* e *Altura* e clique em *OK*. Se a área do texto não for um retângulo, esses valores determinarão as dimensões da caixa delimitadora do objeto.

Alterar a margem ao redor de uma área de texto

Ao trabalhar com um objeto de texto de área, você pode controlar a margem entre o texto e o caminho delimitador. Essa margem é chamada de *espaçamento interno*.

1. Selecione um objeto de texto de área.
2. Selecione *Tipo > Opções de tipo de área*.
3. Especifique um valor para *Espaço de margem interna* e clique em *OK*.

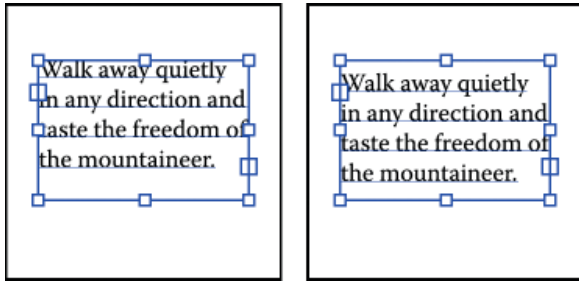


Texto sem espaçamento interno (à esquerda) e texto com espaçamento interno (à direita)

Elevar ou abaixar a primeira linha de base em uma área de texto

Ao trabalhar com um objeto de texto de área, você pode controlar o alinhamento da primeira linha de texto com a parte superior do objeto. Esse

alinhamento é chamado de primeiro deslocamento da linha de base. Por exemplo, é possível fazer com que o texto se sobressaia acima da parte superior do objeto ou caia uma distância específica abaixo da parte inferior desse objeto.



Texto com Primeira linha de base definida como Altura da capitular (à esquerda) e texto com Primeira linha de base definida como Entrelinha (à direita)

1. Selecione um objeto de texto de área.
2. Selecione Tipo > Opções de tipo de área.
3. Em Primeira linha de base, escolha uma das seguintes opções:
Ascendente A altura do caractere "d" está abaixo da parte superior do objeto de texto.

Altura da capitular As partes superiores das letras em maiúsculas tocam na parte superior do objeto de texto.

Entrelinha Use o valor de entrelinha do texto como a distância entre a linha de base da primeira linha do texto e a parte superior do objeto de texto.

Altura X A altura do caractere "x" está abaixo da parte superior do objeto de texto.

Altura da caixa eme A parte superior da caixa eme em fontes asiáticas toca na parte superior do objeto de texto. Essa opção está disponível independentemente da preferência de Mostrar opções asiáticas.

Fixa Especifica a distância entre a linha de base da primeira linha de texto e a parte superior do objeto de texto na caixa Mín.

Legado Usa o primeiro padrão de linha de base usado no Adobe Illustrator 10 ou versões anteriores.

4. Em Mín, especifique o valor do deslocamento da linha de base.

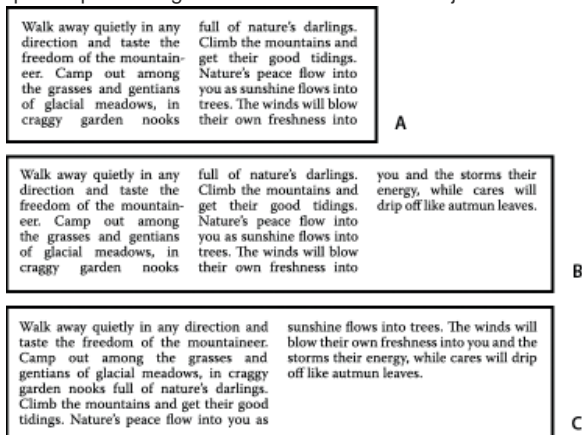
Criar linhas e colunas de texto

[Para o início](#)

1. Selecione um objeto de texto de área.
2. Selecione Tipo > Opções de tipo de área.
3. Nas seções Linhas e Colunas da caixa de diálogo, defina as seguintes opções:
Número Especifica o número de linhas e colunas que você deseja que o objeto contenha.

Alcance Especifica a altura de linhas individuais e a largura de colunas individuais.



Fixa Determina o que acontecerá com o alcance de linhas e colunas se você redimensionar a área de texto. Se essa opção estiver selecionada, redimensionar a área poderá alterar o número de linhas e colunas, mas não a sua largura. Deixe essa opção desmarcada se quiser que as larguras de linhas e colunas sejam alteradas quando você redimensionar a área de texto.



Opções para redimensionar linhas e colunas

A. Colunas originais **B.** Colunas redimensionadas com a opção Fixa selecionada **C.** Colunas redimensionadas com a opção Fixa desmarcada

Medianiz Especifica a distância entre linhas ou colunas.

4. Na seção Opções da caixa de diálogo, selecione uma opção de Fluxo de texto para determinar como o texto flui entre linhas e colunas: Por linhas  ou Por colunas .
5. Clique em OK.

Ajustar um título pela largura total de uma área de texto

[Para o início](#)

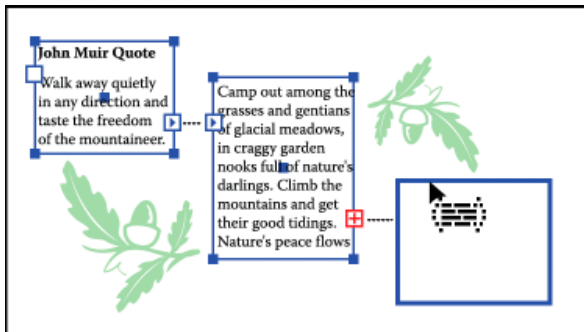
1. Selecione uma ferramenta de texto e clique no parágrafo que você deseja ajustar pela área de texto.
2. Selecione Tipo > Ajustar título.
Nota: Se você alterar a formatação do texto, certifique-se de reaplicar o comando Ajustar título.

Encadeamento de texto entre objetos

[Para o início](#)

Para encadear (ou continuar) o texto de um objeto para o seguinte, basta vincular os objetos. Objetos de texto vinculados podem ser de qualquer forma. Entretanto, o texto deve ser inserido em uma área ou ao longo de um caminho (e não em um ponto).

Cada objeto de texto de área contém uma porta de entrada e uma porta de saída, que permitem a vinculação com outros objetos e a criação de uma cópia vinculada do objeto de texto. Uma porta vazia indica que todo o texto está visível e que o objeto não está vinculado. Uma seta em uma porta indica que o objeto está vinculado a outro. Um sinal de adição vermelho em uma porta de saída indica que o objeto contém texto adicional. Esse texto invisível restante é chamado de texto com estouro.





Portas em objetos de texto vinculados

É possível quebrar os encadeamentos e fazer com que o texto flua para o primeiro objeto ou o objeto seguinte ou é possível remover todos os encadeamentos e fazer com que o texto permaneça no lugar.

Nota: Ao trabalhar com texto encadeado, pode ser útil visualizar os encadeamentos. Para visualizar encadeamentos, escolha Exibir > Mostrar encadeamentos de texto e selecione um objeto vinculado.

Encadear texto

1. Use a ferramenta Seleção para selecionar um objeto de texto de área.
 2. Clique na porta de entrada ou de saída do objeto de texto selecionado. O ponteiro se transforma no ícone de texto carregado .
 3. Siga um destes procedimentos:
 - Para vincular a um objeto existente, posicione o ponteiro no caminho do objeto. O ponteiro se transforma em um . Clique no caminho para vincular os objetos.
 - Para vincular a um novo objeto, clique ou arraste em uma parte vazia da prancheta. Clicar cria um objeto com o mesmo tamanho e forma que o original, enquanto arrastar permite criar um objeto retangular de qualquer tamanho.
- Outro método de encadear texto entre objetos é selecionar um objeto de texto de área, selecionar um ou mais objetos com os quais você deseja encadear e escolher Tipo > Texto encadeado > Criar.

Remover ou quebrar encadeamentos

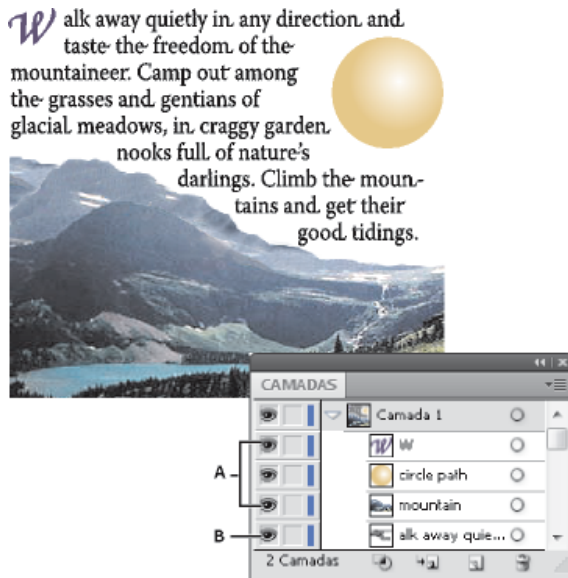
1. Selecione um objeto de texto vinculado.
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para quebrar o encadeamento entre dois objetos, clique duas vezes na porta em qualquer uma das extremidades do encadeamento. O texto flui para o primeiro objeto.
 - Para liberar um objeto de um encadeamento de texto, escolha Tipo > Texto encadeado > Liberar seleção. O texto flui para o objeto seguinte.
 - Para remover todos os encadeamentos, escolha Tipo > Texto encadeado > Remover encadeamento. O texto permanece no lugar.

Quebrar texto em um objeto

[Para o início](#)

Você pode quebrar um texto de área em qualquer objeto, incluindo objetos de texto, imagens importadas e objetos desenhados no Illustrator. Se o objeto de quebra for uma imagem bitmap incorporada, o Illustrator quebrará o texto em pixels opacos ou parcialmente opacos e irá ignorar pixels totalmente transparentes.

A quebra é determinada pela ordem de empilhamento dos objetos, que pode ser vista no painel Camadas, clicando-se no triângulo ao lado do nome da camada. Para quebrar texto em um objeto, o objeto de quebra deve estar na mesma camada que o texto e localizado diretamente acima do texto na hierarquia da camada. É possível arrastar o conteúdo para cima ou para baixo no painel Camadas para alterar a hierarquia.



Texto quebrado em objetos

A. Objetos de quebra B. Texto quebrado

Quebrar texto

1. Verifique se as seguintes condições são válidas para o texto que você deseja quebrar:

- É um texto de área (digitado em uma caixa).
- Está na mesma camada que o objeto de quebra.
- Está localizado diretamente abaixo do objeto de quebra na hierarquia da camada.

Importante: Se a camada contiver vários objetos de texto, mova qualquer objeto que você não deseja quebrar no objeto de quebra, inserindo-o em outra camada ou acima desse objeto de quebra.

2. Selecione um ou mais objetos nos quais você deseja que a quebra de texto ocorra.
3. Selecione Objeto > Texto em contorno > Criar.

Definir opções de quebra

É possível definir opções de quebra antes ou depois de quebrar o texto.

1. Selecione o objeto de quebra.
2. Selecione Objeto > Texto em contorno > Opções de texto em contorno e especifique as seguintes opções:
 - Deslocamento** Especifica a quantidade de espaço entre o texto e o objeto de quebra. É possível inserir um valor positivo ou negativo.
 - Inverter quebra de texto** Quebra o texto no lado inverso do objeto.

Cancelar a quebra de texto de um objeto

1. Selecione o objeto de quebra.
2. Selecione Objeto > Texto em contorno > Liberar.

Alinhar tipo ao objeto

[Para o início](#)

Para alinhar o texto de acordo com a caixa delimitadora dos glifos reais, em vez das métricas de fonte, faça o seguinte:

1. Aplique o efeito Contornar objeto em tempo real no objeto de texto usando Efeito > Caminho > Contornar objeto.
2. Defina o painel Alinhar para usar limites de visualização selecionando a opção Usar limites de visualização a partir do menu do painel Alinhar (suspenso).

Após aplicar essas configurações, você terá o mesmo alinhamento do texto com contorno, enquanto edita em tempo real.

Excluir objetos de texto vazios do trabalho artístico

A exclusão de objetos de texto não usados facilita a impressão de um trabalho artístico e reduz o tamanho do arquivo. Você pode criar objetos de texto vazios, por exemplo, quando clica inadvertidamente na ferramenta Tipo na área do trabalho artístico e, em seguida, escolhe outra ferramenta.

1. Selecione Objeto > Caminho > Limpar.
2. Selecione Caminhos de texto vazios e clique em OK.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de texto em um caminho

Inserir texto em um caminho

Mover ou virar texto ao longo de um caminho

Aplicar efeitos ao texto em um caminho

Ajustar o alinhamento vertical do texto em um caminho

Ajustar o espaçamento entre caracteres em curvas estreitas

O texto em um caminho flui ao longo da borda de um caminho aberto ou fechado. Quando você insere texto horizontalmente, os caracteres ficam paralelos à linha de base. Quando você insere texto verticalmente, os caracteres ficam perpendiculares à linha de base. Em ambos os casos, o texto flui na direção em que os pontos foram adicionados ao demarcador.

Inserir texto em um caminho

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Para criar um texto horizontal ao longo de um caminho, selecione a ferramenta Tipo **T** ou a ferramenta Tipo em um caminho
- Para criar um texto vertical ao longo de um caminho, selecione a ferramenta Tipo vertical **!T** ou a ferramenta Tipo no caminho vertical

2. (Opcional) Defina opções de formação de texto no Painel de controle, no painel Caractere ou no painel Parágrafo.

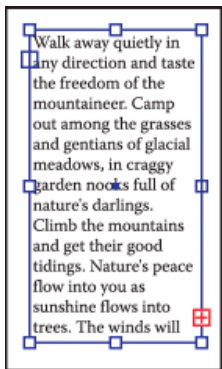
3. Posicione o ponteiro no caminho e clique. (Não importa se o caminho tem atributos de preenchimento ou traçado, pois o Illustrator os remove automaticamente.)

Nota: Se o caminho estiver fechado em vez de aberto, será necessário usar a ferramenta Tipo em um caminho.

4. Insira o texto.

5. Quando terminar de inserir texto, clique na ferramenta Seleção para selecionar o objeto de texto. Como alternativa, clique no texto com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada.

Se você digitar mais texto do que é possível ajustar em uma área ou ao longo de um demarcador, uma pequena caixa contendo um símbolo de adição (+) será exibida próxima à parte inferior da área delimitadora.



Exemplo de estouro de texto

É possível redimensionar a área de texto ou aumentar o demarcador para exibir o estouro de texto. Você pode também encadear o texto em outro objeto.

Para assistir a um vídeo sobre como criar texto em um caminho, consulte www.adobe.com/go/vid0046_br. Para obter mais informações sobre como trabalhar com texto no Illustrator, consulte o artigo sobre como trabalhar com texto, em www.adobe.com/go/learn_ai_type_br.

Mover ou virar texto ao longo de um caminho

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto de texto em caminho.

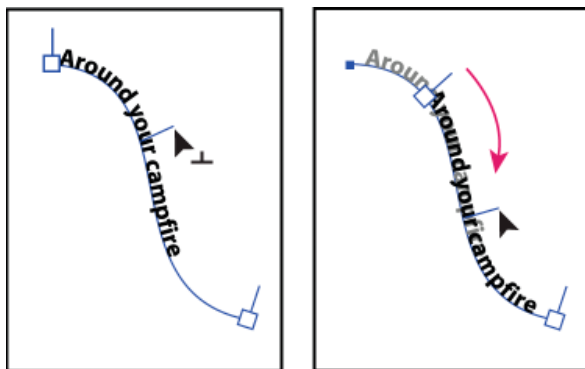
Um colchete aparecerá no início do texto, no final do caminho e no ponto intermediário entre os colchetes inicial e final.

2. Posicione o ponteiro sobre o colchete central do texto até que um pequeno ícone apareça ao lado do ponteiro

3. Siga um destes procedimentos:

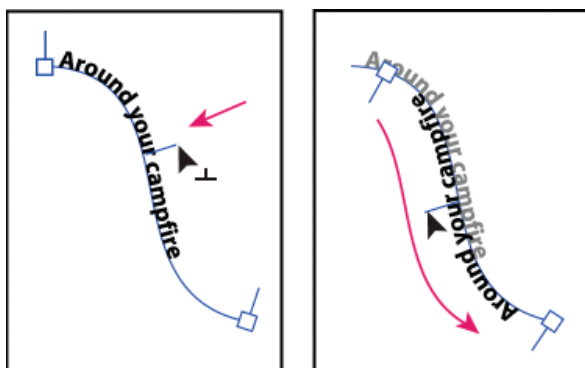
- Para mover o texto ao longo do caminho, arraste o colchete central ao longo do caminho. Mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows),

ou Command (Mac OS), para impedir que o texto vire para o outro lado do caminho.



Movimentação de texto ao longo de um caminho

- Para virar a direção do texto ao longo de um caminho, arraste o colchete pelo caminho. Como alternativa, escolha Tipo > Tipo em um caminho > Opções de tipo no caminho, selecione Virar e clique em OK.



Virar texto ao longo de um caminho

Para mover o texto ultrapassando um caminho sem alterar a direção do texto, use a opção Deslocamento da linha de base, no painel Caractere. Por exemplo, se você tiver criado um texto que corre da esquerda para a direita na parte superior de um círculo, poderá inserir um número negativo na caixa de texto Deslocamento da linha de base para soltar o texto, de forma que ele flua para dentro da parte superior do círculo.

Para assistir a um vídeo sobre como criar texto em um caminho, consulte www.adobe.com/go/vid0046_br.

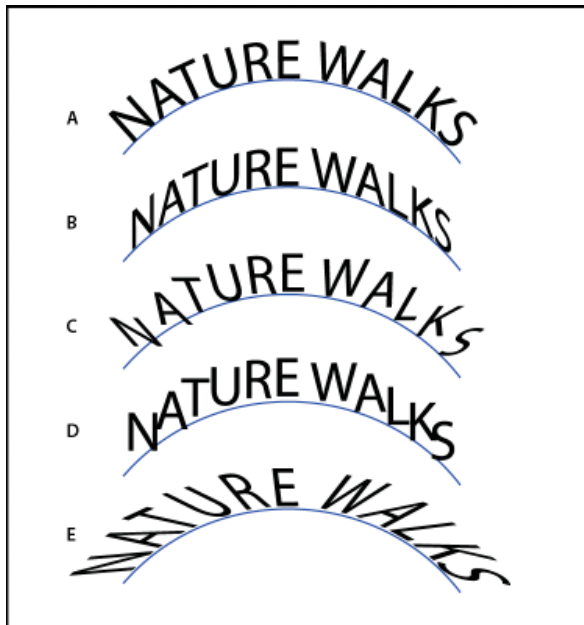
Aplicar efeitos ao texto em um caminho

[Para o início](#)

Efeitos de texto em caminhos permitem distorcer a orientação dos caracteres em um caminho. Em primeiro lugar, é necessário criar um texto em um caminho para poder aplicar esses efeitos.

1. Selecione o objeto de texto em caminho.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Tipo > Tipo em um caminho e selecione um efeito no submenu.
 - Selecione Tipo > Tipo em um caminho > Opções de tipo no caminho. Em seguida, selecione uma opção no menu Efeito e clique em OK.

Nota: Aplicar o efeito Gravidade ao texto em um caminho perfeitamente curricular cria um resultado parecido com o efeito Arco-íris padrão. O desempenho é o esperado em caminhos ovais, quadrados, retangulares ou com outros formatos irregulares.



Efeitos de texto em um caminho

A. Arco-íris B. Inclinação C. Fita 3D D. Serrilha E. Gravidade

Ajustar o alinhamento vertical do texto em um caminho

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto de texto.
2. Selecione Tipo > Tipo em um caminho > Opções de tipo no caminho.
3. Selecione uma opção no menu Alinhar ao caminho para especificar como alinhar todos os caracteres ao caminho, em relação à altura total de uma fonte:

Ascendente Alinha ao longo da borda superior da fonte.

Descendente Alinha ao longo da borda inferior da fonte.

Centro Alinha ao longo do ponto a meio caminho entre o ascendente e o descendente da fonte.

Linha de base Alinha ao longo da linha de base. Essa é a configuração padrão.

Nota: Caracteres sem ascendentes ou descendentes (como a letra e) ou uma linha de base (como um apóstrofo) são verticalmente alinhados aos caracteres que possuem ascendentes, descendentes e linhas de base. Essas dimensões de fontes são permanentemente especificadas pelo designer de fontes.

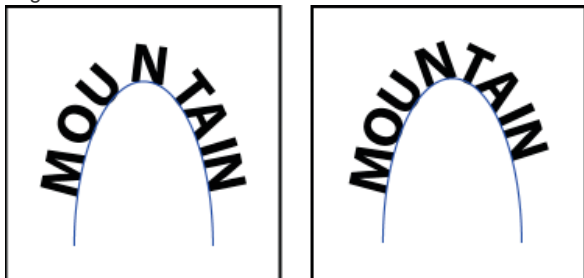
Para ter mais controle sobre o alinhamento vertical, use a opção Deslocamento da linha de base, no painel Caractere. Por exemplo, digite um valor negativo na caixa Deslocamento da linha de base para abaixar o texto.

Ajustar o espaçamento entre caracteres em curvas estreitas

[Para o início](#)

Quando os caracteres fluem em uma curva estreita ou um ângulo agudo, eles se espalham de tal maneira, que podem causar a impressão de que existe espaço extra entre eles. É possível estreitar o espaçamento de caracteres em curvas usando a opção Espaçamento na caixa de diálogo Opções de tipo no caminho.

1. Selecione o objeto de texto.
2. Selecione Tipo > Tipo em um caminho > Opções de tipo no caminho.
3. Em 'Espaçamento', digite um valor em pontos. Valores mais altos removem o espaço extra entre caracteres posicionados em curvas ou ângulos nítidos.



Texto sem ajuste de espaçamento (à esquerda) e texto com ajuste de espaçamento (à direita)

Nota: O valor de Espaçamento não tem efeito sobre os caracteres posicionados em segmentos retos. Para alterar o espaçamento de caracteres em qualquer lugar no caminho, selecione-os e aplique kerning ou tracking.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Dimensionamento e rotação do texto

[Seleção de texto para transformações](#)

[Ajuste da escala do texto](#)

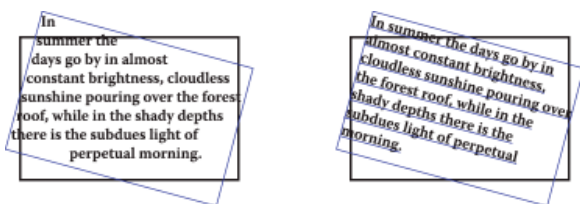
[Rotação do texto](#)

Seleção de texto para transformações

[Para o início](#)

Você pode girar, refletir, dimensionar e distorcer texto como costuma fazer em outros objetos. Entretanto, a forma como o texto é selecionado afeta os resultados da transformação:

- Para transformar o texto junto com o seu caminho delimitador, selecione o objeto de texto e use a ferramenta Girar para girar o objeto e o texto.
- Para transformar apenas o caminho delimitador, mas não o texto que ele contém, selecione o objeto de texto e arraste com a ferramenta Seleção.





Caminho de texto girado (à esquerda) e texto e caminho girados (à direita)

Ajuste da escala do texto


[Para o início](#)

Você pode especificar a proporção entre a altura e a largura do tipo em relação à largura e altura originais dos caracteres. Os caracteres não redimensionados possuem um valor de 100%. Algumas famílias de tipos incluem uma fonte expandida real, criada com uma dispersão maior do que o estilo de tipo simples. O recurso Escala distorce o texto, por isso, geralmente é preferível usar uma fonte criada como condensada ou expandida, se disponível.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o dimensionamento será aplicado ao próximo texto criado.
2. No painel Caractere, defina a opção Dimensionamento Vertical  ou a opção Dimensionamento Horizontal .

Rotação do texto

[Para o início](#)

- Para girar os caracteres dentro de um objeto de texto em um número específico de graus, selecione os caracteres ou os objetos de texto que deseja alterar. (Se você não selecionar texto, a rotação será aplicada ao novo texto que for criado.) No painel Caractere, defina a opção Rotação de caracteres .
- Para transformar o texto horizontal em texto vertical, e vice-versa, selecione o objeto de texto e escolha Tipo > Orientação do tipo > Horizontal ou Tipo > Orientação do tipo > Vertical.
- Para girar um objeto de texto inteiro (tanto os caracteres quanto a caixa delimitadora de texto), selecione o objeto de texto e use a caixa delimitadora, a ferramenta Transformação livre, a ferramenta Girar, o comando Girar ou o painel Transformar para realizar a rotação.
- Para girar vários caracteres em texto asiático vertical, use a opção Tate-chu-yoko para girar vários caracteres.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Dicionários de verificação ortográfica e idiomas

[Verificar ortografia](#)

[Editar o dicionário de verificação ortográfica](#)

[Atribuir idiomas ao texto](#)

[Sobre Unicode](#)

Verificar ortografia

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Verificar ortografia.
2. Para definições opções para localizar e ignorar palavras, clique no ícone de seta, na parte inferior da caixa de diálogo, e defina as opções conforme desejar.
3. Clique em Iniciar para começar a verificação ortográfica.
4. Quando o Illustrator exibir palavras com ortografia incorreta ou outros erros possíveis, siga um destes procedimentos:
 - Clique em Ignorar ou Ignorar tudo para continuar a verificação ortográfica sem alterar uma certa palavra.
 - Selecione uma palavra na lista Sugestões ou digite a palavra correta na caixa superior e clique em Alterar para alterar somente aquela ocorrência da palavra com ortografia incorreta. Também é possível clicar em Alterar tudo, para alterar todas as ocorrências da palavra com ortografia incorreta no documento.
 - Clique em Adicionar para que o Illustrator armazene uma palavra aceitável, mas não reconhecida, no dicionário, de forma que as ocorrências subsequentes dessa palavra não sejam consideradas erros de ortografia.
5. Quando o Illustrator terminar de verificar a ortografia do documento, clique em Concluído.
O Illustrator pode verificar erros de ortografia em vários idiomas, com base no idioma que você atribui às palavras.

Editar o dicionário de verificação ortográfica

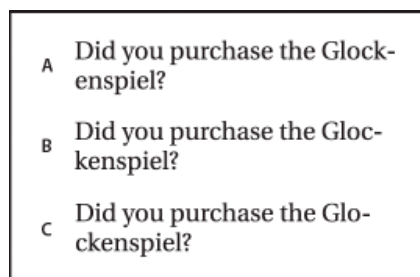
[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Editar dicionário personalizado.
2. Siga qualquer um destes procedimentos e clique em Concluído:
 - Para adicionar uma palavra ao dicionário, digite-a na caixa Entrada e clique em Adicionar.
 - Para remover uma palavra do dicionário, selecione-a na lista e clique em Excluir.
 - Para modificar uma palavra no dicionário, selecione-a na lista. Em seguida, digite a nova palavra na caixa Entrada e clique em Alterar.

Atribuir idiomas ao texto

[Para o início](#)

O Illustrator usa os dicionários de idiomas Proximity para a verificação da ortografia e da hifenização. Cada dicionário contém milhares de palavras com separação silábica específica. É possível atribuir um idioma a um documento inteiro ou aplicá-lo em um texto selecionado.



Exemplos de hifenização para idiomas diferentes

A. "Glockenspiel" em inglês **B.** "Glockenspiel" na ortografia tradicional do alemão **C.** "Glockenspiel" na nova ortografia do alemão

Aplicar um idioma ao texto inteiro

1. Selecione Editar > Preferências > Hifenização (Windows), ou Illustrator > Preferências > Hifenização (Mac OS).
2. Selecione um dicionário no menu pop-up Idioma padrão e clique em OK.

Atribuir um idioma ao texto selecionado

1. Selecione o texto.
2. No painel Caractere, escolha o dicionário apropriado no menu Idioma. Se o menu Idioma não aparecer, escolha Mostrar opções, no menu do painel Caractere.

Sobre Unicode

[Para o início](#)

O Illustrator oferece suporte ao Unicode, um padrão que atribui um número exclusivo a cada caractere, independentemente do idioma ou do tipo de computador utilizado. O Unicode é:

Portátil Letras e números não serão modificados quando você mover o arquivo de uma estação de trabalho para outra. A adição de um idioma estrangeiro a um documento não causa confusão, porque os caracteres estrangeiros têm suas próprias designações que não interferem com a codificação de outros idiomas no mesmo projeto.

Neutro em termos de plataforma Como os sistemas operacionais Windows e Macintosh oferecem suporte ao Unicode, é mais fácil mover um arquivo entre as duas plataformas. Não é mais necessário revisar um arquivo do Illustrator apenas porque ele foi movido para um computador Windows a partir de um computador Macintosh, ou vice-versa.

Robusto Como as fontes compatíveis com Unicode oferecem vários caracteres potenciais, os caracteres especiais ficam disponíveis de imediato.

Flexível Com o suporte a Unicode, a substituição de uma fonte em um projeto não resultará em caracteres substituídos. Com uma fonte compatível com Unicode, um g é um g, não importa o tipo de fonte usado.

Todos esses fatores possibilitam a um designer francês criar designs para um cliente na Coreia e transferir o trabalho para um colega nos Estados Unidos, sem ter trabalho com o texto. Tudo o que o designer americano precisa fazer é ativar o idioma correto no sistema operacional, carregar a fonte do idioma estrangeiro e continuar o projeto.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fontes

[Sobre fontes](#)

[Fontes OpenType](#)

[Visualização de fontes](#)

[Selecionar uma família de fontes e um estilo de fonte](#)

[Especificação do tamanho da face de tipos](#)

[Localizar e substituir fontes](#)

[Trabalho com fontes ausentes](#)

Sobre fontes

[Para o início](#)

Uma fonte é um conjunto completo de caracteres (letras, números e símbolos), que compartilham a mesma espessura, largura e o mesmo estilo, como Adobe Garamond Bold de 10 pontos.

As faces de texto (geralmente denominadas famílias de texto ou famílias de fontes) são coleções de fontes que compartilham uma aparência geral e foram criadas para serem usadas em conjunto, como Adobe Garamond.

Um estilo de texto é uma versão variante de uma fonte individual em uma família de fontes. Normalmente, o membro Romano ou Simples (o nome real varia de uma família para outra) de uma família de fontes é a fonte básica, que pode conter estilos de texto, como o normal, negrito, seminegrito, itálico e negrito itálico.

Além das fontes instaladas no sistema, você também pode criar as pastas a seguir e usar as fontes instaladas nestas pastas:

Windows Arquivos de programas/Arquivos comuns/Adobe/Fonts

Mac OS Biblioteca/Suporte para aplicativo/Adobe/Fonts

Se você instalar uma fonte Type 1, TrueType, OpenType ou CID na pasta Fontes local, a fonte será exibida apenas nos aplicativos da Adobe.

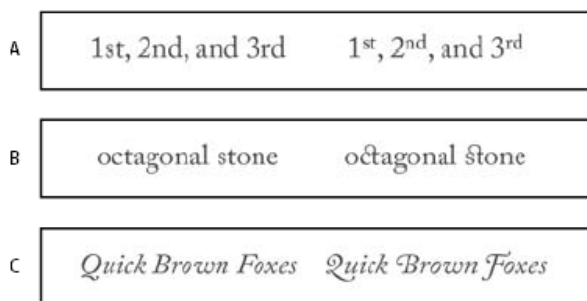
Fontes OpenType

[Para o início](#)

As fontes OpenType utilizam um único arquivo de fontes para os computadores Windows® e Macintosh®, portanto você pode mover arquivos de uma plataforma para outra sem se preocupar com substituição de fontes e outros problemas que causam o refluxo do texto. As fontes OpenType podem incluir vários recursos, como swashes e ligaduras condicionais, que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais.

As fontes OpenType mostram o ícone .

Ao trabalhar com uma fonte OpenType, você pode substituir automaticamente os glifos alternativos do texto, como substituições, caixas altas, frações e números no estilo antigo.



Fontes Normal (à esquerda) e OpenType (à direita)

A. Ordinais **B.** Ligaduras condicionais **C.** Swashes


As fontes OpenType podem incluir um conjunto de caracteres expandido e recursos de layout para fornecer um suporte linguístico mais rico e um controle tipográfico avançado. As fontes OpenType da Adobe que incluem suporte para idiomas da Europa Central podem incluir a palavra “Pro” como parte do nome da fonte em menus da fonte do aplicativo. As fontes OpenType que não contêm suporte para idiomas da Europa Central são denominadas “Padrão” e têm um sufixo “Pdr”. Todas as fontes OpenType também podem ser instaladas e utilizadas com as fontes PostScript Type 1 e TrueType.

Para obter mais informações sobre fontes OpenType, consulte www.adobe.com/go/opentype_br.

Visualização de fontes

[Para o início](#)

É possível visualizar amostras de uma fonte nos menus Família de Fontes e Estilo de Fontes no painel Caractere e outras áreas no aplicativo do qual as fontes são escolhidas. Os seguintes ícones são usados para indicar diferentes tipos de fontes:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Composite 

É possível desativar o recurso de visualização ou alterar o tamanho do ponto dos nomes das fontes ou amostras de fontes em Preferências de Texto.

Selecionar uma família de fontes e um estilo de fonte

[Para o início](#)

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar texto, a fonte será aplicada ao novo texto que for criado.
2. Selecione uma família de fontes e um estilo de fonte usando o Painel de controle, o menu Tipo ou o painel Caractere:
 - No Painel de controle, defina as opções de Fonte e Estilo de fonte.
 - No menu Tipo, selecione um nome no submenu Fonte ou Fontes recentes. O uso do menu Fonte é conveniente, uma vez que ele exibe uma visualização das fontes disponíveis.
 - No painel Caractere, defina as opções de Família de fontes e Estilo de fonte. Além de escolher um nome nos menus pop-up, você pode clicar no nome atual e digitar os primeiros caracteres do nome desejado.

Para alterar o número de fontes no submenu Fontes recentes, escolha Editar > Preferências > Tipo (Windows), ou Illustrator > Preferências > Tipo (Mac OS), e defina a opção Número de fontes recentes.

Especificação do tamanho da face de tipos

[Para o início](#)

Por padrão, o tamanho da face de tipos é medido em pontos (ponto é igual a 1/72 de polegada). É possível especificar qualquer tamanho de face de tipos de 0,1 a 1296 pontos, em incrementos de 0,001 ponto.

Nota: No *Fireworks*, o tamanho do tipo de fonte é medido, por padrão, em pixels.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o tamanho de face de tipos será aplicado ao próximo texto que for criado.
2. Execute um destes procedimentos:
 - No painel ou barra de controle Caractere, defina a opção Tamanho da fonte.
 - Escolha um tamanho no menu Texto > Tamanho. Escolher Outro permite digitar um novo tamanho no painel Caractere.

É possível alterar a unidade de medida para o texto na caixa de diálogo Preferências. Essa opção não está disponível no Fireworks.

Localizar e substituir fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Tipo > Localizar fonte.

Mova a caixa de diálogo Localizar fonte para poder ver todo o texto no documento.
2. Na seção superior da caixa de diálogo, selecione o nome de uma fonte que deseja localizar. A primeira ocorrência da fonte é realçada na janela do documento.
3. Selecione uma fonte substituta na seção inferior dessa caixa de diálogo. É possível personalizar a lista de fontes substitutas seguindo um destes procedimentos:
 - Selecione uma opção no menu pop-up Substituir por fonte de: Documento, para listar apenas as fontes usadas no documento, ou Sistema, para listar todas as fontes no computador.
 - Selecione os tipos de fontes que você deseja incluir na lista e cancele a seleção dos tipos de fontes que não deseja incluir.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em Alterar para alterar apenas uma ocorrência da fonte selecionada.
 - Clique em Alterar tudo para alterar todas as ocorrências da fonte selecionada.

Quando não houver mais ocorrências de uma fonte no documento, o nome dessa fonte será removido da lista Fontes no documento.
5. Repita as etapas de 2 a 4 para localizar e substituir uma fonte diferente.
6. Clique em Concluído para fechar a caixa de diálogo.

Nota: Quando uma fonte é substituída com o comando Localizar fonte, todos os outros atributos de texto permanecem inalterados.

Trabalho com fontes ausentes

[Para o início](#)

Se um documento usar fontes não instaladas no seu sistema, uma mensagem de alerta será exibida quando você abrir o documento. O Illustrator indica quais fontes estão ausentes e as substitui por fontes correspondentes disponíveis.

- Para substituir fontes ausentes por uma fonte diferente, selecione o texto que usa a fonte ausente e aplique qualquer outra fonte disponível.
 - Para disponibilizar fontes ausentes no Illustrator, instale essas fontes no sistema ou ative-as usando um aplicativo de gerenciamento de fontes.
 - Para realçar fontes substituídas em rosa, escolha Arquivo > Configuração de documento e selecione Realçar fontes substituídas (e Realçar glifos substituídos, se desejar). Em seguida, clique em OK.
-



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Localizar fontes ausentes (fluxo de trabalho do Typekit)

Introduzido no Illustrator CC 2014

No Illustrator CC 2014, quando você abre um arquivo de arte, se uma fonte ausente é detectada, a biblioteca do Typekit é consultada quanto à disponibilidade da fonte ausente. Se estiver disponível no site do Typekit, você poderá rapidamente sincronizar as fontes com o computador para restaurar a aparência da arte do Illustrator.

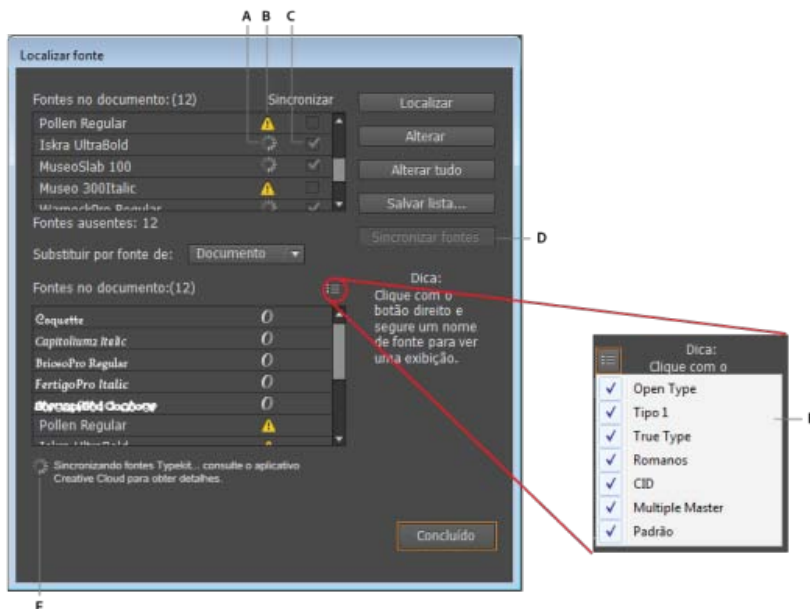
Para obter mais informações sobre como trabalhar frequentemente com fontes disponíveis no site de Typekit (com a assinatura de Typekit), consulte o artigo em [Fontes Typekit](#).

[A caixa de diálogo Localizar fonte aprimorada](#)
[Localizar fontes ausentes usando o Typekit](#)
[Preferência de fontes substitutas](#)

A caixa de diálogo Localizar fonte aprimorada

[Para o início](#)

A caixa de diálogo Localizar fonte foi aprimorada para fornecer mais informações e para fazer mais com uma interface mais moderna.



A. Ícone de sincronização em andamento **B.** Ícone de fontes ausentes **C.** Caixa de seleção Sincronizar **D.** Botão Sincronizar fontes **E.** Submenu **F.** Status

Os aprimoramentos incluem:

Ícone de sincronização em andamento Indica uma fonte ausente que está sendo sincronizada na biblioteca Typekit.

Ícone de fontes ausentes Indica uma fonte ausente.

Caixa de seleção Sincronizar Marque a caixa de seleção para sincronizar a fonte ausente.

Botão Sincronizar fontes. Clique no botão para sincronizar as fontes ausentes do site do Typekit com o computador local.

Submenu Clique no submenu e marque as caixas de seleção para filtrar a lista de fontes exibidas.

Status Indica a ação atual que está sendo executada.

Localizar fontes ausentes usando o Typekit

[Para o início](#)

Importante: para que esse recurso funcione, você deve:

1. [Cadastrar-se no aplicativo Creative Cloud](#)

2. Ativar a sincronização de fonte no aplicativo Creative Cloud (aplicativo Creative Cloud > Preferências > guia Fontes > opção Sincronização ativada/desativada)
1. Abrir um arquivo de arte que contém elementos de texto. Se um elemento de texto usa uma fonte que não está disponível no computador local, ele é destacado em rosa.

Banshee Std	CHARLEMAGNE	Cottonwood
Fusaka	Letter Gothic	ROSEWOOD
Sanvito Pro	Shuriken	Stroopf Std
<i>Viva Std</i>	Warnock Pro	ZebraWood

As fontes ausentes são indicadas pelo destaque dos elementos de texto em rosa.

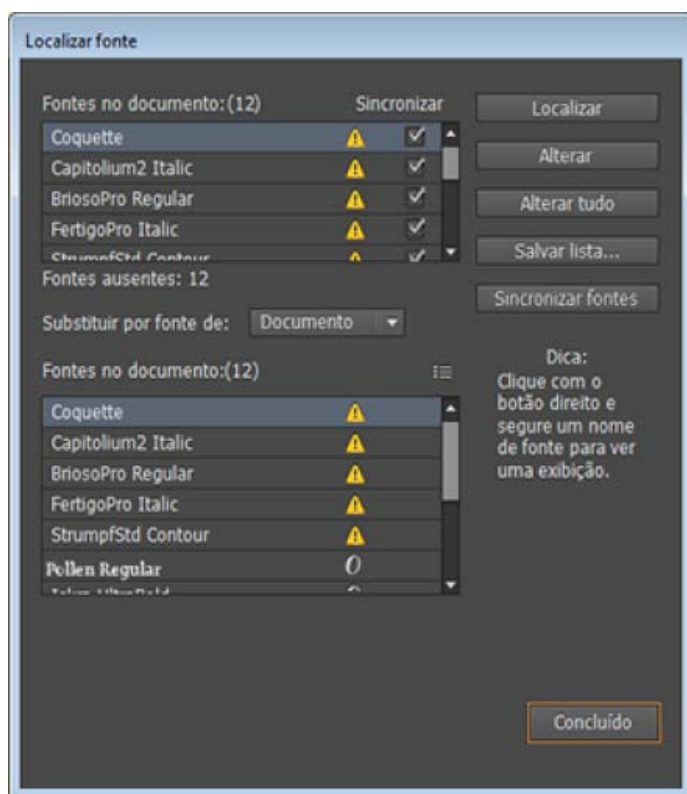
2. A caixa de diálogo Fontes ausentes exibe uma lista de fontes ausentes. Uma roda giratória no nome da fonte indica que uma verificação da disponibilidade na biblioteca Typekit está em andamento.
 - Uma caixa de seleção marcada ao lado do nome de fonte indica que a fonte está disponível na biblioteca Typekit. Para sincronizar essas fontes, clique em Sincronizar fontes Typekit
 - Uma caixa de seleção vazia no nome da fonte indica que a fonte não está disponível no site do Typekit. Para localizar e substituir fontes, clique em Localizar fontes.



A caixa de diálogo Fontes ausentes verifica a disponibilidade das fontes no site do Typekit.

3. (Opcional) Na caixa de diálogo Fontes ausentes, clique em Localizar fontes para verificar detalhadamente a lista de fontes ausentes:

- Marque as caixas de seleção de fontes ausentes na lista Fontes no documento e clique em Sincronizar fontes, ou,



Use a caixa de diálogo *Localizar fonte* para sincronizar fontes ausentes ou para substituir por outras fontes disponíveis no documento ou no computador.

4. Na caixa de diálogo Fontes ausentes, clique em Fechar.

Quando as fontes ausentes tiverem sido sincronizadas com o seu computador, o aplicativo Creative Cloud exibirá uma notificação indicando o número de fontes (ou o nome de uma única fonte) carregados. O documento é atualizado e os elementos de texto são renderizados nas fontes corretas.



Quando todas as fontes ausentes tiverem sido sincronizadas no site do Typekit, os elementos de texto deixarão de ter o fundo rosa.

Preferência de fontes substitutas

[Para o início](#)

Quando o texto de um documento do Illustrator usa uma fonte que não está disponível no computador, o texto é renderizado com uma fonte substituta e o conteúdo é destacado em rosa.

- Agora, a preferência para destacar uma fonte substituta está disponível na caixa de diálogo Preferências (Ctrl/Cmd + K > guia Tipo > caixa de seleção Destacar fontes substitutas).
- Por padrão, a preferência está ATIVADA.
- Agora, essa configuração é específica do Illustrator e se aplica a todos os arquivos abertos.

Nota: Antes desta versão, a opção *Destacar fontes substitutas* estava disponível na caixa de diálogo *Configuração de documento* e era uma configuração específica do arquivo. No Illustrator CC 2014, a opção é uma configuração específica do Illustrator.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aprimoramentos de texto

Introduzido no Illustrator CC 2014

Os recursos de digitação e layout relacionados ao texto foram aprimorados no Illustrator CC 2014:

- Os caracteres ocultos adicionais (Tipo > Mostrar caracteres ocultos) foram adicionados para descrever notações tipográficas (consulte a tabela abaixo)
- Agora, a notação de fim de parágrafo e a notação de fim de linha são glifos diferentes.
- A fonte usada para exibir caracteres ocultos foi alterada para Adobe Sans MM.
- O editor de texto do Illustrator agora aceita a justificação das linhas que terminam com as quebras condicionais (Shift + Enter/Return)
- O editor de texto do Illustrator agora tem suporte para IVS (sequência de variação ideográfica). Isso resulta em duas importantes melhorias:
 1. Qualquer texto importado ou copiado continuará mostrando a variação correta de um glifo conforme digitado originalmente na origem.
 2. Quando você digita usando uma fonte com suporte para IVS, as variações de glifos são exibidas conforme esperado.

Caractere original	Unicode original	Glifo alternativo	Nome do glifo alternativo	Unicode alternativo
Espaço	0020	.	Ponto central	00B7
Retorno de carro	000D	¶	Sinal de Pilcrow	00B6
Tab	0009	»	Sinal de aspas duplas apontando para a direita	00BB
Retorno condicional	0003	¬	Não sinalizar	00AC
Separador de parágrafo	2029	¬	Não sinalizar	00AC
Fim do texto		#	Sinal de número	0023
Hífen condicional	00AD	-	Hífen menos	002D
NEW Espaço eme	2003	–	Traço eme	2014
NEW Espaço ene	2002	-	Traço ene	2013
NEW Espaço extrafino	200A		Diérese	00A8
NEW Espaço fino	2009		Caron	02C7

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalhar com fontes Typekit

Atualizado no Illustrator CC 2014

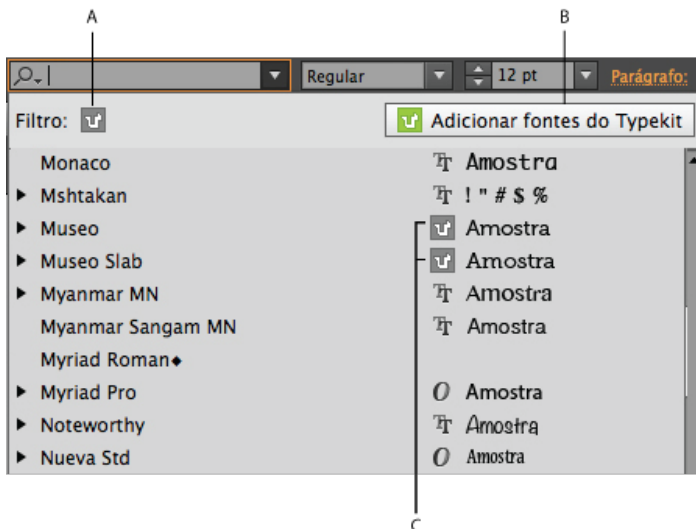
Trabalhar com fontes Typekit

Os usuários do Creative Cloud podem usar fontes Typekit que foram sincronizadas no computador. As fontes aparecem ao lado de outras fontes instaladas localmente. Entretanto, agora você pode utilizar uma opção para exibir somente fontes Typekit na lista de fontes. Isso facilita o trabalho com suas fontes baseados em Typekit favoritas.

Cuidado: Fontes Typekit são protegidas. Elas não podem ser agrupados com outras fontes ao criar um arquivo de pacote do Illustrator.

Filtrar fontes Typekit

1. Para exibir a lista de fontes disponíveis para o Illustrator, faça o seguinte:
 - Navegue até o painel Caractere (Ctrl + T) > menu suspenso Família de fontes
 - Navegue até o painel Controle > menu suspenso Família de fontes
2. No menu suspenso Família de fontes, clique no ícone do filtro Fonte Typekit.



A. Filtro de fontes Typekit B. Site do Typekit C. Ícone indicador de fonte Typekit

Em uma exibição não filtrada, as fontes Typekit são indicadas com um ícone de fonte Typekit.

3. Para exibir suas fontes favoritas ou para adicionar mais fontes do Typekit, clique no ícone do site do Typekit no menu suspenso.

O filtro de fonte Typekit está disponível em dois locais:

- Painel Caractere (Ctrl + T) > menu suspenso fonte
- Painel Controle > menu suspenso fonte

Filtrar fontes Typekit:

- Clique no filtro de fonte Typekit (A, imagem acima) para ver apenas fontes baseadas em Typekit.
- Clique no ícone do site Typekit (B, imagem acima) para abrir o site Typekit no seu navegador padrão.
- Em uma exibição não filtrada, todas as fontes Typekit são indicadas com um ícone de fonte Typekit
- Procure fontes digitando o nome completo ou parcial de uma fonte no menu suspenso.

Acessar o site do Typekit no Illustrator:

Navegando do site Typekit desde o Illustrator, você também é conectado automaticamente. Para acessar o site Typekit, siga um destes procedimentos:

- No painel Controle, clique no menu suspenso Família de fontes e clique no ícone do site do Typekit.

- No painel Caractere (Ctrl/Cmd + T), clique no menu suspenso Família de fontes e clique no ícone do site do Typekit.

Fluxo de trabalho de fontes ausentes (Illustrator CC 2014)

É possível abrir arquivos do Illustrator que contêm fontes baseadas no Typekit que não estão disponíveis no computador local. A caixa de diálogo avançada Localizar fonte no Illustrator CC 2014 detecta as fontes disponíveis no site do Typekit e fornece opções para você sincronizar no computador local as fontes ausentes.

Para obter mais informações, leia o artigo em [localizar fontes ausentes com o fluxo de trabalho do Typekit](#).

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Estilos de caracteres e parágrafos

[Sobre estilos de caracteres e parágrafos](#)

[Criar estilos de caracteres ou parágrafos](#)

[Editar estilos de caracteres ou parágrafos](#)

[Remoção de substituições de estilo](#)

[Exclusão de estilos de caracteres ou parágrafos](#)

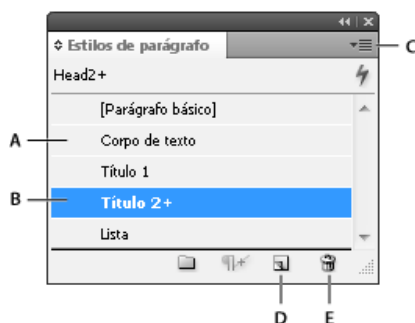
[Carregar estilos de caracteres e parágrafos a partir de outro documento do Illustrator](#)

Sobre estilos de caracteres e parágrafos

[Para o início](#)

Um estilo de caractere é um conjunto de atributos de formatação de caracteres, que podem ser aplicados a um intervalo selecionado de texto. Um estilo de parágrafo inclui atributos de formatação de caracteres e parágrafos e pode ser aplicado a um parágrafo ou um intervalo de parágrafos selecionado. O uso de estilos de caracteres e parágrafos economiza tempo e garante a formatação consistente.

Use os painéis Estilos de Caracteres e Estilos de Parágrafos para criar, aplicar e gerenciar estilos de caracteres e parágrafos. Para aplicar um estilo, basta selecionar o texto e clicar em um nome de estilo, em um dos painéis. Se você não selecionar nenhum texto, o estilo será aplicado ao próximo texto que você criar.



Painel Estilos de Parágrafo

A. Nome do estilo **B.** Estilo com formatação adicional (substituições) **C.** Menu do painel **D.** Botão Novo Estilo **E.** Ícone Excluir

Quando você seleciona texto ou insere o cursor no texto, os estilos ativos são realçados nos painéis Estilos de Caracteres e Estilos de Parágrafos. Por padrão, a cada caractere em um documento é atribuído o Estilo de Caractere Normal e a cada parágrafo é atribuído o Estilo de Parágrafo Normal. Esses estilos padrão são os blocos de criação para todos os outros estilos que você criar.

Um sinal de adição ao lado de um nome de estilo indica que há substituições no estilo. Uma substituição é qualquer formatação que não corresponde aos atributos definidos pelo estilo. Sempre que alterar as configurações no painel Caractere e OpenType, você criará uma substituição no estilo de caractere atual; da mesma forma, ao alterar as configurações no painel Parágrafo, você criará uma substituição no estilo do parágrafo atual.

Para assistir a um vídeo sobre o uso dos estilos de caracteres e parágrafos no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0047_br.

Criar estilos de caracteres ou parágrafos

[Para o início](#)

1. Se quiser basear o novo estilo na formatação de um texto existente, selecione esse texto.
2. No painel Estilos de caractere ou Estilos de parágrafo, siga um destes procedimentos:
 - Para criar um estilo com o nome padrão, clique no botão Criar novo estilo.
 - Para criar um estilo com um nome personalizado, escolha Novo estilo no menu do painel. Digite um nome e clique em OK.

Para criar uma cópia de um estilo de caractere ou parágrafo, arraste o estilo até o botão Novo estilo.

Editar estilos de caracteres ou parágrafos

[Para o início](#)

É possível alterar a definição dos estilos de caracteres e parágrafos padrão, bem como de qualquer novo estilo criado. Quando a definição de um estilo é alterada, todo o texto formatado com esse estilo se transforma para corresponder à nova definição de estilo.

1. No painel Estilos de caractere ou Estilos de parágrafo, siga um destes procedimentos:

Selecione o estilo no painel e escolha Opções de estilo de caractere, no menu do painel Estilos de caractere, ou Opções de estilo de parágrafo, no menu do painel Estilos de parágrafo.

- Clique duas vezes no nome do estilo.

Nota: Clicar duas vezes aplica o estilo a qualquer texto selecionado ou, se não houver texto selecionado, define o estilo para qualquer novo texto digitado. Se você não quiser aplicar o estilo, mantenha pressionada as teclas Shift e Ctrl (Windows), ou Shift e Command (Mac OS), ao clicar duas vezes no nome do estilo.

2. No lado esquerdo da caixa de diálogo, selecione uma categoria de opções de formatação e defina as opções desejadas. É possível alternar para um grupo diferente de opções de formatação selecionando uma categoria diferente.

Se precisar de informações adicionais sobre qualquer uma das opções de formatação, procure o nome da opção na Ajuda.

3. Quando terminar de definir opções, clique em OK.

Remoção de substituições de estilo

[Para o início](#)

Um sinal de adição ao lado do nome do estilo no painel Estilos de Caracteres ou no painel Estilos de Parágrafos indica que há substituições no estilo. Uma substituição é qualquer formatação que não corresponde aos atributos definidos pelo estilo. Há várias maneiras de remover substituições de estilo:

- Para limpar substituições e voltar o texto à aparência definida pelo estilo, reaplique o mesmo estilo ou escolha Limpar Substituições no menu do painel.
- Para limpar substituições ao aplicar um estilo diferente, clique no nome do estilo com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.
- Para redefinir o estilo e manter a aparência atual do texto, selecione pelo menos um caractere do texto e escolha o comando Redefinir Estilo no menu do painel.


Se você utiliza os estilos para manter a formatação consistente, evite as substituições. Se você estiver formatando rapidamente um texto único, essas substituições não representam qualquer problema.

Exclusão de estilos de caracteres ou parágrafos

[Para o início](#)

Quando você exclui estilos, a aparência dos parágrafos que tinham o estilo excluído não é alterada, mas sua formatação não fica mais associada a um estilo.

1. Selecione o nome ou os nomes dos estilos no painel Estilos de Caracteres ou no painel Estilos de Parágrafos.
2. Execute um destes procedimentos:

- Escolha Excluir Estilo de Caracteres ou Excluir Estilo de Parágrafos no menu do painel.
- Clique no botão Excluir  na parte inferior do painel.
- Arraste o estilo até o ícone Excluir na parte inferior do painel.

Para excluir todos os estilos não usados, escolha Selecionar todos os não usados, no menu do painel, e clique no ícone Excluir.

Carregar estilos de caracteres e parágrafos a partir de outro documento do Illustrator

[Para o início](#)

1. No painel Estilos de caractere ou Estilos de parágrafo, siga um destes procedimentos:
 - Selecione Carregar estilos de caractere ou Carregar estilos de parágrafo no menu do painel.
 - Selecione Carregar todos os estilos no menu do painel para carregar estilos de caracteres e de parágrafos.
2. Clique duas vezes no documento do Illustrator que contém os estilos a serem importados.

Mais tópicos da Ajuda

[Vídeo sobre o uso de estilos no Illustrator](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de fontes compostas

Criar uma fonte composta

Personalizar caracteres em uma fonte composta

Excluir uma fonte composta

Exportar uma fonte composta

É possível combinar caracteres de fontes japonesas e romanas e usá-los como uma fonte composta. Fontes compostas são exibidas no início da lista de fontes.

Fontes compostas devem se basear em fontes japonesas. Por exemplo, não é possível criar fontes que incluem fontes chinesas ou coreanas, nem é possível usar fontes compostas com base nos idiomas chinês e coreano copiadas de outro aplicativo.

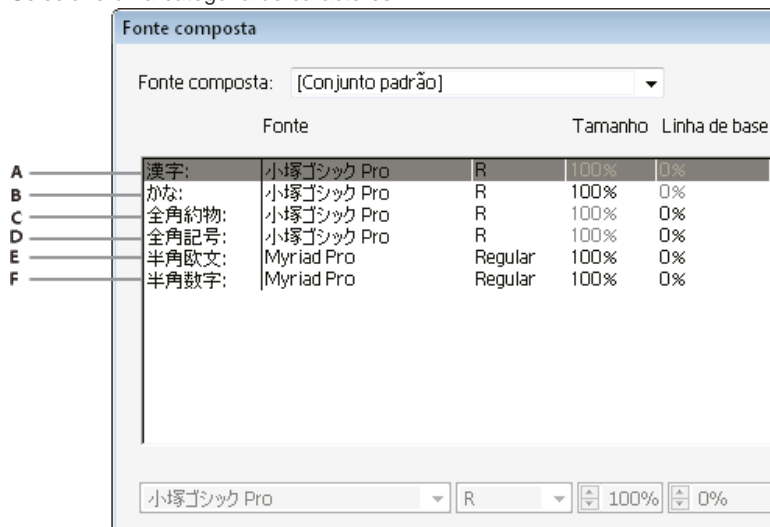
Criar uma fonte composta

[Para o início](#)

É possível combinar caracteres de fontes japonesas e romanas e usá-los como uma fonte composta. Fontes compostas são exibidas no início da lista de fontes.

Importante: Fontes compostas devem se basear em fontes japonesas. Por exemplo, não é possível criar fontes que incluem fontes chinesas ou coreanas, nem é possível usar fontes compostas com base nos idiomas chinês e coreano copiadas de outro aplicativo.

1. Selecione Tipo > Fontes compostas. Se você não visualizar esse comando, selecione Mostrar opções asiáticas nas preferências de Texto.
2. Clique em Nova, insira o nome da fonte composta e clique em OK.
3. Se você já tiver salvo fontes compostas, também poderá escolher uma fonte composta na qual basear a nova fonte composta.
4. Selecione uma categoria de caracteres.



Categorias de caracteres

A. Kanji B. Kana C. Pontuação D. Símbolos E. Romano F. Numerais

5. Selecione uma opção no menu pop-up Unidades de forma a especificar a unidade usada para atributos de fontes: % ou Q.
6. Defina atributos de fontes para a categoria de caracteres selecionada. Alguns atributos não estão disponíveis para certas categorias.

4. Siga qualquer um destes procedimentos:

- Para adicionar um caractere diretamente, escolha Entrada direta, no menu pop-up Caractere, insira os caracteres na caixa e clique em Adicionar.
- Para adicionar um caractere usando um código, escolha um tipo de codificação no menu pop-up Caractere, insira o código e clique em Adicionar.

Nota: Não é possível adicionar caracteres de 32 bits a um conjunto personalizado.

- Para excluir um caractere, selecione-o na caixa de listagem e clique em Excluir.

5. Quando terminar de personalizar o conjunto de caracteres, clique em Salvar e em OK.

Nota: Quando houver vários conjuntos de caracteres personalizados em uma fonte composta, o conjunto inferior terá precedência sobre todos os conjuntos acima.

Excluir uma fonte composta

[Para o início](#)

1. Selecione Tipo > Fontes compostas. Se você não visualizar esse comando, selecione Mostrar opções asiáticas nas preferências de Texto.
2. Selecione a fonte composta na caixa de diálogo Fonte composta.
3. Clique em Excluir fonte e clique em Sim.

Exportar uma fonte composta

[Para o início](#)

Fontes compostas exportadas do Illustrator podem ser importadas na versão japonesa do Adobe InDesign 2 ou posterior.

1. Selecione Tipo > Fontes compostas. Se você não visualizar esse comando, selecione Mostrar opções asiáticas nas preferências de Texto.
2. Clique em Exportar, na caixa de diálogo Fonte composta.
3. Selecione um local para o arquivo, insira um nome de arquivo e clique em Salvar.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Atualização de texto do Illustrator 10

Atualização de texto criado no Illustrator 10

Atualizar todo o texto legado em um documento

Atualizar o texto legado selecionado

Objetos de texto criados no Illustrator 10 e versões anteriores apenas serão editáveis se você atualizá-los para uso em versões posteriores. Após a atualização, você terá acesso a todos os recursos de texto no Illustrator CS5, como estilos de parágrafo e caracteres, kerning ótico e suporte completo a fontes OpenType®.

Atualização de texto criado no Illustrator 10

[Para o início](#)

Objetos de texto criados no Illustrator 10 e versões anteriores apenas serão editáveis se você atualizá-los para uso em versões posteriores. Após a atualização, você terá acesso a todos os recursos de texto no Illustrator CS5, como estilos de parágrafo e caracteres, kerning ótico e suporte completo a fontes OpenType®.

Não é necessário atualizar o texto se você não precisa editá-lo. O texto não atualizado é chamado de texto legado. Você pode exibir, mover e imprimir texto legado, mas não pode editá-lo. O texto legado apresenta um x em sua caixa delimitadora quando selecionado.

Após a atualização do texto legado, algumas alterações de refluxo secundárias poderão ser percebidas. Você pode reajustar facilmente esse texto por conta própria ou pode usar uma cópia do texto original para referência. Por padrão, o Illustrator acrescenta a palavra “[Convertido]” ao nome do arquivo, independentemente de você atualizar ou não o texto em um arquivo, criando efetivamente uma cópia do documento com o objetivo de preservar a integridade do arquivo original. Dessa forma, você pode optar por atualizar o original mais tarde, se já o tiver atualizado, retornar à versão original.

Nota: Se não quiser que o Illustrator acrescente o nome de arquivo, escolha *Editar > Preferências > Geral (Windows)*, ou *Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS)*, e cancele a seleção de *Acrescentar [Convertido]* ao abrir arquivos legados.

Atualizar todo o texto legado em um documento

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Ao abrir o documento, clique em *Atualizar* quando solicitado pelo Illustrator.
- Depois de abrir o documento, *Selecione Tipo > Texto legado > Atualizar todo o texto existente*.

Atualizar o texto legado selecionado

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Para atualizar o texto sem criar uma cópia, selecione o objeto de texto e escolha *Tipo > Texto legado > Atualizar texto existente selecionado*. Como alternativa, selecione uma ferramenta de texto e clique no texto que deseja atualizar, ou clique duas vezes no texto que deseja atualizar usando a ferramenta *Seleção*. Em seguida, clique em *Atualizar*.
- Para preservar o texto legado em uma camada abaixo do texto atualizado, selecione uma ferramenta de texto e clique no texto que você deseja atualizar. Como alternativa, clique duas vezes no texto que deseja atualizar usando a ferramenta *Seleção*. Em seguida, clique em *Copiar camada de texto*. Isso permite comparar o layout do texto legado com o do texto atualizado.

Se você criar uma cópia do texto legado ao atualizá-lo, poderá usar os seguintes comandos:

- *Tipo > Texto legado > Mostrar cópias* ou *Ocultar cópias*, para mostrar ou ocultar os objetos de texto copiados.
- *Tipo > Texto legado > Selecionar cópias*, para selecionar objetos de texto copiados.
- *Tipo > Texto legado > Excluir cópias*, para excluir objetos de texto copiados.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Espaçamento entre linhas e caracteres

[Definir a entrelinha](#)

[Deslocamento da linha de base](#)

[Ajuste de espaço e espaçamento](#)

[Ativação ou desativação de larguras fracionais de caracteres](#)

Definir a entrelinha


[Para o início](#)

O espaço vertical entre as linhas do texto é chamado de espaçamento entrelinhas. A entrelinha é medida a partir da linha de base de uma linha do texto até a linha de base da linha acima. A linha de base é a linha invisível na qual se situa a maior parte das letras.

A opção padrão de entrelinha automática define a entrelinha em 120% do tamanho do texto (por exemplo, entrelinha de 12 pontos para texto de 10 pontos). Quando a entrelinha automática está em uso, o valor de entrelinha aparece entre parênteses no menu Entrelinha do painel Caractere. Você pode alterar essa entrelinha automática padrão escolhendo Justificação, no menu do painel Parágrafo, e especificando uma porcentagem de 0 a 500.

Por padrão, a entrelinha é um atributo de caractere, o que significa que é possível aplicar mais de um valor de entrelinha ao mesmo parágrafo. O maior valor de entrelinha em uma linha de texto determina a entrelinha dessa linha.

Nota: Ao trabalhar com texto asiático horizontal, você pode especificar como a entrelinha será medida, seja de uma linha de base até outra ou do topo de uma linha até o topo da próxima linha.

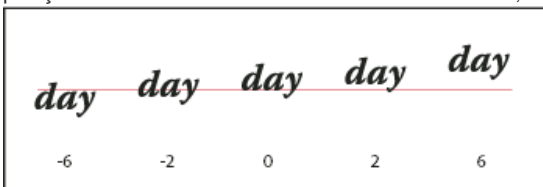
1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se nenhum texto for selecionado, a entrelinha será aplicada ao novo texto criado.
2. No painel Caractere, defina a opção Entrelinha  (para texto vertical).

Deslocamento da linha de base

[Para o início](#)

Use Deslocamento da linha de base para mover um caractere selecionado para cima ou para baixo em relação à linha de base do texto adjacente. O deslocamento de linha de base é especialmente útil quando você está definindo frações manualmente ou ajustando a posição da fonte de uma figura.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se você não selecionar nenhum texto, o deslocamento será aplicado ao próximo texto que você criar.
2. No painel Caractere, defina a opção Deslocamento de linha de base. Os valores positivos movem a linha de base do caractere para uma posição acima da linha de base do restante da linha; os valores negativos movem-na para uma posição abaixo da linha de base.



Texto com diferentes valores de Deslocamento de linha de base

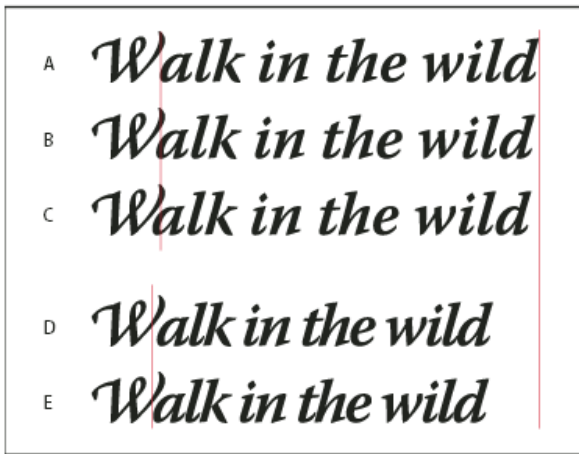
Ajuste de espaço e espaçamento

[Para o início](#)

Ajuste de espaço é o processo de adição ou remoção de espaço entre pares de caracteres específicos. Espaçamento é o processo de alargamento ou estreitamento de espaço entre os caracteres no texto selecionado ou em um bloco de texto inteiro.

Você pode ajustar o texto automaticamente, usando o ajuste de espaço métrico ou o ajuste de espaço óptico. O Espaço métrico (também denominado Espaço automático) usa pares de ajuste de espaço, incluídos com a maioria das fontes. Os pares de ajuste de espaço contêm informações sobre o espaçamento de pares de letras específicos. Alguns deles são: LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. O Espaço métrico é definido como padrão para que os pares específicos sejam ajustados automaticamente durante a importação ou digitação de texto.

Algumas fontes incluem especificações robustas de pares de ajuste de espaço. No entanto, se uma fonte tiver somente kerning interno mínimo, ou não tiver nenhum kerning, ou se você usar duas faces de texto ou tamanhos de texto em uma ou mais palavras em uma linha, você pode utilizar a opção ajuste de espaço óptico. O ajuste de espaço óptico ajusta o espaçamento entre caracteres adjacentes com base em suas formas.



Opções de ajuste de espaço e espaçamento

A. Texto original **B.** Texto com ajuste de espaço óptico **C.** Texto com ajuste de espaço manual entre W e a **D.** Texto com espaçamento **E.** Ajuste de espaço e espaçamento cumulativos

Também é possível usar o ajuste de espaço manual, que é ideal para ajustar o espaço entre duas letras. O espaçamento e o ajuste de espaço manual são cumulativos, portanto, você pode primeiro ajustar os pares de letras separadamente e, em seguida, estreitar ou alargar um bloco de texto sem que isso afete o ajuste de espaço relativo dos pares de letras.

Ao clicar para colocar o ponto de inserção entre duas letras, os valores do ajuste de espaço são exibidos no painel Caractere. Os valores de kerning métrico e óptico (ou de pares de kerning definidos) são exibidos entre parênteses. Da mesma maneira, se você selecionar uma palavra ou um intervalo de texto, os valores de espaçamento serão mostrados no painel Caractere.

O espaçamento e o ajuste de espaço são medidos em 1/1.000 emes, uma unidade de medida que é relativa ao tamanho atual da face de tipos. Em uma fonte de 6 pontos, 1 emé é igual a 6 pontos; em uma fonte de 10 pontos, 1 emé é igual a 10 pontos. O ajuste de espaço e o espaçamento são estritamente proporcionais ao tamanho da face de tipos atual.

Nota: os valores de ajuste de espaço e espaçamento afetam o texto em japonês, mas normalmente, essas opções são usadas para ajustar o aki entre caracteres Roman.

Ajuste de espaço

❖ Execute qualquer um destes procedimentos:

- Para usar as informações de ajuste de espaço internas da fonte para caracteres selecionados, escolha a opção Automático ou Métrica para o Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar automaticamente o espaçamento entre caracteres selecionados com base em suas formas, escolha Óptico no menu Ajuste de Espaço no painel Caractere.
- Para ajustar o espaço manualmente, coloque um ponto de inserção entre dois caracteres e defina o valor desejado para a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere. (Observe que se for selecionado um intervalo do texto, não será possível ajustar o espaço manualmente. Nesse caso, use o espaçamento.)

Pressione Alt + Seta para a esquerda/direita (Windows) ou Option + Seta para a esquerda/direita (Mac OS) para diminuir ou aumentar o kerning entre dois caracteres.

- Para desativar o ajuste de espaço para os caracteres selecionados, defina a opção Ajuste de Espaço no painel Caractere em 0 (zero).

Ajuste de espaçamento

1. Selecione o intervalo de caracteres ou o objeto de texto que deseja ajustar.
2. No painel Caractere, defina a opção Espaçamento.

Ativação ou desativação de larguras fracionais de caracteres

[Para o início](#)

Por padrão, o software usa larguras fracionais de caracteres entre os caracteres. Isso significa que o espaçamento entre os caracteres varia, e serão usadas algumas vezes apenas frações de pixels inteiros.

Na maioria das situações, as larguras fracionais de caracteres proporcionam o melhor espaçamento para melhorar a aparência e legibilidade do texto. Entretanto, no caso de textos pequenos (menos de 20 pontos) exibidos on-line, as larguras fracionais de caracteres podem deixar o texto muito junto ou apresentar espaçamento extra em excesso, dificultando a leitura.

Desative as larguras fracionais quando desejar corrigir o espaçamento do texto em incrementos de pixels inteiros e impedir que textos pequenos fiquem muito juntos. A definição da largura fracional de caracteres se aplica a todos os caracteres de uma camada de texto — não é possível definir a opção para caracteres selecionados.

❖ Execute qualquer um destes procedimentos:

- Para definir o espaçamento do texto para o documento inteiro em incrementos de um pixel inteiro, escolha Layout do Sistema no menu do painel Caractere.
 - Para reativar as larguras fracionais de caracteres, escolha Larguras Fracionais no menu do painel Caractere.
-



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Tabulações

Visão geral do painel Tabulações

Definir tabulações

Repetição de tabulações

Mover tabulações

Remoção de tabulações

Especificação de caracteres para tabulações decimais

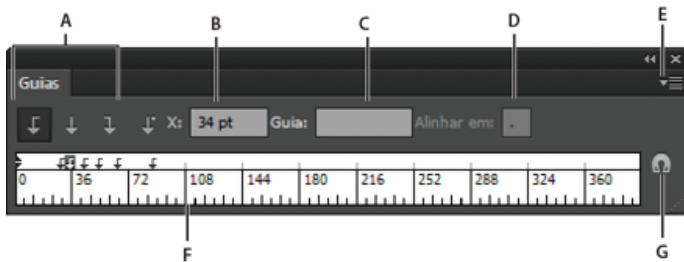
Adição de guias de tabulação

Use o painel Tabulações (Janela > Tipo > Tabulações) de forma a definir paradas de tabulação para um parágrafo ou objeto de texto. Para obter mais informações sobre como usar e definir tabulações, consulte a Ajuda na Web.

Visão geral do painel Tabulações

[Para o início](#)

Use o painel Tabulações (Janela > Tipo > Tabulações) de forma a definir paradas de tabulação para um parágrafo ou objeto de texto.




Painel Tabulações

A. Botões de alinhamento de tabulações **B.** Posição da tabulação **C.** Caixa 'Guia' de tabulação **D.** Caixa 'Alinhar em' **E.** Menu do painel **F.** Régua de tabulações **G.** Ajustar painel acima do quadro

É possível acessar comandos e opções adicionais no menu do painel Tabulações. Para usar esse menu, clique no triângulo localizado no canto superior direito do painel.

Alinhar o painel Tabulações a um objeto de texto selecionado

Você pode posicionar o painel Tabulações em qualquer ponto da área de trabalho. Porém, é mais útil alinhar esse painel a um objeto de texto.

❖ Clique no ícone de ímã . O painel Tabulações se move diretamente acima do objeto de texto selecionado, com o ponto zero alinhado à margem esquerda. Se necessário, é possível arrastar o botão de redimensionamento, no canto inferior direito do painel, para expandir ou reduzir a régua.

Ajustar paradas de tabulação às unidades da régua

Por padrão, é possível posicionar paradas de tabulação em qualquer ponto ao longo da régua de tabulação.

❖ Selecione Aderir à unidade, no menu do painel, ou mantenha pressionada a tecla Shift ao arrastar uma parada de tabulação.

Alterar as unidades de medida da régua de tabulação

As unidades de medida para a régua de tabulação são definidas por configurações de unidades Gerais especificadas em preferências de Unidades (para todos os arquivos) ou por unidades especificadas na caixa de diálogo Configuração de documento (para o arquivo atual).

- Para alterar as unidades de medida para todos os arquivos, especifique um novo valor para Unidades gerais nas preferências de Unidades.
- Para alterar as unidades de medida do arquivo atual, especifique um novo valor de unidades na caixa de diálogo Configuração de documento.

Definir tabulações

[Para o início](#)

Paradas de tabulação são aplicadas a um parágrafo inteiro. Quando você define a primeira tabulação, o Illustrator exclui todas as paradas de tabulação padrão à esquerda dessa parada. À medida que mais paradas de tabulação são definidas, o Illustrator exclui todas as tabulações padrão entre as tabulações definidas.

1. Insira o cursor em um parágrafo ou selecione um objeto de texto de modo a definir paradas de tabulação para todos os parágrafos no objeto.

2. No painel Tabulações, clique em um botão de alinhamento de parágrafo para especificar como o texto é alinhado em relação à posição da tabulação:

Tabulação justificada à esquerda para alinhar o texto horizontal à esquerda, mantendo a margem direita irregular.

Tabulação justificada no centro para centralizar o texto na marca de tabulação.

Tabulação justificada à direita para alinhar o texto horizontal à direita, mantendo a margem esquerda irregular.

Tabulação justificada na parte inferior para alinhar o texto vertical à margem inferior, mantendo a margem superior irregular.

Tabulação justificada na parte superior para alinhar o texto vertical à margem superior, mantendo a margem inferior irregular.

Tabulação justificada por sinais de decimais para colocar o texto em alinhamento com um caractere especificado, como um ponto final ou um sinal de cifrão. Essa opção é útil para a criação de colunas de números.

Para alterar o alinhamento de qualquer tabulação, basta selecioná-la e clicar em um destes botões.

3. Siga um destes procedimentos:

- Clique em um local da régua de tabulação para posicionar uma nova parada de tabulação.
- Digite uma posição na caixa X (para texto horizontal) ou na caixa Y (para texto vertical) e pressione Enter ou Return. Se o valor de X ou Y estiver selecionado, pressione a tecla de Seta para cima ou de Seta para baixo a fim de aumentar ou diminuir o valor da tabulação em 1 ponto, respectivamente.

Nota: Ao usar a régua de tabulação, não é possível definir paradas de tabulação em incrementos menores do que 1. Entretanto, se você especificar uma posição na caixa X ou Y, poderá definir paradas em intervalos de até 0,01 ponto.

4. Repita as etapas 2 e 3 para adicionar mais paradas de tabulação.

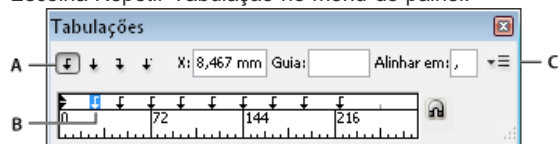
Nota: Para obter informações sobre como definir recuos usando o painel Tabulações, consulte Recuar texto.

Repetição de tabulações

[Para o início](#)

O comando Repetir Tabulação cria várias tabulações com base na distância entre a tabulação e o recuo à esquerda ou a parada de tabulação anterior.

1. Clique um ponto de inserção no parágrafo.
2. No painel Tabulações, selecione uma parada de tabulação na régua.
3. Escolha Repetir Tabulação no menu do painel.



Tabulações repetidas

A. Botões de alinhamento de tabulação B. Parada de tabulação na régua C. Menu do painel

Mover tabulações

[Para o início](#)

1. No painel Tabulações, selecione uma parada de tabulação na régua.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Digite uma novo local na caixa X (para texto horizontal) ou na caixa Y (para texto vertical) e pressione Enter ou Return.
 - Arraste a tabulação até um novo local.
 - Para mover todas as paradas de tabulação simultaneamente, arraste uma tabulação com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada.

Conforme uma parada de tabulação é movida, um guia visual aparece no texto selecionado.

Remoção de tabulações

[Para o início](#)

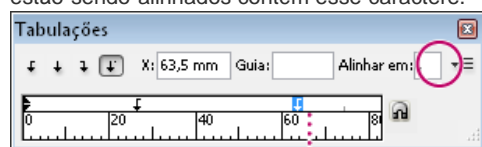
❖ Execute um destes procedimentos:

- Arraste a tabulação para fora da régua de tabulações.
- Selecione a tabulação e escolha Excluir tabulação no menu do painel.
- Para voltar às paradas de tabulação padrão, escolha Apagar Todas no menu do painel.

Especificação de caracteres para tabulações decimais

Use tabulações decimais para alinhar o texto com um caractere que você especificar, como um ponto ou um cifrão.

1. No painel Tabulações, crie ou selecione uma tabulação decimal ↓ na régua de tabulações.
2. Na caixa Alinhar em, digite o caractere ao qual deseja alinhar. É possível digitar ou colar qualquer caractere. Verifique se os parágrafos que estão sendo alinhados contêm esse caractere.



Winter Glove Price List:	
Children	\$8.99
Women	\$12.55
Men	\$15.97

Texto alinhado usando uma tabulação decimal

Adição de guias de tabulação

Uma guia de tabulação é um padrão de caracteres que se repete, como uma série de pontos ou traços, entre uma tabulação e o texto subsequente.

1. No painel Tabulações, selecione uma parada de tabulação na régua.
2. Digite um padrão de até oito caracteres na caixa Guia e, em seguida, pressione a tecla Enter ou Return. Os caracteres digitados serão repetidos em toda a extensão da tabulação.
3. Para alterar a fonte ou outra formatação da guia de tabulação, selecione o caractere de tabulação no quadro de texto e use o painel Caractere ou o menu Tipo para aplicar a formatação.

Mais tópicos da Ajuda



Caracteres especiais

[Sobre conjuntos de caracteres e glifos alternativos](#)

[Visão geral do painel Glifos](#)

[Inserção ou substituição de um caractere usando o painel Glifos](#)

[Visão geral do painel OpenType](#)

[Realçar glifos alternativos no texto](#)

[Usar ligaduras e alternativas contextuais](#)

[Usar traçados violentos, alternativas de títulos ou alternativas estilísticas](#)

[Mostrar ou ocultar caracteres não imprimíveis](#)

Sobre conjuntos de caracteres e glifos alternativos

[Para o início](#)

As faces de texto incluem vários caracteres, além dos que você vê no teclado. Dependendo da fonte, esses caracteres podem incluir substituições, frações, traçados violentos, ornamentos, ordinais, alternativas de títulos e estilos, caracteres superiores e inferiores, números no estilo antigo e números de demarcação. Um glifo é uma forma específica de um caractere. Por exemplo, em determinadas fontes, a letra maiúscula A está disponível em várias formas, como traçado violento e caixa alta.

Existem duas maneiras de inserir glifos alternativos:

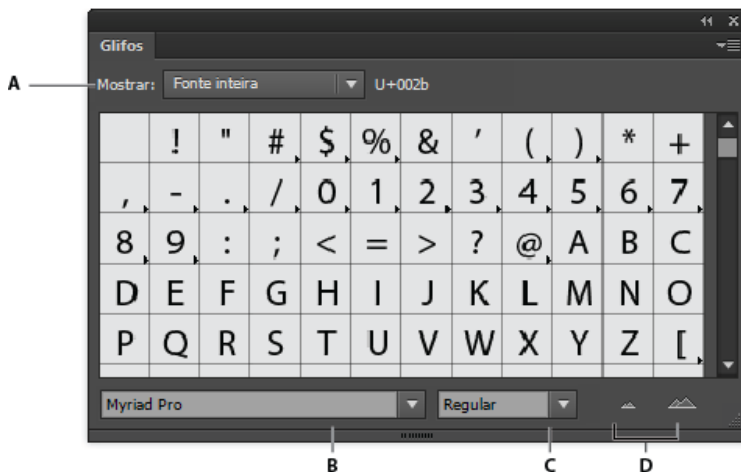
- O painel Glifos permite visualizar e inserir glifos a partir de qualquer tipo de fonte.
- O painel OpenType permite configurar regras para o uso de glifos. Por exemplo, você pode especificar que deseja usar ligaduras, caracteres de títulos e frações em um determinado bloco de texto. Usar o painel OpenType é mais fácil do que inserir um glifo por vez, além de garantir um resultado mais consistente. Entretanto, esse painel apenas funciona com fontes OpenType.

Visão geral do painel Glifos

[Para o início](#)

Use o painel Glifos (Janela > Tipo > Glifos) para visualizar os glifos em uma fonte e inserir glifos específicos em um documento.

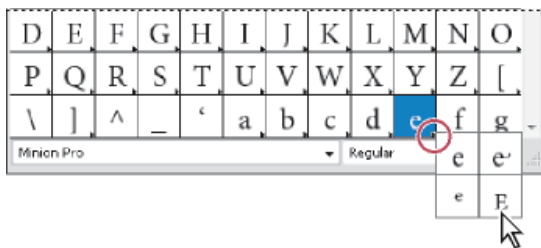
Por padrão, o painel Glifos exibe todos os glifos para a fonte atualmente selecionada. Você pode alterar essa fonte selecionando uma família de fontes e um estilo de fonte diferentes na parte inferior do painel. Se houver caracteres selecionados no seu documento, será possível exibir caracteres alternativos selecionando Alternativas para seleção atual, no menu Mostrar localizado na parte superior do painel.



Painel Glifos

A. Menu Mostrar **B.** Família de fontes **C.** Estilo de fonte **D.** Botões de zoom

Ao selecionar uma fonte OpenType no painel Glifos, você pode restringir o painel de forma a exibir certos tipos de glifos escolhendo uma categoria no menu Mostrar. Também é possível exibir um menu pop-up de glifos alternativos, clicando no triângulo localizado no canto inferior direito da caixa de glifo, onde aplicável.



Menu pop-up para glifos alternativos

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com o painel Glifos e o painel OpenType, consulte www.adobe.com/go/vid0048_br.

Inserção ou substituição de um caractere usando o painel Glifos

[Para o início](#)

1. Para inserir um caractere, clique com uma ferramenta de texto para posicionar o ponto de inserção no local onde você deseja inserir o caractere e, em seguida, clique duas vezes no caractere que deseja inserir no painel Glifos.
2. Para substituir um caractere, escolha Alternativas para a seleção atual, no menu pop-up Mostrar, selecione um caractere no documento usando uma ferramenta de texto. Clique duas vezes em um glifo no painel Glifos, se houver um disponível.

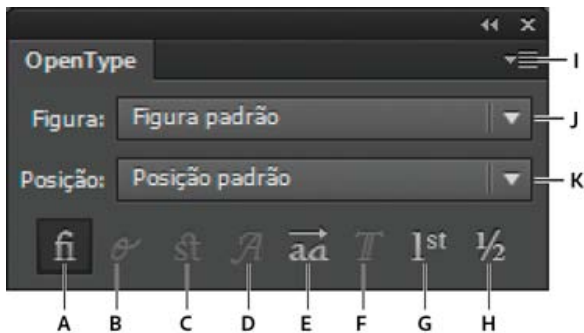
Nota: opções adicionais de substituição estão disponíveis para glifos asiáticos.

Visão geral do painel OpenType

[Para o início](#)

Use o painel OpenType (Janela > Tipo > OpenType) para especificar como deseja aplicar caracteres alternativos em fontes OpenType. Por exemplo, você pode especificar que deseja usar ligaduras padrão em textos novos ou existentes.

Lembre-se de que as fontes OpenType variam consideravelmente em termos dos tipos de recursos que oferecem. Nem todas as opções no painel OpenType estão disponíveis em todas as fontes. É possível exibir os caracteres em uma fonte usando o painel Glifos.



Painel OpenType

A. Ligaduras padrão **B.** Alternativas contextuais **C.** Ligaduras condicionais **D.** Traçado violento **E.** Alternativas estilísticas **F.** Alternativas de títulos **G.** Ordinais **H.** Frações **I.** Menu do painel **J.** Texto de número **K.** Posição do caractere

Nota: Recursos adicionais podem estar disponíveis para fontes OpenType asiáticas.

Você pode acessar comandos e opções adicionais no menu do painel OpenType, localizado no canto superior direito do painel. Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com o painel Glifos e o painel OpenType, consulte www.adobe.com/go/vid0048_br.

Realçar glifos alternativos no texto

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Configuração de documento.
2. Selecione Realçar glifos substituídos e clique em OK. Os glifos substituídos no texto são realçados.

Usar ligaduras e alternativas contextuais

[Para o início](#)

Ligaduras são caracteres de substituição tipográfica para determinados pares de letras. A maioria das fontes inclui substituições para pares de letras padrão, como fi, fl, ff, ffi e ffl. Além disso, algumas fontes incluem ligaduras condicionais para pares de letras como ct, st e ft. Embora os caracteres em substituições pareçam estar ligados, eles são completamente editáveis e não fazem com que o verificador ortográfico indique uma palavra incorretamente.

Alternativas contextuais são caracteres alternativos incluídos em algumas faces de texto de script para proporcionar um melhor comportamento de ligação. Por exemplo, ao utilizar o Caflich Script Pro com alternativas contextuais ativadas, o par de letras "bl" na palavra "bloom" está ligado para que se pareça mais com a escrita à mão.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto aos quais deseja aplicar a configuração. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será

aplicada ao novo texto criado.

2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada.
3. No painel OpenType, siga qualquer um destes procedimentos:
 - Clique no botão Ligaduras padrão de modo a ativar ou desativar ligaduras para pares de letras padrão (como fi, fl, ff, ffi e ffl).
 - Clique no botão Ligaduras condicionais para ativar ou desativar ligaduras opcionais (se disponíveis na fonte atual).
 - Clique no botão Ligaduras contextuais para ativar ou desativar ligaduras contextuais (se disponíveis na fonte atual).

Usar traçados violentos, alternativas de títulos ou alternativas estilísticas

[Para o início](#)

Muitas fontes OpenType incluem caracteres estilizados que permitem adicionar elementos decorativos ao texto. Traços violentos são caracteres com alegorias exageradas. Alternativas de títulos são caracteres (geralmente todos em maiúsculas) para uso em configurações de tamanhos grandes, como títulos. Alternativas estilísticas são caracteres estilizados que criam um efeito meramente estético.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto aos quais deseja aplicar a configuração. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada.
3. No painel OpenType, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Traço violento para ativar ou desativar caracteres de traços violentos (se disponíveis na fonte atual).
 - Clique no botão Alternativas estilísticas para ativar ou desativar alternativas estilísticas (se disponíveis na fonte atual).
 - Clique no botão Alternativas de títulos para ativar ou desativar alternativas de títulos (se disponíveis na fonte atual).

Mostrar ou ocultar caracteres não imprimíveis

[Para o início](#)

Caracteres não imprimíveis incluem retornos incondicionais (quebras de linha), retornos condicionais (quebras de linha), tabulações, espaços, espaços não separáveis, caracteres de byte duplo (incluindo espaços), hífen opcionais e o caractere de fim de texto.

Para tornar os caracteres visíveis ao formatar e editar texto, escolha Tipo > Mostrar caracteres ocultos. Uma marca de seleção indica que os caracteres não imprimíveis estão visíveis.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Formatação de caracteres asiáticos

[Exibir opções de texto asiático](#)

[Definir atributos de fontes OpenType asiáticas](#)

[Substituir caracteres asiáticos por uma forma de glifo diferente](#)

[Especificação de como uma entrelinha é medida no texto asiático](#)

[Girar caracteres de semilargura em texto vertical](#)

[Utilizar Tate-chu-yoko](#)

[Utilizar aki](#)

[Utilizar warichu](#)

[Alinhamento de caracteres asiáticos com mojisoro](#)

[Utilizar mojikumi](#)

[Utilizar kinsoku](#)

[Especificação de uma opção Burasagari](#)

[Utilizar kurikaeshi moji shori](#)

O Illustrator fornece várias opções para formatar caracteres asiáticos. Por exemplo, você pode definir atributos de fontes asiáticas Open Type e usar tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoro, mojikumi, kinsoku, burasagari e kurikaeshi moji shori. Além disso, você pode combinar fontes asiáticas e romanas e criar fontes compostas.

Nota: Para ativar o suporte a fontes GB18030 para chinês simplificado no Windows XP, consulte o arquivo *Leiam* na pasta *Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030*.

Exibir opções de texto asiático

[Para o início](#)

Por padrão, o Illustrator oculta opções de texto asiático no painel Caractere, Parágrafo, OpenType e Tipo.

1. Selecione *Editar > Preferências > Tipo (Windows)*, ou *Illustrator > Preferências > Tipo (Mac OS)*.
2. Selecione *Mostrar opções asiáticas* e clique em *OK*.

Você também pode controlar como os nomes de fontes são exibidos (em inglês ou no idioma nativo), selecionando ou desmarcando *Mostrar nomes de fonte em inglês*.

Nota: seu sistema operacional deve oferecer suporte aos idiomas com os quais deseja trabalhar. Consulte o fabricante do seu software de sistema para obter mais informações.

Definir atributos de fontes OpenType asiáticas

[Para o início](#)

Fontes asiáticas OpenType podem incluir vários recursos que não estão disponíveis nas fontes PostScript e TrueType atuais. Além disso, fontes OpenType asiáticas oferecem glifos alternativos para vários caracteres.

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto aos quais deseja aplicar a configuração. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada.

Examine o menu *Tipo > Fonte*. Fontes OpenType exibem o ícone .

3. No painel OpenType, defina qualquer uma destas opções:

Métrica proporcional O kerning ocorre de acordo com a métrica proporcional da fonte.

Estilos H ou V Alterna fontes hiragana, que possuem diferentes glifos para horizontal e vertical, como sons contraídos, consoantes duplas e índices fonéticos.

Itálico romano Transforma fontes alfanuméricas de semilargura em fontes em itálico.

Substituir caracteres asiáticos por uma forma de glifo diferente

[Para o início](#)

1. Selecione os caracteres que você deseja substituir.
2. Selecione uma opção no menu do painel Glifos. Se você não visualizar as opções a seguir, selecione *Mostrar opções asiáticas* nas preferências de Texto. Se uma opção estiver acinzentada, significa que a forma de glifo não está disponível para a fonte atual:

Formas tradicionais Substitui os caracteres selecionados por formas tradicionais.

Formas expert Substitui os caracteres selecionados por formas especializadas.

Formas JIS 04 Substitui os caracteres selecionados por formas JIS 04.

Formas JIS 90 Substitui os caracteres selecionados por formas JIS 90.

Formas JIS 78 Substitui os caracteres selecionados por formas JIS 78.

Formas JIS 83 Substitui os caracteres selecionados por formas JIS 83.

Formas de semilargura monoespaçadas Transforma os glifos dos caracteres latinos selecionados em hankaku monoespaçado (semilargura).

Formas de um terço de largura monoespaçadas Transforma os glifos dos caracteres latinos selecionados em formas de um terço de largura monoespaçadas.

Formas de um quarto de largura monoespaçadas Transforma os glifos dos caracteres latinos selecionados em formas de um quarto de largura monoespaçadas.

Para reverter um glifo alternativo para sua forma padrão, selecione-o e escolha Reverter para formas padrão, no menu do painel Glifos. Esse método não pode ser usado para reverter glifos alternativos que foram aplicados com o uso de um estilo de caractere.

Especificação de como uma entrelinha é medida no texto asiático

[Para o início](#)

1. Selecione os parágrafos que deseja ajustar.
2. Escolha uma opção de entrelinhas no menu do painel Parágrafo.

Entrelinha a partir do Topo das Linhas Mede o espaçamento entre as linhas de texto, da parte superior de uma linha à parte superior da linha seguinte. Quando a entrelinha a partir do topo das linhas é utilizada, a primeira linha de texto em um parágrafo é alinhada à parte superior da caixa delimitadora.

Entrelinha a partir da Base das Linhas Para o texto horizontal, mede o espaço entre as linhas do texto a partir da linha de base do texto. Quando a entrelinha a partir da base das linhas é utilizada, o espaço é exibido entre a primeira linha do texto e a caixa delimitadora. Uma marca de seleção indica qual opção está selecionada.

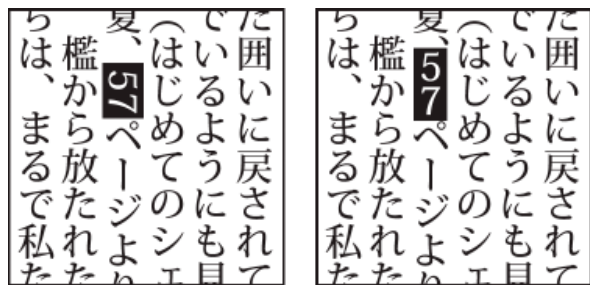
Nota: a opção de entrelinhas escolhida não afeta o espaçamento entre as linhas, apenas como ele é medido.

Girar caracteres de semilargura em texto vertical

[Para o início](#)

A direção de caracteres de semilargura, como textos ou números romanos, é alterada em um texto vertical. Por padrão, caracteres de semilargura são girados individualmente.

Se você não quiser que esses caracteres sejam girados, cancele a seleção de Alinhamento romano vertical padrão, no menu do painel Caractere.



Texto romano antes e depois da rotação

Utilizar Tate-chu-yoko

[Para o início](#)

Tate-chu-yoko (também chamado de kumimoji e renmoji) é um bloco de texto horizontal disposto dentro de linhas de texto vertical. O uso do tate-chu-yoko facilita a leitura de caracteres de semilargura, como números, datas e palavras estrangeiras curtas, em um texto vertical.



Numerais sem tate-chu-yoko (à esquerda) e numerais girados com tate-chu-yoko (à direita)

1. Selecione caracteres e escolha Tate-chu-yoko no menu do painel Caractere. (Selecione novamente para desativar a opção Tate-chu-yoko.)

2. Selecione qualquer uma das seguintes configurações de tate-chu-yoko no menu do painel Caractere:

Acima/abaixo Especifica um valor positivo para mover o texto para cima e um valor negativo para movê-lo para baixo.

Esquerda/direita Especifica um valor positivo para mover o texto à direita e um valor negativo para movê-lo à esquerda.

Use *Tsume* ou *Tracking* no painel *Caractere* de modo a ajustar o espaçamento entre caracteres para *tate-chu-yoko*.

Nota: Se a opção *Tate-chu-yoko* não estiver visível, será necessário selecionar *Mostrar opções asiáticas* nas preferências de *Texto*.

Utilizar aki




[Para o início](#)

Aki é o espaço em branco antes ou depois de um caractere. Em geral, um espaçamento fixo é aplicado entre os caracteres com base na configuração de *Mojikumi* para um parágrafo. Você pode alterar a configuração de *Mojikumi* para caracteres especiais, usando as opções *Inserir Aki* no painel *Caractere*. Por exemplo, para adicionar um espaço antes do parêntese de abertura, use a opção *Inserir Aki* (à esquerda).

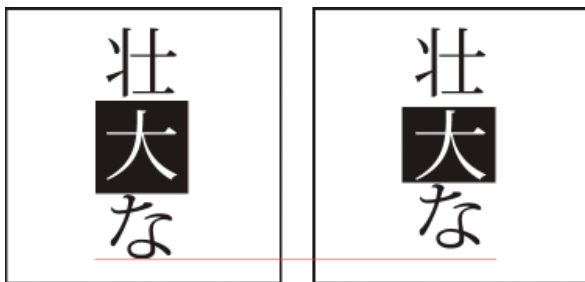


Parênteses sem aki (à esquerda) e parênteses com aki (à direita)

❖ Selecione os caracteres que você deseja ajustar com a ferramenta *Tipo* e siga qualquer um destes procedimentos no painel *Caractere*:

- Para adicionar aki antes ou depois de um caractere, escolha a quantidade de aki que deseja adicionar no menu *Inserir Aki* (à esquerda)  ou *Inserir Aki* (à direita) , no painel *Caractere*. Por exemplo, se você especificar 2bu, a metade de um espaço de largura total será adicionada e, se especificar 4bu, um quarto de um espaço de largura total será adicionado.
- Para compactar aki entre caracteres, especifique uma porcentagem para *Tsume* . Quanto maior a porcentagem, mais estreito aki ficará entre caracteres.

Se você não visualizar as opções *Inserir Aki* ou *Tsume*, selecione *Mostrar opções asiáticas* nas preferências de *Texto*.

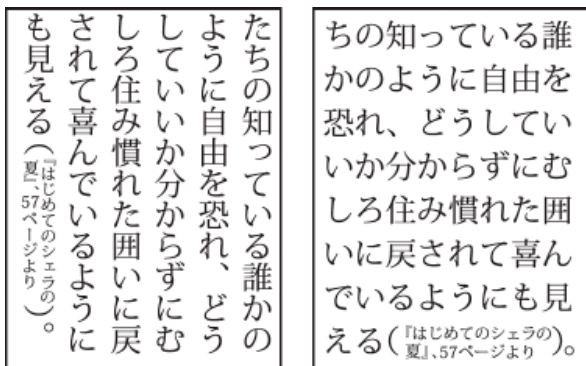


Caractere sem tsume (à esquerda) e caractere com tsume (à direita)

Utilizar warichu

[Para o início](#)

A opção *Warichu* no painel *Caractere* diminui o tamanho do texto selecionado até uma porcentagem do original e empilha o texto (horizontal ou verticalmente, de acordo com a orientação) em várias linhas.



Texto vertical e horizontal sem warichu

1. Selecione o texto e escolha *Warichu* no menu do painel *Caractere*. (Selecione novamente para desativar essa opção.)

2. Selecione qualquer uma das seguintes configurações de warichu no menu do painel Caractere:

Linhas Especifica quantas linhas de texto aparecerão como caracteres warichu.

Espaço de linhas Determina a distância entre as linhas de caracteres warichu.

Escala Define o tamanho dos caracteres warichu como uma porcentagem do tamanho do texto pai.

Alinhamento Especifica o alinhamento dos caracteres warichu. Por exemplo, em uma grade de quadro vertical, selecionar Acima alinhará o início dos caracteres warichu à parte superior do quadro. O substituto de alinhamento mostra como o texto warichu aparece em relação ao texto pai.

Opções de quebra de linha Especifica o número mínimo de caracteres necessários antes e depois das quebras de linha para iniciar uma nova linha.

Alinhamento de caracteres asiáticos com mojisoro

[Para o início](#)

Mojisoro é o alinhamento de caracteres no texto asiático. Quando uma linha de texto contém tamanhos diferentes de caractere, é possível especificar como alinhar o texto aos maiores caracteres na linha: na parte superior, no centro ou na parte inferior da caixa eme (direita, centro e esquerda para quadros verticais), na linha de base romana ou na parte superior ou inferior da caixa ICF (direita ou esquerda para quadros verticais). ICF (Espaço de Caractere Ideográfico) é a altura e a largura médias usadas pelo designer de fontes para criar os caracteres ideográficos que compõem uma fonte.



Opções de alinhamento de caracteres

A. Pequenos caracteres alinhados à parte inferior **B.** Pequenos caracteres alinhados ao centro **C.** Pequenos caracteres alinhados à parte superior

❖ No menu do painel Caractere, escolha uma opção no submenu Alinhamento de Caracteres:

Roman Baseline Alinha os caracteres pequenos em uma linha ao caractere grande.

Parte superior/Direita da caixa eme, Centro da caixa eme ou Parte inferior/Esquerda da caixa eme Alinha os caracteres pequenos em uma linha à posição especificada da caixa eme de caracteres grandes. Em quadros de texto verticais, a Parte superior/Direita da caixa eme alinha o texto à direita da caixa eme e a Parte inferior/Esquerda da caixa eme alinha o texto à esquerda da caixa eme.

Parte Superior/Direita da Caixa ICF e Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF Alinha os caracteres pequenos em uma linha à caixa ICF especificada pelos caracteres grandes. Nos quadros de texto verticais, a opção Parte Superior/Direita da Caixa ICF alinha o texto à direita da caixa ICF e a opção Parte Inferior/Esquerda da Caixa ICF alinha o texto à esquerda da caixa ICF.

Utilizar mojikumi

[Para o início](#)

Mojikumi especifica o espaçamento de caracteres japoneses, caracteres romanos, pontuação, caracteres especiais, início de linha, final de linha e números para a composição de texto em japonês. Você também pode especificar recuos de parágrafo.

As regras existentes de espaçamento entre caracteres no Illustrator seguem a especificação JIS (Japanese Industrial Standards), JISx4051-1995. Você pode selecionar um dos conjuntos de mojikumi predefinidos fornecidos pelo Illustrator.

Além disso, é possível criar conjuntos de mojikumi específicos. Em um novo conjunto de mojikumi, você pode editar configurações de espaçamento utilizadas com frequência, como o espaçamento entre um ponto final e os parênteses de abertura subsequentes. Por exemplo, é possível criar um formato de entrevista no qual você deseja ter um traço eme antes de uma pergunta e as respostas entre parênteses.

Selecionar um conjunto de mojikumi para um parágrafo

1. No painel Caractere, defina Kerning como zero.
2. No painel Parágrafo, escolha uma opção no menu pop-up Conjunto de Mojikumi:
Nenhum Desativa o uso de mojikumi.

YakumonoHankaku Usa espaçamento de semilargura para pontuação.

GyoumatsuYakumonoHankaku Usa espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres, exceto para o último caractere na linha.

「レイニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミューアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として

「レイニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミューアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として

YakumonoHankaku (à esquerda) e GyomatsuYakumonoHankaku (à direita)

GyomatsuYakumonoZenkaku Usa espaçamento de largura total para a maioria dos caracteres e para o último caractere na linha.

YakumonoZenkaku Usa espaçamento de largura total para pontuação.

「レイニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミューアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として

「レイニエ山 国立公園」は、1899年に国立公園として指定された。「セコイア、キングス・キャニオン国立公園」もミューアによって保護され、「ヨセミテ国立公園」とおなじ年、1890年に国立公園として

GyomatsuYakumonoZenkaku (à esquerda) e YakumonoZenkaku (à direita)

Criar um conjunto de mojikumi

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Tipo > Configurações de Mojikumi.
- Selecione Configurações de Mojikumi no menu pop-up Conjunto de Mojikumi, no painel Parágrafo.

2. Clique em Novo na caixa de diálogo Configurações de Mojikumi.

3. Insira um nome para o novo conjunto de mojikumi, especifique o conjunto existente no qual o novo conjunto será baseado e clique em OK.

4. Selecione Porcentagem de uso (%) ou Bu no menu pop-up Unidades.

5. Especifique os valores Desejado, Mínimo e Máximo para cada opção. O valor Mínimo é usado para compactar linhas para kinsoku (especifique um valor menor do que o valor Desejado). O valor Máximo é usado para expandir linhas para texto totalmente justificado (especifique um valor maior do que o valor Desejado).

Dependendo do tipo de caractere, será possível especificar os mesmos valores para Desejado, Mínimo e Máximo se você não quiser alterar o espaçamento.

6. Clique em Salvar ou OK para salvar as configurações. Clique em Cancelar se não quiser salvar as configurações.

Ao se compor texto japonês com muitos espaços de semilargura ou parênteses romanos, aumentam os problemas relacionados à composição do texto. Evite o uso de parênteses romanos e prefira o uso de parênteses de largura total para composição em japonês. Apenas aplique parênteses romanos ao usar frases em inglês relativamente longas em texto japonês ou quando um problema mais sério surgir devido à não utilização desses parênteses.

Trabalhar com conjuntos de mojikumi

❖ Na caixa de diálogo Configurações de Mojikumi, siga qualquer um destes procedimentos:

- Para exportar um conjunto, clique em Exportar, selecione um local para o arquivo, digite um nome de arquivo e clique em Salvar. O Illustrator salva o arquivo no formato MJK.
- Para importar um conjunto, clique em Importar, selecione um arquivo MJK e clique em Abrir.
- Para excluir um conjunto, escolha-o no menu pop-up Mojikumi e clique em Excluir. Todo o texto ao qual o conjunto de mojikumi foi aplicado retornará às configurações padrão.

Nota: Não é possível excluir conjuntos de mojikumi predefinidos.

Utilizar kinsoku

[Para o início](#)

Kinsoku especifica as quebras de linha para o texto em japonês. Os caracteres que não podem ser inseridos no início ou no final de uma linha são conhecidos como caracteres kinsoku. O Illustrator tem conjuntos de kinsoku fixos e temporários, enquanto o Photoshop tem conjuntos básicos e completos. Os conjuntos básicos ou suaves de kinsoku omitem grandes símbolos vocálicos e pequenos caracteres hiragana. Você pode utilizar esses conjuntos existentes ou adicionar ou excluir caracteres kinsoku para criar novos conjuntos.

É possível também definir caracteres deslocados para pontuações deslocadas em japonês e definir caracteres que não podem ser definidos

quando uma linha é excedida.

Você pode especificar se deseja forçar os caracteres para frente ou para trás para que os caracteres kinsoku não sejam inseridos de maneira incorreta.

Selecionar configurações de kinsoku para um parágrafo

❖ No painel Parágrafo, escolha uma opção no menu pop-up Conjunto de Kinsoku:

Nenhum Desativa o uso do kinsoku shori.

Suave ou Intenso Impede que caracteres selecionados iniciem ou terminem uma linha.

Criar um conjunto de kinsoku

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Tipo > Configurações de Kinsoku Shori.
- Selecione Configurações Kinsoku no menu pop-up Conjunto de Kinsoku, no painel Parágrafo.

2. Na caixa de diálogo Configurações de Kinsoku Shori, clique em Novo conjunto.

3. Insira um nome para o conjunto de kinsoku, especifique o conjunto existente no qual o novo conjunto será baseado e clique em OK.

4. Para adicionar um caractere a um campo, selecione o campo e siga um destes procedimentos:

- Insira um caractere na caixa Entrada e clique em Adicionar.
- Especifique o sistema de código (Shift JIS, JIS, Kuten ou Unicode), insira o código e clique em Adicionar.

5. Para excluir um caractere em um campo, selecione o caractere e clique em Excluir. Como alternativa, pressione Backspace (Windows) ou Delete (Mac OS).

6. Para verificar o código de caracteres atualmente selecionado, selecione Shift JIS, JIS, Kuten ou Unicode e exiba o sistema de códigos.

7. Clique em Salvar ou OK para salvar as configurações. Clique em Cancelar se não quiser salvar as configurações.

Usar conjuntos de kinsoku

❖ Na caixa de diálogo Configurações de Kinsoku Shori, siga qualquer um destes procedimentos:

- Para exportar um conjunto de kinsoku, clique em Exportar. Selecione um local para o arquivo, insira um nome de arquivo e clique em Salvar. O Illustrator salva o arquivo no formato KSK.
- Para importar um conjunto de kinsoku, clique em Importar. Selecione um arquivo KSK e clique em Abrir.
- Para excluir um conjunto de kinsoku, escolha o conjunto de kinsoku a ser excluído no menu pop-up. Em seguida, clique em Excluir conjunto.

Nota: Não é possível excluir configurações de kinsoku predefinidas.

Especificar uma opção de quebra de linha para kinsoku

É necessário selecionar kinsoku shori ou mojikumi para poder usar as seguintes opções de quebra de linha.

❖ No menu do painel Parágrafo, escolha Texto Kinsoku Shori e, em seguida, escolha um dos seguintes métodos:

Forçar Primeiro Move caracteres até a linha anterior para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha.

Soltar Primeiro Move caracteres até a linha seguinte para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha.

Soltar Apenas Sempre move caracteres até a linha seguinte para impedir que caracteres proibidos terminem ou iniciem uma linha. Um início não é tentado.

Uma marca de seleção indica qual método está selecionado.

Ativar e desativar bunri-kinshi

Quando a opção Bunri-kinshi estiver selecionada, os caracteres especificados na seção Bunri-Kinshi da caixa de diálogo Configurações de Kinsoku Shori não serão divididos.

❖ No painel Parágrafo, escolha Bunri-kinshi no menu do painel.

Nota: Essa opção apenas está disponível quando a opção kinsoku shori está ativada.

Especificação de uma opção Burasagari

[Para o início](#)

Burasagari permite que pontos de byte simples e de byte duplo e vírgulas de byte simples e de byte duplo fiquem fora da caixa delimitadora de parágrafo.

1. No painel Parágrafo, escolha Burasagari no menu do painel.

2. Escolha uma opção no submenu:

Nenhum Desativa a pontuação deslocada.

Normal Ativa a pontuação deslocada sem forçar linhas irregulares para a borda da caixa delimitadora.

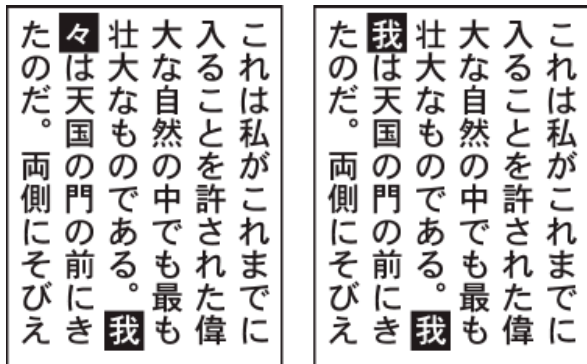
Forçar Força a pontuação para fora da caixa delimitadora propagando as linhas que terminam dentro da caixa delimitadora e que terminam com um dos caracteres deslocados.

Nota: as opções de *Burasagari* não estão disponíveis quando *Kinsoku Shori* é definido como *Nenhum*.

Utilizar kurikaeshi moji shori

[Para o início](#)

Usando a opção Kurikaeshi Moji Shori, no painel Parágrafo, é possível controlar como os caracteres repetidos no texto em japonês são manipulados. Por padrão, uma marca de caractere repetido é substituída pelo segundo caractere quando dois caracteres idênticos estão dispostos um atrás do outro em um corpo de texto. Quando essa opção estiver selecionada, ambos os caracteres serão exibidos se estiverem separados por uma quebra de linha.



Texto sem a opção Kurikaeshi Moji Shori (à esquerda) e texto com a opção Kurikaeshi Moji Shori (à direita)

1. Usando qualquer ferramenta de texto, selecione um parágrafo de texto ao qual deseja aplicar o processo de caracteres repetidos. Se não houver texto, a configuração será aplicada ao novo texto que for digitado.
2. No menu do painel Parágrafo, selecione Kurikaeshi Moji Shori.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Formatação de texto

[Seleção de texto](#)
[Localizar e substituir texto](#)
[Alterar a cor e a aparência dos caracteres](#)
[Visão geral do painel Caractere](#)
[Sublinhar ou tachar texto](#)
[Aplicar todas em maiúsculas e versalete](#)
[Alterar estilos de capitalização](#)
[Especificar aspas curvas ou retas](#)
[Definir opções de suavização de serrilhado para texto](#)
[Criação de sobrescritos ou subscritos](#)
[Conversão de texto em contornos](#)
[Escolher um estilo numérico em fontes OpenType](#)
[Formatar frações e números ordinais em fontes OpenType](#)
[Usar pontuação inteligente](#)

Seleção de texto

[Para o início](#)

Selecionar caracteres permite editá-los, formatá-los com o uso do painel Caracteres, aplicar-lhes atributos de preenchimento e traçado e alterar sua transparência. É possível aplicar essas alterações a um caractere, a um intervalo de caracteres ou a todos os caracteres em um objeto de texto. Quando selecionados, os caracteres ficam realçados na janela do documento e a palavra "Caracteres" é exibida no painel Aparência.

Selecionar um objeto de texto permite aplicar opções globais de formatação a todos os caracteres nesse objeto, incluindo opções nos painéis Caractere e Parágrafo, atributos de preenchimento e traçado e configurações de transparência. Além disso, você pode aplicar efeitos, vários preenchimentos e traçados e máscaras de opacidade a um objeto de texto selecionado. (Isso não é possível para caracteres individualmente selecionados.) Quando um objeto de texto é selecionado, uma caixa delimitadora aparece ao redor dele na janela do documento, e a palavra "Tipo" é exibida no painel Aparência.

Selecionar um caminho de texto permite ajustar sua forma e aplicar atributos de preenchimento e traçado a ele. Esse nível de seleção não está disponível para texto de ponto. Quando um caminho de texto é selecionado, a palavra "Caminho" aparece no painel Aparência.

Seleção de caracteres



❖ Selecione qualquer ferramenta de texto e siga um destes procedimentos:

- Arraste para selecionar um ou mais caracteres. Arraste com a tecla Shift pressionada para estender ou reduzir a seleção.
- Posicione o ponteiro em uma palavra e clique duas vezes para selecionar essa palavra.
- Posicione o ponteiro em um parágrafo e clique três vezes para selecionar o parágrafo inteiro.
- Selecione um ou mais caracteres e escolha Selecionar > Tudo, para selecionar todos os caracteres no objeto de texto.

Selecionar objetos de texto

Selecionar um objeto de texto permite aplicar opções globais de formatação a todos os caracteres nesse objeto, incluindo opções nos painéis Caractere e Parágrafo, atributos de preenchimento e traçado e configurações de transparência. Além disso, você pode aplicar efeitos, vários preenchimentos e traçados e máscaras de opacidade a um objeto de texto selecionado. (Isso não é possível para caracteres individualmente selecionados.) Quando um objeto de texto é selecionado, uma caixa delimitadora aparece ao redor dele na janela do documento, e a palavra "Tipo" é exibida no painel Aparência.

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:



- Na janela do documento, clique no texto com a ferramenta Seleção  ou com a ferramenta Seleção direta . Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar objetos de texto adicionais.
- No painel Camadas, localize o objeto de texto que você deseja selecionar e clique na sua borda esquerda, entre o botão de destino e a barra de rolagem. Com a tecla Shift pressionada, clique na borda direita dos itens no painel Camadas para adicionar objetos à seleção existente ou removê-los dessa seleção.
- Para selecionar todos os objetos de texto em um documento, escolha Selecionar > Objeto > Objetos de texto.

Selecionar um caminho de texto

Selecionar um caminho de texto permite ajustar sua forma e aplicar atributos de preenchimento e traçado a ele. Esse nível de seleção não está

disponível para texto de ponto. Quando um caminho de texto é selecionado, a palavra "Caminho" aparece no painel Aparência.

É mais fácil selecionar um caminho de texto no modo de exibição de Contorno.

1. Selecione a ferramenta Seleção direta  ou Seleção de grupos .
2. Se o objeto de texto estiver selecionado, clique fora da sua caixa delimitadora para cancelar a seleção.
3. Clique no caminho de texto, tomando cuidado para não clicar nos caracteres. (Se você clicar em um caractere, irá selecionar o objeto de texto no lugar do caminho de texto.)

Nota: A preferência *Seleção de objeto de tipo* somente por caminho determina a sensibilidade das ferramentas de seleção durante a seleção de objetos de texto na janela do documento. Quando essa preferência estiver selecionada, clique diretamente no caminho de texto para selecionar o texto. Quando essa preferência estiver desmarcada, será possível clicar no texto ou no caminho para selecionar o texto. Você pode definir essa preferência escolhendo *Editar > Preferências > Tipo (Windows)*, ou *Illustrator > Preferências > Tipo (Mac OS)*.

Localizar e substituir texto

[Para o início](#)

1. Selecione *Editar > Localizar e substituir*.
2. Insira a string de texto que deseja localizar e, se desejar, a string de texto pela qual pretende substituí-la.

É possível escolher vários caracteres especiais nos menus pop-up à direita das opções Localizar e Substituir por.

3. Para personalizar a forma como o Illustrator procura a string de texto especificada, selecione qualquer uma das opções a seguir:
Diferenciar maiúsculas de minúsculas Procura somente as strings de texto que correspondem exatamente ao texto em maiúsculas e minúsculas na caixa Localizar.

Localizar palavra inteira Procura somente palavras inteiras que correspondem ao texto na caixa Localizar.

Pesquisar para trás Pesquisa o arquivo de baixo para cima na ordem de empilhamento.

Verificar camadas ocultas Procura texto em camadas ocultas. Quando essa opção estiver desmarcada, o Illustrator irá ignorar o texto em camadas ocultas.

Verificar camadas bloqueadas Procura texto em camadas bloqueadas. Quando essa opção estiver desmarcada, o Illustrator irá ignorar o texto em camadas bloqueadas.

4. Clique em Localizar para iniciar a pesquisa.
5. Se o Illustrator localizar uma instância da string de texto, siga um destes procedimentos:
 - Clique em Substituir, para substituir a string de texto, e clique em Localizar próxima, para localizar a próxima instância.
 - Clique em Substituir e localizar para substituir a string de texto e localizar a próxima instância.
 - Clique em Substituir tudo para substituir todas as instâncias da string de texto no documento.

6. Clique em Concluído para fechar a caixa de diálogo.

*Para localizar a próxima instância de uma string de texto quando a caixa de diálogo Localizar e substituir for fechada, escolha *Editar > Localizar próxima*.*

Alterar a cor e a aparência dos caracteres

[Para o início](#)

É possível alterar a cor e a aparência de objetos de texto aplicando preenchimentos, traçados, configurações de transparência, efeitos e estilos de gráfico. O texto permanecerá editável desde que ele não seja rasterizado.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para alterar a aparência de caracteres específicos em um objeto de texto, selecione os caracteres.
 - Para alterar a aparência de todos os caracteres em um objeto de texto ou aplicar vários preenchimentos e traçados, selecione o objeto de texto.
 - Para preencher ou traçar um caminho de texto, selecione esse caminho.
2. Aplique preenchimentos, traçados, configurações de transparência, efeitos e estilos de gráfico conforme desejar.

Quando você altera a cor de um objeto de texto, o Illustrator substitui os atributos de caracteres individuais nesse objeto de texto.

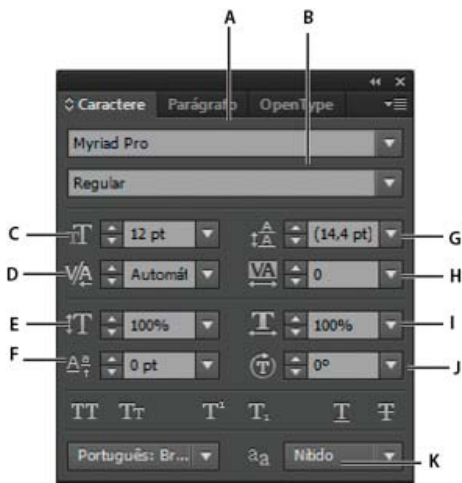
Use o Painel de controle para alterar rapidamente a cor do texto selecionado.

Visão geral do painel Caractere

[Para o início](#)

Use o painel Caractere (Janela > Tipo > Caractere) de modo a aplicar opções de formação de caracteres individuais nos seus documentos. Quando o texto for selecionado ou quando a ferramenta Tipo estiver ativa, você também poderá usar as opções no Painel de controle para formatar caracteres.

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com estilos de caractere e parágrafo, consulte www.adobe.com/go/vid0047_br.



Painel Caractere

A. Fonte B. Estilo de fonte C. Tamanho da fonte D. Kerning E. Escala horizontal F. Deslocamento da Linha de Base G. Entrelinha H. Tracking I. Escala vertical J. Rotação de caracteres K. Idioma



A. Fonte B. Estilo de fonte C. Tamanho da fonte D. Alinhar à esquerda E. Centralizar F. Alinhar à direita

Por padrão, apenas as opções utilizadas com mais frequência são visíveis no painel Caractere. Para mostrar todas as opções, escolha Mostrar opções no menu de opções. Como alternativa, clique no triângulo duplo, na guia do painel, para percorrer os tamanhos de exibição.

Sublinhar ou tachar texto

[Para o início](#)

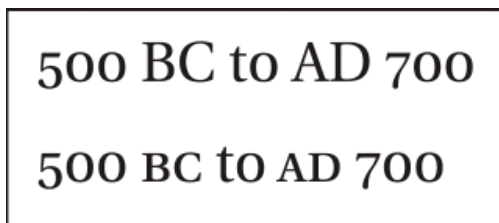
1. Selecione o texto que deseja sublinhar ou tachar. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para sublinhar o texto, clique no botão Sublinhado **I** no painel Caractere.
 - Para tachar o texto, clique no botão Tachado **F** no painel Caractere.

A espessura padrão do sublinhado e do tachado varia de acordo com o tamanho do tipo.

Aplicar todas em maiúsculas e versalete

[Para o início](#)

Ao formatar o texto como versalete, o Illustrator usa automaticamente os caracteres de versalete designados como parte da fonte, se disponíveis. Caso contrário, o Illustrator sintetizará o versalete usando versões reduzidas das letras maiúsculas normais.



Letras maiúsculas normais (acima) e letras em versalete (abaixo)

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Selecione Todas maiúsculas ou Versalete, menu do painel Caractere.

Para especificar o tamanho das letras minúsculas sintetizadas, escolha Arquivo > Configuração de documento. Em Versalete, digite uma porcentagem do tamanho da fonte original para o texto a ser formatado como versalete. (O valor padrão é 70%.)

Para alterar o estilo de capitalização do texto para maiúsculas, minúsculas, primeira letra da palavra maiúscula ou primeira letra da sentença maiúscula, use o comando Tipo > Alterar caixa alta/baixa.

Alterar estilos de capitalização

[Para o início](#)

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar.
2. Selecione uma das seguintes opções no submenu Tipo > Alterar caixa alta/baixa:

MAIÚSCULA para transformar todos os caracteres em maiúsculas.

Nota: O comando **MAIÚSCULA** faz com que ligaduras condicionais se transformem em texto normal. Isso também ocorre com os comandos *Primeira letra da palavra maiúscula* e *Primeira letra da sentença maiúscula* quando uma ligadura condicional aparece no início de uma palavra.

Minúscula para transformar todos os caracteres em minúsculas.

Primeira letra da palavra maiúscula para capitalizar a primeira letra de cada palavra.

Primeira letra da sentença maiúscula para capitalizar a primeira letra de cada frase.

Nota: O comando *Primeira letra da sentença maiúscula* pressupõe que os caracteres de ponto (.), ponto de exclamação (!) e ponto de interrogação (?) marquem o final das frases. Aplicar o comando *Primeira letra da sentença maiúscula* poderá causar alterações inesperadas de caixa quando esses caracteres forem usados de outras formas, como em abreviações, nomes de arquivos ou URLs. Além disso, nomes próprios podem ficar em minúsculas.

Se você estiver usando uma fonte OpenType, poderá tirar proveito da formatação *Todas maiúsculas* para criar um texto mais elegante.

Especificar aspas curvas ou retas

[Para o início](#)

Aspas tipográficas, muitas vezes conhecidas como aspas curvas, se misturam com as curvas da fonte. As aspas tipográficas são tradicionalmente utilizadas como aspas e apóstrofes. As aspas retas são tradicionalmente utilizadas como abreviações para pés e polegadas.

❖ Selecione Arquivo > Configuração de documento, siga um destes procedimentos e clique em OK:

- Para usar aspas retas, cancele a seleção de Usar aspas tipográficas.
- Para usar aspas tipográficas, selecione Usar aspas tipográficas, escolha o idioma para o qual definir aspas e escolha opções para Aspas duplas e Aspas simples.

Nota: É possível definir opções de aspas para vários idiomas. Essas aspas são aplicadas ao texto com base no idioma atribuído no painel *Caractere* ou na preferência *Idioma padrão*.

É possível usar o comando *Pontuação inteligente* para substituir aspas retas por aspas tipográficas.

Definir opções de suavização de serrilhado para texto

[Para o início](#)

Quando um trabalho artístico é salvo em um formato de bitmap, como JPEG, GIF ou PNG, o Illustrator rasteriza todos os objetos a 72 pixels por polegada e aplica suavização de serrilhado a esses objetos. Entretanto, se o seu trabalho artístico contiver texto, as configurações padrão de suavização de serrilhado talvez não produzam os resultados desejados. O Illustrator fornece várias opções específicas para a rasterização de texto. Para tirar proveito dessas opções, é necessário rasterizar objetos de texto antes de salvar o trabalho artístico.

1. Selecione o objeto de texto e siga um destes procedimentos:
 - Para rasterizar permanentemente o texto, escolha Objeto > Rasterizar.
 - Para criar a aparência de rasterização, sem alterar a estrutura subjacente do objeto, escolha Efeito > Rasterizar.
2. Selecione uma opção de suavização de serrilhado:

Nenhum Não aplica suavização de serrilhado e mantém as bordas definidas do texto quando este é rasterizado.

Arte otimizada (supersampling) Opção padrão que rasteriza todos os objetos, inclusive objetos de texto pela resolução especificada, e aplica suavização de serrilhado a esses objetos. A resolução padrão é de 300 pixels por polegada.

Tipo otimizado (misturado) Aplica a suavização de serrilhado mais adequada ao texto. A suavização de serrilhado reduz a aparência de bordas irregulares na imagem rasterizada, dando ao texto uma aparência mais suave na tela. Entretanto, ela também pode dificultar a leitura de um texto pequeno.

Criação de sobrescritos ou subscritos

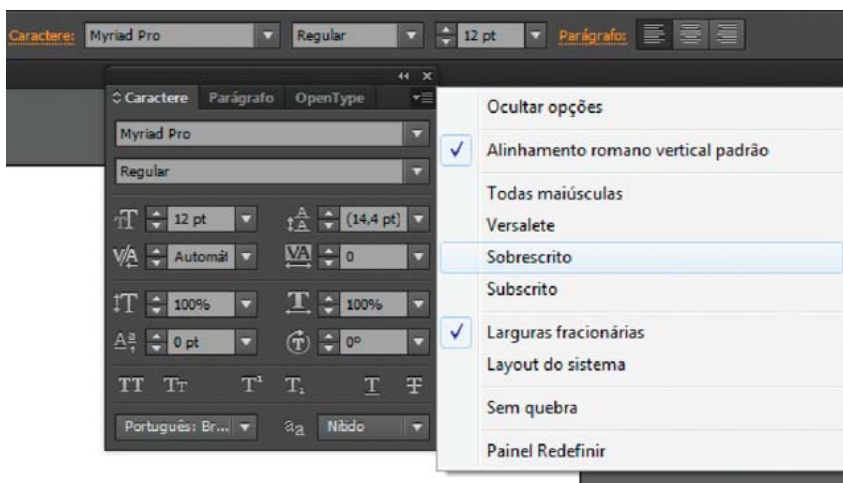
[Para o início](#)

O texto sobrescrito e o texto subscrito (também chamados de texto superior e texto inferior) são textos de tamanho reduzido, elevados ou rebaixados em relação à linha de base da fonte.

Ao criar texto sobrescrito ou subscrito, o Illustrator aplica um tamanho de texto e um valor de deslocamento da linha de base predefinidos. Os valores aplicados são porcentagens do tamanho da fonte e da entrelinha atuais, tendo como base as configurações da seção Tipo na caixa de diálogo Configuração de documento.

Criar sobrescritos ou subscritos em fontes normais


1. Selecione o texto que deseja alterar. Se você não selecionar nenhum tipo, qualquer novo texto criado será renderizado como sobrescrito ou subscrito.
2. Selecione Sobrescrito ou Subscrito no menu do painel Caractere. Acesse o painel Caractere no Painel de controle.



Opções Sobrescrito e Subscrito no menu do painel Caractere

A. DEFINIÇÃO_TEXTO_EXPLICATIVO B. DEFINIÇÃO_TEXTO_EXPLICATIVO C. DEFINIÇÃO_TEXTO_EXPLICATIVO

Criar sobrescritos ou subscritos em fontes OpenType

1. Selecione os caracteres que você deseja transformar em sobrescrito ou subscrito. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada. Uma forma de determinar se uma fonte é OpenType é examinar o menu Tipo > Fonte. Fontes OpenType exibem o ícone .
3. No painel OpenType, escolha uma opção no menu pop-up Posição:

Posição padrão Usa a posição padrão para a fonte atual.

Sobrescrito/Superior Usa caracteres elevados (se disponíveis na fonte atual).

Subscrito/Inferior Usa caracteres rebaixados (se disponíveis na fonte atual).

Numerador Usa caracteres designados como numeradores de fração (se disponíveis na fonte atual).

Denominador Usa caracteres designados como denominadores de fração (se disponíveis na fonte atual).

Alterar o tamanho e a posição de sobrescritos ou subscritos

❖ Selecione Arquivo > Configuração de documento, especifique os valores a seguir para Sobrescrito e Subscrito e clique em OK:

- Em Tamanho, digite uma porcentagem do tamanho da fonte para o texto sobrescrito e subscrito.
- Em Posição, digite uma porcentagem da entrelinha normal para especificar o quanto será movido o texto sobrescrito e subscrito.

Conversão de texto em contornos

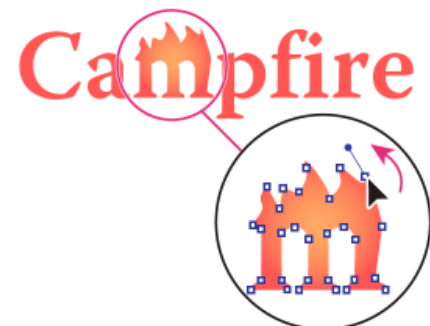
[Para o início](#)

É possível transformar o texto em um conjunto de demarcadores compostos, ou contornos, que podem ser editados e manipulados como qualquer outro objeto gráfico. Os textos como contornos são úteis para alterar a aparência de exibição de textos grandes, mas raramente são úteis para o corpo do texto ou outros textos pequenos.

As informações de contorno de fontes vêm dos arquivos de fontes reais instalados no sistema. Se você criar contornos a partir do texto, os caracteres serão convertidos em suas posições atuais, mantendo toda a formatação gráfica, como o traçado e o preenchimento.



A



B

A. Objeto de texto original **B.** O texto convertido em contornos, desagrupado e modificado

Nota: Não é possível converter fontes bitmap ou fontes de contorno protegido em contornos.

Se você converter o texto em contornos, ele perderá as dicas, instruções incorporadas para ajustar sua forma para que o sistema exiba ou imprima de maneira otimizada em uma grande variedade de tamanhos. Se desejar dimensionar o texto, ajuste o tamanho do ponto antes da conversão.

É necessário converter todo o texto em uma seleção; não é possível converter uma única letra em uma sequência de caracteres de texto. Para converter uma única letra em um contorno, crie um objeto de texto separado contendo apenas essa letra.

1. Selecione o objeto de texto.
2. Selecione Tipo > Criar contornos de fontes.

Escolher um estilo numérico em fontes OpenType

[Para o início](#)

1. Para alterar o estilo dos números existentes, selecione os caracteres ou objetos de texto que você deseja alterar. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada.
3. No painel OpenType, escolha uma opção no menu pop-up Números:

Número padrão Usa o estilo padrão para a fonte atual.

Alinhamento tabular Usa números de altura total, todos da mesma largura (se disponíveis para a fonte atual). Essa opção é adequada para situações em que os números em uma linha precisam ficar alinhados com a próxima linha, como em tabelas.

Alinhamento proporcional Usa números de altura total, com larguras variáveis (se disponíveis para a fonte atual). Essa opção é recomendada para texto que usa todas as letras em maiúsculas.

Estilo antigo proporcional Usa números de altura variável, com larguras também variáveis (se disponíveis para a fonte atual). Essa opção é recomendada para uma aparência clássica e sofisticada em texto que não usa todas as letras em maiúsculas.

Estilo antigo tabular Usa números de altura variável, com larguras fixas e iguais (se disponíveis para a fonte atual). Esta opção é recomendada quando você deseja a aparência clássica dos números em estilo antigo, mas precisa alinhá-los em colunas, como em relatórios anuais.

Formatar frações e números ordinais em fontes OpenType

[Para o início](#)

Ao usar uma fonte OpenType, é possível formatar automaticamente números ordinais com caracteres sobrescritos (por exemplo, 2nd). Letras como "a" e "o" sobrescritos em palavras no português, como segunda (2^a) e segundo (2^o), também são compostas adequadamente. Você também pode converter números separados por barra (como 1/2) em uma fração (como ½).

1. Selecione os caracteres ou objetos de texto aos quais deseja aplicar a configuração. Se nenhum texto for selecionado, a configuração será aplicada ao novo texto criado.
2. Verifique se uma fonte OpenType está selecionada.
3. No painel OpenType, clique no botão Ordinais, para ativar ou desativar números ordinais, ou no botão Frações, para ativar ou desativar frações. Esses botões apenas terão efeito se ordinais e frações estiverem disponíveis na fonte.

Usar pontuação inteligente

[Para o início](#)

O comando Pontuação inteligente procura caracteres de pontuação do teclado e os substitui por seus equivalentes tipográficos. Além disso, você pode usar o comando Pontuação inteligente para inserir ligaduras e frações em nível global, se a fonte incluir esses caracteres.

Se estiver usando uma fonte OpenType, use o painel OpenType no lugar da caixa de diálogo Pontuação inteligente para compor ligaduras e frações.

1. Se quiser substituir caracteres em um texto específico, e não em todo o texto do documento, selecione os objetos de texto ou os caracteres desejados.
2. Selecione Tipo > Pontuação inteligente.
3. Selecione uma ou mais das seguintes opções:

Ligaduras ff, fi, ffi Renderiza as combinações de letras ff, fi ou ffi como ligaduras.

Ligaduras ff, fl, ffl Renderiza as combinações de letras ff, fl ou ffl como ligaduras.

Aspas inteligentes Troca as aspas retas do teclado por aspas curvas.

Nota: A opção Aspas inteligentes sempre substitui aspas retas por aspas curvas, independentemente das configurações de Aspas duplas e Aspas simples na caixa de diálogo Configuração de documento.

Espaços inteligentes Elimina vários espaços após um ponto final.

Traços ene e eme Substitui um traço duplo do teclado por um traço ene e um traço trilho do teclado por um traço eme.

Elipses Substitui três pontos finais do tecla por pontos de elipse.

Frações expert Substitui caracteres separados usados para representar frações por seus equivalentes de um caractere.

4. Selecione Documento inteiro, para substituir símbolos de texto no arquivo inteiro, ou Somente texto selecionado, para substituir símbolos apenas no texto selecionado.
5. (Opcional) Selecione Resultados de relatório, para ver uma lista do número de símbolos substituídos.
6. Clique em OK para procurar e substituir caracteres selecionados.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Formatação de parágrafos

Visão geral do painel Parágrafo

Alinhar texto

Justificar texto

Ajuste do espaçamento da palavra ou letra em texto justificado

Recuar texto

Ajuste do espaçamento entre parágrafos

Pontuação suspensa

Visão geral do painel Parágrafo

[Para o início](#)

Use o painel Parágrafo (Janela > Tipo > Parágrafo) para alterar a formatação de colunas e parágrafos. Quando o texto for selecionado ou quando a ferramenta Tipo estiver ativa, você também poderá usar as opções no Painel de controle para formatar parágrafos.

Para assistir a um vídeo sobre como trabalhar com estilos de caractere e parágrafo, consulte www.adobe.com/go/vid0047_br.



Painel Parágrafo (todas as opções exibidas)

A. Alinhamento e justificação **B.** Recuo à esquerda **C.** Recuo à esquerda da primeira linha **D.** Espaço antes do parágrafo **E.** Hifenização **F.** Recuo à direita **G.** Espaço depois do parágrafo



A. Fonte **B.** Estilo de fonte **C.** Tamanho da fonte **D.** Alinhar à esquerda **E.** Centralizar **F.** Alinhar à direita

Por padrão, apenas as opções utilizadas com mais frequência são visíveis no painel Parágrafo. Para mostrar todas as opções, escolha Mostrar opções no menu do painel. Como alternativa, clique no triângulo duplo, na guia do painel, para percorrer os tamanhos de exibição.

Alinhar texto

[Para o início](#)

Texto de área e texto em um caminho podem ser alinhados com uma ou ambas as bordas de um caminho de texto.

1. Selecione o objeto de texto ou insira o cursor no parágrafo que deseja alterar.

Se você não selecionar um objeto de texto ou inserir o cursor em um parágrafo, o alinhamento será aplicado ao novo texto criado.

2. No Painel de controle ou no painel Parágrafo, clique em um botão de alinhamento.

Justificar texto

[Para o início](#)

O texto é justificado ao ser alinhado a ambas as bordas. Você pode justificar todo o texto em um parágrafo incluindo ou excluindo a última linha.

1. Selecione o objeto de texto ou insira o cursor no parágrafo que deseja justificar.

Se você não selecionar um objeto de texto ou inserir o cursor em um parágrafo, a justificação será aplicada ao novo texto criado.

2. No painel Parágrafo, clique em um botão de justificação.

Ajuste do espaçamento da palavra ou letra em texto justificado

[Para o início](#)

É possível controlar com precisão como os aplicativos da Adobe fazem o espaçamento de letras e palavras e dimensionam caracteres. Ajustar o espaçamento é especialmente útil com texto justificado, embora também seja possível ajustar o espaçamento para texto não justificado.

1. Insira o cursor no parágrafo que deseja alterar, ou selecione um objeto ou quadro do texto para alterar todos os seus parágrafos.
2. Escolha Justificação no menu do painel Parágrafo.
3. Insira valores para Espaçamento entre Palavras, Espaçamento entre Letras e Escala de Glifos. Os valores Mínimo e Máximo definem um intervalo de espaçamentos aceitáveis apenas para parágrafos justificados. O valor de Desejado define o espaçamento desejado para parágrafos justificados e não justificados:

Espaçamento entre Palavras O espaço entre as palavras é aplicado ao pressionar a barra de espaço. Os valores de Espaçamento entre Palavras podem variar de 0% a 100%. Em 100%, nenhum espaço adicional é inserido entre as palavras.

Espaçamento entre Letras A distância entre as letras, incluindo os valores de espaçamento e ajuste de espaço. Os valores de espaçamento de letras variam de -100% a 500%: a 0%, nenhum espaço é adicionado entre letras, a 100% de espaçamento entre letras, um espaço inteiro é adicionado entre as letras.

Escala de glifos A largura dos caracteres (um glifo é qualquer caractere de fonte). Os valores de espaçamento entre glifos podem variar de 50% a 200%.

*As opções de espaçamento sempre são aplicadas em todo o parágrafo. Para ajustar o espaçamento em poucos caracteres, mas não em um parágrafo inteiro, use a opção **Espaçamento**.*

4. Defina a opção Justificação de Uma Palavra para especificar como deseja justificar parágrafos de uma palavra.

Em colunas estreitas, uma única palavra poderá, ocasionalmente, aparecer sozinha em uma linha. Se o parágrafo estiver definido como 'Totalmente justificado', uma única palavra em uma linha poderá aparecer como se estivesse esticada. Em vez de deixar essas palavras totalmente justificadas, você pode centralizá-las ou alinhá-las à margem esquerda ou direita.

Recuar texto

[Para o início](#)

Recuo é a quantidade de espaço entre o texto e o limite de um objeto de texto. O recuo afeta apenas os parágrafos selecionados e, portanto, é possível definir facilmente diferentes recuos para parágrafos distintos.

Recuos podem ser definidos no painel Tabulações, no Painel de controle ou no painel Parágrafo. Ao trabalhar com texto de área, também é possível controlar o recuo usando tabulações ou alterando o espaçamento interno do objeto de texto.

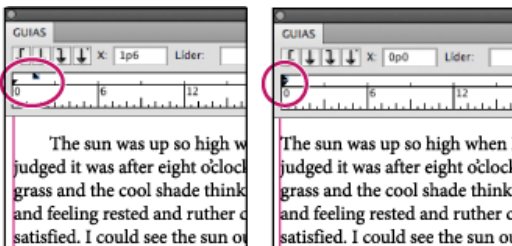
Ao trabalhar com texto japonês, você pode usar a configuração Mojikumi no lugar do painel Parágrafo para especificar o recuo da primeira linha. Se você especificar o recuo da primeira linha no painel Parágrafo e definir configurações Mojikumi para o recuo na primeira linha, o texto será inserido no total de ambos os recuos.

Definir recuos usando o painel Parágrafo

1. Com a ferramenta 'Tipo' **T**, clique no parágrafo a ser recuado.
2. Ajuste os valores de recuo apropriados no painel Parágrafo. Por exemplo, faça o seguinte:
 - Para recuar todo o parágrafo em uma paica, digite um valor (como **1p**) na caixa Recuo à esquerda **¶**.
 - Para recuar apenas a primeira linha de um parágrafo em uma paica, digite um valor (como **1p**) na caixa Recuo à esquerda da primeira linha **¶**.
 - Para criar um recuo suspenso em uma paica, digite um valor positivo (como **1p**) na caixa Recuo à esquerda e digite um valor negativo (como **-1p**) na caixa Recuo à esquerda da primeira linha.

Definir um recuo usando o painel Tabulações

1. Com a ferramenta 'Tipo' **T**, clique no parágrafo a ser recuado.
2. Siga um destes procedimentos para os marcadores de recuo **¶** no painel Tabulações:
 - Arraste o marcador superior para recuar a primeira linha de texto. Arraste o marcador inferior para recuar todas as linhas, menos a primeira. Com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada, arraste o marcador inferior para mover ambos os marcadores e recuar o parágrafo inteiro.



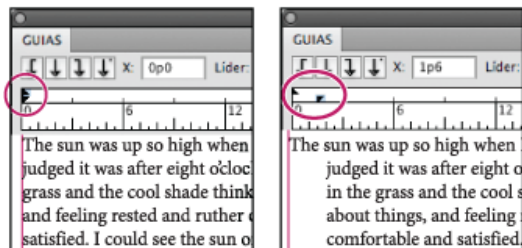
Recuo da primeira linha (à esquerda) e nenhum recuo (à direita)

- Selecione o marcador superior e digite um valor para X a fim de recuar a primeira linha de texto. Selecione o marcador inferior e digite

um valor para X de forma a mover todas as frases, menos a primeira.

Criar um recuo suspenso

No recuo deslocado, todas as linhas de um parágrafo são recuadas, com exceção da primeira linha. Recuos suspensos são especialmente úteis quando se deseja adicionar gráficos in-line ao início do parágrafo ou quando se deseja criar uma lista com marcadores.



Nenhum recuo (à esquerda) e recuo deslocado (à direita)

1. Com a ferramenta 'Tipo' **T**, clique no parágrafo a ser recuado.
2. No Painel de controle ou no painel Tabulações, especifique um valor de recuo à esquerda maior do que zero.
3. Para especificar um valor negativo de recuo à esquerda na primeira linha, siga um destes procedimentos:
 - No painel Parágrafo, digite um valor negativo para o recuo à esquerda na primeira linha **¶**.
 - No painel Tabulações, arraste o marcador superior para a esquerda ou o marcador inferior para a direita.

Ajuste do espaçamento entre parágrafos

[Para o início](#)

1. Insira o cursor no parágrafo que deseja alterar, ou selecione um objeto do texto para alterar todos os seus parágrafos. Se você não inserir o cursor em um parágrafo ou selecionar um objeto do texto, a configuração será aplicada quando um novo texto for criado.
2. No painel Parágrafo, ajuste os valores para Espaço antes (**¶** ou **¶¶**) e Espaço depois (**¶** ou **¶¶**).
Nota: Se um parágrafo iniciar na parte superior de uma coluna, nenhum espaço adicional é acrescentado antes do parágrafo. Nesse caso, é possível aumentar as entrelinhas da primeira linha do parágrafo ou alterar o espaçamento inserido para o objeto do texto.

Pontuação suspensa

[Para o início](#)

A pontuação suspensa faz com que as bordas do texto pareçam mais uniformes ao mover sinais de pontuação para fora das margens do parágrafo.



Parágrafo sem pontuação suspensa (à esquerda) e parágrafo com pontuação suspensa (à direita)

O Ilustrador oferece as seguintes opções para pontuação suspensa:

Pontuação suspensa - romano Controla o alinhamento dos sinais de pontuação para um parágrafo específico. Quando a opção Pontuação suspensa - romano estiver ativada, os seguintes caracteres aparecerão 100% fora das margens: aspas simples, aspas duplas, hífens, pontos finais e vírgulas. Os seguintes caracteres aparecerão 50% fora das margens: asteriscos, til, elipses, traços ene, traços eme, pontos-e-vírgulas e dois pontos. Para aplicar essa configuração, insira o cursor no parágrafo e selecione Pontuação suspensa - romano, no menu do painel Parágrafo.

Alinhamento óptico da margem Controla o alinhamento de sinais de pontuação para todos os parágrafos em um objeto de texto. Quando a opção Alinhamento óptico da margem estiver ativada, os sinais de pontuação romanos, bem como as bordas de letras (como W e A), ficarão fora das margens do texto, fazendo com que o texto pareça alinhado. Para aplicar essa configuração, selecione o objeto de texto e escolha Tipo > Alinhamento óptico da margem.

Burasagari Controla o alinhamento de sinais de pontuação de byte duplo (disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas). Esses sinais de pontuação não são afetados pela opção Pontuação suspensa - romano ou Alinhamento óptico da margem.

Lembre-se de que o alinhamento do parágrafo determina a margem a partir da qual a pontuação é deslocada. Nos parágrafos alinhados à esquerda e à direita, a pontuação é deslocada para fora das margens esquerda e direita, respectivamente. Nos parágrafos alinhados por cima e

por baixo, a pontuação é deslocada para fora das margens superior e inferior, respectivamente. Nos parágrafos centralizados e justificados, a pontuação é deslocada para as duas margens.

Nota: Quando um caractere de pontuação é seguido de aspas, os dois caracteres ficam suspensos.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Hifenização e quebras de linha

Ajuste automático da hifenização

Usar o dicionário de hifenização

Evitar a quebra das palavras

Métodos de composição

Você pode especificar como ocorre a quebra de linhas e palavras, ajustando automaticamente as configurações de hifenização ou usando o dicionário de hifenização.

O Illustrator usa os mesmos métodos de composição do Adobe InDesign para quebras de linhas e palavras. Para obter mais informações sobre como usar esses recursos, consulte a Ajuda na Web.

Ajuste automático da hifenização

[Para o início](#)

As configurações escolhidas para hifenização afetam o espaçamento horizontal das linhas e o apelo estético do texto em uma página. As opções de hifenização determinam se as palavras podem ser hifenizadas e, se puderem, quais quebras são permitidas.

1. Para usar a hifenização automática, siga um destes procedimentos:
 - Para ativar ou desativar a hifenização automática, selecione ou desmarque a opção Hifenizar no painel Parágrafo.
 - Para aplicar hifenização em parágrafos específicos, selecione primeiramente somente os parágrafos que deseja que sejam afetados.
 - Para escolher um dicionário de hifenização, escolha um idioma no menu Idioma, localizado na parte inferior do painel Caractere.

2. Para especificar opções, escolha Hifenização no menu do painel Parágrafo e especifique as seguintes opções:

Palavras Maiores Que Letras Especifica o número mínimo de caracteres para palavras hifenizadas.

Depois das Primeiras Letras e Antes das Últimas Letras Especifica o número mínimo de caracteres no início ou no final de uma palavra que pode estar quebrada por um hífen. Por exemplo, especificando 3 para estes valores, **aromático** seria hifenizado como **aro- mático**, em vez de **ar- omático** ou **aromát-ico**.

Limite de Hífen Especifique o número máximo de linhas consecutivas no qual a hifenização pode ocorrer. Zero significa que são permitidos hífen consecutivos ilimitados nos finais das linhas.

Zona de Hifenização Especifique uma distância da aresta direita de um parágrafo, demarcando uma parte da linha na qual a hifenização não é permitida. Uma configuração de 0 permite todas as hifenizações. Essa opção se aplica apenas quando você usa o Compositor de Linha Única do Adobe.

Hifenizar Palavras em Maiúsculas Selecione essa opção que as palavras em maiúsculas sejam hifenizadas.

Nota: as configurações de hifenização se aplicam apenas a caracteres Roman. Caracteres de byte duplo disponíveis em fontes chinesas, japonesas e coreanas não são afetados por essas configurações.

Usar o dicionário de hifenização

[Para o início](#)

O Illustrator usa dicionários de idiomas Proximity para determinar quando hifenizar palavras. Esses dicionários permitem especificar um idioma diferente para até um único caractere de texto. Você pode selecionar um dicionário padrão e personalizá-lo na caixa de diálogo Preferências.

1. Selecione Editar > Preferências > Hifenização (Windows), ou Illustrator > Preferências > Hifenização (Mac OS).
2. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para escolher um dicionário de hifenização padrão, selecione uma opção para Idioma padrão e clique em OK.
 - Para adicionar uma palavra à lista de exceções, digite-a na caixa Nova entrada e clique em Adicionar.
 - Para remover uma palavra da lista de exceções, selecione-a e clique em Excluir.

Evitar a quebra das palavras

[Para o início](#)

É possível evitar a quebra de palavras no final de linhas — por exemplo, nomes próprios ou palavras que podem ser lidas incorretamente quando quebradas no final de uma linha. Também é possível evitar a divisão de várias palavras ou grupos de palavras, como grupos de iniciais e um sobrenome.

1. Selecione os caracteres cuja quebra deseja evitar.
2. Escolha Sem Quebra no menu do painel Caractere.

Nota: Se a opção *Sem Quebra* for aplicada a muitos caracteres adjacentes, o texto poderá ser quebrado no meio de uma palavra. No entanto, se a opção *Sem Quebra* for aplicada a mais de uma única linha de texto, nenhuma parte do texto será exibida.

[Para o início](#)

Métodos de composição

A aparência do texto na página depende de uma interação complexa entre processos, denominada composição. Utilizando as opções de espaçamento entre palavras, entre letras, entre glifos e hifenização selecionadas, os aplicativos da Adobe avaliam possíveis quebras de linha e escolhem aquela que melhor se adapta aos parâmetros especificados.

É possível escolher entre dois métodos de composição: o Adobe Every-line Composer e o Adobe Single-line Composer. Ambos os métodos avaliam possíveis quebras e escolhem aquela que melhor se adapta às opções de hifenização e justificação especificadas para um determinado parágrafo. O método de composição afeta apenas os parágrafos selecionados, permitindo definir facilmente métodos de composição diferentes para os parágrafos.

Every-line Composer

O Every-line Composer considera uma rede de pontos de quebra para um intervalo de linhas e, desse modo, pode otimizar as primeiras linhas do parágrafo para eliminar quebras indesejáveis mais adiante.

O Every-line Composer aborda a composição identificando e avaliando possíveis pontos de quebra e atribuindo a eles uma penalidade ponderada, com base nos seguintes princípios:

- Para textos alinhados à esquerda, à direita ou centralizados, as linhas que estão mais próximas do lado direito são favorecidas e têm uma penalidade menor.
- Para o texto justificado, é dada maior importância à uniformidade do espaçamento entre letras e palavras.
- A hifenização é evitada quando possível.

Single-Line Composer

O Single-line Composer oferece uma abordagem tradicional à composição de texto uma linha por vez. Essa opção é útil se você prefere ter controle manual sobre a maneira como as linhas são quebradas. O Single-line Composer utiliza os seguintes princípios ao considerar um ponto de quebra:

- Linhas mais longas são favorecidas em relação a linhas mais curtas.
- No texto justificado, o espaçamento entre palavras compactado ou expandido é preferível à hifenização.
- Em texto não justificado, a hifenização é preferível ao espaçamento entre letras compactado ou expandido.
- Se o espaçamento precisar ser ajustado, a compactação é melhor que a expansão.

Para escolher um desses métodos, selecione-o no menu do painel *Parágrafo*. Para aplicar o método a todos os parágrafos, selecione primeiro o objeto de texto; para aplicar o método apenas ao parágrafo atual, insira primeiro o cursor nesse parágrafo.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Texto árabe e hebraico

Compositores Adobe World-Ready

[Direção do texto](#)

[Tipos de dígito](#)

[Suporte de fonte legada](#)

[Fontes padrão](#)

[Inserção automática de Kashida](#)

[Ligaduras](#)

[Copiar e colar do Microsoft Word](#)

[Hifenização](#)

[Localizar e substituir](#)

[Marcas diacríticas](#)

[Glifos](#)

Os novos e aprimorados recursos para trabalhar com árabe e hebraico estão disponíveis na edição deste software para Oriente Médio e Norte da África.

Compositores Adobe World-Ready

[Para o início](#)

Os compositores Adobe World-Ready permitem criar conteúdos nos idiomas falados no Oriente Médio. É possível inserir e mesclar nos idiomas árabe, hebraico, inglês, francês, alemão e russo, dentre outros idiomas latinos.

Também é possível escolher compositores disponíveis no menu do painel Parágrafo (Windows> Parágrafo> menu do painel). Por exemplo, no InDesign, é possível usar o Adobe World-Ready Paragraph Composer. Ou, no Illustrator, é possível usar o Single-Line Composer para o Oriente Médio.



Compositores Adobe World-Ready

Também é possível salvar arquivos com nomes árabes e hebraicos.

Consulte também

- [Compor texto](#)
- [Formatação de parágrafos](#)

Direção do texto

[Para o início](#)

Para criar conteúdo em árabe e hebraico, você pode definir como a direção da direita para a esquerda (RTL) a direção de texto padrão. No entanto, para documentos que contenham texto da esquerda para a direita (LTR), você alternar entre as duas direções sem complicações.

Selecione a direção do parágrafo no painel Parágrafo.



Seleção da direção do parágrafo

Se houver uma mescla de idiomas no mesmo parágrafo, é possível especificar a direção do texto no nível do caractere. Além disso, para inserir datas ou números, também é possível especificar a direção do texto no nível do caractere.

No menu do painel Caractere, escolha Direção do caractere e selecione uma direção.



Direção do caractere

Tipos de dígito

[Para o início](#)

Ao trabalhar com árabe ou hebraico, é possível selecionar o tipo de dígito que se deseja utilizar. Você pode escolher entre árabe, híndi e farsi. Por padrão, a versão híndi é autoselecionada no árabe. No caso do hebraico, são selecionados os dígitos de tipo árabes. Contudo, você pode alternar para os dígitos arábicos, se necessário:

1. Selecione os dígitos no texto digitado.
2. No Painel Caractere (Ctrl+ T), use a lista de Dígitos para selecionar a fonte em que os dígitos devem aparecer.

É possível assegurar que os dígitos em árabe sejam utilizados ao ativar a opção Use dígitos nativos ao digitar idiomas árabes. Para usar esta opção, escolha Editar> Preferências> Tipo avançado.



Seleção de tipo de dígito

Suporte de fonte legada

[Para o início](#)

Fontes tradicionalmente usadas (por exemplo, fontes AXT) continuam a ser empregadas nesta edição do software. Contudo, recomenda-se utilizar as fontes OpenType mais recentes nos elementos baseados em texto.

A proteção de glifo ausente (Editar> Preferências> Tipo avançado) é ativada por padrão. O texto é automaticamente tratado caso não hajam glifos disponíveis na fonte que está sendo utilizada.

Fontes padrão

[Para o início](#)

Ao instalar uma versão para o Oriente Médio ou Norte da África, a fonte padrão digitada é, por padrão, definida para o idioma específico da instalação. Por exemplo, se você instalou a versão habilitada para inglês e árabe, a fonte padrão de digitação definida é a Adobe Arabic. Da mesma forma, se você instalou a versão habilitada para inglês e hebraico, a fonte padrão de digitação definida é a Adobe Hebrew (ou Myriad Hebrew no Photoshop).

Inserção automática de Kashida

[Para o início](#)

No árabe, o texto é justificado adicionando-se Kashidas. Os Kashidas são adicionados aos caracteres arábicos para alongá-los. O espaço em branco não se modifica. Use a inserção de Kashida automática para justificar parágrafos do texto em árabe.

Selecione o parágrafo; no painel Parágrafo (Janela > Texto & Tabelas > Parágrafo), escolha uma configuração da lista suspensa Inserir Kashida. As opções disponíveis são: Nenhuma, Curta, Média, Longa ou Estilística. Os Kashidas são inseridas somente se o parágrafo for justificado. Esta configuração não é aplicável para parágrafos que possuam configurações de alinhamento.

Para aplicar Kashidas a um grupo de caracteres, selecione os caracteres e escolha os Kashidas do menu do painel Caractere.



Kashidas automáticos

Ligaduras

[Para o início](#)

É possível aplicar automaticamente ligaduras a pares de caracteres em árabe e em hebraico. As ligaduras são caracteres de substituição tipográfica para determinados pares de letras caso estejam disponíveis em uma determinada fonte OpenType.

Quando você escolhe Ligaduras no menu do painel Caractere ou do Painel de controle, é produzida a ligadura padrão definida na fonte.

1. Selecione o texto.
2. Escolha Ligaduras no menu do painel Caractere ou do Painel de controle .

Porém, algumas fontes OpenType incluem ligaduras opcionais, com mais ornamentos, que podem ser criadas com o comando Ligaduras condicionais. Estas ligaduras são encontradas no painel Caractere> OpenType> Ligaduras condicionais.



Ativar ligaduras automáticas

Copiar e colar do Microsoft Word

[Para o início](#)

É possível copiar o texto do Microsoft Word e colá-lo diretamente em um documento. O alinhamento e a direção do texto colado são

automaticamente definidos conforme o texto arábico ou hebraico.

[Para o início](#)

Hifenização

As orações com maior número de palavras que podem ajustar-se em uma linha do texto são automaticamente colocadas na linha seguinte. Ao ocorrer a colocação, o tipo de justificação de texto às vezes cria espaços desnecessários na linha que não são esteticamente agradáveis ou linguisticamente corretos. A hifenização possibilita dividir a palavra no fim de uma linha, usando um hífen. Esta fragmentação faz com que a oração seja melhor colocada na linha seguinte.

Texto variado: O recurso de inserção Kashida afeta a forma como a hifenização ocorre no texto variado. Quando habilitado, Kashidas são inseridos onde aplicável, e o texto não-arábico não é hifenizado. Quando o recurso de inserção de Kashida estiver desabilitado, somente o texto não-arábico será considerado para a hifenização.

Texto hebraico: permitida a hifenização. Para ativar a hifenização e personalizar configurações, escolha painel Parágrafo > Menu painel > Configurações de hifenização.



Opções de hifenização

[Para o início](#)

Localizar e substituir

Os usuários de árabe e hebraico podem executar pesquisa de texto completo e substituição. Além de pesquisar e substituir texto simples, é possível também pesquisar e substituir texto com características específicas. Essas características podem incluir marcas diacríticas, Kashidas, caracteres especiais (por exemplo, Alef), dígitos em idiomas diferentes (por exemplo, dígitos em hindi) e mais.

Para executar localizar e substituir texto:

- **InDesign:** Editar > Localizar/Alterar
- **Illustrator:** Editar > Localizar e substituir

No InDesign, é possível utilizar a aba Transliterar (Editar > Localizar/Alterar) para localizar e substituir dígitos entre árabe, hindi e persa. Por exemplo, é possível localizar dígitos inseridos em hindi e convertê-los em árabe.

[Para o início](#)

Marcas diacríticas

No script árabe, um diacrítico ou marca diacrítica é um glifo usado para indicar o comprimento de consoantes ou vogais curtas. Uma marca diacrítica é inserida acima ou abaixo do script. Para melhorar o estilo do texto ou a legibilidade de determinadas fontes, é possível controlar a posição vertical ou horizontal das marcas diacríticas:

1. Selecione o texto que possui marcas diacríticas
2. No painel Caracteres, modifique a posição das marcas diacríticas em relação ao script. Os valores que podem ser alterados são Ajustar a posição diacrítica horizontal e Ajustar a posição diacrítica vertical.



Mudar a posição das marcas diacríticas

[Para o início](#)

Glifos

Os usuários árabes e hebraicos podem aplicar glifos do conjunto de caracteres padrão. Contudo, para procurar, selecione e aplique um glifo do conjunto de caracteres padrão ou um conjunto de idiomas diferentes, use o painel glifos:

- InDesign: Janela > Tipo e Tabelas > Glifos
- Illustrator: Janela > Tipo > Glifos



Procurar, selecionar e aplicar glifos

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

ferramentas baseadas em toque e aprimoramentos | Illustrator CC

Usar toque para modificar o texto (ferramenta Datilografia)

Usar toque para modificar formas (ferramenta Transformação livre)

Gestos suportados no SO

Com o Illustrator CC, é mais fácil usar dispositivos habilitados para toque para interagir com textos e objetos do Illustrator. Para comportar diferentes estilos de interação com o Illustrator, aperfeiçoamentos de utilização foram estendidos também ao mouse. Você pode usar o mouse para trabalhar e manipular objetos de com a mesma facilidade que se utilizasse um dispositivo habilitado para toque.

Além disso, muitos gestos habilitados para toque são permitidos em sistemas operacionais. É possível usar a interface de usuário do Illustrator para ter uma visão panorâmica, arrastar e mover objetos relacionados ao sistema operacional.

Para usar os recursos do Illustrator com toque, será necessário:

- Um computador com Windows 7 ou 8 com tela sensível ao toque, ou,
- Um dispositivo de tela sensível ao toque Wacom Cintiq 24HD Touch

Para movimentar e usar o zoom usando gestos, será necessário:

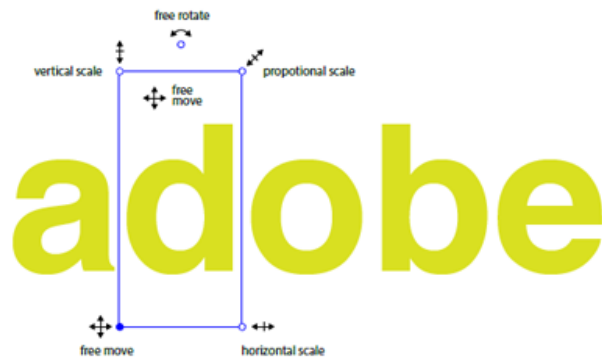
- Dispositivo de toque direto. Por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque.
- Dispositivo de toque indireto. Por exemplo, o trackpad em um computador Mac, touchpads, ou o dispositivo Wacom Intuos5.

Usar toque para modificar o texto (ferramenta Touch Type)

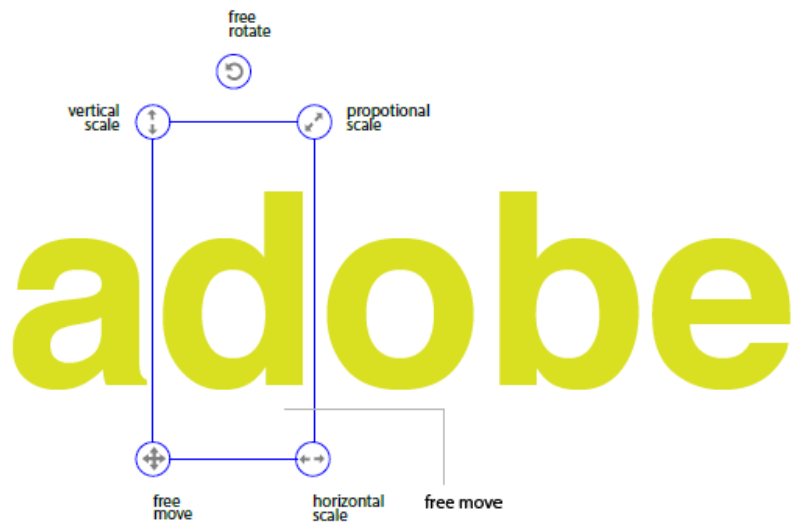
[Para o início](#)

Modifique as propriedades do texto usando a ferramenta Datilografia, usando um cursor de mouse ou dispositivo habilitado para toque (por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque).

1. Selecione a ferramenta Datilografia (Shift + T) na barra de ferramentas ou no Painel de controle.
2. Selecione uma string ou caractere de texto.
3. Para modificar o caractere (girar, redimensionar, mover), manipule as alças de controle que aparecem ao redor do texto usando o toque ou um mouse.



Use um mouse e as alças de controle modificadas em torno do objeto selecionado, para manipular facilmente o objeto



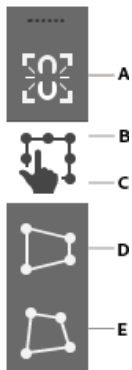
Use um dispositivo de tela sensível ao toque e as alças de controle modificadas em torno do objeto selecionado para manipular facilmente o objeto

Usar toque para modificar formas (ferramenta Transformação livre)

[Para o início](#)

Como mover, redimensionar, girar, recortar ou distorcer um objeto usando um mouse ou dispositivo habilitado para toque (por exemplo, um dispositivo de tela sensível ao toque).

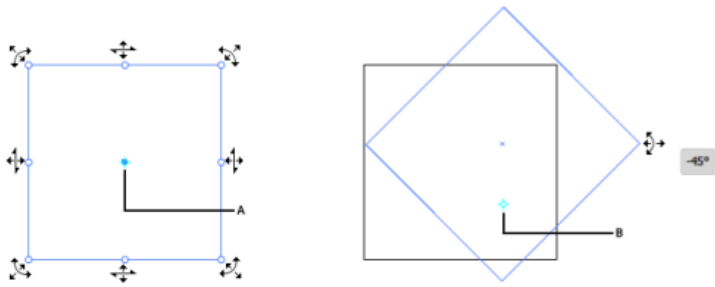
1. Selecione um objeto e escolha a ferramenta Transformação livre.
2. No widget da ferramenta Transformação livre, escolha uma ação apropriada para executar no objeto selecionado Use as alças de controle para mover, dimensionar, girar, recortar ou distorcer (perspectiva ou livre).



O widget de toque da ferramenta Transformação livre

A. Restringir **B.** Transformação livre **C.** Ação selecionada **D.** Distorção em perspectiva **E.** Distorção livre

3. Quando o widget Transformação livre está ativo, o objeto selecionado possui um ponto de referência móvel:
 - Clique e arraste o ponto de referência para qualquer ponto na prancheta para mover o objeto em relação à posição do ponto de referência.
 - Também é possível clicar duas vezes em qualquer uma das oito alças de controle para defini-la como um ponto de referência. Agora a ação de girar ocorrerá em relação ao novo ponto de referência.
 - Clique duas vezes no ponto de referência para redefinir sua posição.



(esquerda) Cursores da ferramenta Transformação livre **(direita)** Ilustração do ponto de referência
A. Ponto de referência **B.** Quando movida, a imagem gira em relação ao novo local do Ponto de referência


- Passe o mouse sobre os controladores para visualizar os ícones permitidos e exibir um ponto de referência para o objeto.
- Você pode arrastar o ponto de referência para outro local e, em seguida, usar os controladores para girar o trabalho artístico selecionado com base no novo ponto de referência.

Gestos suportados no SO

[Para o início](#)

Gestos de toque: use gestos de toque padrão (movimento de pinça e arrastar) para movimentar e usar o zoom. Esses gestos funcionam em dispositivos que aceitam a entrada de toque:

- Faça o movimento de pinça para dentro ou para fora, utilizando dois dedos (por exemplo, use o polegar e o dedo indicador) para usar o zoom
- Coloque dois dedos no documento e mova os dedos juntos para se movimentar no documento
- Deslize ou gire, para acessar pranchetas
- No modo de edição de prancheta, use dois dedos para girar a prancheta a 90°

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Suporte a idiomas Índicos para novos Compositores | Illustrator CC

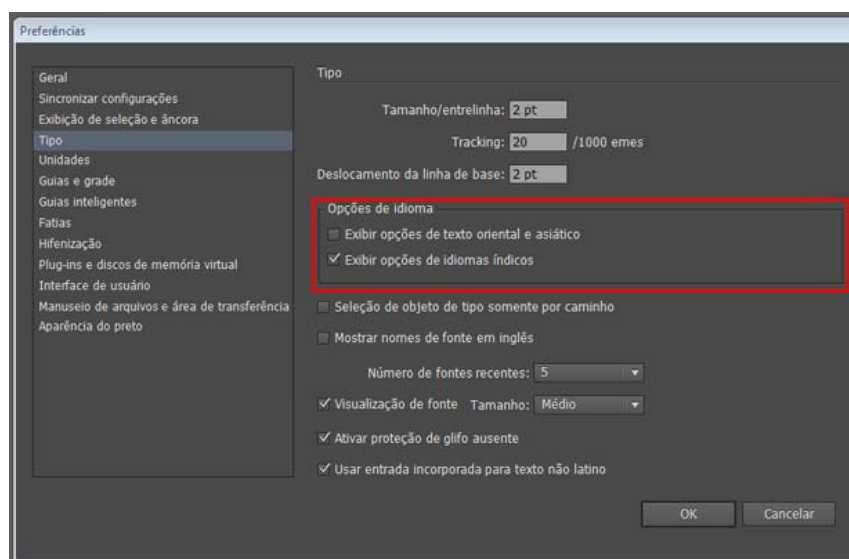
O Illustrator CC inclui suporte avançado para idiomas Índicos. Agora é possível criar documentos usando o texto Índico. O Compositor adicional do Oriente Médio e Sul da Ásia fornece formato correto de palavras para muitos scripts não Ocidentais.

Os Compositores do Oriente Médio e do Sul da Ásia oferecem suporte a idiomas indianos:

- Bengalês
- Gujarati
- Hindi
- Canarês
- Mlaiala
- Marata
- Oriá
- Punjabi
- Tâmil
- Telugu

Esse recurso é ativado usando o menu Preferências (Ctrl + K). A opção está disponível em Preferências > Texto > Mostrar opções Índicas.

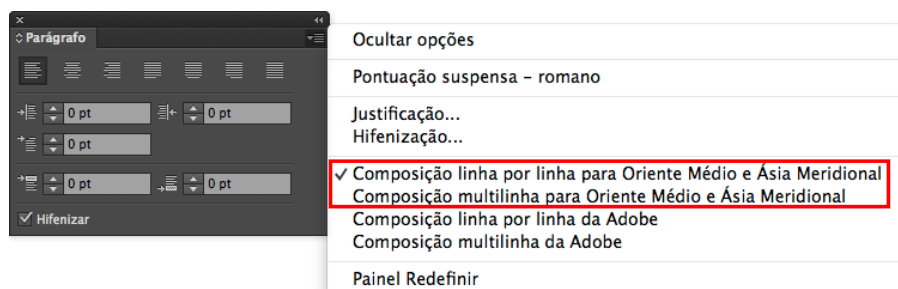
Nota: A opção *As Mostrar opções Índicas nas versões anteriores do Illustrator agora será renomeada para Mostrar opções do leste asiático.*



Definir as opções Índicas em Preferências


Ao ativar as opções Índicas, dois compositores adicionais são ativados no menu suspenso do painel Parágrafo (disponível no Painel de controle ou com Ctrl + T). As duas opções adicionais são:

- Compositor de uma única linha do Oriente Médio e Sul da Ásia
- Compositor de todas as linhas do Oriente Médio e Sul da Ásia



Dois novos compositores disponíveis ao iniciar o suporte Índico

Nota: Em Preferências > Texto, é possível selecionar apenas uma das opções Índicas e asiáticas ao mesmo tempo. É possível desativar as opções ou selecionar uma delas.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Criação de efeitos especiais

Atributos de aparência

Sobre atributos de aparência

Visão geral do painel Aparência

Especificar como os atributos de aparência são aplicados a novos objetos

Direcionamento de itens para atributos de aparência

Gerenciar atributos de aparência

É possível alterar a aparência de qualquer objeto, grupo ou camada no Adobe Illustrator utilizando efeitos e os painéis Aparência e Estilos de gráfico. Além disso, você pode dividir um objeto em suas partes essenciais para modificar os elementos desse objeto independentemente.

Sobre atributos de aparência

[Para o início](#)

Atributos de aparência são propriedades que afetam a aparência de um objeto, sem alterarem sua estrutura subjacente. Esses atributos incluem preenchimentos, traçados, transparência e efeitos. Se você aplicar um atributo de aparência a um objeto e, mais tarde, editar ou remover esse atributo, ele não irá alterar o objeto subjacente ou outros atributos aplicados ao objeto.

É possível definir atributos de aparência em qualquer nível da hierarquia de camadas. Por exemplo, se você aplicar um efeito de sombra projetada a uma camada, todos os objetos nessa camada irão usar a sombra projetada. Entretanto, se você mover um objeto para fora da camada, ele deixará de ter uma sombra projetada, uma vez que esse efeito pertence à camada e não a cada objeto dentro dela.

O painel Aparência é a via de acesso para se trabalhar com atributos de aparência. Como é possível aplicar atributos de aparência a camadas, grupos e objetos, e frequentemente a preenchimentos e traçados também, a hierarquia de atributos no trabalho artístico pode se tornar bastante complexa. Por exemplo, se você aplicar um efeito a uma camada inteira e outro efeito a um objeto nessa camada, talvez seja difícil de determinar que efeito está causando a alteração no trabalho artístico. O painel Aparência mostra os preenchimentos, os traçados, os estilos de gráfico e os efeitos que foram aplicados a um objeto, grupo ou camada.

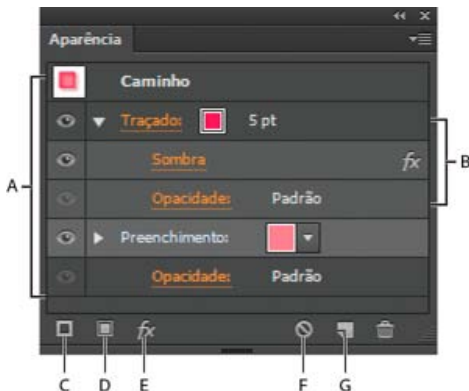
Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel Aparência e o painel Estilos de gráfico, consulte www.adobe.com/go/irvid4022_ai_br.

Visão geral do painel Aparência

[Para o início](#)

Use o painel Aparência (Janela > Aparência) para exibir e ajustar os atributos de aparência de um objeto, grupo ou camada. Preenchimentos e traçados são listados em ordem de empilhamento; de cima para baixo no painel equivale a de frente para trás no trabalho artístico. Efeitos são listados de cima para baixo na ordem em que são aplicados ao trabalho artístico.

Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel Aparência e o painel Estilos de gráfico, consulte www.adobe.com/go/irvid4022_ai_br.



Painel Aparência listando atributos de um objeto agrupado

A. Caminho com traçado, preenchimento e efeito de sombra projetada **B.** Caminho com efeito **C.** Botão Adicionar novo traçado **D.** Botão Adicionar novo preenchimento **E.** Botão Adicionar efeito **F.** Botão Limpar aparência **G.** Botão Duplicar item selecionado

Revelar itens adicionais no painel Aparência

Quando você seleciona itens que contêm outros itens, como uma camada ou um grupo, o painel Aparência exibe um item de Conteúdo.

❖ Clique duas vezes no item de Conteúdo.

Listar atributos de caracteres para um objeto de texto no painel Aparência

Quando você seleciona um objeto de texto, o painel exibe um item de Caracteres.

1. Clique duas vezes no item Caracteres do painel Aparência.

Nota: Para ver atributos de caracteres individuais para texto com aparência mista, selecione o caractere individual.

2. Clique em Tipo na parte superior do painel para retornar à exibição principal.

Ativar ou desativar um atributo para o objeto selecionado

- Para ativar ou desativar um atributo individual, clique no ícone de olho ao lado do atributo.
- Para ativar todos os atributos ocultos, escolha Mostrar todos os atributos ocultos, no menu do painel Aparência.

Editar um atributo

- Clique na linha do atributo para exibir e definir valores.
- Clique no texto sublinhado e especifique novos valores na caixa de diálogo exibida.

Mostrar ou ocultar miniaturas no painel Aparência

❖ No menu do painel Aparência, escolha Mostrar miniatura ou Ocultar miniatura.

Especificar como os atributos de aparência são aplicados a novos objetos

[Para o início](#)

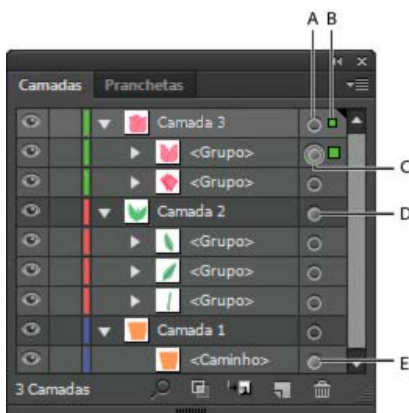
Você pode especificar se deseja que os novos objetos herdem atributos de aparência ou tenham apenas os atributos básicos.

- Para aplicar somente um preenchimento e um traçado a novos objetos, escolha Nova arte tem aparência básica, no menu do painel.
- Para aplicar todos os atributos de aparência atuais a novos objetos, cancele a seleção de Nova arte tem aparência básica, no menu do painel.

Direcionamento de itens para atributos de aparência

[Para o início](#)

Antes de poder definir um atributo de aparência ou aplicar um estilo ou efeito a uma camada, grupo ou objeto, você precisa direcionar o item no painel Camadas. Selecionar um objeto ou grupo usando qualquer método de seleção também direciona o objeto ou o grupo no painel Camadas, mas as camadas só podem ser direcionadas por meio do painel.



Ícones de alvo sombreados no painel Camadas indicam quais itens contêm atributos de aparência.

A. Coluna de direcionamento e aparência **B.** Coluna de seleção **C.** Grupo com atributos de aparência **D.** Camada com atributos de aparência **E.** Objeto com atributos de aparência

O ícone de alvo indica se um item na hierarquia de camadas tem atributos de aparência e se está direcionado:

- Indica que o item não está direcionado e não tem atributos de aparência além de um único preenchimento e um único traçado.
- Indica que o item não está direcionado, mas tem atributos de aparência.
- Indica que o item está direcionado, mas não tem atributos de aparência além de um único preenchimento e um único traçado.
- Indica que o item está direcionado e tem atributos de aparência.

Para direcionar um item no painel Camadas, clique no ícone de alvo desse item. Um anel duplo ou indica que o item está direcionado. Clique com a tecla Shift pressionada para direcionar itens adicionais.



Nota: Quando um objeto ou grupo for selecionado por qualquer método, o item também será direcionado no painel Camadas. Em contraste, uma camada apenas pode ser direcionada clicando-se no seu ícone de alvo no painel Camadas.

Gerenciar atributos de aparência

Editar ou adicionar um atributo de aparência


É possível abrir um atributo de aparência, como um efeito, e alterar as configurações a qualquer momento.

❖ No painel Aparência, siga qualquer um destes procedimentos:

- Para editar um atributo, clique no nome sublinhado azul do atributo e especifique as alterações na caixa de diálogo exibida.
- Para editar uma cor de preenchimento, clique na linha de preenchimento e escolha uma nova cor na caixa de cores.
- Para adicionar um novo efeito, clique em Adicionar novo efeito .
- Para excluir um atributo, clique na linha de atributo e em Excluir .

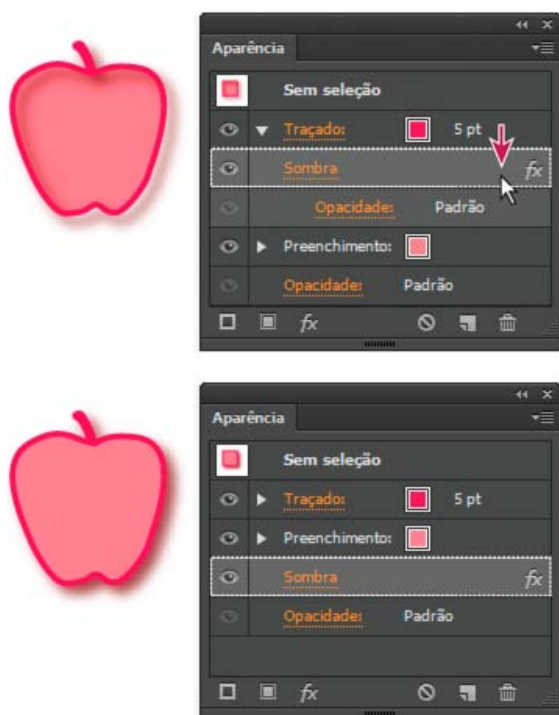
Duplicar um atributo de aparência

❖ Selecione um atributo no painel Aparência e siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Duplicar item selecionado  no painel ou escolha Duplicar item no menu do painel.
- Arraste o atributo de aparência até o botão Duplicar item selecionado no painel.

Alterar a ordem de empilhamento dos atributos de aparência

❖ Arraste um atributo de aparência para cima ou para baixo no painel Aparência. (Se necessário, clique no triângulo de alternância ao lado de um item para exibir seu conteúdo.) Quando o contorno do atributo de aparência que você está arrastando aparecer na posição desejada, solte o botão do mouse.





Efeito de Sombra projetada aplicado ao traçado (acima) em comparação ao mesmo efeito movido para o preenchimento (abaixo)

Remover ou ocultar atributos de aparência

1. Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).

2. Siga um destes procedimentos:

- Para ocultar temporariamente um atributo aplicado ao seu trabalho artístico, clique no ícone de Visibilidade , painel Aparência. Clique no ícone mais uma vez para ver o atributo aplicado novamente.
- Para remover um atributo específico, selecione-o no painel Aparência e clique no ícone Excluir . Como alternativa, selecione Remover item no menu do painel ou arraste o atributo até o ícone Excluir.
- Para remover todos os atributos de aparência, exceto um único preenchimento e traçado, escolha Reduzir à aparência básica no menu do painel. Como alternativa, arraste o ícone de destino para um item no painel Camadas até o ícone Excluir no painel Camadas.

Para remover todos os atributos de aparência, incluindo qualquer preenchimento ou traçado, clique no botão Limpar aparência , no painel Aparência, ou escolha Limpar aparência no menu do painel.

Copiar atributos de aparência entre objetos


Você pode copiar ou mover atributos de aparência arrastando ou usando a ferramenta Conta-gotas.

Copiar atributos de aparência arrastando

1. Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione a camada no painel Camadas) cuja aparência você deseja copiar.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste a miniatura na parte superior do painel Aparência até um objeto na janela do documento. Se uma miniatura não for exibida, escolha Mostrar miniatura no menu do painel.
 - Com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste o ícone de alvo no painel Camadas até o item no qual você deseja copiar atributos de aparência.
 - Para mover atributos de aparência em vez de copiá-los, arraste o ícone de alvo no painel Camadas, a partir de qualquer item que possua os atributos desejados, até o item ao qual você deseja aplicá-lo.

Copiar atributos de aparência usando a ferramenta Conta-gotas

Você pode usar a ferramenta Conta-gotas para copiar atributos de aparência de um objeto para outro, incluindo atributos de caractere, parágrafo, preenchimento e traçado entre objetos de texto. Por padrão, a ferramenta Conta-gotas afeta todos os atributos de uma seleção. Para personalizar os atributos afetados por essa ferramenta, use a caixa de diálogo Conta-gotas.

1. Selecione o objeto, o objeto de texto ou os caracteres cujos atributos você deseja alterar.
2. Selecione a ferramenta Conta-gotas .
3. Mova a ferramenta Conta-gotas até o objeto de cujos atributos você deseja obter uma amostra. (Quando a posição sobre o item de texto estiver correta, o ponteiro exibirá um pequeno T.)
4. Siga um destes procedimentos:
 - Clique na ferramenta Conta-gotas para obter amostras de todos os atributos de aparência e aplicá-las ao objeto selecionado.
 - Clique com a tecla Shift pressionada para apenas obter uma amostra da cor de parte de um gradiente, padrão, objeto de malha ou imagem inserida e aplicar essa cor ao preenchimento ou traçado selecionado.
 - Mantenha pressionada a tecla Shift e, em seguida, a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), enquanto clica para adicionar os atributos de aparência de um objeto aos atributos de aparência do objeto selecionado. Alternativamente, clique primeiro, e segure o Shift+Alt (Windows) ou Shift+Option (Mac OS).

Nota: Também é possível clicar em um objeto não selecionado para obter amostras de seus atributos e, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, clicar em um objeto não selecionado ao qual você deseja aplicar os atributos.

Copiar atributos da área de trabalho usando a ferramenta Conta-gotas

1. Selecione o objeto cujos atributos você deseja alterar.
2. Selecione a ferramenta Conta-gotas.
3. Clique em qualquer local no documento e continue a manter o botão do mouse pressionado.
4. Sem soltar o botão do mouse, mova o ponteiro sobre o objeto na área de trabalho do computador cujos atributos você deseja copiar. Quando o ponteiro estiver diretamente sobre o objeto, solte o botão do mouse.

Importante: A ferramenta Conta-gotas apenas obtém amostras da cor RGB da tela no caso de amostragens em qualquer ponto fora do documento atual. A ferramenta Conta-gotas indica que está obtendo amostras da cor RGB da tela exibindo um quadrado de cor preta à direita da ferramenta.

Especificar que atributos podem ser copiados com a ferramenta Conta-gotas

1. Clique duas vezes na ferramenta Conta-gotas.
2. Selecione os atributos que você deseja copiar com a ferramenta Conta-gotas. É possível obter amostras de atributos de aparência, incluindo transparência, e várias propriedades de preenchimento e traçado, além de propriedades de caracteres e parágrafos.
3. Selecione a área do tamanho da amostra no menu Tamanho da amostra rasterizada.
4. Clique em OK.

Trabalho com efeitos

[Sobre efeitos](#)

[Aplicar um efeito](#)

[Sobre efeitos de rasterização](#)

[Opções de rasterização](#)

[Aplicação de efeitos a imagens de bitmap](#)

[Melhoria do desempenho para efeitos](#)

[Modificar ou excluir um efeito](#)

Sobre efeitos

[Para o início](#)

O Illustrator inclui vários efeitos que você pode aplicar a um objeto, grupo ou camada para alterar suas características.

O Illustrator CS3 e versões anteriores incluíam efeitos e filtros, mas agora o Illustrator inclui apenas efeitos (exceto pelos Filtros SVG). A principal diferença entre um filtro e um efeito é que o filtro modifica permanentemente um objeto ou camada, enquanto o efeito e suas propriedades podem ser alterados ou removidos a qualquer momento.

Após a aplicação de um efeito a um objeto, esse efeito aparece no painel Aparência. No painel Aparência, é possível editar o efeito, movê-lo, duplicá-lo, excluí-lo ou salvá-lo como parte de um estilo gráfico. Ao utilizar um efeito, você deve expandir o objeto antes de poder acessar os novos pontos.

Nota: As versões anteriores do Illustrator incluíam filtros e efeitos.

Os efeitos na metade superior do menu Efeitos são efeitos de vetor. Você apenas pode aplicar esses efeitos a objetos de vetor ou ao preenchimento ou traçado de um objeto de bitmap no painel Aparência. Os efeitos e categorias de efeito a seguir na seção superior são exceções a essa regra e podem ser aplicados a objetos de vetor e de bitmap: efeitos 3D, Filtros SVG, efeitos de Deformação, efeitos de Transformar, Sombra, Difusão, Brilho interno e Brilho externo.

Os efeitos na metade inferior do menu Efeitos são efeitos de rasterização. Você pode aplicá-los a objetos de vetor ou de bitmap.

Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel Aparência e o painel Estilos de gráfico, consulte www.adobe.com/go/Invid4022_ai_br.


Aplicar um efeito

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).

Se quiser aplicar um efeito a um atributo específico de um objeto, como seu preenchimento ou traçado, selecione esse objeto e, em seguida, selecione o atributo no painel Aparência.

2. Siga um destes procedimentos:

- Selecione um comando no menu Efeito.
- Clique em Adicionar novo efeito , no painel Aparência, e escolha um efeito.

3. Se uma caixa de diálogo aparecer, defina opções e clique em OK.

Para aplicar o efeito e as configurações utilizadas na última vez, escolha Efeito > Aplicar [nome do efeito]. Para aplicar o último efeito usado e definir suas opções, escolha Efeito > [nome do efeito].

Sobre efeitos de rasterização

[Para o início](#)

Efeitos de rasterização são efeitos que geram pixels em vez de dados de vetor. Esses efeitos incluem Filtros SVG, todos os efeitos na seção inferior do menu Efeito e os comandos Sombra, Brilho interno, Brilho externo e Difusão no submenu Efeito > Estilizar.

O recurso RIE (Efeitos independentes de resolução) no Illustrator CS5 permite fazer o seguinte:

- Quando a resolução em DRES (Configurações de efeitos de rasterização de documento) é alterada, os parâmetros no efeito são interpretados como um valor diferente e, portanto, existe uma mudança mínima, ou nenhuma mudança, na aparência do efeito. Os novos valores de parâmetros modificados aparecem na caixa de diálogo Efeito.
- Para efeitos com mais de um parâmetro, o Illustrator apenas reinterpreta os parâmetros relacionados à configuração da resolução de efeitos de rasterização do documento.

Por exemplo, existem diferentes parâmetros na caixa de diálogo Padrão de meio-tom. No entanto, apenas o valor de Tamanho é alterado quando ocorrem mudanças em DRES.



Parâmetros de efeito com resolução = 300 ppi.



Parâmetros de efeito com resolução = 150 ppi.

Efeito Padrão de meio-tom antes e depois de o valor de resolução mudar de 300 ppi para 150 ppi

Defina opções de rasterização para um documento escolhendo Efeito > Configurações de efeitos de rasterização do documento. (Consulte Opções de rasterização.)

Se um efeito tiver uma boa aparência na tela, mas perder detalhes ou parecer irregular quando impresso, aumente a resolução dos efeitos de rasterização do documento.

Opções de rasterização

[Para o início](#)

Você pode definir as seguintes opções para todos os efeitos de rasterização em um documento ou ao rasterizar um objeto de vetor.

Modelo de cor Determina o modelo de cor usado durante a rasterização. É possível gerar uma imagem colorida RGB ou CMYK (dependendo do modo de cor do documento), uma imagem em escala de cinza ou uma imagem de 1 bit (que pode ser preta e branca ou preta e transparente, dependendo da opção de plano de fundo selecionada).

Resolução Determina o número de pixels por polegada (ppi) na imagem rasterizada. Ao rasterizar um objeto de vetor, selecione Usar resolução de efeitos de rasterização do documento, para usar configurações globais de resolução.

Plano de fundo Determina como as áreas transparentes do gráfico de vetor são convertidas em pixels. Selecione Branco para preencher áreas transparentes com pixels brancos ou selecione Transparente para tornar o plano de fundo transparente. Se você selecionar Transparente, criará um canal alfa (para todas as imagens, exceto imagens de 1 bit). O canal alfa será preservado se o trabalho artístico for exportado para o Photoshop. (Essa opção aplica melhor a suavização de serrilhado em comparação à opção Criar máscara de recorte.)

Suavização de serrilhado Aplica suavização de serrilhado para reduzir a aparência de bordas irregulares na imagem rasterizada. Ao definir opções de rasterização para um documento, cancele a seleção dessa opção para que as linhas finas e os textos pequenos continuem com um aspecto enrugado.

Ao rasterizar um objeto de vetor, selecione Nenhum para não aplicar suavização de serrilhado e manter as bordas sólidas do traçado no momento da rasterização. Selecione Arte otimizada para aplicar suavização de serrilhado ideal para trabalhos artísticos sem texto. Selecione Tipo otimizado para aplicar suavização de serrilhado ideal para texto.

Criar máscara de recorte Cria uma máscara que faz com que o plano de fundo da imagem rasterizada pareça transparente. Não será necessário criar uma máscara de recorte se você tiver selecionado Transparente para Plano de fundo.

Adicionar em torno do objeto Adiciona um preenchimento ou uma borda ao redor da imagem rasterizada, usando o número especificado de pixels. As dimensões da imagem resultante aparecem como as dimensões originais mais o valor da configuração Adicionar em torno do objeto. Você pode usar essa configuração, por exemplo, para criar um efeito de instantâneo: especifique um valor para a configuração Adicionar em torno do objeto, escolha Plano de fundo branco e não selecione Criar máscara de recorte. O delimitador branco adicionado ao objeto original se transforma em uma borda visível na imagem. Em seguida, você pode aplicar o efeito Sombra ou Brilho externo para fazer com que o trabalho artístico original se pareça com uma foto.

Aplicação de efeitos a imagens de bitmap

[Para o início](#)

Efeitos permitem aplicar um aspecto especial a imagens bitmap e objetos de vetor. Por exemplo, você pode aplicar uma aparência impressionista, aplicar alterações de iluminação, distorcer imagens e produzir muitos outros efeitos visuais interessantes.

Considere as seguintes informações ao aplicar efeitos, especialmente a objetos de bitmap:

- Efeitos não funcionam em objetos de bitmap vinculados. Se você aplicar um efeito a um bitmap vinculado, ele será aplicado a uma cópia incorporada desse bitmap e não ao original. Para aplicar o efeito ao original, é necessário incorporar o bitmap original no documento.
- O Adobe Illustrator oferece suporte para efeitos de plug-in de produtos da Adobe, como o Adobe Photoshop, e de outros desenvolvedores de software. Uma vez instalada, a maioria dos efeitos de plug-in aparece no menu Efeito, funcionando de maneira idêntica aos efeitos internos.
- Alguns efeitos podem usar muita memória, principalmente quando aplicados a uma imagem bitmap de alta resolução.

Melhoria do desempenho para efeitos

[Para o início](#)

Alguns efeitos consomem muita memória. As técnicas a seguir podem ajudar a melhorar o desempenho ao aplicar esses efeitos:

- Selecione a opção Visualizar nas caixas de diálogo de efeitos para poupar tempo e impedir resultados não intencionais.
- Altere as configurações. Alguns comandos, como Vidro, consomem uma quantidade extrema de memória. Tente diferentes configurações para aumentar a sua velocidade.
- Se você planeja imprimir em uma impressora em escala de cinza, converta uma cópia da imagem bitmap em escala de cinza antes de aplicar efeitos. Entretanto, observe que, em alguns casos, a aplicação de um efeito a uma imagem bitmap colorida e, em seguida, a conversão dessa imagem em escala de cinza pode não ter o mesmo resultado do que aplicar o mesmo efeito diretamente a uma versão em escala de cinza da imagem.

Modificar ou excluir um efeito

[Para o início](#)

Modifique ou exclua um efeito usando o painel Aparência.

1. Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione a camada no painel Camadas) que utiliza o efeito.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para modificar o efeito, clique no nome sublinhado azul no painel Aparência. Na caixa de diálogo do efeito, faça as alterações desejadas e clique em OK.
 - Para excluir o efeito, selecione a listagem de efeitos no painel Aparência e clique no botão Excluir.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Resumo de efeitos

Referência rápida sobre efeitos

Efeitos artísticos

Efeitos de desfoque

Efeitos de traçados de pincel

Efeitos de distorção (parte inferior do menu)

Efeitos de pixelizar

Efeito de nitidez

Efeitos de croqui

Efeito Estilizar (parte inferior do menu)

Efeitos de textura

Efeitos de vídeo

Usar controles de textura e superfície de vidro

Referência rápida sobre efeitos

[Para o início](#)

Efeito	Ação
Efeito > 3D	Converter caminhos abertos ou fechados, ou objetos de bitmap, em objetos tridimensionais (3D), que você pode girar, iluminar e sombrear. Consulte também: Criar objetos 3D
Efeito > Artísticas	Simular uma aparência artística em mídias tradicionais. Consulte também: Efeitos artísticos
Efeito > Desfoque	Retocar imagens e suavizar transições obtendo uma média dos pixels próximos às bordas sólidas de linhas definidas e às áreas sombreadas em uma imagem. Consulte também: Efeitos de desfoque
Efeito > Traçados de pincel	Criar uma aparência artística ou de belas-artes usando diferentes efeitos de traçado de tinta e pincel. Consulte também: Efeitos de traçados de pincel
Efeito > Converter em forma	Remodelar um objeto de vetor ou de bitmap. Consulte também: Remodelagem de objetos com efeitos
Efeito > Marcas de corte	Aplicar marcas de corte ao objeto selecionado. Consulte também: Especificar marcas de corte para aparar ou alinhar
Efeito > Distorcer e transformar (seção superior do menu)	Remodelar objetos de vetor ou aplicar os efeitos a um preenchimento ou traçado adicionado a um objeto de bitmap com o painel Aparência. Consulte também: Remodelagem de objetos com efeitos
Efeito > Distorcer (seção inferior do menu)	Distorcer geometricamente e remodelar uma imagem. Consulte também: Efeitos de distorção (parte inferior do menu)
Efeito > Caminho	Deslocar o caminho de um objeto com relação ao seu local original, transformar o texto em um conjunto de caminhos compostos que podem ser editados e manipulados como no caso de qualquer outro objeto gráfico e alterar o traçado de um objeto selecionado para um objeto preenchido com a mesma largura que o traçado original. Você também pode aplicar esses comandos a um preenchimento ou traçado adicionado a um

	<p>objeto de bitmap com o painel Aparência.</p> <p>Consulte também: Deslocar objetos duplicados, Conversão de texto em contornos, Converter traçados em caminhos compostos</p>
Efeito > Pathfinder	<p>Combinar grupos, camadas ou subcamadas em objetos editáveis únicos.</p> <p>Consulte também: Aplicar efeitos do Pathfinder</p>
Efeito > Pixelizar	<p>Definir acentuadamente uma seleção ao agrupar pixels de valores de cor semelhantes.</p> <p>Consulte também: Efeitos de pixelizar</p>
Efeito > Rasterizar	<p>Converter um objeto de vetor em um objeto de bitmap.</p> <p>Consulte também: Rasterizar um objeto de vetor</p>
Efeito > Nitidez	<p>Focalizar imagens borradas aumentando o contraste dos pixels adjacentes.</p> <p>Consulte também: Efeito de nitidez</p>
Efeito > Croqui	<p>Adicionar textura a imagens, muitas vezes para um efeito tridimensional. Esses efeitos também são úteis para criar uma aparência de belas-artes ou desenho à mão livre.</p> <p>Consulte também: Efeitos de croqui</p>
Efeito > Estilizar (seção superior do menu)	<p>Adicionar pontas de seta, sombras projetadas, vértices arredondados e aparências de rabiscos, brilhos e bordas difusas a objetos.</p> <p>Consulte também: Criar uma sombra projetada, Aplicar um brilho interno ou externo, Adicionar pontas de seta, Aplicar difusão às bordas de um objeto, Criar um croqui usando o efeito Rabiscar, Arredondar os cantos de objetos</p>
Efeito > Estilizar (seção inferior do menu)	<p>O comando Bordas brilhantes produz um efeito pintado ou impressionista em uma seleção, deslocando os pixels e localizando e aumentando o contraste em uma imagem.</p> <p>Consulte também: Efeito Estilizar (parte inferior do menu)</p>
Efeito > Filtros SVG	<p>Adicionar propriedades de gráficos com base em XML, como sombras projetadas, ao trabalho artístico.</p> <p>Consulte também: Aplicar efeitos SVG</p>
Efeito > Textura	<p>Dar a uma imagem a aparência de profundidade ou essência ou adicionar um aspecto orgânico.</p> <p>Consulte também: Efeitos de textura</p>
Efeito > Vídeo	<p>Otimizar imagens capturadas de vídeos ou trabalhos artísticos destinados à televisão.</p> <p>Consulte também: Efeitos de vídeo</p>
Efeito > Deformar	<p>Distorcer ou deformar objetos, incluindo caminhos, texto, malhas, misturas e imagens rasterizadas.</p> <p>Consulte também: Remodelagem de objetos com efeitos</p>

Efeitos artísticos

[Para o início](#)

Os efeitos artísticos se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um objeto de vetor.

Lápis de cor Desenha uma imagem usando lápis de cor em um plano de fundo sólido. As arestas importantes são mantidas e recebem uma aparência de hachura, enquanto as cores do plano de fundo sólido aparecem através das áreas mais suaves.

Recorte de arestas Retrata uma imagem como se ela fosse formada por recortes irregulares de papel colorido. As imagens de alto contraste aparecem como uma silhueta, e as imagens coloridas são compostas de várias camadas de papel colorido.

Pincel a seco Pinta as bordas da imagem usando uma técnica de pincel a seco (entre óleo e aquarela). O efeito simplifica uma imagem ao

reduzir seu intervalo de cores.

Foto granulada Aplica um padrão uniforme aos tons médios e de sombra de uma imagem. Um padrão mais suave e saturado é adicionado às áreas mais claras da imagem. Esse efeito é útil para eliminar bandas em misturas e unificar visualmente os elementos de diversas fontes.

Afresco Pinta uma imagem de forma grosseira usando traçados curtos e arredondados como se tivesse sido aplicado com prensa.

Néon Adiciona vários tipos de brilho aos objetos na imagem. Esse efeito é útil para colorir uma imagem enquanto suaviza sua aparência. Para selecionar uma cor de brilho, clique na caixa de brilho e selecione uma cor no seletor de cores.

Toques de Tinta Permite escolher entre vários tamanhos (de 1 a 50) e tipos de pincel para obter um efeito de pintura. Os tipos de pincel incluem simples, áspero claro, áspero escuro, nítido largo, borrão largo e cintilação.

Espátula Reduz os detalhes em uma imagem para proporcionar um efeito uma tela pintada com pouca tinta, revelando a textura subjacente.

Plastificação Reveste a imagem como se ela estivesse com plástico brilhante, acentuando os detalhes da superfície.

Arestas posterizadas Reduz o número de cores em uma imagem de acordo com o valor de Posterização definido e, em seguida, localiza as arestas da imagem, desenhando linhas pretas sobre elas. As áreas mais amplas da imagem têm sombreado simples, enquanto os detalhes finos e escuros são distribuídos pela imagem.

Pastéis ásperos Faz com que uma imagem pareça como se tivesse sido traçada com giz pastel colorido em um plano de fundo texturizado. Em áreas com cores brilhantes, o giz aparenta ser espesso com pouca textura e, em áreas mais escuras, aparenta estar raspado para revelar a textura.

Bastão de Borrer Suaviza uma imagem usando traços diagonais curtos para borrar ou manchar as áreas mais escuras das imagens. As áreas mais claras se tornam mais brilhantes e perdem os detalhes.

Espanja Cria imagens com áreas altamente texturizadas de cores contrastantes, como se tivessem sido pintadas com uma esponja.

Tinta-base Pinta a imagem sobre um plano de fundo texturizado e, em seguida, pinta a imagem final sobre ele.

Aquarela Pinta a imagem em estilo de aquarela, simplificando os detalhes e usando um pincel médio carregado com água e cor. Quando ocorrem alterações tonais significativas nas bordas, o efeito satura a cor.

Efeitos de desfoque

[Para o início](#)

Os comandos no submenu Desfoque do menu Efeito são baseados em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que um efeito é aplicado a um objeto de vetor.

Desfoque gaussiano Desfoca rapidamente uma seleção de acordo com um valor ajustável. Esse efeito remove detalhes de alta frequência e pode produzir um efeito turvo.

Desfoque radial Simula o desfoque suave criado pela aplicação de zoom ou rotação da câmera. Selecione Giro para desfocar as linhas circulares concêntricas e especifique um grau de rotação. Selecione Zoom para desfocar linhas radiais, como se aplicasse mais zoom ou menos zoom à imagem, e especifique um valor de 1 a 100. A qualidade do desfoque varia entre Rascunho, para resultados mais rápidos, mas granulados, ou Boa e Máxima, para resultados mais suaves, que são totalmente indistinguíveis, exceto em uma seleção grande. Especifique a origem do desfoque arrastando o padrão na caixa Centro do desfoque.

Desfoque Inteligente Desfoca uma imagem com precisão. É possível especificar o raio, o limiar e a qualidade do desfoque. O valor de Raio determina o tamanho da área procurada para pixels diferentes. O valor de Limiar determina o nível de diferença dos pixels antes de serem afetados. Também é possível definir um modo para a seleção inteira (Normal) ou para as arestas das transições de cores (Somente Arestas e Sobrepor Arestas). Nos locais em que ocorrem contrastes significativos, Somente Arestas aplica arestas pretas e brancas, e Sobrepor Arestas aplica arestas brancas.

Efeitos de traçados de pincel

[Para o início](#)

Os efeitos de Traçados de pincel se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um objeto de vetor.

Arestas Acentuadas Acentua as arestas de uma imagem. Quando o controle Brilho da borda está definido como um valor alto, os destaques se parecem com giz branco. Quando definido como um valor baixo, os destaques se parecem com tinta preta.

Traçado angular Pinta uma imagem novamente usando traçados diagonais. As áreas mais claras da imagem são pintadas em traçados em uma direção, enquanto as áreas mais escuras são pintadas em traçados na direção oposta.

Hachura Preserva os detalhes e as características da imagem original, ao mesmo tempo em que adiciona textura e torna mais ásperas as arestas nas áreas coloridas da imagem, simulando hachuras a lápis. A opção Intensidade controla o número de passadas de hachura (de 1 a 3).

Traçado escuro Pinta áreas escuras de uma imagem mais próximas do preto com traçados curtos e pinta áreas mais claras da imagem com traçados longos e brancos.

Rastro de tinta Redesenha uma imagem com linhas finas e delicadas sobre os detalhes originais, em estilo bico-de-pena.

Respingo Reproduz o efeito de um aerógrafo. Aumentar os valores das opções simplifica o efeito geral.

Traçado borrifado Pinta novamente uma imagem usando suas cores dominantes, com traçados de cores borrifados angulares.

Sumi-e Pinta uma imagem em estilo japonês como se usasse um pincel molhado cheio de tinta preta em papel de arroz. O efeito são bordas suaves e borradas com tons intensos de preto.

Efeitos de distorção (parte inferior do menu)

[Para o início](#)

Os comandos de Distorção podem consumir bastante memória. Eles se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de

rasterização do documento sempre que são aplicados a um objeto de vetor.

Brilho difuso Renderiza uma imagem como se ela estivesse sendo visualizada através de um filtro de difusão suave. O efeito adiciona ruído branco transparente a uma imagem e o brilho desaparece a partir do centro de uma seleção.

Vidro Faz com que uma imagem pareça como se estivesse sendo visualizada através de diferentes tipos de vidro. Você pode escolher um efeito de vidro predefinido ou criar a sua própria superfície de vidro usando um arquivo do Photoshop. É possível ajustar configurações de dimensionamento, distorção e suavidade, bem como opções de texturização.

Marola Adiciona ondulações aleatoriamente espaçadas ao trabalho artístico, fazendo com que ele pareça estar debaixo da água.

Efeitos de pixelizar

[Para o início](#)

Os efeitos de Pixelizar se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um objeto de vetor.

Meio-tom em cores Simula o efeito de usar uma tela de meio-tom ampliada em cada canal da imagem. Para cada canal, o efeito divide a imagem em retângulos e substitui cada um deles por um círculo. O tamanho do círculo é proporcional ao brilho do retângulo.

Para usar o efeito, insira um valor em pixels para o raio máximo de um ponto de meio-tom (de 4 a 127) e insira um valor de ângulo de tela (o ângulo do ponto relativo ao horizontal real) para um ou mais canais. Para imagens em Escala de cinza, use apenas o canal 1; para imagens RGB, use os canais 1, 2 e 3, que correspondem aos canais de vermelho, verde e azul; para canais CMYK, use todos os quatro canais, que correspondem aos canais de ciano, magenta, amarelo e preto.

Cristalizar Agrupa cores em formas poligonais.

Meia-tinta Converte uma imagem em um padrão aleatório de áreas em preto-e-branco ou com cores totalmente saturadas em uma imagem colorida. Para usar o efeito, escolha um padrão de pontos no menu pop-up Tipo da caixa de diálogo Meia-tinta.

Pontilhar Decompõe a cor de uma imagem em pontos posicionados de maneira aleatória, como em uma pintura de pontilhismo, e utiliza a cor do plano de fundo como uma área de tela de desenho entre os pontos.

Efeito de nitidez

[Para o início](#)

O comando Máscara de nitidez no submenu Nitidez do menu Efeito focaliza imagens borradas aumentando o contraste dos pixels adjacentes. Esse efeito se baseia em rasterização e usa as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que é aplicado a um gráfico de vetor.

Máscara de nitidez Localiza as áreas na imagem em que ocorrem alterações de cor significativas e aplica nitidez a essas áreas. Use o efeito Máscara de nitidez para ajustar o contraste dos detalhes da borda e produzir uma linha mais clara e outra mais escura em cada lado da borda. Esse efeito realça a borda e cria a ilusão de uma imagem mais nítida.

Efeitos de croqui

[Para o início](#)

Muitos dos efeitos de Croqui usam preto-e-branco para redesenhar a imagem. Esses efeitos se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um gráfico de vetor.

Baixo-relevo Transforma uma imagem para que ela pareça entalhada em baixo relevo e iluminada para acentuar as variações na superfície. As áreas escuras da imagem são coloridas com preto, enquanto as áreas claras são coloridas com branco.

Giz e carvão Redesenha os realces e os tons médios de uma imagem com um plano de fundo cinza, de tom médio sólido, com giz grosso. As áreas de sombra são substituídas por linhas de carvão na diagonal. O carvão é desenhado em preto e o giz, em branco.

Carvão Redesenha uma imagem de forma a criar um efeito manchado e posterizado. As bordas principais são desenhadas energeticamente, enquanto os tons médios são traçados de maneira diagonal. O carvão é colorido com preto e o papel, com branco.

Cromo Trata a imagem como se ela fosse uma superfície de cromo polida. Os realces são os pontos altos e as sombras são os pontos baixos na superfície refletora.

Crayon conté Reproduz a textura de escuro denso e branco puro do Crayon conté em uma imagem. O efeito Crayon conté usa preto para áreas escuras e branco para áreas claras.

Bico de pena Usa traçados de tinta finos e lineares para capturar os detalhes da imagem original. Esse efeito substitui as cores na imagem original usando preto para tinta e branco para papel. Ele é especialmente impressionante com imagens digitalizadas.

Matriz de meio-tom Simula o efeito de uma tela de meio-tom, ao mesmo tempo em que mantém o intervalo contínuo de tons.

Papel de carta Cria uma imagem que parece ter sido criada com papel feito à mão. Esse efeito simplifica uma imagem e combina o efeito do comando Granulado (submenu Textura) com uma aparência em alto-relevo. As áreas escuras da imagem aparecem como perfurações na camada superior do papel, cercadas por branco.

Fotocópia Simula o efeito de fotocopiar uma imagem. As áreas amplas de escurecimento tendem a ser copiadas somente ao redor de suas bordas, enquanto os tons médios se dissolvem gradualmente em preto sólido ou branco.

Gesso Molda uma imagem como se usasse um gesso e então colore o resultado usando preto-e-branco. As áreas escuras ficam em relevo e as áreas claras, afundadas.

Reticulação Simula a redução e a distorção controladas da emulsão do filme para criar uma imagem que pareça estar concentrada nas áreas de sombra e levemente granulada nos realces.

Estampa Simplifica a imagem de forma que ela pareça estampada com estampa de madeira ou borracha. Esse comando é melhor usado com

imagens em preto-e-branco.

Arestas rasgadas Reconstrói a imagem como papéis rasgados e irregulares e então a colore usando preto-e-branco. Esse comando é útil para imagens que consistem em objetos de texto ou de alto contraste.

Papel molhado Usa toques manchados que parecem pintados em papel fibroso e úmido, fazendo as cores escorrerem e se mesclarem.

Efeito Estilizar (parte inferior do menu)

[Para o início](#)

O efeito Arestas brilhantes se baseia em rasterização e usa as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que é aplicado a um gráfico de vetor.

Arestas brilhantes Identifica as arestas de cor e adiciona a elas um brilho de néon.

Efeitos de textura

[Para o início](#)

Os efeitos de Textura se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um gráfico de vetor.

Craquelé Pinta uma imagem em uma superfície de gesso em alto relevo, produzindo uma fina rede de fendas que segue os contornos da imagem. Use esse efeito para criar um efeito de entalhe com imagens que contêm inúmeros valores de cor ou de escala de cinza.

Granulado Adiciona textura a uma imagem simulando diferentes tipos de granulado (regulares, suaves, com respingos, agrupados, contrastantes, ampliados, pontilhados, horizontais, verticais ou salpicados). Para obter mais informações sobre como usar essas opções de texturização, consulte Usar controles de textura e superfície de vidro.

Ladrilhos do mosaico Desenha a imagem como se ela fosse feita por pequenas lascas ou ladrilhos, adicionando argamassa entre os ladrilhos. (Em contrapartida, o comando Pixelizar > Mosaico divide a imagem em blocos de pixels de cores diferentes.)

Bordado Divide uma imagem em vários quadrados preenchidos com a cor predominante nessa área da imagem. Esse efeito reduz ou aumenta aleatoriamente a profundidade dos ladrilhos para reproduzir realces e sombras.

Vitral Pinta novamente uma imagem como células adjacentes de cor única contornadas pela cor do primeiro plano.

Texturizador Aplica a textura selecionada ou criada para uma imagem.

Efeitos de vídeo

[Para o início](#)

Os efeitos de Vídeo se baseiam em rasterização e usam as configurações de efeitos de rasterização do documento sempre que são aplicados a um gráfico de vetor.

Desentrelaçamento Suaviza imagens em movimento capturadas em vídeo, removendo as linhas pares ou ímpares entrelaçadas em uma imagem de vídeo. Opte por substituir as linhas descartadas por duplicação ou interpolação.

Cores NTSC Restringe a gama das cores às gamas aceitáveis para reprodução em televisão, evitando que as cores excessivamente saturadas sangrem pelas linhas de varredura da televisão.

Usar controles de textura e superfície de vidro

[Para o início](#)

Alguns efeitos inclusos no Illustrator têm opções de texturização, como os efeitos Vidro, Pastéis ásperos, Granulado e Afresco. Essas opções de texturização podem fazer com que um objeto pareça ter sido pintado com várias texturas, como tela de desenho ou tijolo, ou visualizado através de blocos de vidro.

1. Na caixa de diálogo do efeito, escolha um tipo de textura no menu pop-up Textura (se disponível) ou escolha Carregar textura (disponível somente para os comandos Pastéis ásperos ou Vidro) para especificar um arquivo.
2. Defina outras opções, se disponíveis:
 - Arraste o seletor de Escala para ampliar ou reduzir o efeito na superfície da imagem bitmap.
 - Arraste o seletor de Relevo para ajustar a profundidade da superfície da textura.
 - No menu pop-up Direção da luz, escolha a direção a partir da qual você deseja que a luz apareça.
 - Selecione Inverter para inverter as cores claras e escuras da superfície.



Criar uma sombra projetada

1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Selecione Efeito > Estilizar > Sombra.
3. Defina opções para a sombra projetada e clique em OK:

Modo Especifica um modo de mistura para a sombra projetada.


Opacidade Especifica a porcentagem de opacidade desejada para a sombra projetada.

Deslocamento X e Deslocamento Y Especifica a distância desejada para o deslocamento entre a sombra projetada e o objeto.

Desfoque Especifica a distância a partir da borda da sombra na qual o desfoque deve ocorrer. O Illustrator cria um objeto rasterizado transparente para simular o desfoque.

Cor Especifica uma cor para a sombra.

Escurecimento Especifica a porcentagem de preto a ser adicionada para a sombra projetada. Em um documento CMYK, um valor de 100%, usado com um objeto selecionado contendo uma cor de traçado ou preenchimento diferente de preto, cria uma sombra preta multicolor. Um valor de 100% usado com um objeto selecionado contendo apenas um preenchimento ou traçado preto cria uma sombra 100% preta. Um valor de 0% cria uma sombra projetada da cor do objeto selecionado.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Sombras projetadas, brilhos e difusão

[Aplicar um brilho interno ou externo](#)
[Aplicar difusão às bordas de um objeto](#)

Aplicar um brilho interno ou externo

[Para o início](#)

1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Selecione Efeito > Estilizar > Brilho interno ou Efeito > Estilizar > Brilho externo.
3. Clique no quadrado de visualização de cor ao lado do menu do modo de mistura para especificar uma cor para o brilho.
4. Defina opções adicionais e clique em OK:

Modo Especifica um modo de mistura para o brilho.

Opacidade Especifica a porcentagem de opacidade desejada para o brilho.

Desfoque Especifica a distância a partir do centro ou da borda da seleção em que você deseja que o desfoque ocorra.

Centro (somente para Brilho interno) Aplica um brilho que emana do centro da seleção.

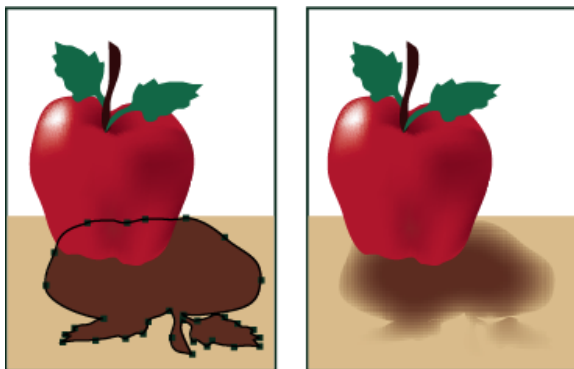
Borda (somente para Brilho interno) Aplica um brilho que emana das bordas internas da seleção.

Se você expandir um objeto que utiliza um efeito de brilho interno, este último se revelará como uma máscara de opacidade. Se expandir um objeto que utiliza um brilho externo, este último se tornará um objeto rasterizado transparente.

Aplicar difusão às bordas de um objeto

[Para o início](#)

1. Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Selecione Efeito > Estilizar > Difusão.
3. Defina a distância ao longo da qual o objeto se transformará de opaco para transparente e clique em OK.



Objeto original selecionado (à esquerda) e usando o efeito de difusão (à direita)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de croquis e mosaicos

Criar um croqui usando o efeito Rabiscar

Criar um mosaico

[Para o início](#)

Criar um croqui usando o efeito Rabiscar

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o objeto ou o grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
 - Para aplicar o efeito a um atributo de objeto específico, como um traçado ou preenchimento, selecione o objeto e selecione o atributo no painel Aparência.
 - Para aplicar o efeito a um estilo de gráfico, selecione um estilo de gráfico no painel Estilos de gráfico.
2. Selecione Efeito > Estilizar > Rabiscar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para usar um efeito de rabisco predefinido, escolha um no menu Configurações.
 - Para criar um efeito de rabisco personalizado, comece com qualquer predefinição e ajuste as opções de Rabiscar.
4. Se estiver criando um rabisco personalizado, ajuste qualquer uma das seguintes opções de Rabiscar e clique em OK:

Ângulo Controla a direção das linhas de rabisco. É possível clicar em qualquer ponto no ícone de ângulo, arrastar a linha de ângulo ao redor desse ícone ou inserir um valor entre -179 e 180 na caixa. (Se você inserir um valor fora desse intervalo, ele será convertido no seu equivalente dentro do intervalo.)

Sobreposição de caminhos Controla a quantidade de linhas de rabisco que permanecem dentro do limite do caminho ou que se estendem para além desse limite. Um valor negativo restringe as linhas de rabisco dentro do limite do caminho, enquanto um valor positivo estende as linhas de rabisco para além desse limite.

Variação (para Sobreposição de caminhos) Controla os comprimentos da diferença nos comprimentos das linhas de rabisco em relação umas com as outras.

Largura do traçado Controla a largura das linhas de rabisco.

Curvatura Controla a intensidade de curva das linhas de rabisco antes de inverterem a direção.

Variação (para Curvatura) Controla o quão diferentes são as curvas das linhas de rabisco em relação umas com as outras.

Espaçamento Controla a quantidade de espaço entre os vincos das linhas de rabisco.

Variação (para Espaçamento) Controla o quão diferente é a quantidade de espaço entre os vincos das linhas de rabisco.

Criar um mosaico

[Para o início](#)

1. Importe uma imagem bitmap a ser usada como base para o mosaico. A imagem deve ser incorporada e não vinculada.
Também é possível rasterizar um objeto de vetor para usá-lo como base para o mosaico.
2. Selecione a imagem.
3. Selecione Objeto > Criar mosaico de objetos.
4. Se quiser alterar as dimensões do mosaico, insira valores para Novo tamanho.
5. Defina opções para controlar o espaçamento entre ladrilhos e o número total de ladrilhos, bem como qualquer outra opção adicional, e clique em OK:

Restringir proporção Limita as dimensões de largura ou altura às dimensões da imagem bitmap original. Largura calcula o número apropriado de ladrilhos a serem usados para a largura do mosaico, com base no número original de ladrilhos para a largura. Altura calcula o número apropriado de ladrilhos a serem usados para a altura do mosaico, com base no número original de ladrilhos para a altura.

Resultado Especifica se os ladrilhos do mosaico são coloridos ou em escala de cinza.

Redimensionar usando porcentagens Altera o tamanho da imagem por porcentagens de largura e altura.

Excluir rasterização Exclui a imagem bitmap original.

Usar razão Torna os ladrilhos quadrados, usando o número de ladrilhos especificados em Número de blocos gráficos. Essa opção está localizada abaixo do botão Cancelar.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Estilos de gráfico

[Sobre estilos de gráfico](#)

[Visão geral do painel Estilos de gráfico](#)

[Criar estilos de gráfico](#)

[Aplicar um estilo de gráfico](#)

[Usar bibliotecas de estilos de gráfico](#)

[Trabalhar com estilos de gráfico](#)

[Importar todos os estilos de gráfico de outro documento](#)

Sobre estilos de gráfico

[Para o início](#)

Um estilo de gráfico é um conjunto de atributos de aparência reutilizáveis. Estilos de gráfico permitem alterar rapidamente a aparência de um objeto. Por exemplo, você pode alterar sua cor de preenchimento e traçado, alterar sua transparência e aplicar efeitos em uma única etapa. Todas as alterações aplicadas com estilos de gráfico são completamente reversíveis.

Esses estilos podem ser aplicados a objetos, grupos e camadas. Quando um estilo de gráfico é aplicado a um grupo ou camada, todos os objetos nesse grupo ou camada assumem os atributos do estilo de gráfico. Por exemplo, suponha que você tenha um estilo de gráfico contendo 50% de opacidade. Se você aplicar o estilo de gráfico a uma camada, todos os objetos nela, ou a ela adicionados, aparecerão 50% opacos. Entretanto, se mover um objeto para fora da camada, sua aparência retornará à opacidade anterior.

Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel Aparência e o painel Estilos de gráfico, consulte www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_br.

Se você aplicar um estilo de gráfico a um grupo ou camada, mas a cor de preenchimento desse estilo não aparecer no trabalho artístico, arraste o atributo Preenchimento acima da entrada Conteúdo no painel Aparência.

Visão geral do painel Estilos de gráfico

[Para o início](#)

Use o painel Estilos de gráfico (Janela > Estilos de gráfico) para criar, nomear e aplicar conjuntos de atributos de aparência. Esse painel lista um conjunto padrão de estilos de gráfico quando um documento é criado. Os estilos de gráfico salvos com o documento ativo serão exibidos no painel quando esse documento estiver aberto e ativo.

Se um estilo não tem o mesmo preenchimento e traçado (um estilo somente de efeito, por exemplo) a miniatura será exibida no formato do objeto com contorno preto e preenchimento branco. Além disso, uma pequena barra vermelha é exibida, indicando a ausência de um preenchimento ou traçado.

Se você tiver criado um estilo para texto, escolha Usar texto para visualização, no menu do painel Estilos de gráfico, para ver uma miniatura do estilo aplicado a uma letra em vez de um quadrado.

Para ver qualquer estilo de forma mais clara ou visualizar o estilo em um objeto selecionado, clique com o botão direito (Windows) ou clique e pressione a tecla Ctrl (Mac OS) na miniatura do estilo, no painel Estilos de gráfico, e visualize a miniatura pop-up grande que é exibida.

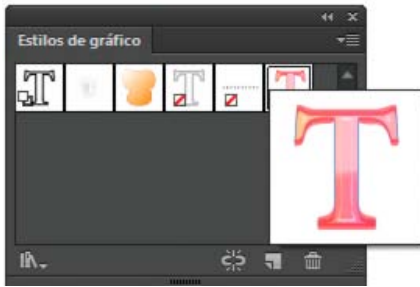
Para assistir a um vídeo sobre como usar o painel Aparência e o painel Estilos de gráfico, consulte www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_br.

Alterar o modo de listagem de estilos de gráfico no painel

❖ *Siga qualquer um destes procedimentos:*

- *Selecione uma opção de tamanho de exibição no menu do painel. Selecione Exibição em miniaturas para exibir miniaturas. Selecione Exibição em lista pequena para exibir uma lista de estilos nomeados com uma pequena miniatura. Selecione Exibição em lista grande para exibir uma lista de estilos nomeados com uma miniatura grande.*
- *Selecione Usar quadrado para visualização, no menu do painel, para exibir o estilo em um quadrado ou a forma do objeto no qual ele foi criado.*
- *Arraste o estilo de gráfico até uma posição diferente. Quando aparecer uma linha preta na posição desejada, solte o botão do mouse.*
- *Selecione Classificar por nome, no menu do painel, para listar os estilos de gráfico em ordem alfabética ou numérica (ordem Unicode).*
- *Selecione Usar texto para visualização, no menu do painel, para exibir o estilo na letra T. Essa exibição fornece uma descrição visual mais precisa para estilos aplicados a um texto.*

Sample text



Estilo gráfico para digitar usando texto para a visualização

Criar estilos de gráfico

[Para o início](#)


Você pode criar um gráfico do zero aplicando atributos de aparência a um objeto ou pode basear um estilo de gráfico a partir de outros estilos de gráfico. Também pode duplicar estilos de gráfico existentes.

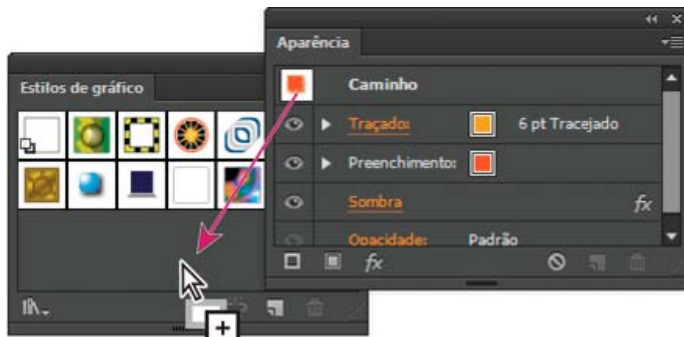
Criar um estilo de gráfico

1. Selecione um objeto e aplique qualquer combinação de atributos de aparência, incluindo preenchimentos e traçados, efeitos e configurações de transparência.

É possível usar o painel Aparência para ajustar e ordenar os atributos de aparência e criar vários preenchimentos e traçados. Por exemplo, pode haver três preenchimentos em um estilo de gráfico, cada um com diferentes opções de opacidade e modo de mistura que definem como as diversas cores irão interagir.

2. Siga qualquer um destes procedimentos:

- Clique no botão Novo estilo de gráfico , no painel Estilos de gráfico.
- Selecione Novo estilo de gráfico no menu do painel, digite um nome na caixa Nome do estilo e clique em OK.
- Arraste a miniatura do painel Aparência (ou o objeto da janela da ilustração) até o painel Estilos de gráfico.
- Clique no botão Novo estilo de gráfico com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, insira o nome do estilo de gráfico e clique em OK.



Arraste a miniatura do painel Aparência até o painel Estilos de gráfico, para salvar os atributos.

Criar um estilo de gráfico com base em dois ou mais estilos de gráfico existentes

❖ Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada para selecionar todos os estilos de gráfico que você deseja mesclar e, em seguida, escolha Mesclar estilos de gráfico no menu do painel.

O novo estilo de gráfico contém todos os atributos dos estilos de gráfico selecionados e é adicionado ao final da lista de estilos de gráfico no painel.

Duplicar um estilo de gráfico

❖ Selecione Duplicar estilo de gráfico no menu do painel ou arraste o estilo de gráfico até o botão Novo estilo de gráfico.

O novo estilo de gráfico aparece na parte inferior da lista do painel Estilos de gráfico.

Aplicar um estilo de gráfico

[Para o início](#)

1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Para aplicar um único estilo a um objeto, siga um destes procedimentos:
 - Selecione um estilo no menu Estilos do Painel de controle, no painel Estilos de gráfico ou em uma biblioteca de estilos de gráfico.
 - Arraste o estilo de gráfico até um objeto na janela do documento. (O objeto não precisa ser selecionado primeiro.)
3. Para mesclar um estilo com os atributos de estilo de um objeto existentes, ou aplicar vários estilos a um objeto, siga um destes procedimentos:
 - Com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, arraste o estilo do painel Estilos de gráfico até o objeto.
 - Selecione o objeto e, com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada, clique no estilo no painel Estilos de gráfico.

Nota: Para preservar a cor do texto ao aplicar um estilo de gráfico, cancele a seleção de Substituir cor de caractere, no menu do painel Estilos de gráfico.

Usar bibliotecas de estilos de gráfico

[Para o início](#)

Bibliotecas de estilos de gráfico são coleções de estilos de gráfico predefinidos. Quando uma biblioteca de estilos de gráfico é aberta, ela aparece em um novo painel (não no painel Estilos de gráfico). É possível selecionar, classificar e exibir itens em uma biblioteca de estilos de gráfico usando os mesmos procedimentos que no painel Estilos de gráfico. Entretanto, não é possível adicionar itens a bibliotecas de estilos de gráfico, excluí-los de bibliotecas de estilos de gráfico ou editá-los em bibliotecas de estilos de gráfico.

Abrir uma biblioteca de estilos de gráfico

❖ Selecione uma biblioteca no submenu Janela > Bibliotecas de estilos de gráfico ou no submenu Abrir biblioteca de estilos de gráfico, no painel Estilos de gráfico.

Para abrir automaticamente uma biblioteca ao iniciar o Illustrator, escolha Persistente no menu do painel dessa biblioteca.

Criar uma biblioteca de estilos de gráfico

1. Adicione os estilos de gráfico desejados ao painel Estilos de gráfico e exclua aqueles que você não deseja utilizar.

Para selecionar todos os estilos de gráfico não utilizados em um documento, escolha Selecionar todos os não usados, no menu do painel Estilos de gráfico.

2. Selecione Salvar biblioteca de estilos de gráfico no menu do painel Estilos de gráfico.

A biblioteca pode ser salva em qualquer lugar. Entretanto, se você salvar o arquivo de biblioteca no local padrão, o nome da biblioteca será exibido no submenu Definido pelo usuário do menu Bibliotecas de estilo gráfico e Abrir biblioteca de estilo gráfico.

Mover estilos de gráfico de uma biblioteca até o painel Estilos de gráfico

- Arraste um ou mais estilos de gráfico da biblioteca de estilos de gráfico até o painel Estilos de gráfico.
- Selecione os estilos de gráfico que você deseja adicionar e selecione Adicionar a estilos de gráfico, no menu do painel da biblioteca.
- Aplique um estilo de gráfico a um objeto no documento. O estilo de gráfico é automaticamente adicionado ao painel Estilos de gráfico.

Trabalhar com estilos de gráfico

[Para o início](#)

No painel Estilos de gráfico, é possível renomear ou excluir estilos de gráfico, quebrar o vínculo com um estilo de gráfico e substituir atributos de estilo de gráfico.

Renomear um estilo de gráfico

❖ Selecione Opções de estilos de gráfico, no menu do painel, renomeie o arquivo e clique em OK.


Excluir um estilo de gráfico

❖ Selecione Excluir estilo de gráfico, no menu do painel, e clique em Sim ou arraste o estilo até o ícone Excluir.

Todos os objetos, grupos ou camadas que usavam o estilo de gráfico manterão os mesmos atributos de aparência, mas esses atributos deixarão de estar associados a um estilo de gráfico.

Quebrar o vínculo com um estilo de gráfico

1. Selecione o objeto, o grupo ou a camada que possui o estilo de gráfico aplicado.
2. Siga um destes procedimentos:

Selecione Quebrar vínculo com o estilo de gráfico, no menu do painel Estilos de gráfico, ou clique no botão Quebrar vínculo com o estilo de gráfico  no painel.

- Altere qualquer atributo de aparência da seleção (como preenchimento, traçado, transparência ou efeito).

O objeto, o grupo ou a camada manterá os mesmos atributos de aparência e passará a ser independentemente editável. Entretanto, esses atributos deixarão de estar associados a um estilo de gráfico.

Substituir atributos de estilos de gráfico

- Com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste o estilo de gráfico que deseja usar até o estilo de gráfico que deseja substituir.
- Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas) que possua os atributos a serem utilizados. Em seguida, com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada, arraste a miniatura no topo do painel Aparência até o estilo de gráfico que deseja substituir no painel Estilos de gráfico.
- Selecione o estilo de gráfico que deseja substituir. Em seguida, selecione o trabalho artístico (ou direcione um item no painel Camadas) que possua os atributos que você deseja utilizar e escolha Redefinir estilo de gráfico “Nome do estilo”, no menu do painel Aparência.

O estilo de gráfico substituído mantém seu nome, mas assume os novos atributos de aparência. Todas as ocorrências do estilo de gráfico no documento do Illustrator são atualizadas de forma a utilizar os novos atributos.

Importar todos os estilos de gráfico de outro documento

[Para o início](#)

1. Selecione Janela > Bibliotecas de estilos de gráfico > Outra biblioteca ou selecione Abrir biblioteca de estilos de gráfico > Outra biblioteca, no menu do painel Estilos de gráfico.
2. Selecione o arquivo do qual deseja importar estilos de gráfico e clique em Abrir.

Os estilos de gráfico aparecem em um painel de biblioteca de estilos de gráfico (não no painel Estilos de gráfico).



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gráficos da Web

Práticas recomendadas para a criação de gráficos da Web

Sobre gráficos da Web

Sobre o modo de visualização de pixels

Utilização do Adobe Device Central com o Illustrator

O Illustrator fornece uma grande variedade de ferramentas para criar layout de páginas da Web, ou criar e otimizar gráficos da Web. Por exemplo, use cores seguras para Web, equilibre a qualidade da imagem com o tamanho do arquivo e escolha o mesmo formato de arquivo para seu gráfico. Gráficos da Web podem tirar proveito de fatias e mapas de imagem, e você pode usar várias opções de otimização e trabalhar com o Device Central para garantir a exibição satisfatória dos seus arquivos na Web.

Sobre gráficos da Web

[Para o início](#)

Ao projetar gráficos para a Web, você precisa levar em consideração fatores diferentes daqueles que são aplicáveis ao design de gráficos para impressão. Para assistir a um vídeo sobre como salvar gráficos para a Web, consulte www.adobe.com/go/vid0063_br. Para assistir a um vídeo sobre como importar, copiar e colar entre aplicativos da Web, consulte www.adobe.com/go/vid0193_br.

Para ajudá-lo a tomar decisões inteligentes sobre gráficos da Web, lembre-se das três orientações a seguir:

1. Use cores seguras para a Web.

A cor é frequentemente um aspecto essencial de um trabalho artístico. Entretanto, as cores que você vê na sua prancheta não são necessariamente as cores que aparecerão no navegador da Web do sistema de outro usuário. É possível evitar o pontilhamento (o método de simular cores não disponíveis) e outros problemas de cor tomando duas medidas preventivas ao criar gráficos da Web. Em primeiro lugar, sempre trabalhe no modo de cores RGB. Em segundo lugar, use uma cor segura para a Web.

2. Equilibre a qualidade da imagem com o tamanho do arquivo.

A criação de arquivos de gráficos de pequeno tamanho é essencial para a distribuição de imagens na Web. Com tamanhos de arquivo menores, os servidores da Web podem armazenar e transmitir imagens com mais eficiência, e os visualizadores podem fazer o download de imagens mais rapidamente. É possível visualizar o tamanho e o tempo de download estimado de um gráfico da Web na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos.

3. Selecione o melhor formato de arquivo para o seu gráfico.

Diferentes tipos de gráficos precisam ser salvos em diferentes formatos de arquivos para otimizar sua exibição e criar um tamanho de arquivo adequado para a Web. Para obter mais informações sobre formatos específicos, consulte [Opções de otimização de gráficos da Web](#).

Existem vários modelos do Illustrator criados especificamente para a Web, incluindo páginas e banners da Web. Selecione Arquivo > Novo a partir do modelo, para escolher um modelo.

[Salvar para a Web e dispositivos — visão geral](#)

[Otimizar uma imagem para a Web](#)

[Transformar uma cor em uma cor segura para a Web](#)

Sobre o modo de visualização de pixels

[Para o início](#)

Para permitir que Web designers criem designs precisos para pixels, a propriedade de alinhamento a pixels foi adicionada no Illustrator CS5. Quando a propriedade de alinhamento a pixels está habilitada para um objeto, todos os segmentos horizontais e verticais nesse objeto são alinhados à grade de pixels, o que proporciona uma aparência nítida aos traçados. Em qualquer transformação, desde que essa propriedade esteja definida para o objeto, este é realinhado à grade de pixels de acordo com suas novas coordenadas. É possível habilitar essa propriedade, selecionando a opção Alinhar à grade de pixels no painel Transformar. O Illustrator CS5 também fornece a opção Alinhar novos objetos à grade de pixels em nível de documento, que é habilitada por padrão para documentos da Web. Com essa propriedade habilitada, todos os novos objetos desenhados terão a propriedade de alinhamento a pixels definida por padrão.

Para obter mais informações, consulte [Desenhar caminhos alinhados a pixels para fluxos de trabalho da Web](#).

Quando um trabalho artístico é salvo em um formato de bitmap, como JPEG, GIF ou PNG, o Illustrator rasteriza-o a 72 pixels por polegada. É possível visualizar como os objetos aparecerão quando forem rasterizados, escolhendo Exibir > Visualização de pixels. Isso é especialmente útil quando se deseja controlar o posicionamento preciso, o tamanho e a suavização de serrilhado de objetos em um gráfico rasterizado.

Para compreender como o Illustrator divide objetos em pixels, abra um arquivo que contenha objetos de vetor, escolha Exibir > Visualização de pixels e amplie o trabalho artístico para poder visualizar seus pixels individuais. O posicionamento dos pixels é determinado pela grade de pixels que divide a prancheta em incrementos de 1 ponto (1/72 polegada). É possível exibir a grade de pixels aumentando o zoom em uma visualização de 600%. Se você mover, adicionar ou transformar um objeto, este irá aderir à grade de pixels. Como resultado, qualquer suavização de

serrilhado aplicada às bordas "aderidas" do objeto (geralmente, as bordas superiores e esquerdas) desaparece. Agora, cancele a seleção do comando Exibir > Aderir ao pixel e mova o objeto. Dessa vez, você poderá posicionar o objeto entre as linhas de grade. Perceba como isso afeta a suavização de serrilhado do objeto. Como se pode perceber, fazer ajustes bem pequenos pode afetar a forma como o objeto é rasterizado.



Visualização de pixels desativada (acima) e ativada (abaixo)

Importante: A grade de pixels é sensível à ordem da régua (0,0). Mover a origem da régua irá alterar a forma como o Illustrator rasteriza o trabalho artístico.

Utilização do Adobe Device Central com o Illustrator

[Para o início](#)

O Device Central habilita os usuários do Illustrator a visualizarem a aparência dos arquivos do Illustrator em uma variedade de dispositivos móveis.

Por exemplo, um artista gráfico pode usar o Illustrator para projetar um papel de parede para celulares. Depois de criar o arquivo, o artista pode facilmente testar o arquivo em uma ampla variedade de telefones. Em seguida, o artista pode fazer ajustes, como alterar o arquivo para que ele tenha uma boa aparência em diversos telefones, ou criar dois arquivos separados que abrangem um intervalo de tamanhos de tela de telefones populares.

Consulte também

[Criar conteúdo móvel no Illustrator](#)

Acessar o Illustrator a partir do Adobe Device Central

1. Inicie o Device Central.
2. Selecione Arquivo > Novo documento no > Illustrator.

No Device Central, o painel Novo Documento é exibido com as opções corretas para criar um novo documento móvel no aplicativo selecionado.

3. Faça qualquer alteração necessária, como selecionar uma versão Player, tamanho de exibição, versão Flash ou tipo de conteúdo.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a opção Personalizar Tamanho para Todos os Dispositivos Selecionados e adicione uma largura e uma altura.
 - Selecione um dispositivo ou vários dispositivos na lista Conjuntos de dispositivos ou Dispositivos disponíveis.
5. Se forem selecionados vários dispositivos, o Device Central selecionará um tamanho. Se quiser escolher um tamanho diferente, clique em outro dispositivo ou conjunto de dispositivos.
6. Clique em Criar.

O aplicativo selecionado é aberto com o novo documento móvel pronto para ser editado.

Criação de conteúdo móvel com o Adobe Device Central e o Illustrator

1. No Illustrator, selecione Arquivo > Novo.
2. Em Novo Perfil de Documento, selecione Móvel e Dispositivos.
3. Clique em Device Central para fechar a caixa de diálogo no Illustrator e abrir o Device Central.
4. Selecione um tipo de conteúdo.

A lista Dispositivos Disponíveis à esquerda é atualizada e mostra os dispositivos que oferecem suporte o tipo de conteúdo selecionado.

5. No Device Central, selecione um dispositivo, vários dispositivos ou um conjunto de dispositivos.

Com base no dispositivo selecionado e no tipo de conteúdo, o Device Central sugere um ou vários tamanhos de tela de pintura a serem criados. Para criar um documento por vez, selecione um tamanho de documento (ou selecione a opção Tamanho Personalizado para Todos os Dispositivos Selecionados e insira valores personalizados para Largura e Altura).

6. Clique em Criar.

Um arquivo AI em branco do tamanho especificado é aberto no Illustrator. Um novo arquivo tem os seguintes parâmetros definidos por padrão:

- Modo de Cor: RGB
- Resolução de Rasterização: 72 ppi

7. Preencha o arquivo AI em branco com conteúdo no Illustrator.
8. Ao concluir, selecione Arquivo > Salvar para Web e dispositivos.
9. Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos, selecione o formato desejado e altere outras configurações de exportação conforme desejado.
10. Clique no Device Central.

Um arquivo temporário com configurações de exportação especificadas é exibido na guia Device Central Emulator. Para continuar o teste, clique duas vezes no nome de um dispositivo diferente nas listas Conjuntos de dispositivos ou Dispositivos disponíveis.

11. Se, depois de visualizar o arquivo no Device Central, for necessário fazer alterações no arquivo, volte ao Illustrator.
12. Na caixa de diálogo Salvar para a Web e Dispositivos do Illustrator, faça ajustes, como a seleção de um formato ou de uma qualidade diferente para exportação.
13. Para testar o arquivo novamente com as novas configurações de exportação, clique no Device Central.
14. Quando estiver satisfeito com os resultados, clique em Salvar na caixa Salvar para a Web e Dispositivos do Illustrator.

Nota: Para abrir o Device Central no Illustrator, em vez de criar e testar um arquivo, selecione Arquivo > Device Central.

Para obter um tutorial sobre a criação de conteúdo com o Illustrator e o Device Central, consulte http://www.adobe.com/go/vid0207_br.

Dicas de criação de imagens para dispositivos móveis usando o Illustrator

Para otimizar o conteúdo gráfico para dispositivos móveis, salve a arte-final criada no Illustrator em qualquer formato SVG, incluindo o SVG-t, que é projetado especificamente para dispositivos móveis.

Use as seguintes dicas para garantir que as imagens criadas no Illustrator sejam exibidas corretamente em dispositivos móveis:

- Use o padrão SVG para criar conteúdo. Usar o SVG para publicar elementos gráficos vetoriais em dispositivos móveis resulta em um tamanho de arquivo menor, independência de exibição, controle de cores superior, recurso de zoom e texto editável (no código-fonte). Além disso, como o SVG tem base em XML, é possível incorporar interatividade às imagens, como o realce, as dicas de ferramentas, os efeitos especiais, o áudio e a animação.
- Trabalhe nas dimensões finais do dispositivo móvel de destino desde o início. Embora o SVG seja dimensionável, o trabalho no tamanho correto garante que os elementos gráficos finais sejam otimizados em qualidade e tamanho para o dispositivo de destino.
- Defina o modo de cor do Illustrator para RGB. SVG é visualizado em dispositivos de exibição rasterizados de RGB, como um monitor.
- Para reduzir o tamanho do arquivo, experimente reduzir o número de objetos (incluindo grupos) ou torná-los menos complexos (menos pontos). Usar menos pontos reduz significativamente a quantidade de informações textuais necessárias para descrever a arte-final no arquivo SVG. Para reduzir pontos, selecione Objeto > Demarcador > Simplificar e experimente combinações diferentes para encontrar um equilíbrio entre a qualidade e o número de pontos.
- Use símbolos quando possível. Os símbolos definem os vetores que descrevem um objeto uma vez, em vez de diversas vezes. Isso é útil se a arte-final tiver objetos, como planos de fundo de botões que são reutilizados.
- Ao animar elementos gráficos, limite o número de objetos usados e experimente reutilizar objetos sempre que possível para reduzir o tamanho do arquivo. Aplique animações a grupos de objetos, em vez de aplicá-las a objetos individuais para evitar a repetição de códigos.
- Considere o uso de SVGZ, a versão gzip compactada de SVG. A compactação pode reduzir drasticamente o tamanho do arquivo, dependendo do conteúdo. Normalmente, o texto pode ser muito compactado, mas o conteúdo com codificação binária, como rasterizados incorporados (arquivos JPEG, PNG ou GIF), não podem ser muito compactados. Os arquivos SVGZ podem ser descompactados por qualquer aplicativo que expanda arquivos compactados com gzip. Para usar o SVGZ com êxito, verifique se o dispositivo móvel pode descompactar arquivos gzip.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fatias e mapas de imagens

- [Sobre fatias](#)
- [Criar fatias](#)
- [Selecionar fatias](#)
- [Definir opções de fatias](#)
- [Bloquear fatias](#)
- [Ajustar limites de fatias](#)
- [Remover fatias](#)
- [Mostrar ou ocultar fatias](#)
- [Criar mapas de imagem](#)

Sobre fatias

[Para o início](#)

Páginas da Web podem conter muitos elementos: texto HTML, imagens bitmap e gráficos de vetor, entre outros. No Illustrator, você pode usar fatias para definir os limites de diferentes elementos da Web no seu trabalho artístico. Por exemplo, se o seu trabalho artístico contiver uma imagem bitmap que precisa ser otimizada no formato JPEG, enquanto o restante da imagem é melhor otimizado como arquivo GIF, você poderá isolar essa imagem bitmap usando uma fatia. Quando um trabalho artístico é salvo como uma página da Web usando o comando Salvar para Web e dispositivos, você pode escolher salvar cada parte como um arquivo independente com seu próprio formato, configurações e tabela de cores.

As fatias em um documento do Illustrator correspondem a células de tabela na página da Web resultante. Por padrão, a área da fatia é exportada como um arquivo de imagem delimitado em uma célula de tabela. Se você quiser que a célula da tabela contenha texto HTML e uma cor de plano de fundo no lugar de um arquivo de imagem, poderá alterar o tipo de fatia como Sem imagem. Se quiser converter o texto do Illustrator em texto HTML, poderá alterar o tipo de fatia como Texto HTML.



Trabalho artístico fatiado com o uso de diferentes tipos de fatia

A. Fatia sem imagem **B.** Fatia de imagem **C.** Fatia de texto HTML

É possível visualizar fatias na prancheta e na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos. O Illustrator numera fatias da esquerda para a direita e de cima para baixo, começando no canto superior esquerdo do trabalho artístico. Se a organização ou o número total de fatias for alterado, os números de fatias serão atualizados para refletir a nova ordem.

Quando uma fatia é criada, o Illustrator fatia o trabalho artístico circundante em fatias automáticas para manter o layout usando uma tabela com base na Web. Existem dois tipos de fatias automáticas: autofatias e subfatias. Autofatias referem-se às áreas do trabalho artístico que você não definiu como uma fatia. O Illustrator regenera autofatias sempre que você adiciona ou edita fatias. Subfatias indicam como as fatias sobrepostas definidas pelo usuário serão divididas. Embora as subfatias sejam numeradas e exibam um símbolo de fatia, não é possível selecioná-las separadamente da fatia subjacente. O Illustrator regenera subfatias e autofatias conforme necessário durante uma sessão de trabalho.


Consulte também

- [Salvar para a Web e dispositivos — visão geral](#)
- [Opções de saída de fatias](#)

Criar fatias

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione um ou mais objetos na prancheta e escolha Objeto > Fatia > Criar.
- Selecione a ferramenta Fatia  e arraste sobre uma área na qual deseja criar uma fatia. Arraste com a tecla Shift pressionada para restringir a fatia a um quadrado. Arraste com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para desenhar a partir do centro.
- Selecione um ou mais objetos na prancheta e escolha Objeto > Fatia > Criar de seleção.
- Insira guias nos pontos em que deseja fatiar o trabalho artístico e escolha Objeto > Fatia > Criar de guias.
- Selecione uma fatia existente e escolha Objeto > Fatia > Duplicar fatia.

Use o comando Objeto > Fatia > Criar quando quiser que as dimensões da fatia correspondam aos limites de um elemento no trabalho artístico. Se você mover ou modificar o elemento, a área da fatia será automaticamente ajustada para compreender o novo trabalho artístico. Além disso, use esse comando para criar uma fatia que capture características de formatação básica e de texto a partir de um objeto de texto.

Use a ferramenta Fatia, o comando Criar de seleção ou o comando Criar de guias quando quiser que as dimensões da fatia sejam independentes do trabalho artístico subjacente. As fatias criadas de uma dessas maneiras são exibidas como itens no painel Camadas, e você pode movê-las, redimensioná-las e excluí-las da mesma maneira que outros objetos de vetor.


Selecionar fatias

[Para o início](#)

Use a ferramenta Seleção de fatia  para selecionar uma fatia na janela de ilustração ou na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos.

- Para selecionar uma fatia, clique nela.
- Para selecionar várias fatias, clique com a tecla Shift pressionada. (Na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos, também é possível arrastar com a tecla Shift pressionada.)
- Para selecionar uma fatia subjacente ao trabalhar com fatias sobrepostas, clique em sua seção visível.

Além disso, você pode selecionar fatias na janela da ilustração seguindo um destes procedimentos:

- Para selecionar uma fatia criada com o uso do comando Objeto > Fatia > Criar, selecione o trabalho artístico correspondente na prancheta. Se a fatia estiver vinculada a um grupo ou camada, selecione o ícone de destino adjacente ao grupo ou camada no painel Camadas.
- Para selecionar uma fatia criada com o uso da ferramenta Fatia, do comando Criar de seleção ou do comando Criar de guias, direcione a fatia no painel Camadas.
- Clique no caminho de fatia com a ferramenta Seleção .
- Para selecionar um segmento de caminho de fatia ou um ponto âncora de fatia, clique em qualquer um dos itens com a ferramenta Seleção direta.

Nota: Não é possível selecionar autofatias. Essas fatias ficam acinzentadas.

Definir opções de fatias

[Para o início](#)

As opções de uma fatia determinam como será a aparência e o funcionamento do conteúdo dessa fatia na página da Web resultante.

1. Siga um destes procedimentos com a ferramenta Seleção de fatia:

- Selecione uma fatia na janela da ilustração e escolha Objeto > Fatia > Opções de fatia.
- Com a ferramenta Seleção de fatia, clique duas vezes em uma fatia na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos.

2. Selecione um tipo de fatia e defina as opções correspondentes:

Imagem Selecione esse tipo se quiser que a área da fatia seja um arquivo de imagem na página da Web resultante. Se quiser que a imagem seja um link HTML, insira uma URL e um conjunto de quadros direcionado. Você também pode especificar uma mensagem que será exibida na área de status do navegador quando o mouse for posicionado sobre a imagem, bem como o texto alternativo que aparecerá quando a imagem não estiver visível e uma cor de plano de fundo para a célula da tabela.

Sem imagem Selecione esse tipo se quiser que a área da fatia contenha um texto HTML e uma cor de plano de fundo na página da Web resultante. Insira o texto desejado na caixa Texto exibido na célula e formate o texto usando marcas HTML padrão. Tome cuidado para não inserir mais texto do que pode ser exibido na área da fatia. (Se você inserir muito texto, ele se estenderá até as fatias vizinhas e afetará o layout da página da Web. Entretanto, como não é possível ver o texto na prancheta, isso apenas ficará aparente quando a página da Web for visualizada em um navegador da Web.) Defina as opções Horizontal e Vertical para alterar o alinhamento do texto na célula da tabela.

Texto HTML Esse tipo apenas estará disponível quando você tiver criado a fatia selecionando um objeto de texto e escolhendo Objeto > Fatia > Criar. O texto do Illustrator é convertido em texto HTML, com atributos de formatação básica na página da Web resultante. Para editar o texto, atualize o texto no trabalho artístico. Defina as opções Horizontal e Vertical para alterar o alinhamento do texto na célula da tabela. Você também pode selecionar uma cor de plano de fundo para a célula da tabela.

Para editar o texto de fatias de Texto HTML na caixa de diálogo Opções de fatia, altere o tipo de fatia para Sem imagem. Isso quebra o vínculo com o objeto de texto na prancheta. Para ignorar a formatação de texto, insira <sem formatação> como a primeira palavra no objeto de texto.

Bloquear fatias


Bloquear fatias impede que você faça alterações acidentais, como redimensionar ou mover.

- Para bloquear todas as fatias, escolha Exibir > Bloquear fatias.
- Para bloquear fatias individuais, clique na coluna de edição das fatias, no painel Camadas.

Ajustar limites de fatias

Se você tiver criado uma fatia usando o comando Objeto > Fatia > Criar, a posição e o tamanho da fatia estarão vinculados ao trabalho artístico que ela contém. Portanto, se esse trabalho artístico for movido ou redimensionado, os limites da fatia serão automaticamente ajustados.

Se você tiver criado uma fatia usando a ferramenta Fatia, o comando Criar de seleção ou o comando Criar de guias, será possível ajustá-la manualmente das seguintes maneiras:

- Para mover uma fatia, arraste-a até uma nova posição com a ferramenta Seleção de fatia . Pressione Shift para restringir o movimento a uma linha vertical, horizontal ou diagonal de 45°.
- Para redimensionar uma fatia, selecione-a com a ferramenta Seleção direta e arraste qualquer um de seus cantos ou laterais. Você também pode usar a ferramenta Seleção e o painel Transformar para redimensionar fatias.
- Para alinhar ou distribuir fatias, use o painel Alinhar. O alinhamento de fatias pode eliminar autofatias desnecessárias com o objetivo de gerar um arquivo HTML menor e mais eficiente.
- Para alterar a ordem de empilhamento das fatias, arraste a fatia até uma nova posição no painel Camadas ou selecione um comando Objeto > Organizar.
- Para dividir uma fatia, selecione-a e escolha Objeto > Fatia > Dividir fatias.

Você pode combinar fatias que foram criadas por qualquer método. Selecione as fatias e escolha Objeto > Fatia > Combinar fatias. A fatia resultante assume as dimensões e a posição do retângulo criado pela junção das bordas externas das fatias combinadas. Se as fatias combinadas não forem adjacentes ou se tiverem proporções ou alinhamentos diferentes, a nova fatia poderá sobrepor as outras fatias.


Para redimensionar todas as fatias até os limites da prancheta, escolha Objeto > Fatia > Recortar para tela de imagem. As fatias que se estenderem para além da prancheta serão truncadas para caberem na prancheta, enquanto as autofatias localizadas na prancheta serão estendidas até os limites da prancheta. O restante do trabalho artístico permanecerá inalterado.

Remover fatias

Você pode remover fatias excluindo-as ou liberando-as do trabalho artístico correspondente.

- Para excluir uma fatia, selecione-a e pressione Delete. Se a fatia tiver sido criada com o uso do comando Objeto > Fatia > Criar, o trabalho artístico correspondente será excluído ao mesmo tempo. Se quiser manter o trabalho artístico correspondente, libere a fatia em vez de excluí-la.
- Para excluir todas as fatias, escolha Objeto > Fatia > Excluir tudo. As fatias criadas com o comando Objeto > Fatia > Criar são liberadas e não excluídas.
- Para liberar uma fatia, selecione-a e escolha Objeto > Fatia > Liberar.

Mostrar ou ocultar fatias

- Para ocultar fatias na janela da ilustração, escolha Exibir > Ocultar fatias.
- Para ocultar fatias na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos, clique no botão Alternar visibilidade de fatias .
- Para ocultar os números de fatias e alterar a cor das linhas de fatias, escolha Editar > Preferências > Guias inteligentes e fatias (Windows), ou Illustrator > Preferências > Guias inteligentes e fatias (Mac OS).

Criar mapas de imagem

Mapas de imagem permitem vincular uma ou mais áreas de uma imagem, chamadas de pontos de acesso, a uma URL. Quando um usuário clica no ponto de acesso, o navegador da Web carrega o arquivo vinculado.

A principal diferença entre o uso de mapas de imagem e o uso de fatias para criar vínculos está na forma como o trabalho artístico é exportado como página da Web. Usar mapas de imagem mantém o trabalho artístico intacto como um único arquivo de imagem, enquanto usar fatias faz com que o trabalho artístico seja dividido em arquivos separados. Outra diferença entre mapas de imagem e fatias é que os primeiros permitem vincular áreas poligonais ou retangulares no trabalho artístico, enquanto as segundas permitem vincular apenas áreas retangulares. Se você precisar vincular apenas áreas retangulares, será preferível usar fatias a usar um mapa de imagem.

Nota: Para evitar resultados inesperados, não crie pontos de acesso de mapas de imagem em fatias que contenham vínculos de URL: vínculos de mapas de imagem ou vínculos de fatia podem ser ignorados em alguns navegadores.

1. Selecione o objeto que deseja vincular a uma URL.
2. No painel Atributos, selecione uma forma para o mapa de imagem no menu Mapa de imagem.
3. Insira uma URL relativa ou absoluta na caixa de texto URL ou selecione uma opção na lista de URLs disponíveis. Você pode verificar o local da URL clicando no botão Navegador.

Para aumentar o número de entradas visíveis no menu URL, selecione o painel Opções no menu do painel Atributos. Insira um valor de 1 a 30 para definir quantas entradas de URL você deseja exibir na lista URL.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

SVG

[Sobre o SVG](#)

[Aplicar efeitos SVG](#)

[Importar efeitos de um arquivo SVG](#)

[Visão geral do painel Interatividade SVG](#)

[Adicionar interatividade SVG ao trabalho artístico](#)

[Eventos SVG](#)

Sobre o SVG

[Para o início](#)

Formatos de imagem bitmap para a Web (GIF, JPEG, WBMP e PNG) descrevem imagens usando uma grade de pixels. Os arquivos resultantes tendem a ser volumosos, limitados a uma única resolução (geralmente baixa) e consomem grandes quantidades de largura de banda na Web. O SVG, por outro lado, é um formato de vetor que descreve imagens como formas, caminhos, textos e efeitos de filtro. Os arquivos resultantes são compactos e fornecem elementos gráficos de alta qualidade na Web, impressos e até mesmo em dispositivos portáteis com recursos limitados. Os usuários podem ampliar a exibição de uma imagem SVG na tela, sem sacrificar a nitidez, os detalhes ou a clareza. Além disso, o SVG fornece suporte superior para texto e cores, o que garante que os usuários verão as imagens exatamente como elas aparecem na prancheta do Illustrator.

O formato SVG é totalmente baseado em XML e oferece muitas vantagens a desenvolvedores e usuários. Com o SVG, você pode usar XML e JavaScript para criar gráficos da Web que respondem a ações de usuários com efeitos sofisticados, como realce, dicas de ferramentas, áudio e animação.

É possível salvar a arte no formato SVG usando o comando Salvar, Salvar como, Salvar uma cópia ou Salvar para Web e dispositivos. Para acessar o conjunto completo de opções de exportação de SVG, use o comando Salvar, Salvar como ou Salvar uma cópia. O comando Salvar para Web e dispositivos fornece um subconjunto de opções de exportação de SVG que são aplicáveis a trabalhos orientados para a Web.

Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo móvel no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0207_br.

A forma como o trabalho artístico for configurado no Illustrator afetará o arquivo SVG resultante. Lembre-se destas orientações:

- Use camadas para adicionar estrutura a um arquivo SVG. Ao salvar um trabalho artístico no formato SVG, cada camada é convertida em um elemento de grupo (<g>). (Por exemplo, uma camada denominada Botão1 se transforma em <g id="Botão1_ver3.0"> no arquivo SVG.) As camadas aninhadas se tornam grupos aninhados SVG e camadas ocultas são preservadas com a propriedade de estilo SVG `display="none"`.
- Se você quiser que os objetos em diferentes camadas apareçam transparentes, ajuste a opacidade de cada objeto em vez de cada camada. Se você alterar a opacidade em nível de camada, o arquivo SVG resultante não exibirá a transparência da forma como ela aparece no Illustrator.
- Dados de rasterização não são dimensionáveis no SVG Viewer e não podem ser editados como outros elementos SVG. Se possível, evite criar um trabalho final que será rasterizado no arquivo SVG. Malhas de gradiente e objetos que usam os efeitos Rasterizar, Artísticas, Desfoque, Traçados de pincel, Distorcer, Pixelizar, Nitidez, Croqui, Estilizar, Textura e Vídeo são rasterizados quando salvos no formato SVG. De maneira semelhante, os estilos de gráficos que incluem esses efeitos também produzem rasterização. Use efeitos SVG para adicionar efeitos de gráfico sem causar rasterização.
- Use símbolos e simplifique os caminhos no seu trabalho artístico para melhorar o desempenho do SVG. Evite também usar pincéis que produzem muitos dados de caminho, como Carvão, Cinzas e Caneta de rolagem, se o desempenho for de alta prioridade.
- Use fatias, mapas de imagem e scripts para adicionar links da Web a um arquivo SVG.
- Uma linguagem de scripts, como JavaScript, proporciona uma funcionalidade ilimitada a um arquivo SVG. Movimentos do ponteiro e do teclado podem invocar funções de script, como efeitos de sobreposição. Scripts também podem usar o modelo de objetos de documento (DOM) para acessar e modificar o arquivo SVG, inserindo ou excluindo elementos SVG, por exemplo.



Aplicar efeitos SVG

[Para o início](#)

Você pode usar efeitos SVG para adicionar propriedades de gráficos, como sombras projetadas, ao seu trabalho artístico. Efeitos SVG diferem das suas contrapartes em bitmap por serem baseados em XML e independentes de resolução. De fato, um efeito SVG não é nada mais do que uma série de propriedades XML que descrevem várias operações matemáticas. O efeito resultante é renderizado no objeto de destino em vez de no gráfico de origem.

O Illustrator oferece um conjunto padrão de efeitos SVG. Você pode usar esses efeitos com suas propriedades padrão, editar o código XML para produzir efeitos personalizados ou gravar novos efeitos SVG.

Para modificar os filtros SVG padrão do Illustrator, use um editor de texto para editar o arquivo Filtros SVG da Adobe.svg, na pasta Documents and Settings/<userdir>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<location>. É possível modificar definições de filtros existentes, excluir definições de filtros e adicionar novas definições de filtros.

1. Selecione um objeto ou grupo (ou direcione uma camada no painel Camadas).
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar um efeito com suas configurações padrão, selecione-o na seção inferior do submenu Efeito > Filtros SVG.
 - Para aplicar um efeito com configurações personalizadas, escolha Efeito > Filtros SVG > Aplicar filtro SVG. Na caixa de diálogo, selecione o efeito e clique no botão Editar filtro SVG . Edite o código padrão e clique em OK.
 - Para criar e aplicar um novo efeito, escolha Efeito > Filtros SVG > Aplicar filtro SVG. Na caixa de diálogo, clique no botão Novo filtro SVG , insira o novo código e clique em OK.

Quando você aplicar um efeito de filtro SVG, o Illustrator exibirá uma versão rasterizada do objeto na prancheta. Você pode controlar a resolução dessa imagem de visualização ao modificar a configuração de resolução de rasterização do documento.

Importante: Um efeito SVG deve ser o último quando um objeto usa vários efeitos. Em outras palavras, ele deve aparecer na parte inferior do painel Aparência (logo acima da entrada Transparência). Se outros efeitos acompanharem um efeito SVG, a saída SVG consistirá em um objeto rasterizado.

Importar efeitos de um arquivo SVG

[Para o início](#)

1. Selecione Efeito > Filtro SVG > Importar filtro SVG.
2. Selecione o arquivo SVG do qual deseja importar efeitos e clique em Abrir.

Visão geral do painel Interatividade SVG


[Para o início](#)

Use o painel Interatividade SVG (Janela > Interatividade SVG) para adicionar interatividade ao seu trabalho artístico quando ele for exportado para visualização em um navegador da Web. Por exemplo, ao criar um evento que aciona um comando JavaScript, você pode criar um movimento rapidamente em uma página da Web quando o usuário realizar uma ação, como mover o cursor do mouse sobre um objeto. O painel Interatividade SVG também permite ver todos os eventos e arquivos JavaScript associados ao arquivo atual.

Excluir um evento do painel Interatividade SVG

- Para excluir um evento, selecione-o e clique no botão Excluir ou escolha Excluir evento no menu do painel.
- Para excluir todos os eventos, escolha Limpar eventos no menu do painel.

Listar, adicionar ou remover eventos vinculados a um arquivo

1. Clique no botão Vincular arquivos JavaScript .
2. Na caixa de diálogo Arquivos JavaScript, selecione uma entrada JavaScript e siga um destes procedimentos:
 - Clique em Adicionar para procurar arquivos JavaScript adicionais.
 - Clique em Remover para remover a entrada JavaScript selecionada.

Adicionar interatividade SVG ao trabalho artístico

[Para o início](#)

1. No painel Interatividade SVG, selecione um evento. (Consulte Eventos SVG.)
2. Insira o JavaScript correspondente e pressione Enter.

Eventos SVG

[Para o início](#)

onfocusin Aciona a ação quando o elemento recebe foco, como uma seleção com o ponteiro.

onfocusout Aciona a ação quando o elemento perde foco (geralmente quando outro elemento recebe foco).

onactivate Aciona a ação com um clique do mouse ou pressionamento de tecla, dependendo do elemento SVG.

onmousedown Aciona a ação quando o botão do mouse é pressionado sobre um elemento.

onmouseup Aciona a ação quando o botão do mouse é solto sobre um elemento.

onclick Aciona a ação quando o botão do mouse é clicado sobre um elemento.

onmouseover Aciona a ação quando o ponteiro é movido até um elemento.

onmousemove Aciona a ação quando o ponteiro está sobre um elemento.

onmouseout Aciona a ação quando o ponteiro é afastado de um elemento.

onkeydown Aciona a ação quando uma tecla é pressionada.

onkeypress Aciona a ação enquanto uma tecla é pressionada.

onkeyup Aciona a ação quando uma tecla é solta.

onload Aciona a ação depois que o documento SVG foi completamente analisado pelo navegador. Use esse evento para chamar funções de inicialização únicas.

onerror Aciona a ação quando um elemento não é carregado adequadamente ou quando outro erro ocorre.

onabort Aciona a ação quando o carregamento da página é interrompido antes da conclusão do carregamento do elemento.

onunload Aciona a ação quando o documento SVG é removido de uma janela ou quadro.

onzoom Aciona a ação quando o nível de zoom é alterado para o documento.

onresize Aciona a ação quando a exibição do documento é redimensionada.

onscroll Aciona a ação quando a exibição do documento é rolada ou deslocada.

Mais tópicos da Ajuda

 [Otimizar uma imagem para a Web](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de animações

[Sobre gráficos do Flash](#)
[Criar animações do Flash](#)
[Trabalho com Illustrator e Flash](#)

Sobre gráficos do Flash

[Para o início](#)

O formato de arquivo Flash (SWF) é um formato de arquivo de gráficos com base em vetor para gráficos dimensionáveis e compactos para a Web. Como esse formato de arquivo é baseado em vetor, o trabalho artístico mantém sua qualidade de imagem a qualquer resolução, o que o torna ideal para a criação de quadros de animação. No Illustrator, você pode criar quadros de animação individuais em camadas e, em seguida, exportar as camadas de imagens em quadros individuais para uso em um site da Web. Também pode definir símbolos em um arquivo do Illustrator para reduzir o tamanho de uma animação. Quando exportado, cada símbolo é definido apenas uma vez no arquivo SWF.

Você pode salvar a arte como arquivo SWF usando o comando Exportar ou Salvar para a Web e dispositivos. Os benefícios incluem:

Comando Exportar (SWF) Fornece o maior controle sobre a compactação de animações e bitmaps.

Comando Salvar para Web e dispositivos Fornece mais controle sobre a combinação de formatos SWF e bitmap em um layout fatiado. Esse comando oferece menos opções de imagem do que o comando Exportar (SWF), mas usa as últimas configurações usadas do comando Exportar. (Consulte [Opções de otimização SWF \(Illustrator\)](#).)

Lembre-se das informações a seguir ao preparar um trabalho artístico para salvá-lo como SWF:

- Para manter o menor tamanho de arquivo possível ao usar símbolos, aplique efeitos ao símbolo no painel Símbolo em vez de aplicá-los a instâncias de símbolo no trabalho artístico.
- Usar as ferramentas Colorizar símbolos e Estilizar símbolos resulta em arquivos SWF maiores, já que o Illustrator precisa criar uma cópia de cada instância de símbolo para manter suas aparências.
- Gradientes e objetos de malha com mais de oito interrupções são rasterizados e aparecerão como formas preenchidas com bitmap. Gradientes com menos de oito interrupções são exportados como gradientes.
- Padrões são rasterizados em pequenas imagens do tamanho da arte de padrão e colocados lado a lado para preencher essa arte.
- Se um objeto de bitmap se estender para além dos limites de uma fatia, o objeto inteiro será incluído no arquivo exportado.
- O SWF somente oferece suporte a junções e arremates arredondados. Arremates e junções chanfrados ou quadrados se tornam arredondados quando exportados para SWF.
- Texto preenchido com padrão e traçados preenchidos com padrão se convertem em caminhos e são preenchidos com o padrão.
- Embora o texto preserve muito de seus recursos quando exportado para SWF, algumas informações são perdidas. Ao importar um arquivo SWF para o Flash, a entrelinha, o kerning e o tracking não são mantidos. Em vez disso, o texto é dividido em registros separados para simular a aparência de entrelinha. Quando o arquivo SWF for subsequentemente reproduzido no Flash Player, a aparência da entrelinha, do kerning e do tracking no arquivo será mantida. Se você deseja exportar texto como caminhos, selecione Texto como contornos na caixa de diálogo Opções SWF ou converta o texto para contornos antes de exportar para SWF ao escolher o comando Criar contornos.

Para assistir a um vídeo sobre como usar o Illustrator e o Flash juntos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_br. Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz de símbolos entre o Illustrator e o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0198_br. Para assistir a um vídeo sobre o uso eficaz de texto entre o Illustrator e o Flash, consulte www.adobe.com/go/vid0199_br.

Criar animações do Flash

[Para o início](#)

Existem muitas maneiras de criar animações do Flash no Illustrator. Uma das mais fáceis é inserir cada quadro de animação em uma camada separada do Illustrator e selecionar a opção Camadas do AI em quadros SWF ao exportar a arte.

Para assistir a um vídeo sobre como exportar arquivos SWF a partir do Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0214_br. Para assistir a um vídeo sobre como criar conteúdo móvel no Illustrator, consulte www.adobe.com/go/vid0207_br. Você também pode acessar o Adobe Studio (<http://studio.adobe.com>) para obter dicas e tutoriais sobre como criar animações do Flash.

1. Crie o trabalho artístico que você deseja animar. Use símbolos para reduzir o tamanho de arquivo da animação e simplificar o trabalho.
2. Crie uma camada separada para cada quadro na animação.

Isso pode ser feito colando o trabalho artístico base em uma nova camada e, em seguida, editando esse trabalho artístico. Outra alternativa é usar o comando Liberar em camadas para gerar automaticamente camadas que consistem em objetos que se acumulam.

3. Verifique se as camadas estão na ordem em que você deseja exibí-las como quadros de animação.

4. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Exportar, escolha Flash (SWF) para o formato e clique em Exportar. Na caixa de diálogo Opções de SWF, selecione Camadas do AI para quadros SWF para Exportar como. Defina opções de animação adicionais e clique em OK.
- Selecione Arquivo > Salvar para Web e dispositivos. Selecione SWF no menu Formato de arquivo otimizado. No menu Tipo de exportação, escolha Camadas do AI em quadros SWF. Defina opções adicionais e clique em Salvar.

Trabalho com Illustrator e Flash

[Para o início](#)

É possível mover arte-final do Illustrator para o ambiente de edição do Flash, ou então diretamente para o Flash Player. É possível copiar e colar arte-final, salvar arquivos no formato SWF ou exportar arte-final diretamente para o Flash. Além disso, o Illustrator fornece suporte para texto dinâmico e símbolos de clipes de vídeo do Flash. Para assistir a um vídeo sobre o uso do Flash e do Illustrator juntos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_br.

Também é possível usar o Device Central para visualizar a forma como a arte-final do Illustrator aparecerá no Flash Player em diversos dispositivos portáteis.

Colagem de arte-final do Illustrator

É possível criar arte-final com recursos gráficos avançados no Illustrator, copiá-la e colá-la no Flash de forma simples, rápida e integrada.

Quando a arte-final do Illustrator é colada no Flash, os seguintes atributos são preservados:

- Demarcadores e formas
- Possibilidade de dimensionamento
- Espessura das linhas
- Definições de gradientes
- Texto (incluindo fontes OpenType)
- Imagens vinculadas
- Símbolos
- Modos de mesclagem

Além disso, o Illustrator e o Flash oferecem suporte a arte-final colada das seguintes formas:

- Quando camadas inteiras de nível superior da arte-final do Illustrator são selecionadas e coladas no Flash, as camadas são preservadas, juntamente com suas propriedades (visibilidade e bloqueio).
- As cores não RGB do Illustrator (CMYK, em tons de cinza e personalizadas) são convertidas para RGB no Flash. As cores RGB são coladas conforme esperado.
- Ao importar ou colar arte-final do Illustrator, você pode usar diversas opções para preservar os efeitos (por exemplo, sombras no texto) como filtros do Flash.
- O Flash preserva as máscaras do Illustrator.

Exportação de arquivos SWF a partir do Illustrator

No Illustrator, é possível exportar arquivos SWF com qualidade e compactação correspondentes às dos arquivos SWF exportados do Flash.

Ao exportar, você pode escolher entre uma grande variedade de predefinições para garantir uma saída ideal; pode também especificar como lidar com várias pranchetas, símbolos, camadas, texto e máscaras. Por exemplo, é possível especificar se os símbolos do Illustrator serão exportados como clipes de filme ou gráficos. Você pode ainda optar por criar símbolos SWF a partir de camadas do Illustrator.

Importação de arquivos do Illustrator para o Flash

Se quiser criar layouts completos no Illustrator e depois importá-los para o Flash em uma só etapa, você pode salvar a arte-final no formato nativo do Illustrator (AI) e importá-lo com alta fidelidade para o Flash, usando os comandos Arquivo > Importar para Estágio ou Arquivo > Importar para Biblioteca do Flash.

Se o arquivo do Illustrator contiver várias pranchetas, selecione a prancheta que você deseja importar na caixa de diálogo Importar do Flash e especifique as definições de cada camada na prancheta. Todos os objetos na prancheta selecionada são importados como uma simples camada no Flash. Se você importar outra prancheta do mesmo arquivo AI, os objetos da prancheta serão importados como uma nova camada no Flash.

Quando você importa arte-final do Illustrator como um arquivo AI, EPS ou PDF, o Flash preserva os mesmos atributos da arte-final colada do Illustrator. Além disso, quando um arquivo importado do Illustrator contém camadas, você pode importá-las de qualquer uma destas formas:

- Converter as camadas do Illustrator em camadas do Flash
- Converter as camadas do Illustrator em quadros do Flash
- Converter todas as camadas do Illustrator em uma só camada do Flash

Fluxo de trabalho com símbolos

O fluxo de trabalho com símbolos no Illustrator é semelhante ao do Flash.

Criação de símbolos Ao criar um símbolo no Illustrator, a caixa de diálogo Opções de símbolo permite que você nomeie o símbolo e defina opções específicas do Flash: tipo de símbolo de clipe de filme (que é o padrão para símbolos do Flash), localização na grade de registro do Flash e guias de dimensionamento em nove fatias. Além disso, muitos dos atalhos de teclado para símbolos podem ser usados no Illustrator e no Flash (como F8 para criar um símbolo).

Modo de isolamento para editar um símbolo No Illustrator, clique duas vezes em um símbolo para abri-lo no modo de isolamento, facilitando a edição. No modo de isolamento, somente a instância do símbolo é editável — todos os demais objetos da tela de pintura estão desativados e indisponíveis. Quando você sair do modo de isolamento, o símbolo no painel Símbolos e todas as instâncias dele serão atualizados de forma correspondente. No Flash, o modo de edição de símbolos e o painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

Propriedades e vínculos de símbolos Usando o painel Símbolos ou o painel de controle, é fácil atribuir nomes a instâncias de símbolos, romper vínculos entre instâncias e símbolos, trocar a instância de um símbolo por outro símbolo ou criar uma cópia do símbolo. No Flash, os recursos de edição do painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

Objetos estáticos, dinâmicos e de entrada de texto

Quando você traz texto estático do Illustrator para o Flash, o Flash converte o texto em contornos. Além disso, é possível definir o texto no Illustrator como dinâmico. O texto dinâmico permite editar conteúdo de texto de forma programática no Flash e gerenciar facilmente projetos que exigem a tradução para vários idiomas.

No Illustrator, é possível especificar objetos de texto individuais como estáticos, dinâmicos ou de entrada de texto. Os objetos de texto dinâmico no Illustrator e no Flash têm propriedades semelhantes. Por exemplo, os dois usam um ajuste de espaçamento com efeito sobre todos os caracteres em um bloco de texto, e não sobre caracteres individuais; os dois suavizam o texto da mesma forma; e os dois podem ser vinculados a um arquivo XML externo contendo texto.

Mais tópicos da Ajuda

 [Opções de otimização SWF \(Illustrator\)](#)

 [Otimização de imagens](#)

 [Opções de otimização de gráficos da Web](#)

 [Configurações de saída para gráficos da Web](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão

Configuração de documentos para impressão

- [Imprimir um composto do trabalho artístico](#)
- [Tornar um trabalho artístico não imprimível](#)
- [Opções da caixa de diálogo Imprimir](#)
- [Reposicionar o trabalho artístico na página](#)
- [Imprimir várias pranchetas](#)
- [Girar pranchetas automaticamente para impressão](#)
- [Dividir um trabalho artístico em blocos gráficos por várias páginas](#)
- [Dimensionar um documento para impressão](#)
- [Alterar a resolução da impressora e a frequência de tela](#)

Para tomar decisões ideais sobre impressão, você precisa compreender princípios básicos de impressão, incluindo como a resolução da sua impressora ou a calibração e a resolução do seu monitor podem afetar a aparência impressa do seu trabalho artístico. A caixa de diálogo Imprimir do Illustrator foi concebido para ajudá-lo ao longo do fluxo de trabalho de impressão. Cada conjunto de opções na caixa de diálogo está organizado de forma a orientá-lo durante o processo de impressão.

Imprimir um composto do trabalho artístico

[Para o início](#)

Um composto é uma versão de uma página do trabalho final que corresponde ao conteúdo visualizado na janela de ilustração; em outras palavras, um trabalho de impressão direto. Compostos também são úteis para executar provas do design geral da página, verificar a resolução da imagem e identificar problemas que possam ocorrer em uma fotocompositora (como erros PostScript).

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione uma impressora no menu Impressora. Para imprimir em um arquivo no lugar de uma impressora, selecione Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione uma das seguintes opções de prancheta:
 - Para imprimir tudo em uma página, selecione Ignorar pranchetas.
 - Para imprimir cada prancheta separadamente, cancele a seleção de Ignorar pranchetas e especifique se você deseja imprimir todas as pranchetas (Tudo) ou um intervalo específico, como 1-3.
4. Selecione Saída, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir, e verifique se o Modo está definido como Composto.
5. Defina outras opções de impressão.
6. Clique em Imprimir.

Se o documento usar camadas, será possível especificar as camadas a serem impressas. Selecione Arquivo > Imprimir e selecione uma opção no menu Imprimir camadas: Camadas visíveis e imprimíveis, Camadas visíveis ou Todas as camadas. Para assistir a um vídeo sobre como criar áreas de corte para impressão, consulte www.adobe.com/go/vid0213_br.

Tornar um trabalho artístico não imprimível

[Para o início](#)

O painel Camadas facilita a impressão de diferentes versões de um trabalho artístico. Por exemplo, você pode optar por imprimir somente os objetos de texto em um documento para executar a prova do seu texto. Também pode adicionar elementos de não impressão ao trabalho artístico para registrar informações importantes.

- Para impedir que um trabalho artístico apareça na janela do documento, seja impresso e exportado, oculte os itens correspondentes no painel Camadas.
- Para impedir que o trabalho artístico seja impresso, mas não que apareça na prancheta ou seja exportado, clique duas vezes em um nome de camada no painel Camadas. Na caixa de diálogo Opções de camada, cancele a seleção da opção Imprimir e clique em OK. O nome da camada é indicado em itálico no painel Camadas.
- Para criar um trabalho artístico que não é impresso ou exportado, mesmo quando visível na prancheta, selecione Modelo na caixa de diálogo Opções de camada.

Nota: Também é possível especificar várias pranchetas no documento e, em seguida, escolher uma prancheta por vez para impressão na caixa de diálogo Imprimir. Apenas o trabalho artístico na prancheta é impresso. Para assistir a um vídeo sobre como definir pranchetas, consulte www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_br.

Opções da caixa de diálogo Imprimir

[Para o início](#)

Cada categoria de opções na caixa de diálogo Imprimir, desde opções gerais até opções resumidas, está organizada de forma a orientá-lo

durante o processo de impressão de um documento. Para exibir um conjunto de opções, selecione o nome do conjunto no lado esquerdo da caixa de diálogo. Muitas dessas opções são predefinidas pelo perfil de inicialização que você escolheu quando iniciou seu documento.

Geral Defina o tamanho e a orientação da página, especifique quantas páginas serão impressas, dimensione o trabalho artístico, especifique opções de divisão em blocos gráficos e escolha as camadas a serem impressas.

Marcas e sangrias Selecione marcas da impressora e crie uma sangria.

Saída Crie separações de cores.

Gráficos Defina opções de impressão para caminhos, fontes, arquivos PostScript, gradientes, malhas e misturas.

Gerenciamento de cores Selecione um perfil de cor e um método de renderização para impressão.

Avançado Controle o nivelamento (ou a possível rasterização) do trabalho artístico de vetor durante a impressão.

Resumo Visualize e salve um resumo das configurações de impressão.

Reposicionar o trabalho artístico na página

[Para o início](#)

A imagem de visualização na caixa de diálogo Imprimir mostra em que local da página o trabalho artístico será impresso.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste o trabalho artístico na imagem de visualização, no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo.
 - Clique em um quadrado ou seta no ícone de Posição para especificar o ponto de origem para alinhamento do trabalho artístico em relação à página. Insira valores para Origem X e Origem Y, para ajustar a posição do trabalho artístico.

Para mover a área imprimível diretamente na prancheta, arraste na janela de ilustração com a ferramenta Imprimir divisão em blocos gráficos. Enquanto você arrasta, a ferramenta Imprimir divisão em blocos gráficos responde como se você estivesse movendo a área imprimível a partir de seu canto inferior esquerdo. A área imprimível pode ser movida para qualquer lugar na prancheta. Porém, a parte de uma página que se estender além do limite dessa área não será impressa.

Imprimir várias pranchetas

[Para o início](#)

Ao criar um documento com várias pranchetas, você pode imprimir-lo de diversas maneiras. É possível ignorar as pranchetas e imprimir tudo em uma página (a disposição de blocos gráficos talvez seja necessária se as pranchetas se estenderem além dos limites da página). Ou, é possível imprimir cada prancheta como uma página individual. Ao imprimir pranchetas como páginas individuais, você pode optar por imprimir todas as pranchetas ou um intervalo delas.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para imprimir todas as pranchetas como páginas separadas, selecione Tudo. Todas as páginas podem ser vistas na área de visualização, no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
 - Para imprimir um subconjunto de pranchetas como páginas separadas, selecione Intervalo e especifique as pranchetas a serem impressas.
 - Para imprimir o trabalho artístico em todas as pranchetas em uma única página, selecione Ignorar pranchetas. Se o trabalho artístico se estender além dos limites da página, será possível dimensioná-lo ou incliná-lo.
3. Especifique outras opções desejadas e clique em Imprimir.

Girar pranchetas automaticamente para impressão

[Para o início](#)

No Illustrator CS5, todas as pranchetas de um documento podem girar automaticamente para imprimir no tamanho de mídia escolhido. Selecione a caixa de seleção Girar automaticamente na caixa de diálogo Imprimir de modo a definir a rotação automática para documentos do Illustrator. Para um documento criado no CS5, a opção Girar automaticamente está ativada por padrão.

Por exemplo, considere um documento com o tamanho de mídia paisagem (largura maior que a altura) e retrato (altura maior que a largura). Se você selecionar o tamanho da mídia como retrato na caixa de diálogo Imprimir, as pranchetas no modo paisagem serão giradas automaticamente para o modo retrato ao serem impressas.

Nota: Quando Girar automaticamente estiver selecionado, você não poderá alterar a orientação da página.

Dividir um trabalho artístico em blocos gráficos por várias páginas

[Para o início](#)

Se você estiver imprimindo um trabalho artístico a partir de uma única prancheta (ou de pranchetas ignoradas) que não cabe em uma única página, será possível dividir o trabalho artístico em blocos gráficos por várias páginas. Se o documento tem várias artes

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione a opção Dividir em blocos:

Nota: Se o documento tem várias pranchetas, selecione Ignorar pranchetas ou especifique 1 página na opção Intervalo e selecione Ajustar à página.

Páginas inteiras Divide a prancheta em páginas inteiras com tamanho de mídia para saída.


Áreas imagináveis Divide a prancheta em páginas com base no que o dispositivo selecionado é capaz de representar em imagem. Essa opção é útil para processar a saída de um trabalho artístico maior do que o tamanho suportado pelo dispositivo, uma vez que ela permite remontar o trabalho artístico original e maior a partir dos blocos gráficos divididos.

3. (Opcional) Se tiver selecionado Páginas inteiras, defina a opção Sobreposição para especificar a quantidade de sobreposição entre as páginas.

Dimensionar um documento para impressão

[Para o início](#)

Para ajustar um documento superdimensionado a um papel menor do que as dimensões reais do trabalho artístico, você pode usar a caixa de diálogo Imprimir para dimensionar a largura e a altura do documento, simétrica ou assimetricamente. O dimensionamento assimétrico é útil quando, por exemplo, um filme está sendo impresso para uso em uma prensa flexográfica: se você conhecer em que direção a chapa será montada no tambor da prensa tipográfica, o dimensionamento poderá compensar o estiramento de 2% a 3% que costuma ocorrer na chapa. O dimensionamento não afeta o tamanho das páginas no documento, ele apenas altera a escala na qual o documento é impresso.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para impedir o dimensionamento, selecione Não dimensionar.
 - Para dimensionar o documento automaticamente de forma a ajustá-lo à página, selecione Alinhar à página. A porcentagem de dimensionamento é determinada pela área representável definida pelo PPD selecionado.
 - Para ativar as caixas de texto Largura e Altura, selecione Personalizar. Insira porcentagens de 1 a 100 para a largura ou a altura. Cancele a seleção do botão Restringir proporções  para alterar a proporção entre largura e altura do documento.

Alterar a resolução da impressora e a frequência de tela

[Para o início](#)

O Adobe Illustrator imprime de maneira mais rápida e melhor usando a resolução da impressora e a frequência de tela padrão. Entretanto, em alguns casos, convém alterar a resolução da impressora e a frequência da tela, por exemplo, se você desenhar um caminho curvo muito longo que não será impresso devido a um erro de verificação de limite, se a impressão estiver lenta ou se gradientes e malhas mostrarem faixas quando forem impressos.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Para Impressora, selecione uma impressora PostScript, um Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Saída, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
4. Para Resolução da impressora, selecione uma combinação de frequência de tela (lpi) e resolução da impressora (dpi).

A resolução da impressora é medida pelo número de pontos de tinta produzidos por polegada (dpi). A maioria das impressoras de mesa a laser tem uma resolução de 600 dpi, enquanto as fotocompositoras têm uma resolução de 1200 dpi ou superior. As impressoras jato de tinta produzem um borriço de tinta microscópico em vez de pontos reais. Entretanto, a maioria delas tem uma resolução aproximada de 300 a 720 dpi.

Ao imprimir em uma impressora de mesa a laser, mas especialmente em fotocompositoras, também é necessário considerar a frequência de tela. A frequência de tela corresponde ao número de células de meio-tom por polegada utilizados para imprimir imagens em escala de cinza ou separações de cores. Também conhecida como pauta de tela ou tela de linhas, essa frequência é medida em linhas por polegada (lpi) ou linhas de células por polegada em uma tela de meio-tom.

Uma alta pauta de tela de linhas (por exemplo, 150 lpi) aproxima os espaços entre os pontos usados para criar uma imagem, de forma a gerar uma imagem bem renderizada na prensa tipográfica, enquanto uma baixa pauta de tela de linhas (de 60 lpi a 85 lpi) distancia os espaços entre os pontos para criar uma imagem mais grosseira. O tamanho dos pontos também é determinado pela tela de linhas. Uma alta pauta de tela de linhas usa pequenos pontos, enquanto uma baixa pauta de tela de linhas usa pontos grandes. O fator mais importante na escolha de uma pauta de tela de linhas é o tipo de prensa tipográfica usado pelo seu trabalho. Pergunte à gráfica qual é a capacidade de tela de linhas suportada pela prensa tipográfica e faça as suas opções de acordo.

Os arquivos PPD para fotocompositoras de alta resolução oferecem uma ampla variedade de pautas de tela de linhas possíveis combinadas a várias resoluções de fotocompositora. Os arquivos PPD para impressoras com resolução menor apresentam, em geral, apenas algumas opções para telas de linhas e consistem em telas mais grosseiras entre 53 lpi e 85 lpi. Entretanto, as telas mais grosseiras proporcionam resultados ideais em impressoras com resolução menor. O uso de uma tela mais sutil de 100 lpi, por exemplo, acaba reduzindo a qualidade da imagem quando uma impressora de baixa resolução é usada para a saída final. Isso ocorre porque o aumento do lpi para uma determinada resolução diminui o número de cores que podem ser reproduzidas.

Nota: Algumas fotocompositoras e impressoras de mesa a laser usam tecnologias de tela diferentes do meio-tom. Se você estiver imprimindo uma imagem em uma impressora que não seja de meio-tom, entre em contato com o provedor de serviços ou consulte a documentação da impressora para conhecer as resoluções recomendadas.

Alterar o tamanho e a orientação da página

Normalmente, o Adobe Illustrator usa o tamanho de página padrão definido pelo arquivo PPD para a impressora selecionada. Entretanto, você pode alterar o tamanho da mídia para qualquer um dos tamanhos listados no arquivo PPD, além de especificar a orientação retrato (vertical) ou paisagem (horizontal). O maior tamanho de página que você pode especificar depende da área máxima representável da sua fotocompositora.

Nota: a alteração do tamanho e da orientação de páginas na caixa de diálogo *Imprimir* deve ser feita apenas para fins de impressão. Para alterar o tamanho ou a orientação de página da sua prancheta, use a caixa de diálogo *Opções da prancheta* ou as opções de *Prancheta* no painel de controle. (Consulte [Editar pranchetas](#).)

Observe o seguinte ao especificar o tamanho e a orientação da página:

- Se você selecionar um tamanho de mídia diferente (por exemplo, se mudar de Carta US para Ofício US), o trabalho artístico será repositado na janela de visualização. Isso acontece porque a janela de visualização exibe toda a área representável da mídia selecionada. Quando o tamanho da mídia é alterado, essa janela é automaticamente redimensionada de forma a incluir essa área.

nota: a área representável pode variar em função do arquivo PPD, inclusive para o mesmo tamanho de mídia (por exemplo, Carta US). Isso acontece porque cada tipo de impressora e fotocompositora define o tamanho das áreas representáveis de uma maneira diferente.

- A posição padrão da página no filme ou papel depende da fotocompositora usada para imprimir a página.
- Verifique se a mídia é suficientemente grande para conter o trabalho artístico, além de marcas de aparagem, marcas de registro e outras informações de impressão necessárias. Entretanto, para conservar filme e papel da fotocompositora, selecione o menor tamanho de página que acomode seu trabalho artístico e as informações de impressão necessárias.
- Se a fotocompositora puder acomodar o lado mais longo da área representável, você poderá conservar uma quantidade considerável de filme ou papel usando a opção *Transversal* ou alterando a orientação do trabalho artístico impresso. Consulte a documentação da impressora específica para obter mais informações.

1. Selecione *Arquivo > Imprimir*.
2. Selecione um tamanho de página no menu *Tamanho*. Os tamanhos disponíveis são determinados pela impressora atual e pelo arquivo PPD. Se o arquivo PPD para a impressora permitir, será possível selecionar *Personalizado* para especificar um tamanho de página personalizado nas caixas de texto *Largura* e *Altura*.
3. Clique em um botão *Orientação* para definir a direção da página:


Retrato acima  Imprime em orientação retrato, com o lado direito para cima.

Paisagem à esquerda  Imprime em orientação paisagem, girada para a esquerda.

Retrato abaixo  Imprime em orientação retrato, de cabeça para baixo.

Paisagem à direita  Imprime em orientação paisagem, girada para a direita.

4. (Opcional) Selecione *Transversal* para girar o trabalho artístico impresso em 90°. Para usar essa opção, é necessário usar um PPD que ofereça suporte a impressão transversal e tamanhos de página personalizados.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Impressão de separações de cores

[Sobre separações de cores](#)

[Preparação do trabalho artístico para separação de cores](#)

[Visualizar separações de cores](#)

[Imprimir separações de cores](#)

[Imprimir um objeto em todas as chapas](#)

Sobre separações de cores

[Para o início](#)

Para reproduzir cores e imagens de tons contínuos, as impressoras geralmente separam o trabalho artístico em quatro chapas (chamadas de cores de processo): uma chapa para cada uma das partes de ciano, magenta, amarelo e preto da imagem. Você também pode incluir tintas personalizadas (chamadas cores especiais). Nesse caso, uma chapa separada é criada para cada cor especial. Quando recebem a tinta da cor apropriada e são impressas em registro umas com as outras, essas cores se combinam para reproduzir o trabalho artístico original.

O processo de dividir a imagem em duas ou mais cores é denominado separação de cores, e os filmes dos quais as chapas são criadas se chamam separações.

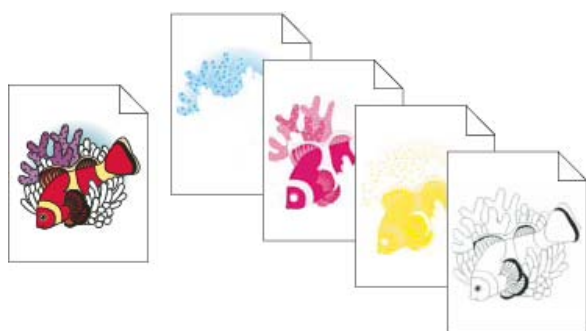


Imagem composta impressa em uma impressora colorida a laser e separações de quatro cores impressas em uma fotocompositora.

Para gerar separações de alta qualidade, você deve trabalhar estreitamente com a gráfica que irá produzir as separações, consultando seus especialistas antes de iniciar cada trabalho e no decorrer do processo. Para assistir a um vídeo sobre como utilizar o painel Visualização de separações, consulte www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_br.

[Sobre cores especiais](#)

[Sobre cores de processo](#)

Preparação do trabalho artístico para separação de cores

[Para o início](#)

Antes de imprimir separações de cores a partir do Illustrator, convém executar as seguintes tarefas de pré-impressão:

- Configure o gerenciamento de cores, incluindo a calibração do monitor e a seleção de uma Configuração de cor do Illustrator.
- Execute uma prova eletrônica da aparência da cor no dispositivo de saída planejado. Selecione Janela > Visualização de separações para visualizar qual será a aparência das cores.
- Se o documento estiver no modo RGB, escolha Arquivo > Modo de cor do documento > Cor CMYK, para convertê-lo no Modo CMYK.
- Se o trabalho artístico contiver misturas de cores, otimize-as de forma que elas sejam impressas suavemente (sem faixas distintas de cor).
- Se o trabalho artístico exigir trapping, configure os atributos apropriados de trapping e superimposição.
- Se o trabalho artístico contiver áreas de cores transparentes e sobrepostas, visualize quais dessas áreas serão afetadas pelo nivelamento e observe que opções de nivelamento você deseja usar.

Use a caixa de diálogo Cor em tempo real para converter e reduzir as cores globalmente. Por exemplo, se quiser converter um documento com cores de processo em um documento de 2 cores especiais, use a parte Atribuir da caixa de diálogo Cor em tempo real e especifique as cores desejadas e como elas devem ser atribuídas às cores existentes.

[Sobre o gerenciamento de cores em aplicativos Adobe](#)

Visualizar separações de cores

[Para o início](#)



Você pode visualizar separações de cores e superimposições usando o painel Visualização de separações. Para assistir a um vídeo sobre como utilizar o painel Visualização de separações, consulte www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_br.

A visualização das separações no monitor permite que você visualize objetos de cor especial no documento e verifique o seguinte:

Preto intenso A visualização de separações permite identificar áreas impressas em preto intenso ou preto de escala (K) misturado com tintas coloridas para obter uma cor mais intensa e opaca.

Superimposição Você pode visualizar a aparência de misturas, transparências e superimposições na saída separada por cores. Você também pode ver efeitos de superimposição ao imprimir em um dispositivo de impressão composta.

Nota: O painel Visualizar separação no Illustrator é um pouco diferente dos painéis Visualizar separação no InDesign e no Acrobat. Por exemplo: o painel Visualizar no Illustrator funciona somente com o modo de documento CMYK.




1. Selecione Janela > Visualização de separações.
2. Selecione Visualização de superimposição.
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para ocultar uma tinta de separação na tela, clique no ícone de olho  à esquerda do nome da separação. Clique novamente para visualizar a separação.
 - Para ocultar todas as tintas de separação na tela, com exceção de uma, clique com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), no ícone de olho referente a essa separação. Clique com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), novamente no ícone de olho para reexibir todas as separações.
 - Para exibir todas as chapas de escala de uma vez, clique no ícone CMYK .
4. Para retornar à visualização normal, desmarque a opção Visualização de superimposição.

Embora a visualização de separações no monitor ajude a detectar problemas sem o gasto de imprimir separações, ela não permite visualizar trapping, opções de emulsão, marcas da impressora e resolução e telas de retícula. Combine com a gráfica o uso de provas integrais ou de sobreposição para verificar essas configurações. A configuração das tintas como visíveis ou ocultas na tela no painel Visualizar separações não afeta o processo real de separações (afeta somente como elas são exibidas na tela durante a visualização).

Nota: Os objetos em camadas ocultas não são incluídos na visualização na tela.

Imprimir separações de cores

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione uma impressora e um arquivo PPD. Para imprimir em um arquivo no lugar de uma impressora, selecione Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Saída, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
4. Para Modo, selecione Separações (baseadas em host) ou Separações In-RIP.
5. Especifique uma emulsão, uma exposição de imagem e uma resolução de impressora para as separações.
6. Defina opções para as chapas de cor que você deseja separar:
 - Para desativar a impressão de uma chapa de cor, clique no ícone de impressora  ao lado da cor na lista Opções de tinta do documento. Clique novamente para restaurar a impressão da cor.
 - Para converter todas as cores especiais em cores de processo, de forma que elas sejam impressas como parte das chapas de cores de processo e não de uma chapa separada, selecione Converter todas as cores especiais em cores de escala.
 - Para converter uma cor especial individual em cores de processo, clique no ícone de cor especial  ao lado da cor na lista Opções de tinta do documento. É exibido um ícone de processo de quatro cores . Clique novamente para reverter a cor novamente a uma cor especial.
 - Para fazer a superimposição da tinta preta inteira, selecione Superimposição em preto.
 - Para alterar frequência de tela, o ângulo da tela e a forma dos pontos de meio-tom para uma chapa, clique duas vezes no nome da tinta. Como alternativa, clique na configuração existente na lista Opções de tinta do documento e faça as alterações necessárias. Entretanto, observe que os ângulos e as frequências padrão são determinados pelo arquivo PPD selecionado. Consulte a gráfica a respeito das preferências de frequência e ângulo antes de criar as suas próprias telas de meio-tom.

Se a sua arte contiver mais de uma cor especial, particularmente interações entre duas ou mais cores especiais, atribua diferentes ângulos de tela a cada cor especial.
7. Defina opções adicionais na caixa de diálogo Imprimir.

Em particular, você pode especificar como posicionar, dimensionar e cortar o trabalho artístico, além de configurar as marcas e uma sangria de impressora e escolher configurações de nivelamento para o trabalho artístico transparente.
8. Clique em Imprimir.

Nota: Para assistir a um vídeo sobre como utilizar o painel Visualização de separações, consulte www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_br.

Modos de separação de cores

O Illustrator oferece suporte a dois fluxos de trabalho, ou modos, PostScript comuns para a criação de separações de cores. A principal diferença entre eles é o local em que as separações são criadas: no computador host (o sistema que usa o Illustrator e o driver de impressora) ou no RIP (raster image processor) do dispositivo de saída.

No fluxo de trabalho tradicional pré-separado com base em host, o Illustrator cria dados PostScript para cada separação necessária para o documento e os envia ao dispositivo de saída.

No fluxo de trabalho com base em RIP mais recente, uma nova geração de RIPs PostScript executa separações de cores, trapping e até mesmo o gerenciamento de cores no RIP, deixando o host livre para executar outras tarefas. Essa abordagem faz com que o Illustrator leve menos tempo para gerar o arquivo e minimiza a quantidade de dados transmitidos para qualquer trabalho de impressão. Por exemplo, em vez de enviar informações PostScript para quatro ou mais páginas a fim de imprimir separações de cores baseadas no host, o Illustrator as envia a um único arquivo PostScript composto para processamento no RIP.

Emulsão e exposição de imagens

Emulsão refere-se à camada fotossensível em um filme ou papel. A opção Para cima (leitura para direita) significa que o texto na imagem é legível (ou seja, "leitura da esquerda para a direita") quando a camada fotossensível está voltada para o usuário. A opção Para baixo (leitura para direita) significa que o texto é legível quando a camada fotossensível está voltada para longe do usuário. Normalmente, as imagens impressas em papel são impressas com Para cima (leitura para direita), enquanto as imagens impressas em filme costumam ser impressas com Para baixo (leitura para direita). Consulte a gráfica para determinar a preferência de direção de emulsão.


Para determinar se você está observando o lado da emulsão ou o lado da não emulsão (também chamado de base), examine o filme final sob luz clara. Um lado parece mais brilhante do que o outro. O lado opaco corresponde à emulsão, enquanto o lado brilhante corresponde à base.

Exposição de imagem refere-se à impressão do trabalho artístico como uma imagem positiva ou negativa. Em geral, as gráficas exigem um filme negativo nos Estados Unidos e um filme positivo na Europa e no Japão. Em caso de dúvidas sobre o tipo de imagem a ser usado, entre em contato com a gráfica.

Imprimir um objeto em todas as chapas

[Para o início](#)

Se quiser imprimir um objeto em todas as chapas do processo de impressão, incluindo chapas de cores especiais, será possível convertê-lo em uma cor de registro. Marcas de registro, marcas de aparagem e informações de páginas são automaticamente atribuídas com cores de registro.

1. Selecione o objeto.
2. No painel Amostras, clique na amostra da Cor de registro , localizada por padrão na primeira linha de amostras.
Para alterar a aparência na tela da cor de registro, que é o preto padrão, use o painel Cor. A cor especificada será usada para representar objetos coloridos em registro na tela. Esses objetos sempre serão impressos como cinza em compostos e como um tom equivalente de todas as tintas em separações.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Marcas da impressora e sangrias

[Sobre marcas de impressora](#)
[Adicionar marcas de impressora](#)
[Sobre sangrias](#)
[Adicionar uma sangria](#)

Sobre marcas de impressora

[Para o início](#)

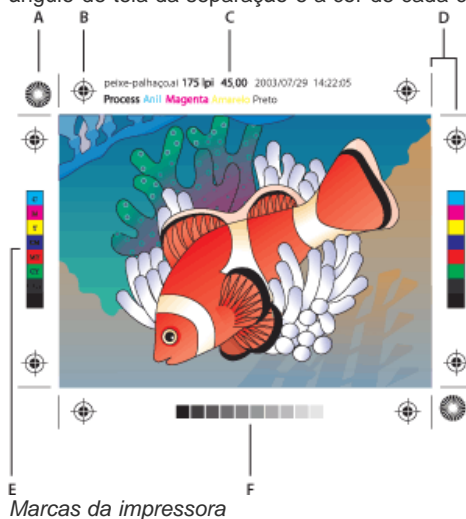
Durante a preparação de um trabalho artístico para impressão, várias marcas são necessárias para forçar o dispositivo de impressão a registrar precisamente os elementos desse trabalho artístico e verificar as cores corretas. Você pode adicionar os seguintes tipos de marcas de impressora a um trabalho artístico:

Marcas de aparagem Fios finos (linhas) horizontais e verticais, que definem onde a página deve ser aparada. Marcas de aparagem também podem ajudar a registrar (alinhar) uma separação de cor na outra.

Marcas de registro Pequenos alvos fora da área da página para alinhar as diferentes separações em um documento colorido.

Barras de cores Pequenos quadrados de cor que representam as tintas CMYK e os tons de cinza (em incrementos de 10%). Seu prestador de serviços usa essas marcas para ajustar a densidade da tinta na impressora tipográfica.

'Informações sobre a página' Rotula o filme com o nome do número da prancheta, a hora e a data da impressão, a tela de linhas usada, o ângulo de tela da separação e a cor de cada chapa particular. Esses rótulos aparecem nas partes superiores das imagens.



A. Alvo inicial (não opcional) **B.** Marca de registro **C.** Informações sobre a página **D.** Marcas de aparagem **E.** Barra de cores **F.** Barra de tons

Adicionar marcas de impressora

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione Marcas e sangrias, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
3. Selecione os tipos de marcas de impressora que você deseja adicionar. Também é possível escolher entre marcas em estilo romano e japonês.
4. (Opcional) Se você selecionar Marcas de aparagem, especifique a largura das linhas de marca de aparagem e a distância de deslocamento entre as marcas de aparagem e o trabalho artístico.

Para evitar desenhar marcas de impressora em uma sangria, insira um valor de Deslocamento maior que o valor de Sangria.

Consulte também

[Especificar marcas de corte para aparar ou alinhar](#)

Sobre sangrias

[Para o início](#)


Sangria é a quantidade do trabalho artístico que fica fora da caixa delimitadora de impressão ou fora da área de corte e das marcas de

aparagem. Você pode incluir a sangria no trabalho artístico como uma margem de erro, para garantir que a tinta ainda seja impressa até a borda da página depois que esta for aparada ou para garantir que uma imagem fique dentro do contorno de um documento. Depois de criar o trabalho artístico que se estende na sangria, use o Illustrator para especificar a extensão dessa sangria. Aumentar a sangria faz com que o Illustrator imprima uma parte maior do trabalho artístico que está localizada além das marcas de aparagem. Mesmo assim, as marcas de aparagem ainda definem a caixa delimitadora de impressão com o mesmo tamanho.

O tamanho usado da sangria depende da sua finalidade. Uma sangria impressa (ou seja, uma imagem que sangra pela borda da folha impressa) deve ter pelo menos 18 pontos. Se a sangria servir para garantir que uma imagem se ajuste a um contorno, ela não precisará ter mais de 2 ou 3 pontos. Sua gráfica pode aconselhá-lo acerca do tamanho necessário da sangria para o seu trabalho específico.

Adicionar uma sangria

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
 2. Selecione Marcas e sangrias, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
 3. Siga um destes procedimentos:
 - Insira valores para Parte superior, Esquerda, Parte inferior e Direita, para especificar o posicionamento das marcas de sangria. Clique no ícone de vínculo  para igualar todos os valores.
 - Selecione Usar sangrias do documento para usar as configurações de sangria definidas na caixa de diálogo Novo documento.
- A sangria máxima que pode ser definida é de 72 pontos, enquanto a sangria mínima é de 0 ponto.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão PostScript

Sobre arquivos PPD

Impressão de caminhos longos e complexos

Controlar como as fontes são transferidas por download em uma impressora

Alterar o nível de PostScript para impressão

Impressoras PostScript usam um arquivo PPD (PostScript Printer Description) para personalizar o comportamento do driver para a sua impressora PostScript específica. Um arquivo PPD contém informações sobre o dispositivo de saída, incluindo fontes instaladas na impressora, orientação e tamanhos de mídia disponíveis, frequências de tela otimizadas, ângulos de tela, resolução e recursos de saída de cores. É importante configurar o PPD correto antes da impressão. A seleção do PPD correspondente à sua fotocompositora ou impressora PostScript preenche a caixa de diálogo Imprimir com as configurações disponíveis para o dispositivo de saída.

Sobre arquivos PPD

[Para o início](#)

Um *arquivo PPD* (PostScript Printer Description) personaliza o comportamento do driver para a sua impressora PostScript específica. Um arquivo PPD contém informações sobre o dispositivo de saída, incluindo fontes instaladas na impressora, orientação e tamanhos de mídia disponíveis, frequências de tela otimizadas, ângulos de tela, resolução e recursos de saída de cores. É importante configurar o PPD correto antes da impressão. A seleção do PPD correspondente à sua fotocompositora ou impressora PostScript preenche a caixa de diálogo Imprimir com as configurações disponíveis para o dispositivo de saída. É possível alternar para um dispositivo diferente se necessário. Os aplicativos usam as informações do arquivo PPD para determinar quais informações PostScript devem ser enviadas à impressora ao imprimir um documento.

Para obter os melhores resultados de impressão, a Adobe recomenda que você obtenha a versão mais recente do arquivo PPD para o dispositivo de saída com o fabricante. Muitos prestadores de serviços de impressão e gráficas têm PPDs para as fotocompositoras que usam. Armazene os PPDs no local especificado pelo sistema operacional. Para obter mais detalhes, consulte a documentação do sistema operacional.

Alteração do arquivo PPD

Quando você imprime em uma impressora PostScript, um arquivo PostScript ou um PDF, o Illustrator utiliza automaticamente o PPD referente a esse dispositivo. É possível alternar para um PPD diferente, se necessário.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. No menu PPD, selecione uma das seguintes opções:
 - Um PPD que corresponda ao dispositivo de saída atual.
 - Outro. Permite selecionar um PPD personalizado, como o fornecido pelo seu escritório para uso com a impressora especificada. O nome do arquivo PPD corresponde ao nome e ao modelo da impressora ou da fotocompositora e pode exibir uma extensão de arquivo .ppd (dependendo da configuração do sistema). Navegue até o PPD desejado, selecione-o e clique em Abrir.

Nota: Certos recursos PPD geralmente encontrados em PPDs de fotocompositoras não podem ser acessados na caixa de diálogo Imprimir do Illustrator. Para definir esses recursos de impressora, clique em Configurar (Windows), ou Impressora (Mac OS), na caixa de diálogo Imprimir.

Adicionar um arquivo PPD

Para obter os melhores resultados de impressão, a Adobe recomenda que você obtenha a versão mais recente do arquivo PPD para o dispositivo de saída com o fabricante. Muitos prestadores de serviços de impressão e gráficas têm PPDs para as fotocompositoras que usam. Armazene os PPDs no local especificado pelo sistema operacional. Para obter mais detalhes, consulte a documentação do sistema operacional.

❖ No Windows e no Mac OS, você seleciona um arquivo PPD da mesma forma que adiciona uma impressora. As etapas para selecionar um arquivo PPD são diferentes em cada plataforma. Consulte os detalhes na documentação do sistema operacional.

Impressão de caminhos longos e complexos

[Para o início](#)

Se você estiver imprimindo arquivos do Adobe Illustrator que contêm caminhos longos ou complicados, talvez esses arquivos não sejam impressos e a impressora poderá enviar mensagens de erro de verificação de limite. Para simplificar caminhos longos e complexos, é possível dividi-los em dois ou mais caminhos separados. Também é possível alterar o número de segmentos de linhas usados para aproximar curvas e ajustar a resolução da impressora.

Alterar o número de segmentos de linhas usados para imprimir objetos de vetor

Curvas em um trabalho artístico são definidas pelo interpretador PostScript como pequenos segmentos de linha reta. Quando menores os

segmentos de linha, mais precisa é a curva. Conforme o número de segmentos de linha aumenta, aumenta também a complexidade da curva. Dependendo da sua impressora e da quantidade de memória que ela possui, uma curva pode ser muito complexa para ser rasterizada por um interpretador PostScript. Nesse caso, um erro de verificação de limite PostScript poderá ser gerado e a curva não será impressa.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Para Impressora, selecione uma impressora PostScript, um Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Gráficos, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
4. Cancele a seleção de Automático e use o seletor de Nivelamento para definir a precisão das curvas.


Uma configuração mais baixa (em direção a Qualidade) cria segmentos de linha reta menores e mais numerosos, aproximando a curva com maior precisão. Uma configuração mais alta (em direção a Velocidade) resulta em segmentos de linha maiores e menos numerosos, criando uma curva menos precisa, mas melhorando o desempenho.

Dividir caminhos para impressão

O Illustrator trata os caminhos divididos no trabalho artístico como objetos distintos. Para alterar o trabalho artístico após a divisão dos caminhos, é preciso trabalhar com as formas separadas ou reunir os caminhos para trabalhar com a imagem como se ela fosse uma forma única.

Convém salvar uma cópia do trabalho artístico antes de dividir caminhos. Dessa forma, se necessário, você ainda terá o arquivo original não dividido com o qual trabalhar.

❖ Siga qualquer um destes procedimentos:

- Para dividir um caminho traçado, use a ferramenta Tesoura .
- Para dividir um caminho composto, escolha Objeto > Caminhos compostos > Liberar, para remover o caminho composto. Em seguida, divida o caminho em partes usando a ferramenta Tesoura e redefina essas partes como caminhos compostos.
- Para dividir uma máscara, escolha Objeto > Máscara de recorte > Liberar, para remover a máscara. Em seguida, divida o caminho em partes usando a ferramenta Tesoura e redefina essas partes como máscaras.

Para reunir um caminho depois de dividi-lo, selecione todos os caminhos divididos que formavam o objeto original e clique no botão Adicionar à área da forma, no painel Pathfinder. O caminho é reunido, com um ponto âncora inserido em cada interseção em que um caminho dividido foi reconectado.

Controlar como as fontes são transferidas por download em uma impressora

[Para o início](#)

Fontes residentes na impressora são fontes armazenadas na memória da impressora ou em um disco rígido conectado à impressora. Fontes Type 1 e TrueType podem ser armazenadas na impressora ou no computador, enquanto fontes de bitmap são armazenadas somente no computador. O Illustrator faz o download das fontes conforme necessário, contanto que elas estejam instaladas no disco rígido do computador.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Para Impressora, selecione uma impressora PostScript, um Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Gráficos, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir, e selecione uma opção de Download:

Nenhum Inclui uma referência à fonte no arquivo PostScript, informando ao RIP ou a um pós-processador onde a fonte deve ser incluída. Esta opção será apropriada se as fontes residirem na impressora. As fontes TrueType são nomeadas de acordo com o nome PostScript da fonte. No entanto, nem todos os aplicativos podem interpretar esses nomes. Para garantir uma interpretação correta das fontes TrueType, use uma das outras opções de download de fonte.

'Subconjunto' Só faz o download dos caracteres (glifos) usados no documento. O download dos glifos ocorre uma vez por página. Essa opção normalmente resulta em arquivos PostScript mais rápidos e menores quando usada com documentos de uma página ou documentos curtos sem muito texto.

'Concluído' Faz o download de todas as fontes necessárias para o documento no início da tarefa de impressão. Essa opção normalmente resulta em arquivos PostScript mais rápidos e menores quando usada com documentos de várias páginas.

Nota: *Alguns fabricantes de fontes restringem a incorporação de arquivos de fontes. As restrições se aplicam à cópia do software de fontes. Você deve obedecer à lei aplicável de direitos autorais e aos termos do seu contrato de licença. No caso de um software de fontes licenciado pela Adobe, o contrato de licença estabelece que o usuário pode fazer uma cópia das fontes usadas em um arquivo específico e fornecer essa cópia a uma gráfica comercial ou outro prestador de serviços de impressão, que, por sua vez, pode usar as fontes para processar esse arquivo, com a condição de que ele tenha informado o usuário sobre o seu direito de usar esse software específico. No caso de outros softwares de fontes, obtenha a devida permissão do respectivo fornecedor.*

Alterar o nível de PostScript para impressão

[Para o início](#)

Ao imprimir em um arquivo PostScript ou PDF, o Illustrator seleciona automaticamente o nível de PostScript do dispositivo de saída. Se quiser alterar o nível de Postscript ou o formato dos dados para arquivos PostScript, faça o seguinte:

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Para Impressora, selecione Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Gráficos, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.

4. Para PostScript, selecione o nível de compatibilidade com os interpretadores em dispositivos de saída PostScript.

O Nível 2 aumenta a velocidade de impressão e melhora a qualidade de saída dos gráficos impressos em dispositivos de saída PostScript Level 2 ou superiores. O Nível 3 fornece a melhor velocidade e qualidade de saída em um dispositivo PostScript 3.

5. (Opcional) Se você escolher Arquivo Adobe PostScript® como impressora, selecione uma opção de Formato de dados para especificar como o Illustrator envia os dados de imagem do computador para uma impressora.

A opção Binário exporta dados de imagem como código binário, que é mais compacto que o ASCII, embora possa não ser compatível com todos os sistemas. A opção ASCII exporta dados de imagem como texto ASCII, que é compatível com redes mais antigas e impressoras paralelas, e geralmente é a opção ideal para gráficos usados em várias plataformas. É também geralmente a melhor opção para documentos usados apenas no Mac OS.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão com gerenciamento de cores

Deixar o aplicativo gerenciar as cores ao imprimir

Deixar a impressora gerenciar as cores ao imprimir

Ao imprimir com gerenciamento de cores, você pode permitir que o Illustrator gerencie as cores ou pode permitir que a impressora gerencie as cores.

Deixar o aplicativo gerenciar as cores ao imprimir

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione Gerenciamento de cores, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
3. Para Tratamento de cores, escolha Deixar o Illustrator determinar as cores.
4. Para Perfil de impressora, selecione o perfil referente ao dispositivo de saída.

Quanto mais precisa for a descrição do comportamento de um dispositivo de saída e das condições de impressão (como o tipo de papel) em um perfil, mais precisa será a conversão dos valores numéricos de cores reais do documento feita pelo sistema de gerenciamento de cores. (Consulte [Sobre perfis de cores](#).)

5. (Opcional) Defina a opção Método de renderização para especificar como o aplicativo converte cores no espaço de cores de destino.
Na maioria dos casos, é melhor usar o método de renderização padrão. Para obter mais informações sobre métodos de renderização, pesquise na Ajuda.
6. Clique em Configurar (Windows), ou Impressora (Mac OS), na parte inferior da caixa de diálogo Imprimir, para acessar as configurações de impressão do sistema operacional.
7. Acesse as configurações de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora seguindo um destes procedimentos:
 - No Windows, clique com o botão direito na impressora em uso e selecione Propriedades. Em seguida, localize as configurações de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. Para a maioria dos drivers de impressora, as configurações de gerenciamento de cores estão rotuladas como Gerenciamento de cores ou ICM.
 - No Mac OS, selecione a impressora que você está usando e selecione a opção de gerenciamento de cores no menu pop-up. Para a maioria dos drivers de impressora, essa opção está rotulada como ColorSync.
8. Desative o gerenciamento de cores do driver de impressora.
Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como desativar o gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.
9. Retorne à caixa de diálogo Imprimir do Illustrator e clique em Imprimir.

Deixar a impressora gerenciar as cores ao imprimir

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione uma impressora PostScript no menu Impressora. Para imprimir em um arquivo no lugar de uma impressora, selecione Arquivo Adobe PostScript® ou Adobe PDF.
3. Selecione Gerenciamento de cores, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir.
4. Em Tratamento de cores, escolha Deixar a impressora PostScript® determinar as cores.
5. (Opcional) Defina qualquer uma das opções a seguir. Na maioria dos casos, é melhor usar as configurações padrão.

Método de renderização Especifica como o aplicativo converte cores no espaço de cores de destino.




Preservar números RGB (para saída RGB) ou Preservar números CMYK (para saída CMYK) Determina como o Illustrator lida com as cores que não possuem um perfil de cores associado (por exemplo, imagens importadas sem perfis incorporados). Quando essa opção estiver selecionada, o Illustrator enviará os números de cores diretamente ao dispositivo de saída. Quando não estiver selecionada, o Illustrator primeiramente converterá os números de cores no espaço de cores do dispositivo de saída.

A preservação de números é recomendada quando se utiliza um fluxo de trabalho CMYK seguro. A preservação de números não é recomendada para a impressão de documentos RGB.

6. Clique em Configurar (Windows), ou Impressora (Mac OS), na parte inferior da caixa de diálogo Imprimir, para acessar as configurações de impressão do sistema operacional.
7. Acesse as configurações de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora seguindo um destes procedimentos:

- No Windows, clique com o botão direito na impressora em uso e selecione Propriedades. Em seguida, localize as configurações de gerenciamento de cores referentes ao driver de impressora. Para a maioria dos drivers de impressora, as configurações de gerenciamento de cores estão rotuladas como Gerenciamento de cores ou ICM.
 - No Mac OS, selecione a impressora que você está usando e selecione a opção de gerenciamento de cores no menu pop-up. Para a maioria dos drivers de impressora, essa opção está rotulada como ColorSync.
8. Especifique as configurações de gerenciamento de cores para permitir que o driver de impressora controle o gerenciamento de cores durante a impressão.
- Cada driver de impressora apresenta opções diferentes de gerenciamento de cores. Em caso de dúvidas sobre como definir opções de gerenciamento de cores, consulte a documentação da impressora.
9. Retorne à caixa de diálogo Imprimir do Illustrator e clique em Imprimir.

Mais tópicos da Ajuda

-  [Sobre métodos de renderização](#)
-  [Utilização de um fluxo de trabalho CMYK seguro](#)
-  [Impressão com gerenciamento de cores](#)



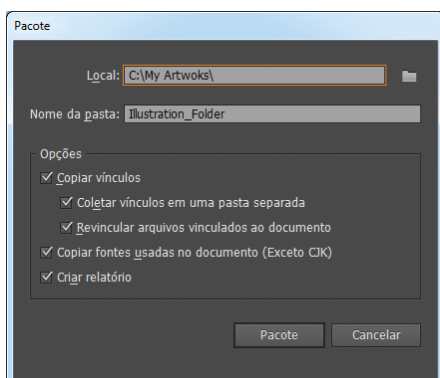
[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Empacotar arquivos

Este recurso está disponível no Adobe Illustrator CS6, CC e posteriores. Para fazer parte da Adobe Creative Cloud, acesse [Adobe Creative Cloud](#).

Você pode reunir os arquivos utilizados, incluindo fontes (exceto chinês, coreano e japonês) e gráficos vinculados para a manuseá-los com facilidade. Ao empacotar um arquivo, você pode criar uma pasta com o documento do Illustrator, fontes necessárias, gráficos vinculados e um relatório do pacote. Este relatório, salvo como um arquivo de texto, inclui as informações sobre os arquivos empacotados.

1. Selecione Arquivo > Pacote.



Caixa de diálogo do pacote

2. Especifique a pasta e as configurações de local:

Local Especifique o local para criar a pasta empacotada

Nome da pasta Especifique um nome para o pacote. Por padrão, o nome da pasta é derivado do nome do documento do Illustrator.

3. Especifique as seguintes opções:

Copiar vínculos Copia arquivos e gráficos vinculados para o local da pasta de pacotes.

Reunir vínculos em uma pasta separada Cria uma pasta de vínculos e insere todos os ativos vinculados naquela pasta. Se esta opção não estiver selecionada, os ativos são copiados ao mesmo nível de pasta que o arquivo .ai.

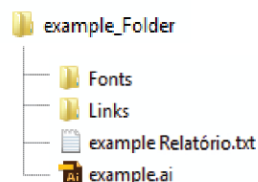
Revincular arquivos vinculados ao documento Altera os vínculos ao local da pasta de pacotes. Se não estiver selecionada, o documento empacotado do Illustrator mantém os vínculos dos ativos no local original e os ativos são coletados no pacote.

Copiar fontes usadas nos documentos (Exceto chinês, japonês e coreano) Copia todos os arquivos de fonte necessários, não toda a família de fontes.

Nota: Um aviso é exibido quando as fontes são empacotadas. Verifique seu contrato de licença para saber se você está autorizado a copiar as fontes.

Criar relatório Cria um relatório resumido para acompanhar os arquivos empacotados. Inclui um resumo dos objetos de cores especiais, todas as fontes utilizadas e ausentes, vínculos ausentes e detalhes de todas as imagens vinculadas e incorporadas.

4. Clique em Pacote. A estrutura de pastas a seguir é criada com os ativos inseridos em suas respectivas pastas.



Estrutura de pastas do pacote



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Especificar marcas de corte para aparar ou alinhar

Criar marcas de corte ao redor de um objeto

Excluir marcas de corte

Usar marcas de corte estilo japonês

Além de especificar diferentes pranchetas para cortar um trabalho artístico para saída, você também pode criar e usar vários conjuntos de *marcas de corte* no seu trabalho artístico. Marcas de corte indicam onde você deseja que o papel impresso seja recortado. Essas marcas são úteis quando se deseja criar marcas ao redor de vários objetos em uma página; por exemplo, ao imprimir uma folha de cartões de visita. Elas também são úteis para o alinhamento de um trabalho artístico do Illustrator que foi exportado para outro aplicativo.

Marcas de corte diferem da prancheta das seguintes maneiras:

- Pranchetas especificam os limites imprimíveis de um trabalho artístico, enquanto marcas de corte não afetam a área impressa.
- Você pode ativar apenas uma prancheta por vez, mas pode criar e exibir várias marcas de corte.
- A prancheta é indicada por marcas visíveis, mas não imprimíveis, enquanto as marcas de corte são impressas com registro preto (para serem impressas em cada chapa de separação, de maneira semelhante a marcas de impressora).

Nota: *Marcas de corte não substituem marcas de aparar criadas com as opções de Marcas e sangrias na caixa de diálogo Imprimir.*

Criar marcas de corte ao redor de um objeto

[Para o início](#)

No Illustrator CS5, é possível criar marcas de corte/aparagem editáveis ou criar marcas de corte como efeitos em tempo real.

Para usar marcas de corte, faça o seguinte:

1. Selecione o objeto.
2. Para criar marcas de aparagem editáveis ou marcas de corte, selecione Objeto > Criar marcas de aparagem.
3. Para criar marcas de corte como efeito em tempo real, selecione Efeito > Marcas de corte.

Excluir marcas de corte

[Para o início](#)

Para excluir marcas de corte ou aparagem editáveis, selecione-as e pressione a tecla Delete.

Para excluir um efeito de marcas de corte, selecione Marcas de corte no painel Aparência e clique no ícone Excluir item selecionado .

Usar marcas de corte de estilo japonês

[Para o início](#)

Marcas de corte de estilo japonês têm linhas duplas, que definem visualmente um valor de sangria padrão de 8,5 pontos (3 milímetros).

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Illustrator > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Selecione Usar marcas de corte para japonês clique em OK.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Trapping

Sobre o trapping

Criar um trapping

Criar uma propagação ou obstrução

Fazer o trapping de uma linha

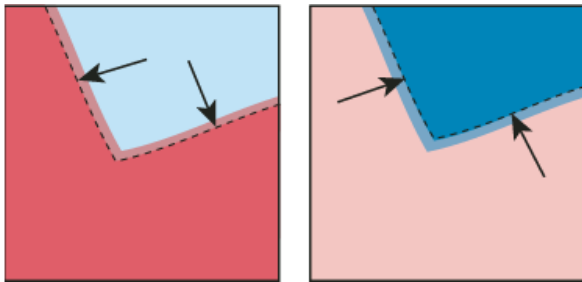
Fazer o trapping de uma parte de um objeto

[Para o início](#)

Sobre o trapping

Nos pontos em que as cores impressas de chapas separadas se sobrepõem ou ficam adjacentes umas às outras, o registro incorreto da prensa tipográfica pode gerar espaços entre as cores na saída final. Para compensar os possíveis espaços entre as cores no trabalho artístico, as gráficas utilizam uma técnica chamada de trapping para criar uma pequena área de sobreposição (também chamada de trapping) entre duas cores vizinhas. Você pode usar um programa especial e separado de trapping para criar trappings automaticamente ou pode usar o Illustrator para criar trappings manualmente.

Existem dois tipos de trapping: uma propagação, na qual um objeto mais claro se sobrepõe a um plano de fundo mais escuro de forma a se expandir nesse plano de fundo, e uma obstrução, na qual um plano de fundo mais claro se sobrepõe a um objeto mais escuro incluso nesse plano de fundo e parece comprimir ou reduzir o objeto.



Propagação (objeto se sobrepõe ao plano de fundo) e obstrução (plano de fundo se sobrepõe ao objeto)

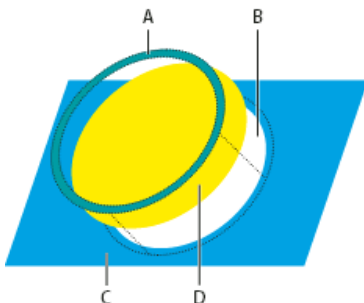
Quando objetos pintados sobrepostos compartilham uma cor em comum, o trapping poderá ser desnecessário se a cor em comum a ambos os objetos criar um trapping automático. Por exemplo, se dois objetos sobrepostos contiverem ciano como parte de seus valores CMYK, qualquer espaço entre eles será coberto pelo conteúdo em ciano do objeto embaixo.

O trapping de texto pode apresentar problemas especiais. Evite aplicar cores de processo mistas, ou tons de cores de processo, a um texto com pequenos tamanhos de pontos, uma vez que qualquer registro incorreto pode dificultar a leitura do texto. Da mesma forma, o trapping de texto com pequenos tamanhos de pontos pode resultar em textos de difícil leitura. Como na redução de tons, consulte sua gráfica antes de fazer o trapping desse tipo de texto. Por exemplo, se estiver imprimindo texto preto em um plano de fundo colorido, a simples superimposição do texto no plano de fundo talvez seja suficiente.

Criar um trapping

[Para o início](#)

O comando Trapping cria trappings para objetos simples ao identificar o trabalho artístico com a cor mais clara (determinando se este é o objeto ou o plano de fundo) e ao fazer sua superimposição (trapping) no trabalho artístico mais escuro. Você pode aplicar o comando Trapping no painel Pathfinder ou como um efeito. A vantagem de usar o efeito Trapping é a capacidade de alterar as configurações de trapping a qualquer momento.



O que faz o comando Trapping

A. Área de superimposição B. Área de separação C. Cor do plano de fundo D. Cor do primeiro plano

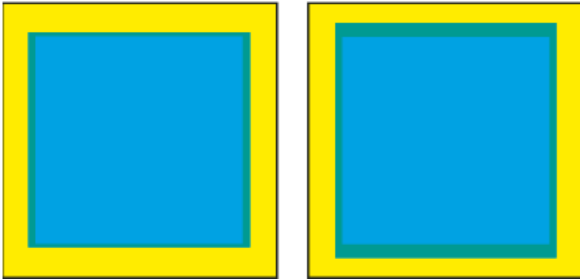
Em alguns casos, os objetos superior e inferior podem ter densidades de cor semelhantes, ao ponto de uma cor não ser obviamente mais escura do que a outra. Nesse caso, o comando Trapping determina o trapping com base em sutis diferenças na cor. Se o trapping especificado pela caixa de diálogo Trapping não for satisfatório, você poderá usar a opção Inverter trappings para mudar a forma como o comando Trapping aplica trapping aos dois objetos.

1. Se o documento estiver no modo RGB, escolha Arquivo > Modo de cor do documento > Cor CMYK, para convertê-lo no Modo CMYK.
2. Selecione dois ou mais objetos.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o comando diretamente aos objetos, escolha Janela > Pathfinder e escolha Trapping no menu do painel.
 - Para aplicar o comando como um efeito, escolha Efeito > Pathfinder > Trapping. Selecione Visualizar se quiser visualizar o efeito.
4. Defina opções de trapping e clique em OK.

Opções de trapping

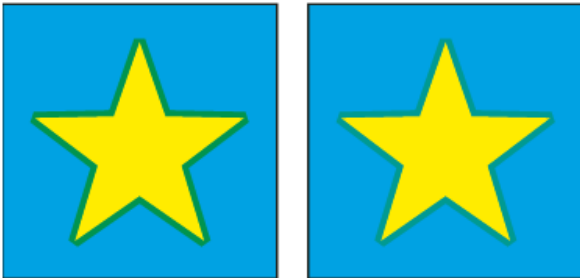
Espessura Especifica uma largura de traçado entre 0,01 e 5000 pontos. Consulte sua gráfica para determinar o valor a ser usado.

Altura/largura Especifica o trapping em linhas horizontais como uma porcentagem do trapping em linhas verticais. A especificação de valores diferentes de trapping horizontal e vertical permite compensar irregularidades que ocorrem na prensa tipográfica, como o estiramento do papel. Entre em contato com sua gráfica para obter ajuda sobre como determinar esse valor. O valor padrão de 100% resulta na mesma largura de trapping em linhas horizontais e verticais. Para aumentar a espessura de trapping em linhas horizontais sem alterar o trapping vertical, defina o valor de Altura/largura como uma porcentagem superior a 100%. Para diminuir a espessura de trapping em linhas horizontais sem alterar o trapping vertical, defina o valor de Altura/largura como uma porcentagem inferior a 100%.



Opção *Altura/largura* definida como 50% (à esquerda) e como 200% (à direita)

Redução de tom Reduz o tom da cor mais clara que está recebendo trapping, enquanto a cor mais escura permanece em 100%. Essa opção é útil ao fazer o trapping de objetos com duas cores claras, nos quais a linha de trapping possa ser vista através da cor mais escura, resultando em uma borda escura disforme. Por exemplo, se você fizer o trapping de um objeto amarelo claro em um objeto azul claro, uma borda verde e clara ficará visível no local em que o trapping for criado. Consulte sua gráfica para descobrir que porcentagem de tom é mais apropriada, considerando o tipo de prensa tipográfica, as tintas e o papel, entre outros itens, que estão sendo usados.



Valor de redução de tom de 100% (o trapping contém 100% de cor mais clara) e valor de redução de tom de 50% (o trapping contém 50% de cor mais clara)

Trappings com cor de processo Converte trappings de cores especiais em cores de processo equivalentes. Essa opção cria um objeto com a mais clara das cores especiais e superimpõe essa cor.

Inverter trappings Faz o trapping de cores mais escuras em cores mais claras. Essa opção não funciona com preto complexo, ou seja, preto que contém tintas CMY adicionais.

Precisão (somente como efeito) Afeta com que precisão o caminho de um objeto é calculado. Quanto mais preciso o cálculo, mais preciso será o desenho e maior será o tempo necessário para gerar o caminho resultante.

Remover pontos redundantes (somente como efeito) Remove pontos desnecessários.

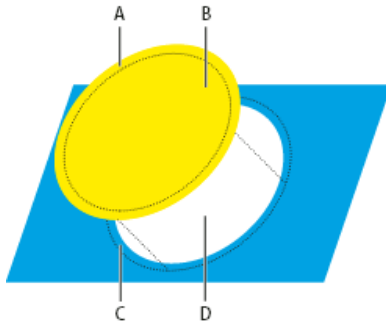
Criar uma propagação ou obstrução

[Para o início](#)

Para ter um controle mais preciso do trapping e para fazer o trapping de objetos complexos, você pode criar o efeito de um trapping ao traçar um objeto e definir o traçado como superimposição.

1. Selecione o objeto na extremidade superior dos dois objetos entre os quais o trapping será feito.
2. Na caixa Traçado do painel Ferramentas ou Cor, siga um destes procedimentos:

- Crie uma propagação inserindo na caixa Traçado os mesmos valores de cor que aparecem na caixa Preenchimento. Você pode alterar os valores de cor do traçado selecionando o traçado e ajustando esses valores no painel Cor. Esse método amplia o objeto ao traçar seus limites com a mesma cor que o preenchimento do objeto.

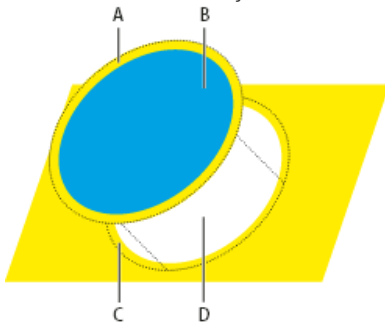


Objeto traçado com a cor de preenchimento

A. O traçado superimposto cria um trapping de propagação **B.** O preenchimento cria uma separação **C.** Área de trapping **D.** Área de separação

- Crie uma obstrução inserindo na caixa Traçado os mesmos valores de cor que aparecem no plano de fundo mais claro (mais uma vez, usando o painel Cor). Os valores de Traçado e Preenchimento serão diferentes. Esse método reduz o objeto mais escuro ao traçar seus limites com a cor de plano de fundo mais clara.

3. Selecione Janela > Traçado.



Objeto traçado com a cor de plano de fundo

A. O traçado superimposto cria um trapping de obstrução **B.** O preenchimento cria uma separação **C.** Área de trapping **D.** Área de separação

4. Na caixa de texto Espessura, insira uma largura de traçado entre 0,01 e 1000 pontos. Consulte sua gráfica para determinar o valor a ser usado.
Por exemplo, uma espessura de traçado de 0,6 pontos cria um trapping de 0,3 pontos. Uma espessura de traçado de 2,0 pontos cria um trapping de 1,0 ponto.
5. Selecione Janela > Atributos.
6. Selecione Traçado de superimposição.

Fazer o trapping de uma linha

[Para o início](#)

1. Selecione a linha a receber trapping.
2. Na caixa Traçado do painel Ferramentas ou Cor, atribua uma cor branca ao traçado.
3. No painel Traçado, selecione a espessura de linha desejada.
4. Copie a linha e escolha Editar > Colar na frente. A cópia é usada para criar um trapping.
5. Na caixa Traçado do painel Ferramentas ou Cor, trace a cópia com a cor desejada.
6. No painel Traçado, escolha uma espessura de linha mais larga do que a linha inferior.
7. Selecione Janela > Atributos.
8. Selecione Traçado de superimposição para a linha superior.



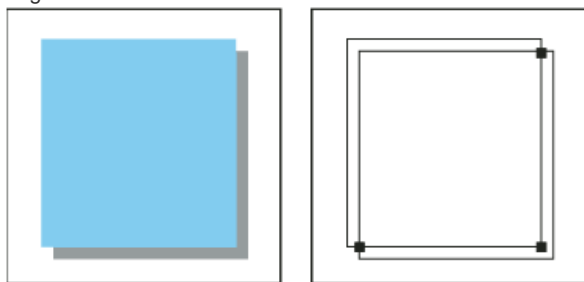
Cópia de traçado usada para trapping de propagação

A. O traçado superior superimposto cria um trapping de propagação **B.** O traçado inferior cria uma separação **C.** Área de separação **D.** Área de trapping

Fazer o trapping de uma parte de um objeto

[Para o início](#)

1. Desenhe uma linha ao longo das bordas nas quais você deseja fazer trapping. Se o objeto for complexo, use a ferramenta Seleção direta para selecionar as bordas que receberão trapping, copie-as e escolha Editar > Colar na frente, para colar a cópia diretamente sobre o original.



A sombra projetada com um trapping (à esquerda) se baseia na linha desenhada na qual o objeto e sua sombra projetada se encontram (à direita).

2. Na caixa Traçado do painel Ferramentas ou Cor, selecione um valor de cor para o Traçado, de forma a criar uma propagação ou uma obstrução.
3. Selecione Janela > Atributos.
4. Selecione Traçado de superimposição.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão

O fluxo de trabalho de impressão é às vezes complexo. Comece entendendo a configuração necessária e navegue para os assuntos de interesse.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão de gradientes, malhas e misturas de cores

Impressão de gradientes, malhas e misturas de cores

Rasterizar gradientes e malhas durante a impressão

Definição da frequência de tela apropriada para a impressão de gradientes, malhas e misturas

Calcular o comprimento de mistura máximo para gradientes

A impressão de arquivos com gradientes, malhas ou misturas de cores pode ser difícil de ser feita de maneira suave (sem faixas de cor distintas) em algumas impressoras ou pode ser até mesmo impossível.

Impressão de gradientes, malhas e misturas de cores

[Para o início](#)

A impressão de arquivos com gradientes, malhas ou misturas de cores pode ser difícil de ser feita de maneira suave (sem faixas de cor distintas) em algumas impressoras ou pode ser até mesmo impossível. Siga estas orientações gerais para melhorar os resultados impressos:

- Use uma mistura que se altere no mínimo 50% entre dois ou mais componentes de cores de processo.
- Use misturas mais curtas. O comprimento ideal depende das cores na mistura, mas tente manter as misturas com menos de 7,5 polegadas (ou 19 cm).
- Use cores mais claras ou torne as misturas escuras mais curtas. A formação de faixas provavelmente ocorrerá entre cores muito escuras e o branco.
- Use uma tela de linhas apropriada que preserve 256 níveis de cinza.
- Se você criar um gradiente entre duas ou mais cores especiais, atribua diferentes ângulos de tela às cores especiais ao criar separações de cores. Em caso de dúvida sobre os ângulos necessários, entre em contato com a gráfica.
- Imprima em um dispositivo de saída compatível com PostScript® Language Level 3, sempre que possível.
- Se for necessário imprimir em um dispositivo de saída compatível com Postscript Language Level 2, ou ao imprimir malhas que incluem transparência, você poderá optar por rasterizar gradientes e malhas durante a impressão. Como resultado, o Illustrator converte gradientes e malhas de objetos de vetor em imagens JPEG.

Rasterizar gradientes e malhas durante a impressão

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione Gráficos, no lado esquerdo da caixa de diálogo Imprimir, e escolha Impressão de gradiente e malha de gradiente compatível.
Importante: A opção *Impressão de gradiente e malha de gradiente compatível* pode reduzir a velocidade de impressão em impressoras que não têm problemas com gradientes. Por isso, somente a selecione se ocorrerem problemas de impressão.

Definição da frequência de tela apropriada para a impressão de gradientes, malhas e misturas

[Para o início](#)

Ao imprimir um arquivo, você pode constatar que a resolução da impressora, quando combinada com a frequência de tela escolhida, permite menos do que 256 níveis de cinza. Uma frequência de tela mais alta diminui os níveis de cinza disponíveis para a impressora. Por exemplo, se você estiver imprimindo com resolução de 2400 dpi, usando uma tela de linhas superior a 150, isso resultará em menos do que 256 níveis de cinza. A tabela a seguir lista a configuração máxima de tela de linhas que pode ser usada com impressoras para se manter todos os 256 níveis de cinza:


Resolução final da fotocompositora	Tela de linhas máxima para uso
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79

1446	90
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

[Para o início](#)

Calcular o comprimento de mistura máximo para gradientes

O Illustrator calcula o número de etapas em um gradiente com base na porcentagem de alterações entre as cores no gradiente. Por sua vez, o número de etapas determina o comprimento máximo da mistura antes que haja a formação de faixas.

1. Selecione a ferramenta Medida  e clique no ponto inicial e no ponto final do gradiente.
2. Em uma folha de papel, anote a distância exibida no painel Informações. Essa distância representa o comprimento do gradiente ou da mistura de cor.
3. Calcule o número de etapas na mistura usando esta fórmula:

Número de etapas = 256 (número de níveis de cinza) X alteração percentual na cor

Para descobrir a alteração percentual na cor, subtraia o valor de cor mais baixo do valor de cor mais alto. Por exemplo, uma mistura entre 20% de preto e 100% de preto corresponde a uma alteração de 80% (ou 0,8) na cor.

Ao misturar cores de processo, use a maior alteração que ocorrer em qualquer cor. Por exemplo, utilize uma mistura de 20% de ciano, 30% de magenta, 80% de amarelo e 60% de preto para 20% de ciano, 90% de magenta, 70% de amarelo e 40% de preto. Isso indica uma alteração de 60%, uma vez que a maior alteração ocorre no magenta (de 30% a 90%).

4. Usando o número de etapas calculado na etapa 3, verifique se o comprimento do gradiente é maior do que o comprimento máximo relevante indicado no próximo gráfico. Se for maior, reduza o comprimento do gradiente ou altere as cores.

Número de etapas recomendadas pelo Adobe Illustrator	Comprimento de mistura máximo		
	Pontos	Polegadas	Cms
10	21,6	0,3	0,762
20	43,2	0,6	1,524
30	64,8	0,9	2,286
40	86,4	1,2	3,048
50	108,0	1,5	3,810
60	129,6	1,8	4,572
70	151,2	2,1	5,334
80	172,8	2,4	6,096

90	194,4	2,7	6,858
100	216,0	3,0	7,620
110	237,6	3,3	8,382
120	259,2	3,6	9,144
130	280,8	3,9	9,906
140	302,4	4,2	10,668
150	324,0	4,5	11,430
160	345,6	4,8	12,192
170	367,2	5,1	12,954
180	388,8	5,4	13,716
190	410,4	5,7	14,478
200	432,0	6,0	15,240
210	453,6	6,3	16,002
220	475,2	6,6	16,764
230	496,8	6,9	17,526
240	518,4	7,2	18,288
250	540,0	7,5	19,050
256	553,0	7,7	19,507

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Impressão e salvamento de trabalhos artísticos transparentes

Sobre nivelamento

[Formatos de arquivo que preservam transparência](#)

[Definir opções de nivelamento de transparência para impressão](#)

[Opções do nivelador de transparência](#)

[Visualização das áreas de arte que serão niveladas](#)

[Visão geral do painel Visualização do nivelador](#)

[Sobre as predefinições de nivelador de transparência](#)

[Criar ou editar uma predefinição do nivelador de transparência](#)

[Exportar e importar uma predefinição personalizada do nivelador de transparência](#)

[Renomear ou excluir uma predefinição personalizada do nivelador de transparência](#)

[Nivelar transparência para objetos individuais](#)

[Rasterizar todo o trabalho artístico durante a impressão](#)

Ao salvar um arquivo do Illustrator em certos formatos, as informações nativas de transparência são mantidas. Por exemplo, quando você salva um arquivo no formato EPS do Illustrator CS (ou posterior), esse arquivo contém dados nativos do Illustrator e dados EPS. Quando o mesmo arquivo for reaberto no Illustrator, os dados nativos (não nivelados) serão lidos. Quando o arquivo for inserido em outro aplicativo, os dados EPS (nivelados) serão lidos.

Sobre nivelamento

[Para o início](#)

Se seu documento ou arte contém transparência, para ser utilizado geralmente é necessário que ele passe por um processo chamado nivelamento. O nivelamento divide a arte transparente em áreas baseadas em vetor e áreas rasterizadas. Quanto mais complexa a arte se torna (combinando imagens, vetores, texto, cores especiais, impressões sobrepostas, etc.), mais complexos serão também o nivelamento e seus resultados.

O nivelamento pode ser necessário durante a impressão ou quando você salva ou exporta para outros formatos que não dão suporte a transparências. Para manter a transparência sem nivelar ao criar arquivos PDF, salve seu arquivo como Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) ou superior.

É possível especificar configurações de nivelamento para salvá-las e aplicá-las como predefinições de nivelador de transparência. Os objetos transparentes são nivelados de acordo com as configurações na predefinição do nivelador selecionado.

Nota: O nivelamento de transparência não pode ser desfeito após a gravação do arquivo.



A arte sobreposta é dividida quando nivelada.

Para obter mais informações sobre problemas de saída de transparência, consulte a página [Recursos do provedor de serviços de impressão do Adobe Solutions Network \(ASN\)](#) (somente em inglês), disponível no [site da Adobe na Web](#).

Formatos de arquivo que preservam transparência

[Para o início](#)

Ao salvar um arquivo do Illustrator em certos formatos, as informações nativas de transparência são mantidas. Por exemplo, quando você salva um arquivo no formato EPS do Illustrator CS (ou posterior), esse arquivo contém dados nativos do Illustrator e dados EPS. Quando o mesmo arquivo for reaberto no Illustrator, os dados nativos (não nivelados) serão lidos. Quando o arquivo for inserido em outro aplicativo, os dados EPS (nivelados) serão lidos.

Quando possível, mantenha seu arquivo em um formato no qual os dados nativos de transparência sejam mantidos, possibilitando efetuar edições conforme necessário.

Dados de transparência nativos são mantidos quando salvos nos seguintes formatos:

- AI9 e posterior

- AI9 EPS e posterior
- PDF 1.4 e posterior (quando a opção Preservar os recursos de edição do Illustrator está selecionada)

O Illustrator nivela o trabalho artístico quando você realiza qualquer uma das ações a seguir:

- Imprime um arquivo que contém transparência.
- Salva um arquivo que contém transparência em um formato herdado, como o formato nativo do Illustrator 8 e versões anteriores, o formato Illustrator 8 EPS e versões anteriores ou o formato PDF 1.3. (Para os formatos do Illustrator e Illustrator EPS, é possível optar por descartar a transparência em vez de nivelá-la.)
- Exporta um arquivo contendo transparência em um formato de vetor que não compreende transparência (como EMF ou WMF).
- Copia e cola a arte transparente do Illustrator em qualquer outro aplicativo com ambas as opções AICB e Preservar aparência marcadas (na seção Manuseio de arquivos e área de transferência da caixa de diálogo Preferências).
- Exporta em SWF (Flash) ou usa o comando Nivelar transparência com a opção Preservar transparência alfa selecionada. Esse comando permite visualizar qual será a aparência do trabalho artístico quando ele for exportado para SWF.

Para obter mais informações sobre como criar e imprimir transparência, consulte o artigo sobre transparência na pasta Adobe Technical Info/White Papers, localizada no CD do Illustrator. Informações adicionais sobre impressão ou nivelamento de arquivos com transparência também estão disponíveis no fórum "Adobe Illustrator User to User". Trata-se de um fórum público que oferece várias dicas e respostas a perguntas frequentes, podendo ser acessado no endereço www.adobe.com/support/forums.

Definir opções de nivelamento de transparência para impressão

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione 'Avançado' no lado esquerdo da caixa de diálogo 'Imprimir'.
3. Selecione uma predefinição de nivelamento no menu Predefinição ou clique em Personalizar para definir opções de nivelamento específicas.
4. Se o trabalho artístico contiver objetos superimpostos que interagem com objetos transparentes, selecione uma opção no menu Superimposições. É possível preservar, simular ou descartar superimposições.

Nota: Se o trabalho artístico não tiver transparência, o documento não será nivelado e as configurações de nivelamento não serão relevantes. Use o painel Visualização do nivelador para determinar quais áreas do trabalho artístico contém transparência.

Opções do nivelador de transparência

[Para o início](#)

É possível definir as Opções do nivelador de transparência ao criar, editar ou visualizar as predefinições do nivelador no Illustrator, InDesign ou Acrobat.

Opções de Realce (visualização)

Nenhum (Visualização de cores) Desativa a visualização.

Regiões complexas rasterizadas Destaca as áreas que serão rasterizadas por questões de desempenho (como determinado pelo seletor Equilíbrio de raster/vetor). Tenha em mente que o limite da área destacada tem maior probabilidade de sofrer problemas de costura (dependendo das configurações do driver de impressão e da resolução de rasterização). Para minimizar problemas de costura, selecione Recortar regiões complexas.

Objetos transparentes Destaca os objetos que são as origens da transparência, como os objetos com opacidade parcial (inclusive imagens com canais alfa), com modos de mistura e com máscaras de opacidade. Além disso, observe que estilos e efeitos podem conter transparência, e objetos de impressão sobreposta podem ser tratados como origens de transparência, se estiverem envolvidos na transparência ou se a impressão sobreposta precisar ser nivelada.

Todos os objetos afetados Destaca todos os objetos envolvidos na transparência, inclusive objetos transparentes e os sobrepostos por objetos transparentes. Os objetos destacados serão afetados pelo processo de nivelamento (seus traçados ou padrões serão expandidos, partes deles poderão ser rasterizadas, etc.).

Arquivos EPS vinculados afetados (somente no Illustrator) Destaca todos os arquivos EPS vinculados que são afetados por transparência.

Gráficos afetados (somente no InDesign) Destaca todo o conteúdo inserido afetado pela transparência ou por efeitos de transparência. Essa opção é útil para provedores de serviço que precisam ver gráficos que exigem atenção para serem impressos corretamente.

Padrões expandidos (Illustrator e Acrobat) Destaca todos os padrões que serão expandidos se envolvidos na transparência.

Traçados com contorno Destaca todos os traçados que terão contorno porque estão envolvidos na transparência ou porque a opção Converter todos os traçados em contornos está selecionada.

Texto com contorno (Illustrator e InDesign) Destaca todos os textos que terão contorno porque estão envolvidos na transparência ou porque a opção Converter todo o texto em contornos está selecionada.

Nota: Na saída final, o texto e os traçados com contorno podem ser exibidos de forma ligeiramente diferente dos nativos, especialmente traçados muito finos e texto com fonte muito pequena. Entretanto, a Visualização do nivelador não realça essa aparência alterada.

Rasterizar-Preencher texto e traçados (somente no InDesign) Destaca texto e traçados que tenham preenchimentos rasterizados como resultado do nivelamento.

Todas as regiões rasterizadas (Illustrator e InDesign) Destaca objetos e interseções de objetos que serão rasterizados porque não há outra forma de representá-los em PostScript ou eles são mais complexos do que o limite especificado pelo seletor Equilíbrio de raster/vetor. Por exemplo, a interseção de dois gradientes transparentes sempre será rasterizada, mesmo que o valor de Rasters/Vetores seja 100. A opção Todas as regiões rasterizadas também mostra gráficos rasterizados (como arquivos do Photoshop) envolvidos na transparência e efeitos de rasterização, como sombras e difusões. Observe que essa opção leva mais tempo do que as outras.

Opções predefinidas do nivelador de transparência

Nome/Predefinição Especifica o nome da predefinição. Dependendo da caixa de diálogo, você pode digitar um nome na caixa de texto Nome ou aceitar o padrão. É possível digitar o nome de uma predefinição existente para editá-la. No entanto, não é possível editar predefinições padrão.

Equilíbrio de raster/vetor Especifica a quantidade de informações vetoriais que será preservada. Maiores configurações preservam objetos vetoriais, enquanto menores configurações rasterizam mais objetos vetoriais; as configurações intermediárias preservam as áreas simples na forma vetorial e rasterizam as complexas. Selecione a menor configuração para rasterizar toda a arte.

Nota: A intensidade da rasterização depende da complexidade da página e dos tipos de objetos sobrepostos.

Resolução de traço e texto Rasteriza todos os objetos, inclusive imagens, arte-final de vetor, texto e gradientes, com a resolução especificada. O Acrobat e o InDesign permitem resolução máxima de 9600 pixels por polegada (ppi) para traços e de 1200 ppi para malhas de gradiente. O Illustrator permite resolução máxima de 9600 ppi para traços e malhas de gradiente. A resolução afeta a precisão das interseções quando niveladas. Resolução de traço e texto normalmente deve ser definida com um valor de 600-1200 para oferecer rasterização de alta qualidade, principalmente com tipos Serif ou de tamanho em pontos pequeno.

Resolução de gradiente e malhas Especifica a resolução para gradientes e objetos de malha do Illustrator que foram rasterizados como resultado do nivelamento, de 72 a 2400 ppi. A resolução afeta a precisão das interseções quando niveladas. A resolução de gradiente e malha deve normalmente ser definida entre 150 e 300 dpi, pois a qualidade de gradientes, sombras e difusão não melhora com resoluções maiores, mas o tempo de impressão e o tamanho do arquivo aumentam.

Converter todo o texto em contornos Converte todos os tipos de objeto (ponto, área e caminho) em contornos e descarta todas as informações de glifo de tipo em páginas com transparência. Essa opção garante que a largura do texto permaneça uniforme durante o nivelamento. Observe que ativar essa opção faz as fontes pequenas serem exibidas com maior espessura quando visualizadas no Acrobat ou impressas em impressoras desktop de baixa resolução. Ela não afeta a qualidade do tipo impresso em impressoras de alta resolução ou em fotocompositoras.

Converter todos os traçados em contornos Converte todos os traçados em caminhos preenchidos simples nas páginas com transparência. Essa opção garante que a largura dos traçados permaneça uniforme durante o nivelamento. Observe que ativar essa opção faz os traçados finos parecerem levemente mais espessos e pode afetar o desempenho do nivelador.

Recortar regiões complexas Garante que os limites entre a arte vetorial e a arte rasterizada fiquem junto aos caminhos do objeto. Essa opção reduz a costura em artefatos resultante da rasterização de parte de um objeto enquanto outra permanece na forma vetorial. No entanto, a seleção dessa opção pode resultar em caminhos muito complexos para serem processados pela impressora.



Costura, onde a rasterização e os vetores se encontram.

Nota: Alguns drivers de impressão processam arte rasterizada e vetorial de maneira diferente, o que às vezes resulta em uma transição visível de cores. Para minimizar problemas de transição visível, desative algumas configurações de gerenciamento de cores específicas de drivers de impressão. Essas configurações variam conforme a impressora, por isso consulte a documentação da sua impressora para obter detalhes.

(Somente no Illustrator) Selecionar preservar transparência alfa (somente na caixa de diálogo Nivelar transparência) Preserva a opacidade geral dos objetos nivelados. Com essa opção, os modos de mesclagem e as impressões sobrepostas são perdidos, mas a aparência é mantida dentro da arte final processada, junto com o nível de transparência alfa (como ao rasterizar a arte final usando um plano de fundo transparente). Preservar transparência alfa pode ser útil se você estiver exportando para arquivos SWF ou SVG, uma vez que ambos os formatos suportam a transparência alfa.

(Somente no Illustrator) Selecionar preservar cores especiais e impressões sobrepostas (somente na caixa de diálogo Nivelar transparência) Em geral, preserva as cores especiais. Isso também preserva a impressão sobreposta para objetos que não estão envolvidos na transparência. Marque essa opção se estiver imprimindo separações e o documento contiver cores especiais e objetos de impressão sobreposta. Desmarque essa opção ao salvar arquivos para uso em aplicativos de layout da página. Com essa opção selecionada, as áreas de impressão sobreposta que interagem com a transparência são niveladas, enquanto a impressão sobreposta em outras áreas é preservada. Os resultados são imprevisíveis quando a saída do arquivo é um aplicativo de layout de página.

Preservar impressão sobreposta (somente no Acrobat) Mistura a cor da arte transparente com a cor do plano de fundo para criar um efeito de impressão sobreposta.

Visualização das áreas de arte que serão niveladas

[Para o início](#)

Use as opções de visualização em Visualização do nivelador para destacar as áreas afetadas pelo nivelamento. Você pode usar essas informações codificadas por cores para ajustar as opções de nivelamento.

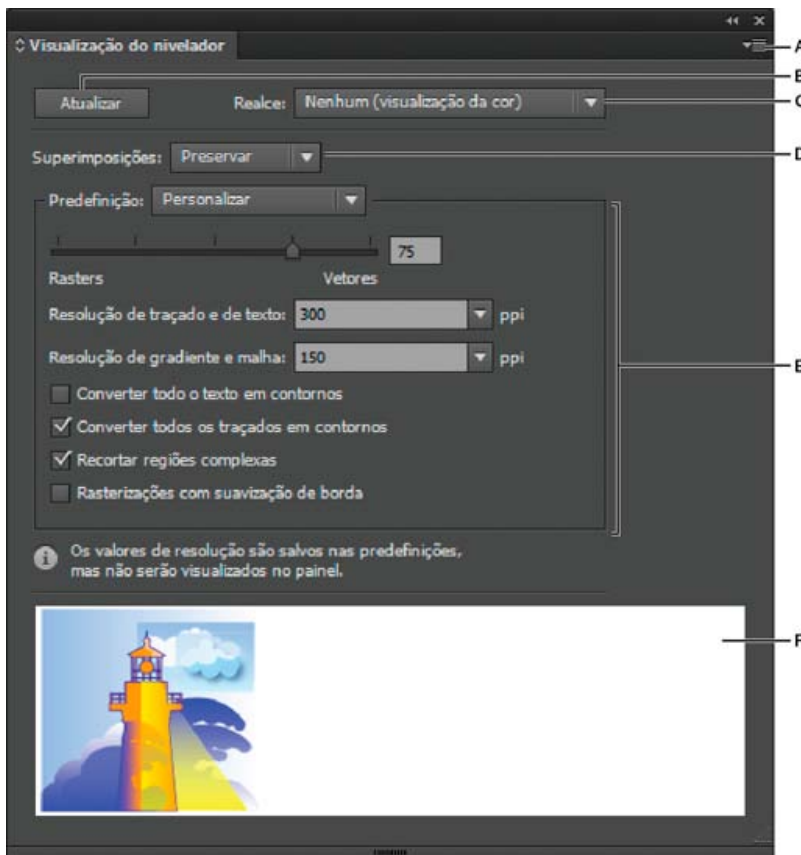
Nota: A Visualização do nivelador não se destina à visualização precisa de cores especiais, impressão sobreposta e modos de mistura. Em vez disso, use o modo Visualização de sobreposição para essas finalidades.

1. Exiba o painel (ou a caixa de diálogo) Visualização do Nivelador:
 - No Illustrator, escolha Janela > Visualização do nivelador.
 - No Acrobat, selecione Ferramentas > Produção de impressão > Visualização do nivelador.
 - No InDesign, escolha Janela > Saída > Visualização do Nivelador.
2. No menu Realce, selecione os tipos de áreas que você deseja destacar. A disponibilidade das opções depende do conteúdo da arte.
3. Selecione as configurações de nivelamento que deseja usar: Escolha uma predefinição ou, se disponível, defina opções específicas.
Nota: (Illustrator) Se as configurações de nivelamento não estiverem visíveis, selecione *Mostrar Opções* no menu do painel para exibi-las.
4. Se a arte contém objetos de impressão sobreposta que interagem com objetos transparentes, selecione, no Illustrator, uma opção no menu Impressões sobrepostas. É possível preservar, simular ou descartar impressões sobrepostas. No Acrobat, escolha Preservar impressão sobreposta para misturar a cor da arte transparente com a cor do plano de fundo para criar um efeito de impressão sobreposta.
5. Em qualquer momento, clique em Atualizar para exibir uma nova versão de visualização com base nas suas configurações. Dependendo da complexidade da arte-final, talvez você precise esperar alguns segundos até que a imagem de visualização apareça. No InDesign, também é possível escolher Atualizar realce automaticamente.
No Illustrator e no Acrobat, para ampliar a visualização, clique na área de visualização. Para aplicar menos zoom, clique com a tecla Alt pressionada (Windows), ou com a tecla Option pressionada (Mac OS), na área de visualização. Para deslocar a visualização, mantenha a barra de espaço pressionada e arraste para a área de visualização.

Visão geral do painel Visualização do nivelador

[Para o início](#)

Use as opções de visualização no painel Visualização do nivelador para realçar as áreas afetadas pelo nivelamento do trabalho artístico. Você pode usar essas informações para ajustar as opções de nivelamento e até mesmo usar o painel para salvar predefinições do nivelador. Para exibir o painel Visualização do nivelador, escolha Janela > Visualização do nivelador.



painel Visualização do nivelador

A. Menu do painel **B.** Botão Atualizar **C.** Menu Realce **D.** Menu Superimposição **E.** Configurações de nivelamento de transparência **F.** Área de visualização

Você pode controlar a velocidade e a qualidade da imagem de visualização selecionando uma opção no menu do painel. Selecione Visualização rápida para calcular a visualização mais rápida. Selecione Visualização detalhada para adicionar a opção Todas as regiões rasterizadas ao menu pop-up Realce (o cálculo dessa opção requer maior desempenho).

Lembre-se de que o painel Visualização do nivelador não foi planejado para visualização precisa de cores especiais, superimposições, modos

Sobre as predefinições de nivelador de transparência

Se você costuma exportar ou imprimir documentos que contêm transparência, pode automatizar o processo de nivelamento salvando as configurações em uma predefinição do nivelador de transparência. Assim você poderá aplicar essas configurações para saída de impressão e para salvar e exportar arquivos nos formatos PDF 1.3 (Acrobat 4.0), EPS e PostScript. Além disso, no Illustrator é possível aplicá-las ao salvar arquivos em versões anteriores do Illustrator ou ao copiar para a área de transferência. No Acrobat, você também pode aplicar essas configurações para otimizar PDFs.

Elas também controlam como ocorre o nivelamento quando você exporta para formatos que não dão suporte a transparência.

Você pode selecionar uma predefinição do nivelador no painel Avançado da caixa de diálogo Imprimir ou na caixa de diálogo específica do formato, exibida após a caixa de diálogo inicial Exportar ou Salvar como. Você pode criar suas próprias predefinições do nivelador ou escolher entre as opções padrão oferecidas pelo software. As configurações de cada um desses padrões foram concebidas para correlacionar qualidade e velocidade do nivelamento a uma resolução apropriada das áreas transparentes rasterizadas, dependendo do uso pretendido do documento:

[Alta resolução] destina-se a impressão comercial final e a provas de alta qualidade, como provas coloridas baseadas em separações.

[Resolução média] destina-se a provas de monitor e a documentos para impressão sob demanda que serão impressos em impressoras PostScript coloridas.

[Baixa resolução] destina-se a provas rápidas que serão impressas em impressoras de mesa em preto-e-branco e a documentos que serão publicados na Web ou exportados para SVG.

Criar ou editar uma predefinição do nivelador de transparência

Você pode salvar as predefinições de nivelador de transparência em um arquivo à parte, o que facilita o backup das predefinições ou sua disponibilização para provedores de serviços, clientes ou outras pessoas do seu grupo de trabalho. No InDesign, os arquivos de predefinições do nivelador de transparência têm a extensão .flst.

1. Escolha Editar > Predefinições de nivelador de transparência.
2. Execute um destes procedimentos:
 - Para criar uma nova predefinição, clique em Novo.
 - Para usar uma predefinição preestabelecida como base para outra, selecione-a na lista e clique em Novo.
 - Para editar uma predefinição existente, selecione-a e clique em Editar.

Nota: Não é possível editar as predefinições padrão do nivelador.

3. Defina opções de nivelamento.
4. Clique em OK para voltar à caixa de diálogo Predefinições de nivelador de transparência e clique em OK novamente.

Exportar e importar uma predefinição personalizada do nivelador de transparência

Você pode exportar e importar as predefinições de nivelador de transparência a fim de compartilhá-las com provedores de serviços, clientes ou outras pessoas do seu grupo de trabalho.

1. Escolha Editar > Predefinições de nivelador de transparência.
2. Selecione uma predefinição na lista.
3. Execute um destes procedimentos:
 - Para exportar uma predefinição para um arquivo à parte, clique em Salvar (InDesign) ou em Exportar (Illustrator), especifique um nome e um local e clique em Salvar.

Considere a possibilidade de salvar a predefinição fora da pasta de preferências do aplicativo. Dessa maneira, ela não será perdida caso você exclua suas preferências.

- Para importar predefinições de um arquivo, clique em Carregar (InDesign) ou em Importar (Illustrator). Localize e selecione o arquivo que contém a predefinição a ser carregada e clique em Abrir.

Renomear ou excluir uma predefinição personalizada do nivelador de transparência

1. Escolha Editar > Predefinições de nivelador de transparência.
2. Selecione uma predefinição na lista.
3. Execute um destes procedimentos:
 - Para renomear uma predefinição existente, clique em Editar, digite um novo nome e clique em OK.

- Para excluir uma predefinição, clique em Excluir e em OK para confirmar a exclusão.

Nota: Não é possível excluir as predefinições padrão.

Nivelar transparência para objetos individuais

[Para o início](#)

O comando Nivelar transparência permite ver qual será a aparência do seu trabalho artístico quando ele for nivelado. Por exemplo, você pode usar esse comando antes de salvar o arquivo no formato SWF (Flash) ou se estiver com problemas de imprimir uma arte legada na qual a transparência possa estar servindo como obstáculo.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Objeto > Nivelar transparência.
3. Selecione as configurações de nivelamento que você deseja usar, escolhendo uma predefinição ou definindo opções específicas.
4. Clique em OK.

Para salvar as configurações de nivelamento para uso com outros objetos e documentos na sessão atual, clique em Salvar predefinição. Se quiser criar uma predefinição permanente, escolha Editar > Predefinições de nivelador de transparência.

Rasterizar todo o trabalho artístico durante a impressão

[Para o início](#)

Ao imprimir com baixa resolução ou em uma impressora não PostScript, como uma impressora de mesa a jato de tinta, é possível rasterizar toda a arte final durante a impressão. Essa opção é útil ao imprimir documentos que contêm objetos complexos (como objetos com sombreamento suave ou gradientes) porque reduz a possibilidade de erros.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione 'Avançado' no lado esquerdo da caixa de diálogo 'Imprimir'.
3. Selecione 'Imprimir como bitmap'.

Essa opção estará disponível apenas se o driver da impressora selecionada suportar a impressão de bitmaps.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Predefinições de impressão

- [Criação de predefinições de impressão](#)
- [Aplicação de predefinições de impressão](#)
- [Edição de predefinições de impressão](#)
- [Exclusão de predefinições de impressão](#)
- [Exportação ou importação de predefinições de impressão](#)
- [Visualização de um resumo de configurações/predefinições de impressão](#)

Se você usa vários tipos de impressoras ou tarefas, pode automatizar tarefas de impressão salvando todas as configurações de saída como predefinições de impressão. As predefinições de impressão são uma forma rápida e confiável de imprimir tarefas que exigem configurações precisas de opções da caixa de diálogo 'Imprimir'.

Criação de predefinições de impressão


[Para o início](#)

Se você usa vários tipos de impressoras ou tarefas, pode automatizar tarefas de impressão salvando todas as configurações de saída como predefinições de impressão. As predefinições de impressão são uma forma rápida e confiável de imprimir tarefas que exigem configurações precisas de opções da caixa de diálogo 'Imprimir'.

É possível salvar e carregar predefinições de impressão para facilitar o backup ou a disponibilização para prestadores de serviços, clientes ou outras pessoas do seu grupo de trabalho.

É possível criar e revisar as predefinições de impressão na caixa de diálogo Predefinições de impressão.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Imprimir, ajuste as configurações de impressão e clique em Salvar predefinição . Digite um nome ou use o padrão e clique em OK. Com esse método, a predefinição é salva no arquivo de preferências.
- Selecione Editar > Predefinições de impressão e clique em Novo. Na caixa de diálogo Predefinições de impressão, digite um novo nome ou use o padrão, ajuste as configurações de impressão e clique em OK para retornar à caixa de diálogo Predefinições de impressão. Em seguida, clique em OK novamente.

Aplicação de predefinições de impressão


[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione uma predefinição no menu Predefinição de impressão. Se desejar, confirme as configurações da impressora na caixa de diálogo Imprimir.
3. Clique em Imprimir.

Edição de predefinições de impressão

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Imprimir, ajuste as configurações de impressão e clique em Salvar predefinição . Na caixa de diálogo Salvar predefinição exibida, digite um nome na caixa de texto ou use o nome atual. (Se o nome atual for uma predefinição existente, a gravação substituirá as configurações dessa predefinição.) Clique em OK.
- Selecione Editar > Predefinições de impressão, selecione uma predefinição na lista e clique em Editar. Ajuste nas configurações de impressão e clique em OK para voltar à caixa de diálogo Predefinições de impressão. Em seguida, clique em OK novamente.

É possível editar a predefinição padrão como faria com qualquer outro usando as etapas destacadas acima.

Exclusão de predefinições de impressão

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Predefinições de impressão.
2. Selecione as predefinições na lista e clique em Excluir. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar as predefinições adjacentes. Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) para selecionar as predefinições não adjacentes.

Exportação ou importação de predefinições de impressão

[Para o início](#)

Salve as predefinições de impressão em arquivos separados a fim de facilitar o backup ou a disponibilização para prestadores de serviços, clientes ou outras pessoas do seu grupo de trabalho.

1. Selecione Editar > Predefinições de impressão.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para exportar predefinições, selecione uma ou mais predefinições na lista e clique em Exportar. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar as predefinições adjacentes. Clique com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) para selecionar as predefinições não adjacentes. Especifique um nome e uma localização e clique em Salvar.
 - Para importar predefinições, clique em Importar. Localize e clique no arquivo que contém as predefinições a serem carregadas e clique em OK.

Salve as predefinições fora da pasta de preferências. Desse modo, elas não serão perdidas caso as preferências sejam excluídas.

Visualização de um resumo de configurações/predefinições de impressão

[Para o início](#)

Use o painel 'Resumo' da caixa de diálogo 'Imprimir' para exibir as configurações de saída antes de imprimi-las. Em seguida, ajuste-as conforme necessário. Por exemplo, é possível ver se o documento omitirá determinados gráficos para substituição de OPI pelo prestador de serviços.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Na caixa de diálogo Imprimir, clique em Resumo.
3. Para salvar o resumo como um arquivo de texto, clique em 'Salvar resumo'.
4. Aceite o nome de arquivo padrão ou digite outro nome para o arquivo de texto e clique em 'Salvar'.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Superimposição

Sobre superimposição

Configurar a superimposição

Fazer a superimposição em preto

Simular ou descartar a superimposição

Por padrão, quando você imprime cores opacas e sobrepostas, a cor na parte superior separa as cores abaixo dela. A superimposição impede separações e faz com que a tinta de impressão sobreposta na extremidade superior pareça transparente em relação à tinta subjacente.

Nos pontos em que as cores impressas de chapas separadas se sobrepõem ou ficam adjacentes umas às outras, o registro incorreto da prensa tipográfica pode gerar espaços entre as cores na saída final. Para compensar os possíveis espaços entre as cores no trabalho artístico, as gráficas utilizam uma técnica chamada de trapping para criar uma pequena área de sobreposição (também chamada de trapping) entre duas cores vizinhas. Você pode usar um programa especial e separado de trapping para criar trappings automaticamente ou pode usar o Illustrator para criar trappings manualmente.

Sobre superimposição

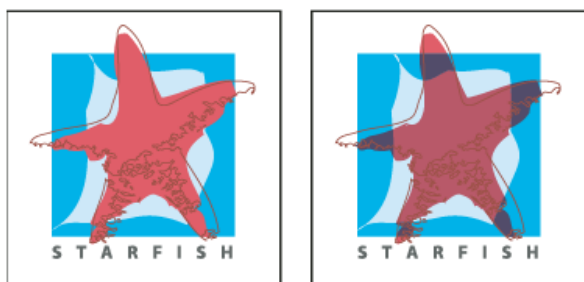
[Para o início](#)

Por padrão, quando você imprime cores opacas e sobrepostas, a cor na parte superior separa as cores abaixo dela. Você pode usar a superimposição para impedir a separação e fazer com que a tinta de impressão sobreposta na extremidade superior pareça transparente em relação à tinta subjacente. O grau de transparência na impressão depende da tinta, do papel e do método de impressão usado. Consulte a gráfica para determinar como essas variáveis afetarão o trabalho artístico final.

Convém usar a superimposição nas seguintes situações:

- Use a superimposição da tinta preta para auxiliar no registro. Como a tinta preta é opaca (e, geralmente, a última a ser impressa), ela não parece muito diferente quando impressa sobre uma cor ou sobre um plano de fundo branco. A superimposição do branco pode impedir o aparecimento de espaços entre o preto e áreas coloridas do trabalho artístico.
- Use a superimposição quando o trabalho artístico não compartilhar cores de tintas comuns e você quiser criar um trapping ou efeitos de tinta sobrepostos. Na superimposição de misturas de cores de processo ou cores personalizadas que não compartilham cores de tintas comuns, a cor de superimposição é adicionada à cor do plano de fundo. Por exemplo, se você imprimir um preenchimento 100% magenta sobre um preenchimento 100% ciano, os preenchimentos sobrepostos parecerão violeta e não magenta.

Depois de definir opções de superimposição, use o modo Visualização de superimposição (Exibir > Visualização de superimposição) para ver uma aproximação de como as cores de superimposição serão impressas. Também é preciso verificar com atenção as cores superimpostas em um trabalho artístico separado usando provas integrais (nas quais cada separação é mostrada em registro, em uma única folha de papel) ou provas sobrepostas (nas quais as separações são mostradas em registro, em folhas plásticas separadas empilhadas uma em cima das outras).



Cores separadas (por padrão) e com superimposição

Configurar a superimposição

[Para o início](#)

1. Selecione um ou mais objetos que você deseja superimpor.

2. No painel Atributos, selecione Preenchimento de superimposição, Traçado de superimposição ou ambos.

Se você usar a opção Superimposição em um traçado ou preenchimento 100% preto, a tinta preta poderá não ser opaca o suficiente para impedir que as cores de tintas subjacentes sejam mostradas. Para eliminar esse problema, use um preto de quatro cores (intenso) em vez de um 100% preto. Consulte sua gráfica para saber os percentuais exatos de cor que você deve adicionar ao preto.

Fazer a superimposição em preto

[Para o início](#)

Para fazer a superimposição de todo o preto no seu trabalho artístico, selecione a opção Superimposição em preto, na caixa de diálogo Imprimir, quando criar separações de cores. Essa opção funciona em todos os objetos que possuem preto aplicado por meio do canal de cor K. Entretanto, ela não funciona para objetos que parecem pretos por causa de suas configurações de transparência ou estilos de gráficos.

Você também pode usar o comando Superimposição em preto com o objetivo de configurar a superimposição para objetos que contêm uma porcentagem específica de preto. Para usar o comando Superimposição em preto:

1. Selecione todos os objetos que você deseja superimpor.
2. Selecione Editar > Editar cores > Superimposição em preto.
3. Insira a porcentagem de preto que você deseja superimpor. Todos os objetos com a porcentagem especificada serão superimpostos.
4. Selecione Preenchimento e/ou Traçado para especificar como aplicar a superimposição.
5. Para superimpor cores de processo que incluem ciano, magenta ou amarelo, além da porcentagem especificada de preto, selecione Incluir pretos com CMY.
6. Para superimpor cores especiais cujos equivalentes de processo incluam a porcentagem especificada de preto, selecione Incluir pretos especiais. Se você estiver superimpondo uma cor especial que contém cores de processo, além da porcentagem especificada de preto, selecione Incluir pretos com CMY e Incluir pretos especiais.

Para remover a superimposição de objetos que contêm uma porcentagem específica de preto, selecione Remover preto em vez de Adicionar preto, na caixa de diálogo Superimposição em preto.

Simular ou descartar a superimposição

[Para o início](#)

Na maioria dos casos, somente os dispositivos de separação oferecem suporte à superimposição. Ao imprimir em um composto, ou quando o trabalho artístico contém objetos superimpostos que interagem com objetos de transparência, você opta por simular ou descartar a superimposição.

1. Selecione Arquivo > Imprimir.
2. Selecione 'Avançado' no lado esquerdo da caixa de diálogo 'Imprimir'.
3. Selecione Simular ou Descartar, no menu Superimposições.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Automação de tarefas

Automação com ações

Sobre ações

Visão geral do painel Ações

Reprodução de uma ação em um arquivo

Gravação de uma ação

Inserir tarefas não graváveis em ações

Inserção de uma interrupção

Alteração das configurações durante a reprodução de uma ação

Exclusão de comandos de uma ação

Especificação da velocidade da execução

Editar e regravar ações

Gerenciamento de conjuntos de ação

Reproduzir uma ação em um lote de arquivos

Sobre ações

[Para o início](#)

Uma ação é uma série de tarefas reproduzidas em um único arquivo ou lote de arquivos — comandos de menu, opções de painel, ações de ferramenta e assim por diante. Por exemplo, é possível criar uma ação que altera o tamanho de uma imagem, aplica um efeito na imagem e, em seguida, salva o arquivo no formato desejado.

As ações podem incluir etapas que permitem a execução de tarefas que não podem ser gravadas (por exemplo, usando uma ferramenta de pintura). Também podem incluir controles modais que permitem digitar valores em uma caixa de diálogo enquanto uma ação é executada.

No Photoshop, ações são a base para droplets, ou seja, pequenos aplicativos que processam automaticamente todos os arquivos arrastados até os respectivos ícones.

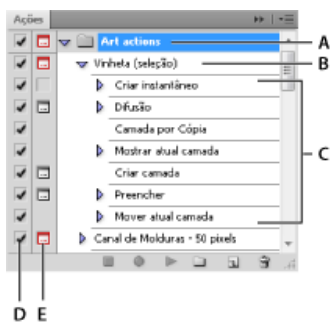
O Photoshop e o Illustrator vêm com ações predefinidas instaladas para auxiliá-lo na execução de tarefas comuns. Essas ações podem ser aplicadas da maneira em que se encontram, personalizadas para atender às necessidades específicas do usuário ou usadas como base para criar novas ações. As ações são armazenadas em conjuntos para ajudar na organização.

É possível gravar, editar, personalizar e fazer o processamento em lote das ações, e também gerenciar grupos de ações trabalhando com conjuntos de ações.

Visão geral do painel Ações

[Para o início](#)

O painel Ações (Janela > Ações) é usado para gravar, reproduzir, editar e excluir ações individuais. Esse painel também permite salvar e carregar arquivos de ações.



Painel Ações do Photoshop

A. Conjunto de ações **B.** Ação **C.** Comandos gravados **D.** Comando incluído **E.** Controle modal (ativa ou desativa)

Expansão e contração de conjuntos, ações e comandos

❖ Clique no triângulo à esquerda do conjunto, da ação ou do comando no painel Ações. Clique no triângulo com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para expandir ou contrair todas as ações de um conjunto ou todos os comandos de uma ação.

Visualização de ações somente por nome

❖ Escolha Modo Botão no menu do painel Ações. Escolha novamente o Modo Botão para retornar ao modo Lista.

Nota: não é possível visualizar conjuntos ou comandos individuais no modo Botão.

Seleção das ações no painel Ações

❖ Clique no nome da ação. Clique em nomes de ações com a tecla Shift pressionada para selecionar várias ações adjacentes, e clique nesses nomes com a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), pressionada para selecionar várias ações não adjacentes.

[Para o início](#)

Reprodução de uma ação em um arquivo

A reprodução de uma ação executa os comandos gravados da ação no documento ativo. (Algumas ações exigem que você faça uma seleção antes de reproduzir; outras podem ser executadas em um arquivo inteiro.) É possível excluir comandos específicos de uma ação ou reproduzir apenas um único comando. Se a ação incluir um controle modal, você poderá especificar valores ou usar ferramentas em uma caixa de diálogo quando a ação for interrompida.

Nota: no modo Botão, clicar em botão executa a ação inteira (embora os comandos já excluídos não sejam executados).

1. Se necessário, selecione os objetos em que deseja reproduzir a ação ou abra um arquivo.
2. Execute um destes procedimentos:
 - (Illustrator) Para reproduzir um conjunto de ações, selecione o nome do conjunto e clique no botão Reproduzir ► no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
 - Para reproduzir uma única ação, selecione o nome da ação e clique no botão Reproduzir no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
 - Se uma combinação de teclas tiver sido atribuída à ação, pressione essa combinação para reproduzir a ação automaticamente.
 - Para reproduzir somente parte de uma ação, selecione o comando a partir do qual você deseja iniciar a reprodução e clique no botão Reproduzir no painel Ações ou escolha Reproduzir no menu do painel.
 - Para reproduzir um único comando, selecione o comando e, em seguida, clique com o botão Ctrl pressionado (Windows) ou com o botão Command pressionado (Mac OS) no botão Reproduzir no painel Ações. Também é possível pressionar a tecla Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e clicar duas vezes no comando.


No Photoshop, para desfazer uma ação, tire um instantâneo no painel Histórico antes de reproduzir uma ação e, em seguida, selecione o instantâneo para desfazê-la.

[Para o início](#)

Gravação de uma ação

Quando uma nova ação é criada, os comandos e as ferramentas usados são adicionados a essa ação até que a gravação seja interrompida.


Para evitar erros, trabalhe em uma cópia: no início da ação, antes de aplicar outros comandos, grave o comando Arquivo > Salvar uma cópia (Illustrator) ou grave o comando Arquivo > Salvar como e selecione Como uma cópia (Photoshop). Como alternativa, no Photoshop, é possível clicar no botão Novo Instantâneo no painel Histórico para tirar um instantâneo da imagem antes de gravar a ação.

1. Abra um arquivo.
2. No painel Ações, clique no botão Criar Nova Ação , ou escolha Nova Ação no menu do painel Ações.
3. Digite um nome de ação, selecione um conjunto de ações e defina opções adicionais:

Tecla de função Atribui um atalho de teclado à ação. É possível escolher qualquer combinação de teclas de função, além das teclas Ctrl (Windows), ou Command (Mac OS), e Shift (por exemplo, Ctrl+Shift+F3), com as seguintes exceções: No Windows, a tecla F1 não pode ser usada, e as teclas F4 e F6 não podem ser usadas com a tecla Ctrl.

Nota: se você atribuir a uma ação o mesmo atalho que é usado para um comando, o atalho aplicará a ação em vez do comando.

Cor Atribui uma cor para exibição no modo Botão.

4. Clique em Começar a gravar. O botão Iniciar gravação no painel Ações fica vermelho .
5. Execute as operações e os comandos que serão gravados.

Nem todas as tarefas em ações podem ser gravadas diretamente, entretanto, é possível inserir as tarefas não graváveis usando os comandos no menu do painel Ações.

6. Para interromper a gravação, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação ou escolha Interromper Gravação no menu do painel Ações. (No Photoshop, também é possível pressionar a tecla Esc.)

Para retomar a gravação na mesma ação, escolha Iniciar Gravação no menu do painel Ações.

[Para o início](#)

Inserir tarefas não graváveis em ações

Nem todas as tarefas em ações podem ser gravadas diretamente. Por exemplo, não é possível gravar comandos nos menus Efeitos e Exibir, comandos que mostram ou ocultam painéis e o uso das ferramentas Seleção, Caneta, Pincel, Lápis, Gradiente, Malha, Conta-gotas, Balde de pintura em tempo real e Tesoura.

Para descobrir quais tarefas não podem ser gravadas, observe o painel Ações. Se o nome do comando ou ferramenta não aparecer após a execução da tarefa, ainda será possível adicionar a tarefa usando comandos no menu do painel Ações.

Para inserir uma tarefa não gravável depois de criar uma ação, selecione um item na ação após o qual você deseja inserir a tarefa. Em seguida, escolha o comando apropriado no menu do painel Ações.

Inserir um comando de menu não gravável

1. No menu do painel Ações, escolha Inserir item do menu.
2. Selecione o comando no seu respectivo menu ou comece a digitar o nome do comando na caixa de texto e clique em Localizar. Em seguida, clique em OK.

Inserir um caminho

❖ Selecione o caminho e escolha Inserir caminho de seleção, no menu do painel Ações.

Inserir a seleção de um objeto

1. Insira um nome para o objeto na caixa Nota do painel Atributos antes de começar a gravar. (Selecione Mostrar nota, no menu do painel Atributos, para exibir a caixa Nota.)
2. Ao gravar a ação, escolha Selecionar objeto, no menu do painel Ações.
3. Insira o nome do objeto e clique em OK.

Gravar opções de otimização para várias fatias na caixa de diálogo Salvar para a Web

❖ Defina as opções de otimização de fatias antes de começar a gravar a ação. Em seguida, pressione a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), e clique em Lembrar na caixa de diálogo Salvar para a Web.

Quando você gravar a ação, o Illustrator se lembrará das configurações.

Inserção de uma interrupção

[Para o início](#)

Em uma ação, é possível incluir interrupções que permitem executar uma tarefa cuja gravação não pode ser feita (por exemplo, usar uma ferramenta de pintura). Depois de completar a tarefa, clique no botão Reproduzir no painel Ações para completar a ação.

Também é possível exibir uma mensagem resumida no momento em que a ação atingir a interrupção como um lembrete do que é necessário fazer antes de prosseguir com a ação. Você pode incluir um botão Continuar na caixa de mensagens se não houver nenhuma outra tarefa a ser feita.



1. Escolha o local para inserir a interrupção, seguindo um destes procedimentos:
 - Selecione o nome de uma ação para inserir uma interrupção no final dessa ação.
 - Selecione um comando para inserir uma interrupção após esse comando.
2. Escolha Inserir Interrupção no menu do painel Ações.
3. Digite a mensagem a ser exibida.
4. Se desejar que a opção continue a ação sem que ela seja interrompida, selecione Continuar.
5. Clique em OK.

Uma interrupção pode ser inserida durante ou após a gravação da ação.

Alteração das configurações durante a reprodução de uma ação

[Para o início](#)

Por padrão, as ações são concluídas usando os valores especificados quando elas foram gravadas originalmente. Se desejar alterar as configurações para um comando dentro de uma ação, é possível inserir um controle modal. Um controle modal pausa uma ação para que seja possível especificar valores em uma caixa de diálogo ou utilizar uma ferramenta modal. (Uma ferramenta modal requer o pressionamento de Enter ou Return para que seu efeito seja aplicado—ao pressionar Enter ou Return, a ação reinicia suas tarefas.)

Um controle modal é indicado por um ícone de caixa de diálogo  à esquerda de um comando, uma ação ou um conjunto no painel Ações. Um ícone de caixa de diálogo vermelha  indica uma ação ou um conjunto em que alguns comandos (mas não todos) são modais. É possível definir um controle modal no modo Botão.

❖ Execute um destes procedimentos:

- Para ativar um controle modal para um comando em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome do comando. Clique novamente para desativar o controle modal.
- Para ativar ou desativar os controles modais de todos os comandos em uma ação, clique na caixa à esquerda do nome da ação.

Para ativar ou desativar controles modais para todas as ações de um conjunto, clique na caixa à esquerda do nome do conjunto.

[Para o início](#)

Exclusão de comandos de uma ação

É possível excluir comandos não mais desejados, que serão executados como parte de uma ação gravada. Não é possível excluir comandos no modo Botão.

1. Se necessário, expanda a listagem de comandos na ação clicando no triângulo à esquerda do nome da ação no painel Ações.
2. Execute um destes procedimentos:
 - Para excluir um único comando, clique à esquerda do nome do comando para desmarcar a marca de seleção. Clique novamente para incluir o comando.
 - Para excluir ou incluir todos os comandos ou ações em uma ação ou conjunto, clique na marca de seleção à esquerda do nome da ação ou do conjunto.
 - Para excluir ou incluir todos os comandos exceto o comando selecionado, clique na marca de seleção com a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada.

Para indicar que alguns dos comandos dentro da ação estão excluídos, no Photoshop, a marca de seleção da ação principal fica vermelha; no Illustrator, a marca de seleção da ação principal fica desativada.

[Para o início](#)

Especificação da velocidade da execução

É possível ajustar a velocidade de execução de uma ação ou interrompê-la para facilitar sua depuração.

1. Escolha Opções de Reprodução no menu do painel Ações.
2. Especifique uma velocidade e clique em OK:

Acelerado Executa a ação a uma velocidade normal (padrão).

Nota: *quando você reproduz uma ação em velocidade acelerada, a tela pode não ser atualizada com a execução da ação—arquivos podem ser abertos, modificados, salvos e fechados sem nunca aparecerem na tela, permitindo que a ação seja executada com mais rapidez. Se quiser ver os arquivos na tela conforme a ação é executada, especifique a velocidade Passo-a-Passo.*

Passo-a-Passo Conclui cada comando e redefine o desenho da imagem antes de prosseguir para o comando seguinte da ação.

Pausa de __ segundos Especifica o período de pausa que o aplicativo deve aplicar entre a execução de cada comando da ação.

[Para o início](#)

Editar e regravar ações

É fácil editar e personalizar ações. É possível ajustar as configurações de qualquer comando específico dentro de uma ação, adicionar comandos a uma ação existente ou passar por uma ação inteira e alterar uma ou todas as configurações.

Adição de comandos a uma ação

1. Execute um destes procedimentos:
 - Selecione o nome da ação para inserir um novo comando no final dessa ação.
 - Selecione um comando existente na ação após o qual inserir outro comando.
2. Clique no botão Iniciar Gravação ou escolha Iniciar Gravação no menu do painel Ações.
3. Grave os comandos adicionais.
4. Ao terminar, clique no botão Interromper Reprodução/Gravação no painel Ações ou escolha Interromper Gravação no menu do painel Ações.

Reorganização de comandos em uma ação

❖ No painel Ações, arraste um comando para seu novo local na mesma ação ou em outra. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.

Nova gravação de uma ação

1. Selecione a ação e escolha Gravar Novamente no menu do painel Ações.
2. Se uma ferramenta modal aparecer, use a ferramenta para criar um resultado diferente e pressione Enter ou Return, ou simplesmente pressione Enter ou Return para manter as mesmas configurações.
3. Se uma caixa de diálogo for exibida, altere as configurações e clique em OK para gravá-las ou clique em Cancelar para manter os mesmos valores.

Gravar uma única tarefa de novo

1. Selecione um objeto do mesmo tipo para o qual você deseja repetir a gravação da ação. Por exemplo, se uma tarefa apenas estiver disponível para objetos de vetor, você precisará ter um objeto de vetor selecionado ao repetir a gravação.
2. No painel Ações, clique duas vezes no comando.
3. Insira os novos valores e clique em OK.

Gerenciamento de conjuntos de ação

[Para o início](#)

É possível criar e organizar conjuntos de ações relacionadas a tarefas que podem ser salvas no disco e transferidas para outros computadores.

Nota: quaisquer ações criadas são listadas automaticamente no painel Ações, mas para realmente salvar uma ação sem o risco de perdê-la, caso exclua o arquivo de preferências (Illustrator) ou o arquivo do painel de Ações (Photoshop), é preciso salvá-la como parte de um conjunto de ações.

Salvamento de um conjunto de ações

1. Selecione um conjunto.
Se quiser salvar uma única ação, primeiro crie um conjunto de ações e mova a ação para o novo conjunto.
2. Escolha Salvar Ações no menu do painel Ações.
3. Digite um nome para o conjunto, escolha um local e clique em Salvar.

O arquivo pode ser salvo em qualquer lugar. É possível salvar somente todo o conteúdo de um conjunto no painel Ações, e não ações individuais.

Nota: (Somente Photoshop) Se você inserir o arquivo do conjunto de ações salvo na pasta Predefinições/Ações, o conjunto aparecerá na parte inferior do menu do painel Ações depois que reiniciar o aplicativo.

(Somente no Photoshop) Ao escolher o comando Salvar Ações, pressione **Ctrl+Alt (Windows)**, ou **Command+Option (Mac OS)**, para salvar as ações em um arquivo de texto. Esse arquivo pode ser usado para revisar ou imprimir o conteúdo de uma ação, mas não pode ser carregado novamente no Photoshop.

Carregamento de um conjunto de ações

Por padrão, o painel Ações exibe as ações predefinidas (enviadas com o aplicativo) e qualquer ação que você criar. Também é possível carregar ações adicionais no painel Ações.

❖ Execute um destes procedimentos:

- Escolha Carregar Ações no menu do painel Ações. Localize e selecione o arquivo de conjunto de ações e clique em Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).
- (Somente Photoshop) Selecione um conjunto de ações na parte inferior do menu do painel Ações.


Os arquivos de conjunto de ações do Photoshop têm a extensão .atn; os arquivos de conjunto de ações do Illustrator têm a extensão .aia.

Restauração de ações para o conjunto padrão

1. Escolha Redefinir Ações no menu do painel Ações.
2. Clique em OK para substituir as ações atuais no painel Ações pelo conjunto padrão, ou clique em Anexar para adicionar o conjunto de ações padrão às ações atuais no painel Ações.

Organização dos conjuntos de ações

Para ajudar a organizar ações, crie conjuntos de ações e salve-os em disco. Conjuntos podem ser organizados para diferentes tipos de trabalho (como editoração impressa e editoração on-line) e transferidos a outros computadores.

- Para criar um novo conjunto de ações, clique no botão Criar novo conjunto  no painel Ações ou escolha Novo Conjunto no menu do painel. Em seguida, digite o nome do conjunto e clique em OK.

Nota: se você pretende criar uma nova ação e agrupá-la em um novo conjunto, crie esse conjunto em primeiro lugar. O novo conjunto aparecerá no menu pop-up de conjuntos quando a nova ação for criada.

- Para mover uma ação para um conjunto diferente, arraste-a até esse conjunto. Quando a linha realçada estiver na posição desejada, solte o botão do mouse.
- Para renomear um conjunto de ações, clique duas vezes no nome do conjunto no painel Ações ou escolha Opções de Conjunto no menu do painel Ações. Em seguida, digite o novo nome do conjunto e clique em OK.
- Para substituir todas as ações no painel Ações por um novo conjunto, escolha Substituir Ações no menu do painel Ações. Selecione um arquivo de ações e clique Carregar (Photoshop) ou Abrir (Illustrator).

Importante: o comando Substituir Ações substitui todos os conjuntos de ações no documento atual. Antes de usar o comando, certifique-se de já ter salvo uma cópia do seu conjunto de ações atual usando o comando Salvar Ações.

Reproduzir uma ação em um lote de arquivos

O comando Lote permite reproduzir uma ação em uma pasta de arquivos e subpastas. Esse comando também pode ser usado de forma a preencher um modelo para gráficos orientados por dados com diferentes conjuntos de dados.

1. No menu do painel Ações, escolha Lote.
2. Em Reproduzir, selecione a ação que deseja reproduzir.
3. Em Origem, escolha a pasta na qual reproduzir a ação. Ou selecione Conjuntos de dados para reproduzir a ação em cada conjunto de dados no arquivo atual.

Se você selecionar uma pasta, poderá definir opções adicionais para a reprodução da ação.

4. Em Destino, especifique o que deseja fazer com os arquivos processados. É possível deixar os arquivos abertos sem salvar as alterações (Nenhum), salvar e fechar o arquivo no local atual (Salvar e fechar) ou salvar os arquivos em um local diferente (Pasta).

Dependendo da opção de Destino selecionada, é possível definir opções adicionais para salvar os arquivos.

5. Especifique como você deseja que o Illustrator faça o tratamento de erros durante o processo em lote. Se você selecionar Registrar erros em arquivo, clique em Salvar como e nomeie o arquivo de erros.
6. Clique em OK.

Salvar arquivos com as opções do comando Lote sempre faz com que esses arquivos sejam salvos no mesmo formato que os originais. Para criar um processo em lote que salve arquivos em um novo formato, grave o comando Salvar como ou Salvar uma cópia, seguido do comando Fechar, como parte da ação original. Em seguida, escolha Nenhum para Destino ao configurar o processo em lote.

Para realizar o processo em lote usando várias ações, crie uma nova ação e grave o comando Lote para cada ação a ser utilizada. Essa técnica também permite processar várias pastas em um único lote. Para realizar o processo em lote de várias pastas, crie aliases em uma pasta para as outras pastas que você deseja processar.

Opções de Lote

Se você selecionar Pasta em Origem, poderá definir as seguintes opções:

Substituir comandos “Abrir” da ação Abre os arquivos na pasta especificada e ignora os comandos Abrir gravados como parte da ação original.

Incluir todos os subdiretórios Processa todos os arquivos e pastas na pasta especificada.

Se a ação contiver comandos Salvar ou Exportar, será possível definir as seguintes opções:

Substituir comandos “Salvar” da ação Salva os arquivos processados na pasta de destino especificada e não em um local gravado na ação. Clique em Escolher para especificar a pasta de destino.

Substituir comandos “Exportar” da ação Exporta os arquivos processados para a pasta de destino especificada e não para um local gravado na ação. Clique em Escolher para especificar a pasta de destino.

Se você selecionar Conjuntos de dados para Origem, poderá definir uma opção para gerar nomes de arquivos ao substituir os comandos Salvar e Exportar:

Arquivo + Número Gera o nome do arquivo utilizando o nome de arquivo do documento original, removendo a extensão e acrescentando um número de três dígitos correspondente ao conjunto de dados.

Arquivo + Nome do conjunto de dados Gera o nome do arquivo utilizando o nome de arquivo do documento original, removendo a extensão e acrescentando um sublinhado e o nome do conjunto de dados.

Nome do conjunto de dados Gera o nome do arquivo utilizando o nome do conjunto de dados.

Mais tópicos da Ajuda



Automação com scripts

Executar um script

Instalar um script

Quando você executa um script, o computador realiza uma sequência de operações. Essas operações podem envolver apenas o Illustrator ou outros aplicativos, como programas de processamento de texto, planilha e gerenciamento de banco de dados.

O Illustrator oferece suporte a vários ambientes de scripts (incluindo Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript e ExtendScript). Você pode usar os scripts padrão que acompanham o Illustrator e pode criar os seus próprios scripts e adicioná-los ao submenu Scripts.

Para obter mais informações sobre scripts no Illustrator, veja a documentação mais recente em www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html. Os scripts de amostra são instalados na pasta Adobe Illustrator pasta Adobe Illustrator CS5/Script.

Executar um script

[Para o início](#)

❖ Selecione Arquivo > Scripts e selecione um script. Como alternativa, escolha Arquivo > Scripts > Outro script e navegue até um script.

Nota: Se você editar um script enquanto o Illustrator estiver em execução, será necessário salvar as alterações para que elas sejam efetivadas.

Instalar um script

[Para o início](#)

❖ Copie o script no disco rígido do computador.

Se você colocar o script na pasta Adobe Illustrator CS5 Scripts, ele aparecerá no submenu Arquivo > Scripts.

Se você inserir o script em outro local no disco rígido, poderá executá-lo no Illustrator escolhendo Arquivo > Scripts > Outro script.

Nota: Se você colocar um script na pasta Adobe Illustrator CS5/Scripts enquanto o Illustrator estiver em execução, será necessário reiniciar o aplicativo para que o script apareça no submenu Scripts.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gráficos orientados por dados por meio de modelos e variáveis

Visão geral do painel Variáveis

[Criar variáveis](#)

[Editar variáveis](#)

[Excluir variáveis](#)

[Editar objetos dinâmicos](#)

[Identificar objetos dinâmicos usando XML IDs](#)

[Conjuntos de dados](#)

[Sobre bibliotecas de variáveis](#)

[Salvar um modelo para gráficos orientados por dados](#)

No Illustrator, é possível transformar qualquer trabalho artístico em um modelo para gráficos orientados por dados. Para isso, basta definir quais objetos na prancheta são dinâmicos (alteráveis) com o uso de variáveis. Use variáveis para alterar strings de texto, imagens vinculadas, dados de gráficos e a configuração de visibilidade de objetos no trabalho artístico. Além disso, você pode criar diferentes conjuntos de dados de variáveis para ver facilmente qual será a aparência do seu modelo quando ele for renderizado.

Gráficos orientados por dados possibilitam a produção rápida e precisa de várias versões de um trabalho artístico. Por exemplo, digamos que você precise produzir 500 banners da Web diferentes com base no mesmo modelo. Preencher manualmente o modelo com dados (imagens, texto etc.) é demorado. Em vez disso, você pode usar um script que faça referência a um banco de dados para gerar os banners da Web.

Gráficos orientados por dados foram projetados para uso em ambientes de trabalho cooperativos. Estes são alguns exemplos de como os gráficos orientados por dados se adaptam a diferentes funções:

- Se você for um designer, a criação de um modelo lhe dará controle sobre os elementos dinâmicos do seu design. Quando o modelo for entregue para produção, apenas os dados de variáveis serão modificados.
- Se você for um desenvolvedor, poderá codificar variáveis e conjuntos de dados diretamente em um arquivo XML. O designer poderá então importar as variáveis e os conjuntos de dados em um arquivo do Illustrator para criar um design com base nas suas especificações.
- Se você for responsável pela produção, poderá usar scripts no Illustrator ou o comando Lote. É possível também usar um servidor de criação dinâmica de imagens, como o Adobe® Scene7, para automatizar ainda mais o processo de renderização.

Visão geral do painel Variáveis

[Para o início](#)

Use o painel Variáveis (Janela > Variáveis) para trabalhar com variáveis e conjuntos de dados. O tipo e o nome de cada variável no documento estão listados no painel. Se a variável estiver vinculada a um objeto, a coluna Objetos exibirá o nome do objeto vinculada, como consta no painel Camadas.





Painel Variáveis

A. Conjunto de dados **B.** Menu do painel **C.** Tipo de variável **D.** Nome da variável **E.** Nome do objeto vinculado

O painel Variáveis usa os seguintes ícones para indicar o tipo de uma variável:

- Variável de visibilidade
- Variável de string de texto **T**
- Variável de arquivo vinculado

- Variável de dados de gráficos .
- Variável sem tipo (não vinculada) .

É possível classificar as linhas clicando em itens na barra do cabeçalho: por nome da variável, nome do objeto ou tipo de variável.


Criar variáveis

[Para o início](#)

É possível criar quatro tipos de variáveis no Illustrator: Dados de gráficos, Arquivos vinculados, String de texto e Visibilidade. O tipo de uma variável indica que atributos de objetos são modificáveis (dinâmicos).

Nota: O menu do painel *Variáveis* também fornece comandos para a criação de variáveis.

Criar uma variável de Visibilidade

❖ Selecione os objetos que deseja mostrar ou ocultar e clique no botão Tornar a visibilidade dinâmica , no painel Variáveis.

Criar uma variável de String de texto

❖ Selecione um objeto de texto e clique no botão Tornar o objeto dinâmico , no painel Variáveis.


Criar uma variável de Arquivo vinculado

❖ Selecione um arquivo vinculado e clique no botão Tornar o objeto dinâmico, no painel Variáveis.

Criar uma variável de Dados de gráficos

❖ Selecione um objeto de gráfico e clique no botão Tornar o objeto dinâmico, no painel Variáveis.

Criar uma variável sem vinculá-la a um objeto

❖ Clique no botão Nova variável , no painel Variáveis. Para vincular subsequentemente um objeto à variável, selecione o objeto e a variável e clique no botão Tornar a visibilidade dinâmica ou Tornar o objeto dinâmico.

Editar variáveis

[Para o início](#)

É possível editar o nome ou o tipo de uma variável, desvincular uma variável e bloquear uma variável usando o painel Variáveis.

A desvinculação de uma variável quebra o elo entre ela e seu objeto. O bloqueio de variáveis impede a criação e a exclusão de variáveis e a edição de suas opções. Entretanto, você pode vincular e desvincular objetos a variáveis bloqueadas.

Alterar o nome e o tipo de uma variável

❖ Clique duas vezes na variável, no painel Variáveis. Como alternativa, selecione a variável no painel Variáveis e escolha Opções de variável, no menu do painel Variáveis.

Desvincular uma variável

❖ Clique no botão Desvincular variável , no painel Variáveis, ou escolha Desvincular variável no menu desse painel.


Bloquear ou desbloquear todas as variáveis em um documento

❖ Clique no botão Bloquear/Desbloquear variáveis  ou , no painel Variáveis.

Excluir variáveis

[Para o início](#)

A exclusão de uma variável a remove do painel Variáveis. Se você excluir uma variável vinculada a um objeto, esse objeto se tornará estático (a menos que ele também esteja vinculado a uma variável de tipo diferente).

1. Selecione uma variável que você deseja excluir.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Excluir variável , no painel Variáveis, ou escolha Excluir variável no menu desse painel.
 - Para excluir a variável sem confirmação, arraste-a até o ícone Excluir variável.

Editar objetos dinâmicos

[Para o início](#)

Altere os dados associados a uma variável editando o objeto ao qual ela está vinculada. Por exemplo, se estiver trabalhando com uma variável de Visibilidade, altere o estado de visibilidade do objeto no painel Camadas. A edição de objetos dinâmicos permite criar vários conjuntos de

dados para uso no modelo.

1. Selecione um objeto dinâmico na prancheta ou siga um destes procedimentos para selecionar automaticamente um objeto dinâmico:
 - Clique em uma variável com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada no painel Variáveis.
 - Selecione uma variável no painel Variáveis e escolha Selecionar objeto vinculado no menu desse painel.
 - Para selecionar todos os objetos dinâmicos, escolha Selecionar todos os objetos vinculados, no menu do painel Variáveis.
2. Edite os dados associados ao objeto da seguinte maneira:
 - Para o texto, edite a string de texto na prancheta.
 - Para arquivos vinculados, substitua a imagem usando o painel Vínculos ou o comando Arquivo > Inserir.
 - Para gráficos, edite os dados na caixa de diálogo Dados do gráfico.
 - Para todos os objetos com visibilidade dinâmica, altere o estado de visibilidade do objeto no painel Camadas.

Identificar objetos dinâmicos usando XML IDs

[Para o início](#)

O painel Variáveis exibe os nomes de objetos dinâmicos que constam no painel Camadas. Se você salvar o modelo no formato SVG para uso com outros produtos da Adobe, esses nomes de objetos deverão estar em conformidade com as convenções de nomeação XML. Por exemplo, nomes XML devem começar com uma letra, um sublinhado ou dois pontos e não podem conter espaços.

O Illustrator atribui automaticamente um ID XML válido a cada objeto dinâmico criado. Para ver, editar e exportar nomes de objetos usando IDs XML, selecione Editar > Preferências > Unidades (Windows) ou Illustrator > Preferências > Unidades (Mac OS) e selecione XML ID.


Conjuntos de dados

[Para o início](#)

Um conjunto de dados é um agrupamento de variáveis e dados associados. Ao criar um conjunto de dados, você captura um instantâneo dos dados dinâmicos que estão atualmente exibidos na prancheta. É possível alternar entre conjuntos de dados para carregar diferentes dados em um modelo.

O nome do conjunto de dados atual aparece no tipo do painel Variáveis. Se você alterar o valor de uma variável, de forma que a prancheta deixe de refletir os dados armazenados no conjunto, o nome desse conjunto será exibido em itálico. Em seguida, é possível criar um novo conjunto de dados ou atualizar o conjunto de dados existente de forma a substituir os dados salvos pelos novos dados.

Criar um conjunto de dados

❖ Clique no botão Capturar conjunto de dados , no painel Variáveis. Como alternativa, escolha Capturar conjunto de dados, no menu do painel Variáveis.

Alternar entre conjuntos de dados

❖ Selecione um conjunto de dados na lista Conjunto de dados do painel Variáveis. Como alternativa, clique no botão Conjunto de dados anterior ◀ ou Próximo conjunto de dados ▶.

Aplicar os dados na prancheta ao conjunto de dados atual

❖ Selecione Atualizar conjunto de dados, no menu do painel Variáveis.

Renomear um conjunto de dados

❖ Edite o texto diretamente na caixa de texto Conjunto de dados. Como alternativa, clique duas vezes nas palavras Conjunto de dados: (à esquerda da caixa de texto Conjunto de dados), insira um novo nome e clique em OK.

Excluir um conjunto de dados

❖ Selecione Excluir conjunto de dados, no menu do painel Variáveis.

Sobre bibliotecas de variáveis

[Para o início](#)

Em um ambiente cooperativo, a coordenação entre membros da equipe é essencial para o sucesso de um projeto. Por exemplo, em uma empresa que cria sites da Web, o designer é responsável pela aparência e conteúdo do site, enquanto o desenvolvedor é responsável pelos scripts e o código subjacente. Se o designer trocar o layout da página da Web, essas alterações deverão ser comunicadas ao desenvolvedor. Da mesma forma, se o desenvolvedor precisar adicionar funcionalidade à página da Web, talvez seja necessário atualizar o seu design.

Bibliotecas de variáveis permitem que designers e desenvolvedores coordenem o trabalho por meio de um arquivo XML. Por exemplo, um designer pode criar um modelo para cartões de visita no Illustrator e exportar dados de variáveis como um arquivo XML. Dessa forma, o desenvolvedor pode usar o arquivo XML para vincular variáveis e conjuntos de dados a um banco de dados e gravar um script de modo a

renderizar o trabalho artístico final. Esse fluxo de trabalho também pode ser invertido; ou seja, o desenvolvedor codifica os nomes de variáveis e conjuntos de dados em um arquivo XML e o designer importa as bibliotecas de variáveis em um documento do Illustrator.

Para importar variáveis no Illustrator a partir de um arquivo XML, escolha Carregar biblioteca de variáveis, no menu do painel Variáveis.

Para exportar variáveis do Illustrator para um arquivo XML, escolha Salvar biblioteca de variáveis, no menu do painel Variáveis.

Salvar um modelo para gráficos orientados por dados

[Para o início](#)

Ao definir variáveis em um documento do Illustrator, você cria um modelo para gráficos orientados por dados. É possível salvar esse modelo no formato SVG para uso com outros produtos da Adobe, como o Adobe® Graphics Server. Por exemplo, um desenvolvedor que trabalha com o Adobe Graphics Server pode vincular as variáveis no arquivo SVG diretamente a um banco de dados ou a outra fonte de dados.

1. Selecione Arquivo > Salvar como, insira um nome de arquivo, selecione SVG como formato de arquivo e clique em Salvar.
2. Clique em Mais opções e selecione Incluir dados do Adobe Graphics Server. Essa opção inclui todas as informações necessárias para a substituição de variáveis no arquivo SVG.
3. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gráficos

Gráficos

[Criação de gráficos](#)

[Formatação de gráficos](#)

[Adição de imagens e símbolos a gráficos](#)

[Para o início](#)

Criação de gráficos

Gráficos permitem comunicar informações estatísticas de maneira visual. No Adobe Illustrator, você pode criar nove tipos diferentes de gráficos e personalizá-los de forma a atender às suas necessidades. Clique na ferramenta de gráfico e mantenha-a pressionada no painel Ferramentas para ver todos os diferentes tipos de gráficos que podem ser criados.

Criar um gráfico

1. Selecione uma ferramenta de gráfico.

A ferramenta de gráfico inicialmente utilizada determina o tipo de gráfico gerado pelo Illustrator. Entretanto, mais tarde, esse tipo de gráfico pode ser facilmente alterado.

2. Defina as dimensões do gráfico de qualquer uma destas duas maneiras:

- Arraste diagonalmente a partir do canto no qual você deseja que o gráfico comece até o canto oposto. Arraste com a tecla Alt (Windows), ou Option (Mac OS), pressionada para desenhar o gráfico a partir do seu centro. Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir o gráfico a um quadrado.
- Clique no local em que deseja criar o gráfico. Insira uma largura e uma altura para o gráfico e clique em OK.

Nota: As dimensões definidas referem-se ao corpo principal do gráfico e não abrangem os rótulos e a legenda correspondentes.

3. Insira dados para o gráfico na janela Dados do gráfico.

Importante: Os dados do gráfico devem estar dispostos em uma ordem específica, que varia de acordo com o tipo de gráfico. Antes de começar a digitar dados, leia sobre como organizar rótulos e conjuntos de dados na planilha.

4. Clique no botão Aplicar , ou pressione a tecla Enter no teclado numérico, para criar o gráfico.

A janela Dados do gráfico permanecerá aberta até você fechá-la. Isso permite alternar facilmente entre a edição de dados de gráfico e o trabalho na prancheta.



Ajustar a largura da coluna ou a precisão decimal

O ajuste da largura da coluna não tem efeito sobre a largura de colunas no gráfico, possibilitando apenas a visualização de mais ou menos dígitos em uma determinada coluna.

Com o valor padrão de 2 decimais, o número 4 inserido em uma célula aparece na caixa da janela Dados do gráfico como 4,00, enquanto o número 1,55823 inserido em uma célula aparece como 1,56.

Ajustar a largura das colunas

❖ Siga um destes procedimentos:

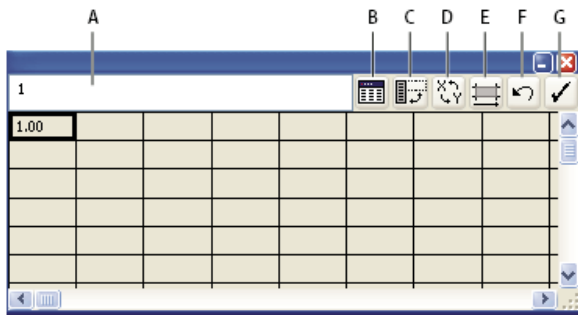
- Clique no botão Estilo de célula  e insira um valor entre 0 e 20 na caixa de texto Largura da coluna.
- Posicione o ponteiro na borda da coluna que você deseja ajustar. O ponteiro se transforma em uma seta dupla . Em seguida, arraste a alça até a posição desejada.

Ajustar a precisão decimal para células

❖ Clique no botão Estilo de célula e insira um valor entre 0 e 10 na caixa de texto Número de decimais.


Inserir dados de gráficos




Use a janela Dados do gráfico para inserir os dados do seu gráfico. A janela Dados do gráfico aparece automaticamente quando uma ferramenta de gráfico é utilizada, permanecendo aberta até você fechá-la.



Janela Dados do gráfico

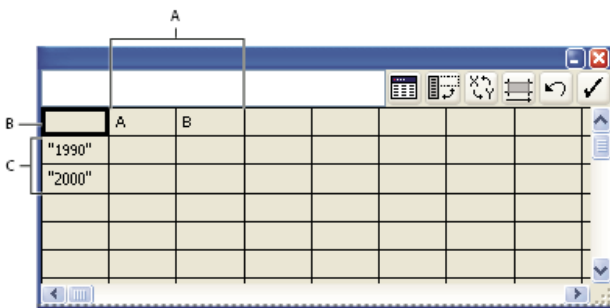
A. Caixa de texto de entrada B. Importar dados C. Transpor linha/coluna D. Alternar x/y E. Estilo de célula F. Reverter G. Aplicar

- Exiba a janela Dados do gráfico para um gráfico existente: selecione o gráfico inteiro com a ferramenta Seleção e escolha Objeto > Gráfico > Dados.
- Insira dados de qualquer uma destas maneiras:
 - Selecione uma célula na planilha e insira os dados na caixa de texto localizada no topo da janela. Pressione Tab para informar os dados e selecionar a célula seguinte na mesma linha, pressione Enter ou Return para informar os dados e selecionar a célula seguinte na mesma coluna, use as teclas de seta para mover de célula a célula ou simplesmente clique em outra célula para selecioná-la.
 - Copie dados de um aplicativo de planilha, como o Lotus® 1-2-3 ou o Microsoft Excel. Na janela Dados do gráfico, clique na célula que será a célula superior esquerda dos dados a serem colados e escolha Editar > Colar.
 - Use um aplicativo de processamento de texto para criar um arquivo de texto no qual os dados de cada célula sejam separados por tabulação e os dados de cada linha sejam separados por um retorno de parágrafo. Os dados apenas podem conter pontos ou vírgulas decimais; caso contrário, não serão plotados. (Por exemplo, insira 732000 e não 732.000.) Na janela Dados do gráfico, clique na célula que será a célula superior esquerda dos dados a serem importados, clique no botão Importar dados  e selecione o arquivo de texto.

Nota: Se você inserir acidentalmente os dados do gráfico em ordem inversa (ou seja, em linhas em vez de colunas, ou vice-versa), clique no botão Transpor  para alternar as colunas e linhas de dados. Para alternar os eixos x e y de gráficos de dispersão, clique no botão Alternar X/Y .
- Clique no botão Aplicar , ou pressione a tecla Enter no teclado numérico, para gerar novamente o gráfico.

Usar rótulos e conjuntos de dados de gráficos

Rótulos são palavras ou números que descrevem duas coisas: os conjuntos de dados que você deseja comparar e as categorias nas quais deseja compará-los. Para gráficos de colunas, colunas empilhadas, barras, barras empilhadas, linhas, áreas e radar, os rótulos são inseridos na planilha desta maneira:



Rótulos na janela Dados do gráfico

A. Rótulos de conjuntos de dados B. Célula em branco C. Rótulos de categoria

Inserir rótulos

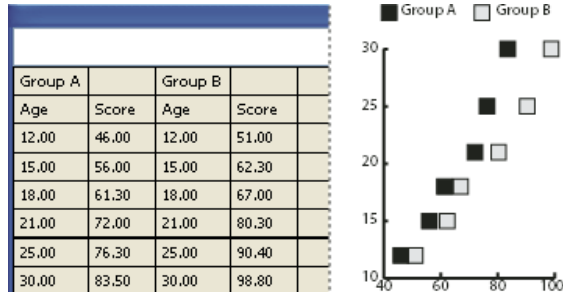
- ❖ Para gráficos de colunas, colunas empilhadas, barras, barras empilhadas, linhas, áreas e radar, insira rótulos na planilha desta maneira:
 - Se quiser que o Illustrator gere uma legenda para o gráfico, exclua o conteúdo da célula superior esquerda e deixe-a em branco.
 - Insira rótulos para os diferentes conjuntos de dados na linha superior das células. Esses rótulos aparecerão na legenda. Se não quiser que o Illustrator gere uma legenda, não insira rótulos de conjuntos de dados.
 - Insira rótulos para as categorias na coluna esquerda das células. Em geral, as categorias são unidades de tempo, como dias, meses ou anos. Esses rótulos aparecem ao longo do eixo horizontal ou vertical do gráfico, exceto pelos gráficos de radar, cujos rótulos resultam, cada um, em um eixo separado.
 - Para criar rótulos formados apenas de números, delimite esses números com aspas retas. Por exemplo, para usar o ano 1996 como rótulo, insira "1996".

- Para criar quebras de linha nos rótulos, use a tecla de barra vertical para separar as linhas. Por exemplo, digite Total|de assinaturas|em 1996 para produzir o seguinte rótulo de gráfico:

Total
de assinaturas
em 1996

Inserir conjuntos de dados para gráficos de dispersão

Um gráfico de dispersão é diferente dos outros tipos de gráfico uma vez que ambos os eixos medem valores, não havendo categorias.

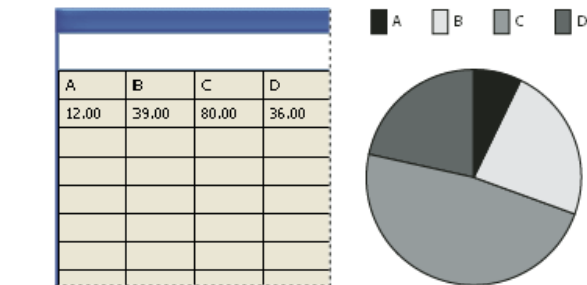


Dados de gráficos de dispersão

- Insira rótulos de conjuntos de dados em toda segunda célula ao longo da linha superior da planilha, começando pela primeira célula. Esses rótulos aparecerão na legenda.
- Insira dados do eixo y na primeira coluna e dados do eixo x na segunda coluna.

Inserir conjuntos de dados para gráficos de pizza

Os conjuntos de dados para gráficos de pizza são organizados de forma semelhante aos outros gráficos. Entretanto, cada linha de dados na planilha gera um gráfico diferente.

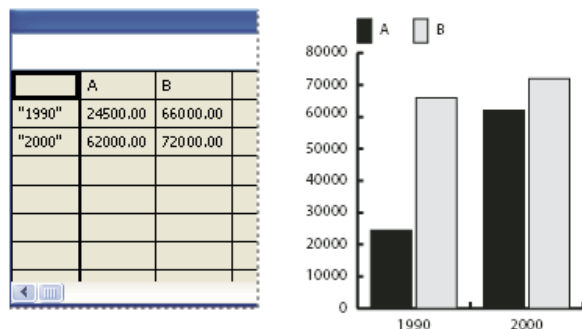


Dados de gráficos de pizza

- Insira rótulos de conjuntos de dados usando o mesmo procedimento válido para gráficos de colunas, colunas empilhadas, barras, barras empilhadas, linhas, áreas e radar. Insira rótulos de categoria se quiser gerar nomes de gráfico.
- Para criar um único gráfico de pizza, faça a plotagem de apenas uma linha de dados, correspondendo a todos os valores positivos ou a todos os valores negativos.
- Para criar vários gráficos de pizza, faça a plotagem de linhas adicionais de dados, correspondendo a todos os valores positivos ou a todos os valores negativos. Por padrão, o tamanho dos gráficos de pizza individuais é proporcional ao total de dados em cada gráfico.

Inserir conjuntos de dados para gráficos de colunas, barras, linhas, áreas e radar

Depois de inserir os rótulos para o gráfico, você estará pronto para inserir cada conjunto de dados na coluna apropriada.



Dados de gráficos de colunas

Gráficos de colunas, colunas empilhadas, barras e barras empilhadas A altura da coluna ou o comprimento da barra corresponde à quantidade que está sendo comparada. Para gráficos de colunas ou barras, é possível combinar valores positivos e negativos. Os valores negativos aparecem como colunas que se estendem abaixo do eixo horizontal. Para gráficos de colunas empilhadas, os números devem ser todos positivos ou todos negativos.

Gráficos de linhas Cada coluna de dados corresponde a uma linha no gráfico de linhas. É possível combinar valores positivos e negativos em um gráfico de linhas.

Gráficos de áreas Os valores devem ser todos positivos ou todos negativos. Cada linha de dados inseridos corresponde a uma área preenchida no gráfico de áreas. Gráficos de áreas adicionam valores de cada coluna aos totais da coluna anterior. Portanto, mesmo que gráficos de áreas e gráficos de linhas contenham os mesmos dados, eles aparecerão substancialmente diferentes.

Gráficos de radar Cada número é plotado em um eixo e conectado aos outros no mesmo eixo de forma a criar uma "teia". É possível combinar valores positivos e negativos em um gráfico de radar.

Formatação de gráficos

[Para o início](#)

Formatação e personalização de gráficos

Gráficos podem ser formatados de várias maneiras. Por exemplo, você pode alterar a aparência e a posição dos eixos do gráfico, adicionar sombras projetadas, mover a legenda e combinar diferentes tipos de gráfico. É possível exibir as opções de formatação de um gráfico selecionando-o com a ferramenta Seleção e escolhendo Objeto > Gráfico > Tipo.

Também é possível personalizar um gráfico manualmente de diversas maneiras. Você pode alterar as cores do sombreado, alterar a fonte e o estilo de texto, mover, refletir, distorcer, girar ou dimensionar qualquer parte do gráfico (ou todas as partes) e personalizar designs de colunas e marcadores. Também pode aplicar transparência, gradientes, misturas, traçados de pincel, estilos de gráfico e outros efeitos aos gráficos. Esses tipos de alterações sempre devem ser aplicados por último, uma vez que a nova geração do gráfico irá removê-los.

Para ter ideias de como personalizar gráficos, confira os exemplos na pasta Cool Extras/Sample Files/Graph Designs, dentro da pasta de aplicativo do Illustrator.

Lembre-se de que um gráfico é um objeto agrupado relacionado aos seus dados. Nunca desagrupe o gráfico; caso contrário, não poderá alterá-lo. Para editar um gráfico, selecione as partes que deseja editar sem desagrupar o gráfico, usando a ferramenta Seleção direta ou Seleção de grupos.

Também é importante compreender como os elementos de um gráfico estão relacionados. O gráfico inteiro, com suas legendas, é um grupo. Todos os conjuntos de dados são um subgrupo do gráfico e, por sua vez, cada conjunto de dados com sua caixa de legenda é um subgrupo de todos os conjuntos de dados. Cada valor é um subgrupo do seu conjunto de dados e assim por diante. Nunca desagrupe ou reagrupe objetos que estiverem dentro do gráfico.

Alterar o tipo de gráfico

1. Selecione um gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
3. Na caixa de diálogo Tipo de gráfico, clique no botão correspondente ao tipo de gráfico desejado e clique em OK.

Nota: Quando objetos de gráfico são pintados com gradientes, a alteração dos tipos de gráfico pode causar resultados inesperados. Para evitar resultados indesejados, não aplique gradientes até o momento de finalizar o gráfico ou use a ferramenta Seleção direta para selecionar objetos pintados com gradiente e pinte esses objetos com uma cor de processo, reaplicando os gradientes originais em seguida.

Formatar os eixos de um gráfico

Com exceção dos gráficos de pizza, todos os gráficos têm um eixo de valor, que exibe a unidade de medida do gráfico. Você pode optar por exibir o eixo de valor em um lado ou nos dois lados do gráfico. Gráficos de barras, barras empilhadas, colunas, colunas empilhadas, linhas e áreas também têm um eixo de categoria, que define as categorias de dados no gráfico.

Você pode controlar quantas marcas de escala aparecem em cada eixo, alterar o comprimento dessas marcas e adicionar um prefixo e um sufixo aos números no eixo.

1. Selecione o gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
3. Para alterar a posição do eixo de valor, selecione uma opção no menu Eixo de valor.
4. Para formar as marcas de escala e os rótulos, selecione um eixo no menu pop-up localizado no topo da caixa de diálogo e defina as seguintes opções:

Valores de escala Determina o posicionamento de marcas de escala nos eixos de valores, eixos esquerdos, eixos direitos, eixos inferiores ou eixos superiores. Selecione Substituir valores calculados, para calcular manualmente o posicionamento das marcas de escala. Aceite os valores definidos quando o gráfico foi criado ou insira um valor mínimo, um valor máximo e o número de divisões entre os rótulos.


Marcas de escala Determina o comprimento das marcas de escala e o número de marcas de escala por divisão. Para eixos de categoria, selecione Desenhar marcas de escala entre rótulos, para desenhar marcas de escala em qualquer um dos lados de rótulos ou colunas, ou

cancela a seleção dessa opção para centralizar as marcas de escala sobre rótulos ou colunas.

Adicionar rótulos Especifica um prefixo e um sufixo para números em eixos de valores, eixos esquerdos, eixos direitos, eixos inferiores ou eixos superiores. Por exemplo, você pode adicionar um sinal de cifrão ou um sinal de porcentagem a números de eixos.

Atribuir diferentes escalas aos eixos de valores

Se o seu gráfico tiver um eixo de valor em ambos os lados, você poderá atribuir um conjunto de dados diferente a cada eixo. Isso faz com que o Illustrator gere uma escala diferente para cada eixo. Essa técnica é especialmente útil quando você combina diferentes tipos de gráfico no mesmo gráfico.

1. Selecione a ferramenta Seleção de grupos .
2. Clique na legenda do conjunto de dados que você deseja atribuir ao eixo.
3. Sem mover da legenda o ponteiro da ferramenta Seleção de grupos, clique novamente. Todas as colunas agrupadas com a legenda são selecionadas.
4. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
5. No menu pop-up Eixo de valor, selecione o eixo ao qual deseja atribuir os dados.
6. Clique em OK.

Formatar colunas, barras e linhas

Para gráficos de colunas, colunas empilhadas, barras e barras empilhadas, é possível ajustar a quantidade de espaço entre cada coluna ou barra no gráfico. Também é possível ajustar a quantidade de espaço entre as categorias, ou clusters, de dados no gráfico. Para gráficos de linhas, dispersão e radar, você pode ajustar a aparência de linhas e pontos de dados.

1. Selecione o gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
3. Para ajustar o espaço entre colunas e barras em um gráfico de colunas, colunas empilhadas, barras ou barras empilhadas, insira um valor entre 1% e 1000% na caixa de texto Largura da coluna, Largura da barra ou Largura do cluster.

Um valor maior do que 100% faz com que colunas, barras ou clusters se sobreponham uns aos outros. Um valor menor do que 100% deixa espaço entre colunas, barras ou clusters. Um valor de 100% move colunas, barras ou clusters uns contra os outros.
4. Para ajustar linhas e pontos de dados em gráficos de linhas, dispersão e radar, defina as opções Marcar pontos de dados, Conectar pontos de dados, Linhas borda a borda e Desenhar linhas preenchidas.
5. Para alterar como colunas, barras e linhas são sobrepostas, defina as opções Primeira linha na frente e Primeira coluna na frente.

Nota: Sempre selecione Primeira coluna na frente para gráficos de áreas; caso contrário, algumas áreas podem não aparecer.

Opções gerais de gráficos

É possível acessar opções gerais de gráficos selecionando o gráfico desejado com a ferramenta Seleção e clicando duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.

Eixo de valor Determina onde aparece o eixo de valor (o eixo que exibe a unidade de medida).

Adicionar sombra Aplica sombras projetadas atrás de colunas, barras ou linhas em um gráfico e a gráficos de pizza inteiros.

Adicionar legenda à parte superior Exibe a legenda horizontalmente na parte superior do gráfico, em vez de à direita dele.

Primeira linha na frente Controla como as categorias, ou clusters, de dados em um gráfico se sobrepõem quando a Largura do cluster é superior a 100%. Essa opção é mais útil ao se trabalhar com gráficos de colunas e barras.

Primeira coluna na frente Posiciona no topo a coluna, a barra ou a linha correspondente à primeira coluna de dados na janela Dados do gráfico. Essa opção também determina que coluna permanece na parte superior de gráficos de colunas e colunas empilhadas com Largura da coluna superior a 100% e de gráficos de barras e barras empilhadas com Largura da barra superior a 100%.

Marcar pontos de dados Insere marcadores quadrados em cada ponto de dados.

Conectar pontos de dados Desenha linhas que facilitam a visualização de relacionamentos entre dados.

Linhas borda a borda Desenha linhas que se estendem pelo gráfico, da esquerda para a direita, ao longo do eixo horizontal (x). Essa opção não está disponível para gráficos de dispersão.

Desenhar linhas preenchidas Cria uma linha mais larga de acordo com o valor inserido na caixa de texto Largura da linha e que preenche a linha com pintura de acordo com as especificações dessa série de dados. Essa opção fica disponível quando você seleciona Conectar pontos de dados.

Adicionar sombras projetadas

Você pode aplicar sombras projetadas atrás de colunas, barras ou linhas em um gráfico e a gráficos de pizza inteiros.

1. Selecione um gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.

3. Na caixa de diálogo Tipo de gráfico, selecione Adicionar sombra e clique em OK.

Alterar a posição de uma legenda

Por padrão, a legenda é exibida à direita do gráfico. Entretanto, você pode optar por exibi-la horizontalmente na parte superior do gráfico.

1. Selecione um gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
3. Na caixa de diálogo Tipo de gráfico, selecione Adicionar legenda à parte superior e clique em OK.

Formatar gráficos de pizza

Você pode alterar o posicionamento da legenda e como as fatias são classificadas em gráficos de pizza. Também pode especificar como deseja exibir vários gráficos de pizza.

1. Selecione o gráfico com a ferramenta Seleção.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
3. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alterar o posicionamento da legenda, selecione uma opção para Legenda.
 - Para especificar como vários gráficos de pizza são exibidos, selecione uma opção para Posição.
 - Para especificar como as fatias são classificadas, selecione uma opção para Classificar.

Porcentagens e legendas são pintadas com preto por padrão. Se uma fatia da pizza com plano de fundo escuro obscurecer uma legenda, pinte novamente o plano de fundo escuro. Use a ferramenta Seleção de grupos para selecionar as fatias escuras da pizza e pinte-as usando o painel Cor ou Amostras.

Opções de gráficos de pizza

Legenda Determina o posicionamento da legenda.

Legenda padrão Insere rótulos de coluna fora do gráfico (opção padrão). Use essa opção ao combinar gráficos de pizza com outros tipos de gráficos.

Legendas em fatias Insere rótulos nas fatias correspondentes.

Sem legenda Omite as legendas totalmente.

Posição Especifica como vários gráficos de pizza são exibidos.

Proporção Dimensiona os gráficos proporcionalmente.

Par Faz com que todos os gráficos de pizza tenham o mesmo diâmetro.

Empilhado Empilha cada gráfico de pizza um sobre o outro e cada um é dimensionado proporcionalmente ao outro.

Classificar Especifica como as fatias são classificadas.

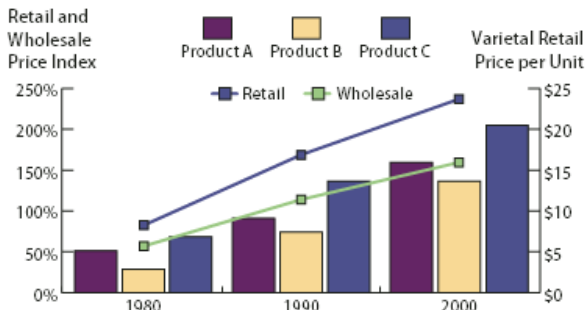
Tudo Classifica as fatias dos gráficos de pizza selecionados do maior para o menor valor, progredindo em sentido horário a partir do topo do gráfico de pizza.

Primeiro Classifica as fatias dos gráficos de pizza selecionados de forma o maior valor no primeiro gráfico seja inserido na primeira fatia, classificando o conteúdo restante do maior para o menor valor. Todos os outros gráficos seguirão a ordem das fatias no primeiro gráfico.

Nenhum Classifica as fatias dos gráficos de pizza selecionados na ordem em que você inseriu valores, progredindo em sentido horário a partir do topo dos gráficos.

Combinar diferentes tipos de gráficos

Você pode combinar diferentes tipos de gráfico em um gráfico. Por exemplo, é possível fazer com que um conjunto de dados apareça como um gráfico de colunas e os outros conjuntos de dados apareçam como um gráfico de linhas. É possível combinar qualquer tipo de gráfico um com o outro, com exceção de gráficos de dispersão. Estes últimos não podem ser combinados com nenhum outro tipo de gráfico.



Combinação de colunas e linhas em um gráfico


1. Selecione a ferramenta Seleção de grupos.

2. Clique na legenda referente aos dados cujo tipo de gráfico você deseja alterar.
3. Sem mover da legenda o ponteiro da ferramenta Seleção de grupos, clique novamente. Todas as colunas agrupadas com a legenda são selecionadas.
4. Selecione Objeto > Gráfico > Tipo ou clique duas vezes na ferramenta de gráfico, no painel Ferramentas.
5. Selecione o tipo de gráfico e as opções desejadas.


Se um gráfico utilizar mais de um tipo de gráfico, convém posicionar um conjunto de dados ao longo do eixo direito e o outro ao longo do eixo esquerdo. Dessa forma, cada eixo medirá dados diferentes.

Nota: Se você usar gráficos de colunas empilhadas com outros tipos de gráficos, certifique-se de usar o mesmo eixo para todos os conjuntos de dados representados por gráficos de colunas empilhadas. Se alguns conjuntos de dados utilizarem o eixo direito, enquanto outros utilizarem o eixo esquerdo, as alturas das colunas poderão ficar desorientadas ou sobrepostas.

Selecionar partes de um gráfico


1. Selecione a ferramenta Seleção de grupos .
2. Clique na legenda das colunas que você deseja selecionar.
3. Sem mover da legenda o ponteiro da ferramenta Seleção de grupos, clique novamente. Todas as colunas agrupadas com a legenda são selecionadas.

Você também pode selecionar um grupo clicando em uma das suas partes, clicando novamente para selecionar colunas agrupadas e clicando uma terceira vez para selecionar a legenda. Cada clique adiciona outra camada de objetos agrupados à seleção, começando com o grupo seguinte na hierarquia. É possível clicar quantas vezes forem o número de grupos a serem adicionados a uma seleção.

4. Para cancelar a seleção de parte de um grupo selecionado, selecione a ferramenta Seleção direta  e clique no objeto com a tecla Shift pressionada.

Formatar o texto em um gráfico

O Illustrator usa uma fonte e um tamanho de fonte padrão ao gerar textos para rótulos e legendas de gráficos. Entretanto, você pode alterar facilmente a formatação do texto de modo a adicionar interesse visual ao seu gráfico.

1. Selecione a ferramenta Seleção de grupos .
2. Clique uma vez para selecionar a linha de base do texto que deseja alterar. Clique duas vezes para selecionar todo o texto.
3. Altere os atributos do texto conforme desejado.

Adição de imagens e símbolos a gráficos

[Para o início](#)

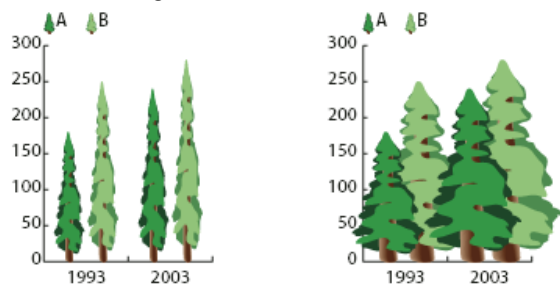
Sobre designs de gráficos

É possível usar designs de gráficos para adicionar ilustrações a colunas e marcadores. Designs de gráfico podem ser desenhos simples, logotipos ou outros símbolos que representam valores em um gráfico. Também podem ser objetos complexos que contêm padrões e objetos de guia. O Illustrator acompanha vários designs de gráfico predefinidos. Além disso, você pode criar novos designs de gráficos e armazená-los na caixa de diálogo Design do gráfico.

É possível aplicar um design de gráfico a colunas de várias maneiras:

Design verticalmente dimensionado É esticado ou compactado verticalmente. Sua largura não se modifica.

Design uniformemente dimensionado É dimensionado vertical e horizontalmente. O espaçamento horizontal dos designs não é ajustado para as diferentes larguras.



Design de gráfico verticalmente dimensionado em comparação a design de gráfico uniformemente dimensionado

Design repetitivo Empilha um design para preencher as colunas. É possível especificar o valor representado por cada design, bem como se você deseja cortar ou dimensionar designs que representam frações.

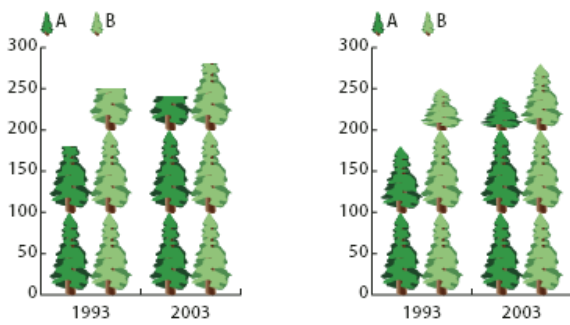
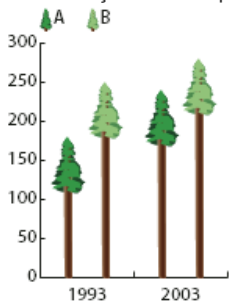


Gráfico repetitivo com design cortado em comparação a gráfico repetitivo com design dimensionado

Design deslizante É semelhante a um design verticalmente dimensionado, exceto por você poder especificar a área do design que será esticada ou compactada. Por exemplo, se você estivesse usando uma pessoa para representar dados, poderia esticar ou compactar apenas o corpo, mas não a cabeça. Usar a opção Verticalmente dimensionado dimensionaria a pessoa inteira.



Design de gráfico deslizante

Importar um design de colunas ou marcadores


O Illustrator acompanha vários designs predefinidos que você pode usar nos seus gráficos. Você também pode transferir os designs de gráfico que criar entre documentos.

1. Selecione Janela > Bibliotecas de amostras > Outra biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:




- Para importar designs de gráficos predefinidos, navegue até a pasta Cool Extras/Sample Files/Graph Designs, dentro da pasta de aplicativo do Illustrator. Em seguida, selecione um arquivo de designs de gráfico e clique em Abrir.
- Para importar designs de gráficos de outro documento, selecione o documento e clique em Abrir.

Inicialmente, tudo o que aparece é um novo painel com cores, gradientes e padrões do arquivo importado. Entretanto, os designs de gráficos importados estarão disponíveis quando você abrir a caixa de diálogo Coluna de gráfico ou Marcador de gráfico.


Criar um design de coluna

1. Crie um retângulo como o objeto na extremidade traseira do design. Esse retângulo representa o limite do design de gráfico.
Copie e cole a menor coluna no seu gráfico para usá-la como retângulo delimitador do seu design.
2. Pinte o retângulo conforme desejar ou aplique preenchimento e traçado com Nenhum, para torná-lo invisível.
3. Crie o design usando qualquer uma das ferramentas de desenho ou posicione um design existente na frente do retângulo.
4. Usando a ferramenta Seleção , selecione o design inteiro, incluindo o retângulo.
5. Selecione Objeto > Agrupar, para agrupar o design.
6. Selecione Objeto > Gráfico > Design.
7. Clique em Novo design. É exibida uma visualização do design selecionado. Apenas a parte do design que se ajusta ao interior do retângulo na extremidade traseira fica visível, mas o design aparece ao ser usado no gráfico.
8. Clique em Renomear para nomear o design.
A criação de um design de gráfico é semelhante à criação de um padrão.

Criar um design de coluna deslizante

1. Crie um retângulo como o objeto na extremidade traseira do design. Esse retângulo é o limite do design de gráfico.
2. Crie o design usando qualquer uma das ferramentas de desenho ou posicione um design existente na frente do retângulo.
3. Use a ferramenta Caneta  para desenhar uma linha horizontal, de modo a definir a área do design que será esticada ou compactada.
4. Selecione todas as partes do design, incluindo a linha horizontal.
5. Selecione Objeto > Agrupar, para agrupar o design.
6. Use a ferramenta Seleção direta , ou a ferramenta Seleção de grupos , para selecionar a linha horizontal. Certifique-se de selecionar

apenas a linha horizontal.

7. Selecione Exibir > Guias > Criar guias.
8. Selecione Exibir > Guias > Bloquear guias, para remover a marca de seleção ao lado de Bloquear e poder desbloquear as guias. Mova o design para ter certeza de que o guia esteja se movendo junto com o design.
9. Use a ferramenta Seleção  para selecionar o design inteiro.
10. Selecione Objeto > Gráfico > Design.
11. Clique em Novo design. É exibida uma visualização do design selecionado.
12. Clique em Renomear para nomear o design.

Adicionar totais a um design de coluna


1. Crie o design de coluna.
2. Selecione a ferramenta Tipo **T**. Posicione o ponteiro em um ponto no qual você deseja exibir o valor, perto do retângulo que defina o design ou dentro desse retângulo.

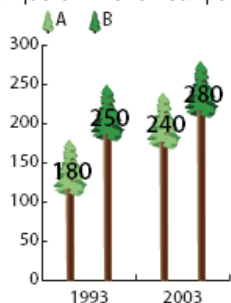
Por exemplo, é possível inserir o valor dentro, acima, abaixo, à esquerda ou à direita do design.

3. Clique e digite um sinal de porcentagem (%) seguido de dois dígitos, de 0 a 9. Os dígitos controlam como os dados são exibidos.

O primeiro dígito determina quantas casas aparecem antes do ponto decimal. Por exemplo, se o seu total fosse 122, um dígito de 3 exibiria 122. Se você inserir 0 para o primeiro dígito, o programa adicionará o número de casas necessárias para o valor.

O segundo dígito determina quantas casas aparecem depois do ponto decimal. Zeros são adicionados conforme necessário, e os valores são arredondados para cima ou para baixo conforme necessário. Você pode variar esses números, dependendo de quantos dígitos são necessários.

4. Para alterar os atributos de texto, escolha Janela > Tipo > Caracteres, especifique os atributos desejados e feche o painel.
5. Para alinhar os pontos decimais, escolha Janela > Tipo > Parágrafo e clique no botão Alinhar texto à direita.
6. Usando a ferramenta Seleção , selecione o design inteiro, incluindo o retângulo, e qualquer texto.
7. Selecione Objeto > Agrupar, para agrupar o design.
8. Selecione Objeto > Gráfico > Design.
9. Clique em Novo design. Você verá uma visualização do design selecionado.
10. Clique em Renomear para nomear o design.




Design de gráfico deslizante com totais de colunas

Criar um design de marcador

1. Selecione e copie um retângulo de marcador a partir do gráfico e copie-o no lugar em que pretende criar o design. Esse será o objeto na extremidade traseira do seu design de gráfico e estabelecerá o tamanho do marcador.
2. Crie o trabalho artístico de marcador com o tamanho desejado no gráfico, mesmo que ele seja maior do que o retângulo de marcador copiado.
3. Quando ficar satisfeito com a aparência do design de marcador, selecione o design, escolha Objeto > Gráfico > Design e clique em Novo design.
4. Clique em Renomear para nomear o design.

Aplicar um design de coluna a um gráfico


1. Crie ou importe o design de coluna.
2. Use a ferramenta Seleção de grupos , para selecionar as colunas ou as barras que você deseja preencher com o design, ou selecione o gráfico inteiro.
3. Selecione Objeto > Gráfico > Coluna.
4. Selecione um tipo de design de coluna.

Se você escolher o Tipo de coluna repetitiva, insira um valor na caixa de texto Cada design representa. Além disso, no menu pop-up Para frações, selecione se as frações do design serão cortadas ou dimensionadas. Cortar desenho corta uma fração do design superior

conforme necessário, enquanto Dimensionar desenho dimensiona o último design para ajustá-lo à coluna.

5. Selecione o design que deseja usar. É exibida uma visualização do design selecionado.
6. Clique em OK.

Aplicar um design de marcador a um gráfico de linhas ou de dispersão

1. Crie ou importe o design de coluna.
2. Use a ferramenta Seleção de grupo  para selecionar os marcadores e as legendas no gráfico que você deseja substituir por um design. Não selecione linhas.
3. Selecione Objeto > Gráfico > Marcador. Selecione um design e clique em OK.

O design é dimensionado de forma que o retângulo na extremidade traseira tenha o mesmo tamanho que o marcador de quadrado padrão no gráfico de linhas ou de dispersão.

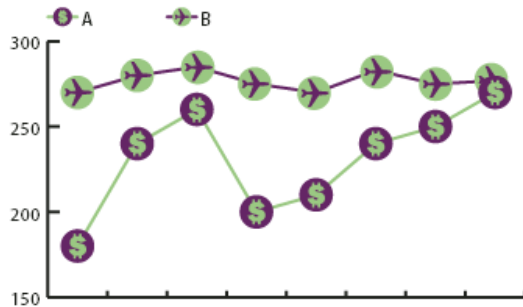


Gráfico de linha com designs de marcador

Reutilizar um design de gráfico

É possível reutilizar um design de gráfico que você criou e editá-lo de forma a criar um novo design. Se você tiver o trabalho artístico original, poderá alterá-lo e então renomear o design usando a caixa de diálogo Design do gráfico.

Se o trabalho artístico original não estiver definido como um design de gráfico, será possível recuperar o original colando o design de gráfico no trabalho artístico.

1. Selecione Selecionar > Cancelar seleção para cancelar a seleção de todo o trabalho artístico.
2. Selecione Objeto > Gráfico > Design.
3. Selecione o design de gráfico que deseja colar no trabalho artístico e clique em Colar design.
4. Clique em OK. O design de gráfico é colado no trabalho artístico. Agora, é possível editá-lo e defini-lo como novo design de gráfico.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Atalhos do teclado

Personalização de atalhos de teclado

Personalizar atalhos do teclado

Os atalhos do teclado aumentam a sua produtividade no Illustrator. Você pode usar os atalhos padrão inclusos com o Illustrator ou pode adicionar e personalizar atalhos para atender às suas necessidades.

Personalizar atalhos do teclado

[Para o início](#)

O Illustrator permite que você veja uma lista de todos os atalhos e edite ou crie atalhos. A caixa de diálogo Atalhos do teclado atua como um editor de atalhos e inclui todos os comandos que oferecem suporte a atalhos, alguns dos quais não estão indicados no conjunto de atalhos padrão.

É possível definir os seus próprios conjuntos de atalhos, alterar atalhos individuais em um conjunto e alternar entre conjuntos de atalhos. Por exemplo, você pode criar conjuntos separados para diferentes espaços de trabalho escolhidos no menu Janela > Área de trabalho.

Se você já tiver salvo um conjunto de atalhos de teclado diferente dos atalhos padrão, esses atalhos são armazenados em um arquivo .kys na pasta de preferências do Illustrator. É possível copiar esse arquivo para o mesmo local (na pasta de preferências do Ai) em um novo computador. Em seguida, é possível escolher esse conjunto na caixa de diálogo Atalhos de teclado do Illustrator.

Você pode usar o mesmo arquivo .kys nas plataformas, desde que os atalhos modificados sejam válidos para as plataformas.

Veja a seguir as localizações em que os atalhos de teclado personalizados do Illustrator são salvos por padrão:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista e Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator  
CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe  
Illustrator CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Além de utilizar atalhos do teclado, você pode acessar vários comandos usando menus contextuais. Os menus contextuais exibem comandos relacionados à ferramenta, seleção ou painel ativo. Para exibir um menu contextual, clique na janela do documento ou no painel com o botão direito (Windows), ou com a tecla Control (Mac OS) pressionada.

1. Selecione Editar > Atalhos do teclado.
 2. Selecione um conjunto de atalhos no menu Conjunto, na parte superior da caixa de diálogo Atalhos do teclado.
 3. Selecione um tipo de atalho (Comandos de menu ou Ferramentas) no menu acima da exibição de atalhos.
 4. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para ativar o conjunto de atalhos, clique em OK.
 - Para alterar um atalho, clique na coluna Atalho da lista de rolagem e digite um novo atalho. Se você inserir um atalho já atribuído a outro comando ou ferramenta, aparecerá um alerta na parte inferior da caixa de diálogo. Clique em Desfazer para desfazer a alteração ou clique em Ir para, para navegar até o outro comando ou ferramenta e atribuir um novo atalho. Na coluna Símbolo, digite o símbolo que aparecerá no menu ou a dica de ferramenta para o comando ou ferramenta. É possível usar qualquer um dos caracteres permitidos na coluna Atalho.
- Nota:** O Mac OS não permite atribuir Command+Option+8 como menu de atalho.
- Para salvar alterações no conjunto atual de atalhos, clique em OK. (Não é possível salvar alterações no conjunto denominado Padrões do Illustrator.)
 - Para salvar um novo conjunto de atalhos, clique em Salvar. Insira um nome para o novo conjunto e clique em OK. O novo conjunto de teclas aparecerá no menu pop-up com o novo nome.
 - Para excluir o conjunto de atalhos, clique em Excluir. (Não é possível excluir o conjunto denominado Padrões do Illustrator.)
 - Para exportar o conjunto exibido de atalhos para um arquivo de texto, clique em Exportar texto. Na caixa de diálogo Salvar arquivo de conjunto de teclas como, insira um nome de arquivo para o conjunto de teclas atual que está sendo salvo e clique em Salvar. Esse

arquivo de texto pode ser usado para imprimir uma cópia dos atalhos do teclado.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Atalhos de teclado padrão

[Teclas para selecionar ferramentas](#)
[Teclas de exibição do trabalho artístico](#)
[Teclas de desenho](#)
[Teclas para desenhar em perspectiva](#)
[Teclas de seleção](#)
[Teclas para mover seleções](#)
[Teclas de edição de formas](#)
[Teclas para pintar objetos](#)
[Teclas de trabalho com grupos de Pintura em tempo real](#)
[Teclas para transformar objetos](#)
[Teclas para criar pontos de largura variável](#)
[Teclas para trabalhar com texto](#)
[Teclas para o uso de painéis](#)
[Teclas para o painel Ações](#)
[Teclas para o painel Pincéis](#)
[Teclas para os painéis Caractere e Parágrafo](#)
[Teclas para o painel Cor](#)
[Teclas para o painel Gradiente](#)
[Teclas para o painel Camadas](#)
[Teclas para o painel Amostras](#)
[Teclas para o painel Transformar](#)
[Teclas para o painel Transparência](#)
[Teclas de função](#)

Teclas para selecionar ferramentas

[Para o início](#)

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Prancheta	Shift + O	Shift + O
Ferramenta Seleção	V	V
Ferramenta Seleção direta	A	A
Ferramenta Varinha mágica	Y	Y
Ferramenta Laço	Q	Q
Ferramenta Caneta	P	P
Ferramenta Pincel irregular	Shift + B	Shift + B
Ferramenta Adicionar ponto âncora	+ (mais)	+ (mais)
Ferramenta Excluir ponto âncora	- (menos)	- (menos)
Ferramenta Converter ponto âncora	Shift + C	Shift + C
Ferramenta Tipo	T	T
Ferramenta Segmento de linha	\ (barra invertida)	\ (barra invertida)
Ferramenta Retângulo	M	M
Ferramenta Elipse	L	L
Ferramenta Pincel	B	B

Ferramenta Lápis	N	N
Ferramenta 'Rotação'	R	R
Ferramenta Refletir	O	O
Ferramenta 'Escala'	S	S
Ferramenta Deformar	Shift + R	Shift + R
Ferramenta Largura	Shift+W	Shift+W
Ferramenta 'Transformação livre'	E	E
Ferramenta Construtor de formas	Shift+M	Shift+M
Ferramenta Grade de perspectiva	Shift+P	Shift+P
Ferramenta Seleção de perspectiva	Shift+V	Shift+V
Ferramenta Pulverizar símbolos	Shift + S	Shift + S
Ferramenta Gráfico de colunas	J	J
Ferramenta Malha	U	U
Ferramenta Gradiente	G	G
Ferramenta Conta-gotas	I	I
Ferramenta Mistura	W	W
Ferramenta Balde de pintura em tempo real	K	K
Ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Shift + L	Shift + L
Ferramenta Fatia	Shift + K	Shift + K
Ferramenta Borracha	Shift + E	Shift + E
Ferramenta Tesoura	C	C
Ferramenta Mão	H	H
Ferramenta Zoom	Z	Z
Altere para a ferramenta Suavizar enquanto estiver usando a ferramenta Pincel irregular	Pressione a tecla Alt	Pressione a tecla Option

Teclas de exibição do trabalho artístico

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre os modos de tela: Modo de tela normal, Modo de tela inteira com barra de menus, Modo de tela inteira	F	F
Nivelar área representável na janela	Clique duas vezes na ferramenta Mão	Clique duas vezes na ferramenta Mão
Ampliar em 100%	Clique duas vezes na ferramenta Zoom	Clique duas vezes na ferramenta Zoom

Alternar para a ferramenta Mão (quando não estiver no modo de edição de texto)	Barra de espaço	Barra de espaço
Alternar para a ferramenta Zoom no modo de ampliação	Ctrl + Barra de espaço	Barra de espaço + Command
Alternar para a ferramenta Zoom no modo de redução	Ctrl + Alt + Barra de espaço	Barra de espaço + Command + Option
Mover a marca de seleção de Zoom ao arrastar com a ferramenta Zoom	Barra de espaço	Barra de espaço
Ocultar o trabalho artístico não selecionado	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
Converter entre a guia horizontal e a guia vertical	Arraste a guia com a tecla Alt pressionada	Arraste a guia com a tecla Option pressionada
Liberar o guia	Ctrl + Shift e clique duas vezes no guia	Command + Shift e clique duas vezes no guia
Exibir/ocultar pranchetas	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Exibir/ocultar réguas da prancheta	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
Exibir todas as pranchetas na janela	Ctrl + Alt + 0 (zero)	Command + Option + 0 (zero)
Colar no local, na prancheta ativa	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
Sair do modo Ferramenta Prancheta	Esc	Esc
Criar prancheta dentro de outra prancheta	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Selecionar várias pranchetas no painel Pranchetas	Ctrl+clique	Command+clique
Ir para o próximo documento	Ctrl + F6	Command + F6
Ir para o documento anterior	Ctrl + Shift + F6	Command+Shift+F6
Ir para o próximo grupo de documentos	Ctrl + Alt + F6	Command+Option+F6
Ir para o grupo de documentos anterior	Ctrl + Alt + Shift + F6	Command + Option + Shift + F6
Sair do modo de Tela cheia	Esc	Esc
Salvar várias pranchetas no Illustrator CS3 ou formato anterior	Alt + v	

Teclas de desenho

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Restringir as proporções ou a orientação de uma forma a: <ul style="list-style-type: none"> • Altura e largura iguais para retângulos, retângulos arredondados, elipses e grades • Incrementos de 45° para segmentos de linha ou de arco • Orientação original para polígonos, estrelas e clarões 	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada

Mover uma forma enquanto ela é desenhada	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Desenhar do centro de uma forma (exceto para polígonos, estrelas e clarões)	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Aumentar ou diminuir as laterais de um polígono, os pontos de uma estrela, o ângulo de um arco, as voltas de uma espiral ou os raios de um clarão	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo
Manter constante o raio interno de uma estrela	Comece a arrastar e mantenha a tecla Ctrl pressionada	Comece a arrastar e mantenha a tecla Command pressionada
Manter retas as laterais de uma estrela	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar entre um arco aberto e fechado	Comece a arrastar e mantenha a tecla C pressionada	Comece a arrastar e mantenha a tecla C pressionada
Virar um arco, mantendo o ponto de referência constante	Comece a arrastar e mantenha a tecla F pressionada	Comece a arrastar e mantenha a tecla SF pressionada
Adicionar ou subtrair voltas de uma espiral ao aumentar o comprimento da espiral	Comece a arrastar e arraste com a tecla Alt pressionada	Comece a arrastar e arraste com a tecla Option pressionada
Alterar a taxa de declínio de uma espiral	Comece a arrastar e arraste com a tecla Ctrl pressionada	Comece a arrastar e arraste com a tecla Command pressionada
Adicionar ou remover linhas horizontais de uma grade retangular ou linhas concêntricas de uma grade polar	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo
Adicionar ou remover linhas verticais de uma grade retangular ou linhas radiais de uma grade polar	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para a esquerda ou a Seta para a direita	Comece a arrastar e, em seguida, pressione a Seta para a esquerda ou a Seta para a direita
Diminuir em 10% o valor de inclinação para divisores horizontais em uma grade retangular ou divisores radiais em uma grade polar	Comece a arrastar e pressione F	Comece a arrastar e pressione F
Aumentar em 10% o valor de inclinação para divisores horizontais em uma grade retangular ou divisores radiais em uma grade polar	Comece a arrastar e pressione V	Comece a arrastar e pressione V
Diminuir em 10% o valor de inclinação para divisores verticais em uma grade retangular ou divisores concêntricos em uma grade polar	Comece a arrastar e pressione X	Comece a arrastar e pressione X
Aumentar em 10% o valor de inclinação para divisores verticais em uma grade retangular ou divisores concêntricos em uma grade polar	Comece a arrastar e pressione C	Comece a arrastar e pressione C
Criar e expandir um objeto de Traço em tempo real em uma etapa	Clique com a tecla Alt pressionada em Traço em tempo real, no Painel de controle, ou mantenha pressionada a tecla Alt e selecione uma predefinição de traçado.	Clique com a tecla Option pressionada em Traço em tempo real, no Painel de controle, ou mantenha pressionada a tecla Option e selecione uma predefinição de traçado.
Aumentar o tamanho do Pincel irregular] (colchete direito)] (colchete direito)
Diminuir o tamanho do Pincel irregular	[(colchete esquerdo)	[(colchete esquerdo)
Diminuir o caminho do Pincel irregular horizontal ou verticalmente	Shift	Shift
Alternar entre modos de desenho	Shift+D	Shift+D

Unir dois ou mais caminhos	Selecione os caminhos e depois pressione Ctrl+J	Selecione os caminhos e depois pressione Command+J
Criar uma junção suave ou de canto	Selecione os caminhos e depois pressione Shift+Ctrl+Alt+j	Selecione o ponto de ancoragem e pressione Shift+Command+Option+j

Teclas para desenhar em perspectiva

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultados	Windows	Mac OS
Ferramenta Grade de perspectiva	Shift+P	Shift+P
Ferramenta Seleção de perspectiva	Shift+V	Shift+V
Grade de perspectiva	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Mover objetos perpendicularmente	Pressione a tecla número 5 e clique e arraste o objeto	Pressione a tecla número 5 e clique e arraste o objeto
Alternar planos de perspectiva	Use a ferramenta Seleção de perspectiva e pressione 1 para grade esquerda, 2 para grade horizontal, 3 para grade direita ou 4 para nenhuma grade ativa	Use a ferramenta Seleção de perspectiva e pressione 1 para grade esquerda, 2 para grade horizontal, 3 para grade direita ou 4 para nenhuma grade ativa
Cópia de objetos em perspectiva	Ctrl+Alt+arrastar	Command+Alt+arrastar
Repetir objetos em transformação em perspectiva	Ctrl+D	Command + D
Alternar entre modos de desenho	Shift+D	Shift+D

Teclas de seleção

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar para a última ferramenta de seleção usada (ferramenta Seleção, Seleção direta ou Seleção de grupos)	Ctrl	Command
Alternar entre as ferramentas Seleção direta e Seleção de grupos	Alt	Option
Adicionar a uma seleção com a ferramenta Seleção, Seleção direta, Seleção de grupos, Seleção de pintura em tempo real ou Varinha mágica	Clique com Shift pressionada	Clique com Shift pressionada
Subtrair uma seleção com a ferramenta Seleção, Seleção direta, Seleção de grupos ou Seleção de pintura em tempo real	Clique com Shift pressionada	Clique com Shift pressionada
Subtrair da seleção com a ferramenta Varinha mágica	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Adicionar à seleção com a ferramenta Laço	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada

Subtrair da seleção com a ferramenta Laço	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Transformar o ponteiro em um ponteiro em cruz para ferramenta Laço	Caps Lock	Caps Lock
Selecionar arte em prancheta ativa	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
Criar marcas de corte ao redor do objeto selecionado	Alt + c + o	
Selecionar atrás de um objeto	Pressione Ctrl e clique duas vezes	Pressione Command e clique duas vezes
Selecionar atrás no modo de isolamento	Ctrl+clique duas vezes	Command+clique duas vezes

Teclas para mover seleções

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Mover seleção em incrementos definidos pelo usuário	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo
Mover seleção em 10 vezes os incrementos definidos pelo usuário	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo	Shift + Seta para a Direita, Seta para a Esquerda, Seta para Cima ou Seta para Baixo
Bloquear todo o trabalho artístico desmarcado	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
Restringir o movimento a um ângulo de 45° (exceto ao usar a ferramenta Refletir)	Mantenha a tecla Shift pressionada	Mantenha a tecla Shift pressionada

Definir incrementos do teclado em Preferências gerais

Teclas de edição de formas

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre as ferramentas Caneta e Converter ponto âncora	Alt	Option
Alternar entre as ferramentas Adicionar ponto âncora e Excluir ponto âncora	Alt	Option
Alternar entre as ferramentas Tesoura e Adicionar ponto âncora	Alt	Option
Alternar entre as ferramentas Lápis e Suavizar	Alt	Option
Mover o ponto âncora atual ao arrastar com a ferramenta Caneta	Arraste com a barra de espaço pressionada	Arraste com a barra de espaço pressionada
Recortar uma linha reta com a ferramenta Faca	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Recortar em 45° ou 90° com a ferramenta Faca	Shift e arraste com a tecla Alt pressionada	Shift e arraste com a tecla Option pressionada

Usar botões de modo de forma no painel Pathfinder para criar caminhos compostos	Alt + Modo de forma	Option + Modo de forma
Apagar regiões fechadas indesejadas, criadas com o uso da ferramenta Construtor de formas	Alt+clique na região fechada	Option+clique na região fechada
Selecionar a ferramenta Construtor de formas	Shift+M	Shift+M
Exibir o letreiro retangular para mesclar facilmente vários caminhos (ao usar a ferramenta Construtor de formas)	Shift+clique+arrastar	Shift+clique+arrastar

Teclas para pintar objetos

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar entre preenchimento e traçado	X	X
Definir o preenchimento e o traçado como padrão	D	D
Alternar o preenchimento e o traçado	Shift + X	Shift + X
Selecionar o modo de preenchimento de gradiente	>	>
Selecionar o modo de preenchimento de cor	<	<
Não selecionar um modo de traçado/preenchimento	/ (barra)	/ (barra)
Obter a amostra de cor de uma imagem ou de cor intermediária de um gradiente	Shift + ferramenta Conta-gotas	Shift + ferramenta Conta-gotas
Obter uma amostra de estilo e acrescentar a aparência do item atualmente selecionado	Clique com as teclas Alt e Shift pressionadas + ferramenta Conta-gotas	Clique com as teclas Option e Shift pressionadas + ferramenta Conta-gotas
Adicionar novo preenchimento	Ctrl + / (barra)	Command + / (barra)
Adicionar novo traçado	Ctrl + Alt + / (barra)	Command + Option + / (barra)
Redefinir gradiente como preto-e-branco	Com a tecla Ctrl pressionada, clique no botão de gradiente no painel Ferramentas ou Gradiente	Com a tecla Command pressionada, clique no botão de gradiente no painel Ferramentas ou Gradiente
Abrir opções de Mosaico para o objeto de rasterização selecionado	Alt + o + j	
Diminuir o tamanho do Pincel de cerdas	[[
Aumentar o tamanho do Pincel de cerdas]]
Definir o valor de opacidade de pintura do Pincel de cerdas	Teclas numéricas de 1 a 0. A tecla numérica 1 aumenta o valor para 10% A tecla numérica 0 aumenta o valor para 100%	Teclas numéricas de 1 a 0. A tecla numérica 1 aumenta o valor para 10% A tecla numérica 0 aumenta o valor para 100%

Teclas de trabalho com grupos de Pintura em tempo real

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Alternar para a ferramenta Conta-gotas e obter uma amostra de preenchimento e/ou traçado	Clique com a tecla Alt pressionada + ferramenta Balde de pintura em tempo real	Clique com a tecla Option pressionada + ferramenta Balde de pintura em tempo real
Alternar para a ferramenta Conta-gotas e obter uma amostra de cor de uma imagem ou de cor intermediária de um gradiente	Clique com as teclas Alt e Shift pressionadas + ferramenta Balde de pintura em tempo real	Clique com as teclas Option e Shift pressionadas + ferramenta Balde de pintura em tempo real
Selecionar opções opostas da ferramenta Balde de pintura em tempo real (se as opções Pintar preenchimentos e Pintar traçados estiverem selecionadas, alternar para Pintar preenchimentos somente)	Shift + ferramenta Balde de pintura em tempo real	Shift + ferramenta Balde de pintura em tempo real
Preencher por bordas não traçadas em faces adjacentes	Clique duas vezes + ferramenta Balde de pintura em tempo real	Clique duas vezes + ferramenta Balde de pintura em tempo real
Preencher todas as faces que possuem o mesmo preenchimento e traçar todas as bordas que possuem o mesmo traçado	Clique três vezes + ferramenta Balde de pintura em tempo real	Clique três vezes + ferramenta Balde de pintura em tempo real
Alternar para a ferramenta Conta-gotas e obter uma amostra de preenchimento e/ou traçado	Clique com a tecla Alt pressionada + ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Clique com a tecla Option pressionada + ferramenta Seleção de pintura em tempo real
Alternar para a ferramenta Conta-gotas e obter uma amostra de cor de uma imagem ou de cor intermediária de um gradiente	Clique com as teclas Alt e Shift pressionadas + ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Clique com as teclas Option e Shift pressionadas + ferramenta Seleção de pintura em tempo real
Adicionar a uma seleção/subtrair de uma seleção	Clique com a tecla Shift pressionada + ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Clique com a tecla Shift pressionada + ferramenta Seleção de pintura em tempo real
Selecionar todas as faces/bordas conectadas com o mesmo preenchimento/traçado	Clique duas vezes + ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Clique duas vezes + ferramenta Seleção de pintura em tempo real
Selecionar todas as faces/bordas com o mesmo preenchimento/traçado	Clique três vezes + ferramenta Seleção de pintura em tempo real	Clique três vezes + ferramenta Seleção de pintura em tempo real

Teclas para transformar objetos

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Definir ponto de origem e abrir caixa de diálogo ao usar a ferramenta Girar, Dimensionar, Refletir ou Distorcer	Clique com a tecla Alt pressionada	Clique com a tecla Option pressionada
Duplicar e transformar seleção ao usar a ferramenta Seleção, Dimensionar, Refletir ou Distorcer	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Transformar um padrão (independentemente do objeto) ao usar a ferramenta Seleção, Dimensionar, Refletir	Arraste com a tecla Til (~) pressionada	Arraste com a tecla Til (~) pressionada

Teclas para criar pontos de largura variável

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultados	Windows	Mac OS
Selecionar vários pontos de largura	Shift+clicar	Shift+clicar
Criar larguras não uniformes	Alt+arrastar	Option+arrastar
Criar uma cópia do ponto de largura	Alt+arrastar o ponto de largura	Option+arrastar o ponto de largura
Alterar a posição de vários pontos de largura	Shift+arrastar	Shift+arrastar
Excluir ponto de largura selecionado	Excluir	Excluir
Cancelar a seleção de um ponto de largura	Esc	Esc

Teclas para trabalhar com texto

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Mover um caractere à direita ou à esquerda	Seta para a direita ou Seta para a esquerda	Seta para a direita ou Seta para a esquerda
Mover uma linha para cima ou para baixo	Seta para cima ou Seta para baixo	Seta para cima ou Seta para baixo
Mover uma palavra à direita ou à esquerda	Ctrl + Seta para a direita ou Seta para a esquerda	Command + Seta para a direita ou Seta para a esquerda
Mover um parágrafo para cima ou para baixo	Ctrl + Seta para cima ou Seta para baixo	Command + Seta para cima ou Seta para baixo
Selecionar uma palavra à direita ou à esquerda	Shift + Ctrl + Seta para a direita ou Seta para a esquerda	Shift + Command + Seta para a direita ou Seta para a esquerda
Selecionar um parágrafo antes ou depois	Shift + Ctrl + Seta para cima ou Seta para baixo	Shift + Command + Seta para cima ou Seta para baixo
Estender a seleção existente	Clique com Shift pressionada	Clique com Shift pressionada
Alinhar o parágrafo à esquerda, à direita ou centralizado	Ctrl + Shift + L, R ou C	Command + Shift + L, R ou C
Justificar o parágrafo	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Inserir retorno condicional	Shift + Enter	Shift + Return
Realçar o kerning	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
Redefinir a escala horizontal como 100%	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
Aumentar ou diminuir o tamanho do texto	Ctrl + Shift + > ou <	Command + Shift + > ou <
Aumentar ou diminuir a entrelinha	Alt + Seta para cima ou Seta para baixo (texto horizontal) ou Seta para a direita ou	Option + Seta para cima ou Seta para baixo (texto horizontal) ou Seta para a

	Seta para a esquerda (texto vertical)	direita ou Seta para a esquerda (texto vertical)
Redefinir tracking/kerning para 0	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
Aumentar ou diminuir o kerning e o tracking	Alt + Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto horizontal) ou Seta para cima ou Seta para baixo (texto vertical)	Option + Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto horizontal) ou Seta para cima ou Seta para baixo (texto vertical)
Aumentar ou diminuir o kerning e o tracking 5 vezes	Ctrl + Alt + Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto horizontal) ou Seta para cima ou Seta para baixo (texto vertical)	Command + Option + Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto horizontal) ou Seta para cima ou Seta para baixo (texto vertical)
Aumentar ou diminuir o deslocamento da linha de base	Alt + Shift + Seta para cima ou Seta para baixo (texto horizontal) ou Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto vertical)	Option + Shift + Seta para cima ou Seta para baixo (texto horizontal) ou Seta para a direita ou Seta para a esquerda (texto vertical)
Alternar entre as ferramentas Tipo e Tipo vertical, Tipo de área e Tipo de área vertical e Tipo de caminho e Tipo de caminho vertical	Shift	Shift
Alterne entre as ferramentas Tipo de área e Tipo de caminho, Tipo de área vertical e Tipo de caminho vertical	Alt	Option

Para alterar o valor de incremento por atalhos de texto, escolha *Editar > Preferências > Tipo (Windows)* ou *Illustrator > Preferências > Tipo (Mac OS)*. Insira os valores desejados nas caixas de texto *Tamanho/Entrelinha*, *Deslocamento da linha de base* e *Tracking* e clique em *OK*.

Teclas para o uso de painéis

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Definir opções (exceto para os painéis Ações, Pincéis, Amostras e Símbolos)	Alt + clique no botão Novo	Option + clique no botão 'Novo'
Excluir sem confirmação (exceto para o painel Camadas)	Clique no botão Excluir com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Excluir com a tecla Option pressionada
Aplicar um valor e manter a caixa de texto ativa	Shift + Enter	Shift + Return
Selecionar um intervalo de ações, pincéis, camadas, vínculos, estilos ou amostras	Clique com Shift pressionada	Clique com Shift pressionada
Selecionar ações, pincéis, camadas (somente no mesmo nível), vínculos, estilos ou amostras não adjacentes	Ctrl + clique	Clique com Command pressionada
Mostrar/ocultar todos os painéis	Tab	Tab
Mostrar/ocultar todos os painéis, exceto o painel Ferramentas e o Painel de controle	Shift + Tab	Shift + Tab

Teclas para o painel Ações

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
-----------	---------	--------

Expandir/contrair a hierarquia inteira de um conjunto de ações	Clique com a tecla Alt pressionada em um triângulo de expansão	Clique com a tecla Option pressionada em um triângulo de expansão
Definir opções para um conjunto de ações	Clique duas vezes no ícone de pasta	Clique duas vezes no ícone de pasta
Reproduzir um único comando	Clique com a tecla Ctrl no botão Reproduzir seleção atual	Clique com a tecla Command no botão Reproduzir seleção atual
Começar a gravar ações sem confirmação	Clique no botão Nova ação com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova ação com a tecla Option pressionada

[Para o início](#)

Teclas para o painel Pincéis

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Abrir a caixa de diálogo Opções de pincel	Clique duas vezes no pincel	Clique duas vezes no pincel
Duplicar pincel	Arraste o pincel até o botão Novo pincel	Arraste o pincel até o botão Novo pincel

[Para o início](#)

Teclas para os painéis Caractere e Parágrafo

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Aumentar/diminuir o valor selecionado em um pequeno incremento	Seta para cima ou Setas para baixo	Seta para cima ou Setas para baixo
Aumentar/diminuir o valor selecionado em um grande incremento	Shift + Setas para cima ou Setas para baixo	Shift + Setas para cima ou Setas para baixo
Realçar o campo de nome da fonte no painel Caractere	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

[Para o início](#)

Teclas para o painel Cor

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar o complemento do preenchimento/traçado de cor atual	Clique na barra de cores com a tecla Ctrl pressionada	Clique na barra de cores com a tecla Command pressionada
Alterar o preenchimento/padrão não ativo	Alt - clique na barra de cores	Option - clique na barra de cores
Selecionar o complemento do preenchimento/traçado não ativo	Clique na barra de cores com as teclas Ctrl e Alt pressionadas	Clique na barra de cores com as teclas Command e Option pressionadas
Selecionar o inverso do preenchimento/traçado atual	Clique na barra de cores com as teclas Ctrl e Shift pressionadas	Clique na barra de cores com as teclas Command e Shift pressionadas
Selecionar o inverso do preenchimento/traçado não ativo	Clique na barra de cores com as teclas Ctrl, Shift e Alt pressionadas	Clique na barra de cores com as teclas Command, Shift e Option pressionadas
Alterar do modo de cores	Shift - clique na barra de cores	Shift - clique na barra de cores
Mover os seletores de cor	Arraste o seletor de cor com a tecla Shift	Arraste o seletor de cor com a tecla Shift

simultaneamente	pressionada	pressionada
Alternar entre a porcentagem e os valores de 0 a 255 para RGB	Clique duas vezes à direita de um campo numérico	Clique duas vezes à direita de um campo numérico

Teclas para o painel Gradiente

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Duplicar interrupções de cores	Arraste com a tecla Alt pressionada	Arraste com a tecla Option pressionada
Alternar interrupções de cores	Com a tecla Alt pressionada, arraste a interrupção de cor até outra interrupção	Com a tecla Option pressionada, arraste a interrupção de cor até outra interrupção de cor
Aplicar a cor da amostra à interrupção de cor ativa (ou selecionada)	Com a tecla Alt pressionada, clique na amostra no painel Amostras	Com a tecla Option pressionada, clique na amostra no painel Amostras
Redefinir o preenchimento de gradiente para o gradiente linear preto-e-branco padrão	Com a tecla Ctrl pressionada, clique na caixa Preenchimento do gradiente, no painel Gradiente	Com a tecla Command pressionada, clique na caixa Preenchimento do gradiente, no painel Gradiente
Exibir/ocultar seta de gradiente	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
Modificar ângulo e ponto final juntos	Arraste com a tecla Alt pressionada o ponto final do anotador de gradiente	Arraste com a tecla Option pressionada o ponto final do anotador de gradiente
Limite a ferramenta Gradiente ou Anotador de gradiente enquanto arrasta	Arraste com a tecla Shift pressionada	Arraste com a tecla Shift pressionada
Exibir o Anotador de gradiente no objeto preenchido do gradiente selecionado	G	G

Teclas para o painel Camadas

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Selecionar todos os objetos da camada	Clique no nome de uma camada com a tecla Alt pressionada	Clique no nome de uma camada com a tecla Option pressionada
Mostrar/ocultar todas as camadas, exceto a selecionada	Clique no ícone de olho com a tecla Alt pressionada	Clique no ícone de olho com a tecla Option pressionada
Selecionar a exibição Contornar/Visualizar para a camada selecionada	Clique no ícone de olho com a tecla Ctrl pressionada	Clique no ícone de olho com a tecla Command pressionada
Selecionar a exibição Contornar/Visualizar para todas as outras camadas	Clique no ícone de olho com as teclas Ctrl e Alt pressionadas	Clique no ícone de olho com as teclas Command e Option pressionadas
Bloquear/desbloquear todas as outras camadas	Clique no ícone de cadeado com a tecla Alt pressionada	Clique no ícone de cadeado com a tecla Option pressionada
Expandir todas as subcamadas para exibir a hierarquia inteira	Clique com a tecla Alt pressionada em um triângulo de expansão	Clique com a tecla Option pressionada em um triângulo de expansão
Definir opções ao criar uma nova camada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Alt pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Option pressionada
Definir opções ao criar uma nova	Clique no botão Nova subcamada com a	Clique no botão Nova subcamada com a

subcamada	tecla Alt pressionada	tecla Option pressionada
Inserir nova subcamada na parte inferior da lista de camadas	Clique no botão Nova subcamada com as teclas Ctrl e Alt pressionadas	Clique no botão Nova subcamada com as teclas Command e Option pressionadas
Inserir camada no topo da lista de camadas	Clique no botão Nova Camada com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Nova Camada com a tecla Command pressionada
Inserir camada abaixo da camada selecionada	Clique no botão Nova camada com as teclas Ctrl e Alt pressionadas	Clique no botão Nova camada com as teclas Command e Option pressionadas
Copiar a seleção para uma camada, subcamada ou grupo	Arraste a seleção com a tecla Alt pressionada	Arraste a seleção com a tecla Option pressionada

Teclas para o painel Amostras

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Criar uma nova cor especial	Clique no botão Nova amostra com a tecla Ctrl pressionada	Clique no botão Nova amostra com a tecla Command pressionada
Criar uma nova cor de processo global	Clique no botão Nova amostra com as teclas Ctrl e Shift pressionadas	Clique no botão Nova amostra com as teclas Command e Shift pressionadas
Substituir uma amostra por outra	Arraste uma amostra sobre outra com a tecla Alt pressionada	Arraste uma amostra sobre outra com a tecla Option pressionada

Teclas para o painel Transformar

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Aplicar um valor e manter o foco no campo de edição	Shift + Enter	Shift + Return
Aplicar um valor e copiar o objeto	Alt + Enter	Option + Return
Aplicar um valor e uma opção de escala proporcionalmente para largura e altura	Ctrl + Enter	Command + Return

Teclas para o painel Transparência

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Trocar a máscara por imagem em escala de cinza para edição	Clique na miniatura de máscara com a tecla Alt pressionada	Clique na miniatura da máscara com a tecla Option pressionada
Desativar máscara de opacidade	Clique na miniatura de máscara com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura de máscara com a tecla Shift pressionada
Reativar máscara de opacidade	Clique na miniatura de máscara desativada com a tecla Shift pressionada	Clique na miniatura de máscara desativada com a tecla Shift pressionada
Aumentar/diminuir a opacidade em	Clique no campo de opacidade + Seta	Clique no campo de opacidade + Seta

incrementos de 1%	para cima ou Seta para baixo	para cima ou Seta para baixo
Aumentar/diminuir a opacidade em incrementos de 10%	Clique no campo de opacidade com a tecla Shift pressionada + Seta para cima ou Seta para baixo	Clique no campo de opacidade com a tecla Shift pressionada + Seta para cima ou Seta para baixo

Teclas de função

[Para o início](#)

Esta não é uma lista completa de atalhos do teclado. Esta tabela contém somente os atalhos que não são exibidos em comandos de menu ou em dicas de tela.

Resultado	Windows	Mac OS
Chamar a Ajuda	F1	F1
Recortar	F2	F2
Copiar	F3	F3
Colar	F4	F4
Mostrar/ocultar painel Pincéis	F5	F5
Mostrar/ocultar painel Cor	F6	F6
Mostrar/ocultar painel Camadas	F7	F7
Criar novo símbolo	F8	F8
Mostrar/ocultar painel Informações	Ctrl + F8	Command + F8
Mostrar/ocultar painel Gradiente	Ctrl + F9	Command + F9
Mostrar/ocultar painel Traçado	Ctrl + F10	Command + F10
Mostrar/ocultar painel Atributos	Ctrl + F11	Command + F11
Reverter	F12	F12
Mostrar/ocultar painel Estilos de gráfico	Shift + F5	Shift + F5
Mostrar/ocultar painel Aparência	Shift + F6	Shift + F6
Mostrar/ocultar painel Alinhar	Shift + F7	Shift + F7
Mostrar/ocultar painel Transformar	Shift + F8	Shift + F8
Mostrar/ocultar painel Pathfinder	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
Mostrar/ocultar painel Transparência	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
Mostrar/ocultar painel Símbolos	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11
Mostrar/ocultar a grade de perspectiva	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)