ADOBE ILLUSTRATOR
INFORMAÇÕES GERAIS

APRESENTAÇÃO

O Adobe Illustrator é um software de design gráfico amplamente utilizado por profissionais e entusiastas para a criação de ilustrações vetoriais. Com uma interface intuitiva e uma vasta gama de ferramentas, o Illustrator permite a criação de gráficos escaláveis, que podem ser utilizados em diversos formatos e tamanhos sem perda de qualidade. É uma ferramenta essencial para designers gráficos, ilustradores, criadores de conteúdo e profissionais de marketing, entre outros, que buscam produzir trabalhos visuais de alta qualidade.

OBJETIVO

Fornecer aos usuários um ambiente robusto e versátil para a criação de ilustrações, logotipos, tipografias, infográficos e outros elementos visuais. O software busca facilitar o processo criativo, permitindo que os usuários transformem suas ideias em produções gráficas de forma eficiente e profissional. Além disso, o Illustrator integra-se com outras ferramentas da Adobe, promovendo um fluxo de trabalho coeso e produtivo.

METODOLOGIA

Concebe o curso ADOBE ILLUSTRATOR, numa perspectiva de Educação a Distância – EAD, visando contribuir para a qualificação de profissionais de educação que atuam ou pretendem atuar na área.

Código	Disciplina	Carga Horária
5188	Ilustração e Criação de Imagens Vetoriais - Adobe Illustrator	60

APRESENTAÇÃO

Conceito de imagens vetoriais e de bitmaps. História e versões do Adobe Illustrator. Recursos do Adobe Illustrator. Configuração do projeto. Espaço de Trabalho. Caixa de Ferramentas. Manipulando os Painéis. Ajuste da ordem dos painéis. Restauração da configuração inicial. Salvamento e abertura de um projeto. Figuras geométricas. Ferramenta Retângulo. Ferramenta Elipse. Ferramenta Polígono. Ferramenta Estrela. Barra de Controle. Painel Transformar. Ferramenta Seleção. Movimentação, rotação e redimensionamento de objetos. Preenchimento e contorno de objetos. Ferramenta Zoom. Ferramenta Mão. Agrupamento e desagrupamento de objetos. Guias precisas e guias inteligentes. Ferramenta Seleção direta. Deslocamento da posição dos objetos. Painel Pathfinder para Combinação de formas. Importação de arquivos. Configurações do projeto. Painel Símbolos. Alinhamento e Distribuição. Ferramentas Borracha, Tesoura e Faca. Camadas ou Layers. Ferramenta Tipo. Frases Independentes. Caixas de texto. Painel Caracter. Painel Parágrafo. Alteração da cor de texto. Textos inseridos em formas e em contornos. Transformação de letras minúsculas em maiúsculas. Divisão de textos em colunas. Criando envelopes. Inserção de objetos em textos. Ferramenta Pincel. Painel Pincéis. Ferramenta Pincel irregular. Criação de Pincel. Trace de Imagem para vetorização automática. Varinha mágica. Ferramenta Malha. Ferramenta Laço. Seleção de

pontos de forma livre. Remoção de pontos da Ferramenta Malha. Ferramenta Balde de tinta em tempo real. Modos de desenho. Ferramenta Caneta. Ponto âncora. Conversão e propriedades de pontos de ancoragem. Vetorização. Organização em camadas. Ferramenta Caneta para vetorização. Ajustes de contorno e preenchimento. Mesa digitalizadora. Efeito 3D. Transformação de objeto 2D em 3D. Efeitos Extrusão, Bisel, Revolução e Giro. Perspectiva linear. Ferramenta Grade de perspectiva. Inserção de formas e objetos na perspectiva. Remoção da grade de perspectiva. Ferramenta Gráfico de colunas. Alterando do tamanho, do tipo e dos dados de um gráfico. Máscaras. Painel Transparência. Painel Máscara de opacidade (Canal Alfa). Ferramenta Mesclagem. Expansão de objetos. Efeitos do Illustrator e do Photoshop. Painel Aparência. Propriedades. Ordem das propriedades. Painel Estilos de gráfico. Galeria de texturas. Edição de formas. Ferramentas Largura, Deformar, Redemoinho, Esvaziar, Inflar, Guirlanda, Guirlanda, Vincar, Refletir, Alterar Forma, Construtor de formas. Transformação de textos em curvas. Fechamento de arquivo. Exportação de projetos para JPG/JPGE, Flash e Photoshop.

OBJETIVO GERAL

Ao término deste programa você será capaz de ilustrar impressos e outros tipos de trabalhos gráficos digitais por meio do Adobe Illustrator, sendo capaz de produzir imagens vetoriais desenhando à mão livre, integrando o trabalho de ilustração a outras ferramentas como o Photoshop e o Flash.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender a estrutura do Illustrator, utilizando suas ferramentas básicas para criação de figuras geométricas.
- Trabalhar com camadas e ferramentas de corte no Illustrator.
- Manusear a ferramenta caneta e manipular os pontos âncoras.
- Manipular as ferramentas de mesclagem e expansão de objetos, aplicando efeitos visuais no Illustrator e no Photoshop.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I
APRESENTAÇÃO E FERRAMENTAS BÁSICAS DO ILLUSTRATOR
FERRAMENTAS DE EDIÇÃO E GUIAS DE RÉGUA NO ILLUSTRATOR
SOBREPONDO E COMBINANDO OBJETOS NO ILLUSTRATOR
TRABALHANDO COM ARQUIVOS, PAINEIS E TEXTOS

UNIDADE II
CAMADAS E FERRAMENTAS DE CORTE DO ILLUSTRATOR
MANIPULANDO TEXTOS NO ILLUSTRATOR
LIDANDO COM CORES NO ILLUSTRATOR
DESENHO À MÃO LIVRE E VETORIZAÇÃO DE IMAGENS

UNIDADE III
MANIPULAÇÃO DE PONTOS ÂNCORAS E A FERRAMENTA CANETA
PERSPECTIVA E TRANSFORMAÇÃO DE OBJETOS 2D EM 3D
CONSTRUINDO GRÁFICOS NO ILLUSTRATOR
APLICANDO MÁSCARA E TRANSPARÊNCIA EM OBJETOS ILLUSTRATOR

UNIDADE IV
MESCLAGEM E EXPANSÃO DE OBJETOS NO ILLUSTRATOR
APARÊNCIA, PROPRIEDADES E ESTILOS NO ILLUSTRATOR
EDIÇÃO DE FORMAS NO ILLUSTRATOR
CONVERSÃO PARA CURVAS E FECHAMENTO DO ARQUIVO

REFERÊNCIA BÁSICA

SIDOU, Jeane. **Ilustração e criação de imagens vetoriais – Adobe Illustrator**. Recife: Telesapiens, 2023.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

SIDOU, Jeane. **Ilustração e criação de imagens vetoriais – Adobe Illustrator**. Recife: Telesapiens, 2023.

PERIÓDICOS

SIDOU, Jeane. **Ilustração e criação de imagens vetoriais – Adobe Illustrator**. Recife: Telesapiens, 2023.

5149	**Ilustração e Tratamento de Imagens 2D – Adobe Photoshop**	**60**

APRESENTAÇÃO

Conceito de imagens vetoriais e de bitmaps. História e versões do Adobe Photoshop. Recursos do Adobe Photoshop. Criação de uma nova imagem. Trabalho com textos. Operações básicas com objetos. Deformação de objetos. Movimentação de objetos. Duplicação de objetos. Agrupamento de objetos. Trabalho com layers. Ferramentas de preenchimento. Ferramenta pincel. Contornos de objetos. Modo de mesclagem. Paleta e gradiente de cores. Apagamento de plano de fundo. Opções de amostragem. Tolerância. Proteção de cores em cima de objetos. Obras de arte com o mixer brush. Ferramentas de máscara. Varinha mágica. Carimbo de padrão. Conta-gotas. Medição e ajuste com ferramenta de régua. Substituição de cores. Recorte de imagens. Estilos de layers. Sombras. Brilhos. Chanfro e entalhe.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o aprendente a utilizar o editor de imagens Adobe Photoshop para ilustrar, retocar e criar peças gráficas para o mercado publicitário e outras atividades correlatas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Discernir sobre o conceito de imagens vetoriais e de bitmaps.
- Conhecer a história e a evolução das versões do Adobe Photoshop.
- Compreender os recursos gerais do Adobe Photoshop.
- Criar uma imagem no Adobe Photoshop, trabalhando com textos e objetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO AO ADOBE PHOTOSHOP
IMAGENS VETORIAIS E BITMAPS
HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO ADOBE PHOTOSHOP
INICIANDO O ADOBE PHOTOSHOP
CRIANDO UMA IMAGEM

UNIDADE II – MANIPULAÇÃO BÁSICA DE IMAGENS EM PHOTOSHOP
MODELANDO E MANIPULANDO OBJETOS
OBRAS DE ARTE
RETOCANDO IMAGENS
EFEITOS VISUAIS

UNIDADE III – PREPARANDO O AMBIENTE DE TRABALHO NO PHOTOSHOP
MÚLTIPLAS SELEÇÕES
TRABALHANDO COM LAYERS
TRABALHANDO COM MÁSCARAS
AJUSTES AUTOMÁTICOS

UNIDADE IV – MODELANDO E ANIMANDO IMAGENS EM 2D E 3D COM O PHOTOSHOP
MESCLANDO E DISTORCENDO
IMAGENS 3D
GIFS ANIMADOS
RENDERIZAÇÃO

REFERÊNCIA BÁSICA

ADOBE. **Aprendizado e suporte do Adobe Photoshop.** [S.l.], 2020. Disponível em: https://helpx.adobe.com/br/support/photoshop.html. Acesso em: 7 jul. 2020.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

MICROSOFT. **Tipos de bitmaps**. [S.l.], 2017. Disponível em: https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/framework/winforms/advanced/types-of-bitmaps. Acesso em: 5 jul. 2020.

PERIÓDICOS

MICROSOFT. **Tipos de bitmaps**. [S.l.], 2017. Disponível em: https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/framework/winforms/advanced/types-of-bitmaps. Acesso em: 5 jul. 2020.

Avaliação será processual, onde o aluno obterá aprovação, através de exercícios propostos e, atividades programadas, para posterior. O aproveitamento das atividades realizadas deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis) pontos, ou seja, 60% de aproveitamento.

SUA PROFISSÃO NO MERCADO DE TRABALHO

O curso é indicado para profissionais ou estudantes de Designers Gráficos, Design, Ilustradores, Marketing e áreas afins, que buscam complementar sua formação acadêmica ou recém-formados que desejam ingressar no mercado de trabalho com um conhecimento sobre às necessidades quanto à complexidade exigida por projetos profissionais.