



کتاب آموزشی

Adobe Illustrator CS6

مؤلف

علی محمودی



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publication

سخنی با خوانندگان

«سپس، به کاتبان و نویسندگان بنگر و بهترین آن‌ها را بر کارهای خود بگمار... کاتبان و نویسندگانی برگزین که قدر خود را بشناسند، چون کسی که به قدر خود شناخت ندارد، دیگران را هم نمی‌شناسد.»
«گرفته‌شده از نامه‌ی ۵۳ نهج البلاغه به مالک‌اشتر»

اگرچه نوشتن و پرداختن زکات علم از توصیه‌های اکید بزرگان و گواه بر کرامت اهل دانش است؛ اما امروزه پرداختن به انگیزه‌ها و اهداف نوشتن بیشتر جلوه می‌کند. بی‌شک این‌که چه کسی می‌نویسد مهم نیست؛ اما این‌که چرا و به چه پشتوانه‌ای می‌نویسد، درخور تأمل است. ما معتقدیم که چاپ روزافزون کتاب‌های به اصطلاح «زرد» که خالی از هرگونه نوآوری و بی‌توجه به استانداردهای چاپ کتاب و نیازهای مخاطبان است، حاصل تفکر بازاری مستولی بر جامعه‌ی نشر است. بی‌پرده آن‌که عنوان پر زرق و برق، دستاویز قراردادن مضمون‌های نو با هدف فروش بالا و طولیل‌کردن سیاهه‌ی سابقه‌ی علمی، نمی‌تواند دلیل محکمی برای چاپ و نشر کتابی باشد که خواننده‌ی مشتاق با صرف هزینه‌های نه‌چندان کم آن را تهیه می‌کند؛ به امید آن که چیزی از آن بیاموزد.

باید پذیرفت که انگیزه‌ی نوشتن کم از محتوای نوشته نیست و بین این دو رابطه‌ای مستقیم برقرار است. اگر انگیزه‌ی نوشتن، تولید دانش باشد، بی‌شک نویسنده از قلم بی‌محتوا و کم‌عمق پرهیز می‌کند و اگر دغدغه‌ی دانش و فرهنگ زخم‌خورده در میان باشد، ناشر تنها به عنوان پرطمطراق بسنده نمی‌کند.

و چقدر امروزه، فرهنگ و دانش این مرز و بوم که گرفتار آفت بی‌انگیزگی و زخم هوس است، نیازمند ناشران و نویسندگانی است که نیت‌شان کمک به رشد دانش و ارتقای فرهنگ جامعه است و به راستی که التیامی بر این درد نیست؛ مگر نویسندگانی که قدر خود و دیگران را می‌دانند و خوب می‌فهمند که کتاب، ابزار سودجویی‌های مغرضانه نیست و می‌کوشند تا خود را از هرگونه شهوت نام و رسم و ثروت تهی کنند.

انتشارات دانشگاهی کیان خود را بری از عیب و خطا نمی‌داند؛ اما همواره بیش از پیش می‌کوشیم تا در راستای تولید علم و نشر کتاب‌های پرمحتوا، دست نویسندگانی که انگیزه‌ی پاک دارند را بفشاریم و در کنارشان باشیم و از خداوند متعال می‌خواهیم که در این مسیر صعب و پرخطر در سایه‌ی لطف و عنایت خود از آن‌چه به عهده‌ی مانده‌شده، سربلند و پیروز برآییم.

انتشارات دانشگاهی کیان

همان‌طور که در طول مطالب کتاب یادآوری شده است، برنامه‌های گرافیکی به دو نوع پیکسلی و برداری دسته‌بندی می‌شوند. در این میان، Adobe Illustrator جزو نرم‌افزارهای برداری است. از دیدگاه مؤلف، هرچند که Illustrator محیطی بسیار جذاب و دوست‌داشتنی دارد و نیز با محیط برنامه‌ی محبوبی همچون Adobe Photoshop به‌طور وصف‌ناپذیر منطبق است؛ اما رقیب آن یعنی CorelDRAW در میان کاربران به‌طور عجیبی گوی رقابت را ربوده است؛ چنان‌که کتاب تألیف‌شده‌ی خوب و روانی به زبان فارسی برای آن وجود ندارد (به‌ویژه برای نسخه‌های اخیر Illustrator). بنابراین لازم دانستم که با توجه به نیاز کاربران نرم‌افزارهای گرافیکی و دانشجویان این عرصه و همچنین تجربه‌ی تألیف بیش از ۴۴ عنوان کتاب و سال‌ها تدریس در دانشگاه‌ها و آموزشگاه‌های کامپیوتر، دست به نگارش کتابی پیرامون Illustrator بزنم. امیدوارم که این گام هرچند ناچیز برای شما عزیزان مفید باشد. پیش از شروع مطالعه‌ی کتاب، به نکته‌های زیر توجه کنید:

◀ پیش‌فرض مطالب کتاب آن است که شما حداقل با مبانی کامپیوتر، یعنی جزییاتی همچون کار با ماوس و کلیک‌کردن، اجزای پنجره، دکمه‌ی شروع، صفحه‌ی شروع و موارد مشابه آشنا هستید. پایه‌ی مطالب آموزشی این کتاب، منطبق با فناوری ویندوز ۸ است؛ اما در سایر ویندوزها نیز با مشکلی روبه‌رو نمی‌شوید. برای آشنایی بیشتر با ویندوز ۸، کتاب «مرجع کامل Windows 8 Enterprise» نوشته‌ی همین مؤلف از انتشارات دانشگاهی کیان را مطالعه کنید.

◀ اگر حین مطالعه‌ی فصل‌های ابتدایی کتاب با واژه یا اصطلاح یا عبارتی روبه‌رو شدید که برایتان ناآشنا بود، آن موضوع را به‌صورت گذرا و روزنامه‌وار بخوانید و کمی حوصله به خرج دهید؛ زیرا حتماً در فصل‌های آینده به‌صورت کامل با آن آشنا می‌شوید. در پایان، ضمن عرض ارادت به همه‌ی کسانی که برای نشر این کتاب کمر همت را بستند، برای آنان آرزوی طول عمری با عزت دارم. شما خواننده‌ی گرامی مؤلف را از نظرات و انتقادات سازنده‌ی خود بی‌نصیب نگذارید. پل ارتباطی بین ما، پست الکترونیک زیر خواهد بود.

علی محمودی

Site: www.@3dshut.com

مدرس دانشگاه

Email: info@3dshut.com

فصل اول: آنچه برای شروع باید بدانید

۱۵	انواع سبک‌های گرافیک رایانه‌ای
۱۵	گرافیک پیکسلی
۱۶	گرافیک برداری
۲۰	مقایسه‌ی CorelDRAW و Illustrator
۲۰	کاربرد Adobe Illustrator CS6
۲۱	اجرای برنامه‌ی Illustrator
۲۲	قاعده‌های به‌کارگیری کتاب
۲۴	محتوای CD همراه کتاب

فصل دوم: معرفی اجزای محیط Adobe Illustrator CS6

۲۵	رابط گرافیکی Adobe Illustrator CS6
۲۶	نوار کاربردی
۲۶	نوار منوی کرکره‌ای
۳۱	دکمه‌ی Go to Bridge
۳۲	دکمه‌ی Arrange Documents
۳۳	دکمه‌ی Workspace
۳۹	تابلوی کنترلی
۴۰	پنجره‌ی سند
۴۲	مفهوم Artboard
۴۲	مفهوم Pasteboard
۴۳	تابلوها
۴۸	تابلوی ابزار
۵۱	نوار وضعیت
۵۲	نوارهای پیمایش
۵۲	کادر

۵۳	فیلد.....
۵۴	منوی میانبر (حساس به زمینه).....
۵۴	تنظیم رنگ محیط.....

فصل سوم: مدیریت اسناد

۵۷	ایجاد یک سند جدید.....
۶۰	ایجاد سندی جدید با استفاده از الگو.....
۶۱	بازکردن سند.....
۶۴	ورود سندهای مختلف به درون سند جاری.....
۶۷	ذخیره‌سازی تغییرات اسناد باز.....
۶۸	صدور موضوع‌ها.....
۶۹	چیدمان فایل‌های باز.....
۷۲	بازگشت ناگهانی تمام کارها.....
۷۲	بستن سند.....
۷۳	بستن برنامه.....
۷۴	اطلاعات سند.....
۷۴	بازگرداندن اثر دستورها.....
۷۵	تغییر تنظیم‌های سند جاری.....

فصل چهارم: کنترل صفحه‌ی تصویر

۸۶	نماهای قابل مشاهده‌ی سند.....
۸۸	ذخیره‌سازی نما.....
۸۸	بازیابی نما.....
۸۸	مدیریت نماهای ذخیره‌شده.....
۸۹	ناوبری سند.....
۹۱	نمایش تمام صفحه.....
۹۳	بزرگ‌نمایی سند با ابزار Zoom.....
۹۴	بهره‌گیری نوارهای پیمایش.....
۹۵	جابه‌جایی صفحه‌ی تصویر.....

۹۶	کلیدهای میانبر کنترل صحنه
۹۷	نمایش و به کارگیری خطکش‌ها
۹۹	معرفی خطوط راهنما
۱۰۰	به کارگیری خطوط راهنما
۱۰۱	راهنماهای هوشمند
۱۰۳	خطوط شبکه بندی
۱۰۴	پرش مکان نما
۱۰۴	گزارش‌گیری از وضعیت جاری
۱۰۶	اندازه‌گیری از موضوع‌ها

فصل پنجم: کار با مسیرها و شکل‌های پایه‌ای

۱۰۷	مفهوم مسیر
۱۰۹	رسم چهارضلعی یا چهارضلعی با گوشه‌های گرد
۱۱۲	رسم بیضی
۱۱۳	رسم چندضلعی یا ستاره
۱۱۴	رسم شعله و کاربرد آن
۱۱۶	رسم پاره خط
۱۱۸	رسم کمان
۱۱۹	رسم فنر
۱۲۰	رسم شبکه‌ی ماتریسی
۱۲۲	رسم شبکه‌ی قطبی
۱۲۴	کار با قلم
۱۲۷	رسم خط با دست آزاد
۱۲۹	نرم‌سازی رسم‌ها
۱۳۰	پاک‌کن مسیر
۱۳۰	ویرایش نقاط کنترلی شکل‌ها و مسیرها
۱۴۰	معرفی شکل‌های مرکب
۱۵۴	حذف موضوع‌ها
۱۵۴	تنظیم خط دور موضوع‌ها

۱۶۷.....	ایجاد و ویرایش سبک قلم موی نقاشی
۱۷۴.....	Blob Brush Tool
۱۷۷.....	Eraser Tool
۱۷۹.....	Scissors Tool
۱۸۰.....	Knife
۱۸۱.....	Reshape Tool
۱۸۲.....	تجزیه‌ی موضوع‌ها

فصل ششم: انتخاب موضوع‌ها

۱۸۸.....	انتخاب با کلیک کردن
۱۹۰.....	انتخاب با بازکردن پنجره
۱۹۱.....	انتخاب با ابزار Lasso
۱۹۱.....	انتخاب با ابزار Magic Wand
۱۹۳.....	انتخاب با منوی کرکره‌ای Select
۱۹۹.....	انتخاب با تابلوی Layers
۱۹۹.....	تغییر ترتیب موضوع‌ها
۲۰۲.....	گروه‌بندی موضوع‌ها
۲۰۳.....	انتخاب موضوع‌های قرارگرفته در گروه
۲۰۳.....	قفل کردن موضوع‌ها
۲۰۴.....	مخفی کردن موضوع‌ها
۲۰۵.....	ایزوله کردن موضوع‌ها

فصل هفتم: تغییر شکل موضوع‌ها

۲۰۹.....	حرکت دادن موضوع‌ها
۲۱۳.....	چرخش موضوع‌ها
۲۱۷.....	قرینه‌سازی موضوع‌ها
۲۲۰.....	مقیاس‌گذاری موضوع‌ها
۲۲۲.....	کوتاه‌سازی موضوع‌ها
۲۲۴.....	تغییر شکل با دست آزاد

۲۲۵.....	تکرار آخرین تغییر شکل
۲۲۶.....	جمع‌بندی ابزارهای تغییر شکل
۲۲۸.....	سایر روش‌های تغییر شکل موضوع‌ها
۲۲۹.....	همترازی موضوع‌ها
۲۳۸.....	پخش‌کردن موضوع‌ها

فصل هشتم: مدیریت متن و نوشتار

۲۴۷.....	شروع به تایپ
۲۴۹.....	تایپ متن معمولی
۲۵۰.....	تایپ متن درون شکل
۲۵۲.....	تایپ متن روی مسیر
۲۵۶.....	متن بندکشی‌شده
۲۵۸.....	ویرایش متون
۲۵۸.....	نکته‌های ویرایش متن
۲۶۰.....	روش‌های انتخاب متن
۲۶۲.....	ویرایش حروف
۲۶۸.....	ویرایش پاراگراف
۲۷۶.....	ایجاد و پردازش و حذف سبک‌های نوشتاری
۲۷۶.....	مدیریت سبک حروف
۲۸۱.....	مدیریت سبک پاراگراف‌ها
۲۸۵.....	درج حروف ویژه
۲۸۶.....	تبدیل متن به شکل یا مسیر
۲۸۸.....	گریز متن از موضوع‌ها

فصل نهم: مدیریت رنگ‌ها و لایه‌ها

۲۹۱.....	تنظیم میزان شفافیت موضوع‌ها
۳۰۱.....	مدیریت رنگ‌ها
۳۰۱.....	مدل‌های رنگی
۳۰۳.....	تغییر وضعیت رنگ سند
۳۰۴.....	تنظیم‌های رنگی

۳۰۵.....	به کارگیری تابلوی ابزار.....
۳۰۹.....	به کارگیری تابلوی کنترل.....
۳۱۰.....	به کارگیری تابلوی Color.....
۳۱۲.....	به کارگیری تابلوی Color Guide.....
۳۲۱.....	به کارگیری تابلوی Swatches.....
۳۳۰.....	به کارگیری تابلوی Gradient.....
۳۳۶.....	Mesh Tool.....
۳۳۹.....	Eyedropper Tool.....
۳۴۱.....	مدیریت لایه‌ها.....
۳۴۴.....	ایجاد یک لایه‌ی جدید.....
۳۴۵.....	ایجاد لایه‌ی فرعی.....
۳۴۵.....	در جریان قرار دادن لایه‌ها.....
۳۴۶.....	ایجاد موضوع‌ها در لایه‌ی دلخواه.....
۳۴۶.....	تغییر لایه‌ی موضوع‌های موجود.....
۳۴۷.....	انتخاب لایه‌ها.....
۳۴۸.....	حذف لایه‌ها.....
۳۴۸.....	جاب‌جایی لایه‌ها.....
۳۴۹.....	مخفی و مرئی کردن لایه‌ها.....
۳۴۹.....	قفل کردن و از قفل خارج کردن لایه‌ها.....
۳۴۹.....	تغییر ویژگی‌های لایه.....
۳۵۱.....	انتخاب موضوع‌های زیرمجموعه‌ی لایه.....
۳۵۲.....	ادغام لایه‌ها.....
۳۵۳.....	مسطح کردن لایه‌ها.....
۳۵۳.....	مدیریت خصلت‌های موضوع.....

فصل دهم: آشنایی با جلوه‌ها

۳۵۸.....	جلوه‌های Illustrator.....
۴۰۰.....	جلوه‌های Photoshop.....
۴۰۵.....	از بین بردن جلوه‌ها.....

۴۰۵.....	سبک‌های گرافیکی.....
۴۰۹.....	کار با مدل‌های Blend.....
۴۱۲.....	تغییر رنگ مدل Blend.....
۴۱۳.....	تغییر فرم مدل Blend.....
۴۱۴.....	تنظیم‌های اساسی مدل Blend.....
۴۱۵.....	رهایی موضوع‌های اولیه.....
۴۱۵.....	توسعه‌ی مدل Blend.....
۴۱۶.....	جایگزینی مسیر.....
۴۱۶.....	تعویض مکان موضوع‌های اولیه.....
۴۱۷.....	تغییر ترتیب موضوع‌های اولیه.....
۴۱۷.....	ماسک برشی.....

فصل یازدهم: مدل‌سازی سه‌بُعدی

۴۲۲.....	Extrude.....
۴۳۰.....	Revolve.....
۴۳۲.....	3D Rotate.....
۴۳۳.....	رسم‌های ۲/۵ بعدی.....

فصل دوازدهم: کار روی تصاویر

۴۴۵.....	درج تصاویر در سند.....
۴۴۶.....	مدیریت تصاویر.....
۴۴۹.....	تبدیل تصویر به ترسیم.....
۴۵۸.....	نقاشی زنده.....
۴۵۹.....	به کارگیری سطل نقاشی زنده.....
۴۶۲.....	انتخاب گروه‌های نقاشی زنده.....

فصل سیزدهم: کار روی سمبل‌ها و نمودارها

۴۶۳.....	سمبل‌ها.....
۴۶۷.....	ابزار افشانه‌ی سمبل.....

تنظیم ابزارهای Symbolism.....	۴۶۹
تغییردهنده‌ی موقعیت سمبل‌ها.....	۴۷۰
ابزار تنظیم نقطه‌ی تمرکز سمبل‌ها.....	۴۷۰
ابزار تغییر اندازه‌ی سمبل‌ها.....	۴۷۲
ابزار چرخش سمبل‌ها.....	۴۷۳
ابزار تنظیم غلظت رنگ سمبل‌ها.....	۴۷۴
ابزار تنظیم شفافیت سمبل‌ها.....	۴۷۵
ابزار شبیه‌سازی سمبل‌ها به سبک‌های گرافیکی.....	۴۷۶
گراف‌ها.....	۴۷۶

ضمیمه A: نصب Adobe Illustrator CS6

بهره‌گیری از برنامه‌های حمل‌شدنی.....	۴۸۸
بهره‌گیری از برنامه‌های نصب‌شدنی.....	۴۹۱
قفل‌شکنی نسخه‌ی CS6 از برنامه‌های شرکت Adobe.....	۴۹۶

ضمیمه B: میانبرهای صفحه‌کلید

آنچه برای شروع باید بدانید

آنچه در این فصل می‌خوانیم:

◀ آشنایی با سبک‌های گرافیکی رایانه‌ای؛

◀ مقایسه‌ی Adobe Illustrator و CorelDRAW؛

◀ کاربرد Adobe Illustrator CS6؛

◀ قاعده‌های به کارگیری کتاب؛

◀ محتوای CD همراه کتاب.

در این فصل اساساً با مطالبی مقدماتی در خصوص برنامه‌های گرافیکی آشنا می‌شوید. همچنین کاربردهای برنامه‌ی Adobe Illustrator CS6 را نیز می‌آموزید. اصطلاح‌هایی را می‌آموزید که در فصل‌های آینده با آنها روبه‌رو شده و در نهایت با محتوای CD همراه کتاب آشنا می‌شوید. بنابراین، مطالب این فصل را پیش‌زمینه‌ی کتاب بدانید و خوب مطالعه کنید.

انواع سبک‌های گرافیک رایانه‌ای

سبک‌های گرافیک رایانه‌ای به دو دسته‌ی زیر تقسیم می‌شوند:

◀ الف) سبک گرافیک بیت‌مپی^۱ یا رستری^۲ یا پیکسلی^۳.

◀ ب) سبک گرافیک برداری^۴.

هر یک از این سبک‌ها ویژگی‌های منحصر به فردی دارند که در ادامه به آنها اشاره می‌شود.

گرافیک پیکسلی

پیکسل کوچک‌ترین عنصر تشکیل‌دهنده‌ی تصویر است. به بیان دیگر از کنار هم قرار گرفتن پیکسل‌ها، تصویر نمایش داده می‌شود. هر پیکسل، ویژگی‌هایی نظیر رنگ، غلظت، شدت نور و ... دارد؛ بنابراین هرچه تعداد پیکسل‌ها بیشتر باشد، دقت و وضوح تصویر نیز بیشتر می‌شود.

1. Bitmap
2. Raster
3. Pixel
4. Vector

از طرفی، میزان تفکیک پذیری یا دقت وضوح^۱ هر تصویر، تعداد پیکسل‌هایی است که در واحد طول آن نمایش داده می‌شود. میزان تفکیک پذیری تصویر، برحسب dpi یا ppi سنجیده می‌شود: DPI به معنی تعداد نقطه در اینچ^۲ و PPI به معنی تعداد پیکسل در اینچ^۳ است. هرچه میزان تفکیک پذیری تصویر بیشتر باشد، جزئیات بیشتری از تصویر ذخیره شده و در نتیجه حجم فایل نیز بیشتر می‌شود.

به تعداد پیکسل‌های تشکیل‌دهنده‌ی طول و عرض تصویر، ابعاد پیکسلی گفته می‌شود. برای مثال، تصویری که از 1024*768 پیکسل تشکیل شده است، در واقع ۱۰۲۴ پیکسل در طول و ۷۶۸ پیکسل در عرض دارد.

برای مثال وقتی که می‌گویند تصویری با دوربین پنج مگاپیکسلی گرفته شده است؛ یعنی این تصویر از پنج میلیون پیکسل تشکیل شده است. به بیان دیگر پنج میلیون پیکسل کنار هم قرار گرفته‌اند تا این تصویر شکل بگیرد و ما بتوانیم آن را ببینیم.

گرافیک پیکسلی، تصاویری است که حجم بالایی دارد و با بزرگ‌نمایی^۴ از کیفیت آنها کاسته می‌شود. همچنین با بزرگ‌کردن اندازه‌ی تصاویر^۵ پیکسلی نیز کیفیت آنها کم می‌شود. فایل‌های پیکسلی معمولاً در قالب‌های *.jpg و *.bmp و *.tiff ذخیره می‌شوند.

گرافیک برداری

این نوع گرافیک بر پایه‌ی معادلات و محاسبات ریاضی بنا شده است. به بیان دیگر در نرم‌افزارهای مبتنی بر گرافیک برداری، نقاط، خطوط، منحنی‌ها، چندضلعی‌ها و اشکال بر اساس روابط و فرمول‌های ریاضی ترسیم می‌شوند؛ بنابراین فایل‌هایی که از گرافیک برداری تشکیل شده‌اند، حجم کمتری دارند و هرچه این تصاویر را بزرگ کنید، باز هم از کیفیت آنها کاسته نمی‌شود.

در صورتی که وقتی تصاویر پیکسلی را بزرگ یا کوچک می‌کنید، لبه‌های موضوعات پله‌پله یا رنجه می‌شوند. از طرفی در طرح‌های برداری، تفکیک پذیری معنا ندارد. فایل‌های برداری غالباً در قالب‌های *.eps و *.pdf ذخیره می‌شوند.

1. Resolution
2. Dot Per Inch
3. Pixel Per Inch
4. Zooming

۵. منظور از بزرگ‌کردن اندازه‌ی تصاویر، همان Scale یعنی مقیاس‌گذاری برحسب درصدی از اندازه‌ی کنونی یا Resize یعنی تغییر اندازه‌ی کنونی است.

هرچند که مزایای تصاویر برداری بیشتر از تصاویر پیکسلی است؛ ولی ما ناچار به استفاده از تصاویر پیکسلی هستیم؛ زیرا عکس‌هایی که حاصل دستگاه‌هایی همچون دوربین‌های دیجیتال یا دستگاه‌های پویندهی^۱ کاغذند، جزو تصاویر پیکسلی هستند.

در ادامه، توجه شما را به چند نمونه از برنامه‌های مربوط به گرافیک‌های دوگانه‌ی پیکسلی و برداری جلب می‌کنم.

نام برنامه	نوع سبک گرافیکی	حوزه‌ی کاری پیش‌بینی‌شده
Adobe Photoshop	پیکسلی	ویرایش تصاویر، طراحی کارت ملاقات ^۲ ، جلد کتاب ^۳ و ...
Corel PHOTO-PAINT	پیکسلی	رقیبی ضعیف برای Adobe Photoshop
MS Paint	پیکسلی	ویرایش غیرحرفه‌ای تصاویر
Adobe Illustrator	برداری	طراحی کارت ملاقات، جزوه ^۴ ، جلد کتاب، تخته‌ی اعلانات تبلیغاتی ^۵ ، مقاله ^۶ ، پرچم ^۷ و ...
CorelDRAW	برداری	رقیبی قوی برای Adobe Illustrator
AutoCAD	برداری	رسم‌های دو بُعدی و طراحی‌های سه بُعدی
Autodesk 3ds Max	برداری	مدل‌سازی سه بُعدی و انیمیشن و پرداخت‌کاری ^۸
Adobe InDesign	تلفیقی از پیکسلی و برداری	طراحی کتاب، مجله ^۹ ، روزنامه ^{۱۰} ، جزوه، برچسب‌کاری ^{۱۱} و ...

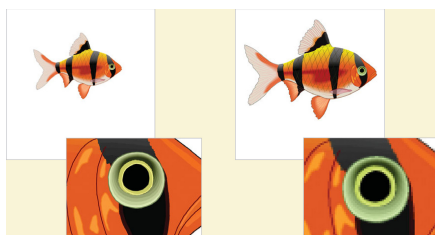
تنها مشکل برنامه‌های برداری از آن جاییست که از تصاویر به خوبی پشتیبانی نمی‌کنند.

تبدیل تصاویر پیکسلی به برداری بسیار پیچیده‌تر و مشکل‌تر از تبدیل تصاویر برداری به پیکسلی است. با اجرای این کار معمولاً اطلاعات و کیفیت از دست می‌رود.

در گرافیک پیکسلی، بزرگ‌کردن تصویر نتیجه‌ی مطلوبی ندارد؛ اما کوچک‌کردن تصویر بدون از دست دادن کیفیت ممکن است.

1. Scanner
2. Visit card
3. Book
4. Brochure
5. Billboard
6. Tract
7. Banner
8. Rendering
9. Magazine
10. Newspaper
11. CD Label

از آن جایی که تصاویر پیکسلی معمولاً با دستگاه‌های پویندهی کاغذ یا دوربین‌های دیجیتالی از حالت آنالوگ به دیجیتال تبدیل می‌شوند، تصاویری طبیعی و واقعی هستند؛ اما تصاویر برداری که توسط کامپیوتر ایجاد می‌شوند هر چند که ممکن است بسیار شبیه به تصاویر واقعی باشند، ولی در واقع طبیعی نیستند. در ادامه، چند نمونه از تصاویر پیکسلی و برداری را می‌بینید. آنها را با یکدیگر مقایسه کنید.



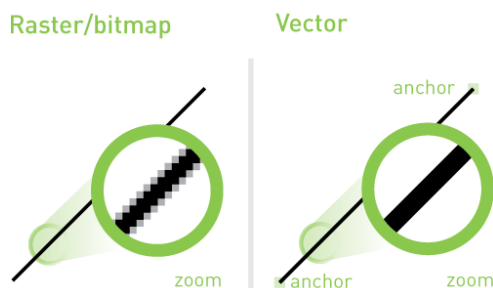
شکل ۱-۱

در شکل ۱-۱، تصویر سمت راست از پیکسل تشکیل شده و تصویر سمت چپ بر مبنای بردار بنا شده است.



شکل ۲-۱

در شکل ۲-۱، تصویر سمت راست برداری و تصویر سمت چپ پیکسلی است. در شکل‌های ۳-۱ و ۴-۱ نیز تفاوت‌های فاحشی را بین تصاویر برداری و پیکسلی مشاهده می‌کنید.



شکل ۳-۱



شکل ۴-۱

در شکل ۵-۱، دو تصویر از نوشته‌ی روی بطری را می‌بینید که بالایی برداری و پایینی پیکسلی است.



شکل ۵-۱

شکل ۶-۱، دو تصویر برداری در سمت چپ و پیکسلی در سمت راست را در حالی می‌بینید که در هر یک از آنها عمل بزرگ‌نمایی انجام شده است.



شکل ۶-۱

مقایسه‌ی Illustrator و CorelDRAW

بین برنامه‌های برداری، CorelDRAW و Illustrator رقابتی سرسخت برای یکدیگر هستند؛ اما هر یک از آنها ویژگی‌هایی دارند که قابل چشم‌پوشی نیست؛ بنابراین تا این زمان^۱ هر دو وجود دارند. برخی از برتری‌های این دو برنامه نسبت به یکدیگر عبارت است از:

- ◀ بعضی از امکانات، منحصر به فرد بوده و فقط در یکی از این دو برنامه پیدا می‌شود؛ برای مثال ابزار اندازه‌گذاری^۲ در CorelDRAW یا دستورهای رسم نمودار^۳ در Illustrator؛
- ◀ Illustrator از ابتدایی‌ترین نسخه‌های خود قادر به بازکردن^۴ عکس بود؛ اما CorelDRAW حداکثر توانایی ورود^۵ عکس به درون سند را دارد.
- ◀ Illustrator کار شرکت Adobe است؛ بنابراین منطبق با سایر برنامه‌های این شرکت بوده و تنظیم^۶ آن با دستگاه‌های چاپ، حداقل در ایران امکان‌پذیر و ساده‌تر است.
- ◀ برخی از دستورها و همچنین ابزارهای رنگ‌پردازی در Illustrator، به Photoshop نزدیک بلکه با آنها یکی است.
- ◀ روش‌های ترسیم منحنی در CorelDRAW بیشتر از Illustrator بوده و در عین حال ترسیم منحنی در Illustrator یادآور ایجاد مسیر در برنامه‌هایی همچون Photoshop است.
- ◀ در مجموع می‌توان گفت امکانات CorelDRAW بیشتر از Illustrator است.

کاربرد Adobe Illustrator CS6

عمده‌ی موارد استفاده از Adobe Illustrator CS6 عبارت است از:

- ◀ طراحی نماد^۷.
- ◀ کار روی تصاویر.
- ◀ رسم انواع نقاشی‌های ساده و کارتونی یا ایجاد آیکون^۸.

۱. منظور، تاریخ نگارش این کتاب است که مصادف با زمستان ۱۳۹۱ می‌باشد.

2. Dimensioning
3. Graph
4. Open
5. Import
6. Calibration
7. Logo
8. Icon