

Illustrator

● Illustrator برای طراحی لوگو، کشیدن نقشه‌های راهنما، کشیدن عکس و تصویر برداری، کشیدن طرح‌های اطلاع رسانی یا Info graphics و طراحی گرافیکی اوراق اداری، بروشور، تقویم، صفحات وب، چند رسانه ای و کاتالوگ‌های تبلیغاتی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

● حداقل امکانات مورد نیاز سیستم برای نصب نرم‌افزار عبارتند از: پردازنده با حداقل سرعت ۱/۸ گیگاهرتز، سیستم عامل ویندوز (Service pack 2 XP)، حداقل حافظه جانبی ۵۱۲ مگابایت، دیسک سخت یک گیگابایت، کارت گرافیک با حداقل حافظه ۱۲۸ مگابایت و دقت صفحه نمایش ۱۰۲۴×۷۶۸

● پنجره برنامه از قسمت‌های مختلفی مانند نوار دستورات (menu bar)، جعبه ابزار (toolbox)، نوار کنترل (Control bar)، نوار وضعیت (Status bar)، پنل‌ها (برای فعال کردن یک پنل از منوی Window بر روی نام پنل مربوطه کلیک کنید) تشکیل شده است.

● نرم‌افزار Illustrator برای نمایش همزمان فایل‌ها از دو روش شناور (Float) و زبانه‌ای (Tabbed) استفاده می‌کند.

● در هنگام انجام عملیات ویرایشی بر روی تصویر و ذخیره تغییرات اعمال شده در فایل، علاوه بر حافظه RAM از دیسک سخت به عنوان چرک نویس فایل‌های موقت استفاده می‌شود که توسط دستور Preferences از منوی Edit و در بخش Scratch Disks می‌توان محل ذخیره این فایل‌ها را بر روی دیسک سخت سیستم تعیین کرد.

- تصاویری که در رایانه وجود دارند را می‌توان به دو دسته تصاویر برداری و تصاویر پیکسلی تقسیم بندی کرد. ساختار تصاویر برداری یا Vector، بر اساس بردارها و منحنی‌هایی است که بر اساس فرمول‌های ریاضی محاسبه و ایجاد شده‌اند بنابراین تغییر اندازه و بزرگ و کوچک کردن آنها هیچ تاثیری بر کیفیت تصویر یا ترسیم مورد نظر ندارد. اساس تصاویر پیکسلی یا Raster همان پیکسل‌ها هستند به طوری‌که با تغییر و ویرایش یک تصویر لازم است گروهی از پیکسل‌ها مورد اصلاح و ویرایش قرار گیرند و ویرایش تصاویر بر کیفیت آنها تاثیر می‌گذارد.
- برای باز نمودن فایل‌ها کافی است به منوی File رفته و سپس گزینه Open را انتخاب کنید. یک روش سریع نیز برای باز کردن فایل‌ها دابل کلیک بر روی فضای خالی و خاکستری رنگ پنجره اصلی است.
- از ویژگی‌های این نرم‌افزار امکان باز کردن یک سند با تعداد صفحات دلخواه (Artboard) همچنین بخشی به نام Bleed یا ناحیه نشستی دارد که حاشیه اطمینان برای برش خروجی نهایی در هنگام چاپ را تنظیم می‌کند.
- فرمت یا قالب بندی یک فایل به روش ذخیره اطلاعات موجود در یک فایل گفته می‌شود. بطوریکه فایل‌های با فرمت‌های مختلف می‌توانند دارای اطلاعات و در عین حال حجم فایلی متفاوتی باشند.
- مناسب‌ترین فرمت‌ها برای صفحات وب فرمت‌های تصویری Gif، Jpg، و Png است.
- Ai پسوند پیش فرض نرم‌افزار Illustrator است و همچنین این نرم‌افزار با پسوندهای EPS، PDF، FXG و SVG سازگار است.

- فایل با فرمت SVG فرمت زبانی برای توصیف گرافیک ۲ بعدی و برنامه‌های گرافیکی در XML است.

- فرمت PDF مخفف Portable Document Format است و به معنای فرمت سند قابل انتقال است.

- فایل EPS مخفف (Encapsulated Post Script) می‌باشد – یک فایل رابط بین نرم‌افزارهای گرافیکی

است.

- فضاهاى کارى (workspace) محیط کارى اختصاصى کاربر است که با توجه به فعالیت‌هاى مد نظر

خود در محیط نرم‌افزار از آن استفاده مى‌نماید. برای قرار گرفتن در فضای کارى مورد نظر از منوى window زیر

منوى workspace فضای کارى مورد نظر خود را انتخاب نمایید.

- برای فعال کردن خط کش از منوى view گزینه Rulers و سپس گزینه Show Rulers را اجرا کنید.

- برای تنظیم واحد اندازه گیری روی یکی از خط کش ها کلیک راست نمایید. تا منوی انتخاب واحد اندازه گیری خط کش باز شود یا از منوی Edit | Preference | Units را انتخاب کنید
- از ابزار اندازه گیری یا Measure tool برای اندازه گیری بین دو نقطه و همچنین زوایای موجود در یک تصویر استفاده می شود.
- برای استفاده از خطوط راهنما Guides ابتدا خط کش را فعال کرده سپس با انتقال اشاره گر به خط کش های افقی یا عمودی و با کلیک و درگ خطوط افقی یا عمودی به صفحه اضافه می شوند.
- برای نمایش نقاط راهنما (Grid) بر روی تصویر از منوی view گزینه show Grids را اجرا کنید و برای انجام تنظیمات دلخواه روی نقاط راهنما می توان از دستور Edit | Preferences | Guides & Grid استفاده کرد.
- خطوط راهنمای هوشمند به کاربر در چیدن المان ها در صفحه کمک می کنند. برای فعال شدن این خطوط در هنگام جابجایی اشیاء گزینه View | Smart Guides را فعال کنید.

● مسیرها مجموعه ای از قطعه مسیرهایی Segment Path به صورت منحنی یا خطوط مستقیم هستند که اساس و ساختار آنها را نقاط Anchor point تشکیل می دهد. برخی از ابزارهای ترسیم مسیر عبارتند از:

- ابزار **Pencil Tool**: برای انجام ترسیمات و مسیرهای آزاد استفاده می شود. با دابل کلیک به روی این ابزار در جعبه ابزار پنجره تنظیمات آن باز می شود با استفاده از گزینه Fidelity می توان میزان دقت ابزار را در هنگام ترسیمات تعیین کرد و با استفاده از گزینه Smoothness می توان میزان نرم شدن و انحنا را تعیین کرد.

- ابزار **Pen**: برای ترسیم اشکال توسط مسیرها استفاده می شود. برای حذف نقاط از مسیر ابزار **Delete Anchor Point**، برای اضافه کردن نقطه نیز ابزار **Add Anchor Point** و همچنین برای تبدیل نقاط به یکدیگر می توان از ابزار **Convert Anchor Point** استفاده کرد.

● نقاطی که در یک مسیر سبب ارتباط خطوط به یکدیگر می شوند شامل دو گروه هستند. نقطه گوشه (Corner Point) نقاطی هستند که سبب اتصال مسیرها به یکدیگر به صورت تند و زاویه دار می شوند، نقطه منحنی (Smooth Point) این نقاط بر خلاف نوع قبلی سبب ارتباط دو مسیر به یکدیگر به صورت نرم می شوند.

● نقطه منحنی ها شامل سه نقطه متقارن الاکلنگی (Symmetrical) نقطه نامتقارن الاکلنگی (Smooth) (نقطه نامتقارن غیر الاکلنگی (Cusp) می باشند.

● در ترسیمات انجام شده در نرم افزارهای برداری، معمولاً دو بخش در هر ترسیم مشاهده می شود که شامل Fill یا بخش پرکننده و Stroke یا خط دور است.

● انواع شکل های ترسیمی آماده عبارتند از Line Tool ترسیم خط با طول، زاویه و ضخامت مشخص Rectangle Tool (ترسیم مستطیل و مربع) Tool Rounded Rectangle (ترسیم چهار ضلعی با گوشه های گرد) Elipse Tool (برای ترسیم دایره و بیضی) Tool Polygon (ترسیم چند ضلعی با تعداد اضلاع و زاویه مشخص) Star Tool (ترسیم چند ضلعی های ستاره ای) Lens flare که توسط آن می توان به تصویر، یک جلوه نور همراه با پرتوهای آن را اضافه کرد.

● ابزار Live Paint Bucket ابتدا یک مسیر را به بخش‌های تشکیل دهنده آن تقسیم کرده و سپس این زیر بخش‌ها را رنگ آمیزی می‌کند. کاربرد اصلی این ابزار برای رنگ آمیزی اشکال بر پایه Face و edge است.

● ابزار Eraser Tool Path برای پاک کردن بخشی از یک مسیر مورد استفاده قرار می‌گیرد.

● ابزار Eraser Tool برای پاک کردن بخشی از یک ترسیم یا پاک کردن کامل شیء ترسیمی استفاده می‌شود.

● ابزار Shape Builder برای ساخت اشکال به سه روش ادغام و تجزیه و حذف استفاده می‌شود.

● Compound Path یا مسیر ترکیبی به مسیری گفته می‌شود که از ترکیب دو یا چند مسیر دیگر ساخته شده است. برای بازیابی مسیرهای اولیه از منوی Object و زیر منوی Compound Path دستور Release را اجرا کنید.

● زمانیکه مسیرها با یکدیگر همپوشانی دارند می‌توان مسیرهای ترکیبی مختلفی ایجاد کرد. برای این منظور کافی است از پنل Pathfinder و امکانات بسیار ساده و آسان آن برای ساخت این مسیرها استفاده کرد.

● انواع قلم موهای موجود در برنامه Illustrator عبارتند از : قلم موی خطاطی (Calligraphic)، پخش کننده (Scatter)، هنری (Art)، مویی (Bristle) و الگویی (Pattern) که امکان ترسیم طرح های مختلف و جذابی را به شکلی بسیار ساده و راحت فراهم می آورند. برای انتخاب انواع قلم موها از پنل Brushes که با کلید F5 یا از منوی Window فعال می شود استفاده کنید.

- در Illustrator ابزار هایی که می توانند عمل انتخاب مسیرها و قطعه مسیرها را انجام دهند عبارتند از :
 - ابزار Selection Tool(V)  : از این ابزار برای انتخاب کامل مسیر یا شیء، جابه جایی و تغییر اندازه آن استفاده می شود برای انتخاب تکی اشیاء روی آنها کلیک نمایید و برای انتخاب گروهی مسیرها یا اشیاء نیز لازم است در اطراف آنها درگ نمایید.
 - ابزار Direct Selection Tool(A)  : از این ابزار برای انتخاب نقاط لنگری تشکیل دهنده یک مسیر و حرکت دادن نقاط و دستگیره های یک مسیر استفاده می شود. ضمن اینکه توسط آن می توان زیر مسیرهای تشکیل دهنده اشیاء را نیز انتخاب کرد.
 - ابزار Group Selection Tool  : این ابزار برای انتخاب گروهی هریک از مسیرهای تشکیل دهنده یک شیء استفاده می شود.
 - ابزار Lasso(Q)  : توسط این ابزار می توان محدوده های آزاد در اطراف اشیاء مختلف برای انتخاب آنها ایجاد کرد.
 - ابزار Magic Wand(Y)  : با استفاده از آن می توان اقدام به انتخاب محدوده های رنگی مشابه در یک تصویر کرد.
- با انتخاب زیر منوی Same از منوی Select، تمامی اشیاء یک فایل که دارای ویژگی مشترکی هستند به حالت انتخاب در می آیند.

● دستورات موجود در زیر منوی Object از منوی Select نیز بر اساس شباهت اشیاء با یکدیگر، عمل انتخاب را انجام می دهند.

● برای تغییر شکل اشیاء روش های مختلفی وجود دارند که عبارتند از :

○ استفاده از Bounding Box، که کادر چهارضلعی با هشت دستگیره در اطراف آن ظاهر می شود و از آنها برای تغییر اندازه یا Scale، چرخش یا Rotate و قرینه سازی شیء Reflect استفاده می شود.

○ استفاده از ابزار Free Transform که در این حالت یک پنل چهار گزینه ای شامل گزینه Constrain برای تناسب بین پهنا و ارتفاع در هنگام تغییر شکل اشیاء Free Transform امکان تغییرات آزاد در جهت های مختلف Perspective Distort عمق دادن به شیء و Free Distort کج کردن و تغییر شکل شیء مورد نظر در اختیار کاربر قرار می گیرد.

○ پنل Transform برای تغییر مکان، اندازه، چرخش و همچنین Shear یا تحت زاویه قرار دادن عنصر انتخابی است.

● برای تغییر ترتیب قرار گیری اشیاء بر روی یکدیگر پس از انتخاب شیء با کلیک راست از زیر منوی Arrange گزینه‌های : Bring to front (انتقال شیء انتخابی بر روی سایر اشیاء)، Send to back (انتقال شیء به زیر سایر اشیاء)، Bring forward (شیء انتخابی تنها یک مرحله به جلو) و Send backward (انتقال شیء تنها یک مرحله به سطح زیر) استفاده می‌شود. همچنین از Send to Current Layer برای انتقال شیء انتخاب شده به لایه جاری یا فعال استفاده می‌شود.

● برای تغییر اندازه یا جابجایی چند شیء از منوی Object دستور Group را اجرا کنید تا یک گروه از اشیاء ایجاد شود. برای خارج کردن اشیاء از حالت گروه دستور Ungroup را اجرا کنید.

● در پنل لایه‌ها نماد قفل  برای غیر قابل ویرایش کردن لایه، نماد چشم  برای نمایش یا مخفی کردن لایه، نماد دایره ای شکلی  به نام Appearance و نماد  به معنی لایه فعال دیده می‌شود همچنین نوار رنگی کنار اسم لایه نشان دهنده رنگ لایه است. برای تنظیمات بیشتر بر روی لایه مورد نظر دابل کلیک کرده تا پنجره Layer Options باز شود.

● برای ایجاد یک لایه یا زیر لایه جدید در پایین پنل لایه‌ها بر روی علامت Create New Layer یا Create New Sublayer کلیک کنید یا از منوی Layer گزینه‌های فوق را اجرا کنید.

● برای تغییر ترتیب لایه‌ها کافی است، لایه مورد نظر را انتخاب کرده و با درگ کردن به بالا و پایین، آنرا به محل مورد نظر انتقال دهید.

● برای حذف لایه‌ها یا زیر لایه‌ها، ابتدا لایه مورد نظر را انتخاب کرده، سپس از منوی پنل گزینه Delete Layer را انتخاب کنید یا روی نماد سطل یا Delete Selection در پایین پنل لایه‌ها کلیک کنید یا لایه مورد نظر را بر روی سطل درگ نمایید.

● برای نسخه برداری، ابتدا لایه مورد نظر را انتخاب کرده سپس از منوی پنل گزینه Duplicate را انتخاب کنید یا لایه مورد نظر را روی نماد Create New Layer و یا Create New Sublayer در پایین پنل درگ کنید همچنین می‌توانید با پایین نگه داشتن کلید Alt در هنگام استفاده از ابزار Selection و درگ کردن، از شیء مورد نظر یک کپی ایجاد کنید.

● برای انتقال اشیاء مرتبط به هم، از منوی Object و زیر منوی Arrange دستور Send to Current Layer را اجرا کنید.

● برای ادغام لایه‌ها از منوی پنل Layer گزینه Merge Selected را اجرا کنید.

● دستور Flatten Artwork از منوی پنل Layer عمل یکدست کردن تمامی لایه‌ها را در یک لایه اصلی انجام می‌دهد.

● چشم انسان رنگ‌ها را براساس سه خصوصیت از یکدیگر متمایز می‌کند. ته رنگ یا فام که کیفیت رنگین بودن رنگ‌ها را مشخص می‌کند. درخشندگی یا روشنایی، درجه‌ای از روشنی یک رنگ که آن را از دیگر درجات روشنی و تیرگی همان رنگ متمایز می‌کند و شدت یا خلوص رنگ که یک رنگ را در خالص‌ترین حالت خود نشان می‌دهد.

● در مبحث رنگ، کنتراست علاوه بر وجود تضاد میان رنگ‌ها، وجود روابطی است که تأثیرات متقابل رنگ‌ها بر یکدیگر را از نظر بصری مورد بررسی قرار می‌دهد.

● مدل رنگی به روش تعریف رنگ در یک نرم‌افزار گفته می‌شود که طراح می‌تواند با استفاده از آن با توجه به نوع پروژه نهایی خود از رنگ‌های مختلفی متناسب با دستگاه خروجی مورد نظر استفاده نماید. در هنگام کار با ترسیمات، زمانی که نیاز به یک طراحی با ساختار سیاه و سفید باشد از مدل GrayScale استفاده می‌شود. در مدل RGB از سه نور اصلی قرمز (Red) سبز (Green) آبی (Blue) استفاده شده است که در حقیقت همان مدل رنگی استفاده شده در صفحه نمایش رایانه‌ها و پیکسل‌های رنگی صفحه است. از مدل رنگی HSB بیشتر برای تغییر ویژگی‌های مربوط به رنگ‌ها شامل درصد خلوص رنگ و میزان روشنی و تیرگی رنگ‌ها استفاده می‌شود. مدل رنگ CMYK بیشتر در کارهای چاپی و لیتوگرافی استفاده می‌شود و مدل Web Safe RGB در طراحی صفحات وب مورد استفاده قرار می‌گیرد.

● روش‌های مختلفی برای رنگ آمیزی اشیاء ترسیمی استفاده می‌شود که مهمترین آنها عبارتند از :

– استفاده از پنل Color امکان انتخاب رنگ Fill و Stroke و ساخت رنگ به صورت ترکیبی وجود دارد.

– استفاده از پنل Swatch برای ساخت جعبه رنگ و استفاده از رنگ‌های ساخته شده در دفعات بعدی

– استفاده از گزینه Fill در نوار کنترل

– استفاده از گزینه Fill در پنل Appearance

– استفاده از پنل رنگ آمیزی Gradient و ساخت رنگ‌های طیفی به دو صورت Linear (خطی) و

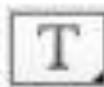

Radial (شعاعی)

● ابزار Mesh با شبکه تور مانند خود، خطوطی را به نام Mesh Line بر روی سطح شیء قرار می‌دهد


که دارای نقاط لنگری مختلفی است. از این ابزار برای رنگ آمیزی بخش‌هایی از شیء و تغییر شکل آن استفاده می‌شود. به طور کلی به دور روش می‌توان بر روی یک شیء Mesh ایجاد کرد. بافت منظم و عددی (Regular Mesh) و بافت نامنظم و ابزاری (Irregular Mesh)

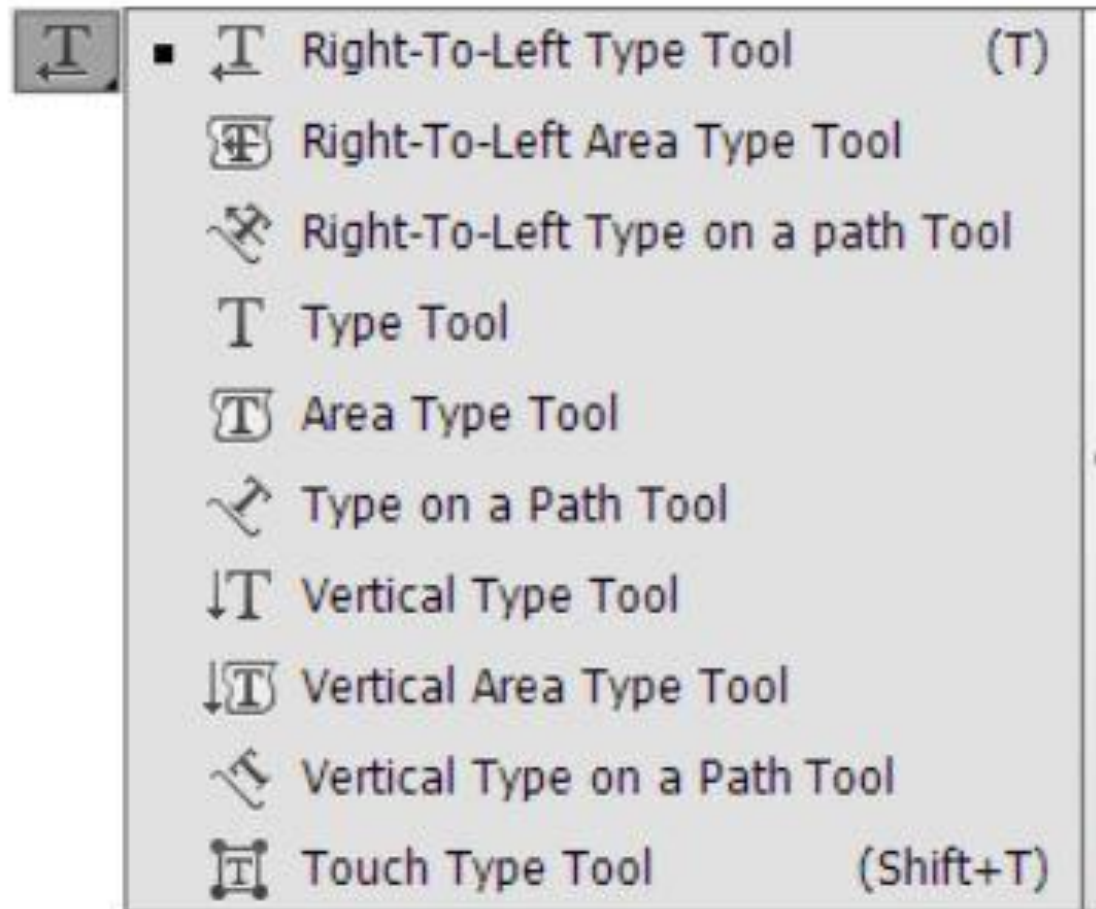
● برای پر کردن سطح اشیاء علاوه بر رنگ آمیزی، می‌توان از الگوها و بافت‌های آماده یا ساخته شده نیز استفاده کرد. بافت‌ها یا Pattern عناصری هستند که با تکرار و ریتم، سطح یا رویه یک شکل را پر می‌کنند.

● متون موجود در نرم افزارهای گرافیکی را می توان به دو دسته اصلی متون هنری (Artistic Text) و متون پاراگرافی (Paragraph Text) تقسیم کرد که متون هنری، بیشتر در متن های کوتاه، عناوین موجود در صفحات گرافیکی و طراحی لوگوها و متون پاراگرافی در ایجاد عبارت ها و متن های طولانی و توضیحات موجود در یک صفحه بکار می روند.

● برای ایجاد متن هنری بعد از انتخاب ابزار  (Type Tool) برای متون افقی یا ابزار  (Vertical Type Tool) برای متون عمودی بر روی صفحه کلیک کنید.

● برای ایجاد متن پاراگرافی بعد از انتخاب ابزار مناسب بر روی صفحه محدوده ای را کلیک و درگ نمایید.

● برای ایجاد متن بر روی مسیر بعد از انتخاب ابزار  (Type On A path Tool) بر روی مسیری که قبلا رسم شده کلیک نمایید. در مسیرهای بسته نباید شکل دارای رنگ پرکننده و دور خط باشد.




● فرمت متن مورد نظر از طریق پنل Character یا Paragraph که از نوار کنترل یا منوی Windows گزینه Type قابل دسترس می باشند، تنظیم می شود.


● برای ایجاد پیچ و تاب یا اعوجاج در متن می توانید از گزینه Make Envelope در نوار کنترل استفاده کنید. با انتخاب این گزینه پنجره ای باز شده که در آن می توانید نوع اعوجاج را مشخص کنید.

● نمادها عناصر گرافیکی، یا نمادهایی هستند که کاربر می تواند به دفعات مختلفی از این نمادها در پروژه خود استفاده کند بدون اینکه حجم نهایی فایل افزایش یابد. به نمادهای گرافیکی که از کتابخانه، بر روی ArtBoard قرار گرفته و در قسمت های مختلف پروژه مورد استفاده قرار می گیرند اصطلاحاً نمونه یا Instance می گوئیم.

● پنل Symbol محلی برای نگهداری نمادهای گرافیکی و یک پل ارتباطی برای دسترسی به نمادهای موجود در کتابخانه های آماده نرم افزار Illustrator می باشد.

● برای ایجاد یک نماد یکی از طرح های هنری ترسیم شده بر روی صفحه را با ابزار Selection Tool انتخاب نمایید، سپس عنصر انتخاب شده را به پنل Symbol درگ کنید یا بر روی آیکن  در پایین پنل Symbol کلیک کنید. پنجره Symbol Option برای تعیین نام نماد و نوع آن و همچنین تعیین نقطه ثقل نماد طراحی شده باز خواهد شد.

● دو روش برای ویرایش نمادها وجود دارد که عبارتند از: ویرایش مستقیم نماد از پنل و ویرایش نمادهای نمونه در ArtBoard.


● در صورتیکه از پایین پنل Symbol بر روی نماد زنجیر  کلیک نمایید، لینک نمونه با نماد اصلی قطع شده بنابراین تغییرات ایجاد شده بر روی نمونه بر روی سایر نمونه ها و نماد اصلی اعمال نخواهد شد.

● ابزار Symbol Sprayer Tool برای اسپری نماد بر روی صفحه با کلیک و یا درگ بکار می رود.

● ابزار Symbol Sizer Tool برای تغییر اندازه نمونه های موجود در صفحه استفاده می شود.

- انواع جلوه‌های اعمال شده بر روی اشیاء عبارتند از جلوه‌های تخریبی (Destructive Effects) و جلوه‌های غیر تخریبی (Nondestructive Effects).
- ویژگی‌های ظاهری یا Appearance attributes یکی از انواع ویژگی‌هایی است که اگرچه بر روی شیء اعمال می‌شود ولی ساختار اصلی آن را دچار تغییر نمی‌کند و شامل خصوصیت‌های Fill، Stroke، Transparency و Effects است. ویژگی‌های ظاهری به لایه وابسته می‌باشند نه به شیء مورد نظر با لایه.
- پنل Appearance برای اعمال و مدیریت جلوه‌های ظاهری مورد استفاده قرار می‌گیرد که علاوه بر اسکلت اصلی شیء که یک مسیر است برای تغییر خاصیت‌های Stroke (دور خط) و Fill (پرکننده) و Opacity

● قبل از اینکه بخواهید خواص ظاهری یک شیء را تنظیم کنید یا سبک و جلوه ای را بر روی یک لایه، گروه یا شیء اعمال نمایید لازم است در پنل لایه ها عنصر هدف را مشخص نمایید.

● خواص ظاهری اشیاء می تواند شامل ویژگی هایی مانند Stroke یا Fill و یا جلوه هایی باشد که می تواند به این خواص اضافه شود. جلوه ها می توانند از منوی Effects یا با کلیک بر روی آیکن اضافه کردن جلوه ها  در پایین پنل Appearance، بر روی عنصر هدف اعمال شوند.

● Graphic Style یا سبک های گرافیکی به ویژگی ها و خصوصیات از پیش تعریف شده ای گفته می شود که علاوه بر طراحی آنها توسط کاربران، به صورت آماده شده نیز در قالب کتابخانه ای در نرم افزار Illustrator وجود داشته و می توان آن را به خواص ظاهری اشیاء اعمال کرد که از طریق پنل Graphic Style مورد دستیابی قرار می گیرند.

● نرم افزار Illustrator یک نرم افزار ویرایشگر تصویر با ماهیت برداری است ولی قابلیت کار بر روی انواع مختلف فرمت های تصویری پیکسلی و حتی Psd یا لایه باز فتوشاپ، فایل نقشه های ترسیمی نرم افزار اتوکد، قابلیت ویرایش و ذخیره سازی این نقشه ها را با فرمت اصلی نرم افزار اتوکد یا سایر فرمت ها را داراست.

● این نرم افزار، تصاویر را به دو صورت وابسته (Link) و غیر وابسته (Embed) در سند مورد نظر جای می دهد. در نوع وابسته، تصویر به فایل اصلی خود در بیرون لینک شده و در حالت دوم یا غیر وابسته، یک کپی از آن در داخل سند Illustrator جا گذاری می شود.

● گزینه Place از منوی File برای جادهی تصویر در فایل به کار می رود و شامل گزینه های ، Link ، Template، Replace و Show Import Options است. برای مشاهده نوع تصاویر وارد شده در یک سند Illustrator به لحاظ وابستگی (لینک) و غیر وابستگی، می توانید پنل Link را از زیر منوی Window فعال نمود.

● از ماسک ها علاوه بر محافظت بخش خاصی از تصویر، برای ایجاد تصاویر ترکیبی و تلفیقی و همچنین ساخت تصاویر برشی استفاده می شود. Clipping Mask یا ماسک برشی به اشیائی گفته می شود که تحت تأثیر یک شکل قرار گرفته و فقط از محدوده داخل شکل، امکان دیدن شیء مورد نظر فراهم می شود. Opacity Mask یا ماسک های شفافیت به دلیل اینکه شیء تحت ماسک، تحت تأثیر درجات مختلف خاکستری قرار می گیرد با درجات مختلف شفافیت ماسک خواهد شد.

● نرم افزار Illustrator دارای جلوه‌های برداری و پیکسلی متنوع است. جلوه‌های برداری دارای خاصیت غیر مخرب بوده و قابل ویرایش و حذف هستند اما جلوه‌های پیکسلی، غیر قابل ویرایش بوده و به نوعی دارای اثر تخریبی بر روی ساختار تصویر هستند. برای اضافه کردن جلوه بر روی اشیاء می‌توان از منوی Effect یا از پنل Appearance و از دکمه fx Add New Effect استفاده کرد. برخی از جلوه‌های نرم افزار Illustrator عبارتند از:

۱- جلوه های 3D: برای تبدیل یک شیء دو بعدی به سه بعدی با سه روش برجسته سازی (Extrude And Bevel) و دوران (Revolve) و چرخش (Rotation) بکار می‌رود.

۲- جلوه‌های Convert To Shape: یک شیء را به مستطیل، مستطیل گوشه گرد و بیضی تبدیل می‌کند.

۳- جلوه‌های Distort & Transform : شامل جلوه‌های زیر است :

۳-۱- جلوه Pucker & Bloat : تغییر شکل شیء را به دو صورت جمع شدگی (Pucker) و برآمدگی

(Bloat) انجام می‌دهد.

۳-۲- جلوه Roughen : یک شیء را به صورت دندان‌دار و ناهموار تبدیل می‌کند.

۴- جلوه‌های Rasterize : برای تبدیل یک شیء برداری به پیکسلی استفاده می‌شود.

۵- جلوه‌های Stylize : جزء جلوه‌های پیکسلی محسوب می‌شود و شامل گزینه‌های زیر است :

۵-۱- Drop Shadow : جلوه سایه داخلی

۵-۲- Inner Glow : جلوه هاله داخلی

۵-۳- Outer Glow : جلوه هاله بیرونی

۵-۴- Feather : جلوه نرم شدگی

۶- جلوه‌های SVG Filters : فایل‌های SVG دارای حجم کم و بر پایه XML و جاوا طراحی شده و یکی

از مهمترین ویژگی آنها قابلیت مقیاس‌پذیری و بزرگنمایی آنها بدون از دست دادن کیفیت است. اساس کار جلوه‌های SVG نیز بر همین مبنا است.

۷- جلوه‌های Warp : موجب بهم ریختگی و تغییر شکل اشیاء شامل مسیرها، متن‌ها، مشبک‌ها، آمیختگی‌ها

و تصاویر پیکسلی می‌شود.

● نرم افزار Illustrator ابزارهای مختلفی را برای ایجاد چیدمان صفحات وب و ایجاد و بهینه سازی گرافیک وب فراهم می کند. برای ایجاد تصاویر بهینه سه اصل ۱- رنگ های مطمئن برای وب ۲- موازنه کیفیت تصویر با اندازه فایل و ۳- بهترین فرمت را مد نظر قرار دهید.

● زمانی که ویژگی ترازبندی پیکسل ها در یک شیء و یا سند فعال باشد تمامی خطوط یا مسیرهای افقی و عمودی شیء، با شبکه پیکسلی صفحه تراز بندی می شوند. برای فعال کردن این ویژگی در پنل Transform گزینه Align to Pixel Grid را فعال نمایید.

● استفاده از مد رنگی مناسب (RGB) و کم کردن کیفیت تصاویر (PPI 72) و استفاده از سه فرمت PNG، JPEG و GIF نکات لازم در تهیه فایل گرافیکی صفحات وب می باشند.

● برای ایجاد یک فرمت های وب علاوه بر دستور Save For Web از منوی File می توان از دستور Export نیز استفاده کرد.

● فرمت JPG قابلیت پشتیبانی ۶ میلیون رنگ را دارد و مناسب برای ارسال عکس و تصاویری است که تناژ رنگ های تدریجی در آنها وجود دارد.

● فرمت GIF یکی دیگر از فرمت های مورد استفاده در وب است که قابلیت پشتیبانی از ۲۵۶ رنگ دارد. از این فایل ها نمی توان برای انتقال تصاویری با تناژهای رنگ تدریجی استفاده کرد و معمولا برای تصاویر پس زمینه، ایجاد دکمه ها و آیکن ها استفاده می شود.

● فرمت فایلی PNG دارای دو نوع ۸ بیتی و ۲۴ بیتی است. معمولا تصاویری که حاوی حروف متنی باشند را به خوبی حفظ می کند. روش فشرده سازی PNG از فشرده سازی GIF پیشرفته تر است و فایل های آن حجم کمتری اشغال می کنند.

- فرمت‌های GIF و PNG هشت بیتی و همچنین فرمت‌های JPG و PNG ۲۴ بیتی به لحاظ حجم و تعداد رنگ عملکردی مشابه دارند. ضمن اینکه فرمت‌های JPG و PNG قابلیت نگهداری پروفایل و مد رنگ را دارا می‌باشند.
- برای ساخت پویانمایی هر یک از فریم‌های پویانمایی را در یک لایه جداگانه قرار داده سپس خروجی SWF آنها را به طوریکه در هنگام تنظیمات خروجی گزینه AI Layers To SWF Frames فعال باشد، ایجاد نمایید.
- تکنیک برش تصاویر یا Slicing، تصویر مورد نظر را به چند قطعه تقسیم کرده تا قطعات تصویر با توجه به حجم کمی که دارند سریع تر از کل تصویر بارگذاری شوند ضمن اینکه با این روش، امکان لینک دادن قطعات تصویر نیز برای طراحان وب وجود خواهد داشت. برای ایجاد قطعات برش خورده می‌توان به روش‌های زیر عمل کرد:
- ابزار Slice که صفحه وب مورد نظر را به جدولی از سلول‌های تصویری تقسیم می‌کند.
- دستور Object/Slice/Create From Selection که اشیاء انتخاب شده را برش می‌زند.
- دستور Object/Slice/ Create From Guides که نواحی برش را با خطوط راهنما مشخص می‌کند.
- دستور Object/Slice/Make که کلیه بخش‌های گروه بندی شده با استفاده از دستور Group را برش می‌زند.