अनुराग सैनी

भाषा प्रकाशन

ग्राफिक डिजाइनिंग

एक पेशेवर दृष्टिकोण

ग्राफिक डिजाइनिंगः एक पेशेवर दृष्टिकोण

ग्राफिक डिजाइनिंगः एक पेशेवर दृष्टिकोण

अनुराग सैनी

भाषा प्रकाशन
नई दिल्ली – 110002

© प्रकाशक

I.S.B.N. : 978-81-323-6942-4

प्रथम संस्करण : 2022

भाषा प्रकाशन

22, प्रकाशदीप बिल्डिंग, अंसारी रोड,
दरियागंज, नई दिल्ली – 110002

द्वारा वर्ल्ड टेक्नोलॉजीज नई दिल्ली के सहयोग से प्रकाशित

अनुक्रम

1. ग्राफिक्स डिजाइनिंग: एक परिचय 1

2. फोटोशॉप का उपयोग कर ग्राफिक्स डिजाइनिंग 44

3. इलस्ट्रेटर का उपयोग कर ग्राफिक्स डिजाइनिंग 88

4. इनडिजाइन का उपयोग करके ग्राफिक्स डिजाइनिंग 141

5. इंकस्केप : एक वेक्टर ग्राफिक्स एडीटर 183

1

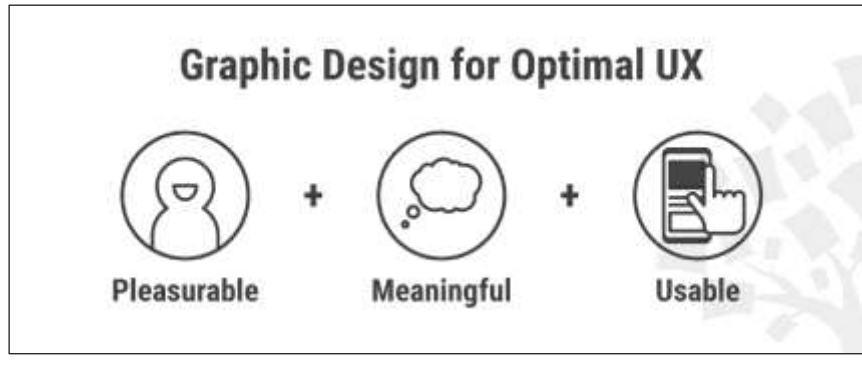
ग्राफिक डिजाइनिंग: एक परिचय

ग्राफिक डिजाइनिंग विज्ञापन, पत्रिकाओं और पुस्तकों में टेक्स्ट और चित्रों के संयोजन का कौशल है। कुछ प्रकार के ग्राफिक डिजाइनिंग में विजुअल आइडेंटिटी ग्राफिक डिजाइन, मार्केटिंग और विज्ञापन ग्राफिक डिजाइन, यूजर इंटरफेस ग्राफिक डिजाइन, प्रकाशन ग्राफिक डिजाइन आदि शामिल हैं। यह एक परिचयात्मक अध्याय है जो संक्षेप में इन सभी प्रकार के ग्राफिक डिजाइनिंग के साथ-साथ उनके लिए उपयोग किए जाने वाले सॉफ़्टवेयर का परिचय देगा।

ग्राफिक डिजाइन संदेशों को संवाद करने के लिए दृश्य सामग्री बनाने का शिल्प है। दृश्य पदानुक्रम और पेज लेआउट तकनीक को लागू करते हुए, ग्राफिक डिजाइनर उपयोगकर्ताओं की विशिष्ट आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए टाइपोग्राफी और चित्रों का उपयोग करते हैं और उपयोगकर्ता अनुभव को अनुकूलित करने के लिए इंटरैक्टिव डिजाइन में तत्वों को प्रदर्शित करने के तर्क पर ध्यान केंद्रित करते हैं।

ग्राफिक डिजाइन - उपयोगकर्ताओं के अनुभव को ढालना

ग्राफिक डिजाइन एक प्राचीन शिल्प है, जो मिस्र के चित्रलिपि के 17,000 साल पुराने गुफा चित्रों से चला आ रहा है। 1920 के दशक के प्रिंट उद्योग में उत्पन्न होने वाले और लोगो निर्माण सहित कई गतिविधियों को शामिल करते हुए, यह सौंदर्य अपील और विपणन की चिंता करता है - छवियों, रंग और टाइपोग्राफी का उपयोग करके दर्शकों को आकर्षित करता है। हालांकि, उपयोगकर्ता अनुभव (यूएक्स) डिज़ाइन में काम करने वाले ग्राफिक डिज़ाइनरों को मानव-केंद्रित दृष्टिकोण के बारे में कहना, छवि स्थानों और फोंट के बारे में शैलीगत विकल्पों को सही ठहराना चाहिए, जो अच्छी दिखने वाली डिज़ाइन बनाते समय - और अधिकतम सहानुभूति की मांग करते हैं, जो अधिकतम उपयोगिता बनाता है। सौंदर्यशास्त्र को एक उद्देश्य पूरा करना होगा - यूएक्स डिजाइन में हम कला की खातिर कला का निर्माण नहीं करते हैं। इसलिए, जब यूएक्स के लिए ग्राफिक डिजाइन करते हैं, तो आपको उपयोगकर्ताओं के लिए पहुंच सुनिश्चित करने के लिए अपने इंटरैक्टिव डिजाइनों की सूचना वास्तुकला पर विचार करना चाहिए, और उपयोगकर्ताओं के दृश्य प्रसंस्करण क्षमताओं सहित पूरे उपयोगकर्ता अनुभव पर विचार करने वाले आउटपुट बनाने में ग्राफिक डिजाइन कौशल का लाभ उठाना चाहिए। उदाहरण के लिए, यदि एक अन्यथा मनभावन मोबाइल ऐप उपयोगकर्ताओं को कई थंब-क्लिकों में उनकी आवश्यकता की पेशकश नहीं कर सकता है, तो इसके डिजाइनर ग्राफिक डिज़ाइन से उपयोगकर्ता के अनुभव से शादी करने में विफल रहे हैं। यूएक्स में ग्राफिक डिजाइन का दायरा सुंदर डिजाइन तैयार करता है जो उपयोगकर्ताओं को अत्यधिक सुखद, सार्थक और उपयोगी लगता है।

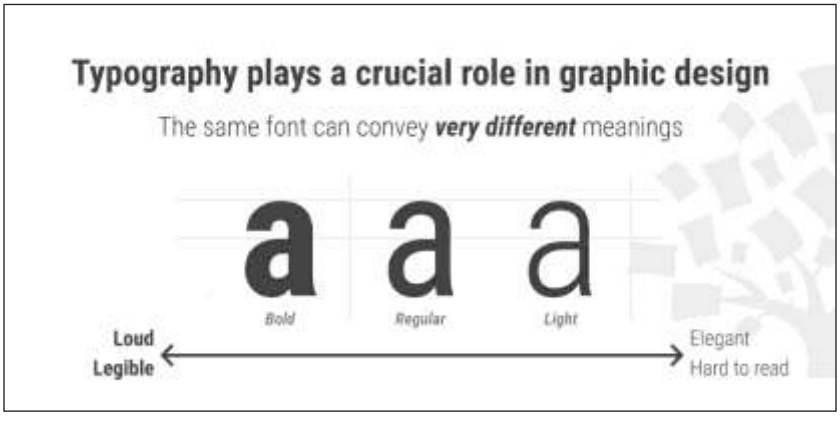


ग्राफिक डिजाइन इमोशनल डिजाइन है

यद्यपि डिजिटल युग इंटरैक्टिव सॉफ्टवेयर के साथ डिजाइनिंग को मजबूर करता है, ग्राफिक डिजाइन अभी भी पुराने सिद्धांतों के आसपास घूमती है। पहली नज़र से उपयोगकर्ताओं के साथ सही कॉर्ड को स्ट्राइक करना महत्वपूर्ण है। एक ग्राफिक डिजाइनर के रूप में, आपको रंग सिद्धांत की दृढ़ समझ होनी चाहिए और जानना चाहिए कि रंग योजना का सही विकल्प कितना महत्वपूर्ण है।

रंग विकल्पों में न केवल संगठन (जैसे, ब्लू सूट बैंकिंग) को प्रतिबिंबित करना चाहिए, बल्कि उपयोगकर्ताओं की अपेक्षाएं भी (जैसे, अलर्ट के लिए लाल; सूचनाओं को आगे बढ़ने के लिए हरा)। आपको एक आंख के साथ डिजाइन करना चाहिए कि कैसे तत्व टोन से मेल खाते हैं (उदाहरण के लिए, उत्तेजना / खुशी के लिए सैंस-सेरिफ़ फोंट) और समग्र प्रभाव, यह देखते हुए कि आप उपयोगकर्ताओं की भावनाओं को कैसे आकार देते हैं, जैसे कि आप उन्हें, एक लैंडिंग पृष्ठ से कॉल टू एक्शन कहते हैं। अक्सर, ग्राफिक डिजाइनर छोटी स्क्रीन के लिए मोशन डिज़ाइन में शामिल होते हैं, ध्यान से निगरानी करते हैं कि काम के सौंदर्यशास्त्र उपयोगकर्ताओं की अपेक्षाओं से कैसे मेल खाते हैं और उनकी आवश्यकताओं और मानसिकता की आशंका से प्रवाह, सहज अनुभव में प्रयोज्यता को बढ़ाते हैं। कुछ विशेष रूप से वजनदार ग्राफिक डिजाइन विचार के मन में उपयोगकर्ता मनोविज्ञान के साथ:

- समरूपता और संतुलन (समरूपता प्रकार सहित),
- प्रवाह,
- दोहराव,
- पैटर्न,
- गोल्डन अनुपात (यानी, 1: 1.618 का अनुपात),
- थर्ड का नियम (यानी, उपयोगकर्ताओं की आंखें अच्छे लेआउट को कैसे पहचानती हैं),
- टाइपोग्राफी (फॉन्ट चॉइस से लेकर हेडिंग वेट तक सब कुछ शामिल है),
- ऑडियंस कल्चर (री कलर यूज एंड रीडिंग पैटर्न)।



कुल मिलाकर, मिशन विज़-ए-विज़ ग्राफिक डिज़ाइन सामंजस्यपूर्ण रूप से जानकारी प्रदर्शित कर रहा है - सुंदरता और प्रयोज्य को अपने संगठन के आदर्शों को ध्यान में रखते हुए हाथ से जाना चाहिए। एक भरोसेमंद दृश्य उपस्थिति के माध्यम से, आप उपयोगकर्ताओं को संकेत देते हैं कि आप जानते हैं कि वे क्या करना चाहते हैं - सिर्फ इसलिए नहीं कि आपने सौंदर्यवादी रूप से मनभावन तत्वों को व्यवस्थित किया है, जहां वे उन्हें खोजने की उम्मीद करते हैं, या उन्हें अपने तरीके से घुमाने में मदद करते हैं, लेकिन मूल्य भी आपके डिजाइन में उनके दर्पण प्रदर्शित करते हैं।

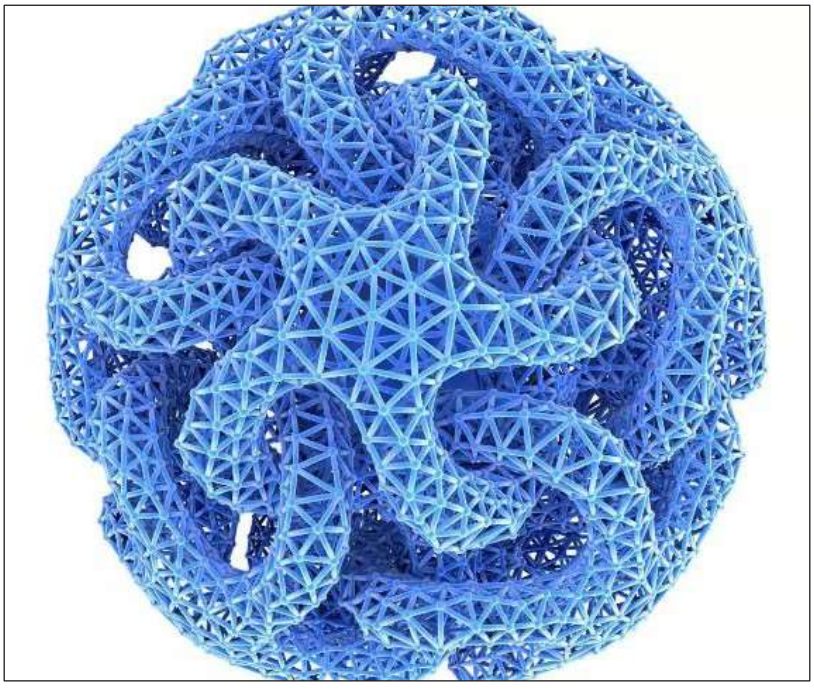
ग्राफिक डिजाइनिंग के तत्व

सभी ग्राफिक्स एक या एक से अधिक ग्राफिक डिजाइन तत्वों से बने होते हैं - डिजाइन के सिद्धांतों, जैसे कि संतुलन, फोकल बिंदु और व्हाइट स्पेस उपयोग के साथ भ्रमित नहीं होना चाहिए। बल्कि, डिजाइन के तत्व इसके घटक हैं, जैसे कि रंग, प्रकार और छवियां।

ग्राफिक डिजाइन में सबसे अधिक उपयोग किए जाने वाले तत्व निम्नानुसार हैं।

सभी ग्राफिक्स उनमें हर तत्व को शामिल नहीं करते हैं; एक डिज़ाइन में रेखाएं और आकृतियां, फोटो के बिना शानदार संतुलन प्रदान कर सकती हैं, उदाहरण के लिए।

आकृतियां



प्राचीन चित्रलेख से लेकर आधुनिक लोगो तक, आकार डिजाइन के मूल में हैं। वे ज्यामितीय (वर्ग, त्रिकोण, वृत्त) या कार्बनिक और मुक्त-निर्मित (लगभग कुछ भी) हो सकते हैं। उनके पास नरम कर्व्स या तेज कोण हो सकते हैं।

आकृतियां ग्राफिक डिज़ाइन के वर्कहॉर्स हैं, जिससे आप निम्न काम कर सकते हैं:

- लेआउट स्थापित करना,
- पैटर्न बनाना,
- एक पेज के भागों पर जोर दें,
- पेज के कुछ हिस्सों को जोड़कर या अलग करके सीमाओं को परिभाषित करें,
- गति और प्रवाह बनाएं, आंख को एक तत्व से दूसरे तक ले जाते हुए,
- अतिरिक्त तत्व बनाने के लिए इंटरैक्ट करें - उदाहरण के लिए, पेज पर टेक्स्ट का उपयोग करके एक आकृति बनाना।

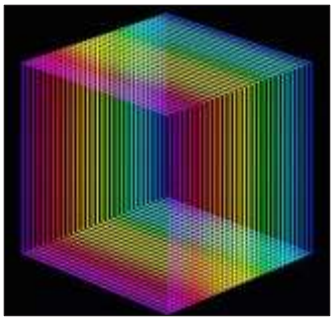
इलस्ट्रेटर, फ़ोटोशॉप या मुफ्त जीआईएमपी जैसे ग्राफिक्स सॉफ़्टवेयर के साथ, आकार बनाना और हेरफेर करना पहले से कहीं अधिक आसान है।

लाइनें

लाइनों का उपयोग स्पेस को विभाजित करने, आंख को निर्देशित करने और रूपों को बनाने के लिए किया जाता है। अपने सबसे बुनियादी स्तर पर, अलग-अलग सामग्री में सीधी रेखाएं, जैसे पत्रिकाओं और समाचार पत्रों में, और वेबसाइटों पर। डिजाइनर बहुत आगे जा सकते हैं, ज़ाहिर है, घुमावदार, बिंदीदार, और ज़िगज़ैग लाइनों को परिभाषित करने वाले तत्वों और चित्र और ग्राफिक्स के आधार के रूप में उपयोग किया जाता है। ग्राफिक्स विशेषज्ञ अक्सर लाइनों को प्रकार के साथ जोड़ते हैं।

एक आम तकनीक अपने पथ के साथ अन्य तत्वों का नेतृत्व करने के लिए एक निहित रेखा का उपयोग करना है, जैसे कि कर्व पर टाइप करना।

रंग



इस क्षेत्र में विकल्प एक डिजाइनर को स्पष्ट लग सकता है या एक जटिल निर्णय ले सकता है, क्योंकि रंग इस तरह की गहरी भावनाओं को उकसाता है और किसी अन्य तत्व पर लागू हो सकता है, इसे नाटकीय रूप से बदल सकता है। रंग के उपयोग लगभग अनंत हैं; उदाहरण के लिए, रंग एक छवि को आकर्षित बना सकता है, जानकारी देने में मदद कर सकता है, एक बिंदु पर जोर दे सकता है, अर्थ बढ़ा सकता है, और एक वेबसाइट पर लिंक किए गए टेक्स्ट को इंगित कर सकता है।

रंग सिद्धांत, भाग में, रंग पहिया पर टिका है, कुछ ऐसा है जिसे हम सभी स्कूल में अपने प्राथमिक लाल, पीले और नीले रंगों और एक दूसरे के साथ अपने संबंधों के साथ देखते हैं। रंग रंगों के मिश्रण की तुलना में बहुत अधिक जटिल है, हालांकि: एक डिजाइनर के रूप में इसका उपयोग करने के लिए रंग के गुणों जैसे कि ह्यू, शेड, टोन, टिंट, संतृप्ति और मूल्य की समझ की आवश्यकता होती है। अलग-अलग रंग के मॉडल भी हैं, उदाहरण के लिए, सीएमवाईके (एक घटिया मॉडल कहा जाता है) और आरजीबी, एक योजक मॉडल माना जाता है।

प्रकार

निश्चित रूप से प्रकार हमारे चारों ओर है। ग्राफिक डिजाइन में, लक्ष्य केवल एक पृष्ठ पर कुछ टेक्स्ट रखने के लिए नहीं है, बल्कि संचार के लिए इसे प्रभावी ढंग से समझने और उपयोग करने के लिए है।

फोंट (टाइपफेस), आकार, संरेखण, रंग और स्पेसिंग सभी भूमिका में आते हैं। टाइपफेस आमतौर पर टाइम्स और हेल्वेटिका जैसे टाइप परिवारों में टूट जाते हैं।

डिजाइनर आकार और चित्र बनाने के लिए भी प्रकार का उपयोग करते हैं, एक मूड (गर्म, ठंडा, खुश, उदास) संवाद करते हैं, और एक शैली (आधुनिक, क्लासिक, स्त्री, मर्दाना) पैदा करते हैं और केवल शुरुआत के लिए उपयोग करते हैं।

प्रकार समझना अपने आप में एक संपूर्ण कला है; वास्तव में, कुछ डिजाइनर खुद को विशेष रूप से फोंट डिजाइन के लिए समर्पित करते हैं। इसके लिए प्रकार की शर्तों जैसे कर्निंग (अक्षरों के बीच का स्थान), लीडिंग (लाइनों के बीच का स्थान), और ट्रैकिंग (एक पेज पर टाइप के बीच समग्र स्थान) के विशेषज्ञ ज्ञान की आवश्यकता होती है। इसके अलावा, टाइप की अपनी शारीरिक रचना है जिसे डिजाइनरों को प्रभावी ढंग से फोंट के साथ डिजाइन करने के लिए समझना चाहिए।

कला, इलस्ट्रेशन और फ़ोटोग्राफ़ी

एक शक्तिशाली छवि एक डिजाइन बना या तोड़ सकती है। फोटोग्राफ, इलस्ट्रेशन, और कलाकृति कहानियों को बताते हैं, विचारों का समर्थन करते हैं, भावनाओं को उकसाते हैं और दर्शकों का ध्यान आकर्षित करते हैं। तस्वीरें अक्सर ब्रांडिंग में एक बड़ी भूमिका निभाती हैं, इसलिए इनका चयन करना महत्वपूर्ण है।

कुछ ग्राफिक डिजाइनर इस काम को अपने दम पर बनाते हैं। एक डिजाइनर एक कलाकार या फ़ोटोग्राफ़र को भी कमीशन दे सकता है या कई फ़ोटो हाउस में से फ़ोटो खरीद सकता है।

टेक्स्चर

टेक्स्चर एक डिजाइन की वास्तविक सतह या इसकी उपस्थिति का उल्लेख कर सकता है। पहले मामले में, एक दर्शक टेक्स्चर को महसूस कर सकता है, जिससे यह डिजाइन के अन्य तत्वों से अलग हो सकता है।

पैकेज डिजाइन में प्रयुक्त कागज और सामग्री इस टेक्स्चर को बनाते हैं। दूसरे मामले में, शैली का तात्पर्य टेक्स्चर से है। रिच, स्तरित ग्राफिक्स एक वास्तविक टेक्स्चर बना सकते हैं जो वास्तविक बनावट को प्रतिबिंबित करता है या इसका समग्र प्रभाव बनाता है।

टेक्स्चर एक डिजाइन में किसी अन्य तत्व पर लागू हो सकती है। यह पाठ को तीन आयामी, फूलदार, धंसा हुआ, या दांतेदार दिखाई दे सकता है। टेक्स्चर एक तस्वीर के रूप में ग्लास के रूप में चिकनी या एक पर्वत श्रृंखला की तरह जंप कर सकते हैं। वास्तव में, टेक्स्चर हमेशा किसी भी ग्राफिक डिजाइन में मौजूद होती है क्योंकि हर चीज की सतह होती है, चाहे वह भौतिक हो या कथित।

क्रॉपिंग

क्रॉपिंग एक छवि को काटकर अलग करने और छवि के अनावश्यक हिस्सों को हटाने का कार्य है।

एक छवि को क्रॉप करने से डिजाइन का प्रभाव या दिशा बदल सकती है। एक छवि को एक डिजाइन के किसी विशेष पहलू पर जोर देने या जानकारी को अधिक स्पष्ट रूप से प्रस्तुत करने के लिए क्रॉप किया जा सकता है। चतुर और जानबूझकर आकार, फार्म, और लेटरफॉर्म की क्रॉपिंग एक डिजाइन को अधिक विजुअली तौर पर हावी बना सकती है।

आपको क्रॉपिंग का उपयोग क्यों करना चाहिए

- रुचि के तत्वों पर जोर देने के लिए,
- अवांछित भाग को समाप्त करने के लिए,
- दिए गए लेआउट में फिट करने के लिए आकार को समायोजित करने के लिए,
- छोटे भागों को बड़ा करने के लिए,

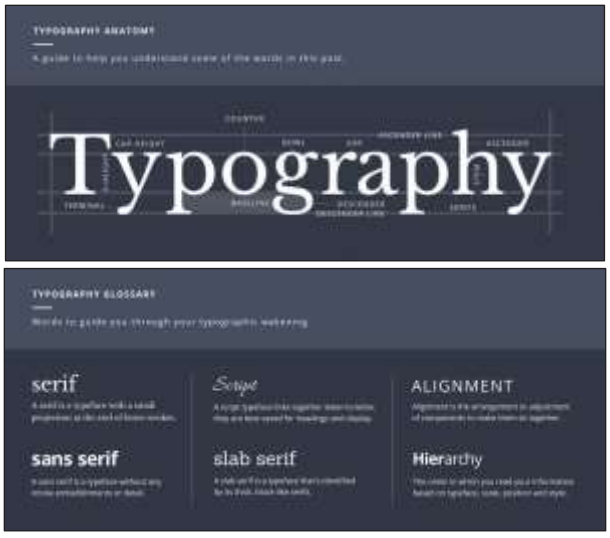
एक छवि को क्रॉप कर सकते हैं:

- दिशा बदलें और एक रचना का संतुलन करें,
- फोकस का परिवर्तन करके,
- अनावश्यक जानकारी या उन हिस्सों को हटा दें जो केवल रचना के भीतर काम नहीं करते हैं,
- अधिक प्रभावी बनाना,
- पृष्ठभूमि की समस्याओं को हल करने में मदद करें और जमीन पर प्रभावी रूप से आंकड़ा रखने में सहायता कर सकते हैं।

एक छवि को बहुत अधिक क्रॉप न करने के लिए सावधान रहें ताकि बाद में इसे समझा ही न जा सके। खुली रचना बनाने के लिए क्रॉपिंग का उपयोग करें। आप अपनी सामग्री या अन्य ग्राफिक तत्वों के लिए नकारात्मक स्थान बनाने के लिए भी क्रॉपिंग का उपयोग कर सकते हैं।

एक छवि को क्रॉपिंग करना फ़ोटो संपादित करने के लिए भी एक महत्वपूर्ण कदम है। आप एक छवि को कैसे काटते हैं, इसका अंतिम डिज़ाइन पर बहुत बड़ा प्रभाव हो सकता है। विचार यह है कि एक ऑफ-सेंटर रचना आंख को अधिक भाती है और एक से अधिक प्राकृतिक दिखती है, जहां विषय को फ्रेम के बीच में रखा गया है।

टाइपोग्राफी / फ़ॉन्ट्स



मूल बातें

आपकी पहली चिंता एक फोंट चुनना है जो आपके डिजाइन के संदेश या उद्देश्य से मेल खाता हो। इससे पहले कि आप कभी भी उपलब्ध फोंट के माध्यम से ब्राउज़ करना शुरू करें, यह कुछ ऐसे गुणों या विशेषताओं पर विचार करना अच्छा होगा जो आप चाहते हैं कि आपका डिज़ाइन संवाद करे।

इस तरह जब आप एक फोंट चुनते हैं, तो आपके पास पहले से ही एक खाका होता है जिसे आप अपने फोंट से मिला सकते हैं। यह महत्वपूर्ण है क्योंकि हर टाइपफेस का अपना मूड या व्यक्तित्व होता है। शायद यह गंभीर, आकस्मिक, चंचल या सुरुचिपूर्ण हो सकता है। आपको यह निर्धारित करने की आवश्यकता होगी कि एक विशेष फोंट आपके लिए क्या कह रहा है और क्या यह आपके डिजाइन के साथ फिट बैठता है।

यदि विशेषताएं फोंट से संवाद कर रही हैं, यह आपके संपूर्ण डिज़ाइन के संदेश से मेल नहीं खाती है, तो आपके डिज़ाइन के दर्शकों या उपयोगकर्ताओं के लिए दृश्य डिस्कनेक्ट होगा, और आप ऐसा नहीं चाहते हैं। फोंट ब्राउज़ करते समय, सभी मज़ेदार और दिलचस्प विकल्पों को पकड़ना आसान हो सकता है, लेकिन व्यक्तिगत वरीयताओं को रास्ते में आने न दें; एक फॉन्ट जिसे आप विशिष्ट या स्टाइलिश मानते हैं, शायद उस परियोजना के लिए उपयोगी या उपयुक्त नहीं हो सकता है, जिस पर आप काम कर रहे हैं।

फोंट संयोजन

एक साथ उपयोग करने के लिए दो या दो से अधिक फोंट चुनना मुश्किल हो सकता है। आप चाहते हैं कि फोंट एक-दूसरे की तारीफ करें, लेकिन बहुत समान नहीं हों - अलग-अलग हों, लेकिन इतना बेतहाशा अलग नहीं कि वे टकराएं। बहुत कम या बहुत अधिक विपरीत इन चरम सीमाओं से बचने के लिए अक्सर प्रयोग और परीक्षण-और-त्रुटि की प्रक्रिया समाप्त हो जाती है।

एक कॉन्ट्रास्ट स्तर के साथ एक फोंट संयोजन खोजना चरण-दर-चरण प्रक्रिया नहीं है, लेकिन आमतौर पर व्यक्तिगत स्वाद, अभ्यास, वृत्ति और अवलोकन के मैशप का परिणाम होता है। लेकिन यह प्रक्रिया पूरी तरह से रहस्यमय नहीं होनी चाहिए। जब आप फोंट बांधने के लिए एक आंख विकसित कर रहे हैं, तो आप आरंभ करने के लिए कुछ शॉर्टकट ले सकते हैं:

- एक साझा गुणवत्ता ढूंढें: फोंट जो बहुत अलग दिखते हैं, लेकिन आम तौर पर कुछ साझा करते हैं, उनके एक साथ अच्छी तरह से काम करने की अधिक संभावना है।

वह गुणवत्ता सामान्य हो सकती है जैसे अक्षर की ऊंचाई या चौड़ाई, या दो फोंट एक अंतर्निहित संरचना या कंकाल साझा कर सकते हैं। यहां तक कि अगर समानता सूक्ष्म है, तो यह आपके फोंट संयोजन को एक बुनियादी सामंजस्य देने में मदद करेगा।

- प्रत्येक फॉन्ट को एक काम दें: आपके चुने हुए फॉन्ट को अलग-अलग होने की आवश्यकता होगी जो वे एक स्पष्ट दृश्य पदानुक्रम बनाते हैं - दर्शकों को दिखाते हैं कि कहां देखना है और क्या महत्वपूर्ण है। एक सेन्स-सेरिफ़ और एक सेरिफ़ फोंट अक्सर इसे प्रभावी रूप से करने के लिए पर्याप्त हैं।

फोंट वेट

आप अलग-अलग फोंट वेट का एक साथ उपयोग करने पर भी विचार करना चाहेंगे। उदाहरण के लिए आप एक ही फोंट का उपयोग कर सकते हैं लेकिन शीर्ष वाक्य हल्का है और नीचे का वाक्य बोल्ड या एक साथ एक ही वाक्य में हो सकता है।

रचना

अंत में, इन सभी अवधारणाओं को एक साथ रखने के बाद हमें अंतिम रचना मिलती है। यह देखने के लिए अपनी आंख को प्रशिक्षित करें कि सब कुछ एक साथ कैसे फिट बैठता है। आपकी विभिन्न संपत्तियां एक-दूसरे के साथ एक-दूसरे की छवि और संदेश से संबंधित होनी चाहिए।

विचार करने के लिए रचना के कुछ अतिरिक्त तत्वों का उल्लेख नीचे किया गया है।

प्रभुत्व और जोर

जब आप एक चीज या किसी अन्य पर जोर देने के बारे में बात कर सकते हैं, तो जोर का तत्व एक वस्तु, रंग, या शैली के विपरीत एक दूसरे पर हावी होने के लिए अधिक होता है। कंट्रास्ट पेचीदा है और यह एक केंद्र बिंदु बनाता है।

संतुलन

संतुलन के दो स्कूल हैं: समरूपता और विषमता। जबकि अधिकांश डिजाइनर, कलाकार और रचनात्मक लोग अपनी आंख को आकर्षित करने वाले स्वभाव के लिए विषमता पसंद करते हैं, समरूपता के लिए अपनी जगह है।

ग्राफिक डिजाइनिंग के प्रकार

ग्राफिक डिज़ाइनिंग विज़ुअल कंपोज़िशन का अनुप्रयोग करता है, ताकि समस्याओं को हल करने के लिए और कल्पना, टाइपोग्राफी, रंग, रूप आदि के द्वारा विचारों का संचार किया जा सके।

ऐसा करने का कोई एक तरीका नहीं है, और इसीलिए कई प्रकार के ग्राफिक डिज़ाइन हैं, जिनमें से प्रत्येक का अपना विशेषज्ञता क्षेत्र है।

हालांकि वे अक्सर ओवरलैप करते हैं, प्रत्येक प्रकार के ग्राफिक डिजाइन के लिए कौशल और डिजाइन तकनीकों के विशिष्ट सेट की आवश्यकता होती है। कई डिजाइनर एक ही प्रकार के विशेषज्ञ हैं; अन्य संबंधित, समान प्रकार के सेट पर ध्यान केंद्रित करते हैं। लेकिन क्योंकि उद्योग लगातार बदल रहा है, डिजाइनरों को अनुकूलनीय और आजीवन सीखने वाले होना चाहिए ताकि वे अपने करियर में विशेषज्ञता को बदल सकें या जोड़ सकें।

चाहे आप एक आकांक्षी डिजाइनर हों या अपने व्यवसाय के लिए डिज़ाइन सेवाएं चाहते हों, आठ प्रकार के ग्राफिक डिज़ाइन को समझने से आपको नौकरी के लिए सही कौशल प्राप्त करने में मदद मिलेगी।

1. विजुअल आइडेंटिटी ग्राफिक डिजाइन

एक ब्रांड एक व्यवसाय या संगठन और उसके दर्शकों के बीच एक संबंध है। एक ब्रांड पहचान यह है कि संगठन अपने व्यक्तित्व, स्वर और सार के साथ-साथ यादों, भावनाओं और अनुभवों को कैसे बताता है। विजुअल आइडेंटिटी ग्राफिक डिजाइन बिल्कुल वैसा ही है: ब्रांड पहचान के दृश्य तत्व जो छवि, आकार और रंग के माध्यम से उन अमूर्त गुणों को संप्रेषित करने के लिए एक ब्रांड के चेहरे के रूप में कार्य करते हैं।

डिज़ाइनर्स जो विज़ुअल आइडेंटिटी ग्राफ़िक डिज़ाइन के विशेषज्ञ हैं, ब्रांड हितधारकों के साथ मिलकर लोगो, टाइपोग्राफी, कलर पैलेट्स और इमेज लाइब्रेरी जैसी संपत्ति बनाते हैं जो ब्रांड के व्यक्तित्व का प्रतिनिधित्व करती हैं।

मानक व्यवसाय कार्ड और कॉर्पोरेट स्टेशनरी के अलावा, डिजाइनर अक्सर दृश्य ब्रांड दिशानिर्देशों (स्टाइल गाइड) का एक सेट विकसित करते हैं जो सर्वोत्तम प्रथाओं का वर्णन करते हैं और विभिन्न मीडिया पर लागू दृश्य ब्रांडिंग के उदाहरण प्रदान करते हैं।

ये दिशानिर्देश भविष्य के अनुप्रयोगों में ब्रांड की स्थिरता सुनिश्चित करने में मदद करते हैं।

विजुअल आइडेंटिटी ग्राफिक डिज़ाइनरों के पास सभी प्रकार के ग्राफ़िक डिज़ाइन का सामान्य ज्ञान होना चाहिए ताकि डिज़ाइन तत्व बना सकें जो सभी दृश्य मीडिया में उपयुक्त हों। उन्हें उत्कृष्ट संचार, वैचारिक और रचनात्मक कौशल, और उद्योगों, संगठनों, प्रवृत्तियों और प्रतियोगियों पर शोध करने का जुनून भी चाहिए।

2. विपणन और विज्ञापन ग्राफिक डिजाइन

जब ज्यादातर लोग ग्राफिक डिजाइन के बारे में सोचते हैं, तो वे मार्केटिंग और विज्ञापन के लिए बनाए गए डिजाइनों के बारे में सोचते हैं।

कंपनियां अपने लक्षित दर्शकों की निर्णय लेने की प्रक्रिया में टैप करने के लिए सफल मार्केटिंग प्रयासों पर निर्भर करती हैं। महान विपणन लोगों की इच्छा, जरूरतों, जागरूकता और संतुष्टि के आधार पर उन्हें एक उत्पाद, सेवा या ब्रांड के बारे में बताता है। चूंकि लोग हमेशा दृश्य सामग्री को अधिक आकर्षक पाएंगे, ग्राफिक डिज़ाइन संगठनों को अधिक प्रभावी ढंग से बढ़ावा देने और संवाद करने में मदद करता है।

मार्केटिंग डिजाइनर कंपनी के मालिकों, निदेशकों, प्रबंधकों या मार्केटिंग पेशेवरों के साथ काम करते हैं ताकि मार्केटिंग रणनीतियों के लिए संपत्ति बनाई जा सके। वे अकेले या इन-हाउस या रचनात्मक टीम के हिस्से के रूप में काम कर सकते हैं।

डिजाइनर एक विशिष्ट प्रकार के मीडिया (उदाहरण के लिए, वाहन रैप या पत्रिका विज्ञापन) के विशेषज्ञ हो सकते हैं या प्रिंट, डिजिटल और परे के लिए संपार्श्विक का एक व्यापक वर्गीकरण बना सकते हैं। परंपरागत रूप से प्रिंट-केंद्रित होने के दौरान, यह भूमिका अधिक डिजिटल संपत्तियों को शामिल करने के लिए बढ़ी है, खासकर सामग्री विपणन में उपयोग के लिए।

विपणन ग्राफिक डिजाइन के उदाहरण :

- पोस्टकार्ड और फ़्लायर्स
- पत्रिका और अखबार के विज्ञापन
- पोस्टर, बैनर और होर्डिंग
- इंफोग्राफिक्स
- ब्रोशर (प्रिंट और डिजिटल)
- वाहन रैप
- साइनेज और ट्रेड शो डिस्प्ले
- ईमेल विपणन टेम्पलेट्स
- पॉवरपॉइंट प्रजेंटेशन
- मेन्यू
- सोशल मीडिया विज्ञापन, बैनर और ग्राफिक्स

- बैनर और रिटार्गेटिंग विज्ञापन
- वेबसाइटों और ब्लॉगों के लिए छवियां।

विपणन डिजाइनरों को उत्कृष्ट संचार, समस्या-समाधान और समय प्रबंधन कौशल की आवश्यकता होती है। कई ग्राफिक डिज़ाइन, लेआउट और प्रस्तुति ऐप में कुशल होने के अलावा, उन्हें प्रिंट और ऑनलाइन वातावरण के उत्पादन से भी परिचित होना चाहिए। इस क्षेत्र में प्रवेश स्तर की स्थिति नए डिजाइनरों के लिए प्रक्रियाओं को सीखने और मूल्यवान कौशल और अनुभव प्राप्त करने का एक शानदार तरीका है।

3. यूजर इंटरफ़ेस ग्राफिक डिजाइन

एक यूजर इंटरफ़ेस (यूआई) यह है कि एक उपयोगकर्ता डिवाइस या एप्लिकेशन के साथ कैसे इंटरैक्ट करता है। यूआई डिज़ाइन एक उपयोगकर्ता के अनुकूल अनुभव प्रदान करने और उन्हें प्रदान करने में आसान बनाने के लिए इंटरफेस डिजाइन करने की प्रक्रिया है।

यूआई में उन सभी चीजों को शामिल किया जाता है, जिन्हें कोई उपयोगकर्ता-स्क्रीन, कीबोर्ड और माउस के साथ इंटरैक्ट करता है - लेकिन ग्राफिक डिज़ाइन के संदर्भ में, यूआई डिज़ाइन उपयोगकर्ता के दृश्य अनुभव और बटन, मेनू, माइक्रो-इंटरैक्शन जैसे ऑनस्क्रीन ग्राफिक तत्वों के डिज़ाइन पर केंद्रित है , और अधिक। तकनीकी कार्यक्षमता के साथ सौंदर्य अपील को संतुलित करने के लिए यह यूआई डिजाइनर का काम है।

यूआई डिजाइनर डेस्कटॉप ऐप्स, मोबाइल ऐप्स, वेब ऐप्स और गेम्स के विशेषज्ञ होते हैं। वे यूएक्स (उपयोगकर्ता अनुभव) डिजाइनरों (जो यह निर्धारित करते हैं कि ऐप कैसे काम करता है) और यूआई डेवलपर्स (जो इसे काम करने के लिए कोड लिखते हैं) के साथ मिलकर काम करते हैं।

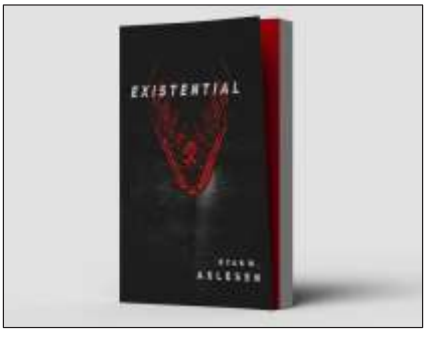
यूजर इंटरफेस ग्राफिक डिजाइन के उदाहरण:

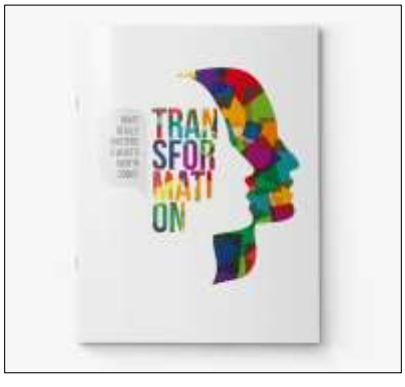
- वेब पेज डिजाइन
- थीम डिजाइन (वर्डप्रेस, शॉपीफाई, आदि)
- गेम इंटरफेस
- ऐप डिजाइन।

यूआई डिजाइनर गंभीर ग्राफिक डिज़ाइन कौशल और यूआई / यूएक्स सिद्धांतों, उत्कृष्ट डिज़ाइन और वेब विकास की उत्कृष्ट समझ के द्वारा समर्थित टीम के खिलाड़ी होने चाहिए। ग्राफिक्स ऐप्स के अलावा, उन्हें एचटीएमएल, सीएसएस और जावास्क्रिप्ट जैसी प्रोग्रामिंग भाषाओं का भी ज्ञान होना आवश्यक है।

4. प्रकाशन ग्राफिक डिज़ाइन

प्रकाशन लंबे रूप के टुकड़े हैं जो सार्वजनिक वितरण के माध्यम से दर्शकों के साथ संवाद करते हैं। वे पारंपरिक रूप से एक प्रिंट माध्यम रहे हैं। पुस्तकों, समाचार पत्रों, पत्रिकाओं और कैटलॉग के बारे में सोचें। हालांकि, हाल ही में डिजिटल प्रकाशन में उल्लेखनीय वृद्धि हुई है।





ग्राफिक डिजाइनर जो प्रकाशनों के विशेषज्ञ हैं, संपादकों और प्रकाशकों के साथ सावधानी से चयनित टाइपोग्राफी और साथ में कलाकृति बनाने के लिए काम करते हैं, जिसमें फोटोग्राफी, ग्राफिक्स और इलस्ट्रेशन शामिल हैं।

प्रकाशन डिजाइनर फ्रीलांसरों के रूप में, रचनात्मक एजेंसी के सदस्यों या एक प्रकाशन कंपनी के हिस्से के रूप में इन-हाउस काम कर सकते हैं।

प्रकाशन ग्राफिक डिजाइन के उदाहरण:

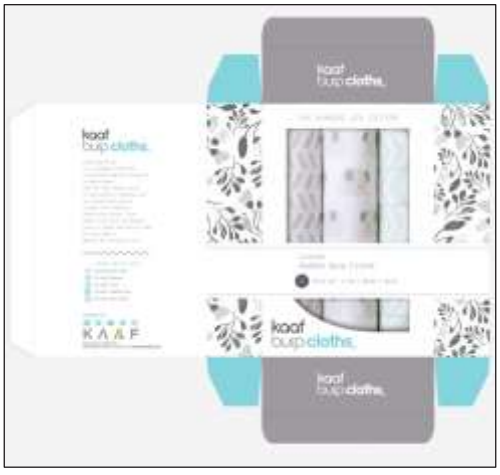
- पुस्तकें
- अखबार
- समाचार पत्र
- निर्देशिकाएं
- वार्षिक रिपोर्ट्स
- पत्रिका
- कैटलॉग।

प्रकाशन डिजाइनरों के पास उत्कृष्ट संचार, लेआउट और संगठनात्मक कौशल होना चाहिए। ग्राफिक डिजाइन विशेषज्ञता के अलावा, उन्हें रंग प्रबंधन, मुद्रण और डिजिटल प्रकाशन को समझने की आवश्यकता है।

5. पैकेजिंग ग्राफिक डिज़ाइन

अधिकांश उत्पाद स्टोरेज, वितरण और बिक्री के लिए उन्हें तैयार करने के लिए पैकेजिंग के कुछ प्रकार की आवश्यकता होती है। लेकिन पैकेजिंग डिजाइन उपभोक्ताओं से सीधे संवाद भी कर सकता है, जो इसे एक अत्यंत मूल्यवान विपणन उपकरण बनाता है। हर बॉक्स, बोतल और बैग, हर कैन, कंटेनर या कनस्तर एक ब्रांड की कहानी बताने का मौका देते हैं।

पैकेजिंग डिजाइनर अवधारणाओं का निर्माण करते हैं, मॉकअप विकसित करते हैं और एक उत्पाद के लिए प्रिंट-तैयार फाइलें बनाते हैं। इसके लिए प्रिंट प्रक्रियाओं के विशेषज्ञ ज्ञान और औद्योगिक डिज़ाइन और निर्माण की गहरी समझ की आवश्यकता होती है। क्योंकि पैकेजिंग डिजाइन इतने सारे विषयों को छूता है, इसलिए डिजाइनरों के लिए खुद को उत्पाद के लिए अन्य संपत्ति बनाने के लिए असामान्य नहीं है, जैसे कि फोटोग्राफी, इलस्ट्रेशन और विजुअल आइडेंटिटी।



पैकेजिंग डिजाइनर एक जैक-ऑफ-ऑल-ट्रेड हो सकते हैं या एक विशिष्ट प्रकार की पैकेजिंग (जैसे लेबल या पेय कैन) या एक विशिष्ट उद्योग (जैसे भोजन या बच्चों के खिलौने) के विशेषज्ञ हो सकते हैं। उनके काम में प्रिंट और औद्योगिक डिजाइन के मजबूत ज्ञान के अलावा शीर्ष-वैचारिक और समस्या को सुलझाने के कौशल की आवश्यकता होती है।

उन्हें ग्राहकों, बाजार और निर्माताओं की मांगों को पूरा करने के लिए लचीला होना चाहिए और वर्तमान प्रवृत्तियों से जागरूक होना चाहिए।

6. मोशन ग्राफिक डिज़ाइन

सीधे शब्दों में कहें तो मोशन ग्राफिक्स वे ग्राफिक्स होते हैं जो मोशन में होते हैं। इसमें एनीमेशन, ऑडियो, टाइपोग्राफी, इमेजरी, वीडियो और अन्य प्रभाव शामिल हो सकते हैं जो ऑनलाइन मीडिया, टेलीविजन और फिल्म में उपयोग किए जाते हैं। प्रौद्योगिकी में सुधार और वीडियो सामग्री बेहतर होते ही मध्यम लोकप्रियता हाल के वर्षों में आसमान छू गई है।

"मोशन ग्राफिक्स डिजाइनर" डिजाइनरों के लिए एक नई विशेषता है। औपचारिक रूप से टीवी और फिल्म के लिए आरक्षित, तकनीकी विकास ने उत्पादन समय और लागत को कम कर दिया है, जिससे कला रूप अधिक सुलभ और सस्ता हो गया है। अब, मोशन ग्राफिक्स सभी डिजिटल प्लेटफार्मों पर पाए जा सकते हैं, जिसने सभी प्रकार के नए क्षेत्रों और अवसरों का निर्माण किया है।

मोशन ग्राफिक डिजाइन के उदाहरण:

- शीर्षक अनुक्रम और एंड क्रेडिट
- विज्ञापन
- एनिमेटेड लोगो
- ट्रेलर
- प्रस्तुतियां
- प्रचार वीडियो

- ट्यूटोरियल वीडियो
- वेबसाइटें
- ऐप्स
- वीडियो गेम
- बैनर
- जीआईएफ।

मोशन ग्राफिक्स डिजाइनर स्टोरीबोर्ड विकसित करके शुरू करते हैं और फिर एनीमेशन, वीडियो और पारंपरिक कला के साथ उनकी अवधारणाओं को जीवन में लाते हैं। उद्योग के आधार पर, विपणन, कोडिंग और 3डी मॉडलिंग का एक मजबूत काम ज्ञान निश्चित संपत्ति हो सकता है।

7. पर्यावरणीय ग्राफिक डिज़ाइन

पर्यावरणीय ग्राफिक डिजाइन लोगों को स्थानों को अधिक यादगार, दिलचस्प, जानकारीपूर्ण या नेविगेट करने में आसान बनाकर अपने समग्र अनुभव को बेहतर बनाने के लिए विजुअली रूप से स्थानों से जोड़ता है।

पर्यावरणीय ग्राफिक डिजाइन के उदाहरण:

- साइनेज
- वॉल मूरल्स
- संग्रहालय प्रदर्शनियां
- कार्यालय ब्रांडिंग
- सार्वजनिक परिवहन नेविगेशन
- रिटेल स्टोर इंटिरियर्स
- स्टेडियम ब्रांडिंग
- प्रतिस्पर्धा और सम्मेलन स्थल।

वेफ़ाइंडिंग एक विशिष्ट प्रकार का पर्यावरणीय ग्राफिक डिज़ाइन है जिसमें रणनीतिक साइनेज, लैंडस्केप और विज़ुअल संकेत शामिल होते हैं जो लोगों को यह पहचानने में मदद करते हैं कि वे कहां हैं और उन्हें कहां जाना है ताकि वे भ्रम के बिना वहां पहुंच सकें।

एंजेला फिशर और स्टीव गुस्तावसन के माध्यम से एडोब शिखर सम्मेलन 2018।

वाया आर्टुर बसज़।

पर्यावरणीय ग्राफिक डिजाइन एक बहु-विषयक अभ्यास है जो ग्राफिक, आर्किटेक्चरल, इंटीरियर, लैंडस्केप और औद्योगिक डिजाइन को मिलाता है। डिजाइनर अपने डिजाइनों की योजना बनाने और उन्हें लागू करने के लिए इन क्षेत्रों में किसी भी संख्या में लोगों के साथ सहयोग करते हैं। उसके कारण, डिजाइनरों के पास आमतौर पर ग्राफिक डिज़ाइन और आर्किटेक्चर दोनों में शिक्षा और अनुभव होता है। उन्हें औद्योगिक डिजाइन अवधारणाओं से परिचित होना चाहिए और वास्तु योजनाओं को पढ़ने और स्केच करने में सक्षम होना चाहिए।

परंपरागत रूप से, पर्यावरणीय ग्राफिक डिजाइन ने स्टेटिक प्रिंट टुकड़ों का उत्पादन किया है, लेकिन डिजिटल इंटरेक्टिव डिस्प्ले अधिक आकर्षक अनुभव बनाने के साधन के रूप में लोकप्रियता में वृद्धि जारी रखते हैं।

8. ग्राफिक डिजाइन के लिए कला और इलस्ट्रेशन

ग्राफिक कला और इलस्ट्रेशन को अक्सर ग्राफिक डिज़ाइन के रूप में देखा जाता है, हालांकि वे प्रत्येक बहुत भिन्न होते हैं। डिजाइनर संवाद और समस्याओं को हल करने के लिए रचनाएं बनाते हैं, ग्राफिक कलाकार और इलस्ट्रेटर मूल कलाकृति बनाते हैं। उनकी कला ललित कला से सजावट से लेकर कहानी चित्रण तक कई रूप लेती है।

भले ही ग्राफिक कला और इलस्ट्रेटर तकनीकी रूप से ग्राफिक डिजाइन के प्रकार नहीं हैं, लेकिन ग्राफिक डिजाइन के संदर्भ में व्यावसायिक उपयोग के लिए बहुत कुछ बनाया गया है, जिसके बारे में आप दूसरों के बिना एक के बारे में बात नहीं कर सकते।

ग्राफिक डिजाइन के लिए कला और इलस्ट्रेशन के उदाहरण:

- टी-शर्ट डिजाइन
- टेक्सटाइल के लिए ग्राफिक पैटर्न
- मोशन ग्राफिक्स
- स्टॉक छवियां
- ग्राफिक उपन्यास
- वीडियो गेम
- वेबसाइटें
- कॉमिक पुस्तकें
- एलबम आर्ट
- बुक कवर
- चित्र पुस्तकों
- इंफोग्राफिक्स

- तकनीकी इलस्ट्रेशन
- संकल्पना कला।

ग्राफिक कलाकार अपने काम को बनाने के लिए मीडिया और तकनीकों के किसी भी संयोजन का उपयोग करते हैं, जैसे कि वे सभी ग्राफिक डिजाइन प्रकारों में लेखकों, संपादकों, प्रबंधकों, विपणक और कला निर्देशकों के साथ टकराते हैं। वे अक्सर ललित कला, एनीमेशन या वास्तुकला में एक नींव रखेंगे।

ओवरलैपिंग कौशल और ऐप्स ग्राफिक डिज़ाइनर को ढूंढना संभव बनाते हैं जो ग्राफिक कलाकार और इलस्ट्रेटर के रूप में भी काम करते हैं (और इसके विपरीत)।

ग्राफिक कलाकार अपने काम को बनाने के लिए मीडिया और तकनीकों के किसी भी संयोजन का उपयोग करते हैं, जैसे कि वे सभी ग्राफिक डिजाइन प्रकारों में लेखकों, संपादकों, प्रबंधकों, विपणक और कला निर्देशकों के साथ टकराते हैं। वे अक्सर ललित कला, एनीमेशन या वास्तुकला में एक नींव रखेंगे। ओवरलैपिंग कौशल और ऐप्स ग्राफिक डिज़ाइनर को ढूंढना संभव बनाते हैं जो ग्राफिक कलाकार और इलस्ट्रेटर के रूप में भी काम करते हैं (और इसके विपरीत)।

ग्राफिक डिजाइनर

एक ग्राफिक डिजाइनर, ग्राफिक डिजाइन और ग्राफिक कला उद्योग के भीतर एक पेशेवर है जो डिजाइन का एक टुकड़ा बनाने के लिए छवियों, टाइपोग्राफी, या मोशन ग्राफिक्स के साथ मिलता-जुलता है। एक ग्राफिक डिजाइनर मुख्य रूप से प्रकाशित, मुद्रित या इलेक्ट्रॉनिक मीडिया, जैसे ब्रोशर (कभी-कभी) और विज्ञापन के लिए ग्राफिक्स बनाता है। वे कभी-कभी टाइपसेटिंग, इलस्ट्रेशन, यूजर इंटरफ़ेस और वेब डिज़ाइन के लिए भी जिम्मेदार होते हैं। डिजाइनर की नौकरी की एक मुख्य जिम्मेदारी यह है कि वह इस तरह से सूचनात्मक प्रस्तुत करे जो सुलभ और यादगार दोनों हो।

योग्यता

करियर इतिहास स्थापित होने के बाद, हालांकि, ग्राफिक डिजाइनर के अनुभव और व्यवसाय में वर्षों की संख्या को प्राथमिक योग्यता माना जाता है। एक पोर्टफोलियो, जो इन योग्यताओं को प्रदर्शित करने के लिए प्राथमिक विधि है, आमतौर पर नौकरी के साक्षात्कार में दिखाया जाना आवश्यक है और यह लगातार एक डिजाइनर के करियर के दौरान विकसित किया जाता है।

कोई भी एक ग्राफिक डिजाइन में एएएस, बीए, बीएफए, बीसीए, एमएफए या एक एमफिल / पीएचडी प्राप्त कर सकता है। उपलब्ध डिग्री प्रोग्राम संस्थान के आधार पर भिन्न होते हैं, हालांकि विशिष्ट अमेरिकी ग्राफिक डिजाइन नौकरियों के लिए कम से कम कुछ डिग्री की आवश्यकता हो सकती है।

वर्तमान ग्राफिक डिजाइनर नौकरियां एक या एक से अधिक ग्राफिक डिजाइन सॉफ्टवेयर कार्यक्रमों में दक्षता की मांग करती हैं। ग्राफिक डिजाइन उद्योग में उपयोग किया जाने वाला एक सामान्य सॉफ्टवेयर पैकेज एडोब क्रिएटिव क्लाउड है। इस सॉफ्टवेयर पैकेज में ग्राफिक डिजाइनरों द्वारा उपयोग किए जाने वाले तीन मुख्य कार्यक्रम हैं, जो फोटोशॉप, इलस्ट्रेटर और इनडिजाइन हैं।

फ़ोटोशॉप, इनडिजाइन और इलस्ट्रेटर कई ग्राफिक डिज़ाइन पदों के लिए उद्योग मानक अनुप्रयोग हैं। कॉमन सॉफ्टवेयर पैकेज का एक और उदाहरण कोरलड्रॉ ग्राफिक्स सूइट है।

ग्राफिक डिज़ाइन उद्योग के बाहर, बहुत से लोग लेआउट या डिज़ाइन बनाने के लिए माइक्रोसॉफ्ट वर्ड या माइक्रोसॉफ्ट पब्लिशर का उपयोग करते हैं। हालांकि, हाथ में काम के आधार पर, अधिकांश डिजाइनर इनडिजाइन, कोरलड्रॉ या क्वार्कएक्सप्रेस दोनों में लेआउट बनाते हैं। विशेष रूप से, डिजाइनर लेआउट प्रोग्राम में टेक्स्ट टाइप या आयात करेगा, फ़ोटोशॉप या इलस्ट्रेटर में बनाए गए ग्राफिक्स और छवियों को भी आयात करेगा। एक डिजाइनर द्वारा इस तरह से डिज़ाइन किए जाने के कई कारण हैं:

- प्रेस में जाने वाली फाइलें आमतौर पर 300 डॉट प्रति इंच पर मुद्रित होती हैं। नतीजतन, फ़ाइल का आकार बहुत बड़ा हो सकता है, जो इसमें उपयोग किए गए फ़ोटो और ग्राफिक्स पर निर्भर करता है। एक लेआउट प्रोग्राम का उपयोग करके और इन ग्राफिक्स और छवियों को जोड़ना (लेकिन फ़ाइल में उन सभी को सहेजना नहीं है), काम कर रहे फ़ाइल आकार का एक अंश है। जब डिजाइनर प्रेस पर जाने के लिए तैयार होता है, तो वह / या तो एक प्रेस-रेडी पीडीएफ बनाएगा; या इनडिजाइन में "पैकेज" फ़ंक्शन का उपयोग करें, या क्वार्कएक्सप्रेस या कोरेलड्रॉ में "आउटपुट के लिए संग्रह" फ़ंक्शन का उपयोग करें (जो लेआउट दस्तावेज़ को इकट्ठा करता है, साथ ही इसमें उपयोग किए गए सभी फ़ॉन्ट और छवियां, और उन्हें एक फ़ोल्डर में सहेजता है जो अंतिम उत्पादन के लिए एक वाणिज्यिक मुद्रण कंपनी को प्रदान किया जा सकता है)।
- इनडिजाइन, कोरलड्रॉ, या क्वार्कएक्सप्रेस बड़े कैटलॉग और बुकलेट जैसे कई पेज लेआउट के साथ काम करना संभव बनाता है।
- इनडिजाइन, कोरलड्रॉ और क्वार्कएक्सप्रेस मूल फ़ाइल के बाद से, ग्राफिक्स और छवियों को जोड़ने, डिजाइनर "मूल फ़ाइल" को बदल सकते हैं और यह समय बचाने के लिए दस्तावेज़ में सभी उदाहरणों को अपडेट करेगा।

एक वेब डिजाइनर को यह समझना चाहिए कि एक्सएमएल, एचटीएमएल और मूल वेब प्रोग्रामिंग स्क्रिप्ट के साथ कैसे काम किया जाए। एक प्रिंट डिजाइनर को प्रिंटिंग में शामिल प्रक्रियाओं को समझना चाहिए (जिसमें, विशेष रूप से, ऑफसेट प्रिंटिंग) प्रेस-तैयार कलाकृति का उत्पादन करने में सक्षम होना चाहिए।

डिजाइनरों को दृश्य संचार समस्याओं या चुनौतियों को हल करने में सक्षम होना चाहिए। ऐसा करने में, डिजाइनर को समस्या से संबंधित सूचनाओं को इकट्ठा करने और उनका विश्लेषण करने और समस्या को हल करने के उद्देश्य से संभावित दृष्टिकोण उत्पन्न करने के लिए संचार मुद्दे की पहचान करनी चाहिए। दृश्य समाधान की सफलता या असफलता का निर्धारण करने के लिए, इटरेटिव प्रोटोटाइपिंग और उपयोगकर्ता परीक्षण का उपयोग किया जा सकता है। एक संचार समस्या के दृष्टिकोण एक दर्शक और एक मीडिया चैनल के संदर्भ में विकसित किए जाते हैं। ग्राफिक डिज़ाइनरों को विज़ुअल सॉल्यूशंस विकसित करने के लिए उस ऑडियंस के सामाजिक और सांस्कृतिक मानदंडों को समझना चाहिए, जिन्हें प्रासंगिक, समझने योग्य और प्रभावी माना जाता है।

ग्राफिक डिजाइनरों को उत्पादन और प्रतिपादन के तरीकों की पूरी समझ होनी चाहिए। कुछ तकनीक और उत्पादन के तरीके ड्राइंग, ऑफसेट प्रिंटिंग, फोटोग्राफी और समय-आधारित और इंटरैक्टिव मीडिया (फिल्म, वीडियो, कंप्यूटर मल्टीमीडिया) हैं। अक्सर, डिजाइनरों को विभिन्न मीडिया में रंग का प्रबंधन करने के लिए भी कहा जाता है।

करियर पोर्टफोलियो

पचास साल पहले, ग्राफिक डिजाइनर का पोर्टफोलियो आमतौर पर एक ब्लैक बुक या लार्ज बाइंडर थी जिसमें भावी ग्राहकों या नियोक्ताओं को दिखाने के लिए कलाकार के सबसे अच्छे मुद्रित टुकड़ों के नमूने लिए जाते थे। मुद्रित टुकड़ों को अक्सर बोर्डों पर चढ़कर या एसीटेट आस्तीन में फिसलाकर अंदर संरक्षित किया जाता है।

1990 के दशक से, पोर्टफोलियो तेजी से कंप्यूटर डिजिटल हो गए हैं और अब पूरी तरह से डिजिटल और इंटरनेट, या सीडी, डीवीडी, या ईमेल के माध्यम से उपलब्ध हो सकते हैं।

ब्रांडिंग

ग्राफिक डिजाइन कॉरपोरेट पहचान, ब्रांडिंग और निगम के "व्यक्तित्व" से बहुत संबंधित है। 1890 के दशक के उत्तरार्ध में ब्रांडिंग की शुरुआत हुई और न केवल यह कॉर्पोरेट पहचान के रूप में उभरा, बल्कि इसने कॉर्पोरेट गुणवत्ता को भी दर्शाया। कई लोग अन्य जानवरों को अलग करने के लिए किसी जानवर के शरीर पर एक गर्म लोहे के प्रतीक या लोगो "ब्रांडिंग" की प्रक्रिया को पहचान सकते हैं। अपने व्यवसाय या किसी भी अन्य प्रकार की संपत्ति की ब्रांडिंग करना, जिसे पहचान की आवश्यकता होती है, एक व्यावसायिक उद्योग में मान्यता प्राप्त करने में मदद करता है। असाधारण ग्राफिक डिजाइनर आसानी से एक ब्रांड बना सकते हैं जो कंपनी में फिट बैठता है और साथ ही एक साधारण लोगो के माध्यम से इसे परिभाषित करता है।

ग्राफिक डिजाइनर के प्रकार

1. मल्टीमीडिया डिजाइनर

सबसे आम ग्राफिक डिजाइन नौकरियों में से एक मल्टीमीडिया डिजाइन है। यदि आप इस क्षेत्र में ग्राफिक डिज़ाइन करियर विकल्प तलाशते हैं, तो कुछ कौशल हैं जिन्हें आपको विकसित करने की आवश्यकता हो सकती है। एक मल्टीमीडिया डिजाइनर वीडियो, ऑडियो और एनिमेटेड चित्र बनाने के लिए कला, ध्वनि और डिजाइन कौशल का उपयोग करता है। वे स्केच, योजनाएं, स्केल मॉडल या चित्र बनाते हैं। मल्टीमीडिया डिज़ाइनर प्रॉप्स, सेट्स, और परिधानों को डिज़ाइन करने के लिए ज़िम्मेदार होते हैं, डिज़ाइन व्याख्याओं पर सेट सहायकों को निर्देशित करना, और तकनीकी उत्पादन जैसे प्रकाश और ध्वनि के अन्य क्षेत्रों पर सलाह देना ताकि उत्पादन सेट उनके डिज़ाइनों के समान हो। मल्टीमीडिया डिज़ाइनर के काम के लिए सॉफ्टवेयर अनुप्रयोगों की एक विस्तृत श्रृंखला को लागू करने में तकनीकी विशेषज्ञता के साथ संयुक्त कल्पना और रचनात्मकता की आवश्यकता होती है।

मल्टीमीडिया डिज़ाइन जॉब्स में कैरियर के क्षेत्र जैसे कि टेलीविज़न या फिल्म निर्माण, ऑडियो प्रोडक्शन, सेट डिज़ाइन, एनीमेशन और कई अन्य मल्टीमीडिया फ़ील्ड मिल सकते हैं। मल्टीमीडिया डिज़ाइन क्षेत्र में नौकरियां प्रतिस्पर्धी होती हैं, इसलिए मल्टीमीडिया डिज़ाइन प्रोग्राम का चयन करना महत्वपूर्ण है जो गहन प्रशिक्षण और बहुत सारे अभ्यास प्रदान करता है।

2. वेब डिजाइनर

वेब डिजाइनर वेबसाइट के विकास में अहम भूमिका निभाते हैं, जो वेब पेजों के लिए पेज, लेआउट और ग्राफिक्स बनाते हैं। वेब डिज़ाइनर किसी साइट के नेविगेशन डिज़ाइन और संरचना को डिज़ाइन और विकसित भी करते हैं। वेब डिजाइनर को किसी वेब पेज पर क्या सामग्री शामिल है, इसके बारे में भी निर्णय लेना चाहिए, जहां ग्राफिक्स, सामग्री, नेविगेशन आदि को रखा जाता है, और एक वेब पेज से अगले तक निरंतरता सुनिश्चित करते हैं। वेब डिजाइनर की नौकरी की आवश्यकताओं में कंप्यूटर ग्राफिक्स, ग्राफिक डिजाइन और नवीनतम कंप्यूटर और इंटरनेट प्रौद्योगिकी में कौशल और प्रशिक्षण शामिल है।

आज के मल्टीमीडिया उद्योग में प्रतिभाशाली वेब डिजाइनरों की बढ़ती आवश्यकता के कारण हाल के वर्षों में रोजगार में काफी वृद्धि हुई है। अच्छी तरह से प्रशिक्षित वेब डिजाइनर हैं और उच्च मांग में बने रहेंगे। वेब डिज़ाइन प्रशिक्षण विज्ञापन, मनोरंजन, वेब विकास, मल्टीमीडिया डिज़ाइन, या ई-कॉमर्स जैसे क्षेत्रों में नौकरियों के लिए तैयारी कर रहा है।

3. लोगो डिजाइनर

एक लोगो कंपनी, उत्पाद, संगठन, एजेंसी या सेवा का प्रतिनिधित्व करने के लिए अलग-अलग रंगों, आकृतियों और डिजाइनों के साथ एक अनोखे तरीके से तैयार किया गया एक स्केच या ग्राफिकल डिज़ाइन वाला प्रतीक है। एक लोगो सिर्फ एक ग्राफिक प्रतीक से अधिक है; यह किसी कंपनी या उत्पाद की ब्रांड पहचान छवि है। एक लोगो एक मूर्त अवधारणा है जो एक कंपनी को एक दृश्य छवि प्रदान करता है और जो उपभोक्ताओं द्वारा मान्यता को बढ़ावा देता है। आधुनिक और अभिनव दिखने के लिए कंपनियां लोगो को अपडेट और कार्यान्वित करने में बहुत पैसा खर्च करती हैं।

कंपनी के लोगो डिजाइन करने के लिए ग्राफिक डिज़ाइनर के लिए नौकरी के अवसर बहुत अधिक हो सकते हैं। ज्यादातर कंपनियां अपने लोगो को डिजाइन करने के लिए स्थानीय ग्राफिक डिजाइन फर्मों या विज्ञापन एजेंसियों की ओर रुख करती हैं। इतने सारे निगमों, उत्पादों, सेवाओं, एजेंसियों और अन्य संगठनों ने अपनी छवि का प्रतिनिधित्व करने के लिए एक लोगो का उपयोग किया है कि एक अद्वितीय, यादगार लोगो होना बहुत महत्वपूर्ण है।

एक लोगो वह है जो ग्राहकों को कंपनी या उत्पाद को याद रखने में मदद करता है और अक्सर वह है जो उन्हें वापस लाता है।

4. ब्रांड आइडेंटिटी डिजाइनर

ग्राफिक डिजाइनर स्नातकों के लिए एक और करियर विकल्प ब्रांड पहचान की स्थिति है। ब्रांड आइडेंटिटी लोगो निर्माण की तुलना में अधिक जटिल है। एक ब्रांड आइडेंटिटी डिजाइन एक दृश्य तत्व है जो यह दर्शाता है कि कोई कंपनी कैसे देखना चाहती है; यह कंपनी की दृश्य पहचान या "छवि" है। किसी कंपनी की ब्रांड आइडेंटिटी कंपनी के सभी सामग्रियों जैसे कि बिजनेस कार्ड, स्टेशनरी, मीडिया विज्ञापन, प्रचार इत्यादि में एकीकृत है और इसे एक अद्वितीय लोगो या साइनेज के माध्यम से दर्शाया जा सकता है। ब्रांड आइडेंटिटी डिज़ाइन उपभोक्ताओं को कंपनी को याद रखने में मदद करता है और अक्सर वह है जो उन्हें वापस लाता है। सही ब्रांड आइडेंटिटी डिजाइन कंपनी का सबसे मजबूत विपणन उपकरण हो सकता है क्योंकि यह कंपनी के मूल्यों और रणनीतिक दृष्टि को एक सुसंगत छवि में बदल देता है जिससे उपभोक्ता परिचित होते हैं।

अपने मूल्यों और कंपनी के लक्ष्यों में स्थिरता बनाए रखने के लिए, लेकिन डिजाइन के रुझानों के साथ भी विकसित होता है, कई संगठन एक इन-हाउस ब्रांड पहचान डिजाइनर को काम पर रखते हैं या एक ब्रांड आइडेंटिटी डिजाइन फर्म या विज्ञापन एजेंसी के साथ काम करते हैं जो वे छवि के लिए उपयुक्त ब्रांड डिजाइन बनाते हैं। ब्रांड डिजाइनर कंपनी के मुख्य संदेश को व्यक्त करने के लिए छवियों और शब्दों को संयोजित करने के लिए नए और नए तरीके प्रदान करता है। इसमें अक्सर लोगो की टैग छवि, समय-समय पर लोगो, टैगलाइन, टाइपोग्राफी, कलर पैलेट, डिज़ाइन आदि के संदर्भ में आधुनिकता का समावेश होता है, जबकि ब्रांड के मूल के करीब रहने और इसके लिए क्या मायने रखता है।

5. फ्लैश डिजाइनर

फ्लैश एक मल्टीमीडिया ग्राफिक्स प्रोग्राम है जिसे विशेष रूप से वेब पर उपयोग के लिए डिज़ाइन किया गया है। फ्लैश वेक्टर और रैस्टर ग्राफिक्स का उपयोग करके इंटरैक्टिव और एनिमेटेड वेबसाइट बनाने का एक उपकरण है जो ग्राफिक्स को स्पष्टता या गुणवत्ता को खोए बिना किसी भी आकार में स्केल करने में सक्षम बनाता है। फ्लैश डिजाइनर नौकरी का विवरण कंपनी से कंपनी में भिन्न हो सकता है।

फ्लैश में प्रशिक्षण पाठ्यक्रम आपको पाठ, नेविगेशन एनीमेशन, वीडियो और ऑडियो सहित दर्जनों विभिन्न प्रभावों को बनाने और अनुकूलित करने का तरीका सिखाते हैं।

आज, फ्लैश पहले से कहीं अधिक लोकप्रिय और व्यापक रूप से उपयोग किया जा रहा है क्योंकि यह वेब डिजाइनर के लिए उपकरणों के व्यापक दायरे को बचाता है। प्रमाणित फ़्लैश डिजाइनर बनना इस क्षेत्र में करियर बनाने और संभावित ग्राहकों को सुनिश्चित करने का सबसे अच्छा तरीका है कि आपके पास कार्य करने के लिए आवश्यक कौशल हो।

6. रचनात्मक / कला निर्देशक

रचनात्मक / कला निर्देशक एक रचनात्मक टीम के प्रभारी होते हैं जो टेलीविजन, बिलबोर्ड, इंटरनेट या पत्रिकाओं में प्रदर्शित होने के लिए कलाकृति का निर्माण करते हैं। कुछ उन्हें ग्राफिक डिज़ाइन जॉब का विज्ञापन देने पर विचार करेंगे, जैसे कि वे मार्केटिंग में हाथ बटाते हैं। एक रचनात्मक टीम में आमतौर पर ग्राफिक डिजाइनर, कलाकार, फोटोग्राफर, कॉपीराइटर और उत्पादन कर्मचारी होते हैं। कला निर्देशक सुनिश्चित करते हैं कि रचनात्मक टीम का प्रत्येक सदस्य समय पर और ग्राहक की संतुष्टि के लिए अपना काम पूरा करे। यद्यपि अधिकांश कला निर्देशक का समय पर्यवेक्षी और प्रशासनिक कार्य करने में व्यतीत होता है, लेकिन ग्राफिक डिज़ाइन में उन्नत प्रशिक्षण अभी भी आवश्यक है क्योंकि कला निर्देशक अक्सर कुछ कलाकृति और डिज़ाइन स्वयं करते हैं।

कला निर्देशकों के लिए रोजगार के अवसर अक्सर विज्ञापन एजेंसियों, पत्रिकाओं और समाचार पत्रों, जनसंपर्क फर्मों और निर्माताओं के माध्यम से उपलब्ध होते हैं। कई कला निर्देशक स्व-नियोजित या फ्रीलांस भी होते हैं, जिसका अर्थ है कि इन-हाउस ग्राफिक डिजाइन नौकरियां उपलब्ध हैं या वे अपनी खुद की कंपनी बना सकते हैं।

7. फोटो एडिटिंग / फोटोशॉप आर्टिस्ट

ग्राफिक डिज़ाइन की डिग्री के साथ करियर पर विचार करते समय आप फोटो-एडिटिंग से बाहर नहीं निकल सकते। कई बड़ी ईकॉमर्स कंपनियों को एक उत्पाद फोटोग्राफर की आवश्यकता होती है। जो लोग रुचि दिखाते हैं, उनके लिए फोटो-एडिटिंग सॉफ्टवेयर महत्वपूर्ण भूमिका निभा सकता है। फोटो-एडिटिंग सॉफ्टवेयर उपयोगकर्ताओं को डिजिटल तस्वीरें लेने, या डिजिटल छवियों और हेरफेर, क्रॉप करने, और रंग-सही करने की अनुमति देता है। फोटोशॉप फोटो-एडिटिंग सॉफ्टवेयर ग्राफिक डिजाइनर, फोटोग्राफर, फोटो एडिटर, इंटीरियर डिजाइनर और इंजीनियरों के बीच सबसे प्रसिद्ध और व्यापक रूप से उपयोग किए जाने वाले सॉफ्टवेयरों में से एक है। लगभग हर पेशेवर फोटोग्राफर या फोटो एडिटर, शुरुआत से लेकर अत्यधिक अनुभवी तक, अपने काम को संपादित करने और बढ़ाने के लिए फ़ोटोशॉप का उपयोग करता है। जैसा कि आप इमेज कर सकते हैं, फ़ोटोशॉप का उपयोग करने वाले करियर ग्राफिक डिजाइनरों के लिए हर नौकरी की ओपनिंग के बारे में बताते हैं।

फ़ोटोशॉप का उपयोग करने के तरीके और इसके विभिन्न निर्धारित टूल और तकनीकों को सिखाने के लिए प्रशिक्षण पाठ्यक्रम उपलब्ध हैं। फ़ोटोशॉप में प्रशिक्षण के माध्यम से आप छवियों को हेरफेर करना और अनुकूलित करना सीखेंगे, साथ ही कई परतों की रचनाएं बना सकते हैं, उच्च रिज़ॉल्यूशन के साथ ग्राफिक्स डिज़ाइन कर सकते हैं, पिक्सेल स्तर पर रंग का प्रबंधन कर सकते हैं, और स्कैनर, प्रिंटर और फोटो सीडी का उपयोग कर सकते हैं। आप पुरानी फ़ोटो और स्लाइड को स्कैन करना भी सीखेंगे, साथ ही फ़ोटोशॉप का उपयोग करके क्षतिग्रस्त फ़ोटो को कैसे सुधारें, जो ग्राफिक डिज़ाइन के ओपनिंग के लिए साक्षात्कार करते समय एक अच्छी बात हो सकती है।

8. लेआउट कलाकार

एक लेआउट कलाकार प्रिंट मीडिया के लिए एक आकर्षक प्रारूप में छवियों और पाठ की संरचना और लेआउट को डिजाइन करता है। इसमें पत्रिका का काम, ब्रोशर, फ्लायर्स, किताबें, सीडी बुकलेट और पोस्टर शामिल हो सकते हैं। लेआउट कलाकार यह सुनिश्चित करने के लिए ज़िम्मेदार हैं कि छवियों को इस तरह से व्यवस्थित किया जाता है जो आंख को भाता है और पाठक को सही प्रवाह या दिशा में निर्देशित करता है। लेआउट कलाकारों को यह सुनिश्चित करना चाहिए कि चुने गए टाइपफेस आंखों को थकाए बिना दीर्घकालिक पढ़ने के लिए अच्छा है। वे तस्वीरों को एक तरह से व्यवस्थित भी करते हैं जो आंख को भाता है और पाठक को सही प्रवाह या दिशा में निर्देशित करता है।

लेआउट डिज़ाइनर अक्सर विज्ञापन एजेंसियों, पत्रिकाओं और समाचार पत्रों या जनसंपर्क फर्मों में कार्यरत होते हैं। इन-हाउस लेआउट कलाकारों और फ्रीलांस लेआउट कलाकारों की अधिक मांग है।

एक ग्राफिक डिजाइनर कैसे बनें

यदि आप अपने खाली समय में खुद को डिजाइनों के बारे में सोचते हैं या डिजाइन बनाते हैं, तो ग्राफिक डिजाइन में एक करियर आपके लिए उपयोगी हो सकता है। आप या तो ग्राफिक डिजाइन में खुद को प्रशिक्षित कर सकते हैं या एक औपचारिक शिक्षा प्राप्त कर सकते हैं। आवश्यक कार्य अनुभव प्राप्त करने के लिए स्थानीय चैरिटी में अपनी सेवाओं को स्वयंसेवी करें या इंटर्नशिप के लिए आवेदन करें।

एक पोर्टफोलियो बनाना सुनिश्चित करें जो आपके सबसे अच्छे काम को दर्शाता है। फिर नौकरी पाने के लिए अपने पोर्टफोलियो को स्थानीय मार्केटिंग और विज्ञापन एजेंसियों के पास जमा करें।

भाग 1. एक ग्राफिक डिजाइनर बनने के लिए प्रशिक्षण

1. स्कूल में जितनी भी कला और कंप्यूटर की कक्षाएं हैं, उन्हें प्राप्त करें। हाई स्कूल में ड्रॉइंग, पेंटिंग, फोटोग्राफी और प्रिंटिंग क्लास लें। कंप्यूटर ग्राफिक्स, वेब डिज़ाइन और भाषा प्रोग्रामिंग कक्षाएं जैसी कंप्यूटर कक्षाएं भी लें। ये कक्षाएं आपको अपने ग्राफिक डिजाइन करियर को शुरू करने के लिए एक मजबूत आधार प्रदान करेंगी।

2. अपने दम पर ग्राफिक डिजाइन का अध्ययन करें। इंटरनेट पर अपने सर्च इंजन में "ग्राफिक डिज़ाइन पाठ्यक्रम सिलेबस" टाइप करें। कॉलेज या विश्वविद्यालय के प्रोफेसरों के दो से तीन पाठ्यक्रम डाउनलोड करें। इन उद्देश्यों को पूरा करने के लिए छात्र के सीखने के उद्देश्यों और पाठ्यपुस्तकों की समीक्षा करें। उन पाठ्यपुस्तकों को चुनें और खरीदें जिन्हें आप उपयोग करना चाहते हैं। नोट्स पढ़ने और लेने के लिए हर दिन एक घंटा निर्धारित करें।

- ग्राफिक डिजाइनर बनने के लिए आवश्यक कंप्यूटर कौशल सीखने के लिए, यूट्यूब, हैक डिजाइन, टूट्स+ डिजाइन और इलस्ट्रेशन गाइड और अन्य वेबसाइटों पर ऑनलाइन ट्यूटोरियल देखें।

- हालांकि ग्राफिक डिज़ाइनर बनने का यह तरीका काभी मंहगा है, लेकिन नौकरी के लिए आवेदन करते समय डिग्री या प्रमाण पत्र का होना आपके लिए फायदेमंद हो सकता है।

3. एक स्थानीय सामुदायिक कॉलेज में एक परिचयात्मक पाठ्यक्रम लें। अपने स्थानीय सामुदायिक कॉलेज में जाएं और ग्राफिक डिज़ाइन पाठ्यक्रमों के बारे में पूछें जो वे प्रदान करते हैं। कॉलेज आपको पाठ्यक्रमों की एक सूची देगा, साथ ही पाठ्यक्रमों के लिए मूल्य निर्धारण भी करेगा। आप ऑनलाइन परिचयात्मक पाठ्यक्रम भी ले सकते हैं।

   - देखें कि क्या कॉलेज ग्राफिक डिजाइनरों के लिए कोई प्रशिक्षण प्रमाण पत्र प्रदान करता है।
   - एक परिचयात्मक पाठ्यक्रम आपको सिद्धांत और रंग, लेआउट और टाइपोग्राफी जैसे डिजाइन के तत्वों की एक बुनियादी समझ प्रदान करेगा।

4. ग्राफिक डिजाइन में एक एसोसिएट की डिग्री प्राप्त करें। आप एक स्थानीय सामुदायिक कॉलेज से एक एसोसिएट की डिग्री प्राप्त कर सकते हैं। एक एसोसिएट की डिग्री प्राप्त करके, आप अपने ग्राफिक डिज़ाइन कौशल को विकसित और शार्प कर पाएंगे। एसोसिएट की डिग्री आमतौर पर ग्राफिक डिजाइन सॉफ्टवेयर जैसे कि एडोब इलस्ट्रेटर और एडोब फोटोशॉप के उपयोग पर केंद्रित है।

   - यह जानना कि इन कार्यक्रमों का उपयोग कैसे करना महत्वपूर्ण है क्योंकि ग्राफिक डिजाइन का एक बड़ा हिस्सा डिजिटल रूप से किया जाता है।
   - एक एसोसिएट की डिग्री को पूरा होने में आम तौर पर दो साल लगते हैं।

5. ग्राफिक डिजाइन में बैचलर ऑफ आर्ट की डिग्री प्राप्त करें। एक स्नातक डिग्री को आम तौर पर पूरा करने के लिए चार साल लगते हैं। पूरे कार्यक्रम के दौरान, आप सभी आवश्यक कंप्यूटर कौशल और जानकारी सीखेंगे, जो कि एक सुव्यवस्थित ग्राफिक डिजाइनर होगा। यदि आप स्नातक की डिग्री प्राप्त करते हैं, तो आप अपने कौशल को भी सक्षम कर पाएंगे।

- ग्राफिक डिजाइन में विशेषज्ञता के क्षेत्रों में टाइपोग्राफी, बुक डिजाइन, वेब डिजाइन, लोगो डिजाइन, ब्रांडिंग और विज्ञापन, उत्पाद पैकेजिंग, डेस्कटॉप प्रकाशन, प्रिंट या वेब उत्पादन और उपयोगकर्ता अनुभव डिजाइन शामिल हैं।
- स्नातक की डिग्री होने पर आपको नौकरियों के लिए आवेदन करते समय अन्य उम्मीदवारों पर बढ़त मिलेगी।

6. अतिरिक्त ड्रॉइंग, लेखन और व्यावसायिक कक्षाएं लें। ड्रॉ करने और लिखने की क्षमता किसी भी ग्राफिक डिजाइनर के लिए उपयोगी कौशल है। इसके अतिरिक्त, संचार या विपणन वर्ग लेकर ग्राफिक डिजाइनर के रूप में अपने कौशल का विपणन करना सीखें। यदि आप एक फ्रीलांस ग्राफिक डिजाइनर बनने की योजना बनाते हैं, तो कुछ उद्यमी व्यवसाय कक्षाएं भी लें। इन कक्षाओं को अपने एसोसिएट या स्नातक की डिग्री के एक भाग के रूप में लें।

- आप सामुदायिक कॉलेज में पाठ्यक्रम के आधार पर भी इन कक्षाओं को ले सकते हैं।

भाग 2. कार्य अनुभव प्राप्त करना

1. किसी स्थानीय चैरिटी या गैर-लाभकारी संस्था में अपनी सेवाएं प्रदान करें। चैरिटी के लिए लोगो, बैनर, प्रिंट, और अन्य ग्राफिक सामग्री को संपादित करने या बनाने के लिए स्वैच्छिक रूप से हाई स्कूल या कॉलेज के दौरान वास्तविक दुनिया के अनुभव प्राप्त करने का एक शानदार तरीका है।

अपने क्षेत्र में चैरिटी और गैर-लाभकारी संगठनों से संपर्क करें। देखें कि क्या वे अपने लोगो को अपडेट करना चाहते हैं या यदि उन्हें किसी अन्य डिजाइन कार्य की आवश्यकता है या नहीं।

- एक बार जब आप एडोब इलस्ट्रेटर और फ़ोटोशॉप से परिचित हो जाते हैं तो अपनी सेवाओं को स्वयंसेवी करें।

2. हाई स्कूल या कॉलेज में रहते हुए इंटर्नशिप के लिए आवेदन करें। विज्ञापन या मार्केटिंग एजेंसियों की तलाश के लिए इंटरनेट का उपयोग करें। स्थानीय एजेंसियों के साथ-साथ बड़ी नामी एजेंसियों को भी देखें। उन्हें कॉल या ईमेल करके पूछें कि क्या वे इंटर्नशिप की पेशकश करते हैं। यदि वे करते हैं, तो योग्यता के बारे में पूछताछ करना सुनिश्चित करें। पेड और अनपेड इंटर्नशिप दोनों के लिए आवेदन करें, जिसके लिए भी आप क्वालीफाई करते हैं।

- उदाहरण के लिए, "गुड मॉर्निंग। मैं जानना चाहूंगा कि क्या आपकी कंपनी ग्राफिक डिजाइन में इंटर्नशिप प्रदान करती है। यदि हां, तो मैं आवेदन करना चाहूंगा। कृपया मुझे बताएं कि मुझे अपना रिज्यूम किसको भजेना चाहिए। धन्यवाद।"

3. एक स्थानीय ग्राफिक डिजाइन समुदाय को जॉइन करें। ऑनलाइन या स्थानीय कॉलेज या विश्वविद्यालय में ग्राफिक डिजाइन समुदायों के लिए खोजें। एक बार शामिल होने के बाद, अपने सदस्यों के साथ नेटवर्किंग शुरू करें। सदस्यों को बताएं कि आप अपने पोर्टफोलियो के विस्तार के लिए काम की तलाश कर रहे हैं। कोई व्यक्ति आपको एक भर्ती के संपर्क में लाने में सक्षम हो सकता है।

- ध्यान रखें कि कुछ समुदायों को अपने सदस्यों को बकाया भुगतान करने की आवश्यकता हो सकती है।

4. अपने दोस्तों और परिवार के सदस्यों को बताएं जिन्हें आप नौकरी ढूंढ रहे हैं। उन्हें बताएं कि आप इंटर्नशिप या प्रवेश स्तर की स्थिति की तलाश कर रहे हैं। उन्हें अपने रिज्यूम की एक प्रति और अपने पोर्टफोलियो या सोशल मीडिया अकाउंट का लिंक भेजें। इस तरह, वे आपकी जानकारी को संभावित नियोक्ताओं को आसानी से संदर्भित कर सकेंगे।

- अपने सहपाठियों और सोशल मीडिया के संपर्कों को भी बताएं कि आप अपने पोर्टफोलियो का विस्तार करने के लिए अवसर की तलाश कर रहे हैं।

भाग 3. एक पोर्टफोलियो बनाना

1. अपना सर्वश्रेष्ठ काम चुनें: अपने द्वारा बनाई गई हर चीज को शामिल करने से बचें। इसके बजाय, उन टुकड़ों को चुनें जिन पर आपको सबसे अधिक गर्व है। इन कामों को आपकी क्षमताओं का प्रदर्शन करना चाहिए और आपके काम में आत्मविश्वास दिखाना चाहिए।

- स्व-आरंभ किए गए कार्यों को, साथ ही विशिष्ट ग्राहकों के लिए आपने जो काम किया है, उसे शामिल करें।

2. विभिन्न प्रकार के उदाहरणों को शामिल करें: उन कामों को चुनें जो आपके कौशल की सीमा को प्रदर्शित करते हैं। उदाहरण के लिए, अपनी टाइपोग्राफी, वेब डिज़ाइन और लोगो डिज़ाइन कौशल दिखाने वाले टुकड़े शामिल करें।

- उन टुकड़ों को चुनें जो प्रदर्शित करते हैं कि आपने विभिन्न ग्राहकों के लिए भी काम किया है।

3. अपने काम को प्रासंगिक बनाएं: काम के प्रत्येक टुकड़े के लिए, ग्राहक के लक्ष्यों को समझाते हुए एक से दो पैराग्राफ और आपका डिज़ाइन आपके लक्ष्यों से कैसे मिला, इसके बारे में लिखें। डिजाइन और अपनी रचनात्मक प्रक्रिया के लिए अपनी प्रेरणा के बारे में बात करें। इसके अतिरिक्त, अपने डिजाइन की सफलता के बारे में कोई भी जानकारी शामिल करना सुनिश्चित करें। वर्ड डॉक्यूमेंट में जानकारी टाइप करें।

- उदाहरण के लिए, उल्लेख करें कि ग्राहक आपके काम से प्रसन्न था और आपको और अधिक करने के लिए अनुबंधित किया था, या इस बारे में बात की थी कि आपके डिज़ाइन ने आपके ग्राहक के लिए बिक्री गतिविधि कैसे बढ़ाई थी।

4. किसी भी अतिरिक्त कार्य कौशल को सूचीबद्ध करें: अपने पोर्टफोलियो में एक रिज्यूम पेज बनाएं जो आपके कौशल, साथ ही साथ आपके प्रासंगिक कार्य अनुभव को प्रदर्शित करता हो। यह आपके पोर्टफोलियो में पहला या आखिरी पेज हो सकता है, यह इस पर निर्भर करता है कि आप किस तरह से एक फ्रीलांसर बनना चाहते हैं, अपने एनीज को खोजने के लिए तैयार रहें। समय सीमा को पूरा करने, प्रभावी ढंग से संवाद करने, टीम के सदस्यों के साथ काम करने और अन्य महत्वपूर्ण नौकरी कौशल के लिए अपनी क्षमता को नोट करना सुनिश्चित करें।

- इस पेज पर आपके पास मौजूद किसी भी डिग्री या प्रमाणपत्र को सूचीबद्ध करना सुनिश्चित करें।

5. अपने काम के लिए एक वेबसाइट बनाएं: अपने काम के लिए एक वेबसाइट बनाने के लिए किसी होस्ट किए गए पोर्टफोलियो या कार्बन निर्मित, डंक्ड, वर्डप्रेस, वेबली, स्क्वेयरस्पेस या पोर्टफोलियो बॉक्स जैसी होस्ट की गई वेबसाइट का उपयोग करें।

वैकल्पिक रूप से, एक स्व-होस्ट की गई वेबसाइट का उपयोग करें। यदि आप शुरू कर रहे हैं, तो अपनी वेबसाइट बनाने के लिए एक होस्ट-पोर्टफोलियो साइट का उपयोग करें। इस तरह आपको अपनी वेबसाइट को जमीन से ऊपर ले जाने से निपटने की जरूरत नहीं है।

- अपने काम को सरल बनाने और आकर्षक बनाने के लिए आपके सर्वोत्तम काम को प्रदर्शित करने वाली वेबसाइट एक शानदार तरीका है।

भाग 4. एक ग्राफिक डिजाइनर के रूप में कार्य करना

1. ऑनलाइन समुदायों के माध्यम से अपने काम को बढ़ावा दें। एक ऑनलाइन डिज़ाइन समुदाय का सदस्य बनने के लिए साइन अप करें। एक प्रोफ़ाइल बनाएं और वेबसाइट पर अपने सर्वश्रेष्ठ कार्यों को प्रकाशित करें। यह आपके काम पर प्रतिक्रिया प्राप्त करने और सुधार करने का एक शानदार तरीका है।

- डेवियनआर्ट, बीहेंस और ड्रिबल प्रसिद्ध ऑनलाइन समुदायों के उदाहरण हैं।

2. फ्रीलांस काम करें: यदि आप एक फ्रीलांसर बनना चाहते हैं, तो अपना काम खुद करने के लिए तैयार रहें। अपने पोर्टफोलियो को स्थानीय विपणन और विज्ञापन एजेंसियों में जमा करें जो फ्रीलांसरों के साथ काम करते हैं। यदि आप एक सप्ताह से अधिक समय तक उनसे नहीं सुनते हैं, तो अपने ग्राहकों के साथ पालन करना सुनिश्चित करें।

- एक फ्रीलांसर के रूप में आपको ग्राफिक डिजाइनर होने के अलावा अपना मार्केटिंग, बिलिंग और अकाउंटिंग का काम करने में भी सक्षम होना चाहिए।

3. नए क्लाइंट खोजने के लिए सोशल मीडिया आउटलेट्स का उपयोग करें। अपने काम के लिए एक इंस्टाग्राम या फ़ेसबुक अकाउंट को विशिष्ट बनाएं। इन साइटों पर अपने सर्वश्रेष्ठ काम के टुकड़े प्रकाशित करें। अपनी वेबसाइट पर एक लिंक भी पोस्ट करें ताकि यदि वे आपकी सेवाओं में रुचि रखते हैं तो ग्राहक आपके पोर्टफोलियो और रिज्यूम को तुरंत देख सकें।

- अपने दोस्तों, परिवार के सदस्यों और सहकर्मियों को दोस्तों के रूप में जोड़कर शुरू करें। उन्हें अपने अनुयायियों के साथ आपके काम को साझा करने के लिए प्रोत्साहित करें।

4. एक डिजाइन फर्म के लिए काम करें। ग्राफिक डिज़ाइन फर्मों की वेबसाइटों को ब्राउज़ करें या ओपनिंग खोजने के लिए लिंक्डइन या इनडीड जैसी नौकरी खोज साइटों का उपयोग करें। प्रवेश-स्तर की नौकरियां चुनें, जिनके लिए आप योग्य हैं। सहायक नौकरियों के लिए या उन नौकरियों के लिए देखें, जहां आप एक टीम का हिस्सा होंगे। अपनी योग्यतानुसार पदों के लिए अपने पोर्टफोलियो को ऑनलाइन या व्यक्तिगत रूप से सबमिट करें।

- आपको आमतौर पर प्रवेश स्तर के पदों के लिए अर्हता प्राप्त करने के लिए 1 से 2 साल के अनुभव और बुनियादी ग्राफिक डिजाइन कौशल के ज्ञान की आवश्यकता होती है।

5. फर्म में एक उच्च पद के लिए अग्रिम बनें। जब आप फर्म में काम करते हैं, तो अपने तकनीकी कौशल में सुधार करना सुनिश्चित करें। हालांकि, जब आप अपने तकनीकी कौशल में सुधार करते हैं, तो अपने नेतृत्व कौशल पर, साथ ही साथ चीजों को प्राप्त करने की क्षमता पर भी काम करते हैं।

अतिरिक्त कार्य करें, दूसरों को सलाह दें, प्रोजेक्ट्स का नेतृत्व करने के लिए वॉलेंटियर बनें और महत्वपूर्ण समय सीमा को पूरा करें।

- ये एक मेहनती कार्यकर्ता के रूप में पहचाने जाने के बहुत अच्छे तरीके हैं, जो अधिक जिम्मेदारियों को संभालने में सक्षम है।

ग्राफिक डिजाइनिंग सॉफ्टवेयर

ग्राफिक्स सॉफ्टवेयर एक प्रोग्राम या प्रोग्राम के संग्रह को संदर्भित करता है जो किसी व्यक्ति को कंप्यूटर पर छवियों या मॉडलों में हेरफेर करने में सक्षम बनाता है।

कंप्यूटर ग्राफिक्स को विभिन्न श्रेणियों में वर्गीकृत किया जा सकता है: रास्टर ग्राफिक्स और वेक्टर ग्राफिक्स, आगे 2 डी और 3 डी वेरिएंट के साथ। कई ग्राफिक्स प्रोग्राम विशेष रूप से वेक्टर या रैस्टर ग्राफिक्स पर केंद्रित होते हैं, लेकिन कुछ ही हैं जो दोनों पर काम करते हैं। वेक्टर ग्राफिक्स से रेखापुंज ग्राफिक्स में परिवर्तित करना सरल है, लेकिन दूसरा रास्ता कठिन है। कुछ सॉफ्टवेयर ऐसा करने का प्रयास करते हैं।

स्टेटिक ग्राफिक्स के अलावा, एनीमेशन और वीडियो संपादन सॉफ्टवेयर हैं। विभिन्न प्रकार के सॉफ्टवेयर अक्सर विभिन्न प्रकार के ग्राफिक्स जैसे वीडियो, फोटो और वेक्टर-आधारित ड्राइंग को संपादित करने के लिए डिज़ाइन किए जाते हैं। ग्राफिक्स के सटीक स्रोत अलग-अलग कार्यों के लिए भिन्न हो सकते हैं, लेकिन अधिकांश फाइलों को पढ़ और लिख सकते हैं।

अधिकांश ग्राफिक्स कार्यक्रमों में एक या एक से अधिक ग्राफिक्स फ़ाइल स्वरूपों को आयात और निर्यात करने की क्षमता होती है, जिसमें एक विशेष कंप्यूटर ग्राफिक्स प्रोग्राम के लिए लिखे गए प्रारूप भी शामिल हैं। ऐसे कार्यक्रमों के उदाहरणों में जीआईएमपी, एडोब फोटोशॉप, कोरलड्रॉ, पीजैप, माइक्रोसॉफ्ट पब्लिशर, पिकासा, आदि शामिल हैं।

स्वैच का उपयोग सक्रिय रंगों का एक पैलेट है जिसे उपयोगकर्ता की प्राथमिकता के आधार पर चुना और पुन: व्यवस्थित किया जाता है। किसी प्रोग्राम में एक स्वैच का इस्तेमाल किया जा सकता है या किसी ऑपरेटिंग सिस्टम पर यूनिवर्सल पैलेट का हिस्सा हो सकता है। इसका उपयोग टेक्स्ट या छवि के रंग को बदलने और वीडियो संपादन में किया जाता है। वेक्टर ग्राफिक्स एनीमेशन को गणितीय परिवर्तनों की एक श्रृंखला के रूप में वर्णित किया जा सकता है जो एक दृश्य में एक या अधिक आकृतियों के क्रम में लागू होते हैं। रैस्टर ग्राफिक्स एनीमेशन फिल्म-आधारित एनीमेशन के समान फैशन में काम करता है, जहां अभी भी छवियों की एक श्रृंखला निरंतर आंदोलन का भ्रम पैदा करती है।

यह सॉफ़्टवेयर उपयोगकर्ता को इलस्ट्रेशंस, डिज़ाइन, लोगो, 3-डी छवि, एनिमेशन और चित्र बनाने में सक्षम बनाता है।

ग्राफिक डिजाइनिंग सॉफ्टवेयर के प्रकार

1. फोटोशॉप – शुरुआत करने वालों के लिए सर्वश्रेष्ठ ग्राफिक डिज़ाइन सॉफ़्टवेयर

फोटो एडिटिंग के लिए जाने वाली सड़क कभी इतनी दिलचस्प नहीं थी। ऑटोमैटिक ऑप्शन आपके काम करने के तरीके को स्वचालित शहर की बात 'बनाते हुए आपकी छवियों में जान फूंक देते हैं, भले ही आप नौसिखिया हों। फ़ोटोशॉप के साथ आप आसानी से कई छवियों को जोड़ सकते हैं और यहां तक कि छवि से अवांछित वस्तुओं को भी हटा सकते हैं। यह परिप्रेक्ष्य सुधार, चैनल मिश्रण और क्लोन स्टैम्प टूल जैसी बुनियादी सुविधाएँ प्रदान करता है। फोटोशॉप विंडोज और मैक दोनों पर चलता है। फ़ोटोशॉप को शुरुआती लोगों के लिए सर्वश्रेष्ठ ग्राफिक डिज़ाइन सॉफ़्टवेयर में से एक माना जाता है क्योंकि यह सरलीकृत विकल्पों के साथ आता है जैसे:

- बेसिक: क्रॉपिंग, स्ट्रेटनिंग, रोटेटिंग और फ्लिपिंग।
- ऑटो-फिक्स: एक स्पर्श में समायोजन।
- ब्लेमिश रिमूवल: इमेज से किसी भी स्पॉट या गंदगी को हटाने की क्षमता।
- रंग: छवि के रंगों को बढ़ाने के लिए स्लाइड नियंत्रण।
- वन-टच फिल्टर: चुनने के लिए 20 आकर्षित इफेक्ट्स।
- छवि प्रतिपादन: पैनोरामिक छवि विकल्प।
- बॉर्डर: अपना व्यक्तिगत स्पर्श जोड़ें।
- रॉ फोटो सपोर्ट: रॉ फॉर्मेट सपोर्ट।
- शेयरिंग: फेसबुक, रिवल, ट्विटर, टंबलर, आदि साइटों के माध्यम से।

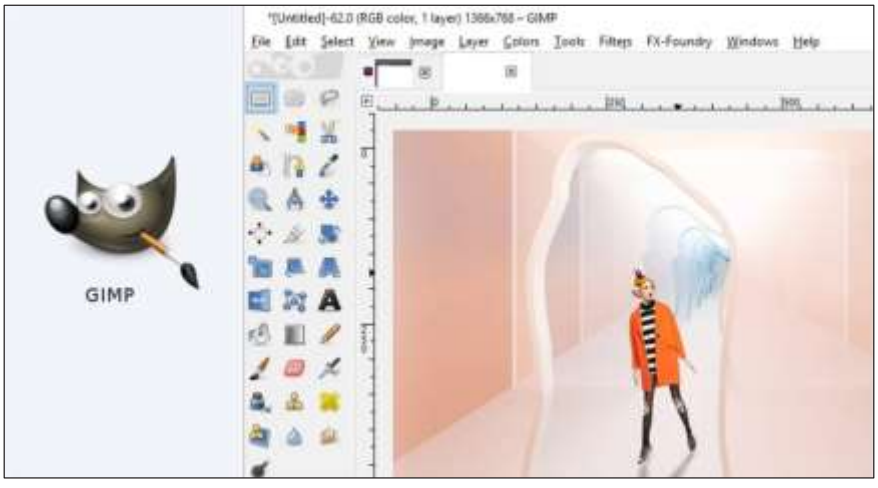
बेहतर ग्राफिक डिजाइन सॉफ्टवेयर के लाभ:

- वीडियो संपादन सुचारू है।
- क्रॉप उपकरण काफी प्रभावी है।
- प्रदर्शन में अत्यधिक सुधार है।

नुकसान:

- कोई लाइसेंस नहीं।
- इंटरफ़ेस क्रश हो जाता है।
- कुछ उपकरणों में बार दृश्यता की कमी है।

2. जीआईएमपी



जीआईएमपी या जीएनयू छवि हेरफेर कार्यक्रम एडोब फोटोशॉप का सही विकल्प है।

पेशेवर उपकरण न केवल ग्राफिक डिजाइनर बल्कि फोटोग्राफर्स के लिए भी इसे आदर्श बनाते हैं। फोटो मैनीपुलेशन फीचर बहुत बढ़ा हुआ है। टूल का लचीलापन आपको क्रिस्टल-स्पष्ट ग्राफिक्स बनाने की अनुमति देता है। एक बार जब आप जीआईएमपी का उपयोग करना शुरू कर देंगे, तो यह निश्चित रूप से आपके मुख्य डेस्कटॉप प्रकाशन उपकरण होने के आसन को प्राप्त करेगा। इंटरफ़ेस पूरी तरह से अनुकूलन योग्य है और पूर्ण-स्क्रीन मोड आपको एक ही समय में देखने और संपादित करने की अनुमति देता है। हां, सभी व्यापक सुविधाएं उपलब्ध नहीं हैं। फिर भी, कई विशेषताएं हैं जो आपको एक शानदार अनुभव प्रदान करेंगी। जीआईएमपी जीएनयू / लाइनक्स, ओएस एक्स, विंडोज और अन्य ओएस पर चलता है। क्रॉस-संगत ग्राफिक डिज़ाइन सॉफ़्टवेयर होने के कारण, इसमें एक मजबूत समर्थन समुदाय है। यह शुरुआत करने वाले लोगों के लिए ग्राफिक डिजाइन सॉफ्टवेयर का चयन करते समय, प्रमुख विकल्पों में से एक है।

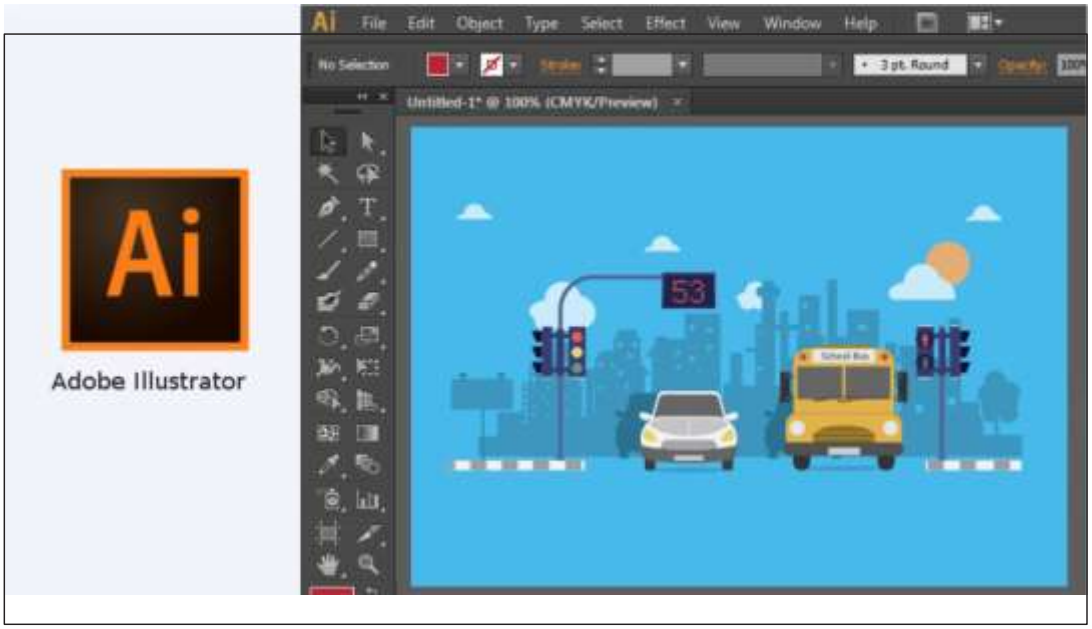
ग्राफिक डिजाइन टूल के लाभ:

- यूआई उज्ज्वल और आधुनिक है।
- उपयोग करने के लिए बहुत आसान है।
- सिंगल विंडोज उपयोग के साथ आता है।

नुकसान:

- कुछ दोष हैं।
- प्रारंभिक चरण में सिंटिक टैबलेट के साथ संघर्ष।

3. इलस्ट्रेटर



यदि आप लोगो, स्केच, टाइपोग्राफी, आइकन या यहां तक कि वीडियो या मोबाइल के लिए जटिल इलस्ट्रेशन बनाने के लिए वेक्टर कला का उपयोग करना चाहते हैं तो इलस्ट्रेटर आपके लिए उचित उपकरण है। आप पिक्सेल-परफेक्ट आकृतियों को खींचकर सहज संरेखण के साथ कलाकृति बना सकते हैं। इलस्ट्रेटर डिजाइनिंग कभी तेज नहीं हो सकती। इलस्ट्रेटर अपने स्वयं के प्लगइन्स के साथ आता है जो खाली वेब पेज को शानदार दिखने वाले वेब पेज में बनाने में मदद करता है। कुछ प्लगइन्स एई के पुराने संस्करणों के लिए बने हैं और क्रिएटिव क्लाउड जैसे नए संस्करणों के लिए एक नई सुविधा है, जो इसे एक आदर्श ग्राफिक डिज़ाइन सॉफ़्टवेयर बनाता है। क्रिएटिव क्लाउड का हिस्सा होने के नाते, आपको अपने डेस्कटॉप और मैक दोनों पर ऐप का उपयोग करना है।

ग्राफिक डिजाइन सॉफ्टवेयर के लाभ:

- टच-टाइप टूल कमाल का है।
- फ्री ट्रांसफ़ॉर्म टूल का उपयोग करना बहुत सरल है।
- विंडोज और मैक के लिए उपलब्धता।

नुकसान:

- कीमत अधिक है।

4. इंकस्केप

इंकस्केप वेक्टर कला प्रेमियों और ग्राफिक डिजाइनरों के लिए एक पेशेवर उपकरण आदर्श है जो एसवीजी फ़ाइल प्रारूप का उपयोग करते हैं। टूल विंडोज, लाइनक्स, ओएस और मैक के लिए भी सही है। इससे कोई फर्क नहीं पड़ता कि आप एक पेशेवर हैं या सिर्फ एक व्यक्ति जो व्यक्तिगत ब्लॉग के लिए वेक्टर चित्र बनाना चाहता है। स्केचिंग, रंग बनाने या चित्र बनाने के संदर्भ में इंकस्केप का उपयोग करना बहुत आसान है। घोस्टस्क्रिप्ट एक्सटेंशन .इप्स फ़ाइलों के साथ आसानी से पठनीय हैं। इंकस्केप भी कमाल की सुविधाओं के साथ आता है:

- स्रोत कोड को सीधे संपादित करने की क्षमता।
- स्क्रीन पिक्सल को स्थानांतरित करने के लिए कुंजी।
- कैनवास पर क्लोन संपादित करना।
- ग्रेडिएंट्स को एडिट करना।
- एक क्लिक के साथ पेंट-बकट को भरना।

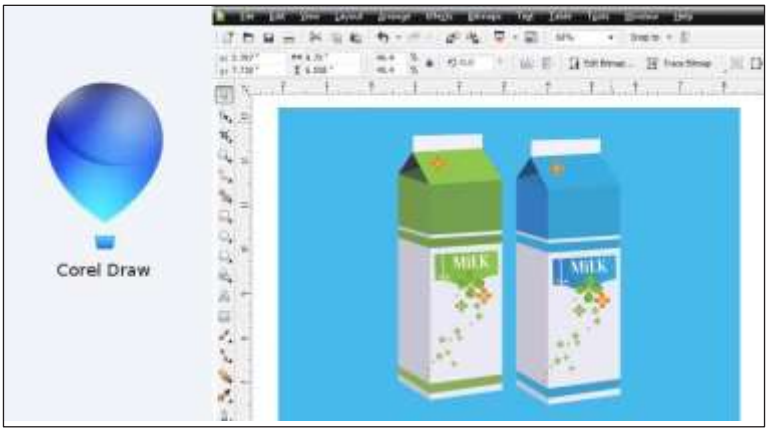
लाभ:

- बिल्कुल नि: शुल्क।
- अनंत फिल्टर।
- बोनस के रूप में नए प्रभाव उपकरण

नुकसान:

- अत्यंत धीमा।

5. कोरल ड्रॉ



क्या आप एक महत्वाकांक्षी वेब डिज़ाइनर हैं और एक ऐसे ग्राफिक्स एडिटर की तलाश में हैं जो आपको एक ही समय में अपने कौशल का सम्मान करते हुए बिना किसी प्रतिबंध के अनंत डिजाइन बनाने की क्षमता प्रदान करे? यदि ऐसा है, तो आप एक वेक्टर ग्राफिक्स एडिटर कोरलड्रॉ की जांच कर सकते हैं, जो वर्तमान में सबसे लोकप्रिय उद्योग मानक संपादकों में से एक है। कोरलड्रॉ में कुछ शांत उत्पादक कार्य और उपयोग में इतनी आसानी है कि कोई भी अन्य वेक्टर एडिटर मेल नहीं खा सकता है।

उपकरण आपको पूर्ण नियंत्रण देते हैं ताकि आप तेज और गतिशील परिणाम प्राप्त कर सकें। कोरलड्रॉ संस्करण एक्स5 के साथ और ऊपर, आपको एक इनबिल्ट ऑर्गनाइज़र (कोरल कनेक्ट) भी मिलता है।

टवर्ल, स्मीयर, रिपेल और अट्रेक्ट - वेक्टर ऑब्जेक्ट एडिटिंग जैसे टूल कभी भी इतना आसान नहीं था। संरेखण गाइड आपको अपनी आवश्यकता के अनुसार वस्तुओं को स्थिति में लाने में सक्षम बनाता है। कोरलड्रॉ, कोरलफोटो-पेंट में बड़ी फ़ाइलों के साथ सुचारू रूप से काम करता है, जिससे यह ग्राफिक डिज़ाइन सॉफ़्टवेयर सूची में होना चाहिए। यह बारकोड विजार्ड, डुप्लेक्सिंग विजार्ड, बिटस्ट्रीम फॉन्ट नेविगेटर आदि जैसे ऐप्स को भी सपोर्ट करता है।

लाभ:

- इंटरफ़ेस अनुकूलन आदर्श है।
- डिजाइन बहुत ताज़ा है।
- प्रशिक्षण वीडियो बहुत सहायक हैं।
- हमेशा के लिए लाइसेंस या सदस्यता से चुनें।
- राइट-क्लिक बेहतर वैश्वीकरण देता है।
- शेपिंग डॉकर अधिकतम उपयोग देता है।

नुकसान:

- कोई मैक संस्करण नहीं।
- उपकरण नौसिखियों को सीखने के लिए कठिन हैं।
- नेविगेशन आसान नहीं है।
- नेविगेशन बोर्ड दिखाई नहीं दे रहा है।
- फ्रीहैंड ब्रश का उपयोग करना कठिन है।

6. एडोब इनडिजाइन

एडोब ब्रांड द्वारा समर्थित, इनडिजाइन डेस्कटॉप और मोबाइल उपकरणों के लिए समान रूप से स्वच्छ लेआउट बनाने के लिए बिजनेस लीडर है। एडोब इनडिजाइन ऑनलाइन पत्रिकाओं की तरह लेआउट डिजाइन उपयोग के लिए आदर्श है। चाहे आप मुद्रित पुस्तकों, ब्रोशर या डिजिटल पत्रिकाओं के लिए लेआउट बनाना चाहते हैं एडोब इनडिज़ाइन वह उपकरण है जिसकी आपको आवश्यकता है। लचीलापन बहुत अच्छा है क्योंकि यह आपको आसानी से अलग-थलग परतों को खींचने की अनुमति देता है और आप आसानी से छवियों का आकार बदल सकते हैं। क्रिएटिव क्लाउड का हिस्सा होने के कारण आपको पीसी और मैक के लिए डेस्कटॉप ऐप तक आसानी से पहुंच मिलती है। आपको टैबलेट और स्मार्टफ़ोन डिवाइस के लिए 29 डेस्कटॉप ऐप और 10 मोबाइल ऐप सहित तुलनात्मक एप्लिकेशन कम्पेयर सीसी भी उपलब्ध है।

आप बीहेंस और टाइपकिट सेवाओं का भी उपयोग कर सकते हैं जो आपको फोटोग्राफी, वीडियो, अच्छी डिजाइनिंग और वेब या ऐप डेवलपमेंट के बीच अपने वर्कफ़्लो को जोड़ने में सक्षम बनाती हैं। एडोब क्रिएटिव सिंक के साथ आप अपने डेस्कटॉप और मोबाइल ऐप के बीच अपने सभी काम को साझा या सिंक कर सकते हैं ताकि आप कुशलता से काम कर सकें। एक बार जब आप एक सदस्य के रूप में शामिल हो जाते हैं, तो आपको नवीनतम अपडेट और नई सुविधाएं मिलेंगी।

लाभ:

- टेक्स्ट और ग्राफिक्स का संयोजन आसान हो जाता है।
- लर्निंग कर्व बहुत कम है, नौसिखियों के लिए आदर्श है।
- इनडिजाइन के साथ आने वाले फीचर्स अविश्वसनीय हैं।

नुकसान:

- ग्राफिक्स बनाने के लिए सीमित उपकरण।
- ग्राफिक डिज़ाइन टूल उतने शक्तिशाली नहीं हैं।
- तस्वीरों का समायोजन सीमित है क्योंकि यह फोटो-एडिटिंग सॉफ्टवेयर नहीं है।
-

2

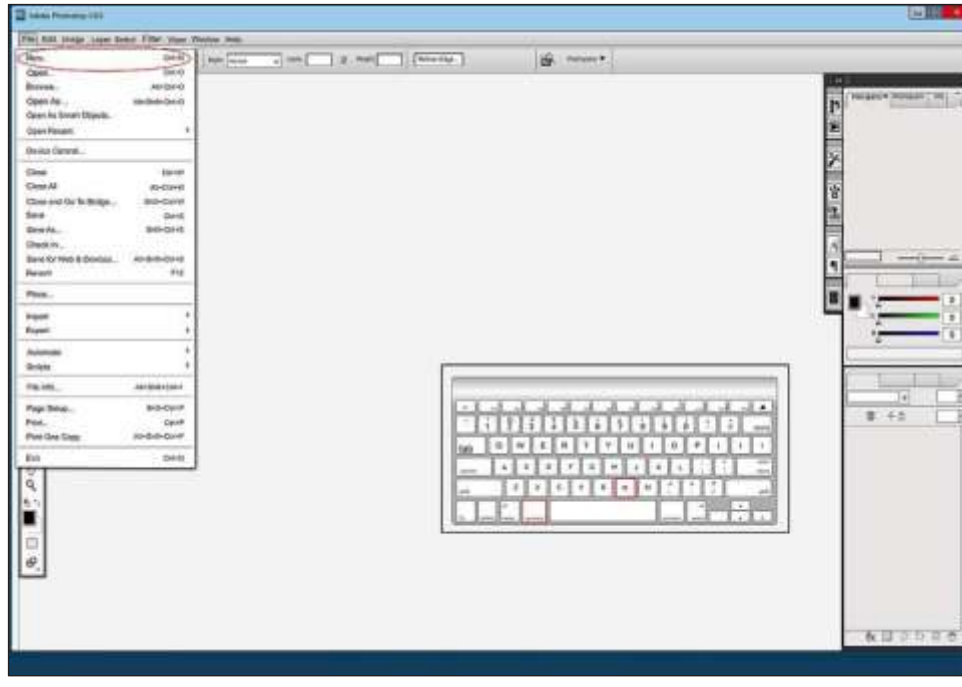
फ़ोटोशॉप का उपयोग कर ग्राफिक डिजाइनिंग

ग्राफिक डिज़ाइनर फ़ोटोशॉप का उपयोग ग्राफिक्स बनाने और संपादित करने और फ़ोटो में हेरफेर करने के लिए एक उपकरण के रूप में करते हैं। फ़ोटोशॉप की कुछ विशेषताओं में ग्रेडिएंट का उपयोग करना, फ़ोटो को मर्ज करना, इमेज को रेखा चित्र में परिवर्तित करना आदि शामिल हैं। यह अध्याय फ़ोटोशॉप की इन विशेषताओं और उपकरणों की आसान समझ प्रदान करने के लिए सावधानीपूर्वक लिखा गया है।

एडोब फोटोशॉप का उपयोग कैसे करें

फोटोशॉप एडोब द्वारा एक ग्राफिक्स एडिटिंग प्रोग्राम है, जिसे पेशेवरों और नियमित उपयोगकर्ताओं द्वारा उपयोग किया जाता है। यह विभिन्न प्रकार के ऑपरेटिंग सिस्टम पर प्रयोग करने योग्य है और विभिन्न भाषाओं में उपलब्ध है। इस कार्यक्रम का उपयोग शुरू से चित्र बनाने या मौजूदा इमेजयों को बदलने के लिए किया जा सकता है। फ़ोटोशॉप कौशल उपयोगी हैं और इससे रोज़गार प्राप्त हो सकता है।

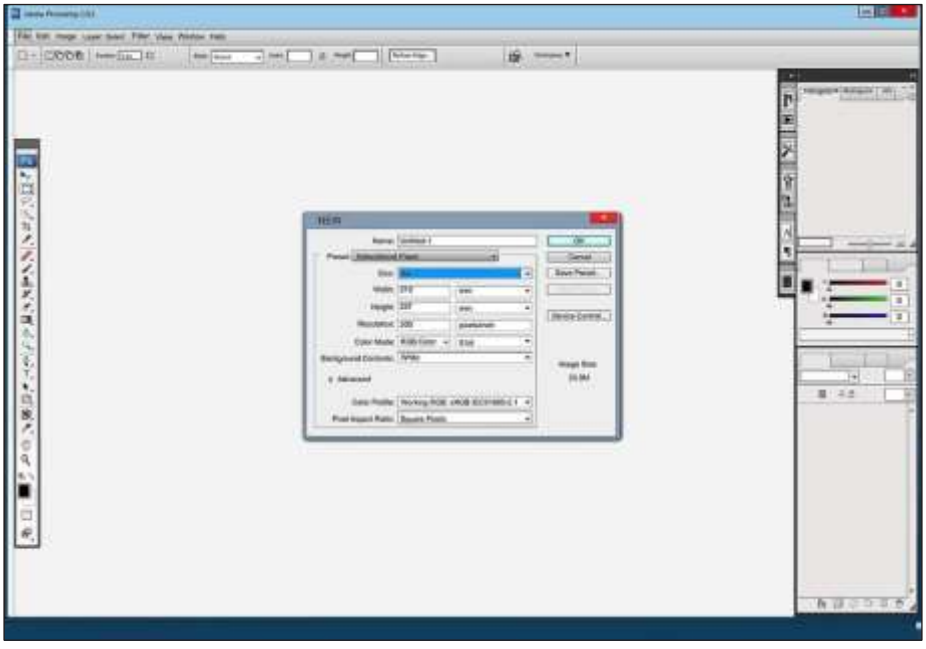
तरीका 1. एक तस्वीर शुरू करना



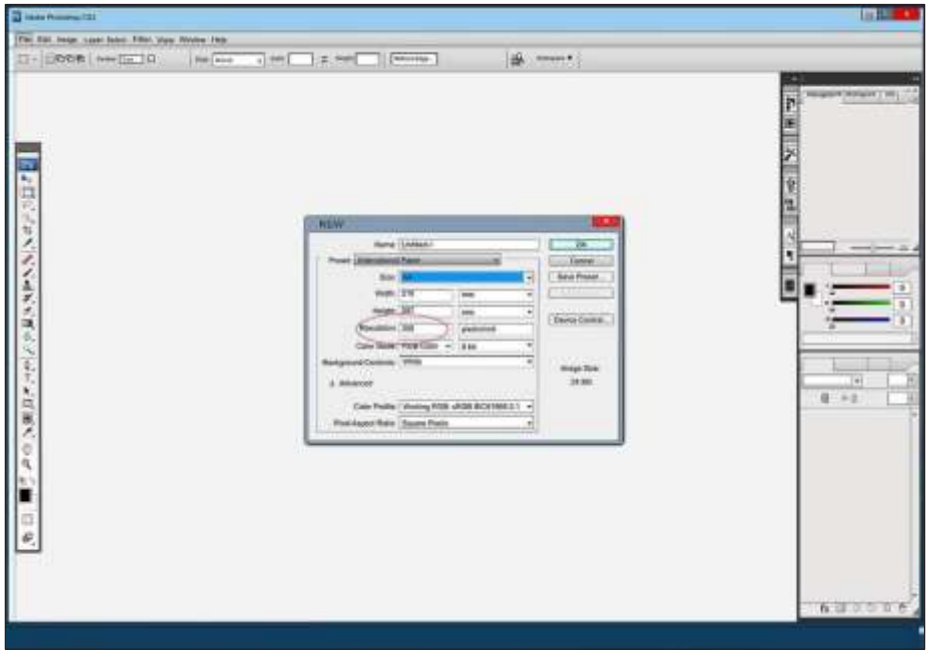
1. अपनी फ़ाइल शुरू करें: एक बार कार्यक्रम शुरू हो जाने के बाद, आपको एक इमेज बनाने के लिए एक नई फ़ाइल खोलनी होगी। यह मुख्य मेन्यू बटन पर क्लिक करके और "न्यू" का चयन करके या "कंट्रोल / कमांड एन" दबाकर किया जा सकता है।

- अब आपको विभिन्न विकल्पों के साथ प्रस्तुत किया जाएगा। यह आपको अपने शुरुआती कैनवास को कस्टमाइज़ करने की अनुमति देगा। हालांकि, जब आप फ़ाइल पर काम करना शुरू कर देते हैं, तब भी इनमें से अधिकांश विकल्प बदले जा सकते हैं।

केवल इस बात से अवगत रहें कि काम शुरू करने के बाद कुछ विकल्पों को बदलने से इमेज प्रभावित होगी और इसकी भरपाई करने की आवश्यकता होगी।



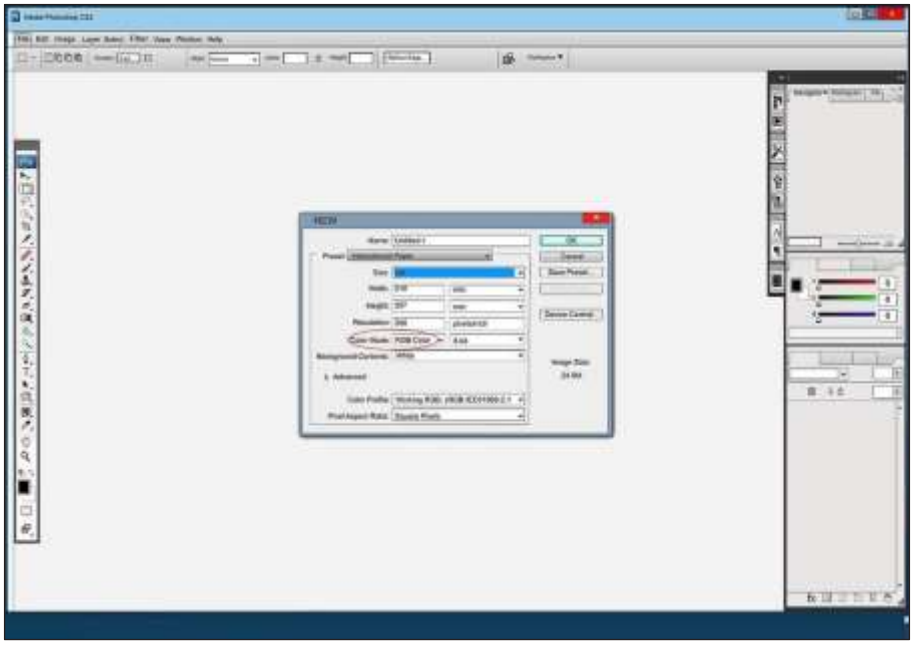
2. अपने आयाम चुनें: पहले कई विकल्प आपके कैनवास या कार्य क्षेत्र के आयाम स्थापित करने के लिए हैं। आप एक पूर्व निर्धारित आकार (जैसे कि 8.5x11) का उपयोग कर सकते हैं (यदि आप सामान्य पेपर पर कुछ प्रिंट करना चाहते हैं), एक कस्टम आकार (ऊंचाई और चौड़ाई नियंत्रण का उपयोग करके), या क्लिपबोर्ड विकल्प चुनें (जो कैनवास के आकार को सेट करेगा) आपके कंप्यूटर के क्लिपबोर्ड में वर्तमान में जो कुछ भी है उसके आयाम, मौजूदा इमेजयों को चिपकाने और संपादित करने के लिए उपयोगी हैं)।



3. अपना रिज़ॉल्यूशन चुनें: आप अपनी इमेज के साथ क्या करना चाहते हैं, इसके आधार पर अपना रिज़ॉल्यूशन निर्धारित करना चाहेंगे।

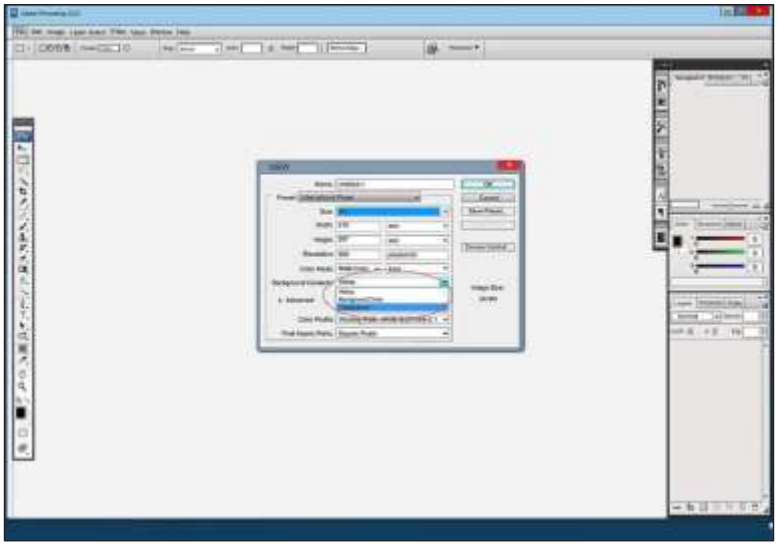
रिज़ॉल्यूशन निर्धारित करता है कि इमेज के एक वर्ग इंच में कितने पिक्सेल होंगे। एक इंच में जितने अधिक पिक्सेल होंगे, इमेज उतनी ही विस्तृत होगी।

- पिक्सेल / इंच की एक उच्च संख्या भी एक बड़ी फ़ाइल में परिणाम करेगी। इसके विभिन्न परिणाम होंगे। बड़ी फ़ाइलों को आपके कंप्यूटर से अधिक प्रोसेसिंग पावर की आवश्यकता होगी और यदि आपका सिस्टम पर्याप्त शक्तिशाली नहीं है तो इसे फ्रीज या लैग कर सकता है। बड़ी फ़ाइलों को डाउनलोड या अपलोड करने में अधिक समय लगेगा और केवल आवश्यकतानुसार ही वेब पर डालना चाहिए।
- मानक वेब रिज़ॉल्यूशन लगभग 72 पिक्सेल / इंच है। मानक प्रिंट रिज़ॉल्यूशन लगभग 300 पिक्सेल / इंच है। आप चाहे तो अपना रिज़ॉल्यूशन सेट कर सकते हैं, लेकिन इस बात से अवगत रहें कि प्रिंट के लिए 300 से कम रिज़ॉल्यूशन का उपयोग करने से आपकी इमेज ऐसी बनेगी जैसे बहुत सारे पिक्सेल हों .. वेब पर 72 से ऊपर रिज़ॉल्यूशन का उपयोग करने से आपकी इमेजयां डाउनलोड होने में अधिक समय लेंगी।



4. अपना रंग चुनें मोड: आपकी इमेज क्या है इसके आधार पर, आपको रंग मोड को बदलने की आवश्यकता होगी। यह निर्धारित करता है कि रंगों की गणना और प्रदर्शन कैसे किया जाएगा। यह एक ऐसी सेटिंग है जिसे बहुत अधिक परिणाम के बिना इमेज बनाने के बाद बदला जा सकता है।

- आरजीबी मानक रंग मोड है। यह उन चित्रों के लिए उपयुक्त है जिन्हें कंप्यूटर पर देखा जाएगा, क्योंकि यह वह विधि है जिसका उपयोग कंप्यूटर इमेजयों की गणना और प्रदर्शन के लिए करते हैं।
- सीएमवाईके एक और सामान्य रंग मोड है। यह उन चित्रों के लिए उपयोग की जाने वाली सबसे अच्छी विधा है, जो प्रिंट की जाएगी, क्योंकि यह प्रिंटर द्वारा रंगों को प्रस्तुत करने के लिए प्रयोग की जाने वाली विधि है। संभवतः आरजीबी में अपनी इमेज बनाना सबसे अच्छा होगा और फिर इसे मुद्रण से पहले सीवाईएमके में बदल दें, जैसे कि आपका कंप्यूटर स्वचालित रूप से आरजीबी रंग प्रदर्शित करेगा।
- ग्रेस्केल तीसरा सबसे आम विकल्प है और यह वास्तव में बहुत अच्छा लगता है। यह वास्तव में केवल इमेजयां बनाने के लिए उपयोगी है जो ग्रेस्केल में मुद्रित होंगे।
- किसी भी रंग मोड के साथ, बिट्स की संख्या जितनी अधिक होगी, उतने अधिक रंग प्रदर्शित किए जा सकेंगे। बिट्स बढ़ाने से फ़ाइल का आकार भी बढ़ जाएगा, इसलिए यदि आवश्यक हो तो केवल एक उच्च संख्या का उपयोग करें।

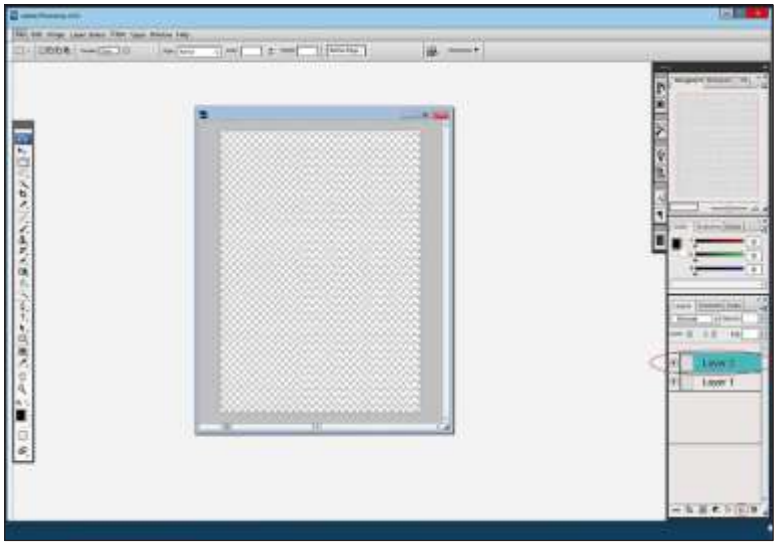


5. अपना बैंकग्राउंड चुनें: यह मुख्य रूप से निर्धारित करेगा कि आपका शुरुआती कैनवास सफेद है या पारदर्शी है। एक सफेद कैनवास यह देखना आसान बना देगा कि आप क्या कर रहे हैं, लेकिन एक पारदर्शी एक प्रभाव को प्राप्त करना आसान बना देगा।

- सबसे अच्छा विकल्प बैकग्राउंड के ऊपर की परतों पर अपनी सभी इमेजयां बनाना होगा, क्योंकि यह इसे बना देगा ताकि आप सफेद और पारदर्शी के बीच काफी आसानी से आगे-पीछे हो सकें।

- एक पारदर्शी पृष्ठभूमि से शुरू करें, जिसे आप फिर सफेद रंग में रंगते हैं। बैकग्राउंड के ऊपर अलग-अलग परतों पर हर दूसरी इमेज बनाएं। सफेद को आवश्यक रूप से मिटाने से आप दोनों दुनियाओं में सर्वश्रेष्ठ हो सकते हैं।

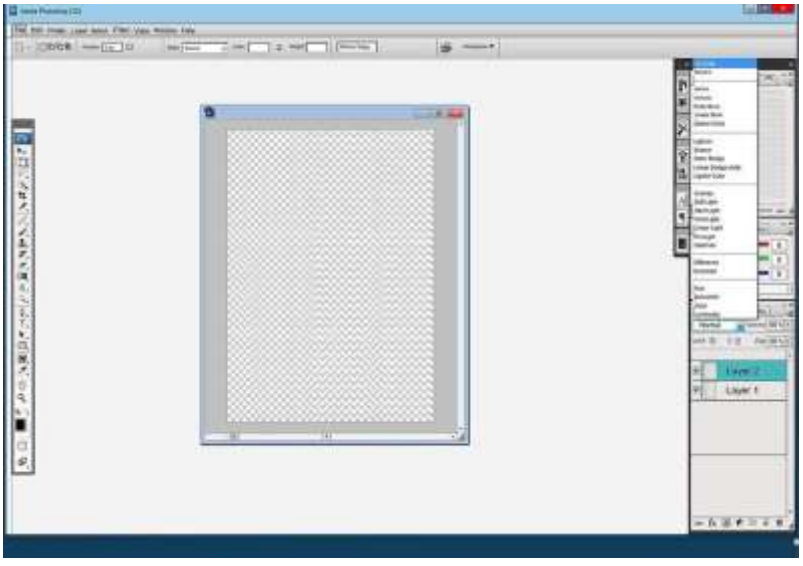
तरीका 2. परतें जोड़ना



1. परतों का उपयोग करें: परतों का उपयोग करना शायद फोटोशॉप का सबसे महत्वपूर्ण पहलू है। परतें आपको अपनी इमेजयों और संपादन को टुकड़ों में अलग करने की अनुमति देती हैं। आप जितनी अधिक परतों का उपयोग करेंगे, आपका नियंत्रण उतना ही अधिक होगा। एक परत पर संपादन केवल उस परत को प्रभावित करेगा (हालांकि परत मोड परतों को कैसे प्रभावित कर सकता है)।

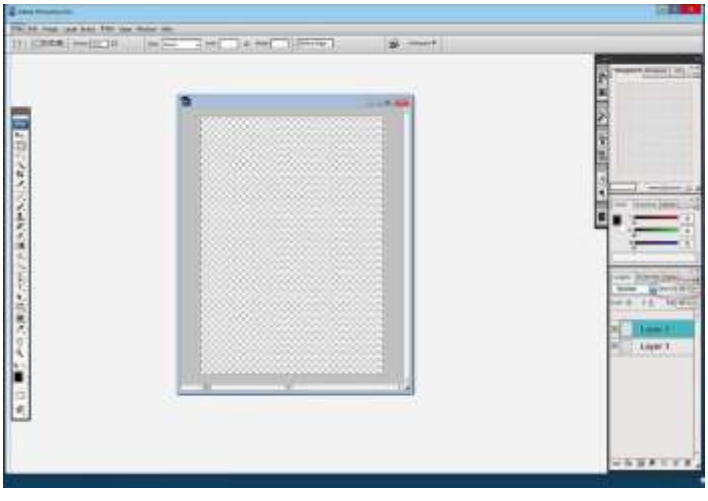
यह भी ध्यान रखें कि परतें खड़ी हैं: ऊपरी परत हमेशा निचली परतों के ऊपर दिखाई देगी। तदनुसार योजना बनाएं और समायोजित करें।

- नमूना परतों में (कोई विशेष क्रम में) शामिल नहीं होंगे: हाइलाइट, छाया, टेक्स्ट, पृष्ठभूमि, लाइनवर्क / इंकिंग, बेस रंग, आदि।
- आप उस परत के बगल में स्थित बॉक्स पर क्लिक करके दृश्य या अदृश्य बना सकते हैं, जहां एक आंख दिखाई देती है।
- परत विंडो के निचले भाग में "नई परत" बटन पर क्लिक करके नई परतें बनाएं (दो अतिव्यापी वर्गों की तरह दिखना चाहिए), परत मेन्यू से "नया-परत" का चयन करना, या शिफ्ट + कमांड / कंट्रोल + एन दबाकर।



2. परत मोड को समायोजित करें: अपनी इमेज बनाने के लिए परत मोड को समायोजित करना महत्वपूर्ण होगा। परतों के लिए विभिन्न प्रकार के विकल्प हैं और वे प्रत्येक पर एक अलग प्रभाव डालते हैं कि परत कैसे दिखती है, साथ ही साथ यह नीचे की परतों के साथ कैसे बातचीत करता है। नॉर्मल डिफ़ॉल्ट सेटिंग है।

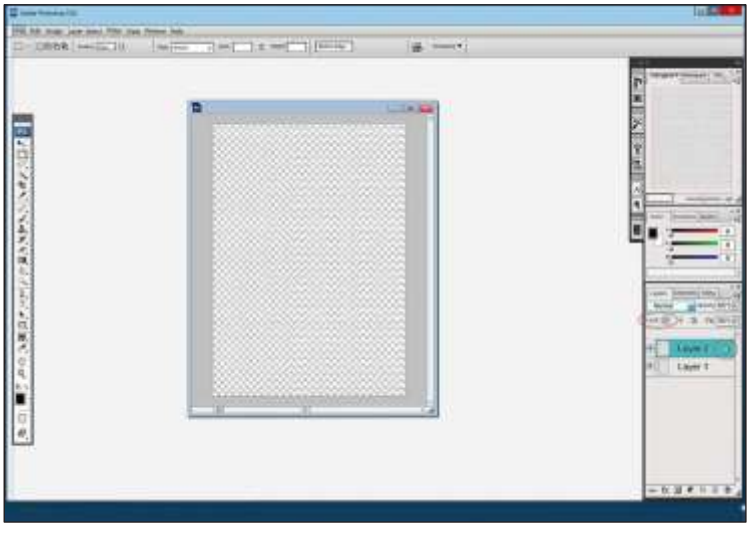
- परत के साथ प्रयोग मोड के बारे में जानने के लिए कि वे क्या करते हैं। अधिक विस्तृत ट्यूटोरियल ऑनलाइन भी पाए जा सकते हैं।



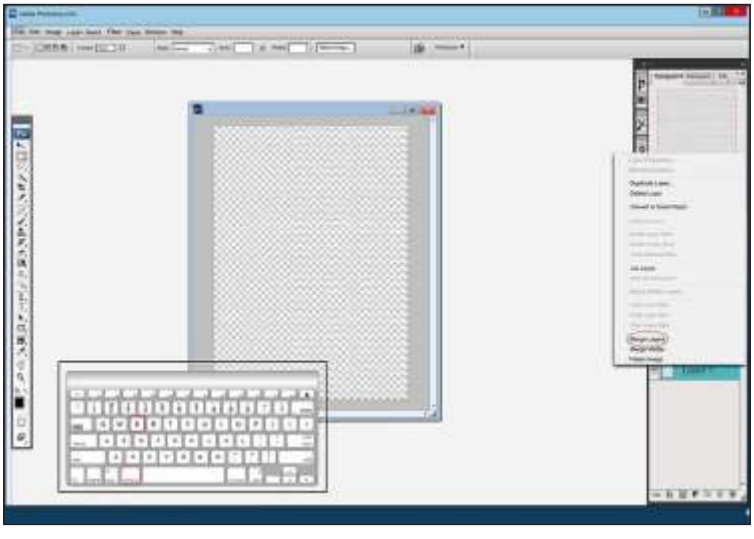
3. परत अपारदर्शिता / भरण को समायोजित करें: आप लेयर विंडो पर "अपारदर्शिता" और "फिल" ड्रॉप-डाउन मेन्यू के साथ लेयर अपारदर्शिता (या उस लेयर की हर चीज कितनी पारदर्शी है) को समायोजित कर सकते हैं।

मोटे तौर पर ये दोनों विकल्प समान प्रभाव प्राप्त करेंगे, इसलिए यह कोई फर्क नहीं पड़ता कि आप किसे चुनते हैं।

- केवल तभी जब आप "अपारदर्शिता" के बजाय "भरण" चुनना चाहेंगे, यदि आपने इमेज पर प्रभाव लागू किया है (जैसे स्ट्रोक, छाया, उभरा या चमक)। इस उदाहरण में "भरण" का उपयोग प्रभावों को संरक्षित करेगा, लेकिन आपके बाद के बाकी स्तर को पूरी तरह से पारदर्शी या पारदर्शी बना देगा, जो आपके द्वारा चुने गए भरण स्तर पर निर्भर करता है।

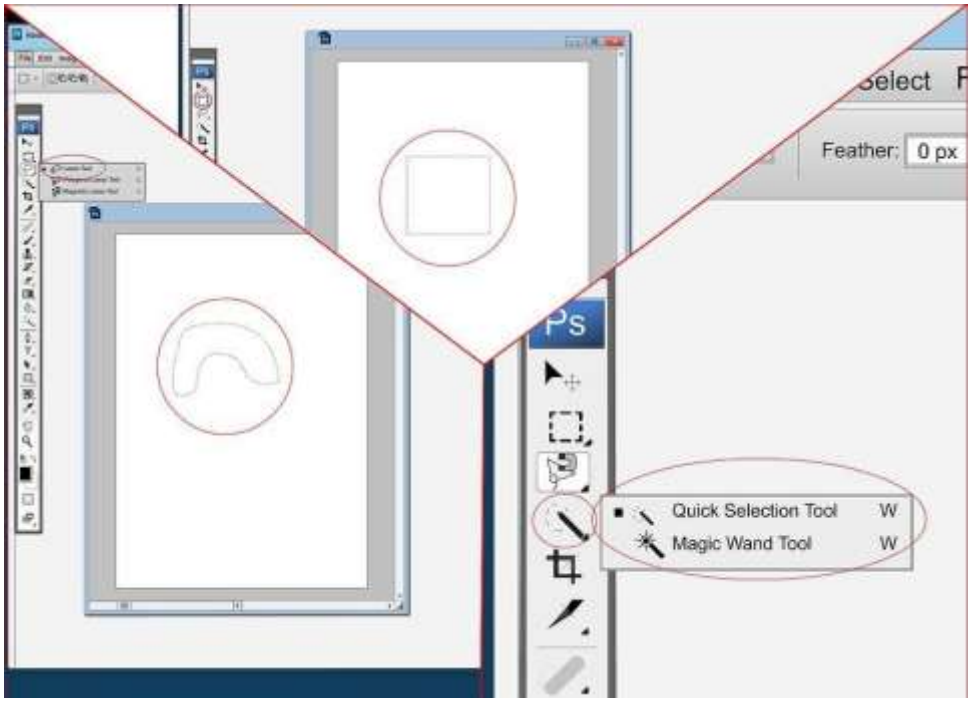


4. परतों को लॉक करें: जब आप एक लेयर के साथ पूरा कर लेते हैं, तो आप इसे पूरी तरह से या आंशिक रूप से लॉक करना चाह सकते हैं। यह इसे गलती से बदलने से रोकेगा। आप इसे लेयर का चयन करके पूरी तरह से लॉक कर सकते हैं और फिर लेयर विंडो पर लॉक बटन को दबा सकते हैं। यदि आप केवल आंशिक रूप से परत को लॉक करते हैं, तो आप उन बटनों को दबाकर पारदर्शी पिक्सेल, चित्रित पिक्सेल, या स्थिति को लॉक कर सकते हैं। वे लॉक बटन के बगल में स्थित हैं और होवर किए जाने पर उनके नाम प्रदर्शित होने चाहिए।



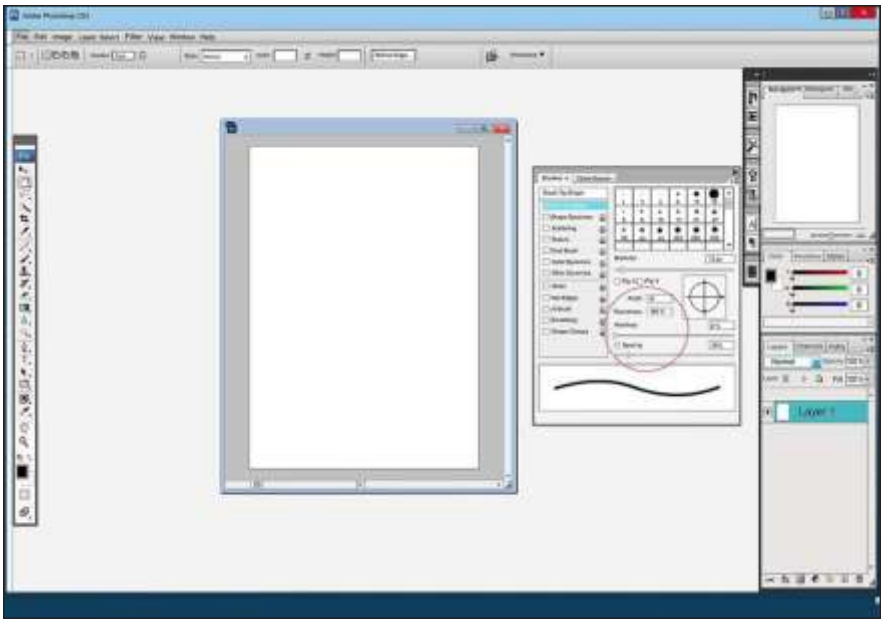
5. अपनी परतों को मिलाएं: जब आप काम कर रहे हों या जब आप काम पूरा कर चुके हों, तो आप अपनी परतों को मर्ज करना चाहते हैं। यह सभी चयनित अलग-अलग इमेजयों को एक में संयोजित करेगा। ध्यान रखें कि यह पूर्ववत नहीं किया जा सकता है। परत पर राइट क्लिक करें और मर्ज अप या डाउन का चयन करें, यह इस बात पर निर्भर करता है कि आप किस लेयर के साथ मर्ज करना चाहते हैं। आप मर्ज विजिबल विकल्प पर भी क्लिक कर सकते हैं, जो सभी विजिबल परतों को मर्ज करेगा।

तरीका 3. उपकरणों का उपयोग करना



1. चयन उपकरणों को समझना: चयन उपकरण आपको कई हिस्सों में काम करने की अनुमति देता है ताकि आप अपनी इमेज के कुछ हिस्सों का चयन कर सकें। एक बार इमेज के चयन के बाद आप कॉपी / पेस्ट कर सकते हैं या केवल चयन को संपादित कर सकते हैं। आप देख सकते हैं जब किसी चीज को "मार्चिंग एंट" द्वारा बड़े पैमाने पर चुना जाता है जो इसे संलग्न करता है। अचयनित करने और मार्चिंग एंट से छुटकारा पाने के लिए, कंट्रोल / कमांड + डी दबाएं। विदित हो कि इमेज चयन सक्रिय परत पर निर्भर है, हालांकि आप संपादन मेन्यू से "कॉपी मर्ज" का चयन भी कर सकते हैं, यदि आप सभी परतों को वास्तव में विलय किए बिना कॉपी करना चाहते हैं।

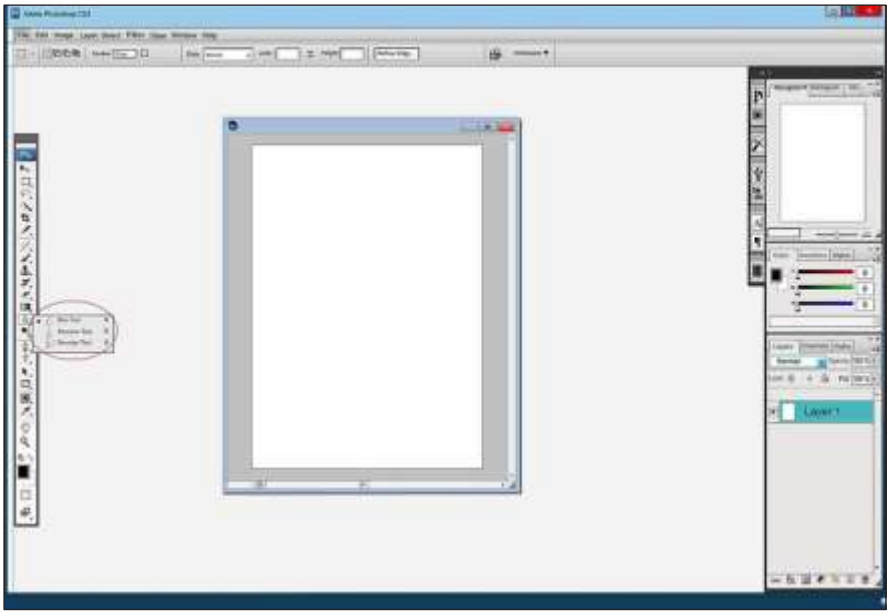
- मार्की: यह एक सेट आकार का चयन करेगा, जिसे आप बटन के लिए मेन्यू पर क्लिक करके या दबाकर बदल सकते हैं। इसका उपयोग उसी तरह से किया जाता है, जिस पर क्लिक करके और खींचकर आप अपने कंप्यूटर पर फ़ाइलों का चयन करते हैं। जब आप अपना चयन कर रहे हों, तो शिफ्ट दबाकर एक वृत्त या एक अंडाकार को एक सर्कल में बांधे।
- लासो: लासो टूल मार्की के समान है, लेकिन "फ्रीहैंड" चयन की अनुमति देता है। मुख्य लासो सबसे तेज़ लेकिन कम से कम सटीक चयन विकल्प है। बहुभुज लासो समान है, लेकिन एंकर पॉइंट बनाने के लिए आपको फिर से क्लिक करना होगा। तीसरा विकल्प चुंबकीय लासो है, जो आपको किसी वस्तु के किनारे का अनुसरण करने में मदद करता है। सभी तीन लासो टूल को चुनने से पहले आपको ऑब्जेक्ट को बंद करने की आवश्यकता होती है। शुरुआती बिंदु पर क्लिक करके ऐसा करें (आपको अपने कर्सर के बगल में एक छोटा सा सर्कल दिखाई देगा)। यदि आप कोई गलती करते हैं, तो बैकस्पेस बटन दबाकर एक एंकर पॉइंट को हटा दें।
- मैजिक वैंड: यह टूल पिक्सल की तरह का चयन करेगा, पिक्सल जो रंग में समान हैं। आप सहनशीलता को बढ़ाकर या कम करके रंग के बारे में कितना आकर्षक हो सकते हैं। यह आपको केवल विशेष क्षेत्रों या संपूर्ण वस्तुओं का चयन करने की अनुमति देगा।
- त्वरित चयन: किसी इमेज के विशेष क्षेत्रों को संपादित करने के लिए त्वरित चयन संभवतः सबसे आम और सबसे उपयोगी चयन उपकरण है। यह जादू की छड़ी और चुंबकीय लासो उपकरण का एक संयोजन है। उस इमेज के सन्निहित क्षेत्रों को चुनने के लिए क्लिक करें और ड्रैग करें, जिसे आप बदलना चाहते हैं।



2. ब्रश को समझें: एक इमेज में पिक्सेल जोड़ने के लिए ब्रश का उपयोग किया जाएगा। आप इसे केवल एक तस्वीर में जोड़ बनाने के लिए उपयोग कर सकते हैं या आप इसे शुरू से पूरी इमेज को चित्रित करने के लिए उपयोग कर सकते हैं। ब्रश, ब्रश मेन्यू के माध्यम से अत्यधिक समायोज्य होते हैं और कई प्रकार के प्रीसेट आकार में आते हैं।

- आप वेब पर विभिन्न स्रोतों से मुफ्त या अधिक लागत पर अधिक ब्रश प्रीसेट डाउनलोड कर सकते हैं।

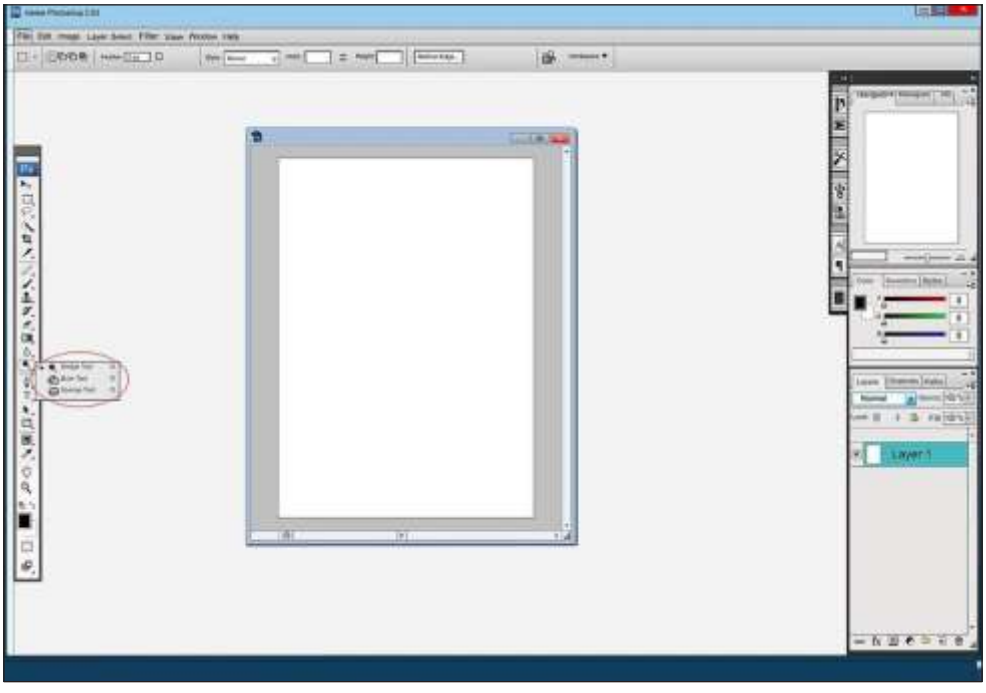
- आवश्यकतानुसार अपने ब्रश के आकार, कठोरता और अस्पष्टता को समायोजित करें। एक बड़ा ब्रश एक बड़े क्षेत्र को भर देगा, एक कठिन ब्रश स्पष्ट लाइनें देगा और अपारदर्शिता को कम करने से आपको अधिक नियंत्रण प्राप्त करने के लिए रंगों को परत करने की अनुमति मिलेगी।



3. ब्लर, शार्पन और स्मज को समझें: ये उपकरण सभी एक ही बटन के नीचे होंगे, जो पानी की बूंद की तरह दिखता है। आपको जिसकी आवश्यकता है उसे उसके मेन्यू में क्लिक और होल्ड या पुल करके चयन करें।

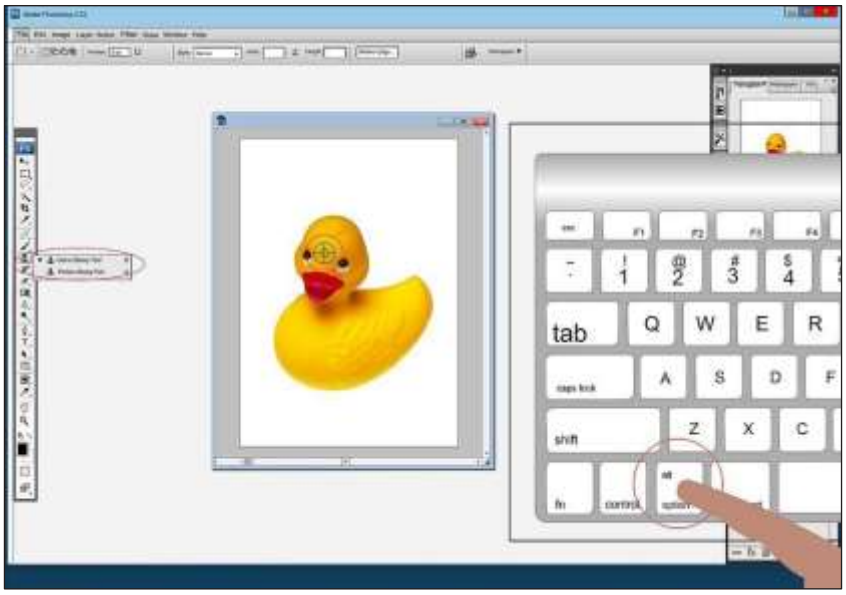
ये सभी उपकरण उन पिक्सेल को प्रभावित करते हैं जिन्हें आप उपकरण से स्पर्श करते हैं और कुछ अलग प्रभाव प्राप्त करने के लिए इसका उपयोग किया जा सकता है।

- ब्लर: यह टूल पिक्सल को ढीला और डिफ्यूज करेगा, जिससे आप जो भी टूल टच करेंगे उसे ज्यादा धुंधला कर देंगे। शीर्ष पर मेन्यू में आपके द्वारा चुनी गई ताकत पर धुंधलेपन का प्रतिशत निर्भर करेगा।
- शार्पन: यह पिक्सल्स को ब्लर, कसने और मजबूत करने के विपरीत करेगा। संयमी रूप से उपयोग करें, क्योंकि यह एक कच्चा उपकरण हो सकता है।
- स्मज: यह टूल आपके द्वारा चुने गए रंग को ले जाएगा और इसे उन क्षेत्रों पर रंग को स्मज करेगा जहां आप कर्सर को ड्रैग करेंगे।



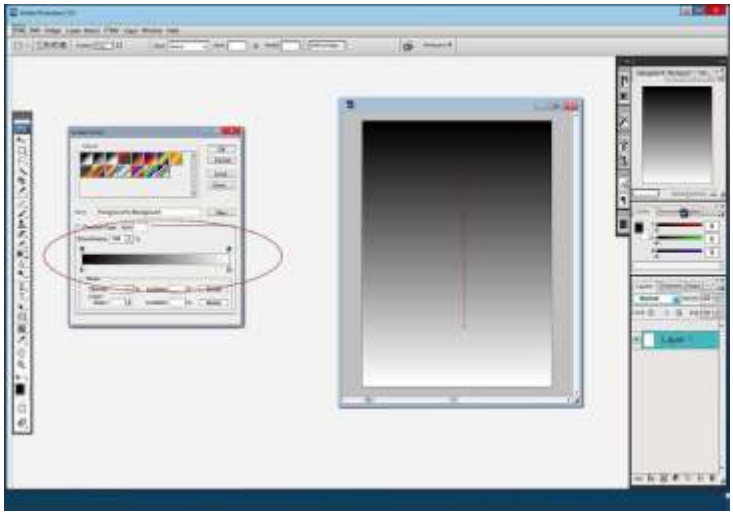
4. डोज, बर्न और स्पंज को समझें: ये उपकरण क्रमशः एक इमेज को हल्का और गहरा करते हैं, जहां स्पंज उपकरण संतृप्ति को जोड़ता या घटाता है। आप वह चुन सकते हैं जिसे आप उस आइकन पर क्लिक करके उपयोग करना चाहते हैं जो एक सर्कल और रेखा की तरह दिखता है। इनके साथ, आप हाइलाइट्स को उज्जवल करेंगे और इमेज पर सीधे लोलाइट्स को डार्क करेंगे।

- चूंकि यह इमेज के वास्तविक पिक्सेल को प्रभावित करता है, आप इमेज को एक नई परत में कॉपी करना चाहेंगे और मूल परत को लॉक करेंगे। मूल इमेज को नुकसान पहुंचाने से बचने के लिए केवल प्रतिलिपि को संपादित करें।
- आप बदल सकते हैं कि आपके मेन्यू या बर्न टूल किस प्रकार के टोन बदल रहे हैं, साथ ही साथ आपके स्पंज टूल क्या करते हैं, शीर्ष मेन्यू पर विकल्पों का उपयोग करके इसको कर सकते हैं। बर्न के लिए चकमा और कम रोशनी के लिए हाइलाइट्स का चयन करने की कोशिश करें, जैसे कि ये आपके मिड टोन की रक्षा करेंगे (जब तक कि आप अपने मिडटोन को बदलना नहीं चाहते हैं, निश्चित रूप से)।
- मत भूलो कि आप शीर्ष पर विकल्पों का उपयोग करके अपने ब्रश के आकार के साथ-साथ उपकरण की तीव्रता भी बढ़ा सकते हैं।



5. क्लोन टूल को समझें: यह उपकरण, जिस बटन जो एक स्टेंप की तरह लगता है, का उपयोग किसी इमेज के टुकड़े को लेने और इसे कहीं और कॉपी करने के लिए किया जाता है। इसका उपयोग त्वचा पर दोषों को कवर करने, बालों की आवारा किस्में हटाने आदि के लिए किया जाता है। केवल टूल का चयन करें, जिस क्षेत्र को आप कॉपी करना चाहते हैं, उस पर क्लिक करें और फिर उस क्षेत्र पर क्लिक करें जिसे आप कवर करना चाहते हैं।

- ध्यान दें, जब कॉपी किया जा रहा क्षेत्र आनुपातिक रूप से कर्सर की गति के साथ आगे बढ़ेगा, जैसे कि आप उन क्षेत्रों को कवर करते हैं जिन्हें आप बदल रहे हैं।

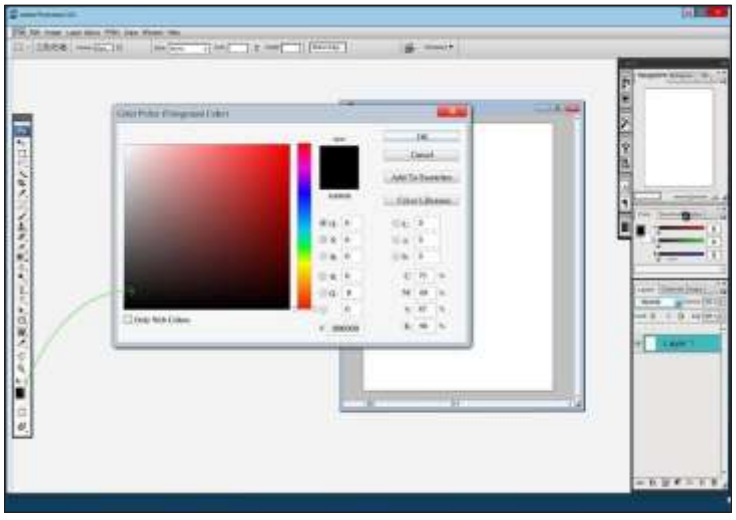


6. ग्रेडिएंट्स को समझें: यह टूल आपको एक ग्रेडिएंट या फेड को भरने देगा। यह एक मौजूदा लेयर पर हो सकता है या इसके भीतर अपनी लेयर हो सकती है। जिस तरह से ग्रेडिएंट दिखाई देता है उसे सबसे ऊपर बदल दिया जा सकता है, और यह जिस रंग का है वह फीका है जो रंगों के मेन्यू ("इरेज़र" और सक्रिय रंग) में चुने गए दो रंगों से लिया गया है।

- एक लाइन को ड्रॉ करके टूल का उपयोग करें (एक प्रारंभिक और समाप्ति बिंदु पर क्लिक करें)। आप जहां रेखा खींचते हैं, उसके साथ-साथ आप इसे कितनी लंबाई देते हैं, इसके आधार पर ग्रेडिएंट कार्य निर्धारित किए जाएंगे।

उदाहरण के लिए एक छोटी लाइन, ट्रांजिशन को कम करेगी। आपको जिस ग्रेडिएंट की आवश्यकता है उसे पाने के लिए इसका प्रयोग करें।

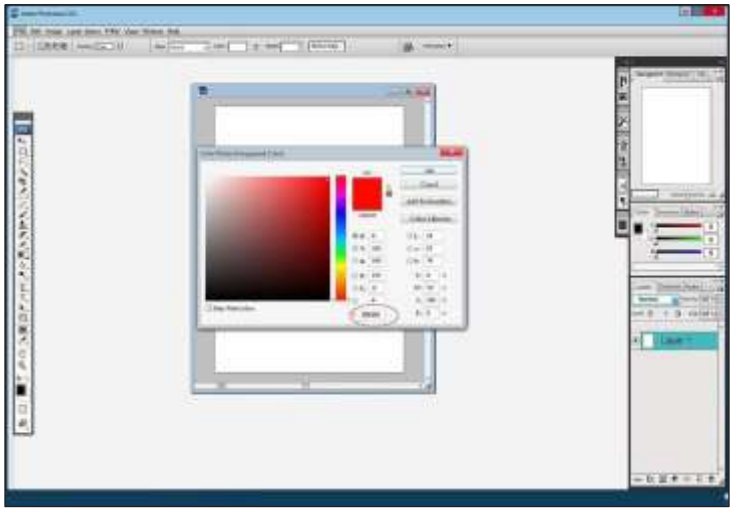
तरीका 4. रंगों का चयन करना



1. रंग चयन विंडो पर क्लिक करें: अपने रंग चयन को बदलने के लिए, आप टूल बार के नीचे जिस रंग को बदलना चाहते हैं, उस पर डबल क्लिक करना चाहते हैं। यह कई विकल्पों के साथ एक विंडो लाएगा, जिसमें से सबसे स्पष्ट है कि आप बॉक्स और स्लाइडर के मिश्रण से इच्छित रंग का चयन करें (दोनों जिनमें से बड़े पैमाने पर आत्म-व्याख्यात्मक हैं)।

- यदि आपको कलर स्लाइडर के बगल में एक चेतावनी विस्मयबोधक दिखाई देता है, तो इसका मतलब है कि आपके द्वारा चयनित रंग ने ठीक से प्रिंट नहीं किया है, हालांकि इसे ठीक से मॉनिटर पर प्रदर्शित होना चाहिए।

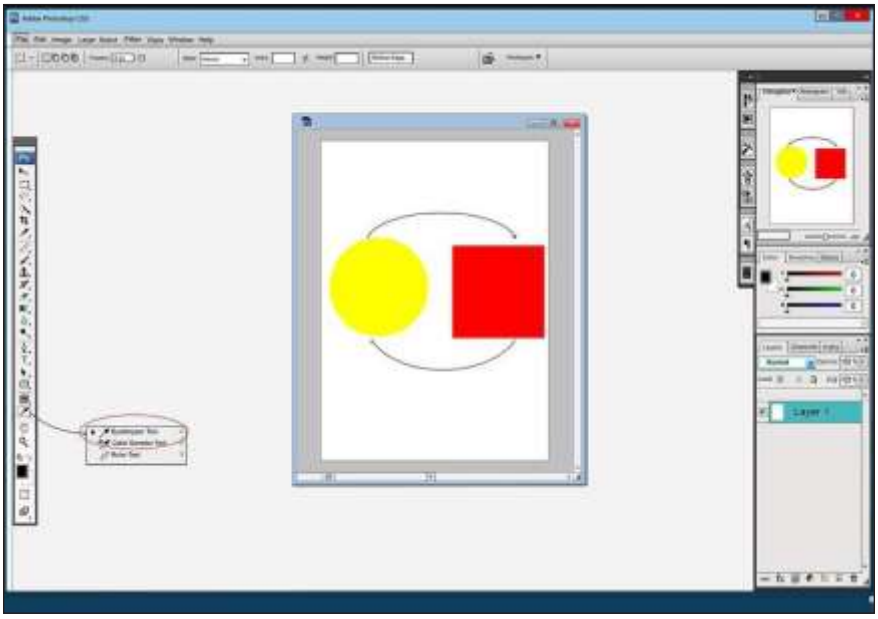
- यदि आपको उसी क्षेत्र में एक छोटा बॉक्स दिखाई देता है, तो इसका मतलब है कि आपके द्वारा चयनित रंग वेब पर ठीक से प्रदर्शित नहीं होगा। नीचे "केवल वेब रंग" बॉक्स का चयन करें, यदि यह आपके लिए चिंता का विषय है।



2. रंग कोड का उपयोग करें: यदि आप एक विशिष्ट रंग का उपयोग करना चाहते हैं, तो हेक्स कोड पर ध्यान दें।

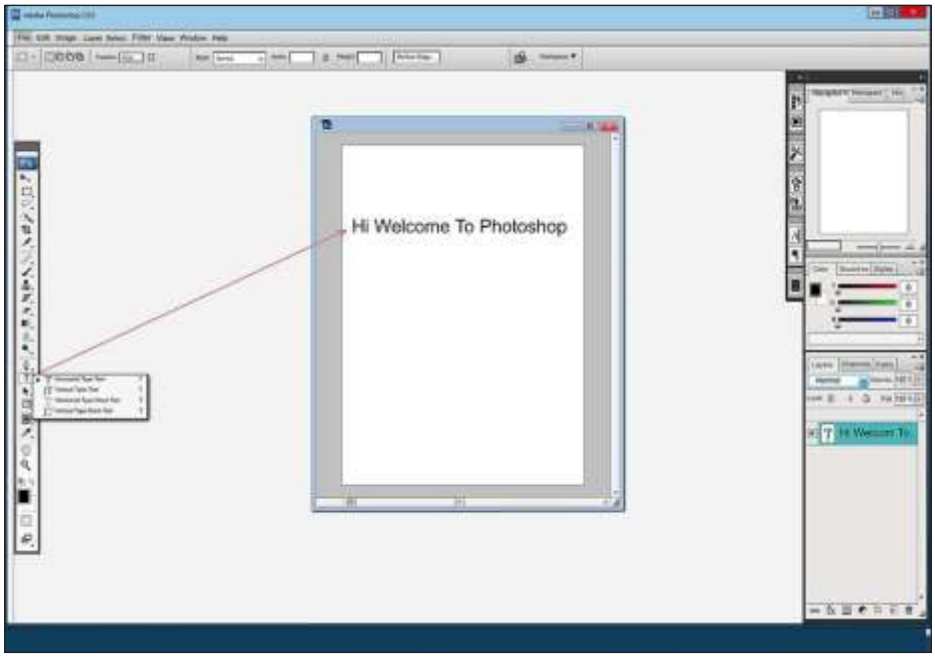
यह विंडो के नीचे स्थित होगा और एक पाउंड या हैश संकेत के साथ दिखेगा। रंग बदलने के लिए मैन्युअल रूप से इस कोड में टाइप करें।

3. पैनटोन रंगों को समझें: यह विशेष रूप से गिने रंगों की एक प्रणाली है जो इमेजयों को प्रिंट करने के लिए उपयोग किए जाने वाले स्याही के अनुरूप है। यह मुख्य रूप से प्रिंट मीडिया के लिए सबसे सटीक रूप से रंगों का उत्पादन करने के लिए उपयोग किया जाता है। कलर लाइब्रेरी में जाकर फोटोशॉप में पैनटोन रंग चुनें और उचित संख्या चुनें। पैनटोन के बारे में जानकारी आसानी से ऑनलाइन पाई जा सकती है, क्योंकि यह उद्योग का मानक है।

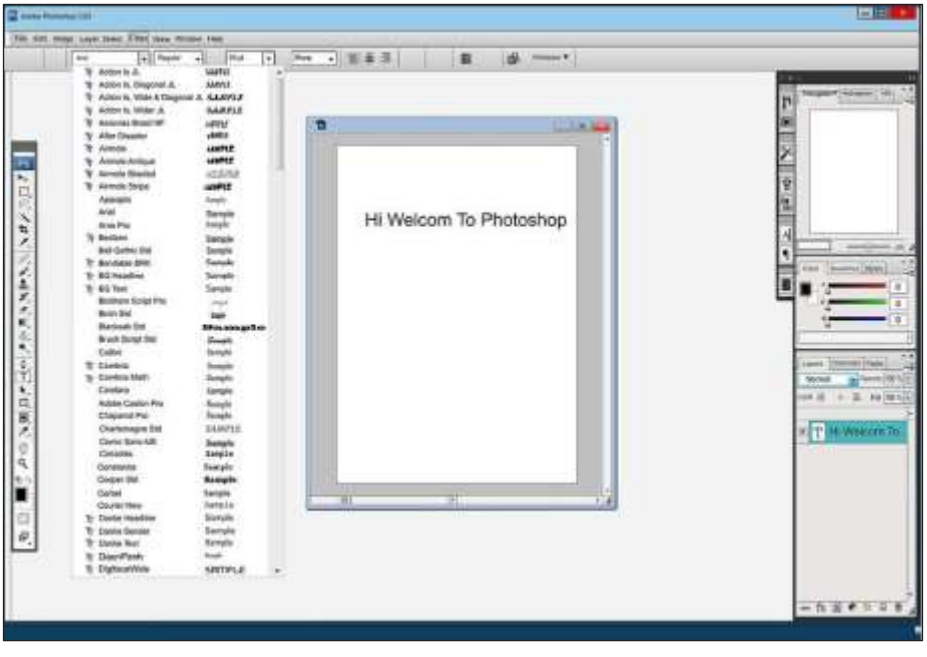


4. आईड्रॉपर टूल का उपयोग करें: आप आईड्रॉपर उपकरण का उपयोग करके इमेज से स्वयं रंग भी चुन सकते हैं। हालांकि, यह अक्सर असंभव हो सकता है, इसलिए आप जो पिक्सेल रंग चुन रहे हैं, उस पर अधिक नियंत्रण के लिए अपनी इमेज को ज़ूम इन करें।

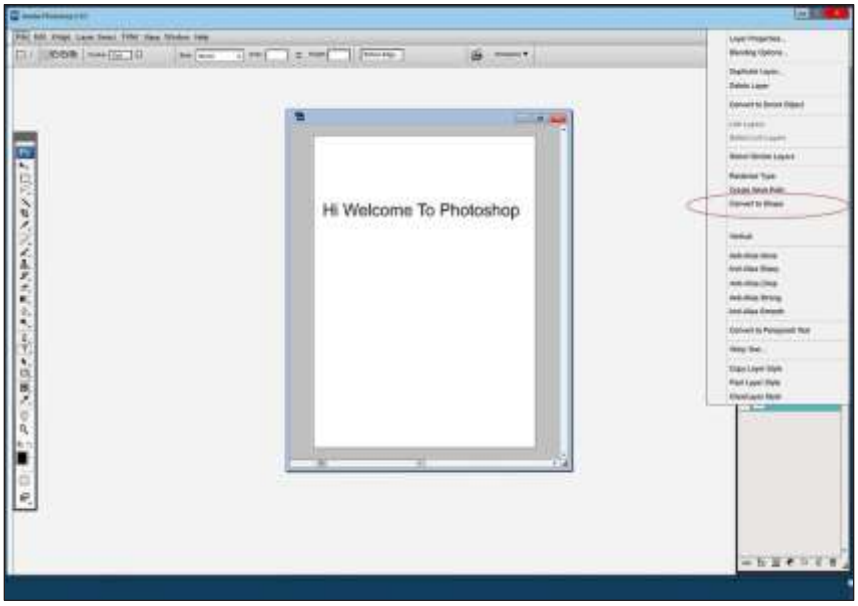
तरीका 5. जोड़ना टेक्स्ट



1. टेक्स्ट टूल का उपयोग करें: टेक्स्ट टूल एक नई लेयर पर टेक्स्ट बनाएगा। टेक्स्ट टूल को चुनकर शुरू करें और फिर अपने टेक्स्ट बॉक्स को उसी तरह से ड्रॉ करें जिस तरह से मार्की टूल का उपयोग किया जाता है। आपके द्वारा उपयोग की जाने वाली टेक्स्ट की प्रत्येक पंक्ति के लिए एक नया टेक्स्ट बॉक्स / टेक्स्ट लेयर बनाना आसान होगा, क्योंकि यह आपको लाइनों के बीच संरेखण और स्थान पर बेहतर नियंत्रण की अनुमति देगा।



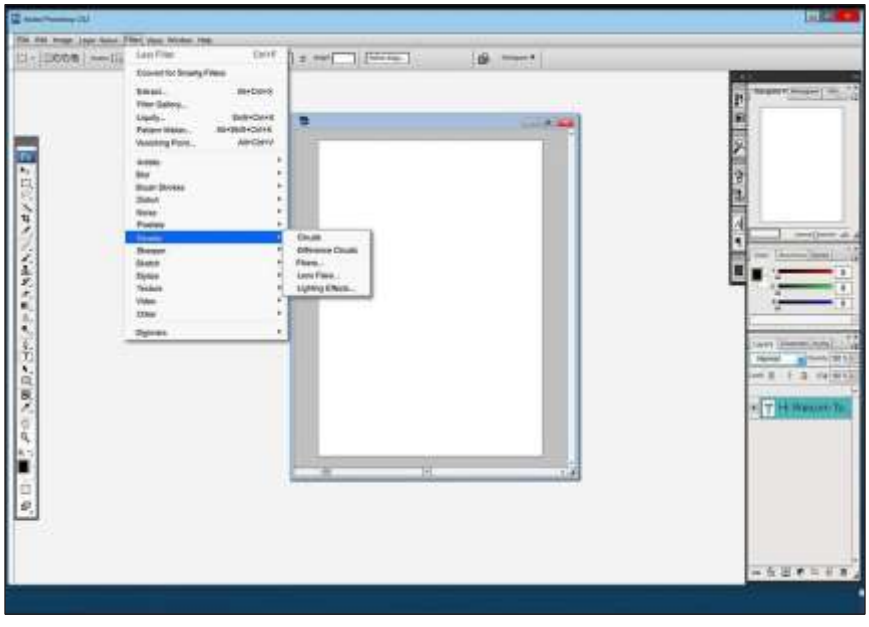
2. अपना फ़ॉन्ट चुनें: अपना फ़ॉन्ट, या तो टेक्स्ट मेन्यू या विंडो के शीर्ष पर सूचीबद्ध विकल्प से चुनें। ऐसा फ़ॉन्ट चुनना याद रखें जो इमेज के साथ-साथ टेक्स्ट की सामग्री के लिए भी उपयुक्त है। आप शीर्ष पर टेक्स्ट विकल्पों का उपयोग करके फ़ॉन्ट का आकार भी बदल सकते हैं।



3. पथ में कनवर्ट करें: यदि आप टेक्स्ट के आकार और माप को और विकृत करना चाहते हैं, तो आप टेक्स्ट को पथ में परिवर्तित कर सकते हैं। यह प्रत्येक व्यक्ति पत्र को एक निहित आकार में बना देगा। ध्यान रखें कि यह केवल इतिहास मेन्यू का उपयोग करके पूर्ववत किया जा सकता है।

- टेक्स्ट को पथ में बदलने के लिए, उस परत पर राइट-क्लिक करें, जिस पर यह दिखाई देता है और "आकृति में कनवर्ट करें" चुनें। आपके द्वारा बनाई गई वस्तुओं में कई अलग-अलग बदलाव करने के लिए आप सीधे चयन उपकरण का भी चयन कर सकते हैं।

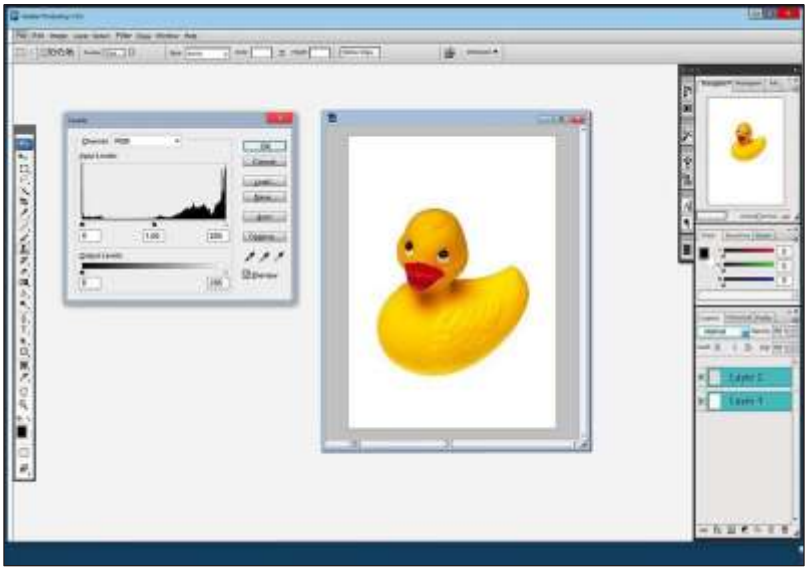
तरीका 6. समायोजन करना



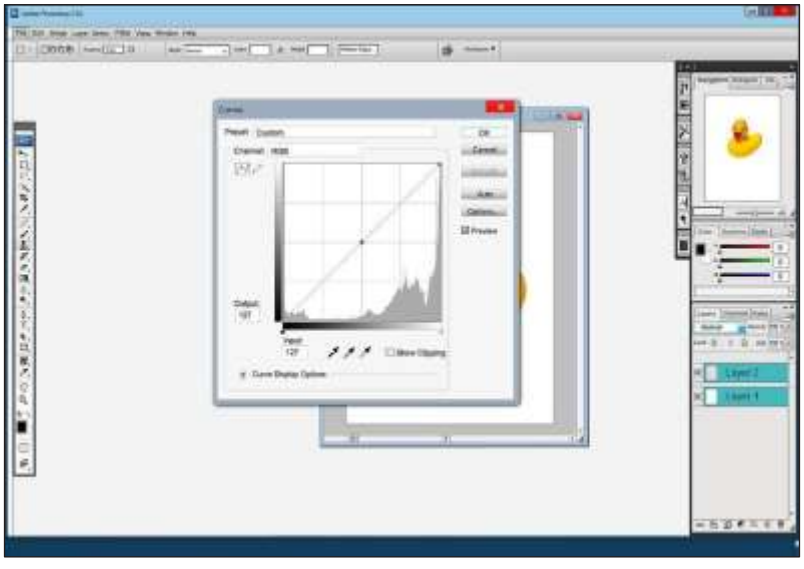
1. फिल्टर का उपयोग करें: फिल्टर मेन्यू से चुने गए फिल्टर्स और दृश्य परत या सिलेक्शन पर लागू होते हैं, विभिन्न प्रकार के प्रभावों को प्राप्त करने के लिए इसे उपयोग किया जा सकता है। जब प्रत्येक फ़िल्टर चुना जाता है, तो एक मेन्यू कई विकल्पों के साथ खुल जाएगा।

आप प्रत्येक फ़िल्टर के लिए अधिक विवरण के लिए प्रयोग कर सकते या ऑनलाइन देख सकते हैं।

- उदाहरण के लिए, आप एक परत पर पिक्सेल को फैलाने के लिए "गॉसियन ब्लर" का उपयोग कर सकते हैं। "शोर जोड़ें", "बादल", और "बनावट" फ़िल्टर आपकी इमेज को बनावट दे सकते हैं। अन्य फिल्टरों का उपयोग आयाम या विकृत चित्र देने के लिए किया जा सकता है। आपको बस यह पता लगाने के लिए प्रयोग करना होगा कि आपकी परियोजना के लिए क्या सही है।

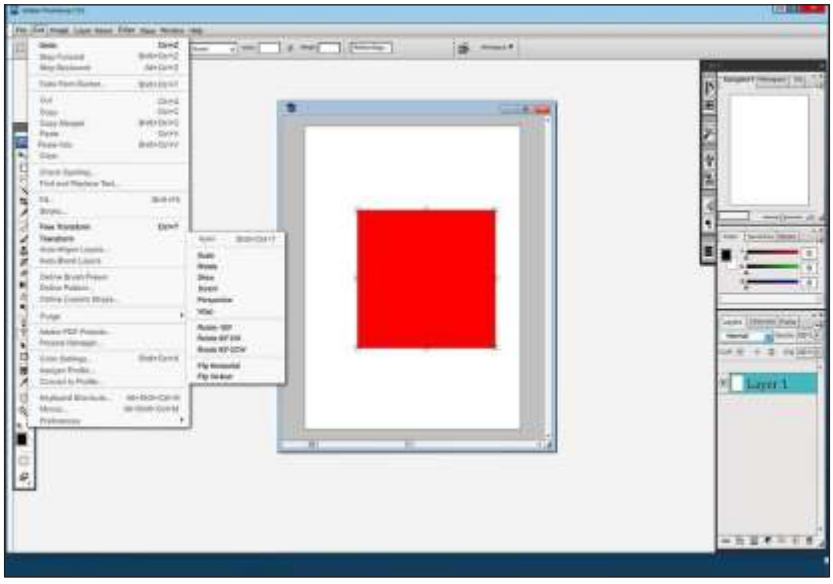


2. लेवल का उपयोग करें: लेवल आपको किसी इमेज के लिए विशेष रूप से निरपेक्ष सफेद और पूर्ण काले को परिभाषित करके एक इमेज की चमक, रंग संतुलन और इसके विपरीत को नियंत्रित करने की अनुमति देता है। यह जटिल है और पूरी तरह से निष्पादित करने के लिए प्रयोग और अभ्यास की आवश्यकता होगी। कई ट्यूटोरियल ऑनलाइन मिल सकते हैं। कमांड / कंट्रोल + एल पर क्लिक करके लेवल विंडो खोलें।



3. कर्व का प्रयोग करें: कर्व मेन्यू आपको अपनी इमेज के भीतर हजारों को समायोजित करने की अनुमति देता है। इस मेन्यू को इमेज -> समायोजन -> कर्व पर क्लिक करके लाएं। आप एक रेखा को एक बॉक्स से तिरछे जाते हुए देखेंगे।

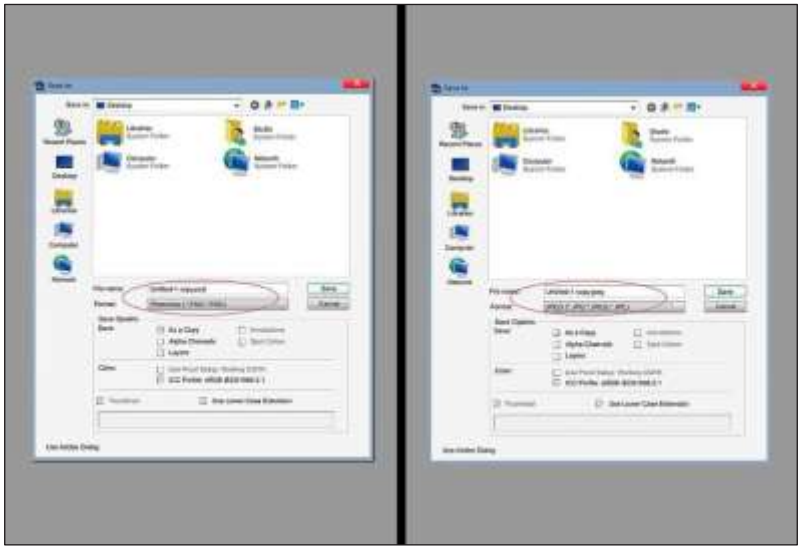
क्षैतिज पैमाना इनपुट इमेज का प्रतिनिधित्व करता है और ऊर्ध्वाधर पैमाना आउटपुट इमेज का प्रतिनिधित्व करता है। एंकर पॉइंट बनाने के लिए लाइन पर क्लिक करें और फिर अपनी इमेज में टोन को बदलने के लिए उन बिंदुओं को खींचें। यह आपको कंट्रास्ट मेन्यू की तुलना में कंट्रास्ट पर अधिक नियंत्रण देगा।



4. ट्रांसफॉर्म टूल का उपयोग करें: आप किसी इमेज को स्केल, रोटेट, स्क्यू, स्ट्रेच या वार्प बनाने के लिए ट्रांसफॉर्म टूल का उपयोग कर सकते हैं। यह एक चयनित क्षेत्र, एक संपूर्ण परत या परतों की एक श्रृंखला के लिए किया जा सकता है। एडिट -> ट्रांसफोर्म पर क्लिक करके इन उपकरणों तक पहुंचें। यह आपको कई प्रकार के विकल्पों के साथ एक सबमेन्यू देगा। जो आपके लिए सबसे अच्छा है उसे चुनें। प्रयोग करें या वेब पर ट्यूटोरियल देखें।

- यदि आप ट्रांसफ़ॉर्म टूल का उपयोग करते समय आनुपातिक बाधाओं को बनाए रखना चाहते हैं, तो शिफ्ट प्रेस करना याद रखें।

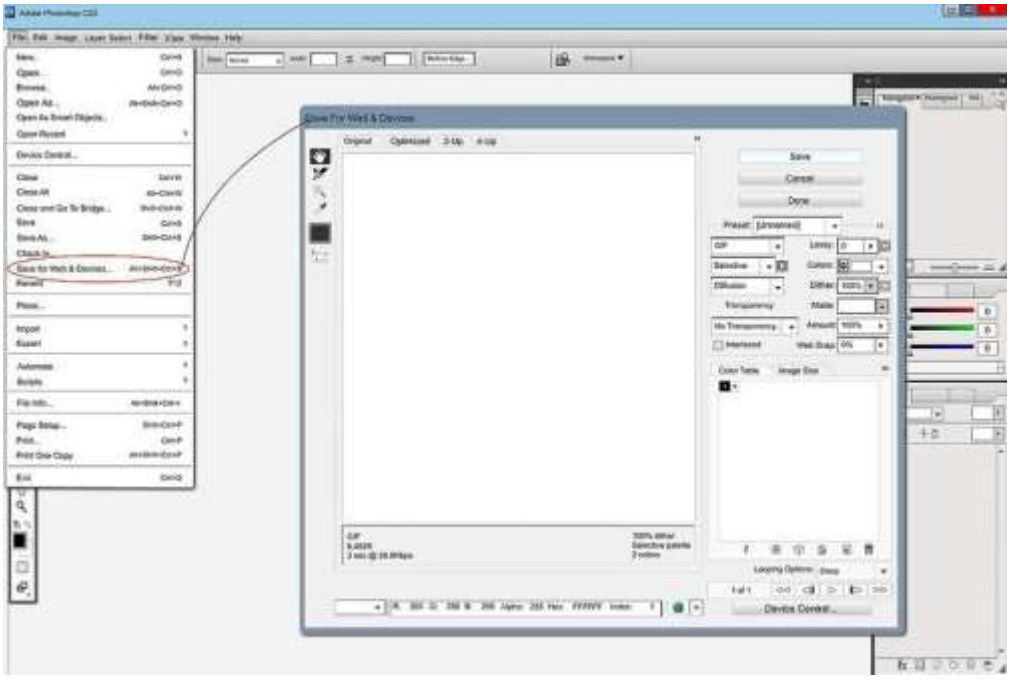
तरीका 7. फ़ाइलों को सेव करना



1. अपने फ़ाइल प्रकार को सेव करें: आप निर्माण प्रक्रिया में अपने काम को काफी पहले से ही सेव करना चाहेंगे।

यह आपको क्रैश की स्थिति में डेटा खोने से बचाएगा। किसी अन्य प्रोग्राम में फ़ाइल को मेन्यू से उतना ही सेव करें। यह सामान्य रूप से सेव वाली विंडो लाएगा, जिस बिंदु पर आपको उस फ़ाइल प्रकार को चुनना होगा जिसमें आप इसे सेव करना चाहते हैं।

- यदि आप अभी भी एक फ़ाइल पर काम कर रहे हैं, तो इसे पीएसडी या फ़ोटोशॉप दस्तावेज़ के रूप में सेव करें, क्योंकि इससे फ़ाइल की संपादन क्षमता बरकरार रहेगी। यह परतों को भी संरक्षित करेगा।
- यदि आप फ़ाइल को वेब पर अपलोड करने या किसी अन्य प्रोग्राम में जोड़े जाने के लिए सेव करना चाहते हैं, तो एक अलग प्रतिलिपि को इमेज फ़ाइल के रूप में सेव करें। सबसे आम विकल्प एक जेपीईजी होगा, हालांकि यदि आप पारदर्शिता को संरक्षित करना चाहते हैं, तो आप एक जीआईएफ के रूप में सेव करना चाहेंगे।
- पीडीएफ के रूप में सेव करने का विकल्प भी है। यह मददगार है अगर इमेज बड़े पैमाने पर टेक्स्ट-आधारित है या मानक कागज पर मुद्रण के लिए अभिप्रेत है।

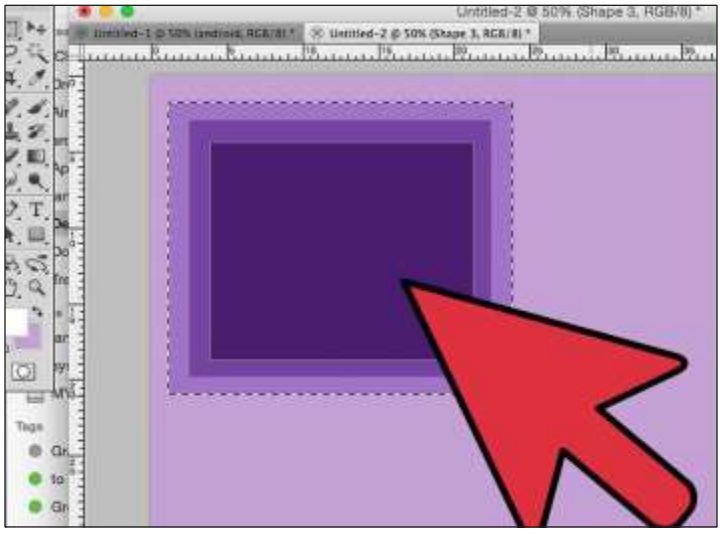


2. वेब के लिए सेव करें: यदि आप अपनी इमेज को वेब पर उपयोग करने का इरादा रखते हैं, तो आप इस मेन्यू का उपयोग करके सेव करना चाह सकते हैं (मुख्य मेन्यू के नीचे की ओर पाया जाता है)। यह आपको इमेज को आगे संपीड़ित करने या जीआईएफ विकल्पों को बदलने की अनुमति देगा।

फ़ोटोशॉप में एक ग्रेडिएंट कैसे बनाएं

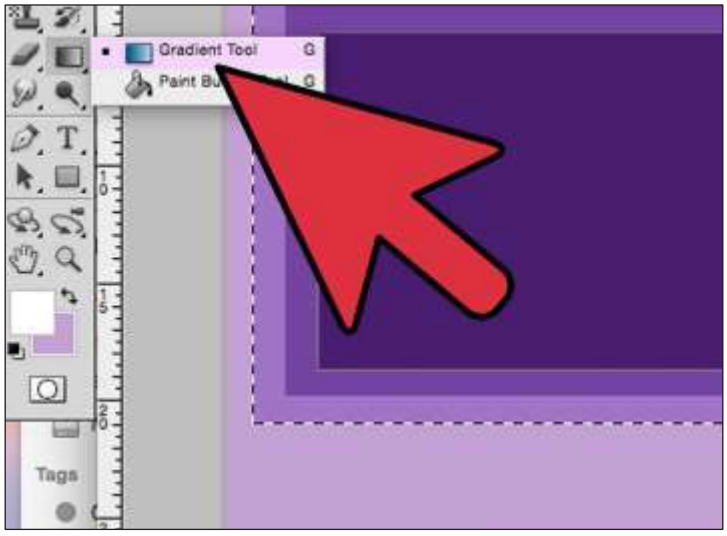
इमेज एडिटिंग सॉफ्टवेयर में, ग्रेडिएंट रंग या टिंट के क्रमिक परिवर्तन होते हैं जो एक इमेज या इमेज के एक हिस्से पर स्वीप करते हैं। एक इमेज में सूक्ष्म रंग परिवर्तन को जोड़ने के लिए ग्रेडिएंट का उपयोग किया जा सकता है, जैसे कि छाया की वजह से, और उन्हें रोचक प्रभाव बनाने के लिए स्तरित और मिश्रित किया जा सकता है। फ़ोटोशॉप में एक ग्रेडिएंट बनाने के लिए, आपको एक चयनित क्षेत्र या परत में लीनियर, रेडियल, कोणीय, प्रतिबिंबित, या डायमंड ग्रेडिएंट जोड़ने के लिए ग्रेडिएंट उपकरण का उपयोग करने की आवश्यकता होगी। बेसिक ग्रेडिएंट सीधे होते हैं, लेकिन आप ग्रेडिएंट एडिटर का उपयोग करके उन्हें और भी कस्टमाइज़ कर सकते हैं। कृपया ध्यान दें, हालांकि, आप बिटमैप या अनुक्रमित-रंग इमेजयों में ग्रेडिएंट नहीं जोड़ सकते।

तरीका 1. परतों में बुनियादी ग्रेडिएंट जोड़ना



1. चयन उपकरणों के साथ अपने ग्रेडिएंट का आकार बनाएं। ये बिंदीदार रेखाओं वाले उपकरण हैं, जैसे कि चौकोर चयन उपकरण या लासो, जो आपको अपनी इमेज के एक छोटे से क्षेत्र को सेट करने देते हैं। यदि आप कुछ भी नहीं चुनते हैं, तो आपकी ग्रेडिएंट केवल उस पूरी परत को भर देगी, जिस पर आप काम कर रहे हैं।

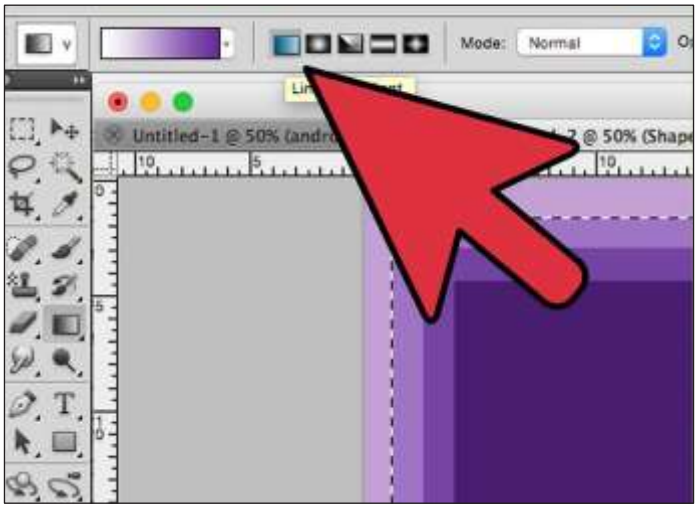
- आप किसी भी आकार में ग्रेडिएंट बना सकते हैं, जब तक आप चयन बना सकते हैं।
- यदि आप अभी केवल चीजों का परीक्षण कर रहे हैं, तो एक छोटा वर्ग बनाएं और उसी के साथ काम करें।
- ग्रेडिएंट उस क्षेत्र को भरते हैं जिसमें वे हैं। इसलिए, यदि आप चयन उपकरण के बिना सिर्फ एक बनाते हैं, तो आप पूरी परत को ग्रेडिएंट के साथ भर देंगे।



2. ग्रेडिएंट टूल का चयन करें। यह एक छोटी आयत की तरह दिखता है जो काले से सफेद रंग का होता है। यदि आप इसे नहीं देख सकते हैं, तो पेंट बकट पर क्लिक करें और दबाए रखें - वे अक्सर एक दूसरे के ऊपर खड़े होते हैं। एक बार जब आप उस पर क्लिक करते हैं, तो आपको स्क्रीन के शीर्ष के पास "ग्रेडिएंट बार" दिखाई देगा। यह वह जगह है जहां आप अपने ग्रेडिएंट के रूप को संपादित कर सकते हैं।

3. नीचे दाईं ओर दो वर्गों का उपयोग करके अपनी ग्रेडिएंट के लिए रंगों का चयन करें। ये वही वर्ग हैं जो आप पेंटब्रश या पेंसिल के लिए रंग चुनने के लिए उपयोग करते हैं और आपके टूलबार के नीचे स्थित हैं। अपने रंग बदलने के लिए प्रत्येक वर्ग पर डबल क्लिक करें।

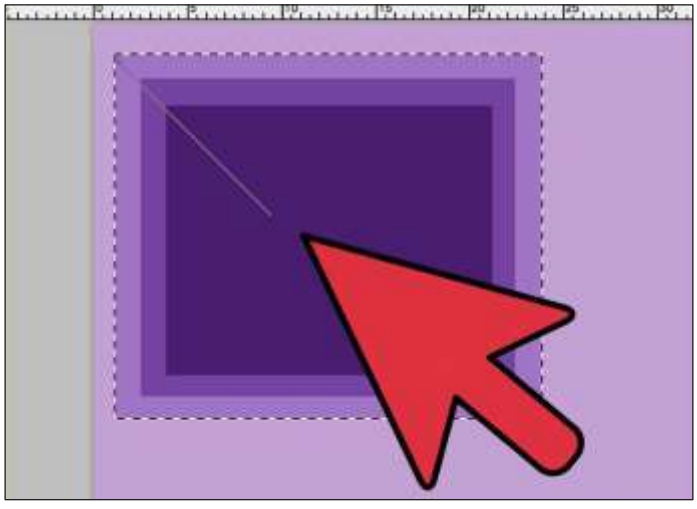
- सामने वाला वर्ग वह रंग होगा जहां आपकी ग्रेडिएंट शुरू होती है। उदाहरण के लिए, लाल रंग का उपयोग करें।
- पिछला वर्ग, वह रंग है जो आपके ग्रेडिएंट भी फीका है। उदाहरण के लिए, सफेद का उपयोग करें।
- ऊपरी बाएं कोने में ग्रेडिएंट इस बात का एक उदाहरण प्रदान करेगा कि यह कैसा दिखेगा।



4. इच्छित प्रकार का ग्रेडिएंट चुनें। शीर्ष पट्टी पर ऊपर, आपको कई छोटे चिह्न दिखाई देंगे। ये अलग-अलग ग्रेडिएंट शैलियों के लिए हैं। ध्यान दें कि फ़ोटोशॉप के सभी संस्करणों में इन शैलियों के सभी नहीं हैं - ये 2015 के रूप में सबसे हाल के हैं।

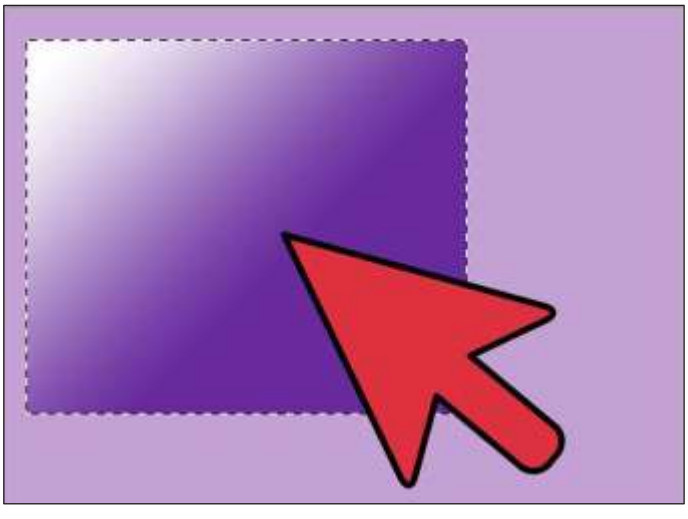
- लीनियर: क्लासिक ग्रेडिएंट, यह एक शाम के आकाश जैसा दिखता है। एक रेखा के साथ दो रंगों के बीच केवल एक क्रमिक ट्रांजिशन।
- रेडियल: एक रंग बीच में शुरू होता है, फिर एक स्फेयर के अंदर खिलता है, धीरे-धीरे अगले रंग में बदलता है। जैसे सूरज में देखना। पहला रंग "सूर्य" और दूसरा "आकाश" है।

- एंगुलर: अधिक विशिष्ट, यह आपके प्रारंभिक बिंदुओं के चारों ओर एक काउंटर-क्लॉकवाइज में रंगों को स्वीप कर देता है। अक्सर किनारों के चारों ओर उन्नयन के साथ दो ठोस रंग होते हैं।
- प्रतिबिंबित: एक सामान्य रेखीय ग्रेडिएंट का दर्पण इमेज बनाता है। मूल रूप से, यदि आप अपनी "लाइन" को दाईं ओर खींचते हैं, तो यह बाईं ओर के ग्रेडिएंट को दोहराएगा। आपको एक प्रतिबिंबित ग्रेडिएंट मिलेगा। इस मामले में, आपके पास तीन "बार:" सफेद, लाल, फिर सफेद होंगे।
- डायमंड: रेडियल ग्रेडिएंट की तरह, केवल आपके पास बीच में एक हीरा या वर्ग होगा, एक चक्र नहीं।



5. ग्रेडिएंट के शुरुआती बिंदु को सेट करने के लिए क्लिक करें और पकड़े रखें। इसे ऐसे स्थान के रूप में सोचें जहां आप पहली बार रंग जमाते हैं। यह वह जगह है जहां आपके पास लाल के अलावा कुछ नहीं है। याद रखें, ग्रेडिएंट उस आकार को भरेगा, जिसमें आप इसे फिट करने के लिए किनारे पर यह अधिकार नहीं रखते हैं।

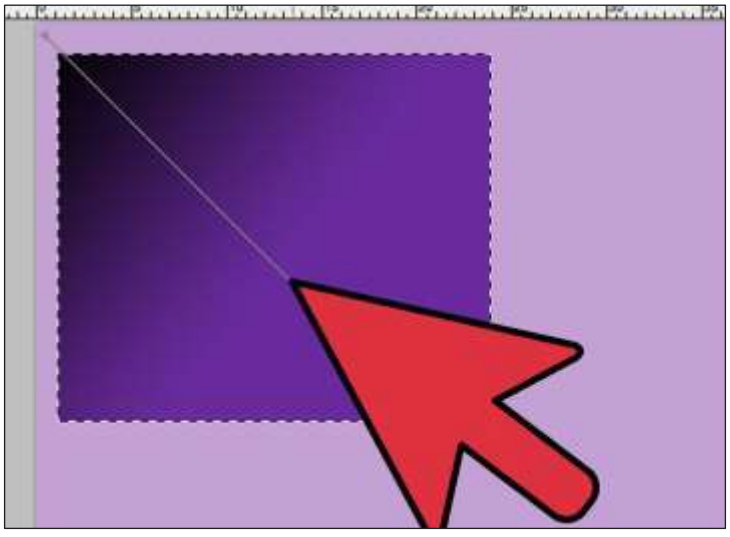
- आपको अपने चयन क्षेत्र या परत पर क्लिक करने की आवश्यकता नहीं है। यदि आप चाहते हैं कि "ऑफ़स्क्रीन" फीका पड़ना शुरू हो, तो ऑफ-स्क्रीन पर क्लिक करें। इससे और अधिक सूक्ष्म फ़ेड हो सकते हैं।
-
- जब तक आप ग्रेडिएंट सेट करने के लिए तैयार नहीं हो जाते, तब तक माउस बटन को न छोड़ें।



6. अपने माउस को उस दिशा में ले जाएं, जहां आप ग्रेडिएंट चाहते हैं, फिर छोड़ दें।

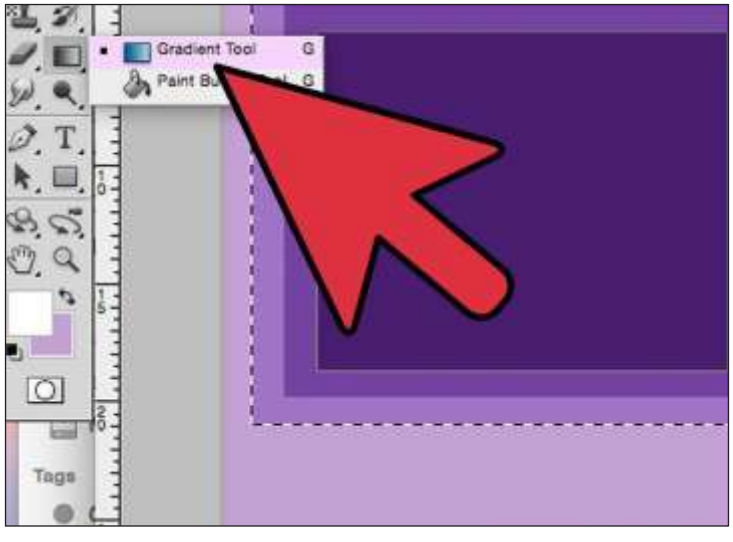
आप अपने प्रारंभिक बिंदु से एक पंक्ति का अनुसरण करते हुए देखेंगे कि रंग किस दिशा में फीका होगा। अपना ग्रेडिएंट बनाने के लिए माउस को छोड़ें।

- लंबी लाइनें अधिक क्रमिक ट्रांजिशन बनाएंगी।
- छोटी रेखाओं में दो रंगों के बीच अचानक परिवर्तन होगा।



7. कहीं भी ट्रांजिशन बनाने के लिए ग्रेडिएंट का उपयोग करें। फोटोशॉप में ग्रेडिएंट अविश्वसनीय रूप से शक्तिशाली उपकरण हैं। वे केवल निफ्टी लुप्त होती रंग बनाने के तरीके नहीं हैं, वे किसी भी प्रकार के ट्रांजिशन या सम्मिश्रण प्रभाव बना सकते हैं। आप उन्हें दो परतों को एक साथ धीरे-धीरे फीका करने के लिए ट्रांसपेरेंसी परतों के साथ उपयोग कर सकते हैं। ग्रेडिएंट टेक्स्ट पर परत कर सकते हैं। आप कृत्रिम रूप से रंगीन चित्रों के लिए कम-अस्पष्टता वाले ग्रेडिएंट का उपयोग कर सकते हैं, यहां तक कि काले और सफेद रंग में भी। याद रखें, आपके द्वारा चुनी गई कोई भी चीज इसके लिए एक ग्रेडिएंट हो सकती है।

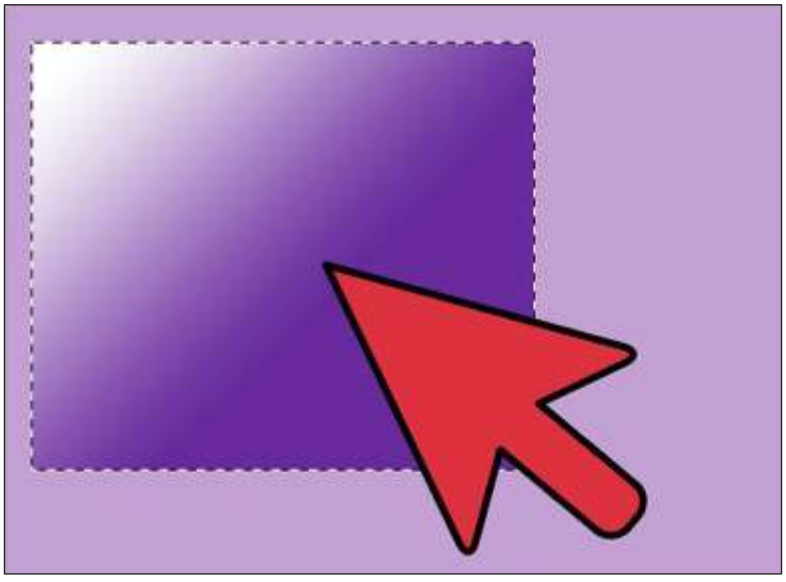
तरीका 2. अपने ग्रेडिएंट को अनुकूलित करना



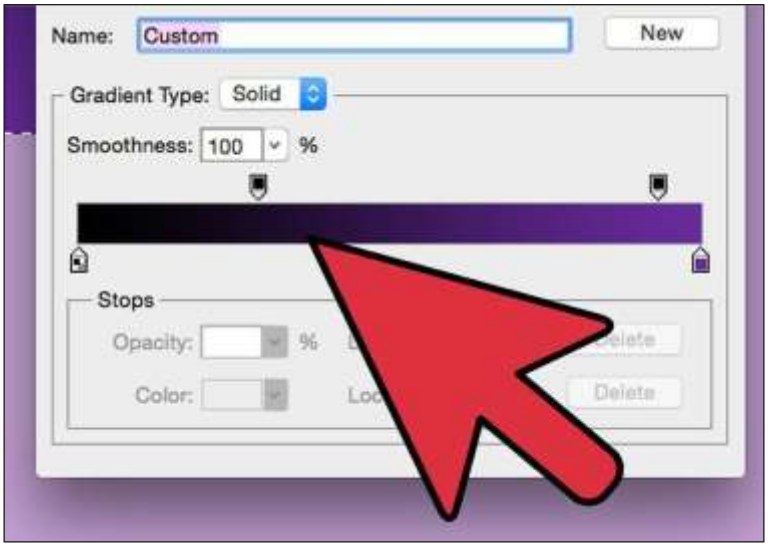
1. टूल पैनल में, ग्रेडिएंट टूल पर क्लिक करें। आप प्रीसेट सेट कर सकते हैं। आप सटीक रंग आकृतियां बना सकते हैं। आप उन्हें पूरा करने के लिए पूर्व मौजूदा ग्रेडिएंट्स को भी संपादित कर सकते हैं।

ग्रेडिएंट एडिटर को देखने के लिए, ग्रेडिएंट टूल को सामान्य की तरह चुनें। फिर आपके स्क्रीन के शीर्ष पर बार में दिखाई देने वाले उदाहरण ग्रेडिएंट पर क्लिक करें। आपको दिखना चाहिए:

- प्रीसेट ग्रेडिएंट की एक किस्म
- समायोज्य स्लाइडर्स के साथ एक उदाहरण ग्रेडिएंट।
- अस्पष्टता और लेयरिंग की जानकारी।
- नया ग्रेडिएंट, पुरानों को लोड करने के लिए और रचना को सेव करने के लिए विकल्प।



2. जिस ग्रेडिएंट को आप एडिट करना चाहते हैं, उस पर क्लिक करें। आप प्रीसेट का प्रबंधन भी कर सकते हैं या अपने पास मौजूद वर्तमान ग्रेडिएंट को संपादित कर सकते हैं। यह आपको इसे लागू करने से पहले अपनी ग्रेडिएंट को सही करने की अनुमति देता है। यदि आपके पास एक से अधिक परत हैं, तो ग्रेडिएंट के साथ परत का चयन करना सुनिश्चित करें।



3. उदाहरण ग्रेडिएंट के नीचे छोटे स्टॉपर्स पर क्लिक करके रंग बदलें। आप लाइन के साथ क्लिक करके अधिक भी जोड़ सकते हैं।

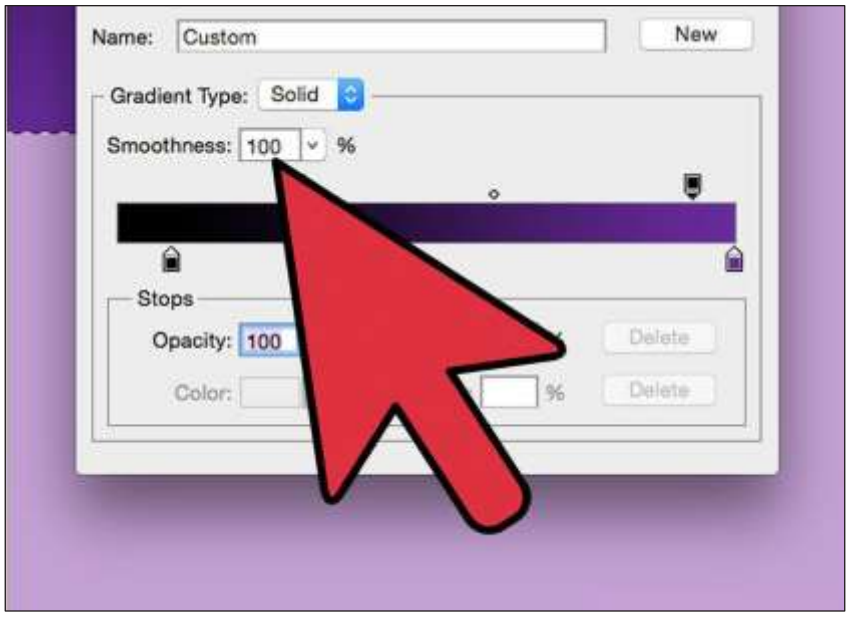
ग्रेडिएंट एडिटर में, लगभग आधे रास्ते पर, आपको इसमें ग्रेडिएंट का एक उदाहरण के साथ एक बार दिखाई देगा। नीचे दो ग्रे स्टॉपर्स हैं, जिन पर क्लिक करके आप रंग बदल सकते हैं।

- एक और स्टॉपर जोड़ने के लिए लाइन पर डबल क्लिक करें। आप जितना चाहें उतना जोड़ सकते हैं।
- इसे हटाने के लिए स्क्रीन के नीचे एक स्टॉपर पर क्लिक करें और ड्रैग करें। आप क्लिक और डिलीट बटन भी दबा सकते हैं।

4. उदाहरण ग्रेडिएंट के ऊपर छोटे स्टॉपर्स पर क्लिक करके अपारदर्शिता को बदलें। ये छोटे ब्लॉक बदलते हैं कि रंग कितने ठोस हैं, और आप जो चाहें उसे बढ़ाया या नीचे किया जा सकता है। वे 100% अस्पष्टता के लिए डिफ़ॉल्ट हैं।

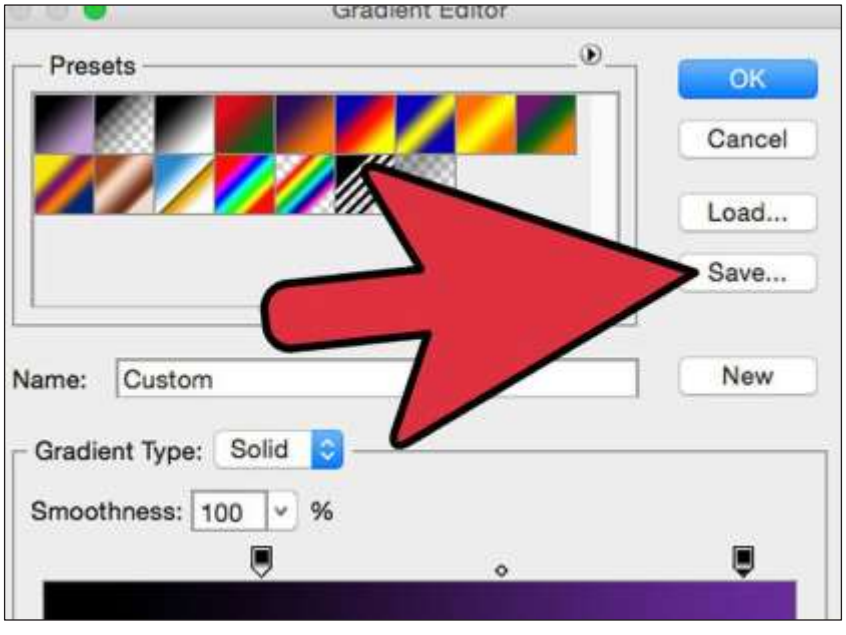
- रंग स्टॉपर्स की तरह, आप अधिक जटिल ग्रेडिएंट्स के लिए अधिक जोड़ सकते हैं। राइट क्लिक करके ऐसा करें।

5. मिडपॉइंट सेट करने के लिए हीरे को बीच में समायोजित करें। यह वह जगह है जहां दो रंग मिलते हैं, प्रत्येक पर 50% क्षमता होती है। मिडपॉइंट को सेट करने के लिए आप किसी भी दो रंग स्टॉपर्स के बीच इस हीरे को स्लाइड कर सकते हैं।



6. रंग के इंद्रधनुष-जैसे स्पॉट पाने के लिए ग्रेडिएंट की "चिकनाई" को समायोजित करें। एक "रफ" ग्रेडिएंट प्रत्येक स्पॉट के लिए यादृच्छिक रंग चुनता है जो आपके दो अंत रंगों के समान मूल्य रखते हैं। परिणाम एक बुकशेल्फ की तरह थोड़ा सा दिखता है, जिसमें एक चिकनी, अखंड संक्रमण के बजाय प्रत्येक रंग के स्लॉट हैं।

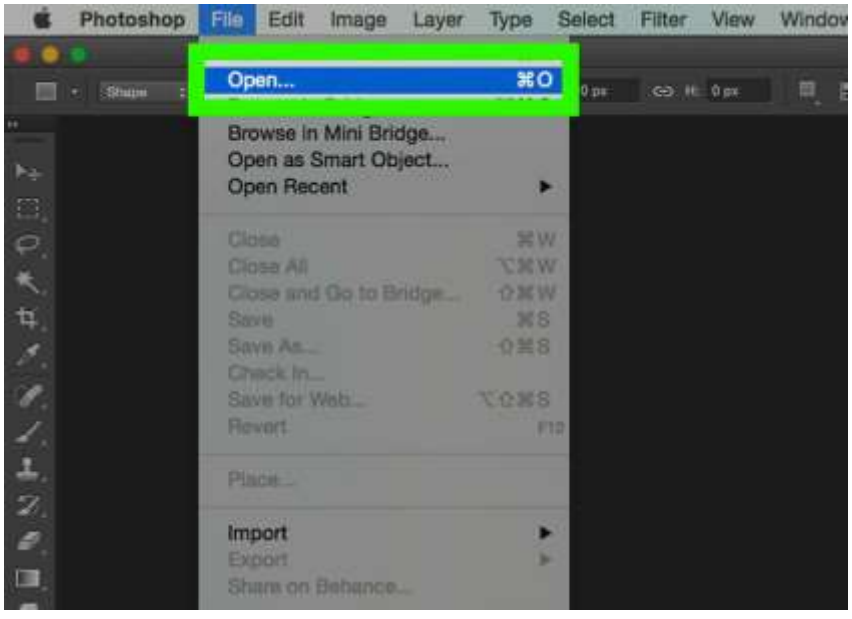
- आप इसे ग्रेडिएंट टाइप पॉप-अप मेन्यू से "नॉइज" पर क्लिक करके समायोजित कर सकते हैं।



7. बाद में आपके द्वारा प्यार करने वाले किसी भी ग्रेडिएंट को सेव करें या मुफ्त में ऑनलाइन प्राप्त करें। ग्रेडिएंट प्रीसेट अविश्वसनीय रूप से शक्तिशाली हो सकते हैं। तो दो बार काम मत करो! यदि आप अपनी पसंद के अनुसार बनाते हैं, तो सेव पर हिट करें। आप ऑनलाइन भी जा सकते हैं और "ग्रेडिएंट प्रीसेट पैक्स" देख सकते हैं। हजारों विकल्प हैं, और आपको केवल अपने डेस्कटॉप पर छोटी फ़ाइल डाउनलोड करनी है। फिर आप ग्रेडिएंट संपादक में बटन का उपयोग करके उन्हें फ़ोटोशॉप में "लोड" करें।

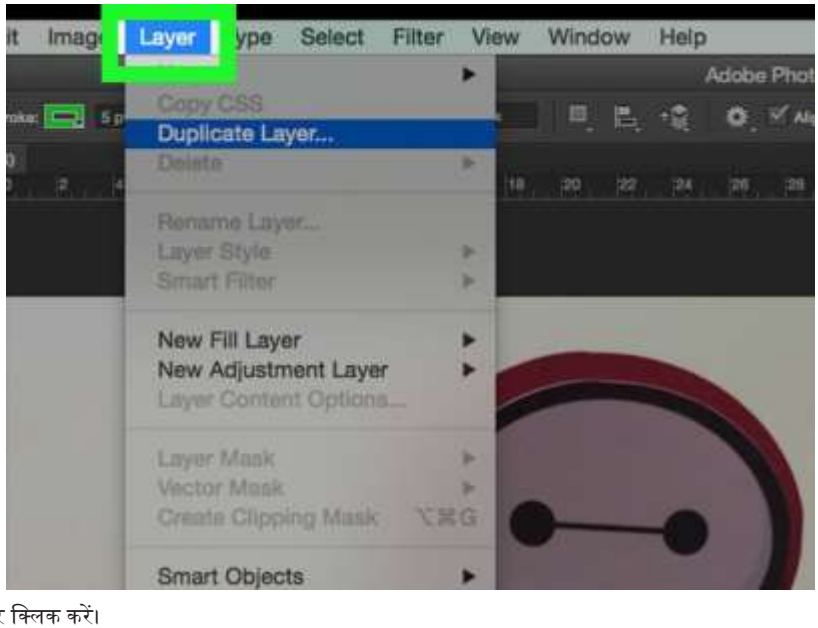
फ़ोटोशॉप का उपयोग करके एक इमेज को रेखा ड्रॉइंग में कैसे बदलें

भाग 1. इमेज को खोलें

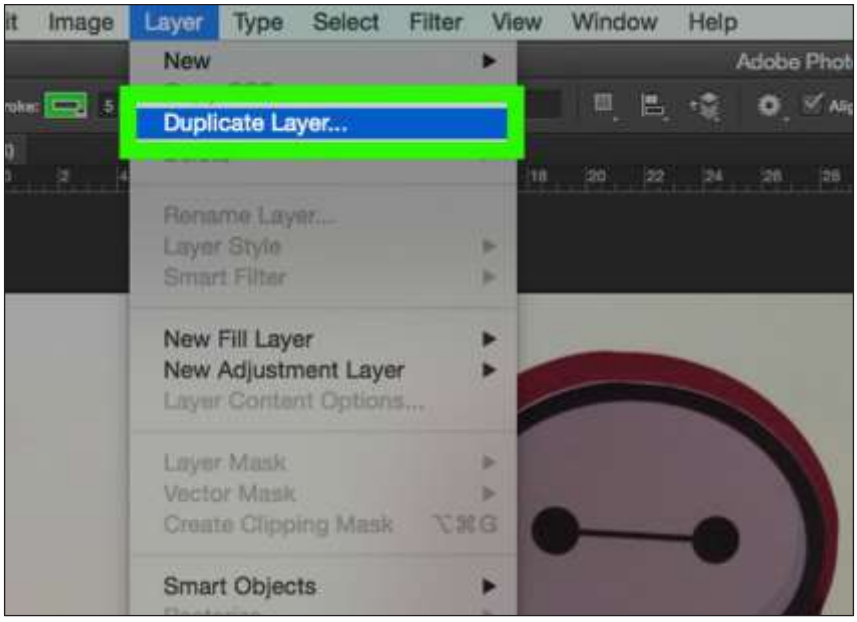


1. फ़ोटोशॉप में एक इमेज खोलें। ऐसा करने के लिए, नीले एप्लिकेशन आइकन पर डबल-क्लिक करें जिसमें "पीएस" अक्षर हैं, स्क्रीन के शीर्ष पर मेन्यू बार में फ़ाइल पर क्लिक करें, ओपन पर क्लिक करें और इमेज का चयन करें।

- मूल उच्च विरोधाभासों वाली इमेज, एक क्लीनर लाइन ड्राइंग प्रभाव के लिए अनुमति देती हैं।



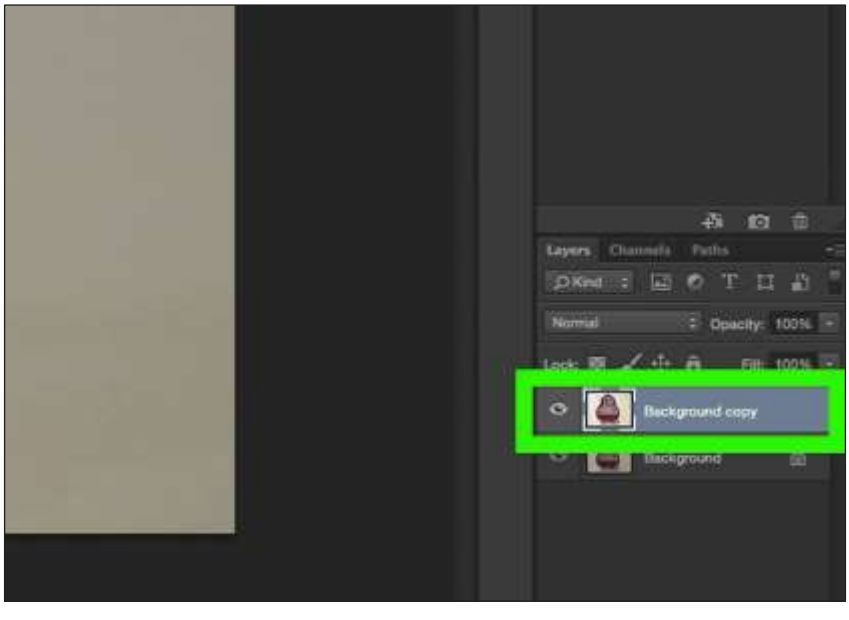
2. मेन्यू बार में लेयर्स पर क्लिक करें।



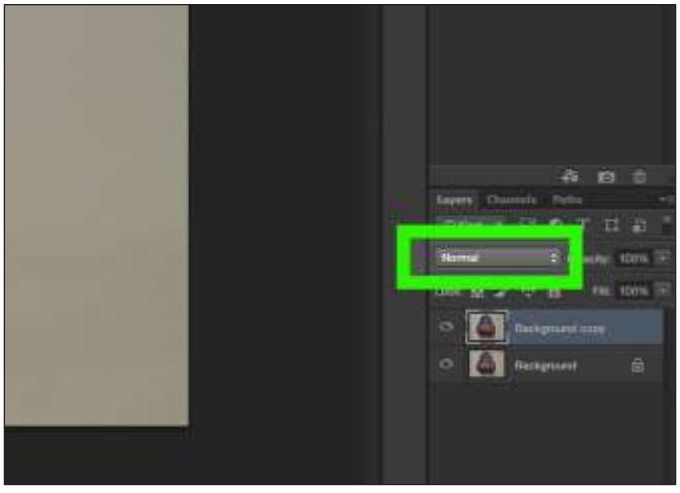
3. ड्रॉप-डाउन में डुप्लिकेट लेयर पर क्लिक करें और ओके पर क्लिक करें।

- आप अपनी नई लेयर को एक अलग नाम दे सकते हैं अन्यथा इसे "[आपके पहली परत का नाम"] की कॉपी कहा जाएगा। "
- यदि आपको स्क्रीन के निचले-दाएं हिस्से में लेयर विंडो में मूल, पृष्ठभूमि लेयर के बगल में एक पैडलॉक आइकन दिखाई नहीं देता है, तो लेयर पर क्लिक करें। फिर, लेयर्स विंडो के शीर्ष पर पैडलॉक बटन पर क्लिक करें।

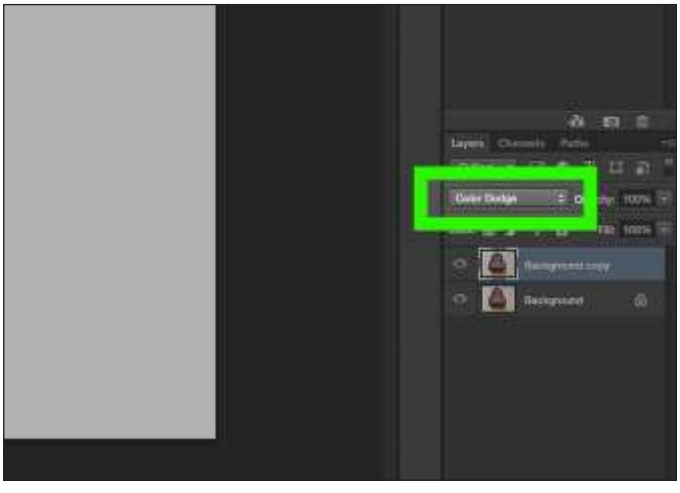
भाग 2. इमेज तैयार करना



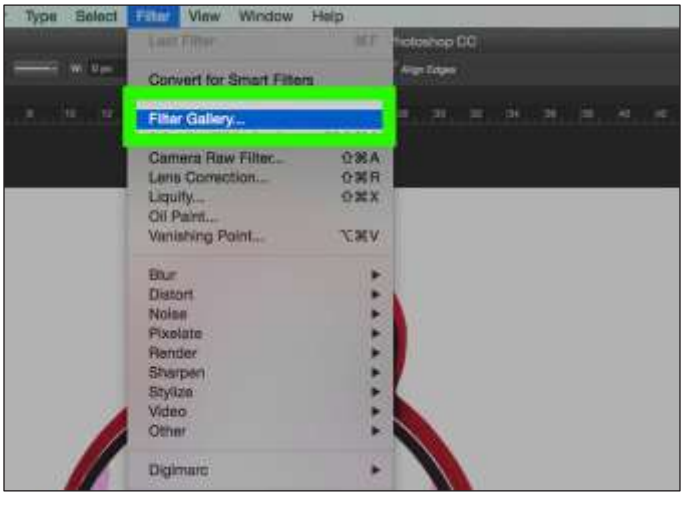
1. डुप्लिकेट लेयर पर क्लिक करें। यह स्क्रीन के निचले-दाएं हिस्से में लेयर्स विंडो में होती है।



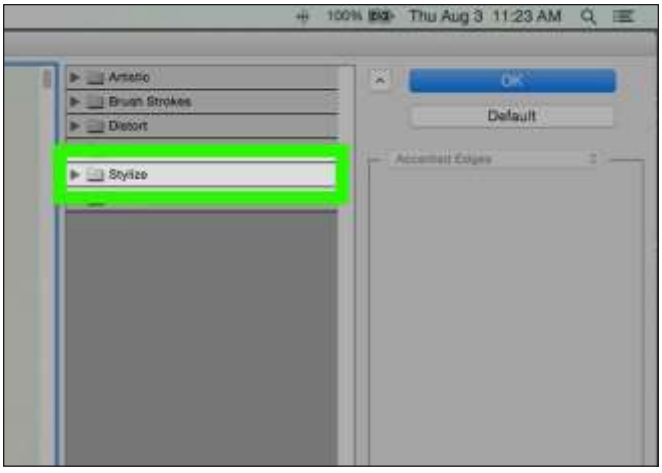
2. लेयर्स विंडो के शीर्ष के पास नॉर्मल ड्रॉप-डाउन पर क्लिक करें।



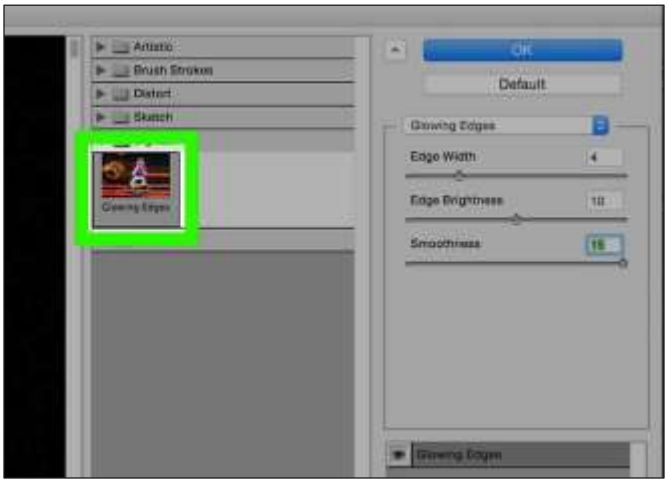
3. कलर डॉज पर क्लिक करें।



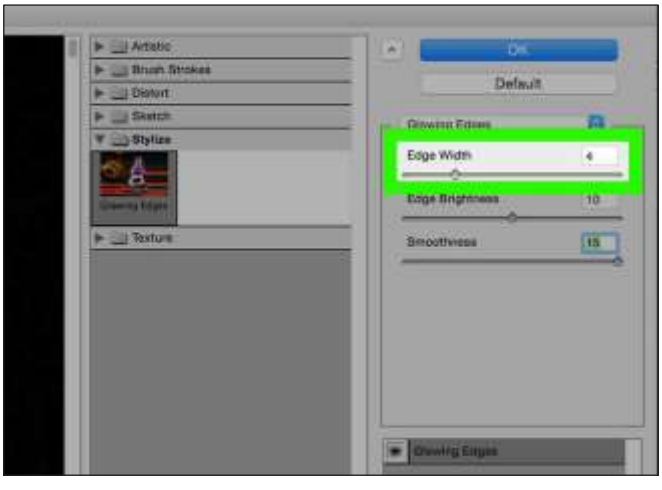
4. मेन्यू बार में फ़िल्टर पर क्लिक करें, फिर फ़िल्टर गैलरी पर क्लिक करें।



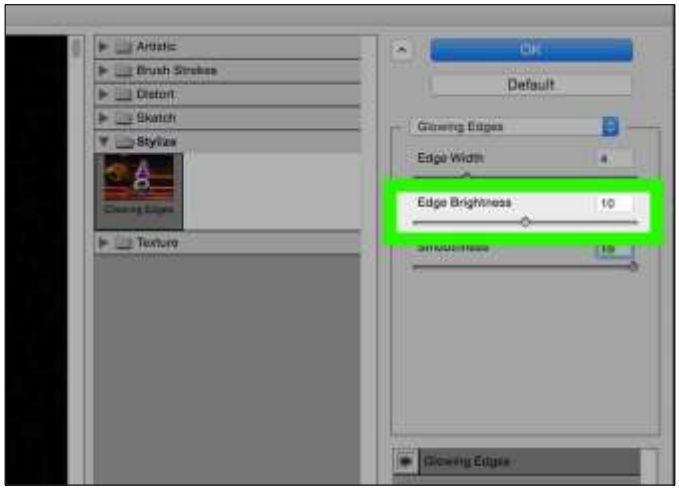
5. "स्टाइलाइज़" फ़ोल्डर पर क्लिक करें।



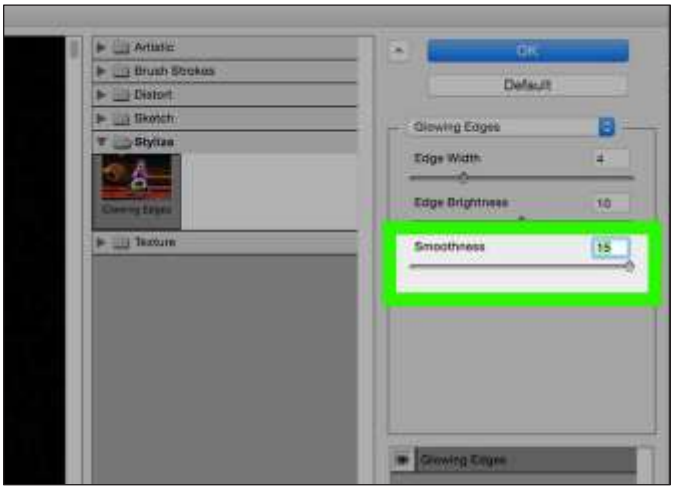
6. ग्लोइंग एज पर क्लिक करें।



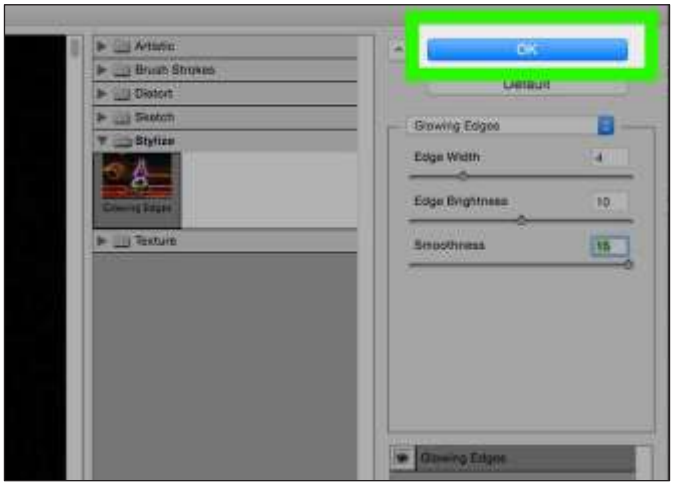
7. "एज विथ" स्लाइडर को 3 और 6 के बीच मान पर स्लाइड करें। यह निर्धारित करने के लिए पूर्वावलोकन का उपयोग करें कि कब पंक्तियां उस वजन कि होंगी जितना कि आप चाहते हैं।



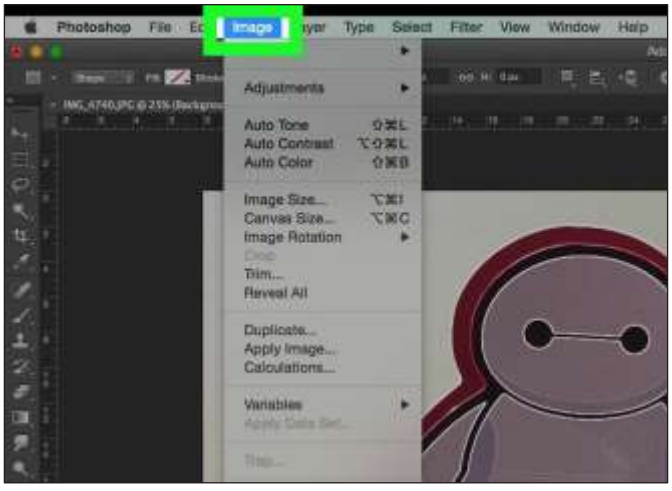
8. "एज ब्राइटनेस" स्लाइडर को बीच में स्लाइड करें।



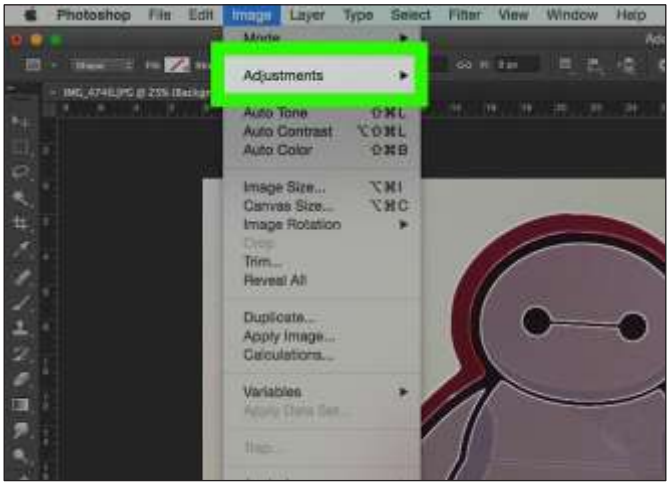
9. "स्मूथनेस" स्लाइडर को दाईं ओर स्लाइड करें।



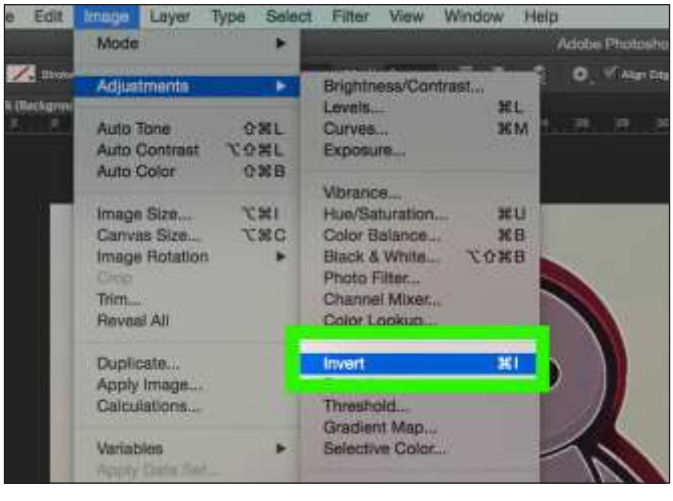
10. ओके पर क्लिक करें।



11. मेन्यू बार में इमेज पर क्लिक करें।

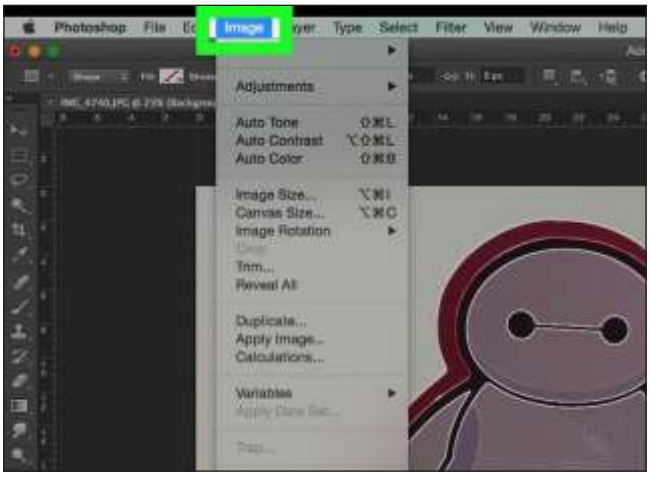


12. ड्रॉप-डाउन में समायोजन पर क्लिक करें ।

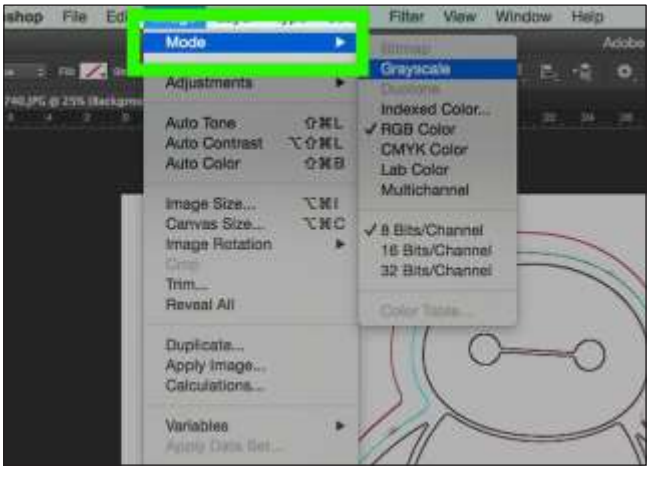


13. ड्रॉप-डाउन में इंवर्ट पर क्लिक करें।

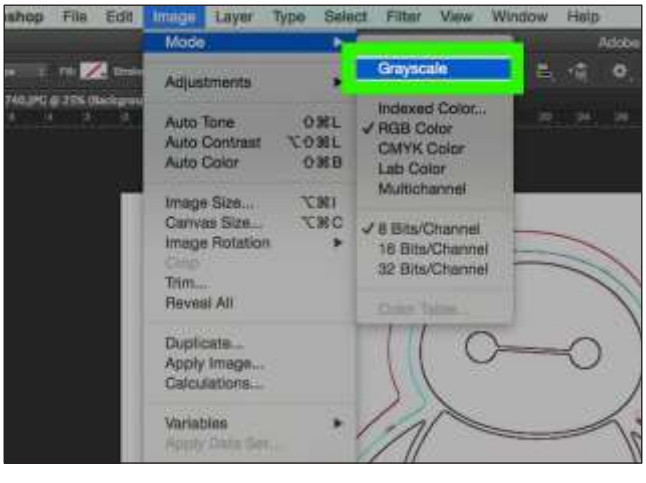
भाग 3. लाइन ड्रॉइंग बनाना



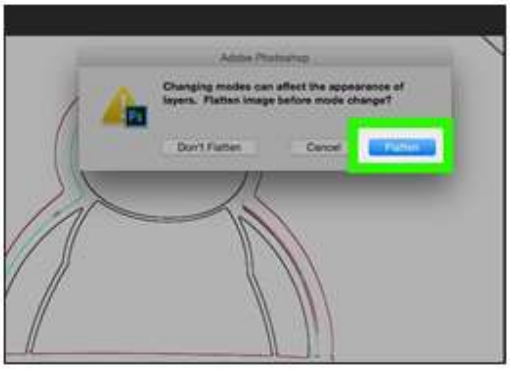
1. मेन्यू बार में इमेज पर क्लिक करें।



2. ड्रॉप-डाउन में मोड पर क्लिक करें।

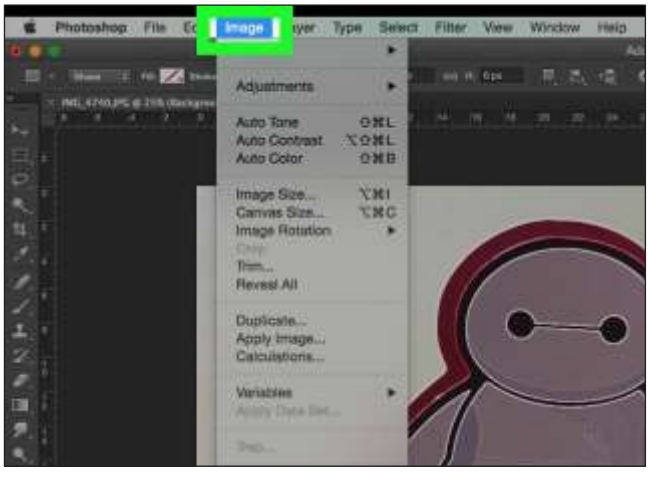


3. ग्रेस्केल पर क्लिक करें।

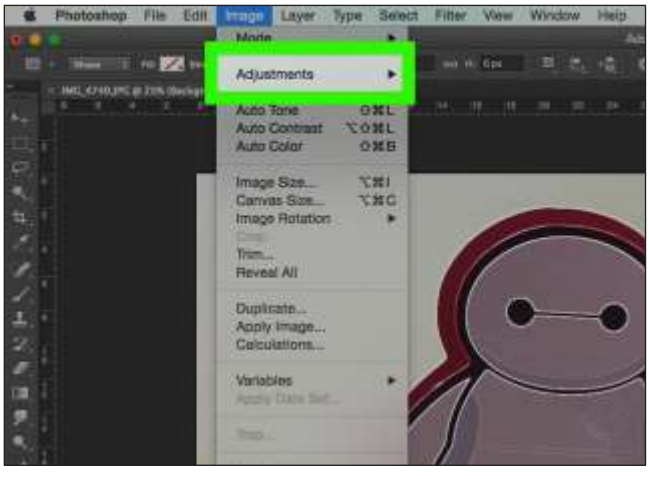


4. डॉन्ट मर्ज या फ्लैटन पर क्लिक न करें। संकेत आपकी इमेज के गुणों पर निर्भर करेगा।

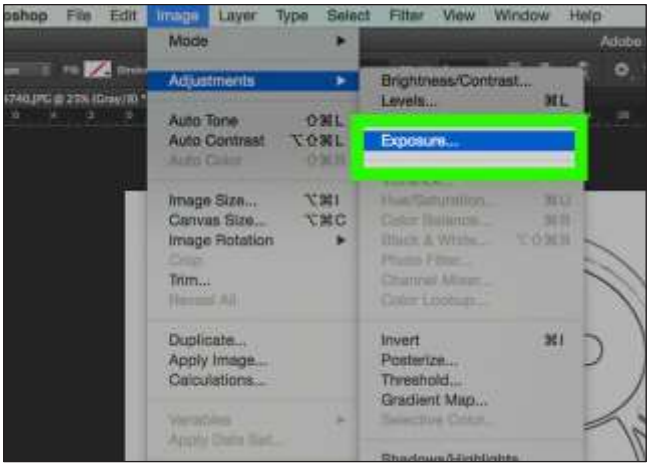
- यदि रंग जानकारी को डिस्कार्ड करने के लिए प्रचारित किया जाता है, तो डिस्कार्ड पर क्लिक करें।



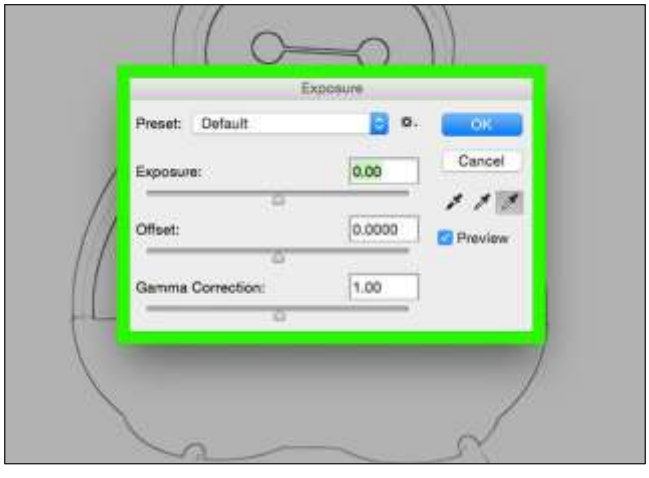
5. मेन्यू बार में इमेज पर क्लिक करें।



6. ड्रॉप-डाउन में समायोजन पर क्लिक करें ।

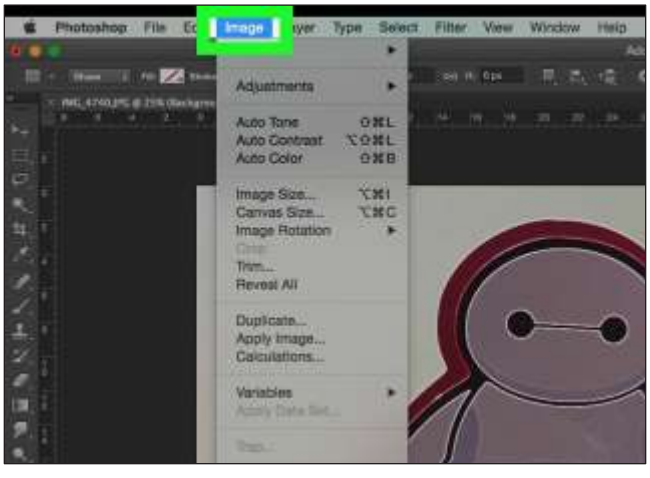


7. एक्सपोजर पर क्लिक करें।

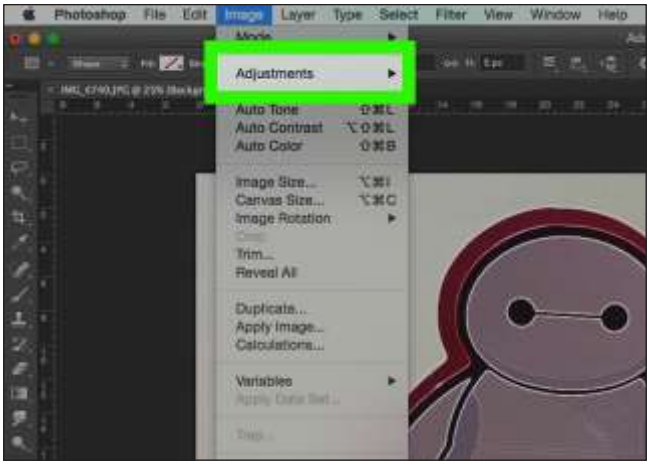


8. स्लाइडर्स को तब तक समायोजित करें, जब तक कि इमेज में रेखा खींचने वाला प्रभाव आपकी इच्छा का न हो।

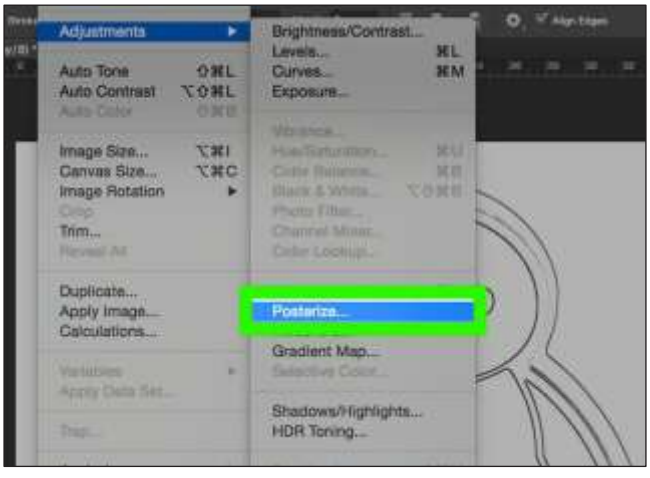
- यदि यह पहले से नहीं दिखाता है तो डायलॉग बॉक्स में "प्रीव्यू" जांचें।



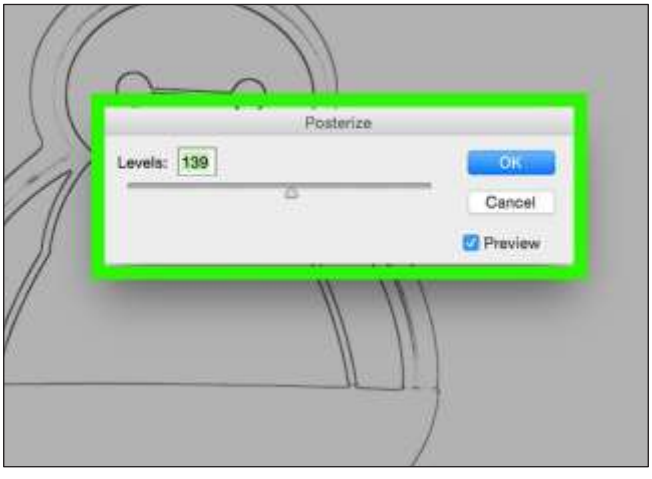
9. मेन्यू बार में इमेज पर क्लिक करें।



10. ड्रॉप-डाउन में समायोजन पर क्लिक करें।

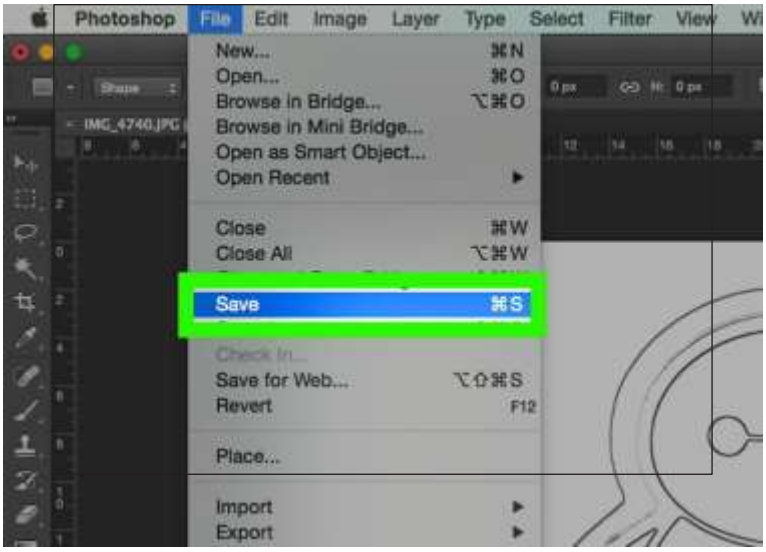


11. पोस्टराइज पर क्लिक करें।



12. इमेज की पंक्तियों को समायोजित करने के लिए स्लाइडर का उपयोग करें ।

- यदि यह पहले से ही नहीं है तो डायलॉग बॉक्स में "प्रीव्यू" जांचें।

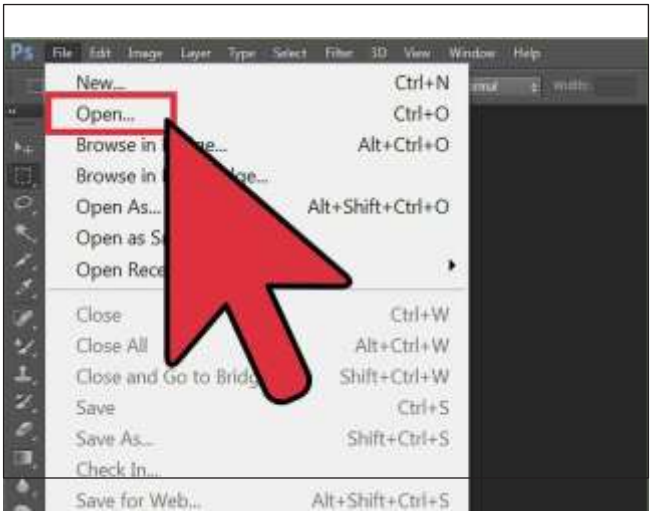


13. अपनी इमेज को सेव करें। मेन्यू बार में फाइल और सेव एज पर क्लिक करके सेव करें। अपनी फ़ाइल को नाम दें और सेव पर क्लिक करें।

फ़ोटोशॉप का उपयोग करके फ़ोटोज़ को कैसे मर्ज करें

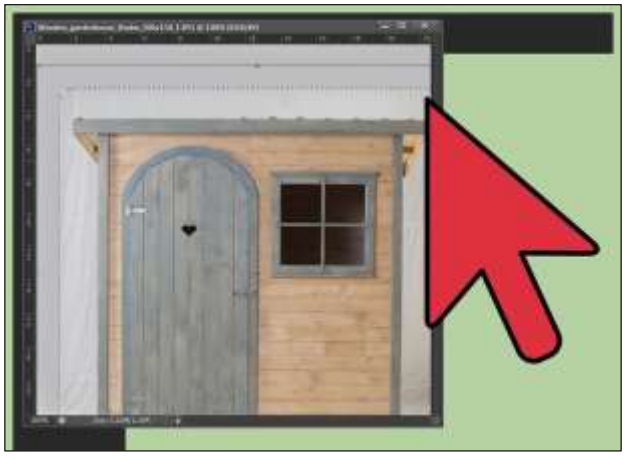
दो या दो से अधिक अलग-अलग चित्रों को मर्ज करने से आप इमेज के भीतर कई क्षेत्रों में सुंदर ग्राफिक्स बना सकते हैं। फ़ोटोशॉप आपको विशेष प्रभाव पैदा करने देता है, लेकिन इस मामले में, आप केवल एक परिचित, सरल मिश्रण बनाने के लिए सामंजस्यपूर्ण तरीके से दो इमेजों को कैसे मिलाएं, इससे परिचित होंगे।

तरीका 1. समान तस्वीर में छवियों को मर्ज करना



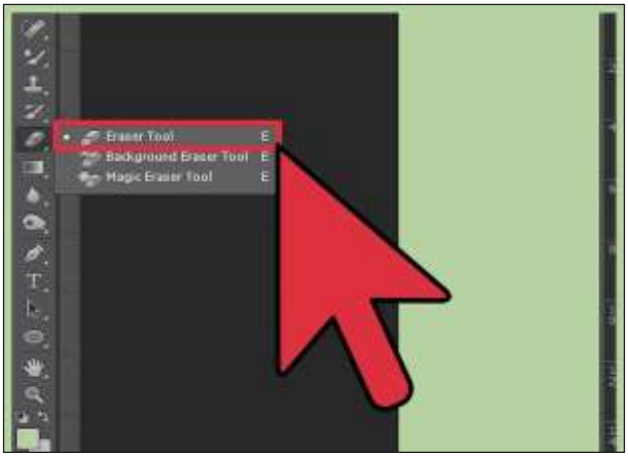
1. अपनी रचना के लिए इमेजों का चयन करें, फिर उन दोनों को एक ही विंडो में खोलें। ऐसा करने के लिए, आपके पास कई विकल्प हैं। सबसे आसान है कि अपने डेस्कटॉप, फाइंडर या विंडोज एक्सप्लोरर विंडो से सीधे फ़ोटोशॉप में इमेजों को क्लिक करें और ड्रैग करें। हालांकि, आप यह भी कर सकते हैं:

- "फ़ाइल" → "ओपन" पर क्लिक करें। यह आपकी इमेज के ऊपर दो अलग टैब खोल देगा। फ्रेम से बाहर खींचने के लिए एक टैब पर क्लिक करें और ड्रैग करें। फिर उस इमेज को उस टैब में क्लिक और ड्रैग करें जिसमें आप दोनों फ़ोटो चाहते हैं।



2. ट्रांसफ़ॉर्म टूल के साथ, यदि आवश्यक हो, तो प्रत्येक परत के आकार को समायोजित करें। यह शक्तिशाली विशेषता आपको एक इमेज के आकार को फिर से आकार, घुमाने, कोण बनाने और समायोजित करने देती है। इसका उपयोग करने के लिए, अपनी इच्छित परत पर क्लिक करें और रूपांतरण शुरू करने के लिए या तो Ctrl + T (पी) या Cmd-T (मैक) को दबाएं। आपको छोटे हैंडल वाला एक बॉक्स दिखाई देगा जो आपको चीजों को समायोजित करने देगा।

- समान आयाम रखने के लिए पुन: आकार देने पर शिफ्ट दबाए रखें।
- जब आप जिस पर क्लिक कर रहे हैं उस बिंदु को री-साइजिंग करने के लिए" परिप्रेक्ष्य "बनाते हुए Ctrl / Cmd को दबाए रखें।
- जब इमेज के सभी कोणों (कोनों) को समान रखने के लिए पुन: आकार दें, तो Alt / Opt को दबाए रखें, लेकिन माप बदलें।
- इमेज को घुमाने के लए उसके किनारों के बाहर क्लिक करें।



3. किसी भी गैर-आवश्यक क्षेत्रों को काटने के लिए इरेज़र टूल का उपयोग करें। यदि आप जानते हैं कि आप निश्चित रूप से कुछ नहीं चाहते हैं, तो अपने इरेज़र (ई) को ऊपर खींचें और हैकिंग शुरू करें। काम करते समय, यहां कुछ उपयोगी संकेत दिए गए हैं:

- किसी भी आकस्मिक उन्मूलन को पूर्ववत करने के लिए Ctrl-Alt-Z (पीसी) या Cmd-Opt-Z (मैक) को हिट करें। यदि आप बहुत पीछे जाते हैं तो इसे फिर से करने के लिए Ctrl-Z या Cmd-Z को हिट करें।
- यदि आप एक चयन (मूविंग, डॉट्ड लाइन) बनाते हैं तो आप केवल वही मिटा सकते हैं जो चयन में है। यह उन क्षेत्रों की रक्षा करने का एक अच्छा तरीका है जिन्हें आप मिटा नहीं सकते हैं, केवल उन क्षेत्रों का चयन करके, जिन्हें आपको मिटाने की आवश्यकता है।

- इरेजिंग स्थायी है, जिसका अर्थ है कि पिक्सेल डेटा खो गया है। नीचे कुछ चरण दिए गए हैं जो आपको पिक्सेल को बदले में अदृश्य करने की अनुमति देते हैं, यदि आपको बाद में उनकी आवश्यकता है तो उन्हें सहेजना होगा।

4. गैर-स्थायी रूप से मिटाने के लिए, साथ ही साथ "धीरे-धीरे" इमेजों को एक दूसरे में मिटाने के लिए लेयर मास्क का उपयोग करें। मर्जिंग के समय लेयर मास्क आपके सबसे अच्छे दोस्त हैं। वे आपको वास्तव में डेटा को हटाए के बिना एक परत के कुछ हिस्सों को मिटाने की अनुमति देते हैं, जिसका अर्थ है कि आप आसानी से इसे दोबारा अंडू कर सकते हैं, यदि आप कोई गलती करते हैं। एक बनाने के लिए, उस परत को हाइलाइट करें, जिसे आप चाहते हैं, फिर उस लेयर के निचले भाग में केंद्र में काले घेरे के साथ छोटे आयत आइकन पर क्लिक करें। यहां से:

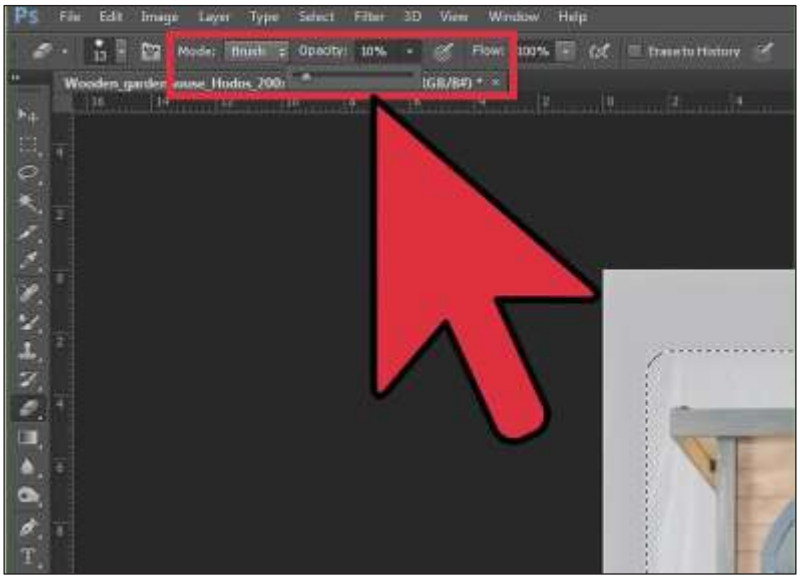
- ब्रश टूल चालू करें। यह स्वचालित रूप से काले और सफेद पर सेट हो जाएगा।
- सुनिश्चित करें कि आपका लेयर मास्क चुना गया है। यह दूसरा है, आपकी परत के दाईं ओर सभी सफेद वर्ग।
- आप वास्तविक इमेज में जो कुछ काले रंग में है उसे मिटाना चाहते हैं। यह मिटेगी, न कि काली स्याही को जोड़ेगा।
- ग्रे रंग में कुछ भी आंशिक रूप से मिट जाएगा, जब तक कि यह पूरी तरह से काला या सफेद न हो।
- इमेज को फिर से प्रकट करने के लिए सफेद के साथ मास्क को फिर से रंग दें।
- ध्यान दें कि आप ग्रेडिएंट्स, अजीब ब्रश, स्टैंप और पेन उपकरण का उपयोग कर सकते हैं! किसी भी तरह से आप मास्क को "कलर" करेंगे, वह दिखेगा।

5. अपनी इमेज में विशिष्ट चीजों को अलग करने के लिए अपने चयन टूल और "रिफाइन एज" का उपयोग करें।

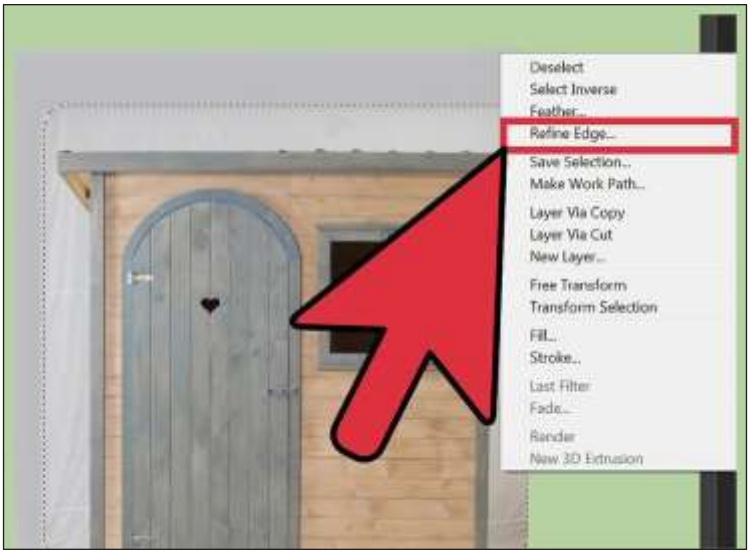
यदि आप किसी व्यक्ति को केवल एक छवि में खींचना चाहते हैं, या फ़ोटोशॉप को एक फोटो से दूसरे की पृष्ठभूमि में एक फ्लैग खींचना चाहते हैं, तो इमेजों को मर्ज करना आवश्यक नहीं हो सकता है। इसके बजाय, अपनी वस्तु का चयन करने के लिए निम्न उपकरणों का उपयोग करें, फिर राइट-क्लिक करें और "न्यू लेयर वाया कट" चुनें।

- आकार का चयन: आइकन एक डॉट्ड बॉक्स की तरह दिखता है और पहले ऊपर होता है। यदि आप उस आइकन को क्लिक और होल्ड करते हैं तो वह उपयोग करने के लिए अधिक आकृतियों को उजागर करता है।
- लासो उपकरण: जब आप अपनी लाइन के दो छोरों को जोड़ते हैं तो सिलेक्शन, फिनिशिंग को क्लिक करें या इसे खत्म करने के लिए फिर से क्लिक करें। एंगुलर और "चुंबकीय" (निम्नलिखित रंगों) लासोस के विकल्प भी हैं।
- क्विक सिलेक्शन टूल: ब्रश के अंत के आसपास एक छोटी डॉट्ड रेखा के साथ एक ब्रश जैसा दिखता है। यह आपका सबसे शक्तिशाली उपकरण है। एक इमेज पर क्लिक करें और उसे ड्रैग करें और यह स्वचालित रूप से ऑब्जेक्ट को खोजने और चुनने का प्रयास करेगा। बेहतर परिणाम के लिए, ऊपर दिखाए गए सहिष्णुता को बदलें।
- मैजिक वैंड: क्विक सिलेक्शन टूल या इसके विपरीत इसे खोजने के लिए क्लिक और होल्ड करें। वैंड एक ही रंग रेंज में सभी पिक्सेल का चयन करता है जिस स्थान पर आपने अभी क्लिक किया है, जो एक ही बार में सभी बड़े पृष्ठभूमि को हटाने में मदद करता है।
- पेन टूल: आइकन एक नियमित फाउंटेन पेन की तरह दिखता है। यह आपके द्वारा प्राप्त किया गया सबसे शक्तिशाली उपकरण है, लेकिन इसका उपयोग करने में सबसे अधिक समय लगता है। पेन टूल एंकर बिंदुओं के साथ "पथ" बनाता है जिसे फ्लाई पर समायोजित किया जा सकता है, जिससे आपको मूल चयनों की तुलना में अधिक नियंत्रण मिलता है।

तरीका 2. अपनी मर्ज हुई इमेजों को आसानी से "छिपाना"

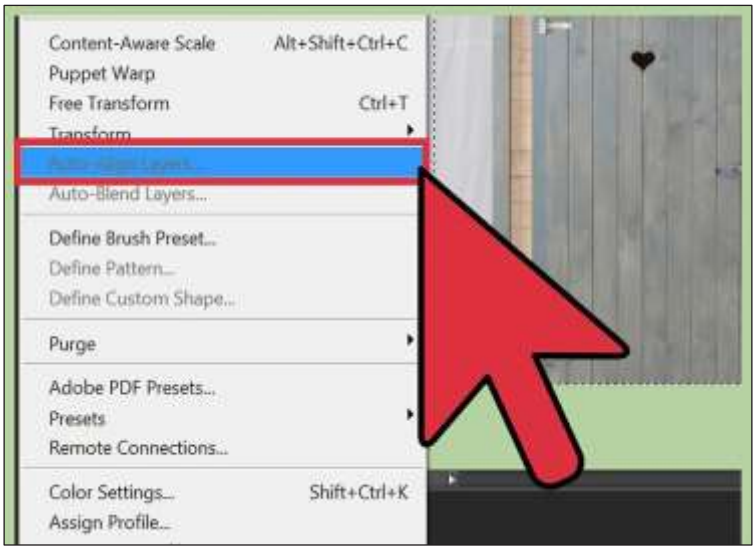


1. सख्त नियंत्रण के लिए अपने ब्रश और इरेज़र की अपारदर्शिता को बदलें। आंशिक पारदर्शिता भी स्टैक हो जाती है, जिसका अर्थ है कि आप इसका उपयोग वास्तविक रूप से इमेजों को "शेड इन" करने में कर सकते हैं। यदि आपको एक आंशिक किनारे या कोमल संक्रमण की आवश्यकता है, तो ब्रश या इरेज़र अपारदर्शिता को 10% या इसी तरह निर्धारित करें। अब, हर बार जब आप उस क्षेत्र पर शेड करते हैं, तो आप हर बार 10% पिक्सेल मिटा देते हैं। इसलिए, यदि आप इसे एक क्षेत्र में 10 बार मिटाते हैं, तो 8 से अधिक बार करें, फिर 6, आदि, आपको एक अच्छा, क्रमिक मर्ज मिलेगा।



2. उचित कट्स और सिलेक्शन पाने के लिए "रिफाइन एज" का इस्तेमाल करें। "चयन" → "रिफाइन एज" के माध्यम से खोजें, इससे पता चलता है कि आपकी इमेज बिना किसी पृष्ठभूमि के किस तरह की दिखेगी। यह आपको अपनी नई फ़ोटो को पूरी तरह से देखने की अनुमति देता है, इसे मर्ज करने से पहले ठीक ट्यूनिंग करता है। किसी भी परत पर किसी भी चयन को परिष्कृत किया जा सकता है। जब हो जाए, तो "चयन" → "इंवर्स" पर क्लिक करें और आपके द्वारा परिष्कृत किए गए सभी पिक्सेल को मिटाने के लिए डिलीट बटन को दबाएं।

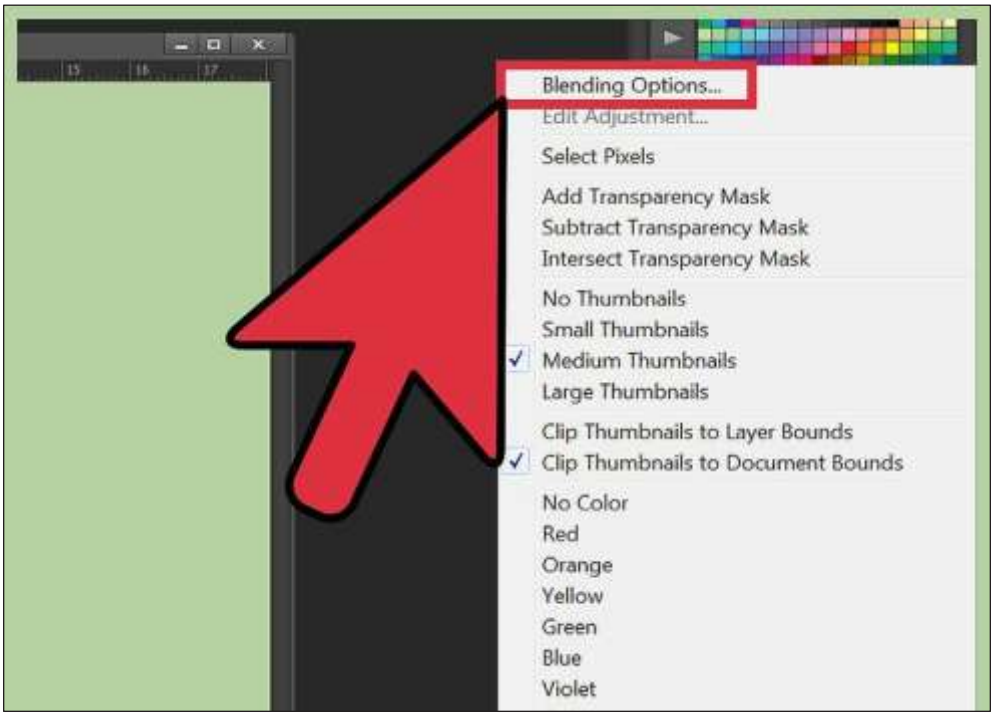
- रेडियस: किनारे को चारों ओर से सिकोड़ें। आपके द्वारा जोड़े गए प्रत्येक पिक्सेल में आपके चयन के करीब एक पिक्सेल कट जाता है।
- स्मूथ: किनारों को राउंड करता है।
- फेदर: चयन के किनारे पर आंशिक पारदर्शी "ब्लर" जोड़ता है।
- कॉन्ट्रास्ट: कठिन किनारे और बिंदु बनाता है। "स्मूथ" के विपरीत।
- शिफ्ट एज: आपके द्वारा आपूर्ति किए जाने वाले प्रतिशत के आधार पर पूरी चीज़ को बढ़ाता या सिकोड़ता है।



3. यदि आप निकट-समरूप फ़ोटो से मिलान कर रहे हैं, तो "ऑटो-अलाइन लेयर्स" आज़माएं। यह सुविधा दो इमेजों को एक ग्रुप फोटो की तरह सिंक करेगी,

जहां एक व्यक्ति ने अपनी आंखें बंद कर ली थीं। एक और कॉपी में खींचें, जहां उनकी आंखें खुली हैं, फिर Ctrl / Cmd से उनको क्लिक करके दोनों परतों का चयन करें। वहां से, "एडिट" → "ऑटो-अलाइन लेयर्स" का चयन करें

- सर्वोत्तम परिणामों के लिए "रिपोजिशन ओन्ली" का चयन करें।



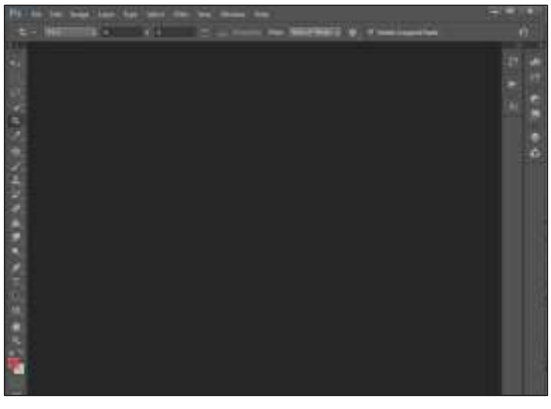
4. अपनी मर्ज की गई इमेजों में प्रकाश व्यवस्था से मेल करने के लिए "सम्मिश्रण मोड" के साथ चलाएं। सम्मिश्रण मोड एक परत को दूसरे से संबंधित करते हैं। इसलिए, उदाहरण के लिए, यदि आपकी निचली परत में मजबूत प्रकाश व्यवस्था है, तो आप इन प्रकाश पिक्सल में से कुछ को लेने के लिए अपनी शीर्ष परत को बता सकते हैं और अपनी शीर्ष परत को हल्का करने के लिए उनका उपयोग कर सकते हैं। भ्रामक लगता है? सबसे अच्छा हिस्सा है, स्थायी क्षति के बिना प्रयोग करना सरल और आसान है। उनका उपयोग करने के लिए:

- आप जिनको मर्ज कर रहे हैं, उनके शीर्ष परत पर क्लिक करें।
- ड्रॉप-डाउन मेन्यू पर क्लिक करें, जो वर्तमान में परतों के ऊपर "सामान्य" पर सेट है।
- एक नया सम्मिश्रण मोड चुनें, यह देखते हुए कि यह आपकी इमेज को कैसे बदलता है।
    - पिन लाइट
    - हल्का
    - गुणा
    - ओवरले
    - सॉफ्ट लाइट
    - डिजॉल्व।

एक चेहरे को फोटोशॉप कैसे करें

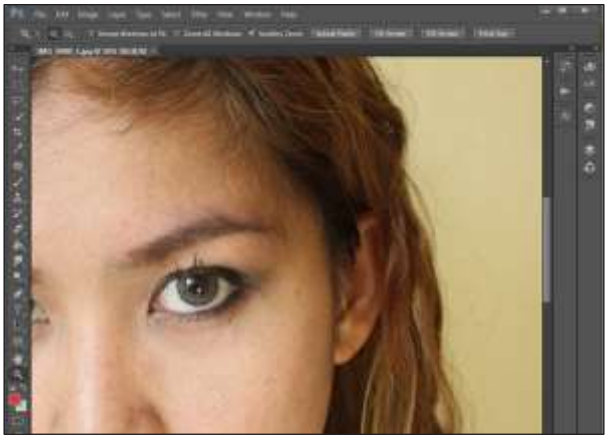
कदम

1. फ़ोटोशॉप खरीदें या डाउनलोड करें: कई संस्करण हैं, नियमित (फ़ोटोशॉप 6, फ़ोटोशॉप 7), तत्व (फ़ोटोशॉप तत्व 7.0 सबसे नया है) और सीएस। सीएस बहुत मंहगा है, लगभग $ 800 के आसपास की कीमत का है। तत्व शुरुआती लोगों के लिए बहुत अच्छा है क्योंकि इसकी कीमत $ 100 से कम है और इसमें अधिकांश सुविधाएं शामिल हैं जिनका आपको उपयोग करना होगा।



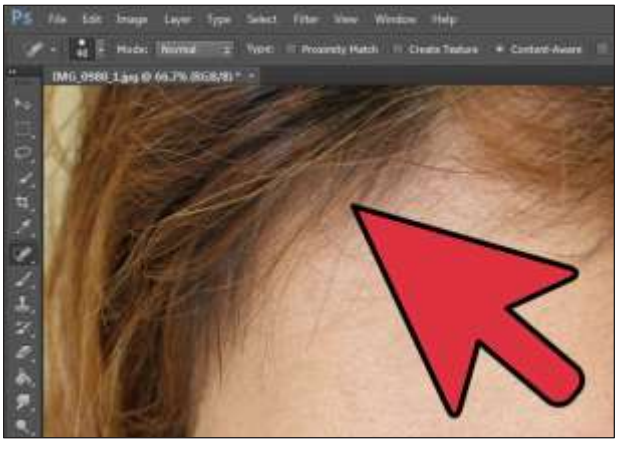
2. फ़ोटोशॉप खोलें और अपनी तस्वीर पेस्ट करें।

3. किसी भी मामले में, यह सुनिश्चित करें कि आपकी मूल पिक्चर आपके कंप्यूटर में कहीं न कहीं सेव है।

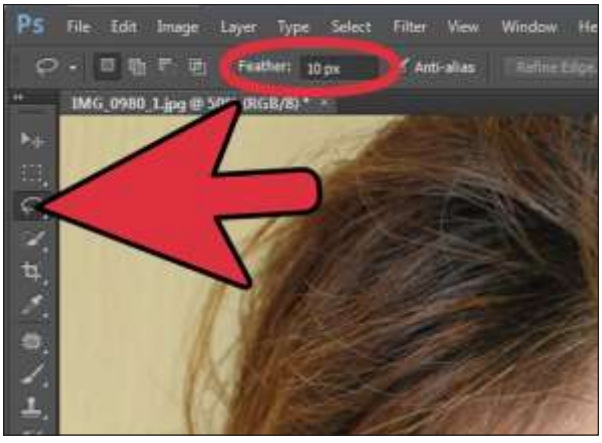


4. अपनी स्किन टोन को समान करें। इसे कुछ तरीकों से पूरा किया जा सकता है। सबसे बुनियादी सिर्फ "ऑटो-फिक्सिंग" है। यदि आप फ़ोटोशॉप के साथ अधिक अनुभवी हैं, तो वैकल्पिक तरीके हैं। आप यहां जो करने की कोशिश कर रहे हैं, वह है चमक और लालिमा से छुटकारा पाना।

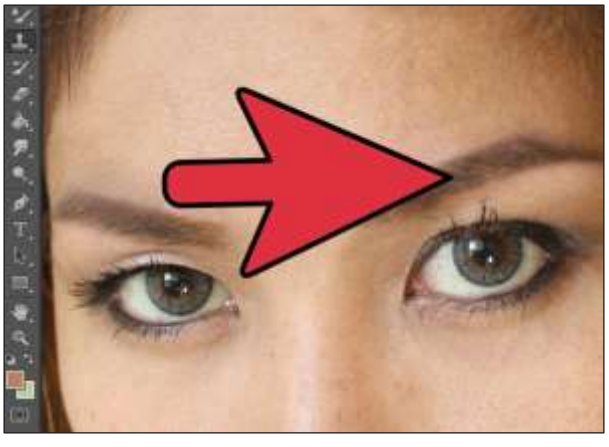
5. क्लोन स्टैम्प टूल को पकड़ें, जहां त्वचा पिंपल के पास अच्छी लगती है, वहां आल्ट को हिट करें और फिर पिंपल के ऊपर ड्रॉ करें। जितना हो सके आप सभी पिंपल्स को ठीक करें।



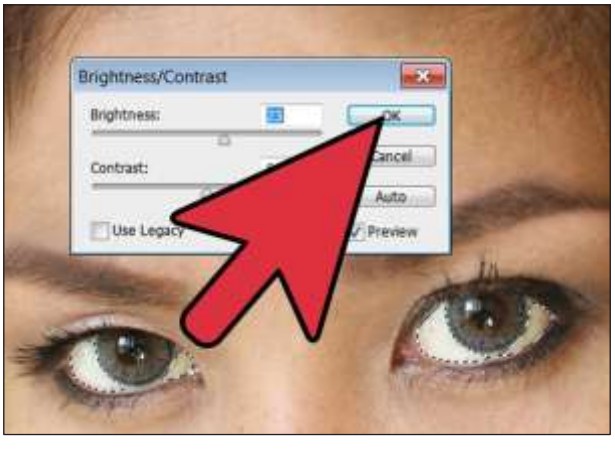
6. चेहरे पर उड़ने वाले बालों के साथ प्रक्रिया को दोहराएं। यदि वे पलकों या भौहें के ऊपर हैं, तो उनसे छुटकारा पाना काफी मुश्किल है, तो केवल उन्हें वहां छोड़ दें- कोई भी नोटिस नहीं करेगा।



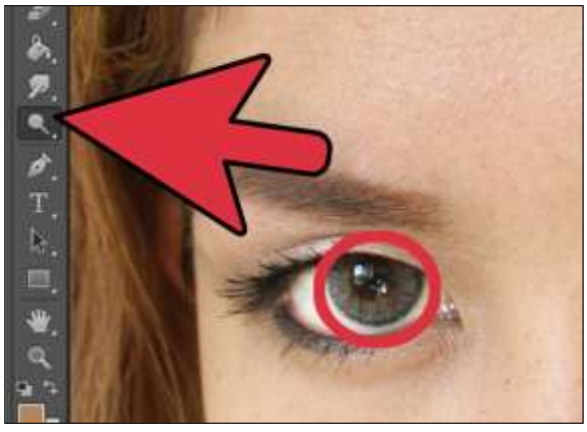
7. अपना फ्री सिलेक्शन टूल लें और अपनी इमेज के आधार पर इसे 10-50px से कहीं भी फेदर दें। अपने माथे, अपनी नाक, गाल और ठोड़ी के ऊपर का चयन करें। फ़िल्टर पर जाएं - ब्लर - गॉशियन ब्लर। अपने चयन को ब्लर करें ताकि त्वचा पूरी तरह से चिकनी दिखे, लेकिन बहुत अधिक न करें कि यह वास्तविक ही न दिखे। इसके साथ चारों ओर थोड़ा खेलें! यदि आपके पास फ्रेकल्स हैं, तो उनका चयन न करें।



8. पिंपल और फ्लाइअवेज़ से छुटकारा पाने वाली समान विधि के साथ किसी भी अतिरिक्त भौं के बालों को प्लक करें।



9. आंखों को सफेद करें: अपना फ्री सिलेक्शन टूल प्राप्त करें और इसे अपनी इमेज के आधार पर 1-5px तक फेदर करें। दोनों आंखों के सफेद भाग को चुनें। उज्ज्वल / कंट्रास्ट पर जाएं और उन्हें उज्ज्वल करें।



10. अब हम परितारिका करेंगे: अपने बर्न टूल को लें और अपनी आंख के रंगीन हिस्से के बाहर बर्न करें। डॉज उपकरण लें और आंतरिक भाग को डॉज करें, काले रंग की रूपरेखा (लेकिन इसे छूएं नहीं)। यदि आप रंग बदलना चाहते हैं, तो अपने अण्डाकार चयन (सर्कल) के साथ रंगीन भाग का चयन करें और एक नई परत खोलें। इसे मनचाहे रंग से भरें। लेयर सेटिंग के साथ प्रयोग करें - सॉफ्ट लाइट, ओवरले, जो भी आप चाहते हैं।

11. दांतों को सफ़ेद करने के लिए, बहुत सावधान रहें! आप कभी भी इसे काले और सफेद नहीं बनाना चाहते हैं, नहीं तो यह भयानक दिखेगा। यह एक बहुत ही शौकिया गलती है। यद्यपि इसके लिए यूट्यूब पर कुछ अच्छे ट्यूटोरियल मौजूद हैं।

12. सभी को अपनी सुंदरता को दिखाने के लिए ऑनलाइन प्रकाशित करें।

3

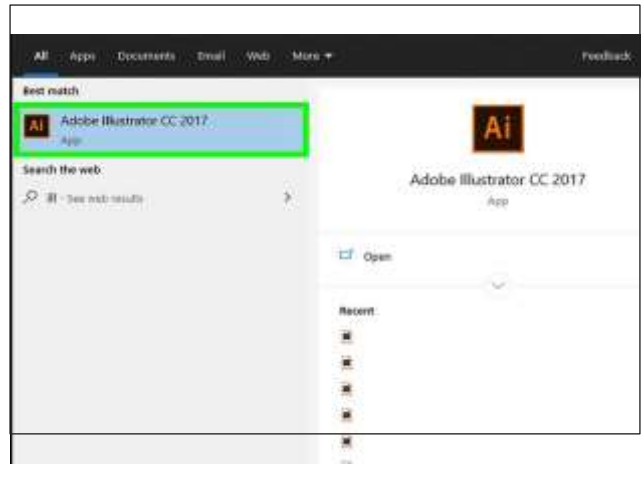
इलस्ट्रेटर का उपयोग करके ग्राफिक डिजाइनिंग

एडोब इलस्ट्रेटर इमेजों को इंपोर्ट करता है और इसका उपयोग विभिन्न डिजिटल और मुद्रित इमेज बनाने के लिए किया जा सकता है। इनमें चार्ट, आरेख, ग्राफ़, लोगो और इलस्ट्रेशन शामिल हैं। इसके कुछ उपकरण पेंटब्रश टूल, मेश टूल, लासो टूल आदि हैं। इस अध्याय में विस्तार से चर्चा की गई है, जो एडोब इलस्ट्रेटर के साथ जुड़े इन विभिन्न उपकरणों के बारे में है।

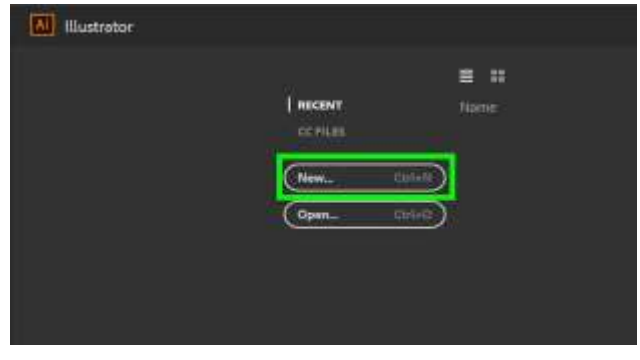
एडोब इलस्ट्रेटर का उपयोग कैसे करें

एडोब इलस्ट्रेटर एक प्रीमियम एप्लिकेशन है जिसका उपयोग प्रिंट या वेब के लिए वेक्टर ग्राफिक्स बनाने के लिए किया जाता है। एक साथी उत्पाद के रूप में एडोब फोटोशॉप के साथ विकसित किया गया है, इलस्ट्रेटर लोगो, ग्राफिक्स, कॉमिक्स, फोंट और बहुत कुछ बनाने के लिए मानक है।

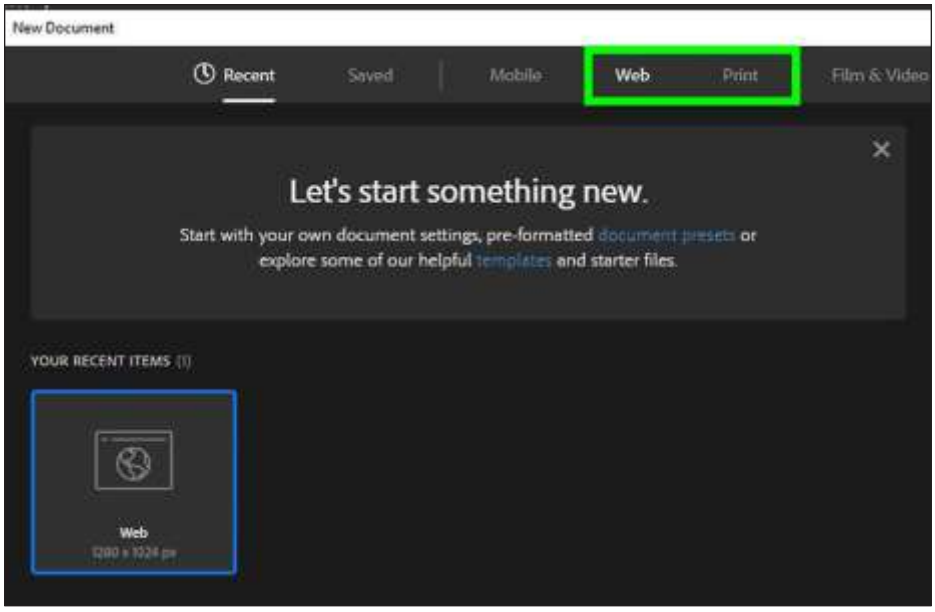
तरीका 1. एक परियोजना का निर्माण करना



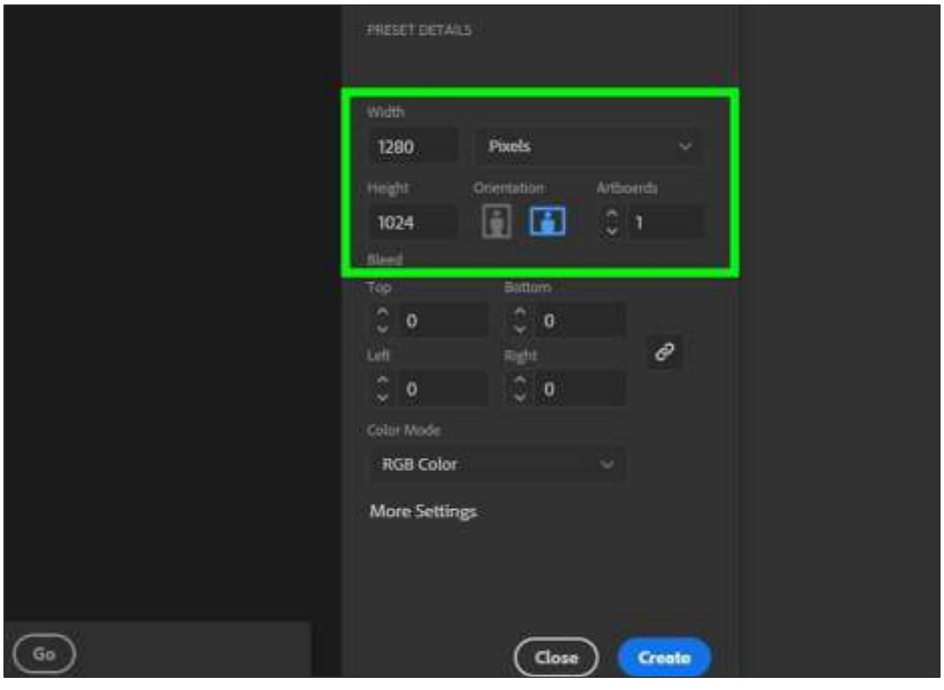
1. एडोब इलस्ट्रेटर खोलें। आप इसे अपने विंडोज स्टार्ट मेन्यू या अपने मैक एप्लीकेशन फोल्डर में पाएंगे।



2. क्रिएट न्यू पर क्लिक करें। यदि आपको यह विकल्प दिखाई नहीं देता है, तो आप अपनी नई परियोजना बनाने के लिए Ctrl + N (विंडोज) या ⌘ Cmd + N (मैक) दबा सकते हैं।

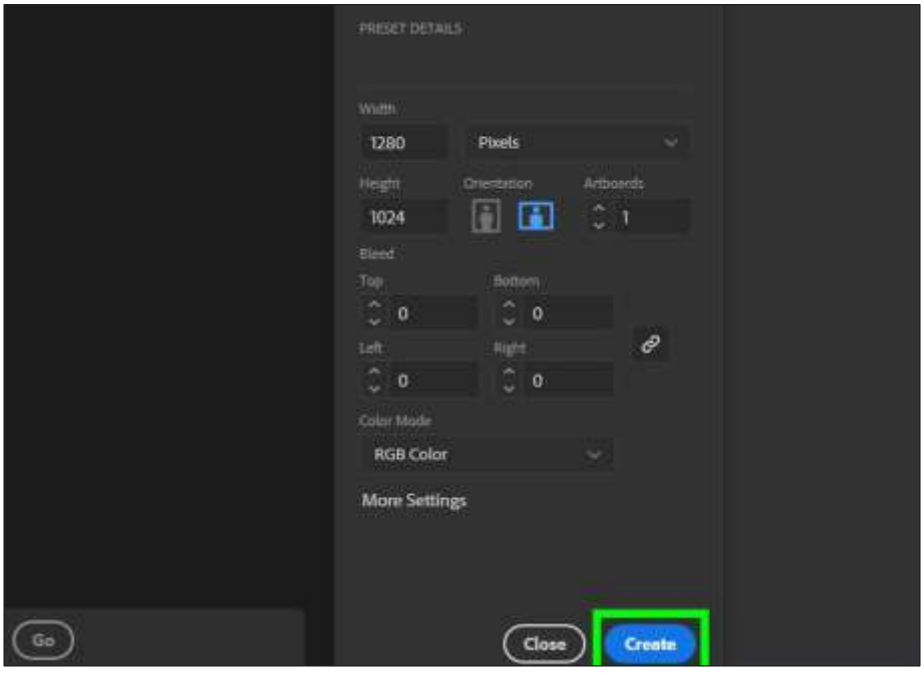


3. प्रिंट या वेब टैब का चयन करें। यदि आप अपनी रचना का प्रिंट आउट लेने की योजना बना रहे हैं, तो नए डॉक्यूमेंट विंडो के शीर्ष पर प्रिंट करें पर क्लिक करें। यदि आप ऑनलाइन ग्राफिक का उपयोग करना चाहते हैं, तो वेब का चयन करें।



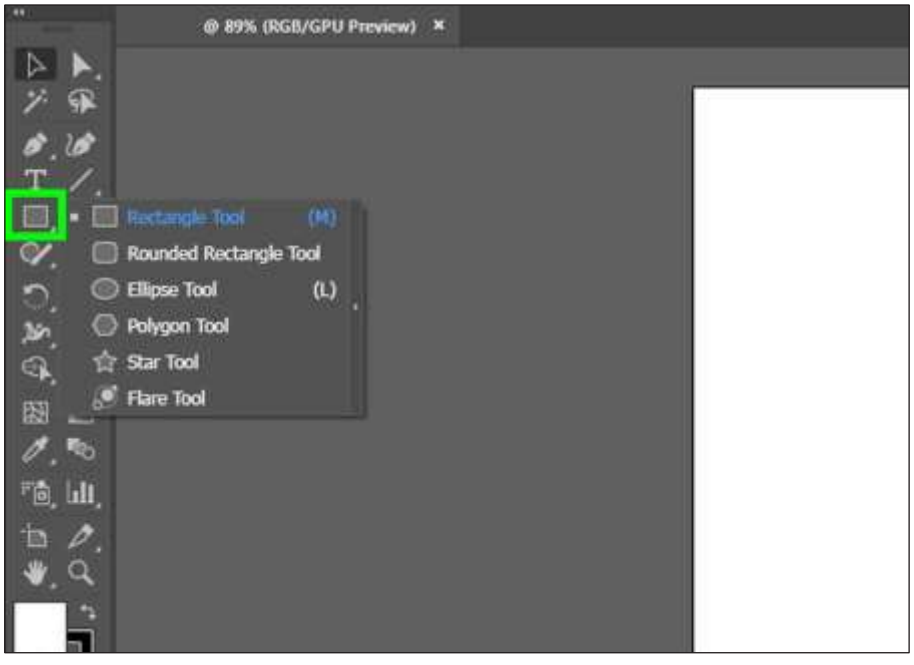
4. एक डॉक्यूमेंट आकार चुनें। कई पूर्व निर्धारित डॉक्यूमेंट आकार हैं जिनमें से चयन करना होता है। आपके पास सही पैनल में मानों को समायोजित करके कस्टम-साइज के कैनवास बनाने का विकल्प भी होता है।

- डॉक्यूमेंट के आकार, रिज़ॉल्यूशन, अभिविन्यास और रंग मोड के सभी अनुकूलन विकल्प राइट कॉलम में होते हैं।
- यदि आप एक मुद्रित डॉक्यूमेंट के लिए एक रिज़ॉल्यूशन निर्दिष्ट करना चाहते हैं, तो उस रिज़ॉल्यूशन को राइट पैनल में "रैस्टर इफेक्ट्स" मेन्यू से चुनें।



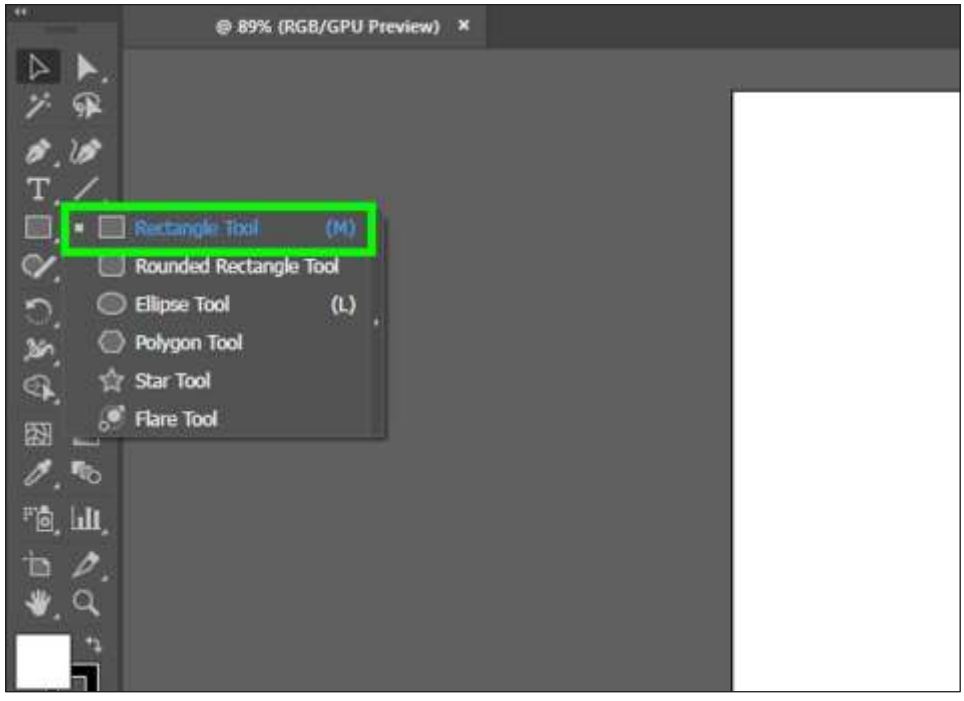
5. नया डॉक्यूमेंट खोलने के लिए क्रिएट पर क्लिक करें। अब जब आपने एक डॉक्यूमेंट बनाया है, तो आप इलस्ट्रेटर के सबसे सामान्य उपकरण जान सकते हैं।

तरीका 2. आकृतियां ड्रॉ करना

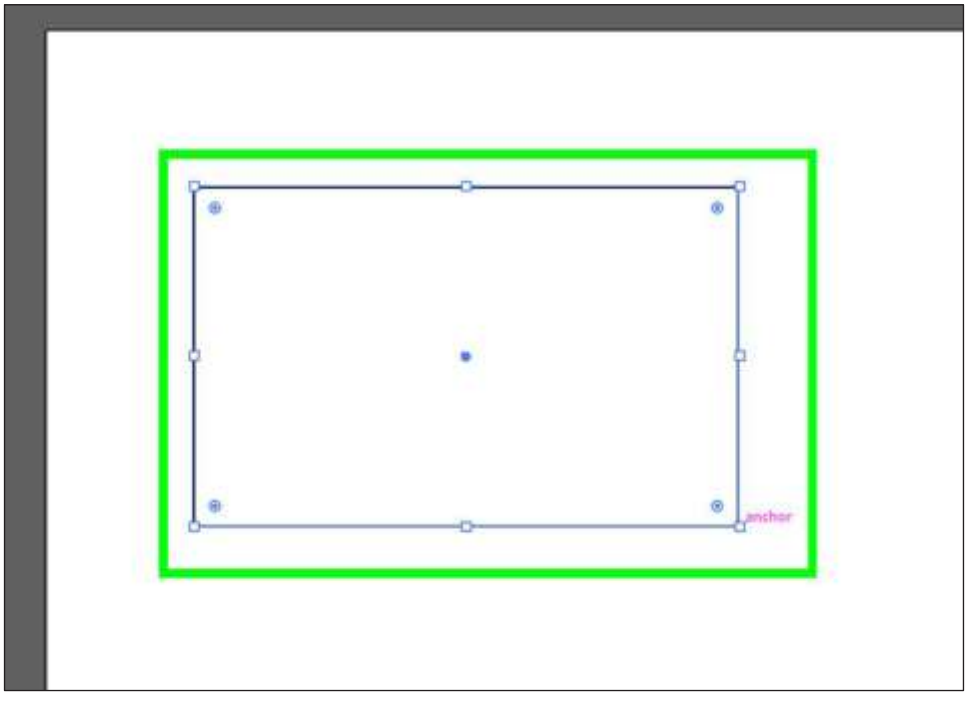


1. शेप टूल पर क्लिक करें और होल्ड करें। यह टूलबार में आयत है जो स्क्रीन के बाईं ओर चलता है। विभिन्न शेप्स का एक मेन्यू दिखाई देगा।

- विभिन्न शेप टूल के बीच स्विच करते समय प्रत्येक बार इस चरण को दोहराएं।

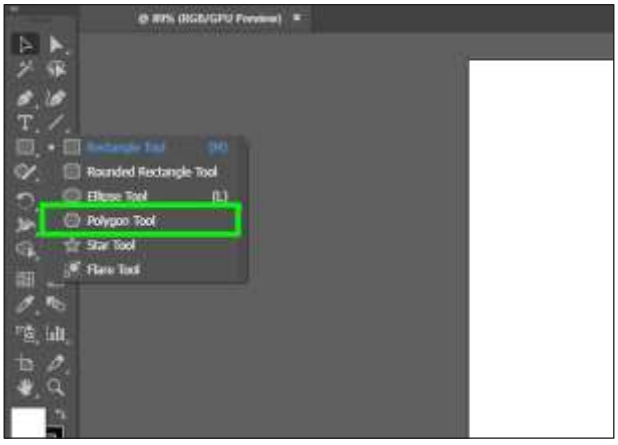


2. रेकटेंगल टूल पर क्लिक करें। यह एक उपकरण का चयन करता है जो आपको वर्गों और आयतों को ड्रॉ करने की अनुमति देता है।



3. कैनवास पर माउस क्लिक करें और किसी भी दिशा में ड्रैग करें। ड्रैग करने पर आपकी आपकी आयताकार शेप दिखाई देगी।

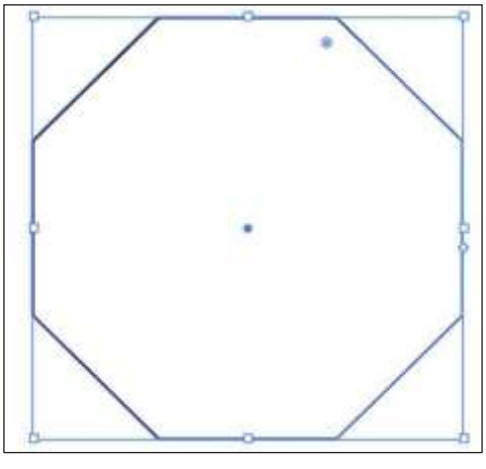
- यदि आप एक उचित वर्ग खींचना चाहते हैं, तो तब तक ड्रैग करें, जब तक कि आप गुलाबी रंग की रेखा को आरेख से पार जाते हुए न देख लें- इस रेखा से संकेत मिलता है कि वर्ग सभी साइड से बराबर है।



4. शेप टूल पर क्लिक करें और होल्ड करें और पॉलिगन टूल को चुनें। यह उपकरण आपको उन पक्षों की संख्या निर्दिष्ट करने देता है जो आप चाहते हैं कि आपकी शेप में हो।

5. साइड की संख्या को डालने के लिए कैनवास पर एक बार क्लिक करें। कैनवास पर क्लिक करने से एक डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा। आप अपने आकार के लिए निर्दिष्ट साइड की संख्या दर्ज कर सकते हैं।

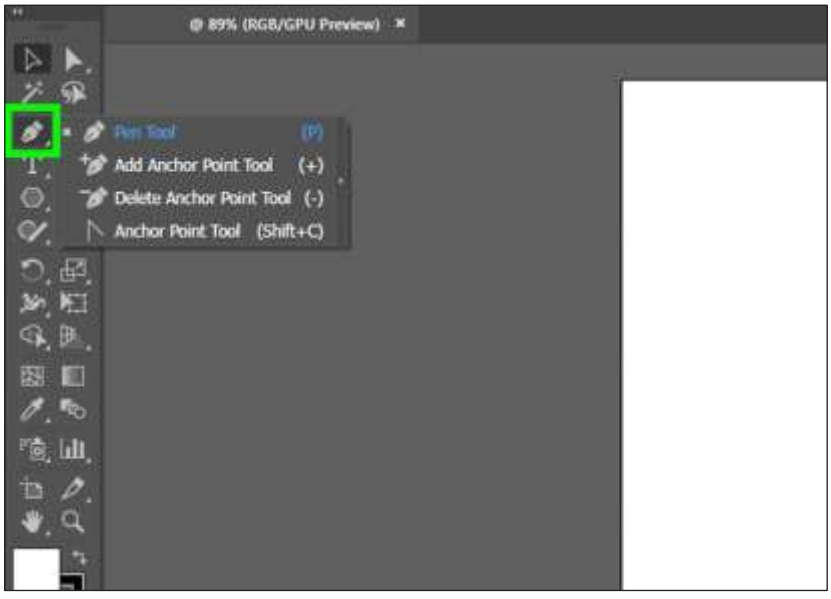
- उदाहरण के लिए, यदि आप एक ऑक्टेगन ड्रॉ करना चाहते हैं, तो 8 दर्ज करें।



6. अपनी शेप को ड्रॉ करने के लिए कैनवास पर क्लिक करें और ड्रैग करें। जैसा कि आपने रेक्टेंगल के साथ किया था, वैसे ही तब तक बाहर की ओर ड्रैग करें जब तक कि आप शेप को वांछित आकार का नहीं बना लेते।

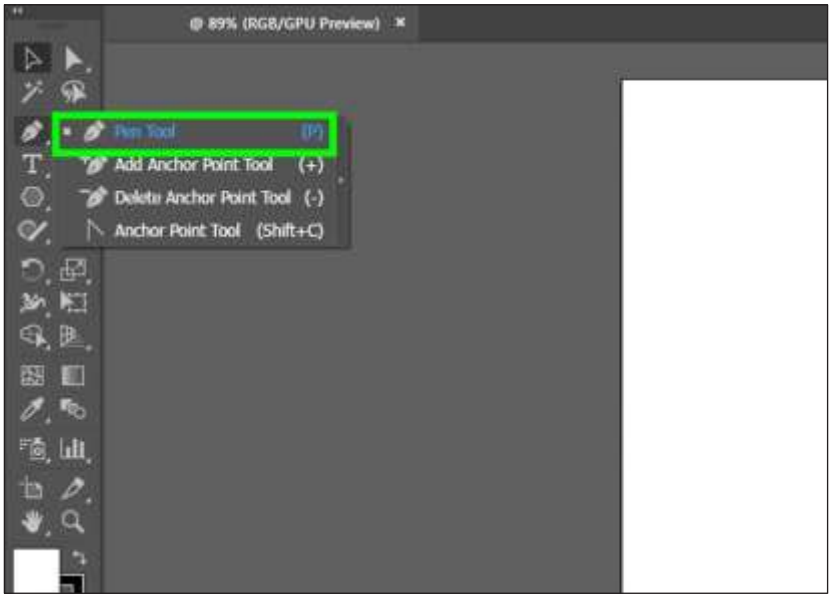
- आप इस मेन्यू के साथ सर्कल और स्टार भी बना सकते हैं, ठीक उसी तरह जैसे आपने रेक्टेंगल और पॉलिगॉन के साथ किया था।

तरीका 3. सीधी और घुमावदार लाइनें ड्रॉ करना



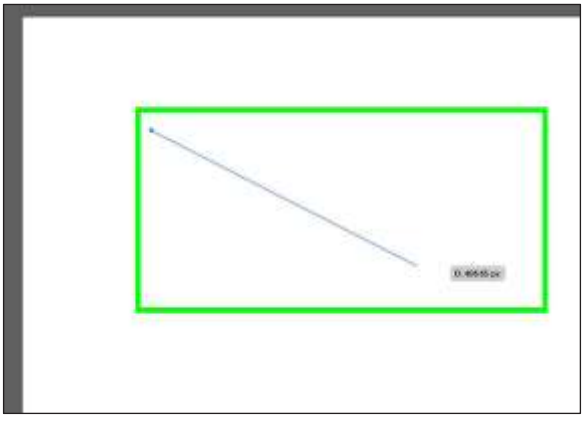
1. और टूलबार पर पेन टूल को क्लिक करें और पकड़े रखें। यह बटन है जो स्क्रीन के दाईं ओर पेन की तरह दिखता है। विभिन्न पेन टूल विकल्पों की एक सूची दिखाई देगी।

- सीधी या घुमावदार लाइनों का उपयोग करके पाथ बनाने के लिए पेन टूल का उपयोग किया जा सकता है। वास्तविक पेन (या डिजिटल पेंटब्रश टूल) का उपयोग करने के विपरीत, आप एंकर पॉइंट्स से जुड़े अलग-अलग सेगमेंट बनाकर पेन टूल के साथ लाइन और कर्व्स बनाएंगे।



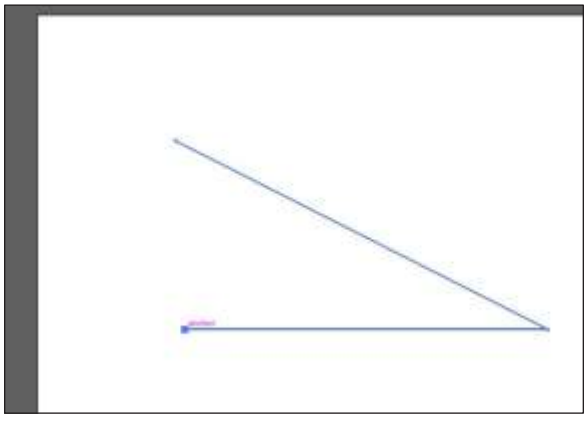
2. पेन टूल पर क्लिक करें। यह टूल मेन्यू में पहला विकल्प होना चाहिए।

3. जहां से आप लाइन को शुरू करना चाहते हैं, वहीं पर माउस पर क्लिक करें। हम सीधी लाइनों की एक श्रृंखला बनाकर शुरुआत करेंगे। यह कैनवास पर एक एंकर पॉइंट (जो एक छोटे डॉट या चौकोर जैसा दिखता है) जोड़ता है। माउस को उस तरह न ड्रैग करें जैसे आप वास्तव में ड्रॉ कर रहे हैं, केवल एक बार क्लिक करें।

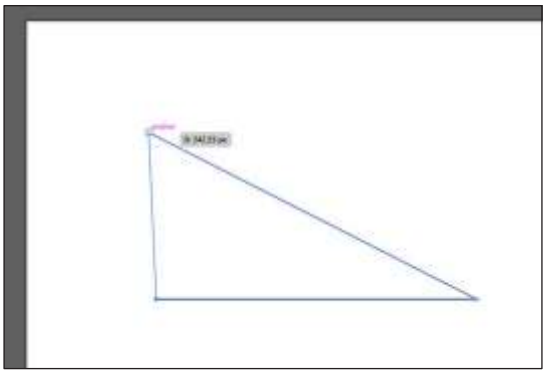


4. जहां आप लाइन सेग्मेंट को समाप्त करना चाहते हैं, वहां पर माउस को क्लिक करें। अब लाइन सेगमेंट दिखाई देगा।

- यदि आप सेग्मेंट के चारों ओर दिशात्मक लाइनें देखते हैं, तो इसका मतलब है कि आपने गलती से एक नए एंकर बिंदु पर क्लिक करने के बजाय टूल को ड्रैग कर दिया है।



5. अतिरिक्त सेग्मेंट जोड़ने के लिए अतिरिक्त एंकर पॉइंट पर क्लिक करें। सबसे हाल का एंकर पॉइंट क्लिक करने आपको एक भरे हुए वर्ग के रूप में दिखता है, जबकि पिछले पॉइंट खोखले होते हैं।

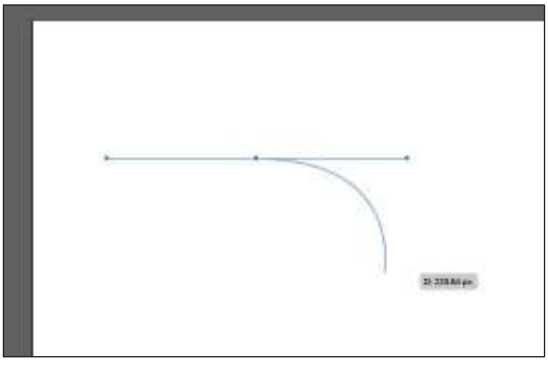


6. पाथ को बंद करें (या इसे खुला छोड़ दें)। जब आप किसी विशेष लाइन या शेप को समाप्त कर लेते हैं, तो आपके पास अगले अभ्यास पर आगे बढ़ने के लिए कुछ विकल्प होते हैं:

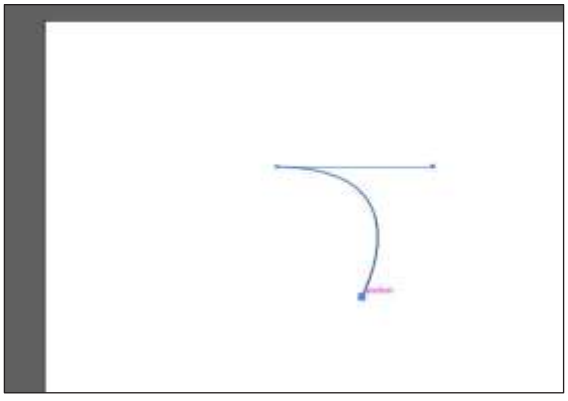
- यदि आप एक बंद आकार बनाना चाहते हैं, तो आपके द्वारा बनाए गए पहले एंकक पॉइंट पर माउस कर्सर को घुमाएं, फिर पेन के पॉइंटर के बगल में दिखाई देने वाले छोटे डॉट पर क्लिक करें। इस आकृति को तब चुना जा सकता है और उसी तरह से संपादित किया जा सकता है जिस तरह से आप शेप टूल के साथ बनाई गई आकृति के साथ काम करेंगे।

- यदि आप पाथ को बंद नहीं करना चाहते हैं, तो केवल एक अलग टूल चुनें या Ctrl (पीसी) या ⌘ Cmd दबाएं (मैक) के रूप में आप कैनवास के एक खाली हिस्से पर क्लिक करें।

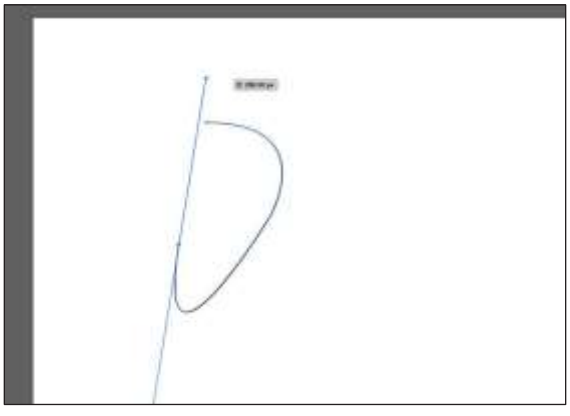
7. घुमावदार लाइन शुरू करने के लिए एक नए पॉइंट पर क्लिक करें और पकड़ें रखें। यदि आपने पेन टूल का चयन रद्द कर दिया है, तो वापस जाएं और पहले इसे फिर से चुनें। कैनवास पर क्लिक करने के बाद माउस से अपनी उंगली न उठाएं।



8. कर्व के स्लोप को सेट करने के लिए कर्सर को ड्रैग करें। ऐसा करने के लिए, केवल उस दिशा में खींचें, जिसमें आप इस लाइन सेग्मेंट को कर्व देना चाहते हैं। एक बार स्लोप सेट होने पर माउस कर्सर से अपनी उंगली उठाएं।

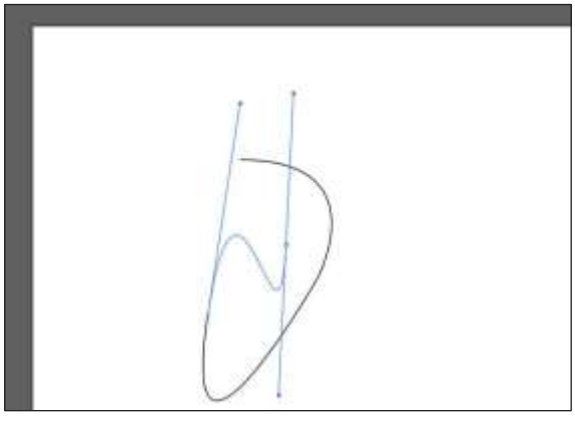


9. सेग्मेंट के वांछित पॉइंट पर क्लिक करें और पकड़े रखें। अभी अपना हाथ न हिलाएं।

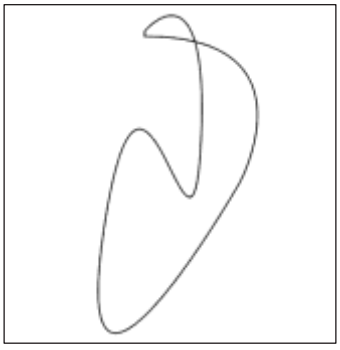


10. सी या एस के आकार का कर्व बनाएं। कर्सर को ड्रैग करने की दिशा उस कर्व के प्रकार पर निर्भर करती है जिसे आप बनाना चाहते हैं:

- सी-आकार कर्व (एक आर्क) बनाने के लिए पिछली लाइन के विपरीत दिशा में कर्सर को ड्रैग करें।
- एस के आकार का कर्व बनाने के लिए पिछली पंक्ति की समान दिशा में ड्रैग करें।



11. अतिरिक्त कर्व्ड सेग्मेंट जोड़ें। अगला सेग्मेंट जोड़ने के लिए एक नए पॉइंट पर क्लिक करें और दबाए रखें, फिर इच्छित स्लोप की दिशा में ड्रैग करें, जैसा कि आपने पहले किया था। जब तक आप पाथ के साथ समाप्त नहीं हो जाते, तब तक कर्व्ड सेग्मेंट्स को जोड़ना जारी रखें।

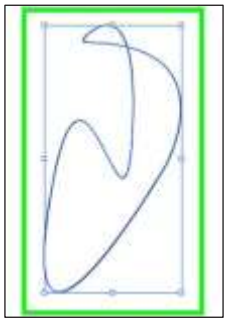


12. पाथ को बंद करें (या इसे खुला छोड़ दें)। जैसा कि आपने सीधे सेग्मेंट्स के साथ किया था, आप पाथ को बंद कर सकते हैं या इसे खुला छोड़ सकते हैं।

तरीका 4. शेप्स और ओब्जेक्ट्स का संपादन करना

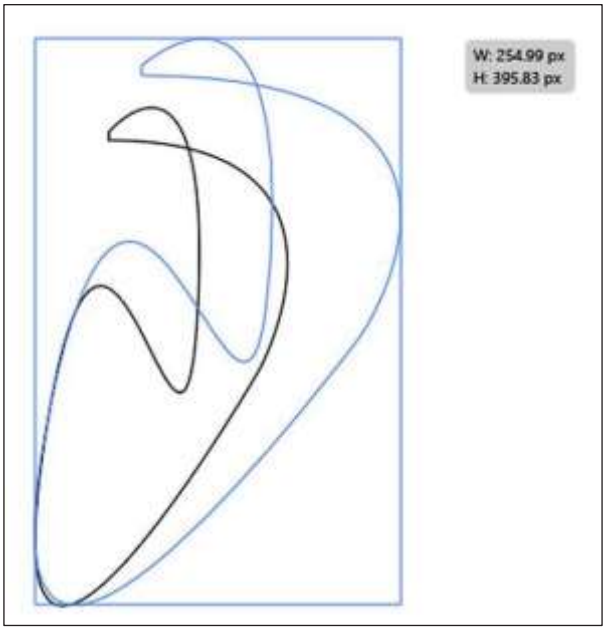
1. सिलेक्शन टूल पर क्लिक करें। यह टूलबार के शीर्ष पर तीर है जो कार्यक्षेत्र के बाईं ओर चलता है। यह वह उपकरण है जिसका उपयोग आपको तब करना होगा जब आप कैनवास पर मौजूदा वस्तुओं का चयन और उनमें बदलाव करना चाहते हैं।

- आप अपने डॉक्यूमेंट में जोड़े गए आकृतियों, लाइनों और टेक्स्ट में बदलाव करने के लिए इस पद्धति का उपयोग कर सकते हैं।



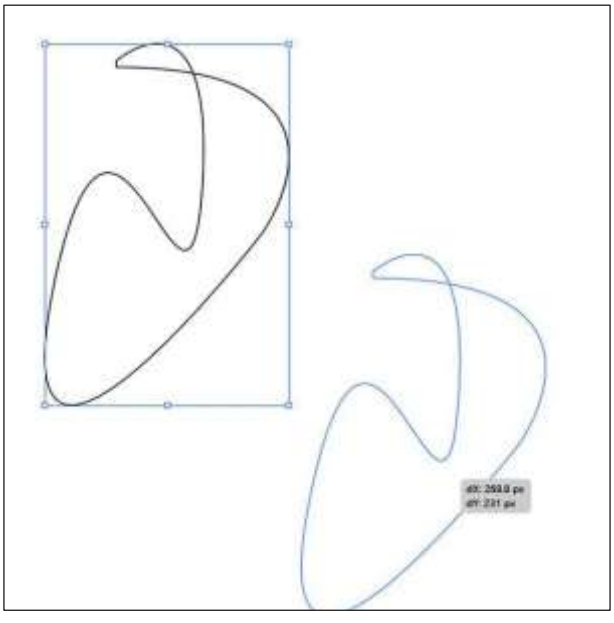
2. उस ऑब्जेक्ट पर क्लिक करें जिसे आप संपादित करना चाहते हैं। एक वस्तु का चयन एक हैंडल्ड बॉर्डर के साथ इसे घेर लेगा।

- एक बार में कई ऑब्जेक्ट चुनने के लिए, प्रत्येक ऑब्जेक्ट पर क्लिक करते समय ⇧ Shift बटन दबाए रखें।



3. किसी भी बाहरी हैंडल को वांछित आकार में ड्रैग करें। किसी हैंडल को ड्रैग करने से उस दिशा में ऑब्जेक्ट का आकार विस्तारित (या सिकुड़ता) होगा।

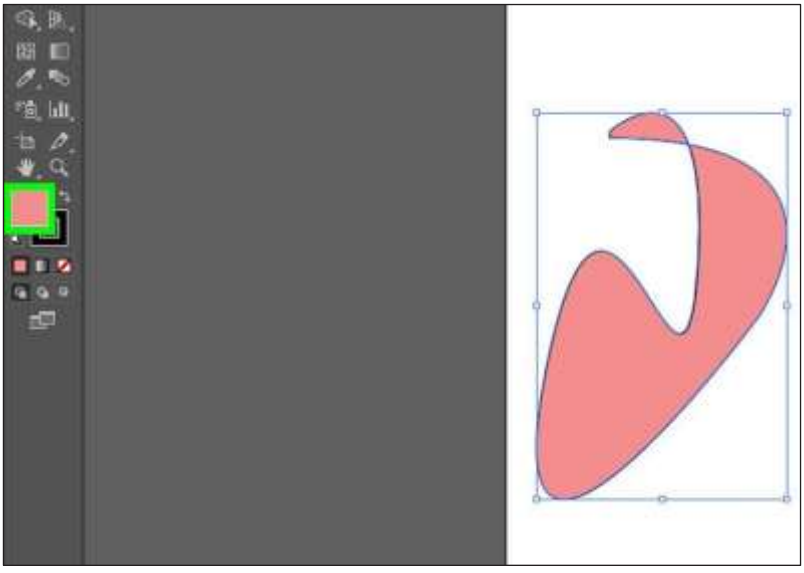
- यदि आप वास्तविक आकार बदलने से बचना चाहते हैं, तो अनुपात को कम करने के लिए ⇧ Shift बटन दबाएं।



4. इसे स्थानांतरित करने के लिए केंद्र बिंदु से एक ऑब्जेक्ट को ड्रैग करें। किसी ऑब्जेक्ट को स्थानांतरित करने का यह सबसे बुनियादी तरीका है। आप चाहें तो अपने कीबोर्ड की एरो कीज़ का भी इस्तेमाल कर सकते हैं।

- किसी विशिष्ट दूरी से चयनित ऑब्जेक्ट को स्थानांतरित करने के लिए, ऑब्जेक्ट मेन्यू पर क्लिक करें, ट्रांसफॉर्म पर क्लिक करें और फिर डायलॉग को लाने के लिए मूव पर क्लिक करें। अपनी इच्छित स्थिति दर्ज करें और ओके पर क्लिक करें।
- कटिंग और पेस्टिंग अन्य विकल्प है। शीर्ष पर एडिट मेन्यू पर क्लिक करें और चयनित ऑब्जेक्ट को हटाने के लिए कट का चयन करें और इसे अपने क्लिपबोर्ड पर कॉपी करें।

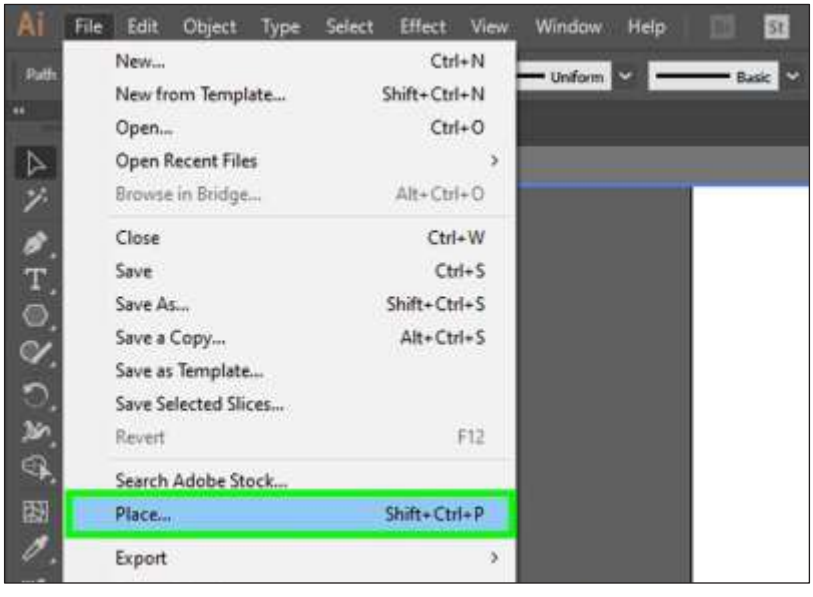
फिर, एडिट मेन्यू पर क्लिक करें और इसे डॉक्यूमेंट में वापस डालने के लिए पेस्ट का चयन करें।



5. किसी चयनित ऑब्जेक्ट में रंग जोड़ें। रंग पैलेट को ऊपर लाने के लिए प्रोपर्टीज़ पैनल में (आमतौर पर कार्यक्षेत्र के निचले-दाएं कोने पर) फिल बॉक्स पर डबल-क्लिक करें, फिर चयनित ऑब्जेक्ट को भरने के लिए वांछित रंग पर क्लिक करें।

- चयनित ऑब्जेक्ट के आसपास की रूपरेखा का रंग बदलने के लिए, प्रोपर्टीज़ पैनल में स्ट्रोक बॉक्स पर डबल-क्लिक करें, फिर एक रंग चुनें।

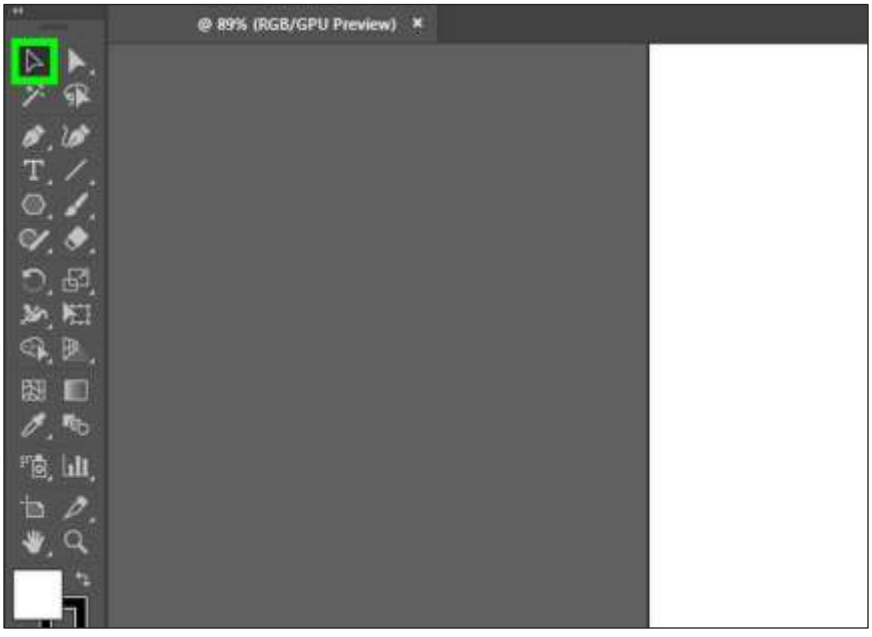
तरीका 5. एक इमेज को ट्रेस करना



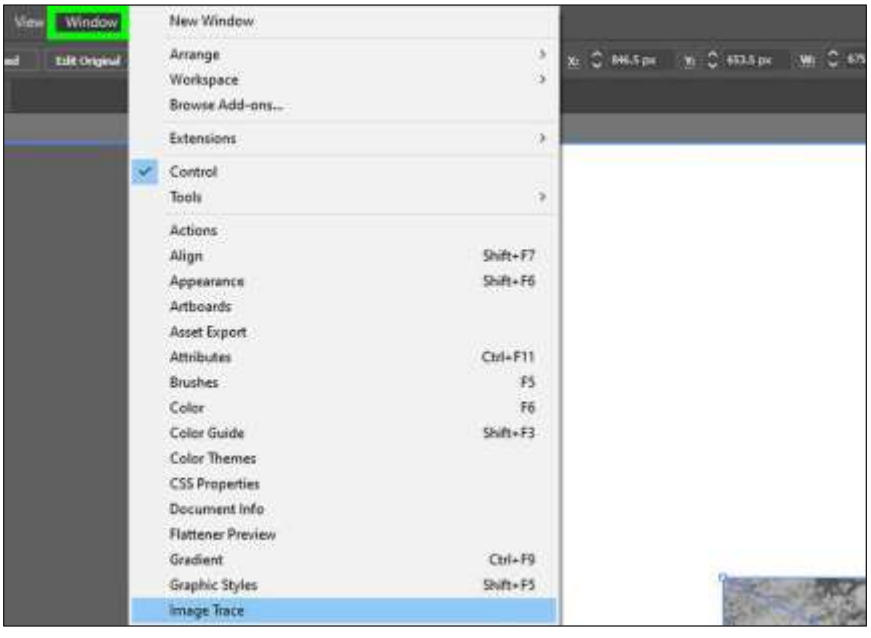
1. वेक्टर की जाने वाली इमेज को इंपोर्ट करें। इलस्ट्रेटर के लिए सबसे आम उपयोगों में से एक अन्य अनुप्रयोगों (जैसे कि हाथ से तैयार की गई कलाकृति है जिसे स्कैन किया गया है या फ़ोटोशॉप में बनाई गई रचनाएं) से इमेजों के आधार पर वेक्टर इमेजों का निर्माण होता है।

वेक्टर इमेजों को इमेज को विकृत किए बिना किसी भी आकार में बढ़ाया जा सकता है, जो मुद्रित सामग्री के लिए उन्हें महान बनाता है। एक इमेज को इंपोर्ट करने के लिए:

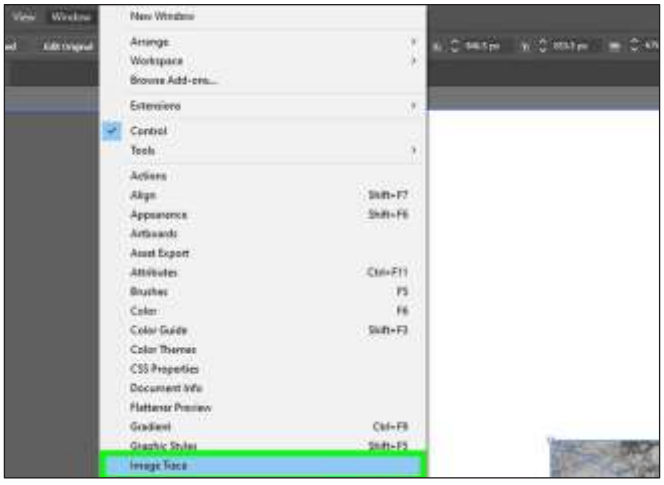
- शीर्ष पर फ़ाइल मेन्यू पर क्लिक करें।
- प्लेस पर क्लिक करें।
- उस इमेज का चयन करें जिसे आप संपादित करना चाहते हैं।



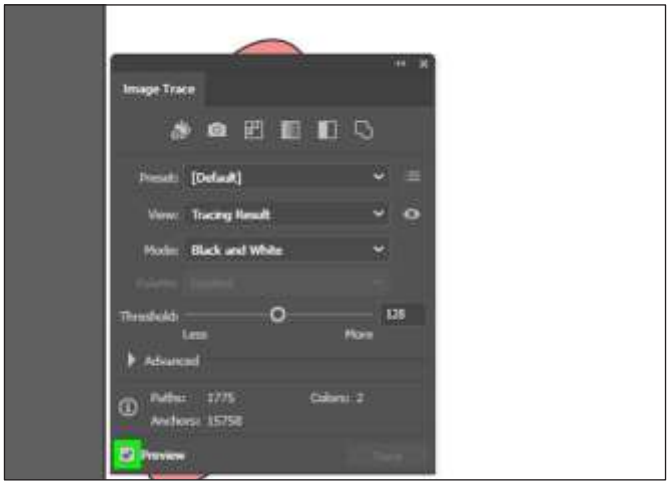
2. सिलेक्शन टूल पर क्लिक करें। यह बाएं टूलबार के शीर्ष पर एरो बटन होता है।



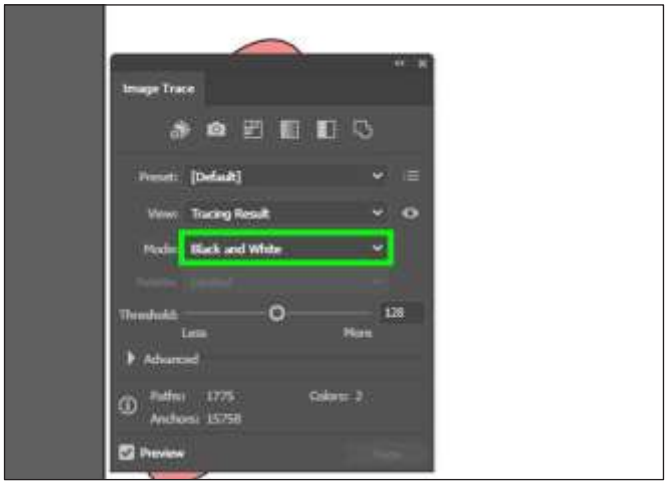
3. विंडो मेन्यू पर क्लिक करें। यह स्क्रीन (मैक) के शीर्ष पर या ऐप (पीसी) के शीर्ष पर होता है।



4. मेन्यू पर इमेज ट्रेस पर क्लिक करें। यह कार्यस्थल के लिए इमेज ट्रेस पैनल को जोड़ता है।

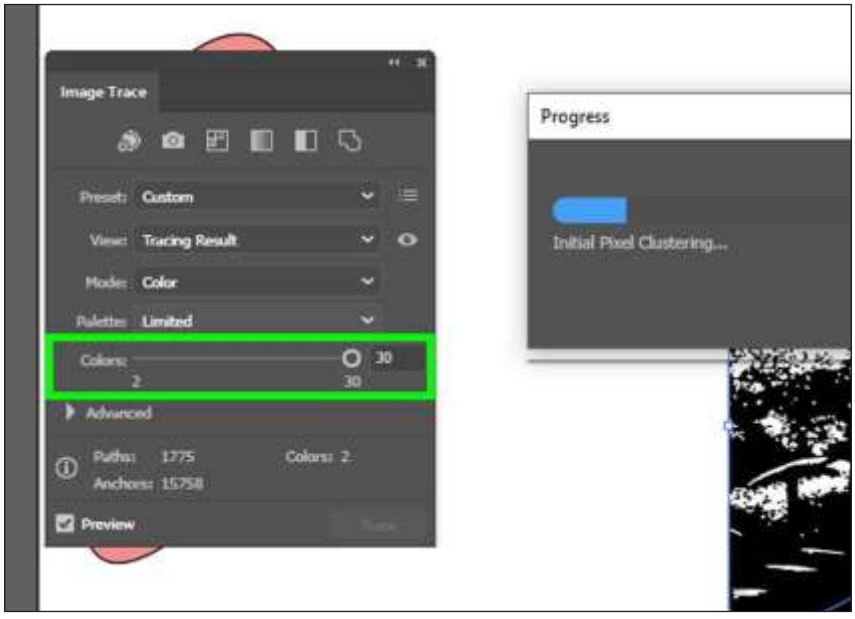


5. "प्रीव्यू" के बगल में बॉक्स को चेक करें। यह इमेज ट्रेस पैनल के निचले-बाएं कोने पर होता है।

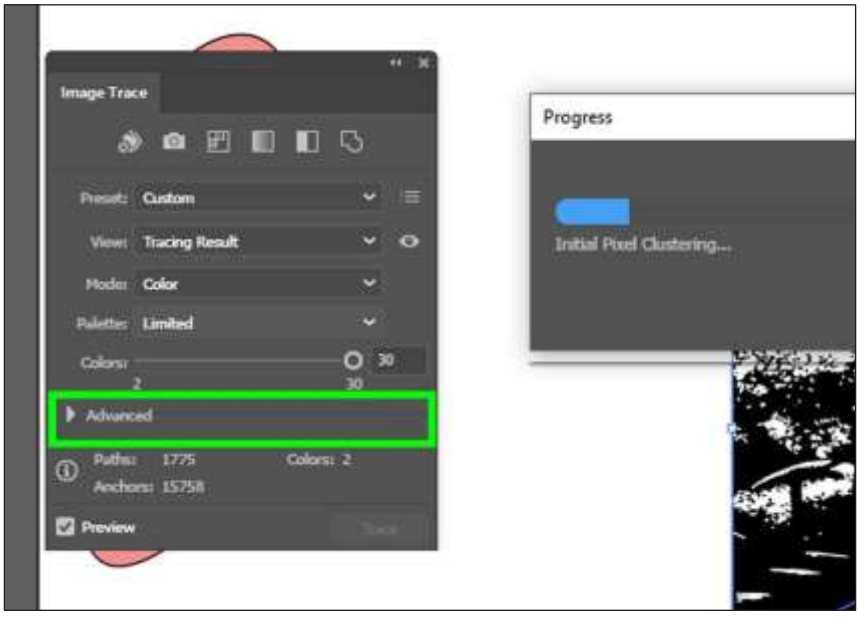


6. "मोड" मेन्यू से वांछित कलर मोड का चयन करें। यह मेन्यू भी इमेज ट्रेस पैनल में ही होता है।

- उदाहरण के लिए, यदि आपकी इमेज ब्लैक-एंड-व्हाइट में है, तो मेन्यू से ब्लैक एंड व्हाइट चुनें। अगर यह ग्रेस्केल है, ग्रेस्केल का चयन करें, आदि।

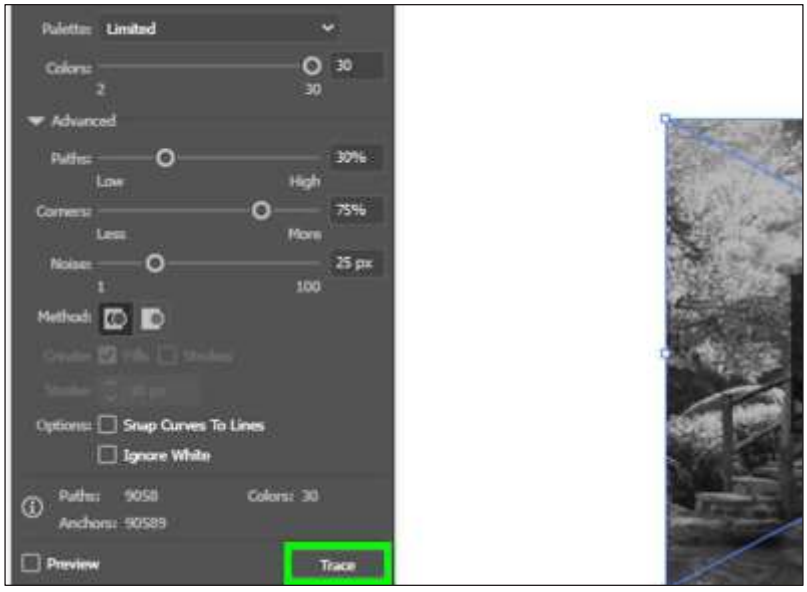


7. स्लाइडर को वांछित रंग गहराई पर ड्रैग करें। स्लाइडर को या तो कलर, ग्रेस्केल, या थ्रेसहोल्ड लेबल करेगा। प्रीव्यू आपको परिणाम दिखाने के लिए समायोजित करेगा।

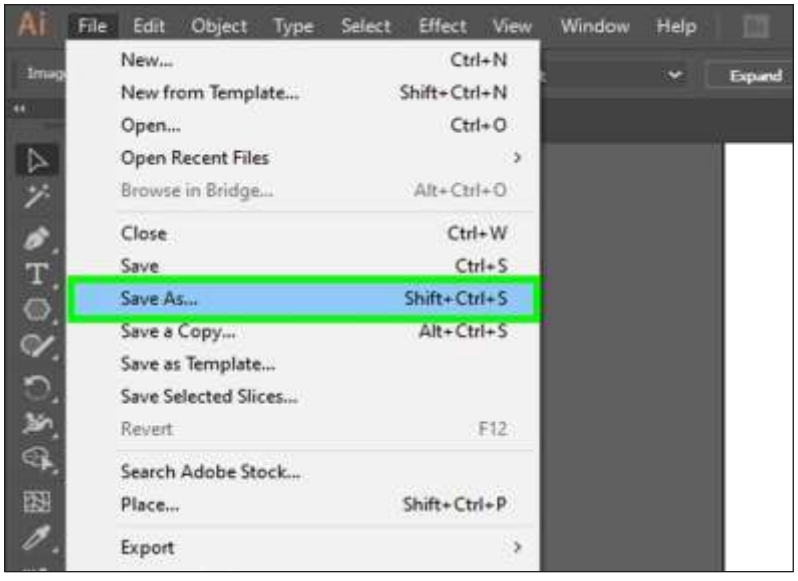


8. अन्य विकल्पों को समायोजित करने के लिए इमेज ट्रेस पैनल पर एडवांस पर क्लिक करें। इस अनुभाग में आप कर सकते हैं:

- जब तक आपकी इमेज स्पष्ट नहीं दिखती है तो "पाथ" स्लाइडर को तब तक ड्रैग करें।
- "कॉर्नर" स्लाइडर को तब तक ड्रैग करें, जब तक कि इमेज के किनारे क्रिस्प (लेकिन तेज या कसकर नहीं) हो जाते।
- फाइनल इमेज में शामिल अतिरिक्त पिक्सेल की संख्या को कम करने के लिए "नॉइज" स्लाइडर को ड्रैग करें।



9. ट्रेस पर क्लिक करें। यह इमेज ट्रेस पैनल में सबसे नीचे होता है। यह आपके द्वारा दर्ज की गई सेटिंग के आधार पर इमेज को ट्रेस करता है।

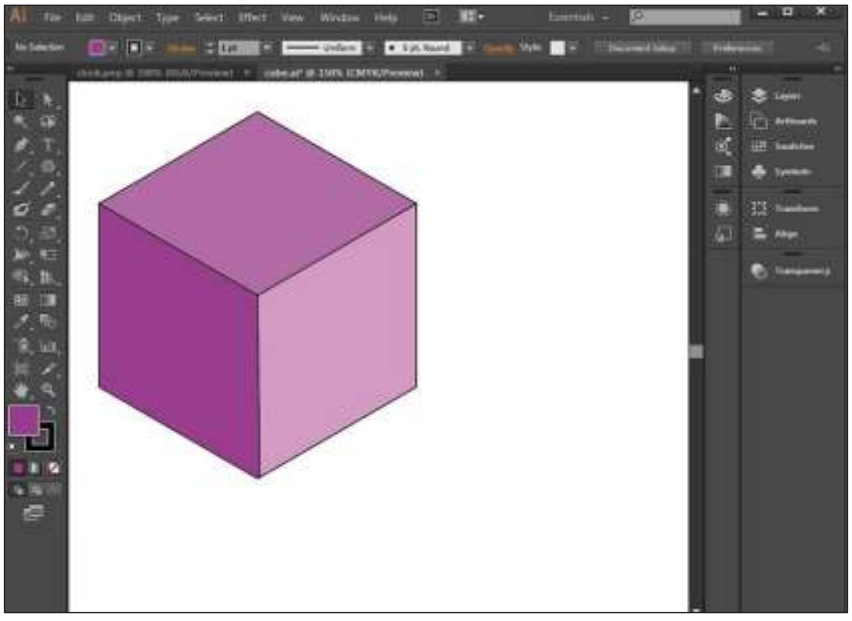


10. इमेज को वेक्टर ग्राफ़िक फ़ाइल के रूप में सेव करें। ऐसे करें:

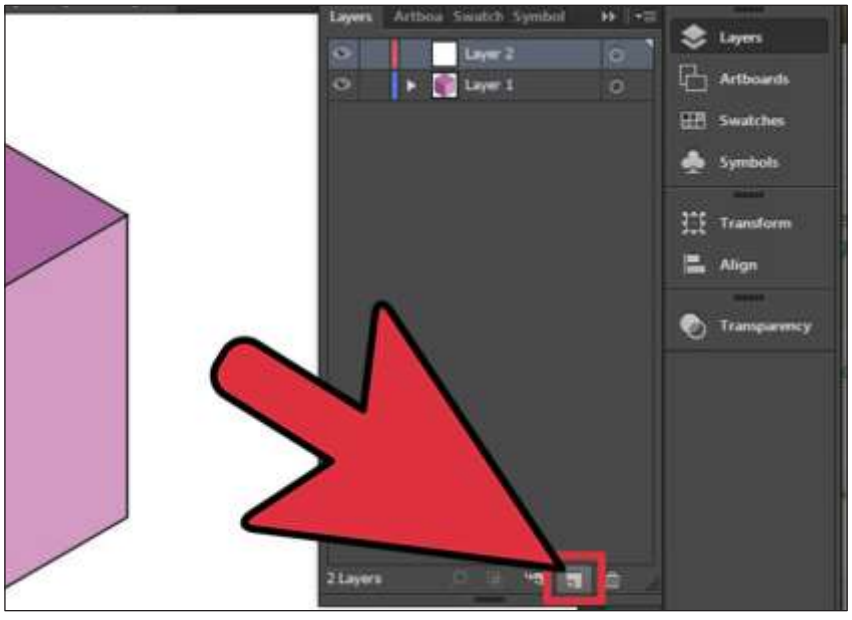
- फ़ाइल मेन्यू पर क्लिक करें।
- सेव एज पर क्लिक करें।
- सेविंग लोकेशन का चयन करें और फाइल को नाम दें।
- इलस्ट्रेटर फ़ाइल के रूप में सेव करने के लिए फ़ाइल प्रकार के रूप में इलस्ट्रेटर (* .AI) का चयन करें, या अधिक वेब-अनुकूल फॉर्मेट में वेक्टर को सेव करने के लिए एसवीजी (* .SVG) का चयन करें।
- सेव पर क्लिक करें।

एडोब इलस्ट्रेटर में पेंटब्रश टूल का उपयोग कैसे करें

कदम

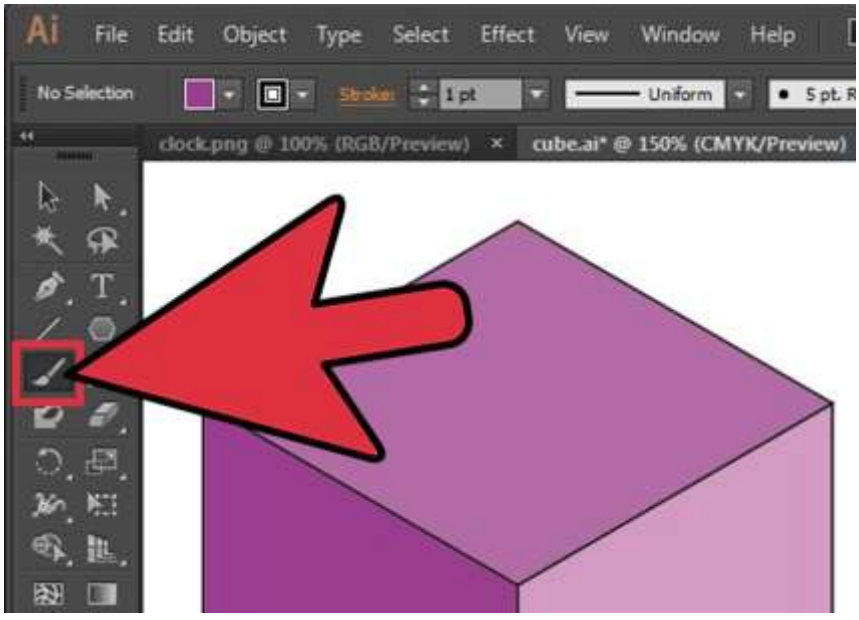


1. एक एडोब इलस्ट्रेटर डॉक्यूमेंट खोलें। जब आप पेंटब्रश टूल के साथ काम करना सीख रहे होते हैं, तो आप मौजूदा डॉक्यूमेंट का एक नया संस्करण सेव करना चाहते हैं। एक बार जब आपको इसमें महारत हासिल हो जाती है, तो आप अंतिम डॉक्यूमेंट पर, इसकी सभी विशेषताओं का उपयोग करते हुए, रंग बदलने के लिए तैयार होंगे।

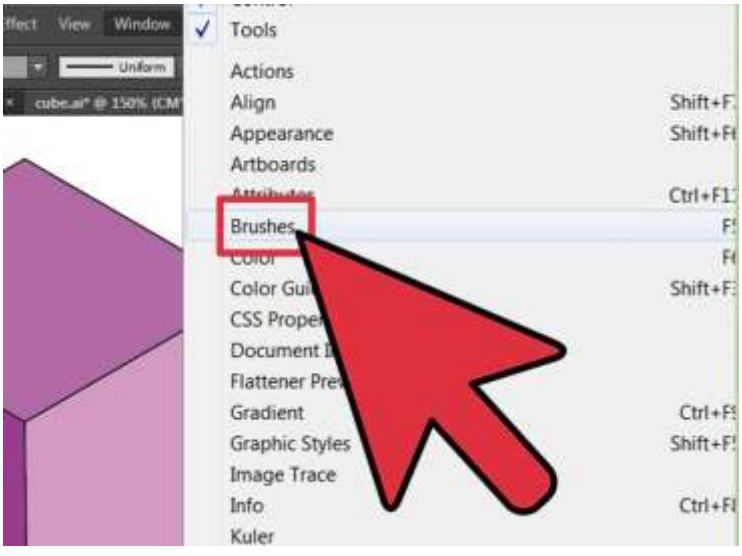


2. उस लेयर का चयन करें जिसे आप अपनी लेयर विंडो में बदलना चाहते हैं, या अपने ब्रश को चालू रखने के लिए ऑब्जेक्ट के ऊपर एक नई परत बनाएं। यह आपको ऑब्जेक्ट को स्वयं बदले बिना पेंटब्रश कार्य को बदलने की अनुमति देगा।

- आप शीर्ष क्षैतिज टूलबार पर विंडो मेन्यू पर क्लिक करके एक नई परत बना सकते हैं, और फिर बॉक्स के नीचे "न्यू लेयर" बटन पर क्लिक करें।

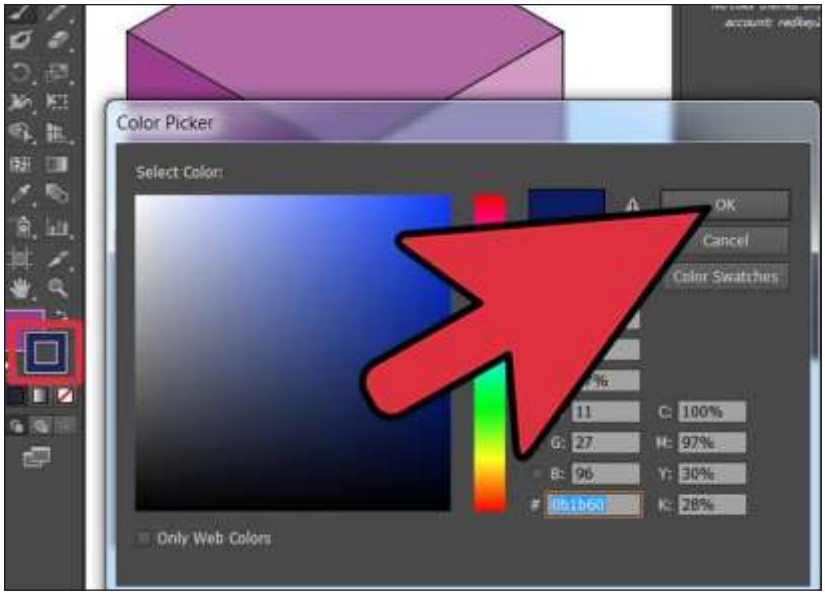


3. अपने टूल पैलेट में पेंटब्रश टूल का पता लगाएं। यह विकल्पों का बॉक्स है, स्क्रीन के बाईं ओर लंबवत सूचीबद्ध रहता है। उस पर क्लिक करके, या अपने कीबोर्ड पर "बी" अक्षर क्लिक करके पेंटब्रश टूल चुनें।



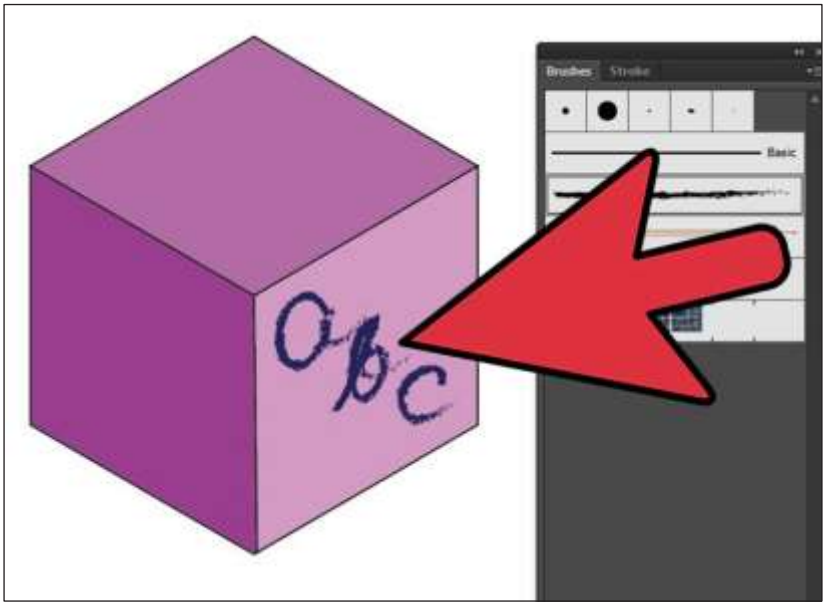
4. विंडोज मेन्यू पर जाएं और ब्रश विंडो को लाने के लिए "ब्रश" विकल्प चुनें। आप अपने ऑब्जेक्ट पर टूल का उपयोग शुरू करने से पहले अपने ब्रश और रंगों में बदलाव करना चाहते हैं। अपने एडोब ब्रश विकल्पों को देखने के लिए विंडो में स्क्रॉल करें, और उस पर क्लिक करके अपने इच्छित ब्रश के आकार या शैली का चयन करें।

- आप देखेंगे कि आपके कुछ ब्रश विकल्प ब्रश के आकार का चयन करते हैं जिसका उपयोग आप फ्रीहैंड ड्रॉइंग के लिए कर सकते हैं, जबकि अन्य विभिन्न प्रकार की शैलियों में स्वचालित ब्रश स्ट्रोक हैं। आप एडोब की वेबसाइट या स्वतंत्र ग्राफिक डिज़ाइन साइट्स से इन प्री-सेट ब्रश स्ट्रोक को डाउनलोड कर सकते हैं।



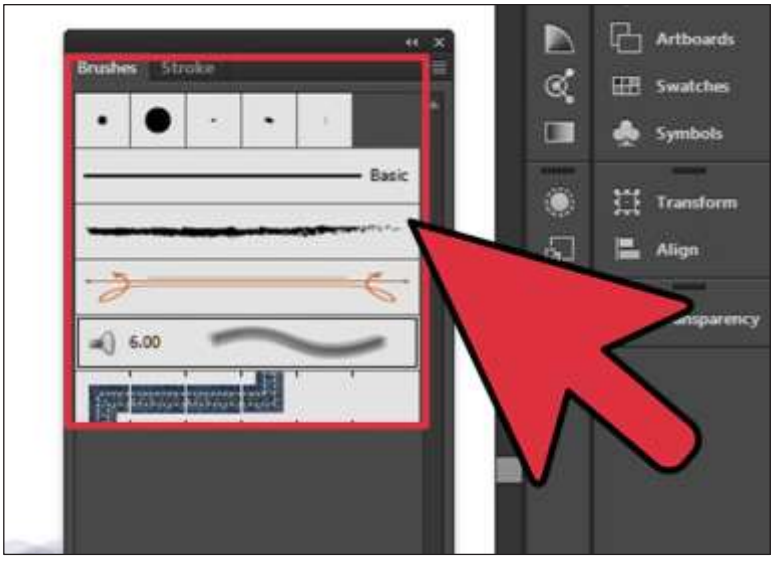
5. अपने टूल पैलेट के नीचे जाएं। आपको 2 बॉक्स को रंगों के साथ देखना चाहिए, 1 ठोस और दूसरा एक रूपरेखा के साथ। अपने ग्रेड रंग को पॉप अप करने वाले कलर ग्रेडिएंट बॉक्स में बदलने के लिए आउटलाइन बॉक्स पर क्लिक करें।

- आपको ठोस कलर बॉक्स में कलर सेट करने की आवश्यकता नहीं है। यह एक "भरण" रंग है, जिसका उपयोग ऑब्जेक्ट्स को भरने के लिए किया जाता है। ब्रश स्ट्रोक के मामले में, आप एक लाइन खींच रहे हैं और कुछ भी भरना नहीं चाहिए।



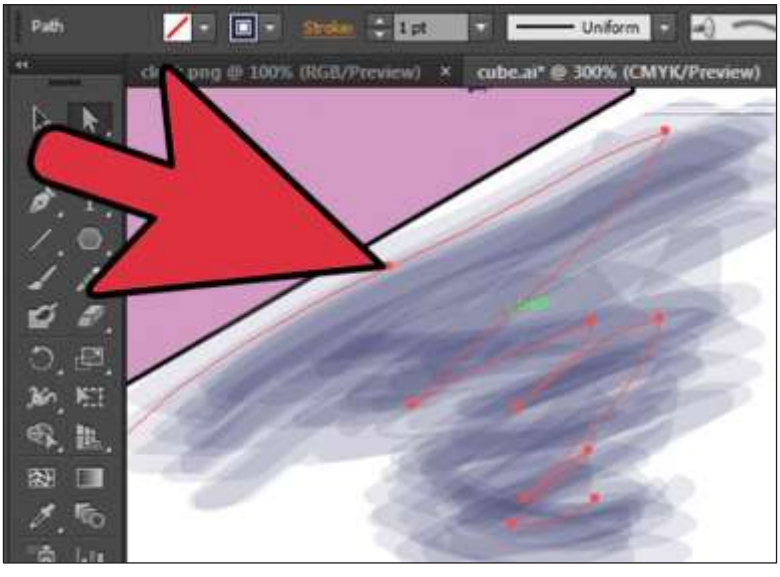
6. अपने ऑब्जेक्ट पर लौटें। अपने नए रंग के साथ उस पर पेंट करना शुरू करें। अपने टूल ब्रश का उपयोग करके ड्रॉइंग के साथ प्रयोग करें और ब्रश विंडो से नए ब्रश स्ट्रोक का चयन करके देखें कि वे आपके ऑब्जेक्ट पर कैसे दिखते हैं।

- यदि आप ज्यामितीय वस्तुओं के साथ काम कर रहे हैं, तो शिफ्ट बटन को दबाए रखें, जैसे कि आप ब्रश स्ट्रोक का उपयोग करते हैं। यह आपके स्ट्रोक को 45, 90, 135 या 180 डिग्री के कोण पर रोकता है।



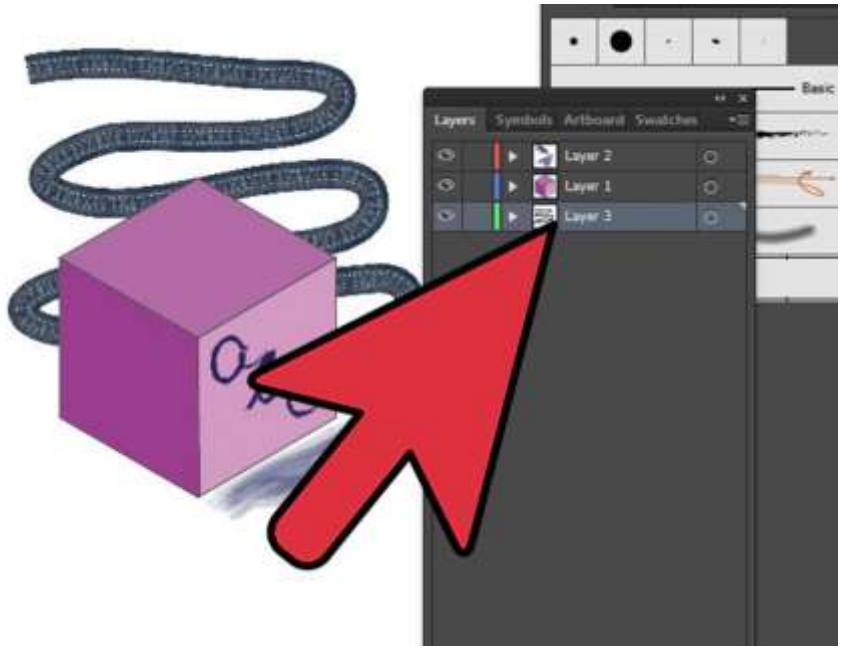
7. अपने ब्रश विंडो पर लौटें और निचले बाएं कोने में छोटा बॉक्स ढूंढें। ब्रश स्ट्रोक के अपने पुस्तकालय तक पहुंच प्राप्त करने के लिए इस बॉक्स को खोलें। इसमें "ब्रिसल्स," "आर्टिस्टिक" स्ट्रोक और "एरो", के साथ अन्य प्रकार के ब्रश भी शामिल हैं।

- एक बार जब आप ब्रश का प्रकार चुन लेते हैं, जिसे आप पॉप आउट मेन्यू से उपयोग करना चाहते हैं, एक बॉक्स पॉप अप होगा जो आपको उस श्रेणी के सभी प्रकार के ब्रश दिखाएगा।



8. अपने टूल बार के शीर्ष पर अपने सीधे चयन उपकरण (काले तीर) के साथ किए गए स्ट्रोक का चयन करके अपने ब्रश स्ट्रोक को बदलें। एक बार जब आप स्ट्रोक पर क्लिक करते हैं, तो आप एंकर पॉइंट देखेंगे जो आपको ऑब्जेक्ट का आकार बदलने की अनुमति देता है। यह एक नई लेयर में पेंटब्रश टूल का उपयोग करने का लाभ है, क्योंकि आप ऑब्जेक्ट को बदले बिना ब्रश स्ट्रोक को बदल सकते हैं।

- आप टूलबार का उपयोग करके ब्रश स्ट्रोक और ऑब्जेक्ट की अस्पष्टता का आकार भी बदल सकते हैं। यह टूलबार शीर्ष पर स्थित मेन्यू टूलबार के ठीक नीचे होता है। जब आपके स्ट्रोक का चयन किया जाता है तो ब्रश स्ट्रोक आकार और अस्पष्टता को बदलने के साथ प्रयोग करें।



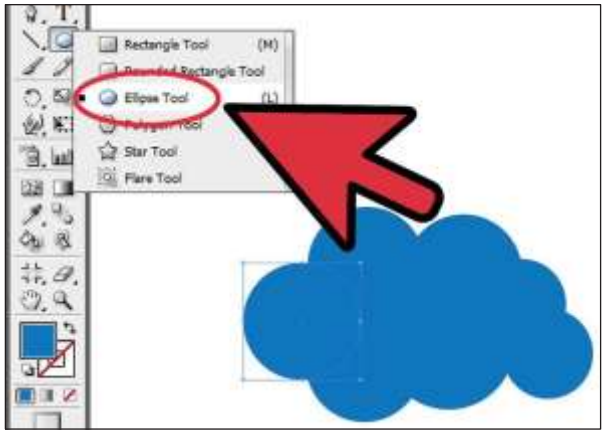
9. आपके द्वारा उपयोग किए जाने वाले प्रत्येक नए ब्रश स्ट्रोक शैली के साथ एक नई लेयर बनाएं, ताकि आप अपने स्ट्रोक को स्वतंत्र रूप से बदल सकें। आपके अंतिम डॉक्यूमेंट पर लेयर्स संकुचित हो जाएंगी। एक बार पेंटब्रश टूल के साथ प्रयोग करें।

एडोब इलस्ट्रेटर में मेश टूल का उपयोग कैसे करें

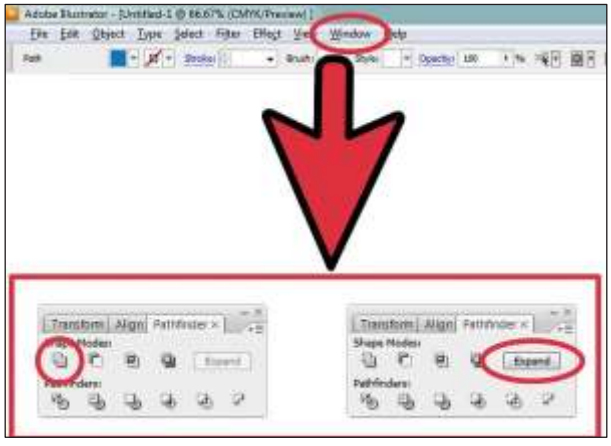
एडोब इलस्ट्रेटर में मेश टूल ग्राफिक कलर पैलेट को जोड़ने और बढ़ाने के लिए एक बढ़िया विकल्प है।

कदम

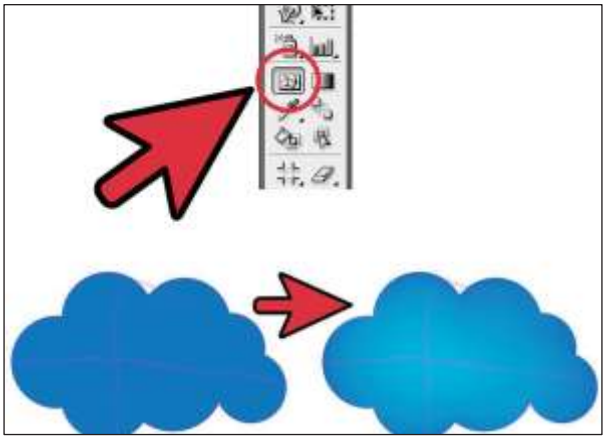
1. मेश क्लाउड के लिए नीले रंग के विभिन्न स्वैच का चयन करें। आप नीचे इलस्ट्रेशन पर नीले रंग के कुछ संयोजनों का पालन कर सकते हैं।



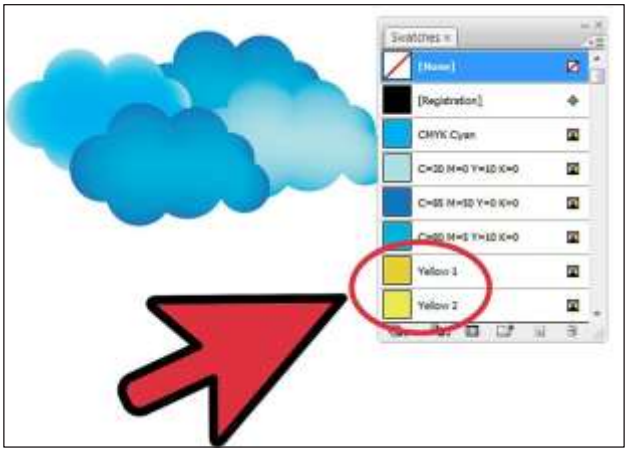
2. अपने स्वैच बॉक्स से तीसरे ब्लू (या उस मामले के लिए कोई भी ब्लू) का उपयोग करके, एक ग्राफिक क्लाउड बनाएं। दीर्घवृत्त उपकरण का उपयोग करके और एक दूसरे के ऊपर हलकों के विभिन्न आकार रखकर क्लाउड बनाएं।



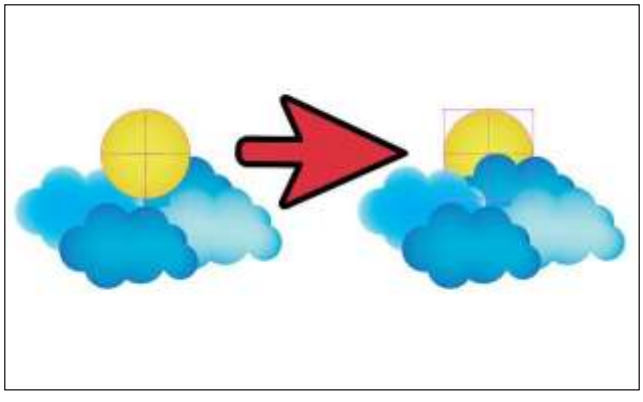
3. अपने पाथफाइंडर के टूल (या बॉक्स) से एक साथ सर्कल को मर्ज करने के लिए यूनाइट पर क्लिक करें। इससे क्लाउड बनेंगे। यूनाइट कमांड पर क्लिक करने से पहले सभी सर्किलों का चयन करें।



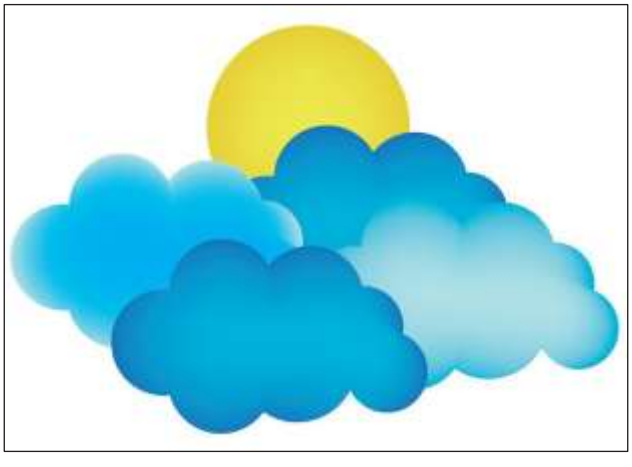
4. चौथे ब्लू और अपने मेश टूल का चयन करें। अपने पॉइंटर को अपने बनाए क्लाउड पर ले जाएं और मेश पॉइंट जोड़ने के लिए बाएं-मध्य क्षेत्र पर क्लिक करें। अधिक मेश पॉइंट्स को जोड़ने के लिए क्लाउड के मध्य और दाएं-मध्य भाग पर फिर से क्लिक करें।



5. अब जब आपके पास मेश क्लाउड है, क्लाउड पर विभिन्न प्रकार के रंग बनाने के लिए ब्लू के विभिन्न रूपों के साथ प्रयोग करना शुरू करें। फिर सूरज के लिए अपने स्वैच बॉक्स पर दो प्रकार के येलो जोड़ें। एलिप्स टूल का उपयोग करके एक सर्कल बनाएं और उसके रंग को हल्के पीले रंग से भरें।



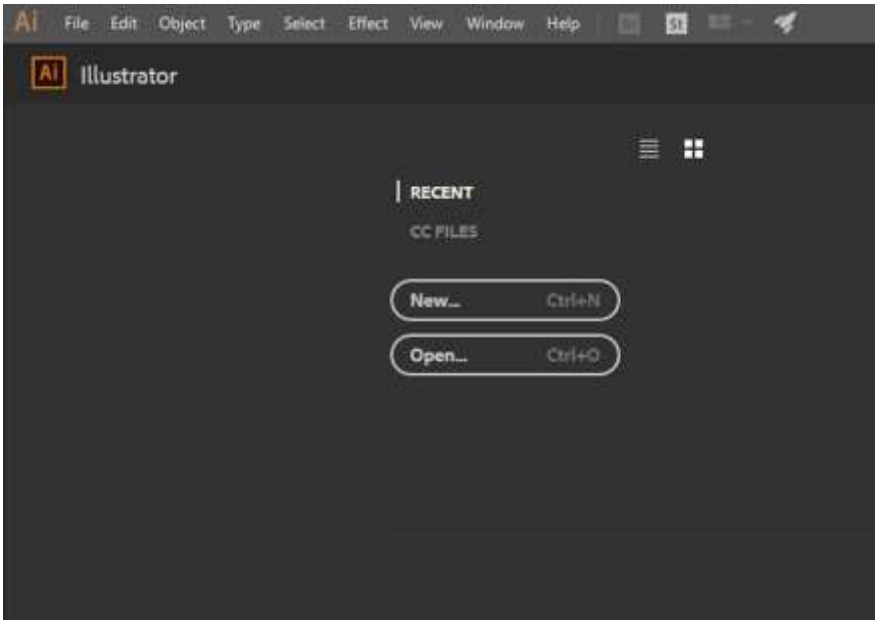
6. अपने पहले येलो (डार्क येलो) पर क्लिक करें और फिर अपने मेश टूल पर क्लिक करें। अपने पॉइंटर को सर्कल में ले जाएं और एक मेश पॉइंट को जोड़ने के लिए इसके केंद्र पर क्लिक करें। अब आपके पास एक मेश्ड सूरज होगा। अपने मेश्ड सूरज को पीछे की ओर भेजें या अपनी कलाकृतियों को अंतिम रूप देने के लिए अपने क्लाउड्स को आगे बढ़ाएं।



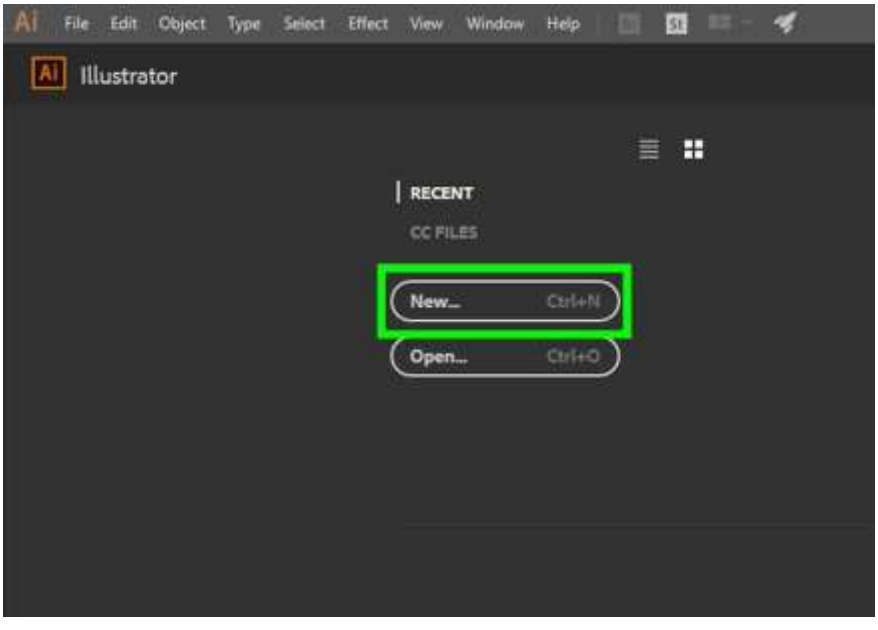
7. अब आपके पास मेश टूल का उपयोग करके बादलों और सूरज के साथ आकाश को दर्शाने वाली कलाकृति होगी।

इलस्ट्रेटर में क्रॉप कैसे करें

तरीका 1. क्रॉपिंग टूल का उपयोग करना

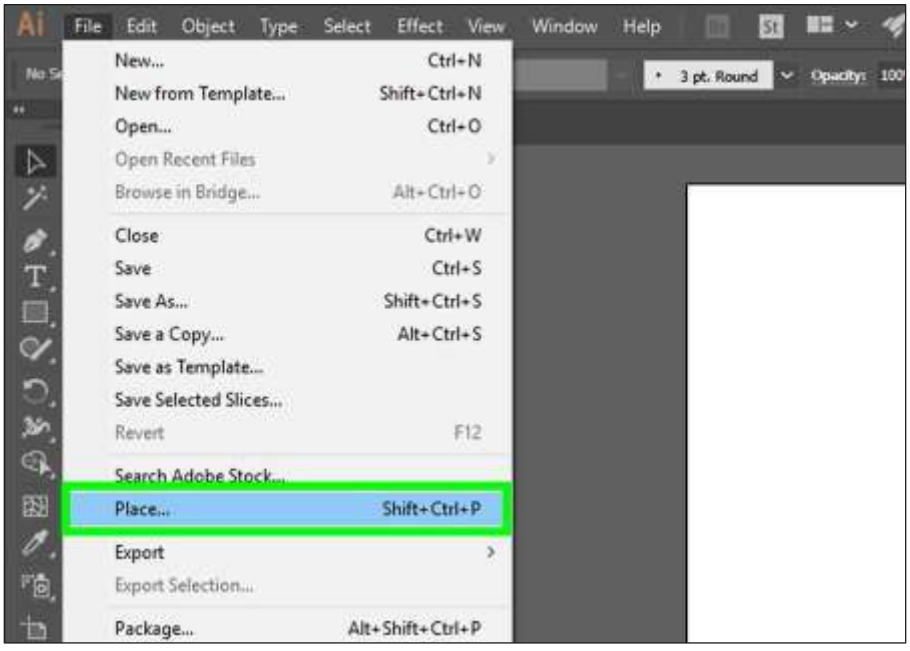


1. एडोब इलस्ट्रेटर में फ़ाइल खोलें या बनाएं। ऐसा करने के लिए, पीले और भूरे रंग के ऐप पर क्लिक करें जिसमें अक्षर "Ai" होता है।



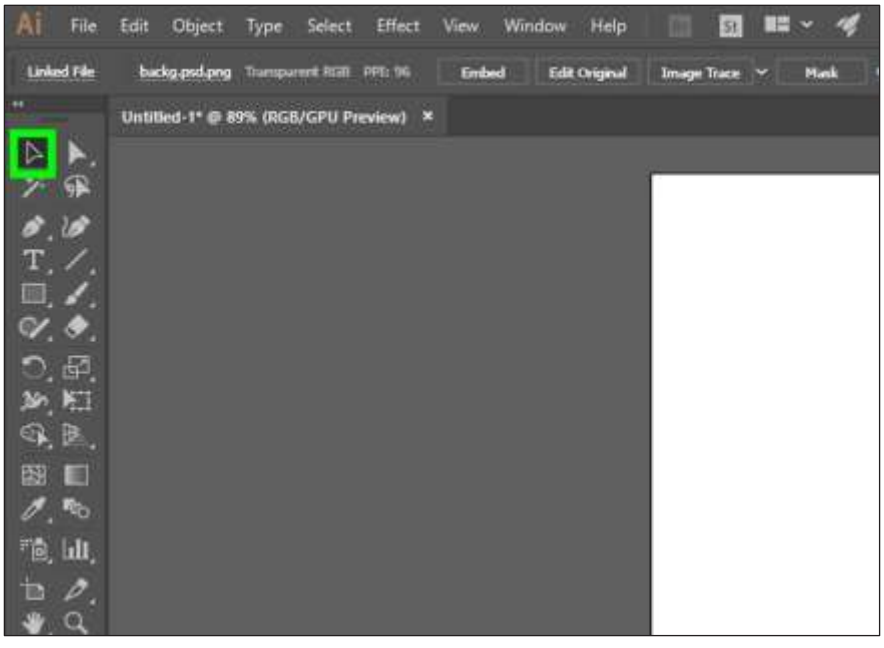
2. न्यू या ओपन पर क्लिक करें। एक नई इलस्ट्रेटर फ़ाइल बनाने के लिए, शीर्षक स्क्रीन से न्यू पर क्लिक करें। मौजूदा इलस्ट्रेटर फ़ाइल खोलने के लिए, शीर्षक स्क्रीन पर ओपन पर क्लिक करें और फिर इलस्ट्रेटर (.ai) फ़ाइल पर जाएं और इसे डबल-क्लिक करें।

- आप ओपन इलस्ट्रेटर फ़ाइल के ऊपरी-दाएं कॉर्नर में "फ़ाइल" मेन्यू के तहत भी न्यू और ओपन के विकल्प पा सकते हैं।



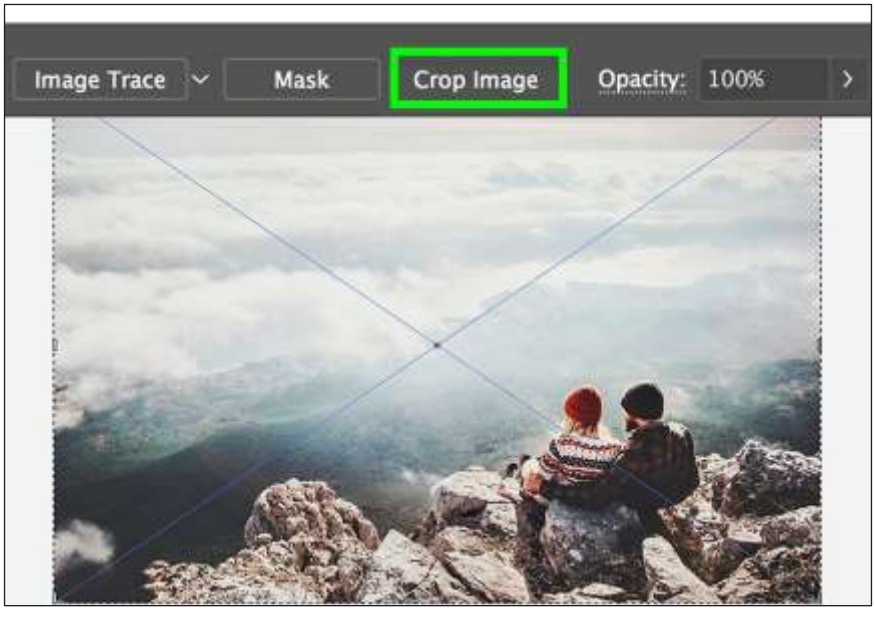
3. इलस्ट्रेटर में एक इमेज रखें: इलस्ट्रेटर में एक इमेज रखने के लिए निम्न चरणों का उपयोग करें।

- शीर्ष पर मेन्यू बार में फ़ाइल पर क्लिक करें।
- "फ़ाइल" के नीचे ड्रॉप-डाउन मेन्यू में प्लेस पर क्लिक करें।
- एक इमेज का चयन करें और प्लेस पर क्लिक करें।
- क्लिक करें और उस जगह पर ड्रैग करें, जहां आप इमेज को ले जाना चाहते हैं।



4. सिलेक्शन टूल पर क्लिक करें। यह टूलबार के बाईं ओर के पास सॉलिड-ब्लैक पॉइंटर होता है।

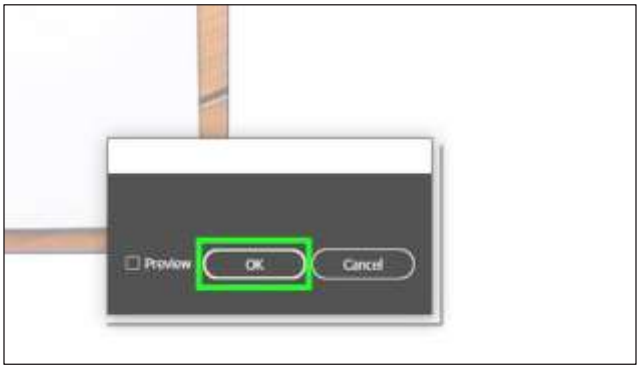
5. उस इमेज पर क्लिक करें, जिसे आप क्रॉप करना चाहते हैं। यह इमेज का चयन करता है। जब तक कोई इमेज चयनित नहीं होगी, तब तक क्रॉपिंग टूल दिखाई नहीं देगा।



6. क्रॉप इमेज पर क्लिक करें। यह मेन्यू बार के नीचे स्क्रीन के शीर्ष पर कंट्रोल पैनल में होता है।

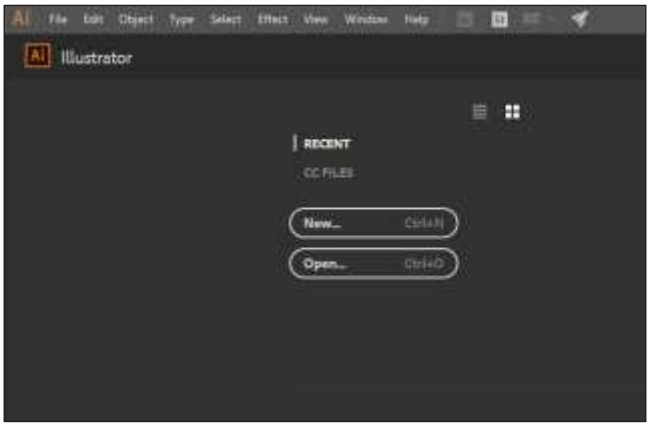
- आप मेन्यू बार में दाईं ओर प्रोपर्टीज़ विंडो में "क्रॉप इमेज" बटन भी पा सकते हैं। यदि आप प्रोपर्टीज विंडो नहीं देखते हैं, तो शीर्ष पर मेन्यू बार में विंडो पर क्लिक करें, फिर प्रोपर्टीज़ पर क्लिक करें।
- यदि लिंक की गई इमेजों के बारे में चेतावनी आती है, तो ओके पर क्लिक करें।
- "क्रॉप इमेज" टूल केवल इलस्ट्रेटर 2017 या नए में उपलब्ध है।

7. क्लिक करें और इमेज के कोने में क्रॉप के निशान ड्रैग करें। क्रॉप के निशान इमेज के कोने और किनारों में होते हैं। क्रॉप के निशान को अंदर की ओर ड्रैग करना इमेज के अंदर बिंदीदार रेखाओं के साथ एक आयत प्रदर्शित करता है। आयत के बाहर की इमेज का हल्का हिस्सा वह क्षेत्र है जिसे इमेज के साथ हटा दिया जाएगा। उस इमेज के क्षेत्र के चारों ओर आयत को केंद्र में रखें जिसे आप रखना चाहते हैं।



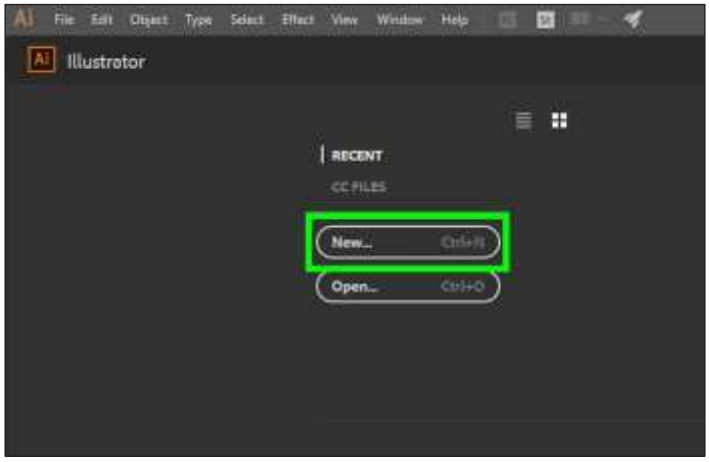
8. ओके पर क्लिक करें। यह स्क्रीन के शीर्ष पर या प्रोपर्टीज़ में कंट्रोल पैनल में होता है। यह आपकी इमेज को क्रॉप करेगा।

तरीका 2. एक क्लिपिंग मास्क का उपयोग करना



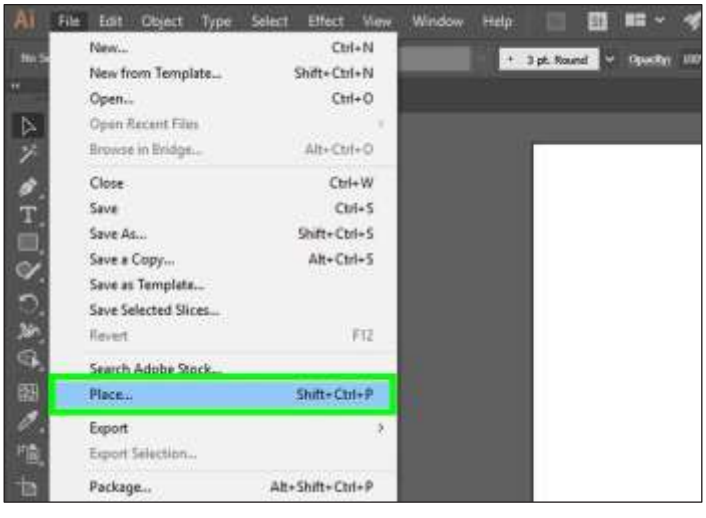
1. एडोब इलस्ट्रेटर में फ़ाइल खोलें या बनाएं। ऐसा करने के लिए पीले और भूरे रंग के ऐप पर क्लिक करें, जिसमें "Ai" अक्षर शामिल होते हैं।

वेक्टर आर्ट में क्लिपिंग मास्क ऑब्जेक्ट के नीचे सभी इमेजों और ऑब्जेक्ट को क्रॉप करने के लिए शीर्ष पर ऑब्जेक्ट या शेप का उपयोग करता है।



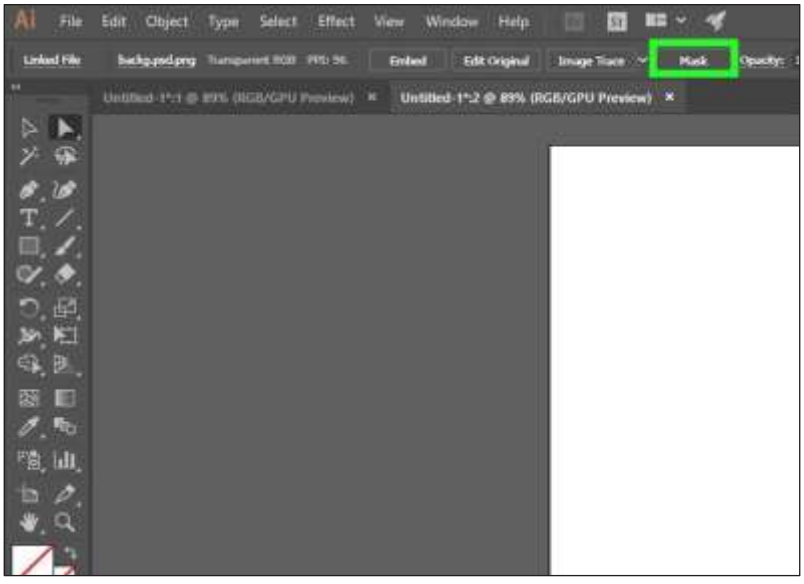
2. न्यू या ओपन पर क्लिक करें। एक नई इलस्ट्रेटर फ़ाइल बनाने के लिए, शीर्षक स्क्रीन से न्यू पर क्लिक करें। मौजूदा इलस्ट्रेटर फ़ाइल खोलने के लिए, शीर्षक स्क्रीन पर ओपन पर क्लिक करें और फिर इलस्ट्रेटर (.ai) फ़ाइल पर जाएं और इसे डबल-क्लिक करें।

- आप ओपन इलस्ट्रेटर फ़ाइल के ऊपरी-दाएं कॉर्नर में "फ़ाइल" मेन्यू के तहत भी न्यू और ओपन विकल्प पा सकते हैं।



3. ग्राफिक्स बनाएं या एक इमेज को प्लेस करें। आप क्लिपिंग मास्क को रैस्टर इमेज या इलस्ट्रेटर में बनाए गए वेक्टर ग्राफिक्स पर लगा सकते हैं। ग्राफिक्स बनाने के लिए आर्ट टूल का उपयोग करें या एक इमेज को प्लेस करने के लिए निम्न चरणों का उपयोग करें:

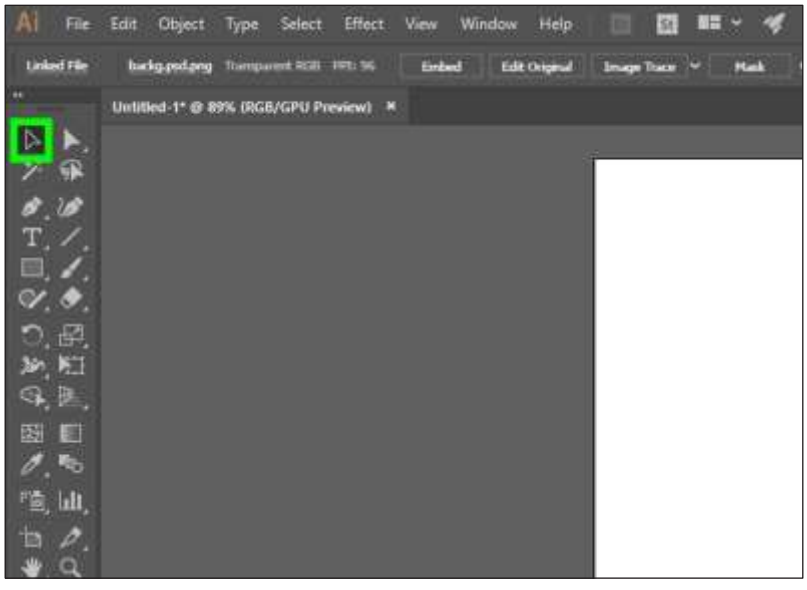
- शीर्ष पर मेन्यू बार में फ़ाइल पर क्लिक करें।
- "फ़ाइल" के नीचे ड्रॉप-डाउन मेन्यू में प्लेस पर क्लिक करें।
- एक इमेज का चयन करें और प्लेस पर क्लिक करें।
- क्लिक करें और वहां पर ड्रैग करें, जहां आप इमेज को चाहते हैं।



4. अपनी इमेज पर अपना क्लिपिंग मास्क ड्रॉ करें। आप क्लिपिंग मास्क को मनचाहा आकार दे सकते हैं। आप रेक्टेंगल या एलिप्स टूल का उपयोग रेक्टेंगल या ओवल-शेप्ड क्लिपिंग मास्क बनाने के लिए कर सकते हैं, या आप अपने क्लिपिंग मास्क के लिए कस्टम आकार बनाने के लिए पेन टूल का उपयोग कर सकते हैं। शेप को उस चित्र या ग्राफ़िक्स के क्षेत्र पर प्लेस करें, जिसे आप रखना चाहते हैं।

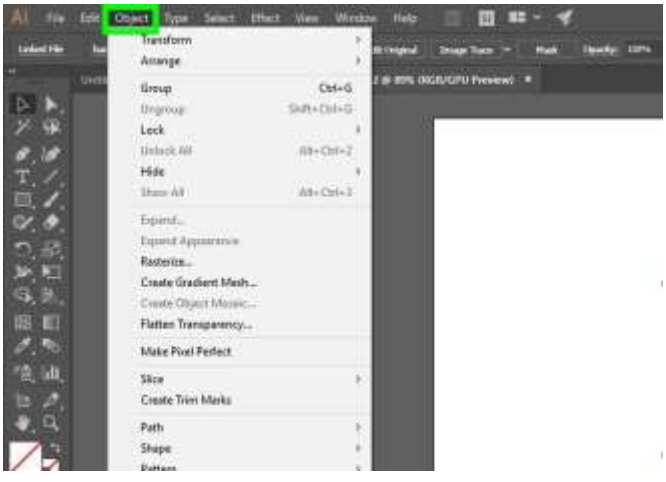
- चीजों को आसानी से देखने के लिए, क्लिपिंग मास्क शेप को भरने को बंद करें और एक स्पष्ट रूप से दिखाई देने वाला रंग के लिए स्ट्रोक बनाएं।

- आप कई ऑब्जेक्ट्स के लिए एक क्लिपिंग मास्क लगा सकते हैं, लेकिन क्लिपिंग मास्क शेप शीर्ष पर होनी चाहिए। क्लिपिंग मास्क शेप को शीर्ष पर लाने के लिए इसे सिलेक्शन टूल के साथ क्लिक करें, फिर मेन्यू बार में ऑब्जेक्ट पर क्लिक करें। उसके बाद ब्रिंग टू फ्रंट का पालन करते हुए अरेंज पर क्लिक करें।



5. सिलेक्शन टूल पर क्लिक करें। सिलेक्शन टूल वह आइकन है जो एक काले तीर जैसा दिखता है। यह बाईं ओर टूलबार के शीर्ष पर होता है।

6. वह सब कुछ चुनें जिसे आप क्रॉप करना चाहते हैं। सब कुछ का चयन करने के लिए, उन सभी वस्तुओं पर क्लिक करें और ड्रैग करें, जिन्हें आप क्रॉप करना चाहते हैं। यह क्लिपिंग मास्क शेप सहित सभी वस्तुओं का चयन करता है।



7. ऑब्जेक्ट पर क्लिक करें। यह इलस्ट्रेटर के शीर्ष पर मेन्यू बार में होता है। यह एक ड्रॉप-डाउन मेन्यू प्रदर्शित करता है।

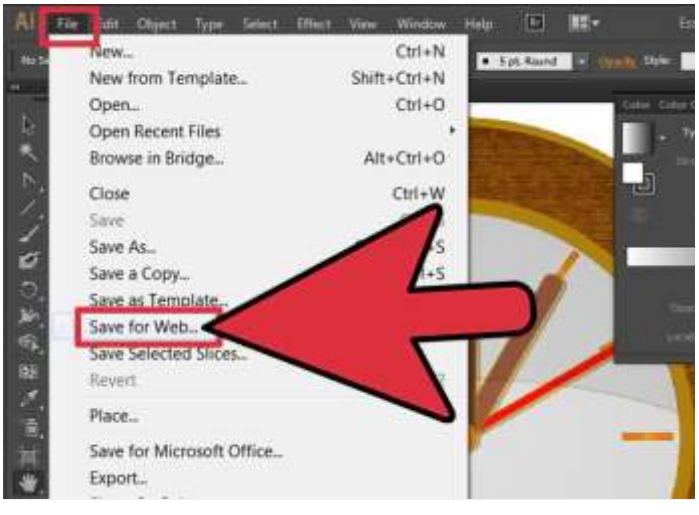
8. क्लिपिंग मास्क पर क्लिक करें। यह "ऑब्जेक्ट" के नीचे स्थित ड्रॉप-डाउन मेन्यू के नीचे के पास होता है। यह बाईं ओर एक सब-मेन्यू प्रदर्शित करता है।

9. मेक पर क्लिक करें। यह एक क्लिपिंग मास्क बनाता है। एक क्लिपिंग मास्क सभी ऑब्जेक्ट्स को उसके नीचे से क्रॉप करने के लिए शीर्ष ऑब्जेक्ट का उपयोग करता है।

एडोब इलस्ट्रेटर बैकग्राउंड को पारदर्शी कैसे बनाएं

इलस्ट्रेटर में इमेजों में बदलाव करते समय, आपको जिन चीजों को सीखना होगा, उनमें से एक है कि बैकग्राउंड को पारदर्शी कैसे बनाया जाए। लेयर्ड फ़ाइलों में काम करते समय, यह महत्वपूर्ण है कि बैकग्राउंड लेयर फोरग्राउंड लेयर को बाधित न करे।

कदम

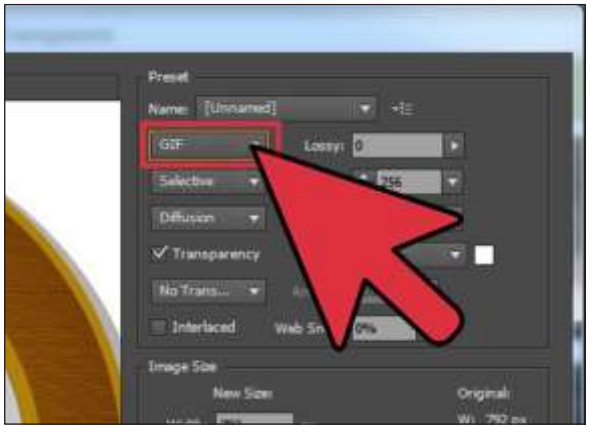


1. इलस्ट्रेटर लॉन्च करें। अपना पाथ ऑब्जेक्ट खोलें या बनाएं, फिर फ़ाइल> वेब के लिए सेव पर जाएं।

- परिणामी विंडो में, आपके पास कई अलग-अलग स्वरूपों में सेव करने का विकल्प होगा: जीआईएफ, जेपीईजी, पीएनजी-8 और पीएनजी -24। आप अपनी फ़ाइल बनाने के लिए जेपीईजी के अलावा कुछ भी चुन सकते हैं।

2. पीएनजी (पोर्टेबल नेटवर्क ग्राफिक्स) फ़ाइल के रूप में सेव करें। आपके पास दो विकल्प हैं: पीएनजी-8, और पीएनजी-24। उनके बीच मुख्य अंतर यह है कि, जीआईएफ की तरह, पीएनजी-8 में अधिकतम 256 रंग शामिल हैं। पीएनजी -24 एक दोषरहित प्रारूप है और 16 मिलियन रंगों का समर्थन करता है। एक बार चुने जाने के बाद, सुनिश्चित करें कि पारदर्शिता चेकबॉक्स सक्षम है (यह सामान्य रूप से डिफ़ॉल्ट रूप से होता है)।

- आपको अपनी इमेज में चेकरबोर्ड पैटर्न दिखना चाहिए, जैसा कि ऊपर दिखाया गया है।



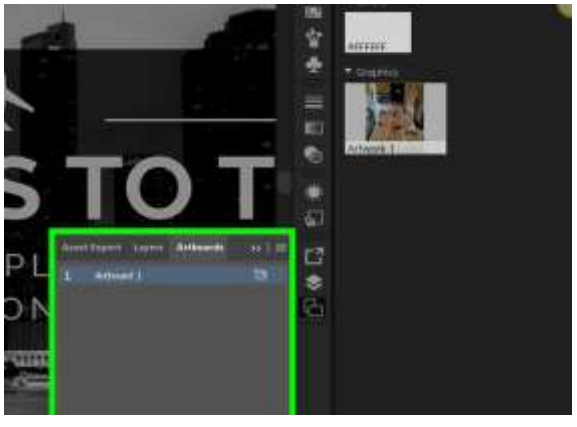
3. आप इसे ग्राफिक्स इंटरचेंज फॉर्मेट फाइल (जीआईएफ फाइल) के रूप में भी सेव कर सकते हैं। पीएनजी फ़ाइल के रूप में, सुनिश्चित करें कि पारदर्शिता चेकबॉक्स सक्षम है।

4. आपकी पीएनजी या जीआईएफ फ़ाइल का बैकग्राउंड अब पारदर्शी होगा और इसे अन्य ओब्जेक्ट्स के ऊपर रखा जा सकता है।

एडोब इलस्ट्रेटर में आर्टबोर्ड का आकार कैसे बदलें

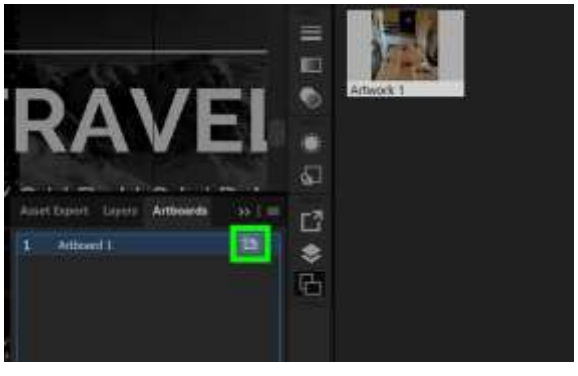
तरीका 1. सिंगल आर्टबोर्ड का आकार बदलना

1. इलस्ट्रेटर में अपना डॉक्यूमेंट खोलें। इसे खोलने के लिए इलस्ट्रेटर प्रोजेक्ट पर डबल-क्लिक करें। आपको आर्टबोर्ड का आकार बदलने के लिए इलस्ट्रेटर में प्रोजेक्ट खोलने की आवश्यकता होगी।

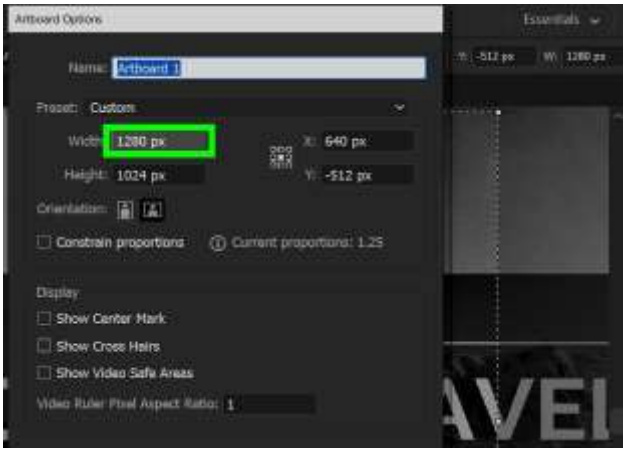


2. उस आर्टबोर्ड को खोजें, जिसके आकार को आप बदलना चाहते हैं। पेज के दाईं ओर आर्टबोर्ड पैनल में, अपने आर्टबोर्ड का नाम खोजें।

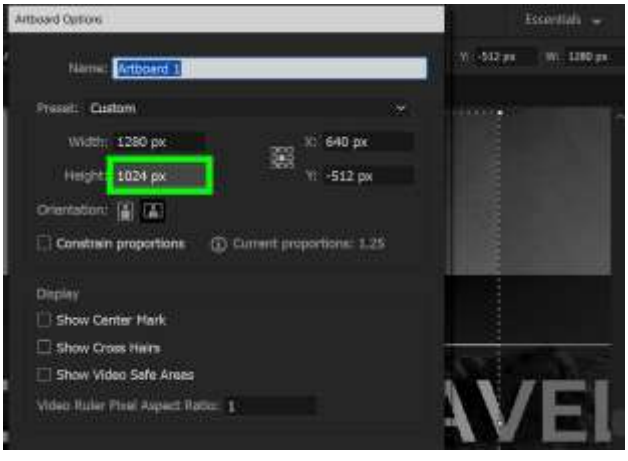
- यदि आप इस पैनल को नहीं देखते हैं, तो विंडो के शीर्ष पर विंडो मेन्यू आइटम पर क्लिक करें (या यदि आप एक मैक का उपयोग कर रहे हैं, तो स्क्रीन पर क्लिक करें), फिर परिणामी ड्रॉप-डाउन मेन्यू में आर्टबोर्ड पर क्लिक करें।



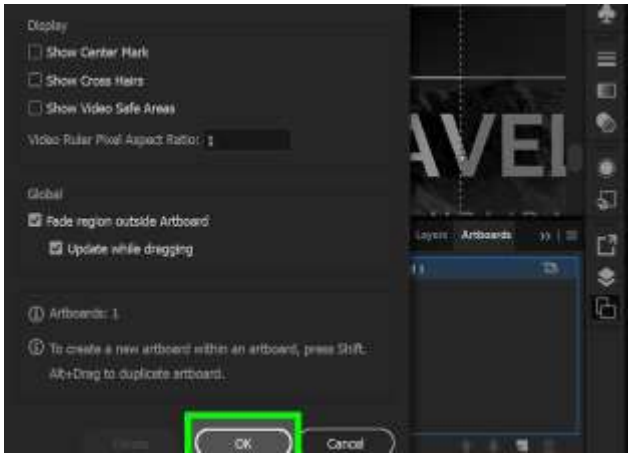
3. "आर्टबोर्ड" आइकन पर डबल-क्लिक करें। यह आर्टबोर्ड के नाम के दाईं ओर एक प्लस चिह्न (+) वाला बॉक्स जैसा होता है। ऐसा करने से एक पॉप-अप विंडो खुलती है।



4. आर्टबोर्ड की चौड़ाई बदलें। ऐसा करने के लिए "चौड़ाई" टेक्स्ट बॉक्स में संख्या को समायोजित करें।



5. आर्टबोर्ड की ऊंचाई को बदलें। ऐसा करने के लिए "ऊंचाई" टेक्स्ट बॉक्स में संख्या बढ़ाएं या कम करें।

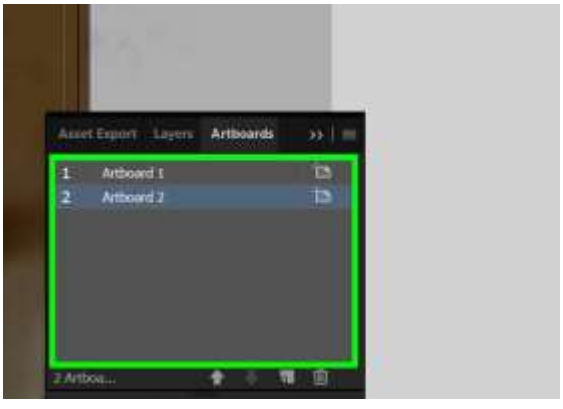


6. ओके पर क्लिक करें। यह विंडो के नीचे होगा। यह आपके परिवर्तनों को सेव करेगा और आपके आर्टबोर्ड को आकार देगा।

- यदि आपको अपने आर्टबोर्ड पर कला की स्थिति बदलने की आवश्यकता है, तो प्रश्न में कला का चयन करें, फिर दिखाई देने वाली बिंदीदार रेखा पर क्लिक करें और ड्रैग करें।

तरीका 2. कई आर्टबोर्डों का आकार बदलना

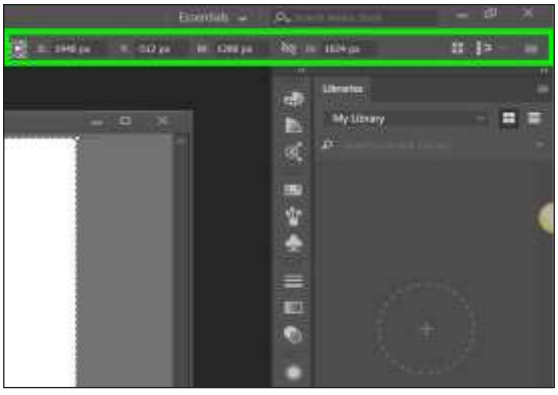
1. इलस्ट्रेटर में अपना डॉक्यूमेंट खोलें। इसे खोलने के लिए इलस्ट्रेटर प्रोजेक्ट पर डबल-क्लिक करें। आपको आर्टबोर्ड का आकार बदलने के लिए इलस्ट्रेटर में प्रोजेक्ट खोलने की आवश्यकता होगी।



2. आकार बदलने के लिए आर्टबोर्ड का चयन करें। पेज के दाईं ओर "आर्टबोर्ड" पैनल में, आपको अपने आर्टबोर्ड्स की एक सूची दिखाई देगी; प्रत्येक आर्टबोर्ड पर क्लिक करते समय जिसे आप आकार बदलना चाहते तब तक Ctrl (विंडोज) या ⌘ Command (मैक) दबाए रखें।

- यदि आप आर्टबोर्ड्स पैनल नहीं देखते हैं, तो विंडो के शीर्ष पर विंडो मेन्यू आइटम पर क्लिक करें (या यदि आप मैक का उपयोग कर रहे हैं, तो स्क्रीन पर क्लिक करें), फिर परिणामी ड्रॉप-डाउन मेन्यू में आर्टबोर्ड पर क्लिक करें।

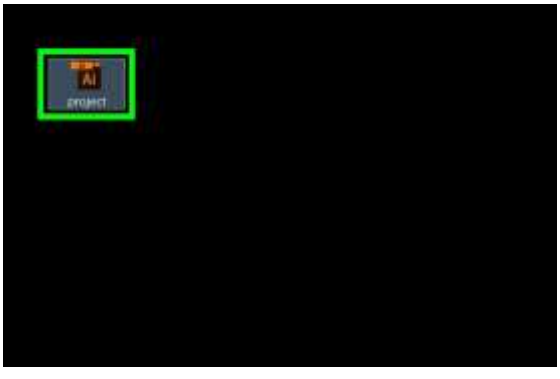
3. ⇧ Shift + O दबाएं। यह आपके हाइलाइट किए गए आर्टबोर्ड का चयन करेगा और इलस्ट्रेटर विंडो के शीर्ष पर उनके आकार के मान खोल देगा।



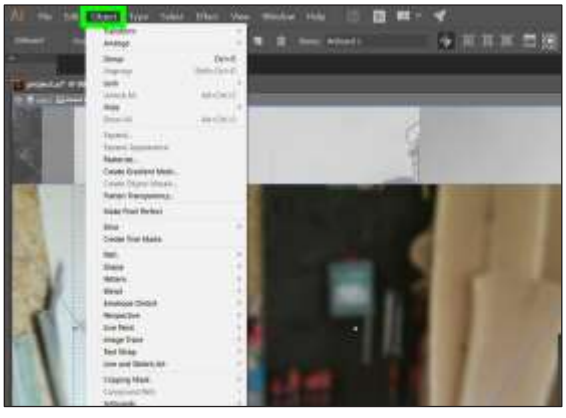
4. आर्टबोर्ड के आकारों को संपादित करें। आप आर्टबोर्ड का आकार बदलने के लिए, जिस साइज का उपयोग करना चाहते हैं, उसे पेज के शीर्ष पर टेक्स्ट बॉक्स में "डब्ल्यू" (चौड़ाई) या "एच" (ऊंचाई)में टाइप कर सकते हैं।

- यदि आपको प्रत्येक आर्टबोर्ड पर कला की स्थिति बदलने की आवश्यकता है, तो प्रश्न में कला का चयन करें, फिर दिखाई देने वाली बिंदीदार रेखा पर क्लिक करें और ड्रैग करें।

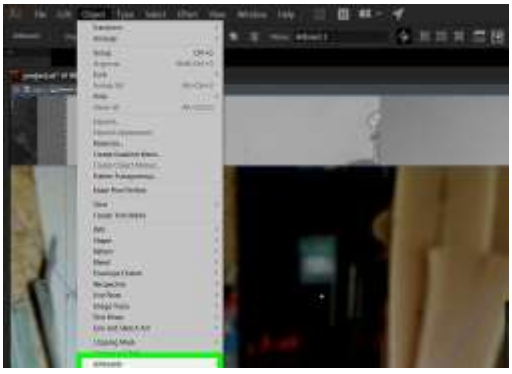
तरीका 3. आर्ट के लिए एक आर्टबोर्ड को फिट करना



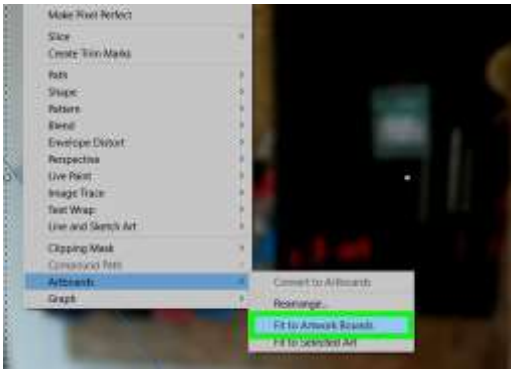
1. इलस्ट्रेटर में अपना डॉक्यूमेंट खोलें। इसे खोलने के लिए इलस्ट्रेटर प्रोजेक्ट पर डबल-क्लिक करें। आपको आर्टबोर्ड का आकार बदलने के लिए इलस्ट्रेटर में प्रोजेक्ट को खोलने की आवश्यकता होगी।



2. ऑब्जेक्ट पर क्लिक करें। यह एक मेन्यू आइटम है जो या तो इलस्ट्रेटर विंडो (विंडोज) के शीर्ष पर या है स्क्रीन (मैक) के ऊपर होगा। इसे क्लिक करने से ड्रॉप-डाउन मेन्यू का संकेत मिलता है।



3. आर्टबोर्ड का चयन करें। यह विकल्प ड्रॉप-डाउन मेन्यू में सबसे नीचे होता है। एक पॉप-आउट मेन्यू दिखाई देगा।



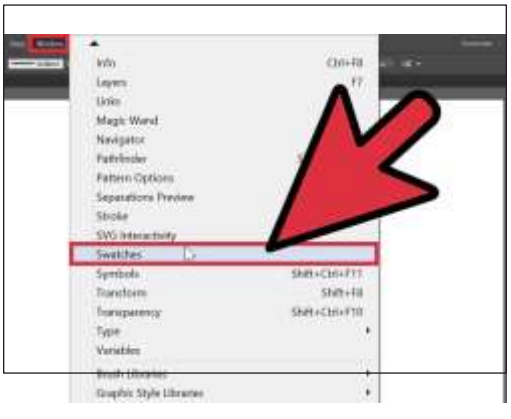
4. फिट टू आर्टवर्क बाउंड्स पर क्लिक करें। यह पॉप-आउट मेन्यू में होता है। ऐसा करने से आपके आर्टबोर्ड को अपनी कला में फिट होने के लिए आकार मिलेगा।

- यदि आपके पास कई आर्टबोर्ड हैं, तो प्रत्येक आर्टबोर्ड का आकार बदला जाएगा।

एडोब इलस्ट्रेटर स्वैच का उपयोग कैसे करें

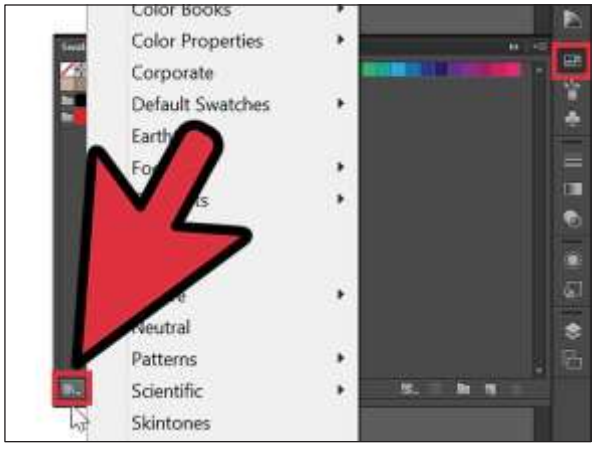
अद्वितीय स्वैच की पूरी लाइब्रेरी किसी भी आर्टिस्ट या ग्राफिक डिजाइनर के लिए एक मूल्यवान संसाधन है।

कदम



1. विंडो पर क्लिक करें और स्वैच के लिए नीचे स्क्रॉल करें। मानक स्वैच पैनल दिखाई देगा।

2. आप इसे विंडो> स्वैचेज़ लाइब्रेरी> लाइब्रेरी नाम पर क्लिक करके खोल सकते हैं। यहां आपको विभिन्न स्वैच लाइब्रेरी जैसे नेचर या ज्वेल टोन मिलेंगे। आपके द्वारा उपयोग किए जा रहे एडोब इलस्ट्रेटर के संस्करण के आधार पर स्वैचों की एक विस्तृत विविधता उपलब्ध है।



3. इच्छित स्वैच चुनें। स्वैच चुनने का एक आसान तरीका है स्वैच पैनल पर जाएं, स्वैच लाइब्रेरी मेन्यू बटन पर क्लिक करें और सूची में से एक लाइब्रेरी चुनें।

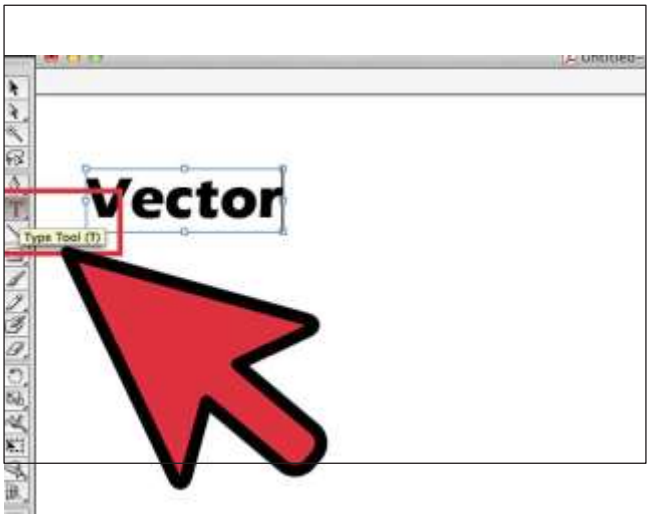
4. टूल पैनल में अपना नया स्वैच जोड़ें। अपनी स्क्रीन के दाईं ओर चुने गए स्वैच को टूल पैनल पर ड्रैग करें। इसे उपयुक्त क्षेत्र में रखें।

5. अपने स्वैच को लाइब्रेरी से पैनल पर ले जाएं। आप स्वैच को लाइब्रेरी और टूल पैनल से आसानी से आगे और पीछे ले जा सकते हैं। सरलता से टाइल्स को एक से दूसरी तरफ ड्रैग करें।

एडोब इलस्ट्रेटर में वेक्टर कैसे बनाएं

वेक्टर ग्राफिक्स अधिक बार ड्राइंग और क्रिएट करने के लिए उपयोग नहीं किए जाते हैं क्योंकि ये स्ट्रेच हो सकते हैं और आकार बदल सकते हैं। एडोब इलस्ट्रेटर कई ड्रॉ कार्यक्रमों में से एक है जो वैक्टर ग्राफिक्स का उपयोग करता है।

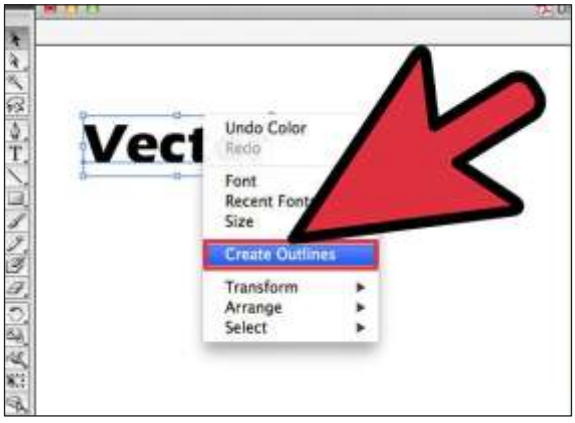
कदम



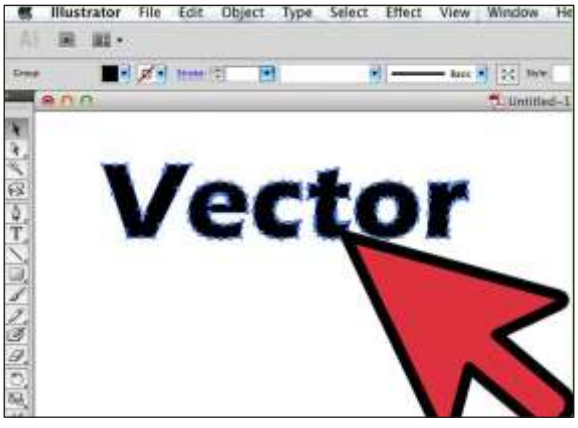
1. इलस्ट्रेटर के माध्यम से वेक्टर ग्राफिक्स बनाने के कई तरीके हैं, एक तरीका टाइप टूल से शुरू करना है।

- टूल टाइप पर क्लिक करें और एक शब्द लिखें, जैसे "वेक्टर" जैसे चित्रण या यहां तक कि आपका नाम भी।
- उन पांच रंगों को भी चुनें, जिन्हें आप उपयोग करना चाहते हैं। यदि आप इस्तेमाल किए गए रंगों का पालन करना चाहते हैं, तो यहां रंग सेटिंग्स पर भी विवरण दिया गया है।

डार्क ब्लू: सी = 100, एम = 97, वाई = 0, के = 45; डार्क रेड: सी = 0, एम = 100, वाई = 79, के = 20; ऑरेंज: सी = 0, एम = 53, वाई = 68, के = 0; येलो: सी = 0, एम = 0, वाई = 51, के = 0; ग्रीन: सी = 61, एम = 0, वाई = 45, के = 0।

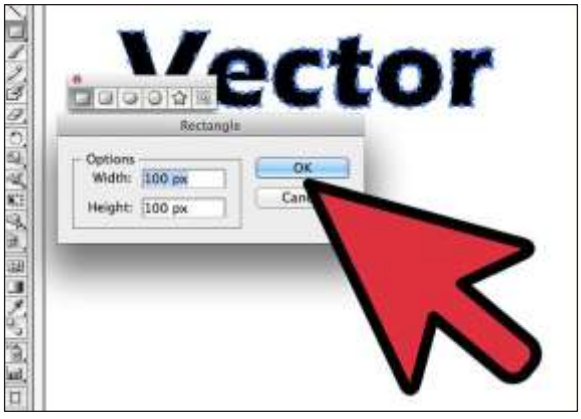


2. अगला कदम अपने टेक्स्ट का चयन करना है, अपने टेक्स्ट को रेखांकित करने के लिए राइट-क्लिक करें और क्रिएट आउटलाइन पर क्लिक करें। आप रूपरेखा बनाने पर शॉर्टकट के रूप में Shift + Ctrl + O का उपयोग कर सकते हैं।

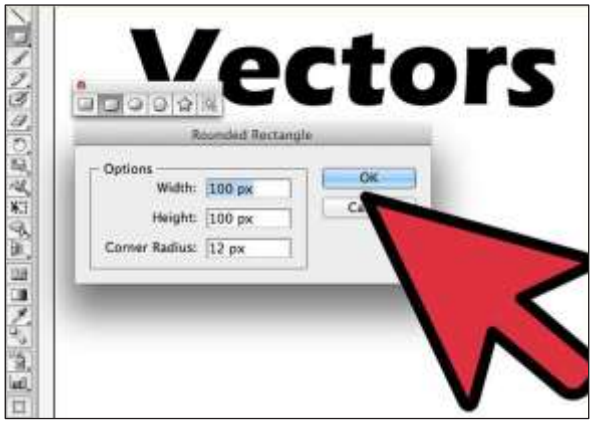


3. यहां अब वेक्टर या आउलाइन वाला एक सैंपल टेक्स्ट होगा।

4. अगला कदम विभिन्न वेक्टर आकार बनाना है। पहले ड्रैग करके और इलस्ट्रेटर शेप टूल को टीयर करके शुरू करें, जिससे आप सभी अलग-अलग आकार के एप्लिकेशन देख पाएंगे, जो इलस्ट्रेटर ऑफर कर सकते हैं।

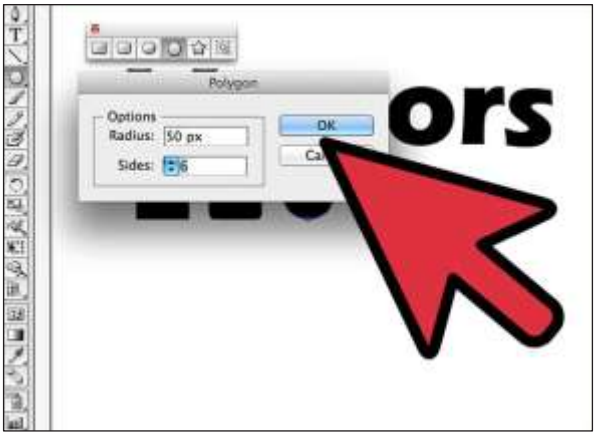


5. फिर रेक्टेंगल टूल से शुरू करके एक वर्ग बनाएं। रेक्टेंगल टूल आइकन पर क्लिक करें और फिर इलस्ट्रेटर कैनवास पर क्लिक करें। इलस्ट्रेशन के साथ बताई गई सेटिंग्स सेट करें या आप अपना खुद का आकार भी निर्धारित कर सकते हैं। दोनों पक्षों के आकार को समान बनाने के लिए भी याद रखें।

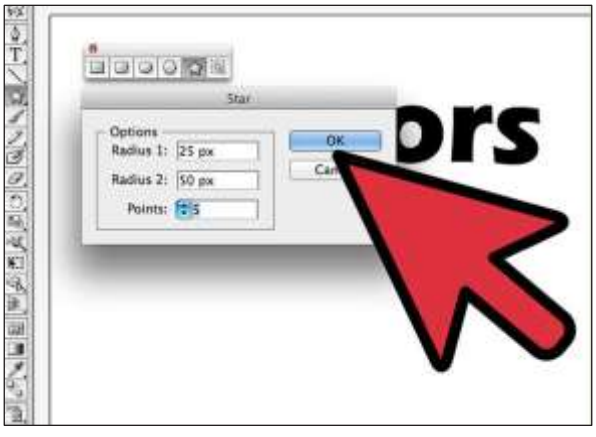


6. इसके आगे राउंड रेक्टेंगल टूल का उपयोग करके एक गोल वर्ग बनाना है। पिछले चरण के समान एप्लिकेशन के साथ गोल वर्ग बनाएं। हालांकि क्योंकि राउंडेड रेक्टेंगल टूल में राउंड कॉर्नर हैं, तो इसके कॉर्नर रेडियस के लिए एक सेटिंग जोड़ें।

7. एलिप्स टूल का उपयोग करके तीसरे आकार के लिए एक सर्कल बनाएं। एक वर्ग के रूप में एक ही सेटिंग्स के साथ, सर्कल की चौड़ाई और ऊंचाई पर समान आकार सेट करें।

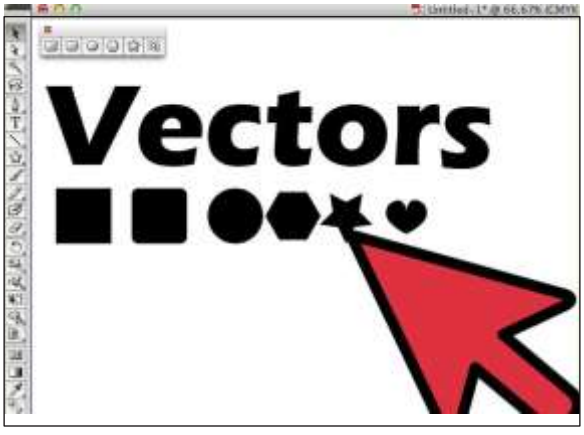


8. फिर पॉलिगन टूल का उपयोग करके चौथा आकार हेक्सागन बनाएं। हेक्सागन की सेटिंग्स के लिए आकार 50% छोटा सेट करें और फिर 6 साइड वाला हेक्सागन बनाने के लिए इसके दोनों किनारों पर 6 टाइप करें।

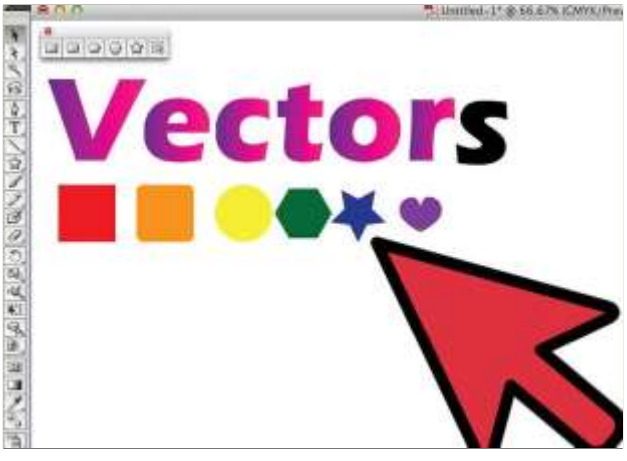


9. और फिर पांचवें आकार के लिए स्टार टूल का उपयोग करके एक स्टार बनाएं। अपने पहले रेडियस के लिए भी 50% छोटे और फिर दूसरी रेडियस के लिए एक तिहाई छोटे स्टार का आकार निर्धारित करें। फिर स्टार पर 5 बिंदुओं के लिए 5 टाइप करें।

10. अंत में, वेक्टर बनाने का एक और तरीका पेन टूल का उपयोग करना है। आकृतियों को ड्रैग करने या ट्रेस करने के लिए पेन टूल का उपयोग करें, इस मामले में अपनी कलाकृति को एक छोटे सा दिल ड्रॉ करें।

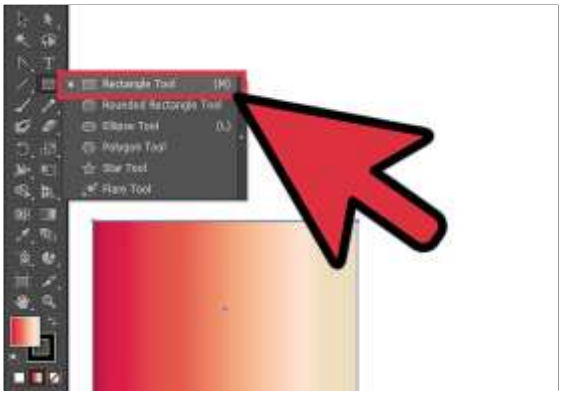


11. वेक्टर कैसे बनाएं के प्रश्न के उत्तर में आपके वेक्टर टेक्स्ट और 6 वेक्टर आकृतियों को तीन अनुप्रयोगों के माध्यम से बनाया जाता है। अब आप आकृतियों और वेक्टर टेक्स्ट में रंगों को जोड़ सकते हैं।



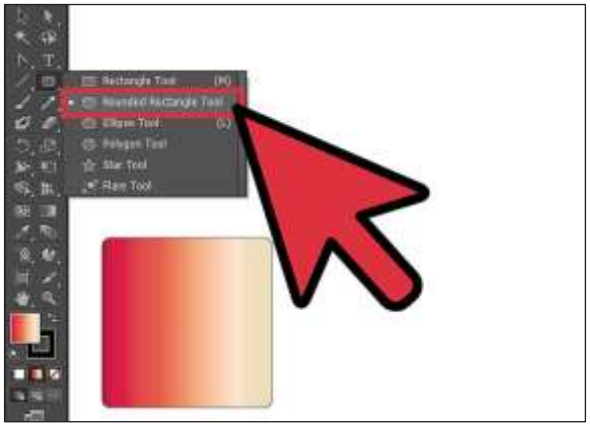
एडोब इलस्ट्रेटर में आकृतियां कैसे बनाएं

कदम

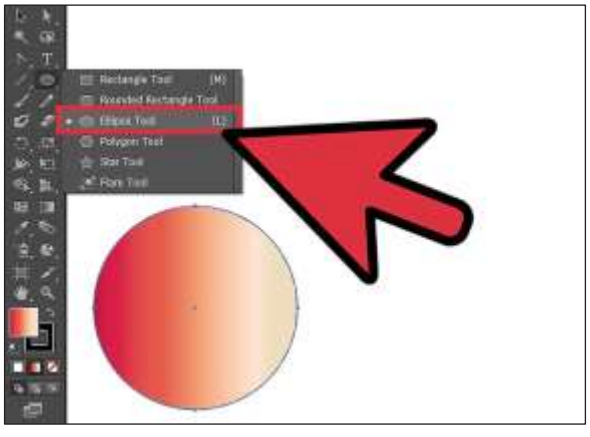


1. उपकरणों का एक समूह प्रकट होने तक रेक्टेंगल टूल पर क्लिक करें। रेक्टेंगल टूल का चयन करें।

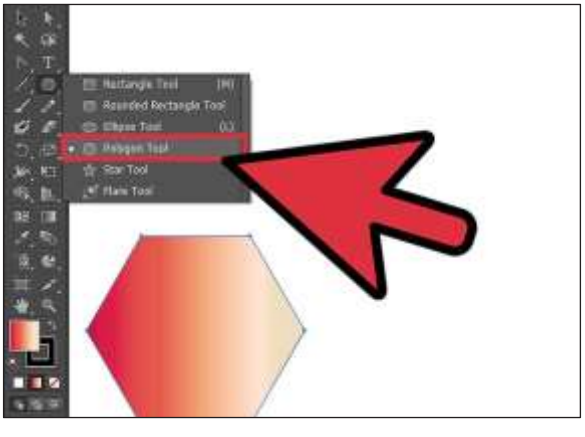
इस टूल से आपके लिए एक वर्ग और आयत बनाना आसान है। आर्टबोर्ड पर क्लिक करें और रेक्टेंगल विकल्प बॉक्स में आकार को सेट करें।



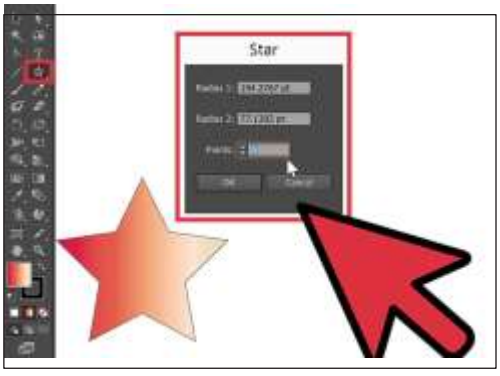
2. एक राउंड रेक्टेंगल बनाने के लिए, राउंड रेक्टेंगल टूल का चयन करें। यह रेडियस कोने के साथ रेक्टेंगल को ऊपर लाएगा। आर्टबोर्ड पर क्लिक करें और राउंड रेक्टेंगल विकल्प बॉक्स में आकार को सेट करें।



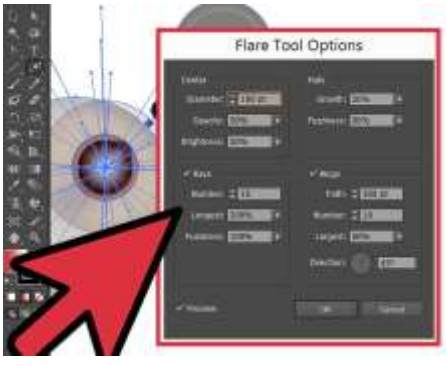
3. एक एलिप्स या सर्कल बनाने के लिए, एलिप्स टूल चुनें। आर्टबोर्ड पर क्लिक करें और एलिप्स विकल्प बॉक्स में आकार को सेट करें।



4. पॉलिगन बनाने के लिए, पॉलिगन टूल चुनें। आप पॉलिगन विकल्प बॉक्स> साइज में आकार की संख्या निर्धारित करने में सक्षम होंगे।



5. स्टार बनाने के लिए, स्टार टूल का चयन करें। आप निम्नलिखित द्वारा स्टार के पॉइंट्स की संख्या निर्धारित कर सकते हैं: स्टार विकल्प बॉक्स> पॉइंट्स।



6. फ्लेयर टूल का उपयोग करने का अभ्यास करें। फ्लेयर टूल का उपयोग प्रकाश के प्रतिबिंब को अनुकरण करने के लिए किया जाता है। यह किसी भी ग्राफिक को सजाने का दिलचस्प तरीका है।

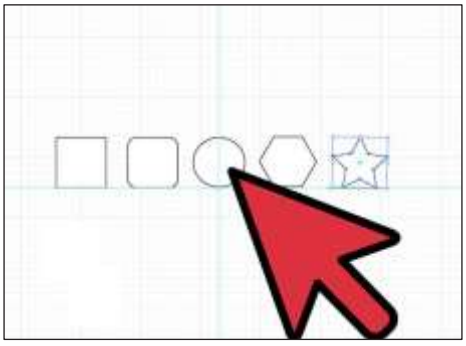
एडोब इलस्ट्रेटर में ग्रेडिएंट कैसे बनाएं

किसी भी आर्टिस्ट और ग्राफिक डिजाइनर के लिए कलर ग्रेडिएंट्स में बदलाव करना एक आवश्यक कौशल है। अगर आप विभिन्न प्रकार के ग्रेडिएंट्स जानते हैं जिन्हें लागू किया जा सकता है, तो यह करना काफी आसान है।

कदम

1. एक नया डॉक्यूमेंट बनाएं। फ़ाइल> न्यू (या Ctrl + N) पर जाएं और डॉक्यूमेंट के आकार को ऊर्ध्वाधर-अक्षर के आकार के कैनवास पर सेट करें।

रेक्टेंगल टूल (डब्ल्यू: 8.5 इंच, एच: 11 इंच) का उपयोग करके एक आयत बनाकर गाइड जोड़ें। फिर गाइड को बाउंडिंग बॉक्स के प्रत्येक केंद्र पर ड्रैग करें। अपने डॉक्यूमेंट माप को पिक्सेल में बदलने के लिए अपने रूलर पर राइट क्लिक करके समाप्त करें।

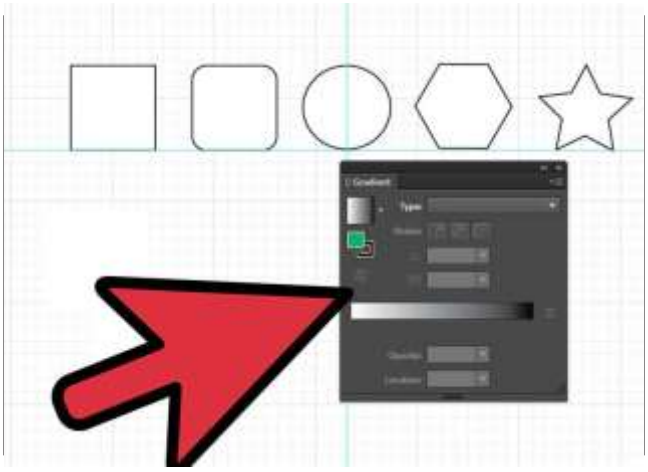


2. अपने रेक्टेंगल, राउंड रेक्टेंगल, एलिप्स, पॉलिगन और स्टार टूल का उपयोग करके पांच आकृतियां बनाएं। इन मापों का पालन करके आकृतियों को बनाएं: वर्ग: चौड़ाई = 25 पीएक्स, ऊंचाई = 25 पीएक्स; राउंड वर्ग: चौड़ाई = 25 पीएक्स, ऊंचाई = 25 पीएक्स, कॉर्नर रेडियस = 5 पीएक्स; सर्कल: चौड़ाई = 25 पीएक्स, ऊंचाई = 25 पीएक्स; पॉलिगन: रेडियस = 15 पीएक्स, साइडें = 6; स्टार: रेडियस 1 = 15 पीएक्स, रेडियस 2 = 7 पीएक्स, पॉइंट्स = 5 पीएक्स।

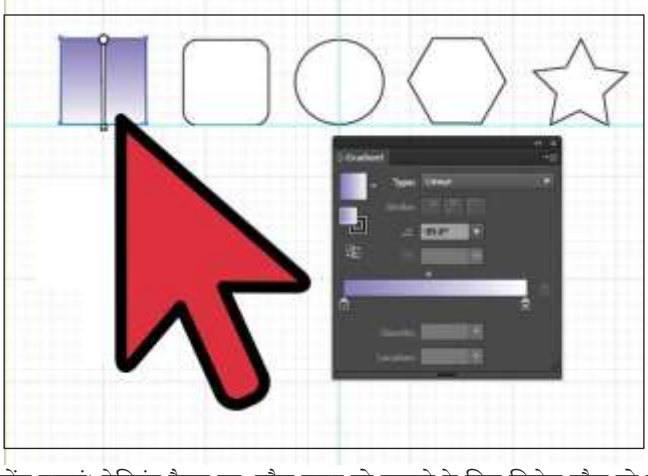
- सुनिश्चित करें कि शेप्स को भरने के लिए सफेद और उनके स्ट्रोक को काले रंग से भरने के लिए सेट किया गया है।

3. पांच आकृतियों (जैसा कि ऊपर बताया गया है) को बनाने के बाद, दो स्वैच बनाएं। आप इसे अपने स्वैच पर क्लिक करके और फिर अपने पैनल मेन्यू में अपने ग्रेडिएंट पैनल के ऊपरी दाएं कोने पर क्लिक करके कर सकते हैं। जब डायलॉग बॉक्स प्रकट होता है, तो केवल नए स्वैच पर क्लिक करें और फिर ओके पर क्लिक करें।

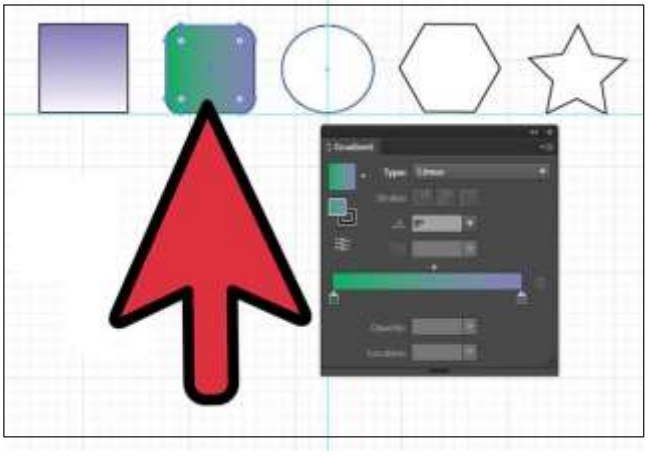
4. दो नए स्वैच बनाएं। निम्नलिखित संयोजनों के लिए रंग सेट करें: लिलेक: सी = 50, एम = 53, वाई = 0, के = 0; ग्रीन: सी = 80.57, एम = 3.08, वाई = 83.71, के = 0.08।



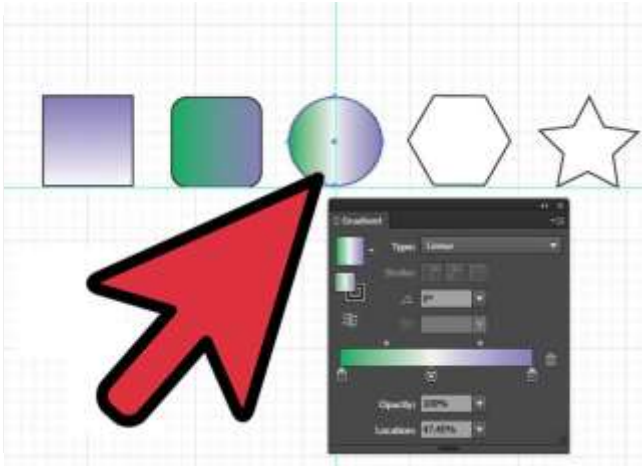
5. विभिन्न प्रकार के ग्रेडिएंट लागू करने के लिए आपको इलेक्ट करना होगा या अपने ग्रेडिएंट टैब पर क्लिक करना होगा और विंडो को आकृतियों के करीब ड्रैग करना होगा।



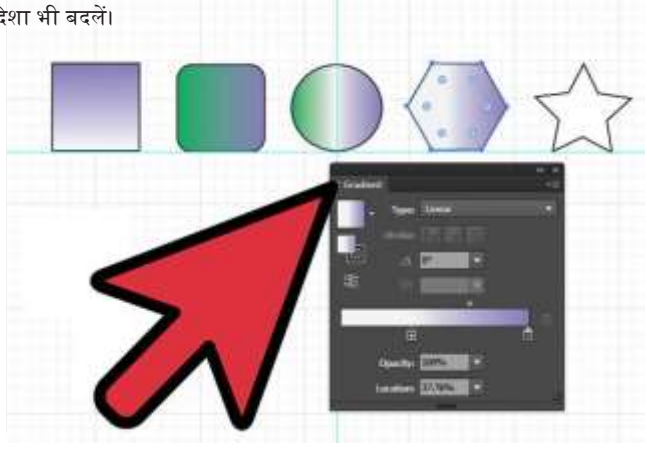
6. पहली आकृति पर पहला ग्रेडिएंट ब्लेंड बनाएं। ग्रेडिएंट पैनल पर, ब्लैक कलर को बदलने के लिए लिलेक स्वैच को कलर स्टॉप तक ड्रैग करें। फिर वर्ग का चयन करें और ग्रेडिएंट फिल बॉक्स पर क्लिक करें। ग्रेडिएंट की दिशा बदलने के लिए, अपने कीबोर्ड पर "जी" पर क्लिक करें, शिफ्ट बटन दबाए रखें और अपने पॉइंटर को ऊपर की ओर ड्रैग करें। वर्ग पर सफेद-से-लिलेक का एक ग्रेडिएंट दिखाई देगा।



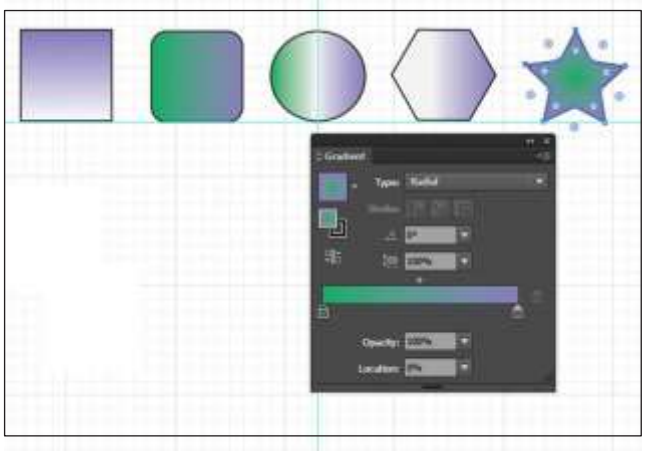
7. दूसरे ग्रेडिएंट ब्लेंड के लिए, ग्रेडिएंट को हरे से लिलेक में बदलने के लिए हरे रंग की स्वैच को कलर स्टॉप तक ड्रैग करें। अपने राउंड वर्ग का चयन करें और फिर से अपने ग्रेडिएंट फिल बॉक्स पर क्लिक करें। एक बार फिर हरे से लिलेक में ग्रेडिएंट की दिशा बदलें।



8. तीसरे ग्रेडिएंट ब्लेंड के लिए, सफेद स्वैच को कलर स्टॉप तक ड्रैग करें। सर्कल का चयन करें और फिर से ग्रेडिएंट फिल बॉक्स पर क्लिक करें, फिर से हरे, सफेद से लिलेक तक ग्रेडिएंट की दिशा भी बदलें।



9. चौथे ग्रेडिएंट ब्लेंड के लिए, अपने ग्रेडिएंट पैनल पर पहले ग्रेडिएंट ब्लेंड को वापस बुलाने के लिए वर्ग का चयन करें। फिर लीनियर से रेडियल में ग्रेडिएंट के प्रकार को बदलें। अगला, पॉलिगन शेप का चयन करें और ग्रेडिएंट फिल बॉक्स पर क्लिक करें।



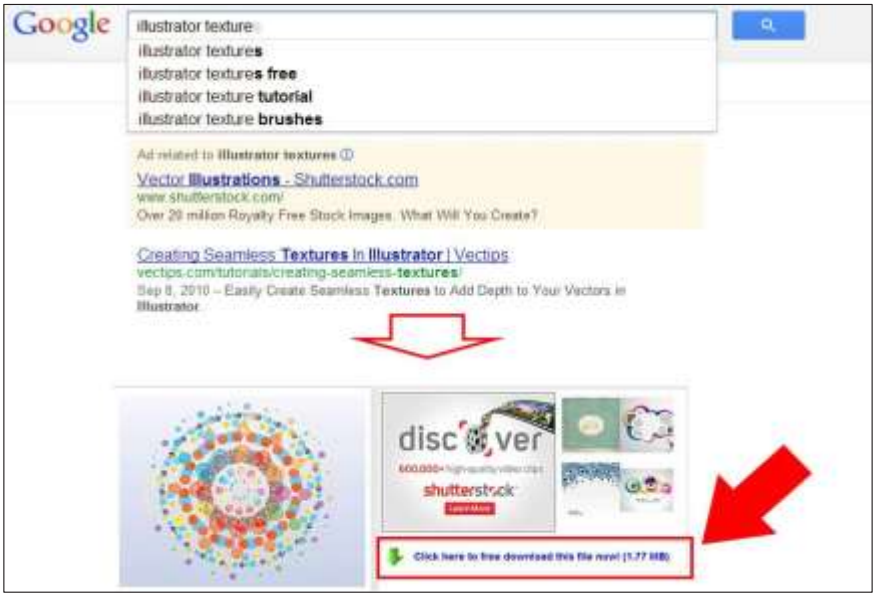
10. अपने पांचवें और अंतिम ग्रेडिएंट ब्लेंड के लिए, कलर स्टॉप पर ग्रीन स्वैच ड्रैग करें। स्टार शेप का चयन करें और ग्रेडिएंट फिल बॉक्स पर क्लिक करें।

- अब आपके पास विभिन्न प्रकार के ग्रेडिएंट्स के ब्लेंड और प्रकार के साथ विभिन्न प्रकार के शेप्स हैं।

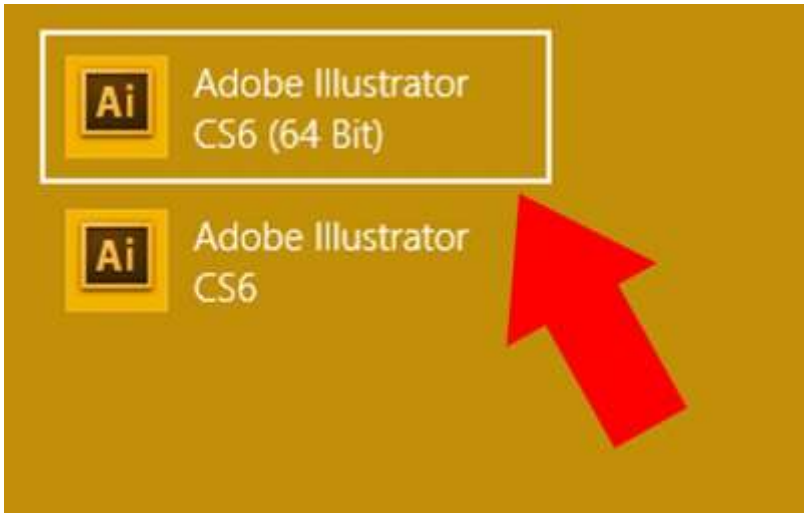
इलस्ट्रेटर में एक टेक्स्चर कैसे जोड़ें

टेक्स्चर डिजाइन इंटरनेट पर उपलब्ध हैं और कुछ उपकरणों के उपयोग के साथ, आप अपने डॉक्यूमेंट में आकर्षित टेक्स्चर जोड़ सकते हैं।

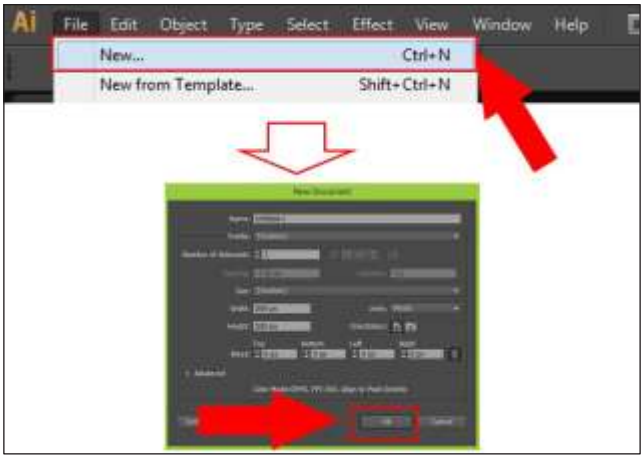
कदम



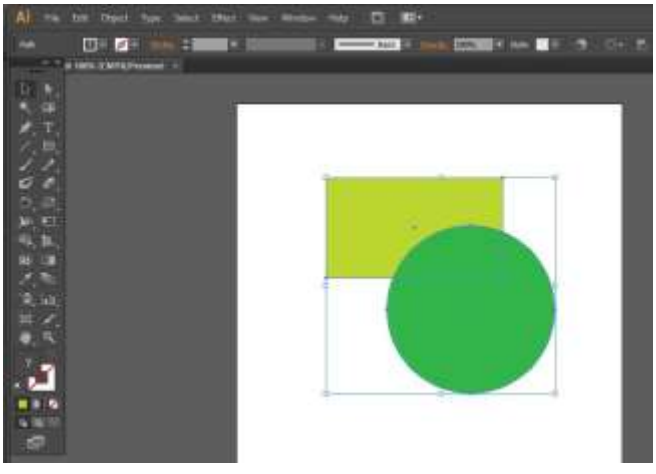
1. इंटरनेट पर एक टेक्स्चर को सर्च करें और डाउनलोड करें। "इलस्ट्रेटर टेक्स्चर" को सर्च करके आपको कई मुफ्त टेक्स्चर मिल जाएंगे। आमतौर पर उपयोग किए जाने वाले टेक्स्चरों में वुड ग्रेन, मोज़ेक, पैच-वर्क, स्टेन्ड ग्लास और क्रेक्वेलेर टेक्स्चर शामिल हैं, जो प्लास्टर पर एक पैटीना के समान है। ऐसी टेक्स्चर वाली इमेज चुनें जो रंग में हल्की हो और इसे अपने कंप्यूटर में सेव करें।



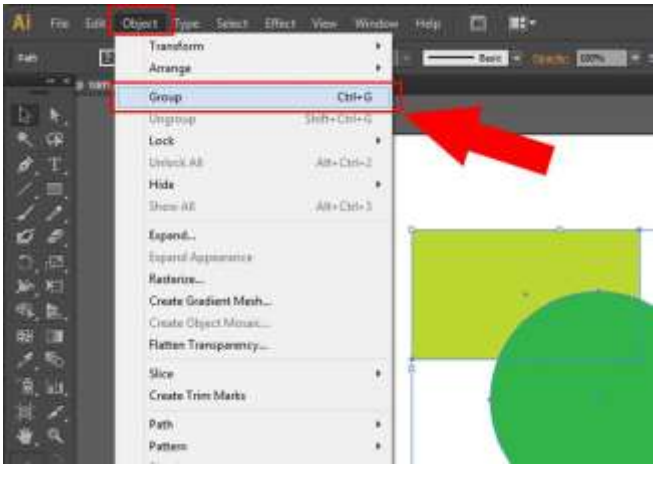
2. अपनी एडोब इलस्ट्रेटर एप्लीकेशन को ओपन करें।



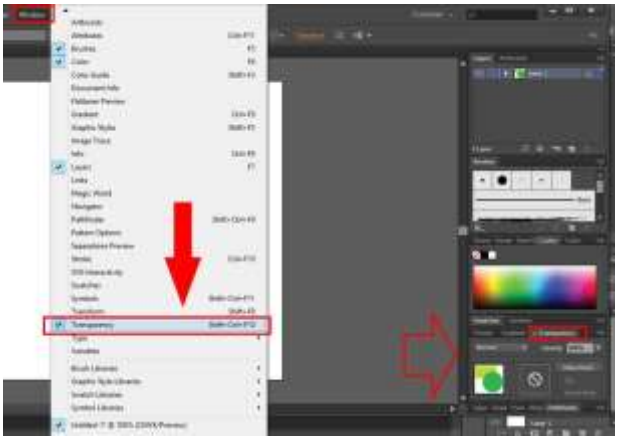
3. एक मौजूदा डॉक्यूमेंट खोलें या पॉप अप होने वाले डायलॉग बॉक्स में एक नया प्रिंट या वेब डॉक्यूमेंट बनाएं।



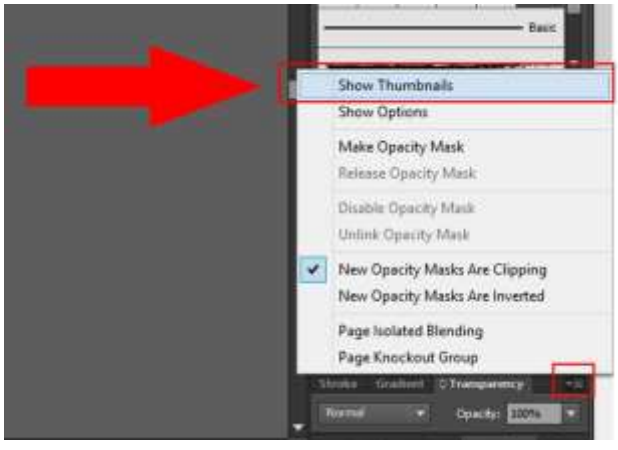
4. उस ऑब्जेक्ट का चयन करें, जिसमें आप एक टेक्स्चर जोड़ना चाहते हैं।



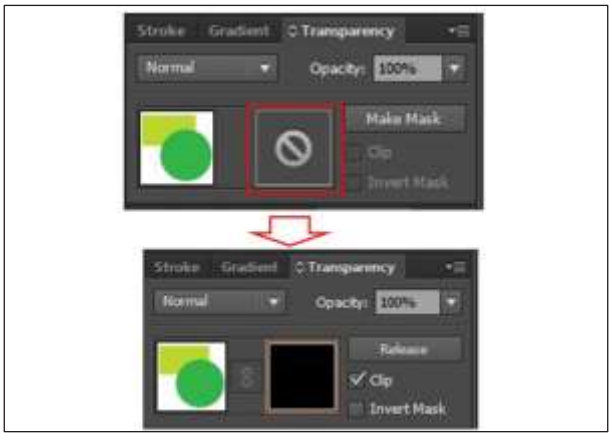
5. यदि आप 1 से अधिक चीज़ों का टेक्स्चर बदलना चाहते हैं तो ऑब्जेक्ट्स को एक साथ समूह करें। उन ऑब्जेक्ट्स का चयन करें जिन्हें आप एक साथ समूहीकृत करना चाहते हैं। अपने क्षैतिज टूलबार पर "ऑब्जेक्ट" मेन्यू पर क्लिक करें, फिर "ग्रुप" पर क्लिक करें।



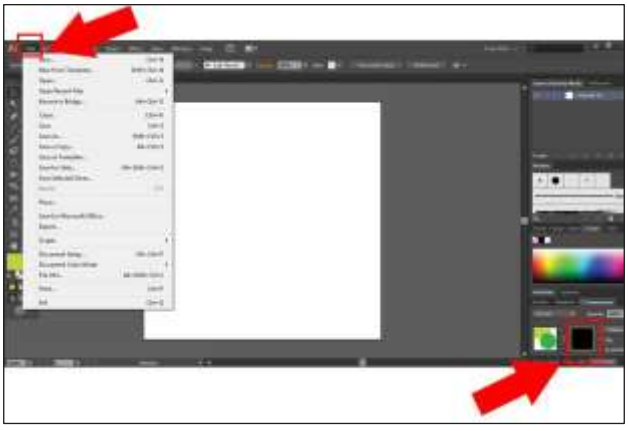
6. शीर्ष क्षैतिज टूलबार में "विंडो" मेन्यू पर क्लिक करें। ड्रॉप-डाउन मेन्यू से "पारदर्शिता" चुनें। एक पैलेट को आपके डॉक्यूमेंट के दाईं ओर खुलना चाहिए। आपको ब्लेंडिंग के लिए ड्रॉप डाउन मेन्यू और अपारदर्शिता के लिए ड्रॉप डाउन मेन्यू भी दिखना चाहिए।



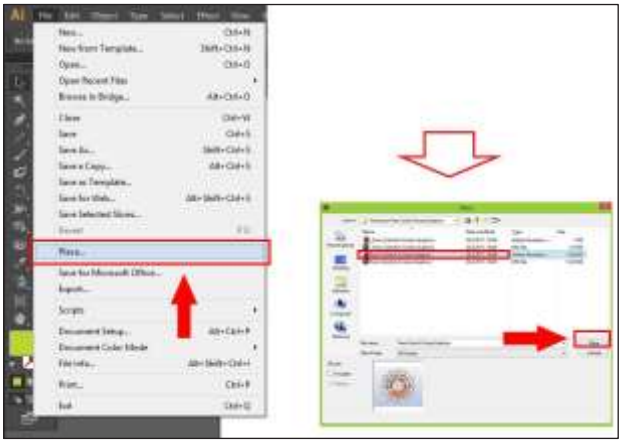
7. अपारदर्शिता बॉक्स के दाईं ओर फ्लाई डाउन मेन्यू चुनें। "शो थंबनेल" चुनें।



8. दिखाई देने वाले ऑब्जेक्ट के वर्ग थंबनेल के बगल में ग्रे स्पेस पर डबल क्लिक करें। यह एक अपारदर्शिता मास्क बनाएगा। आपकी इमेज दृश्य से गायब हो सकती है, जैसे ही आपकी अपारदर्शिता एक ब्लैक बॉक्स के रूप में शुरू होती है, यह इंगित करने के लिए कि यह अपारदर्शी नहीं है।

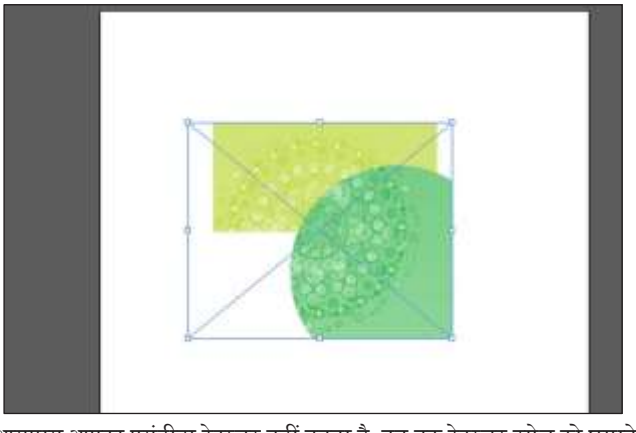


9. ब्लैक बॉक्स का चयन करें। अपने शीर्ष क्षैतिज टूलबार पर "फ़ाइल" ड्रॉप डाउन मेन्यू का चयन करें।

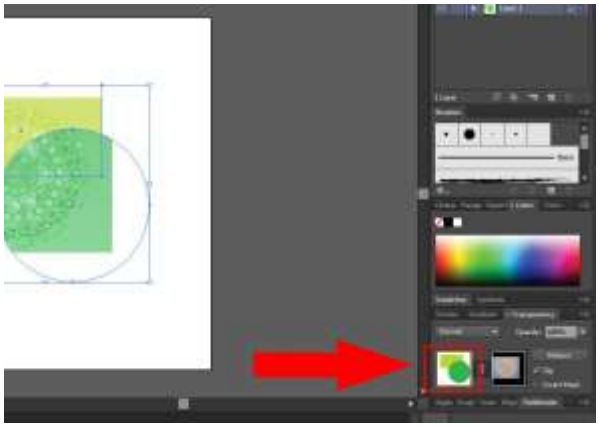


10. नीचे स्क्रॉल करें और "प्लेस" चुनें। एक ब्राउज़र बॉक्स खुल जाएगा। आपके द्वारा इंटरनेट से पहने डाउनलोड की गई टेक्स्चर फ़ाइल का चयन करें। इमेज आपके ब्लैक थंबनेल बॉक्स में दिखाई देगी।

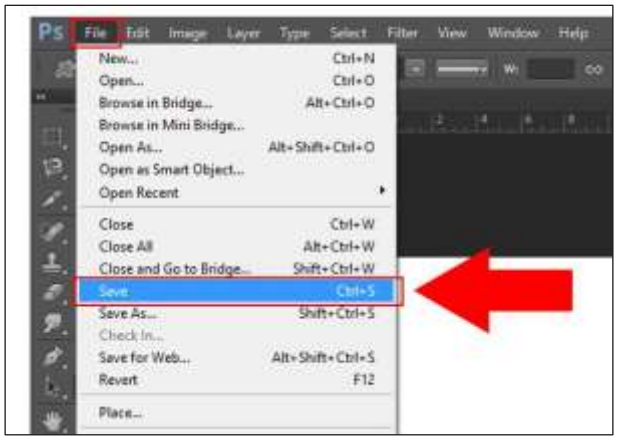
- आपकी इमेज के ऊपर एक बड़ी, अपारदर्शी टेक्स्चर वाली इमेज दिखाई देगी। आप इमेज को नहीं देखेंगे, बल्कि दिशानिर्देशों के साथ एक रेड बॉक्स देखेंग जो आपको पेज भर में टेक्स्चर बॉक्स को स्थानांतरित करने की अनुमति देगा। जैसे ही आप टेक्स्चर को इमेज के चारों ओर ले जाते हैं, आपकी मुख्य इमेज का टेक्स्चर बदल जाएगा।



11. जब तक आपकी इमेज या लोगो के आसपास आपका पसंदीदा टेक्स्चर नहीं बनता है, तब तक टेक्स्चर इमेज को घुमाने के साथ प्रयोग करें।



12. जब आप काम कर लें तो अपनी इमेज के थंबनेल पर वापस क्लिक करें। आप फ़ाइल इमेजों पर लौट आएंगे और आप अन्य लेयरों में परिवर्तन करने में सक्षम होंगे।



13. टेक्स्चर परिवर्तन को पूरा करने के लिए अपनी एडोब इलस्ट्रेटर फ़ाइल को सेव करें। आप इस प्रक्रिया को विभिन्न ऑब्जेक्ट्स और टेक्स्चर्स के साथ दोहरा सकते हैं।

4

इनडिजाइन का उपयोग करके ग्राफिक डिजाइनिंग

एडोब इनडिजाइन डेस्कटॉप पब्लिशिंग और टाइपसेटिंग के लिए एक सॉफ्टवेयर एप्लीकेशन है। इसका उपयोग ब्रोशर, पत्रिकाओं, अखबारों और पुस्तकों को डिजिटल और प्रिंट प्रारूपों में बनाने के लिए किया जा सकता है। यह अध्याय विषय की व्यापक समझ प्रदान करने के लिए इनडिज़ाइन के प्रमुख कार्यों जैसे रैप टेक्स्ट, ड्रॉप शैडो, एंकर ऑब्जेक्ट्स आदि को बारीकी से देखता है।

इनडिजाइन में डॉक्यूमेंट कैसे बनाएं

यदि आपको इलेक्ट्रॉनिक वितरण के लिए एक प्रिंट डॉक्यूमेंट को अनुकूलित करना चाहिए, तो आपको मूल इनडिज़ाइन डॉक्यूमेंट की एक प्रति सेव करनी चाहिए और एक समर्पित इलेक्ट्रॉनिक डॉक्यूमेंट के रूप में प्रतिलिपि पर काम करना चाहिए। इन दिनों, हालांकि, आपको जानबूझकर डिजिटल वितरण के लिए अपने डॉक्यूमेंट्स को डिजाइन करना चाहिए। ई-पब बनाने से आप ई-रीडिंग डिवाइस जैसे कि नुक, किंडल और आईपैड को किताबें वितरित कर सकते हैं।

मौजूदा प्रिंट डॉक्यूमेंट को डिजिटल डॉक्यूमेंट लेआउट में बदलने के लिए, इन चरणों का पालन करें:

1. मौजूदा डॉक्यूमेंट को ओपन करें और फ़ाइल चुनें → सेव एज और डॉक्यूमेंट की प्रति को नाम दें।

ऐसा नाम चुनें जो आपके इच्छित वितरण से संबंधित हो। फाइल नाम के लिए ईपीयूबी या आईपैड जैसे शब्दों पर विचार करें ताकि आप प्रिंट संस्करण से इलेक्ट्रॉनिक संस्करण को अलग कर सकें।

यदि आप एक पुस्तक के लिए एक ई-पब डॉक्यूमेंट बना रहे हैं जो मुख्य रूप से टेक्स्ट का उपयोग करता है और जिसे कई पाठकों द्वारा देखा जाएगा, तो आप चरण 1 के बाद रुक सकते हैं, क्योंकि आपको विशिष्ट उपकरणों के लिए लेआउट विवरण या डिवाइस विवरण निर्दिष्ट करने की आवश्यकता नहीं है। ई-पब डॉक्यूमेंट्स के लिए जिन्हें उच्च प्रारूपित लेआउट की आवश्यकता होती है, निम्नलिखित चरणों के साथ जारी रखें।

2. फ़ाइल → डॉक्यूमेंट सेटअप चुनें।

डॉक्यूमेंट सेटअप विंडो में, इंटेंट ड्रॉप-डाउन मेन्यू से डिजिटल प्रकाशन चुनें और वांछित पेज आकार और अभिविन्यास (ऊर्ध्वाधर या क्षैतिज) का चयन करें।

3. डॉक्यूमेंट सेटअप विंडो बंद करने के लिए ओके पर क्लिक करें और फिर फ़ाइल → इन परिवर्तनों को सेव करना चुनें।

4. डॉक्यूमेंट के माध्यम से स्क्रॉल करें और उपलब्ध पेज आकार के आधार पर लेआउट में समायोजन करें।

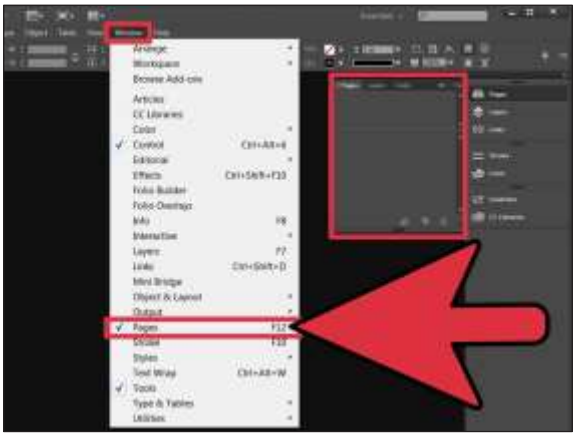
ऑब्जेक्ट्स को स्थानांतरित करने के लिए सिलेक्शन टूल का उपयोग करें और आवश्यकतानुसार पेजों को जोड़ने के लिए पेज पैनल का उपयोग करें।

5. आर्टिकल पैनल को खोलने के लिए विंडो → आर्टिकल चुनें। अपने लेआउट से आइटमों को आर्टिकल पैनल में ड्रैग करने के लिए सिलेक्शन टूल का उपयोग करें, उस क्रम को परिभाषित करते हुए जिसमें उन्हें ई-पब में प्रदर्शित किया जाएगा।

यदि आपके पास कुछ ऐसा है जिसे आप पुस्तक के डिजिटल संस्करण में शामिल नहीं करना चाहते हैं, तो उसे आर्टिकल पैनल में ड्रैग न करें। आर्टिकल पैनल में निर्यात किए जाने वाले सभी तत्वों को ड्रैग करने के बाद अपने डॉक्यूमेंट को सेव करें।

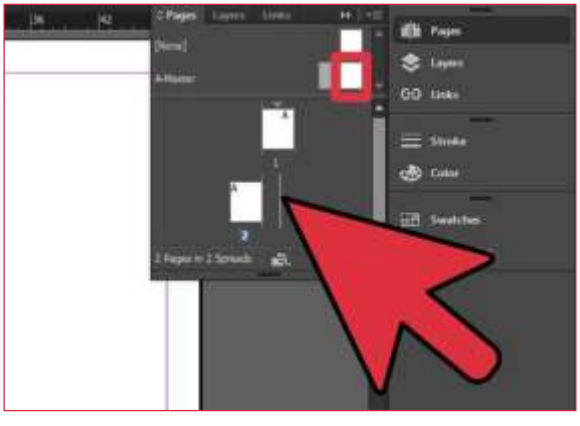
इनडिजाइन में एक पेज को कैसे जोड़ें

कदम



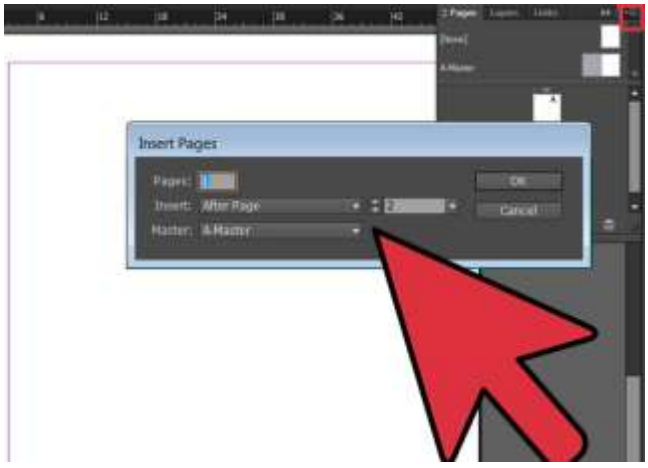
1. इनडिजाइन पेज पैलेट खोलें: अपने माउस का उपयोग करके, "विंडो" का चयन करें और "पेज" चुनें। पैलेट खुलना चाहिए। पेज पैलेट आपको दिखाता है कि आप कितने पेजों और प्रसार के साथ काम कर रहे हैं, और यह इंगित करता है कि आप किस मास्टर पेज का उपयोग कर रहे हैं।

- अपनी स्क्रीन पर पेज पैलेट देखें। पेज पैलेट पहले से ही खुला हो सकता है, लेकिन अन्य पैलेट विंडो खुली होने के कारण दिखाई नहीं देता है। इसे देखने के लिए पेज पैलेट टैब पर क्लिक करें।
- विंडो का विस्तार करें। पैलेट के ऊपरी दाएं क्षेत्र में स्थित एरो आइकन पर माउस को क्लिक करें। एरो छोटे हैं और दाईं ओर इंगित होते हैं। जब आप एरो पर क्लिक करते हैं, तो विंडो स्वचालित रूप से प्रदर्शन विकल्पों के लिए खुल जाती है।



2. मैन्युअल रूप से पेज जोड़ें: पेज पैलेट का उपयोग करते हुए, अपने इनडिजाइन डॉक्यूमेंट में पेज जोड़ें।

- पेज को डॉक्यूमेंट क्षेत्र में ड्रैग करें। डॉक्यूमेंट पेज पर अपना माउस रखें। अपने माउस पर लेफ्ट क्लिक करें और पेज आइकन ड्रैग करते हुए उसे दबाए रखें।
- पेज जोड़ें। जब पेज डॉक्यूमेंट क्षेत्र में हो, तो माउस बटन को जाने दें। इस पद्धति के साथ, आप एक पेज, एकाधिक पेज या पेज स्प्रेड जोड़ सकते हैं, जो कि 2 समीप, सामना करने वाले पेज होंगे।



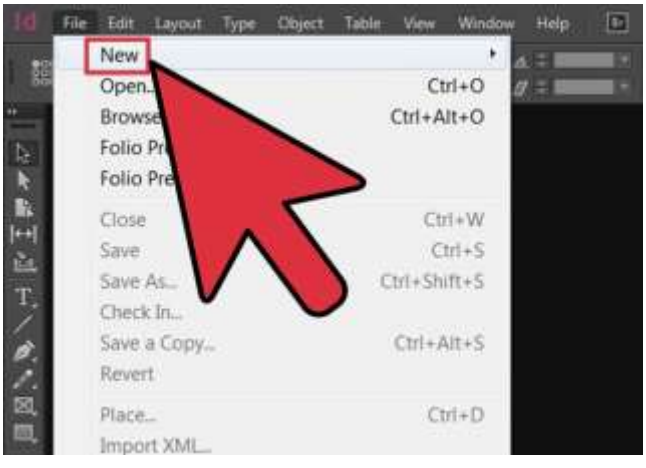
3. स्वचालित रूप से पेज बढ़ाएं: यदि आप एक साथ कई पेज जोड़ना चाहते हैं, तो इनडिजाइन ऐसा करने के लिए एक विधि प्रदान करता है।

- पेज पैलेट ओपने को खोलें और लेफ्ट सबमेन्यू पर क्लिक करें।
- ड्रॉप-डाउन मेन्यू देखने के लिए माउस बटन दबाए रखें। सबमेन्यू को पैलेट के ऊपरी दाएं कोने में आइकन पर पहुंचा जा सकता है। आइकन टेक्स्ट की छोटी रेखाओं की तरह या एक मिनी डॉक्यूमेंट की तरह दिखता है।
- "इंसर्ट पेज" का चयन करें। जोड़ने के लिए पेजों की संख्या भरें। यह चुनें कि इंसर्ट हुए पेजों को पूर्ववर्ती होना चाहिए या अन्य पेजों का अनुसरण करना चाहिए, डॉक्यूमेंट के पहले पेज के रूप में दिखाई दें या डॉक्यूमेंट के अंतिम पेज के रूप में दिखाई दें। यदि आप चाहते हैं कि जोड़े गए पेज किसी पेज से पहले या बाद में प्रकट हों, तो उस पेज संख्या पर इनपुट करें, जो उन्हें पूर्ववर्ती होना चाहिए या अनुसरण करना चाहिए। ओके पर क्लिक करें।"

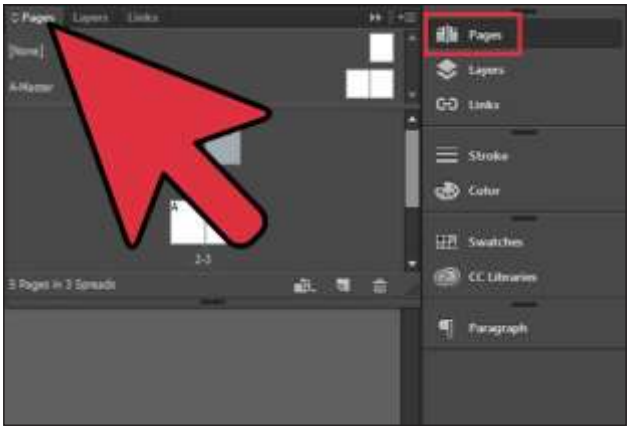
इनडिजाइन में पेज नंबर कैसे जोड़ें

इनडिजाइन, एडोब द्वारा जारी एक लोकप्रिय प्रकाशन सॉफ्टवेयर एप्लिकेशन है। इसका उपयोग अक्सर ग्राफिक डिजाइनरों द्वारा पुस्तकों, पत्रिकाओं और ब्रोशर को प्रकाशित करने के लिए किया जाता है। टेक्स्ट, ग्राफिक्स और लोगो जैसे महत्वपूर्ण तत्वों के साथ, पेज नंबर इन प्रकाशनों के लिए आवश्यक हैं। डॉक्यूमेंट के पूरा होने के दौरान या बाद में पेज नंबरों को जोड़ना संभव है, यदि आप जानते हैं कि कहां देखना है।

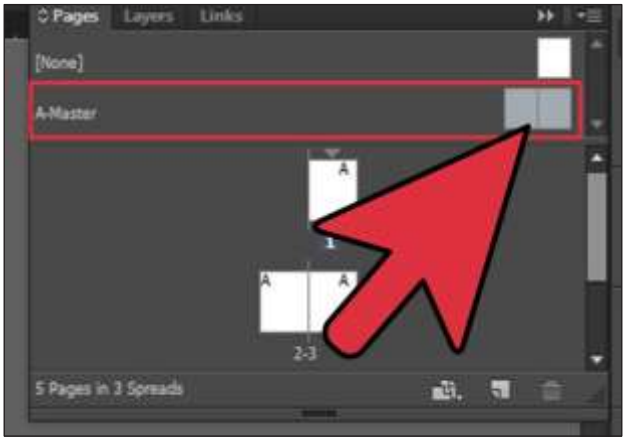
कदम



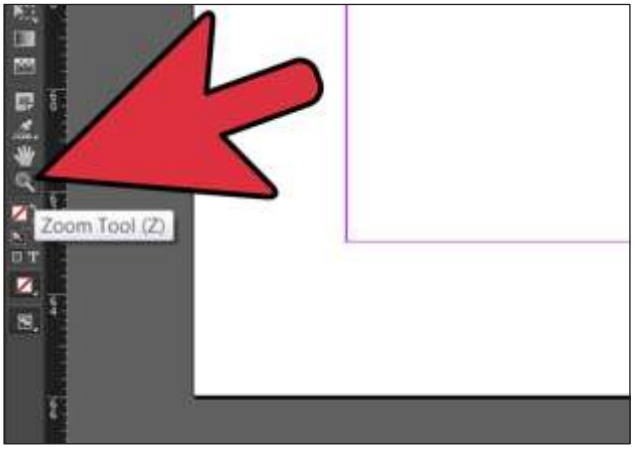
1. अपनी एडोब इनडिजाइन एप्लिकेशन खोलें और फिर अपना डॉक्यूमेंट खोलें।



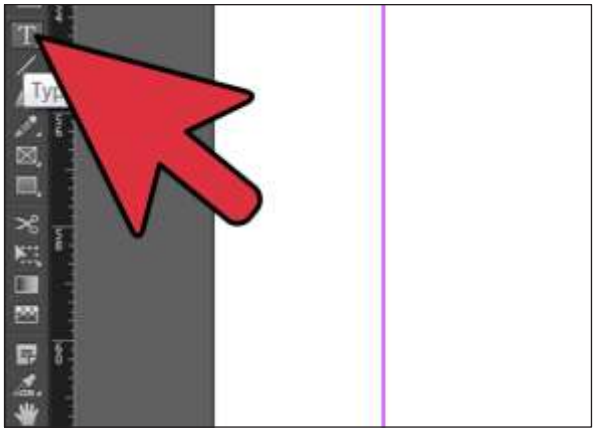
2. अपने "पेज" पैनल पर क्लिक करें। जब "पेज" डायलॉग बॉक्स प्रकट होता है, तो आपको अपने सभी पेजों को देखना चाहिए जिसमें आपका डॉक्यूमेंट शामिल होता है।



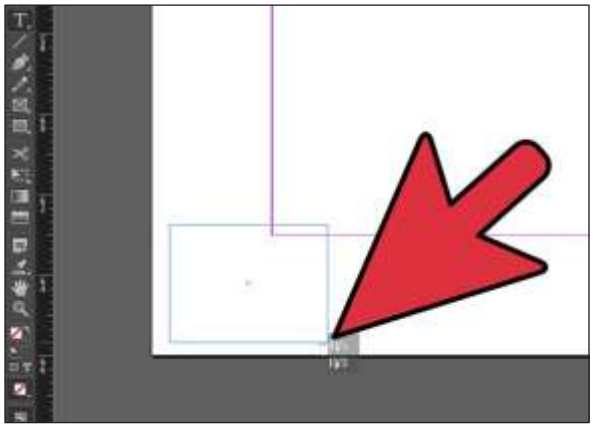
3. पहले मास्टर पेज पर क्लिक करें, जिसमें एक पेज नंबर होगा। आपकी सूची में पहला पेज कवर हो सकता है, जिसमें अक्सर पेज नंबर नहीं होता है।



4. पहले पेज के निचले बाएं कोने पर ज़ूम करने के लिए "ज़ूम" फ़ंक्शन का उपयोग करें, जिसे आप नंबर देना चाहते हैं। यदि आप अपने पहले नंबर वाले पेज के रूप में सही पेज का उपयोग कर रहे हैं तो आप निचले दाएं कोने पर भी ज़ूम कर सकते हैं। ज्यादातर लोग निचले बाएं कोने में नंबर लगाना शुरू करते हैं।

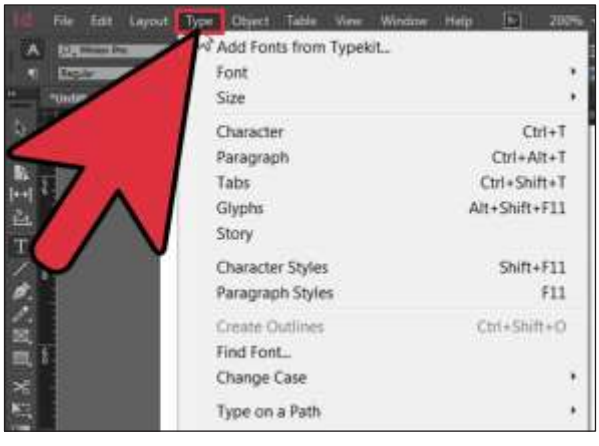


5. अपने "टाइप" टूल पर क्लिक करें। यह आपके बाएं पैनल पर एक बड़ा अक्षर "टी" जैसा होता है।

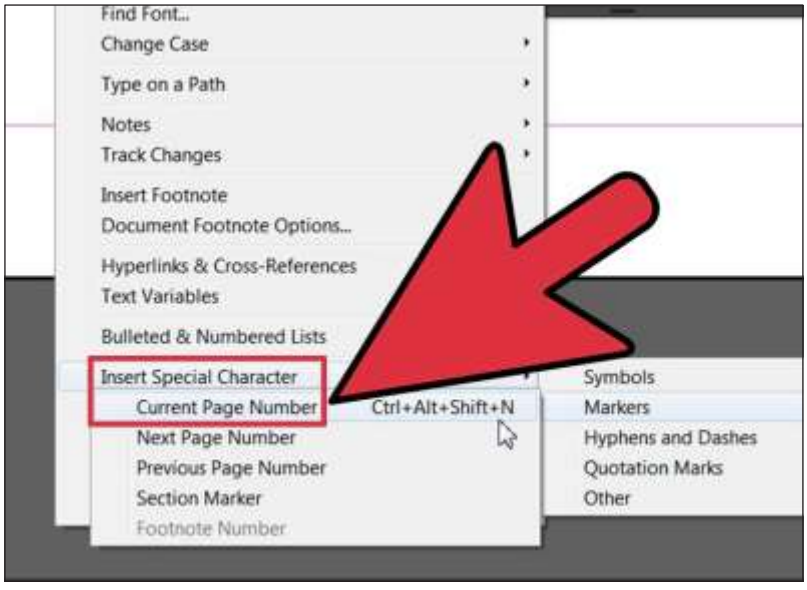


6. निचले बाएं कोने में एक बॉक्स बनाने के लिए उपकरण का उपयोग करें, जहां आप अपना पहला नंबर दिखाना चाहते हैं।

- आपको बॉक्स को बहुत चौड़ा करना चाहिए। जब आप इसके माध्यम से होते हैं, तो इनडिजाइन स्वचालित रूप से पेज नंबरों को अपडेट करेगा और इसके लिए यह आवश्यक होगा कि बॉक्स 1,999 नंबर पर फिट हो सके, भले ही आपके पेज नंबर कम ही क्यों न हों।

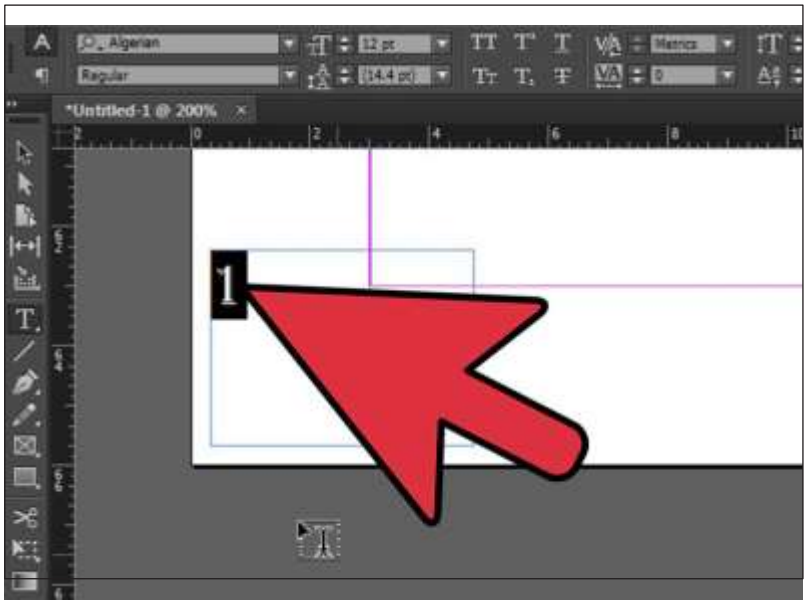


7. अपने शीर्ष क्षैतिज पैनल पर "टाइप" मेन्यू पर जाएं।

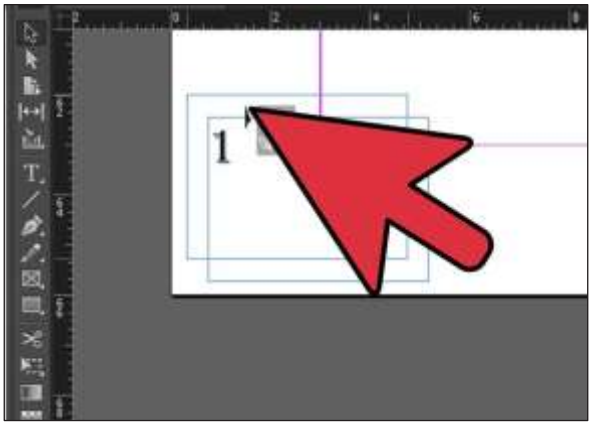


8. "इंसर्ट स्पेशल कैरेक्टर" के लिए स्क्रॉल करें। एक मेन्यू "इंसर्ट स्पेशल कैरेक्टर" के दाईं ओर दिखाई देगा। "मार्कर" के लिए नीचे स्क्रॉल करें। प्रतीकों के विपरीत, मार्कर डॉक्यूमेंट की लंबाई या अन्य परिवर्तनों के आधार पर बदल सकते हैं। "मार्कर" के दाईं ओर दिखाई देने वाले मेन्यू में, "करेंट पेज नंबर" चुनें।

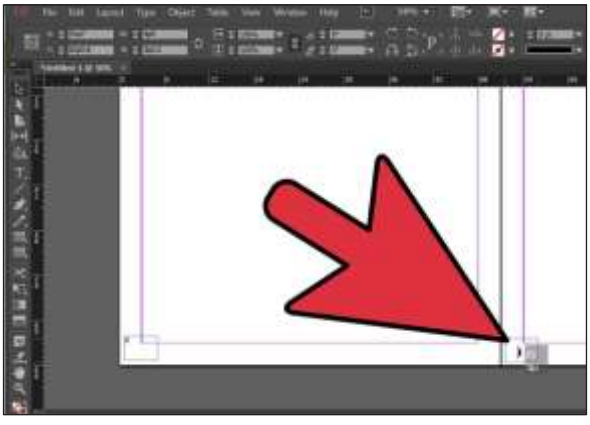
- एक मैक ऑपरेटिंग सिस्टम (ओएस) पर शॉर्टकट एक ही समय में "कमांड", "शिफ्ट", "ऑप्शन" और "एन" अक्षर को प्रेस करना है। यदि आप इस कमांड का उपयोग कर रहे हैं तो आपको इसका उपयोग करना चाहिए।
- विंडोज ओएस पर शॉर्ट कट "कंट्रोल", "शिफ्ट", "आल्ट" और "एन" अक्षर को उसी समय प्रेस करना है।
- आपका पहला नंबर "ए" के रूप में दिखाई देगा, जिसके बगल में एक नंबर चिन्ह होगा क्योंकि यह मास्टर पेज है। अन्य पेज नंबर, नंबर के रूप में दिखाई देंगे।



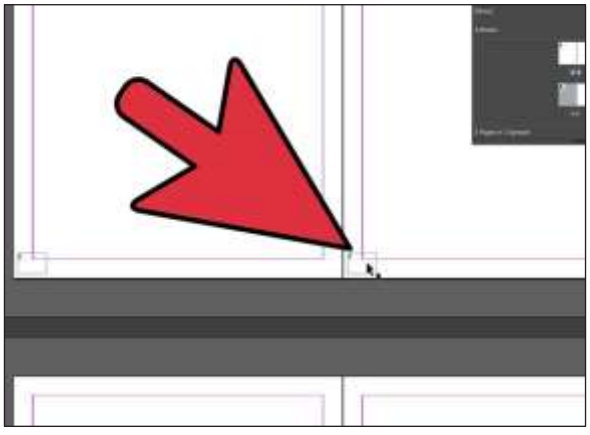
9. अपनी पसंदीदा विजुअल स्टाइल में पेज नंबरों की उपस्थिति को बदलने के लिए "पैराग्राफ स्टाइल" पैनल पर क्लिक करें। जब आप मास्टर पेज "ए" पर शैली बदलते हैं, तो यह सभी नंबरों की शैलियों को बदल देगा।



10. यदि यह पहले से ही ठीक से नहीं रखा गया है, तो आप इसे अपने पेज पर पसंदीदा पॉजिशन में बॉक्स को ड्रैग करने के लिए "सिलेक्शन" टूल का उपयोग करें।



11. "विकल्प" दबाकर पेज संख्या बॉक्स को डुप्लिकेट करें, फिर बॉक्स पर क्लिक करें और इसे मैक ओएस पर पेज के दाईं ओर ड्रैग करें, या "Alt" दबाएं, फिर बॉक्स पर क्लिक करें और इसे विंडोज ओएस में ड्रैग करें। इससे आपको फिर से पूरी प्रक्रिया से गुजरने के बजाय, पेज के दाईं ओर पेज नंबर बनाने में समय की बचत होगी।



12. यह जांचने के लिए कि आपके सभी पेजों पर नंबर डल चुके हैं, अपने "पेज" पैनल पर जाएं। बाईं और दाईं ओर ज़ूम करें। उन्हें क्रम से प्रकट होना चाहिए।

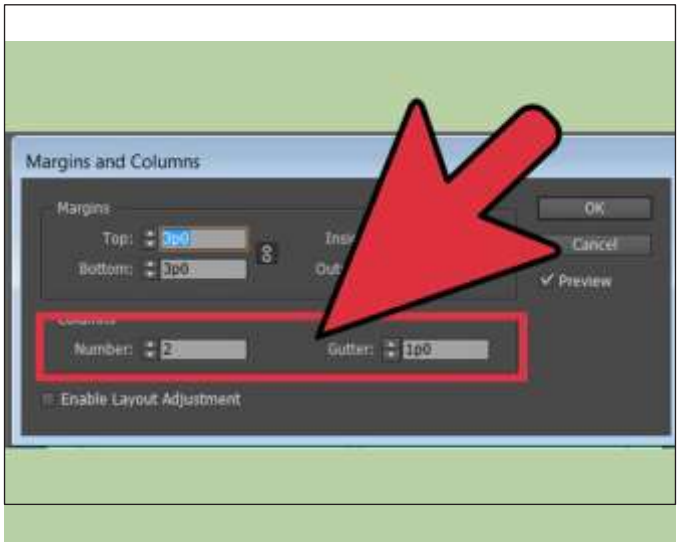
इनडिजाइन में कॉलम कैसे जोड़ें

पेज लेआउट की स्पष्टता को बेहतर बनाने के लिए पेज डिजाइनरों को अक्सर मौजूदा डॉक्यूमेंट्स या टेम्पलेट्स में कॉलम जोड़ने की आवश्यकता होती है। अतिरिक्त कॉलम पेज की पूरी प्रस्तुति को संतुलित करने में भी मदद कर सकते हैं। यदि आप इनडिजाइन में कॉलम जोड़ना चाहते हैं, तो इन चरणों का पालन करें।

कदम

1. एक नए डॉक्यूमेंट में कॉलम जोड़ें। आप एक नए डॉक्यूमेंट में काम को आसान बनाने के लिए कॉलम की संख्या को बदल सकते हैं।

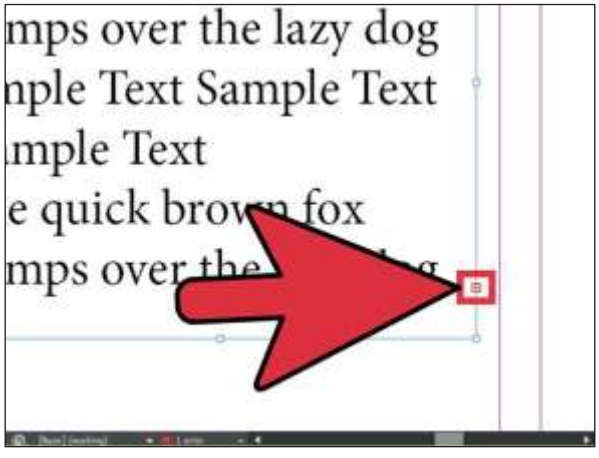
- "फ़ाइल" पर जाकर और "न्यू" का चयन करके डॉक्यूमेंट बनाएं।
- "पेज" मेन्यू से एक नया पेज चुनें।
- "न्यू डॉक्यूमेंट" मेन्यू पर जाएं। "कॉलम" विंडो खोजें और उन कॉलमों की संख्या दर्ज करें, जिन्हें आप जोड़ना चाहते हैं।
- अधिक डायनामिक डिजाइन बनाने के लिए प्रत्येक कॉलम के बीच गटर की चौड़ाई को बदलें। कार्यक्रम स्वचालित रूप से व्यापक गटर को समायोजित करने के लिए टेक्स्ट क्षेत्र के अंदर कॉलम की चौड़ाई को बदल देगा।



2.मौजूदा डॉक्यूमेंट में कॉलम जोड़ने के लिए इनडिजाइन का उपयोग करें। डिजाइनर अक्सर मौजूदा पेज पर कॉलमों की संख्या को बदलना चाहते हैं।

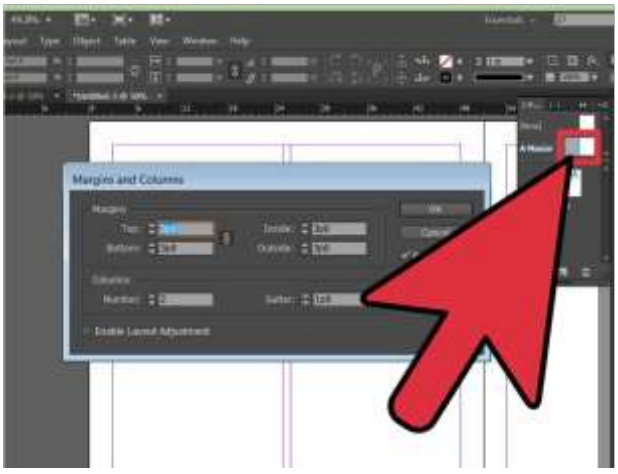
नए डॉक्यूमेंट में कॉलम को जोड़ने के लिए प्रक्रिया समान है।

- "पेज" मेन्यू पर जाएं और उस पेज पर डबल-क्लिक करें, जिसे आप खोलना चाहते हैं।
- उस टेक्स्ट क्षेत्र का चयन करें, जहां आप कॉलम जोड़ना चाहते हैं।
- "लेआउट" मेन्यू पर जाएं। "लेआउट" ड्रॉप-डाउन मेन्यू से "मार्जिन और कॉलम" ढूंढें।
- "कॉलम" विंडो में, इच्छित कॉलम की संख्या दर्ज करें।
- आप "ऑब्जेक्ट" मेन्यू से कॉलम भी जोड़ सकते हैं। इसे चुनें और "टेक्स्ट फ्रेम विकल्प" खोजें। "मार्जिन और कॉलम" ड्रॉप-डाउन दिखाई देगा।
- कीबोर्ड "मार्जिन और कॉलम" मेन्यू के लिए पीसी पर "Ctrl + b" और मैक पर "Command + b" के लिए कमांड करता है।



3. ओवरसेट टेक्स्ट का उपयोग करके एक नया कॉलम बनाएं। आप रियल टेक्स्ट का उपयोग करके किसी पेज पर अतिरिक्त कॉलम जोड़ सकते हैं।

- ओवरसेट टेक्स्ट वाले कॉलम में इसके आउट पोर्ट में लाल + सिंबल होगा, जो फ्रेम के नीचे दाईं ओर होगा।
- पहले कॉलम के बगल में कोई भी खाली टेक्स्ट फ्रेम बनाएं।
- सिलेक्शन टूल के साथ पहले फ्रेम का चयन करें।
- इस फ्रेम में + प्रतीक पर क्लिक करें। आपका कर्सर अब ओवरसेट टेक्स्ट पकड़ता है।
- खाली टेक्स्ट फ्रेम पर कर्सर रखें। कर्सर का आकार बदल जाएगा।
- क्लिक करें और टेक्स्ट नए कॉलम में प्रवाहित हो जाएगा।
- जब आपके कर्सर में कोई खाली टेक्स्ट फ्रेम उपलब्ध न हो, तो आप अन्य कॉलम भी बना सकते हैं। केवल क्लिक करें और अपने कर्सर को डॉक्यूमेंट में एक खाली जगह पर ड्रैग करें और टेक्स्ट उसमें फ्लो हो जाएगा।

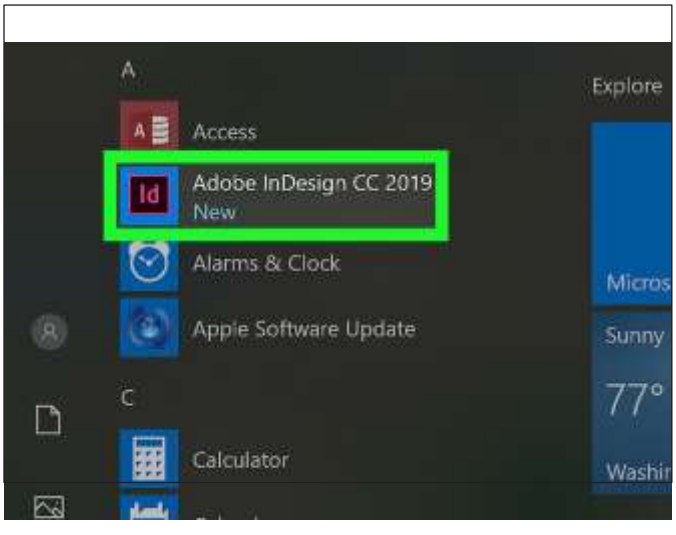


4. मास्टर या स्प्रेड पेजों में कॉलम बदलें। डिज़ाइनर कभी-कभी उन पेजों पर निरंतरता सुनिश्चित करने के लिए मास्टर या स्प्रेड पेजों पर कॉलम को बदलना चाहते हैं।

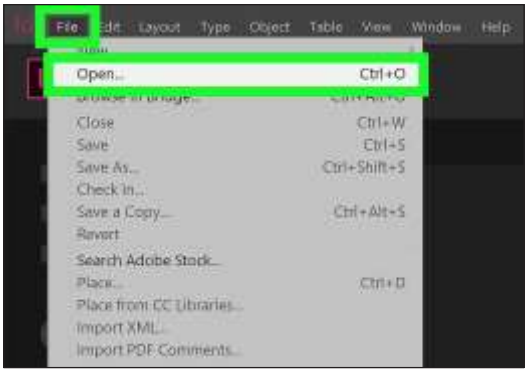
- "पेज" मेन्यू पर जाएं।
- पेज आइकन पर एक बार क्लिक करें। फिर नीचे दिए गए पेज नंबर पर क्लिक करें जो स्प्रेड का निर्माण करता है।
- स्प्रेड को लक्षित करने के लिए पेज आइकन पर डबल-क्लिक करें। पेज स्प्रेड डॉक्यूमेंट विंडो में दिखाई देगा।
- सुनिश्चित करें कि टेक्स्ट क्षेत्र हाइलाइट किया गया है और "लेआउट" मेन्यू पर जाएं और "मार्जिन और कॉलम" ढूंढें।
- कॉलम और गटर चौड़ाई की संख्या के लिए इच्छित मान दर्ज करें। "ओके" को हिट करें।
- अधिक-डायनामिक लेआउट के लिए असमान कॉलम की चौड़ाई बनाने के लिए, अपने कर्सर को कॉलम ग्रिड पर रखें और उसे अपनी नई स्थिति पर ड्रैग करें। जब आप कॉलम को स्ट्रेच करते हैं, तब गटर की चौड़ाई समान बनी रहेगी।

इनडिजाइन में चित्र कैसे जोड़ें

कदम

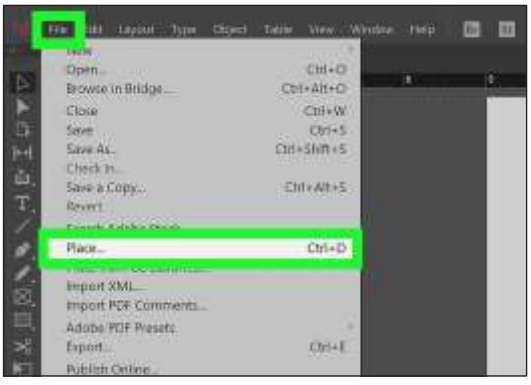


1. एडोब इनडिजाइन खोलें। विंडोज यूजर्स इसे स्टार्ट मेन्यू में पा सकते हैं, जबकि मैक यूजर्स को यह एप्लीकेशन फ़ोल्डर में मिलेगा।

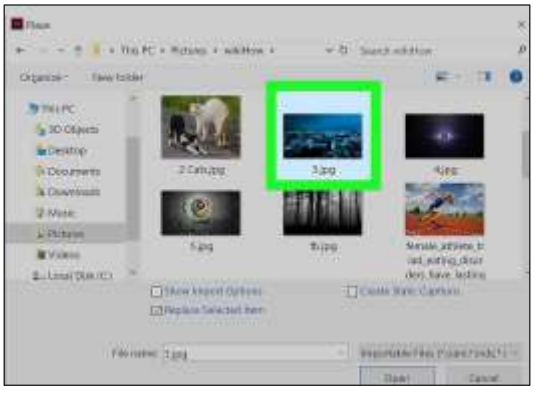


2. अपना डॉक्यूमेंट खोलें। आप स्क्रीन के ऊपरी-बाएं कोने पर फाइल मेन्यू पर क्लिक करके और ओपन का चयन करके ऐसा कर सकते हैं।

- यदि आपने अपने डॉक्यूमेंट में एक प्लेसहोल्डर फ्रेम बनाया है और अपनी इमेज से उस फ्रेम को बदलना चाहते हैं, तो उसे चुनने के लिए एक बार फ्रेम पर क्लिक करें।
- मौजूदा इमेज को नए के साथ बदलने के लिए, मौजूदा इमेज का चयन करें।

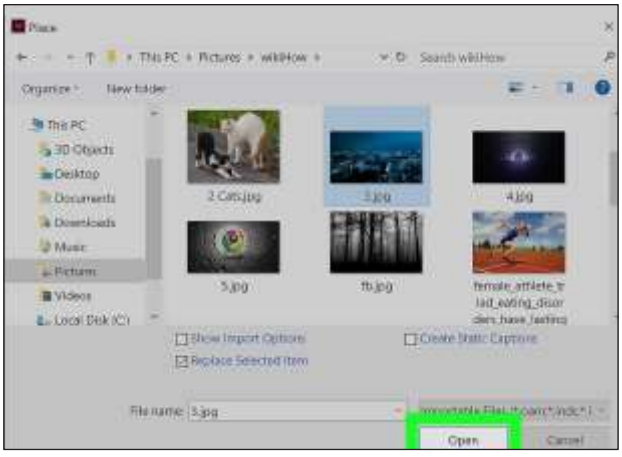


3. फ़ाइल मेन्यू पर क्लिक करें और प्लेस चुनें। यह आपके फ़ाइल ब्राउज़र को खोलता है।



4. उस इमेज का चयन करें जिसे आप इंपोर्ट करना चाहते हैं। आप ऐसा फ़ोल्डर खोलकर कर सकते हैं जिसमें इमेज शामिल है और इसे चुनने के लिए एक बार क्लिक करें।

- एक बार में एक से अधिक इमेज इंपोर्ट करने के लिए, Ctrl (पीसी) या ⌘ Command (मैक) को दबाए रखें।
- यदि आप किसी मौजूदा इमेज या ऑब्जेक्ट को प्रतिस्थापित कर रहे हैं, तो संकेत मिलने पर प्रतिस्थापित आइटम का चयन करें।



5. ओपन पर क्लिक करें। यह इमेज को पेज पर रखता है।

6. इमेज को वांछित स्थान पर ड्रैग करें।

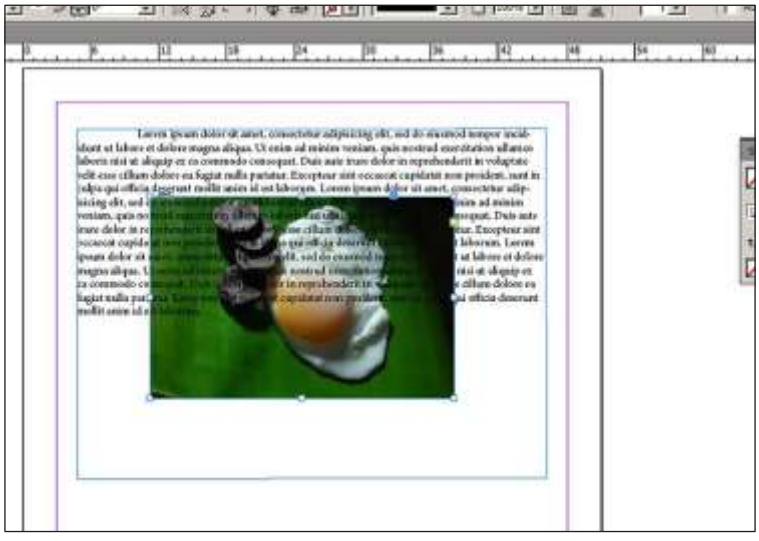
7. आकार समायोजित करने के लिए इमेज के चारों ओर हैंडल ड्रैग करें। रिसाइज करते समय इमेज को आनुपातिक रखने के लिए, ड्रैग करते वक्त ⇧ Shift बटन दबाए रखें।

- यदि आपने किसी इमेज को फ़्रेम में रखा है, तो आप ऑब्जेक्ट मेन्यू पर क्लिक करके, फिटिंग पर सिलेक्ट करके और फिर अपने विकल्पों का चयन करके उसे फ्रेम में फिट कर सकते हैं।

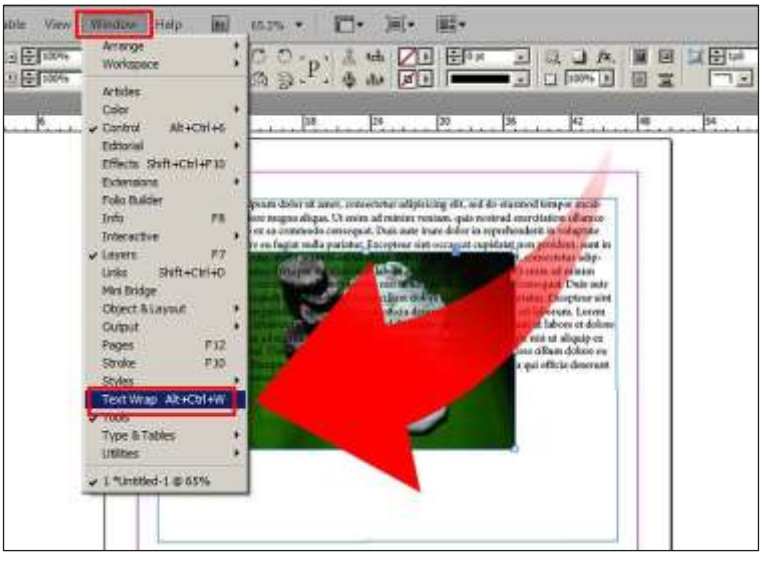
इनडिजाइन में टेक्स्ट को कैसे रैप करें

टेक्स्ट-रैपिंग एक गतिशील डिजाइन तकनीक है जो पेज लेआउट को बहुत बढ़ा सकती है। डिजाइनर इलस्ट्रेशन और अन्य कला तत्वों के कार्बनिक आकार के पूरक के लिए टेक्स्ट-रैपिंग का उपयोग करते हैं। इनडिजाइन में टेक्स्ट को प्रभावी ढंग से रैप करने के लिए इन चरणों का पालन करें।

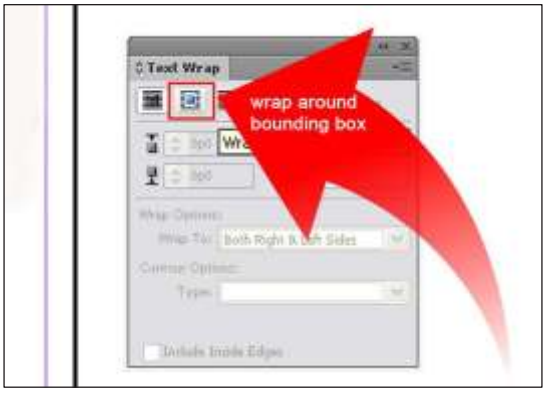
कदम



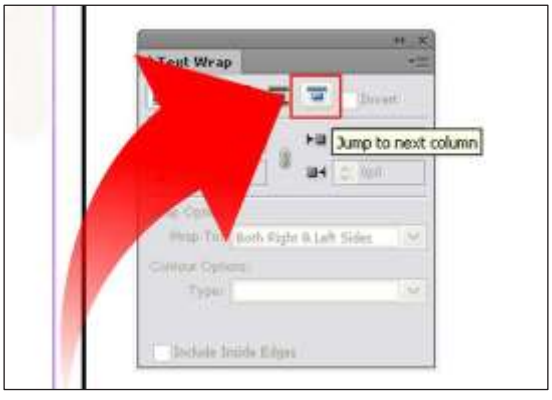
1. यह निर्धारित करें कि टेक्स्ट को किस तत्व को लपेटना चाहिए। उदाहरण के लिए, यदि आप किसी फ़ोटो या ग्राफ़िक फ्रेम के चारों ओर टेक्स्ट को रैप करना चाहते हैं, तो फ्रेम को क्लिक करने के लिए "चयन" टूल का उपयोग करें। आपके द्वारा चयनित तत्व को हल्के नीले रंग के बॉर्डर के साथ हाइलाइट किया जाएगा और इसके कोनों पर हैंडल होगा।



2. टेक्स्ट रैप पैलेट पर जाएं। "विंडो" पर जाकर पैलेट खोजें, और फिर "टेक्स्ट रैप" चुनें। आप एक मैक पर "Command + Option + W" या पीसी के लिए "Ctrl + Alt + W" की कीबोर्ड कमांड का उपयोग कर सकते हैं।

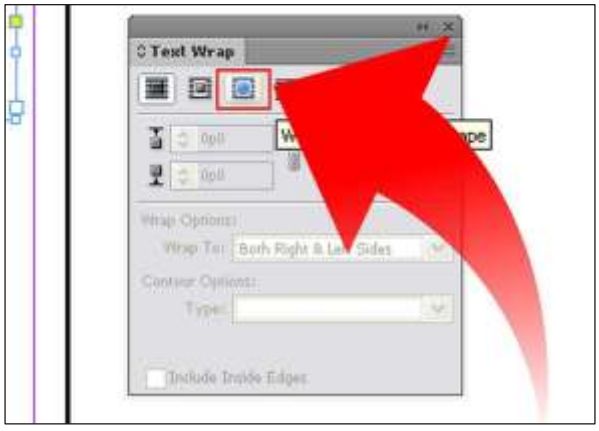


3. रैप-अराउंड प्रॉपर्टीज़ का चयन करें। जब पैलेट खुल जाता है, तो "रैप अराउंड बाउंडिंग बॉक्स" पर क्लिक करें। यह पैलेट के शीर्ष पर बाईं ओर से दूसरा आइकन होगा। यह आपको फोटो या ग्राफिक फ्रेम के चारों ओर टेक्स्ट को रैप करने में सक्षम बनाता है। एक डायलॉग बॉक्स खुलेगा, जो आपको यह दर्ज करने के लिए प्रेरित करेगा कि आप टेक्स्ट को चलाना चाहते हैं या नहीं। आप फ्रेम के प्रत्येक किनारे के लिए अलग-अलग मान दर्ज कर सकते हैं।



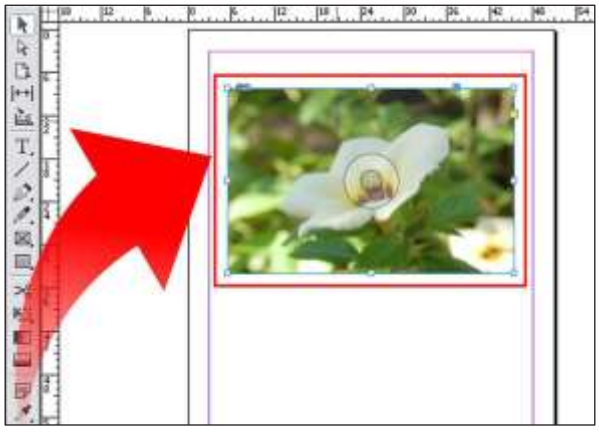
4. अवांछित रैप से बचाव करें। "जंप ऑब्जेक्ट" कमांड फ्रेम के किनारों के साथ अवांछित टेक्स्ट रैप्स को रोकता है। टेक्स्ट को अगले चरण के प्रकार पर मजबूर करने के लिए "जंप टू नेक्स्ट कॉलम" बटन पर क्लिक करें।

5. बड़े टेक्स्ट के चारों ओर बॉडी कॉपी को रैप करने के लिए उसी प्रक्रिया का पालन करें। केवल एक अलग आइटम के रूप में प्रदर्शन प्रकार बनाएं। इसे चुनें और आवश्यकतानुसार रैप कमांड का उपयोग करें।



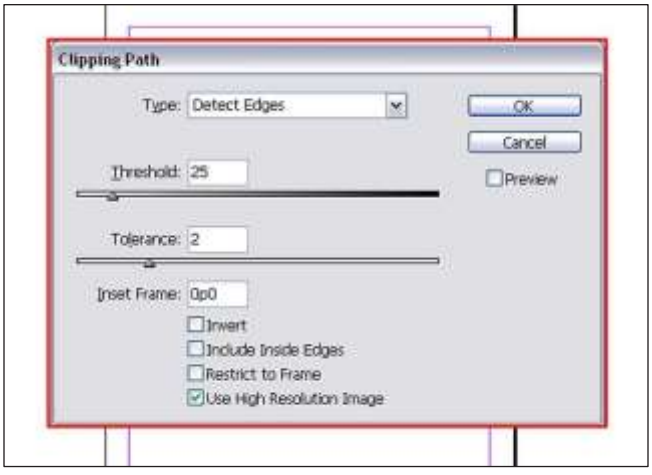
6. टेक्स्ट रैप पैलेट का उपयोग करके एक अनियमित आकार के चारों ओर टेक्स्ट को रैप करें। एक अनियमित आकार वाली एक वस्तु का चयन करें। इसे हाइलाइट किया जाएगा। "रैप अराउंड ऑब्जेक्ट शेप" बटन पर क्लिक करें। यह पैलेट में बाईं ओर से तीसरा आइकन होता है। यह फ़ंक्शन सिंगल ऑफ़सेट मान प्रदान करता है।

7. एक ऑब्जेक्ट पर एक क्लिपिंग पाथ बनाएं, जिसके चारों ओर आप रैप करना चाहते हैं। यदि आप इनडिजाइन में रैप टाइप करना चाहते हैं तो यह सीखने के लिए एक महत्वपूर्ण कार्य है।

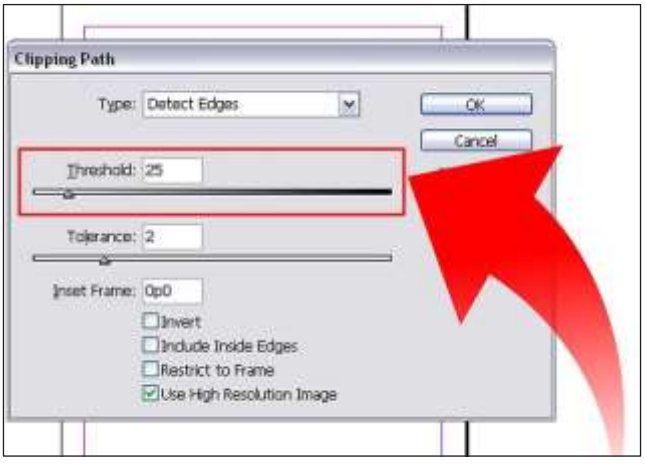


- एक ठोस बैकग्राउंड के साथ एक इमेज का चयन करें।

- मुख्य टूलबार से, "ऑब्जेक्ट" फिर "क्लिपिंग पाथ" और फिर "विकल्प" पर क्लिक करें।

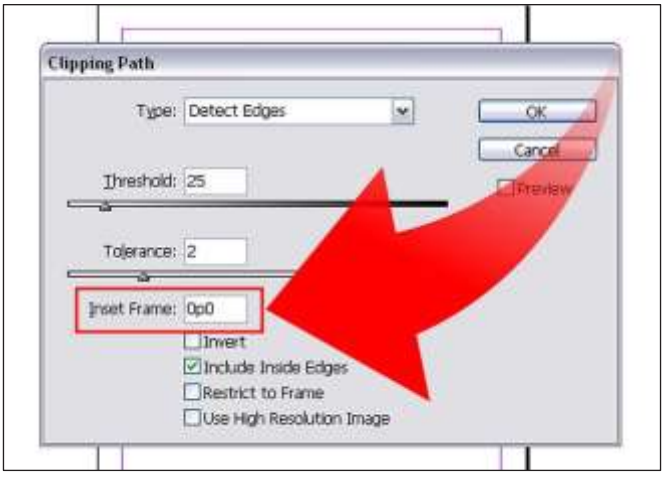


- डिफ़ॉल्ट सेटिंग्स का उपयोग करें।

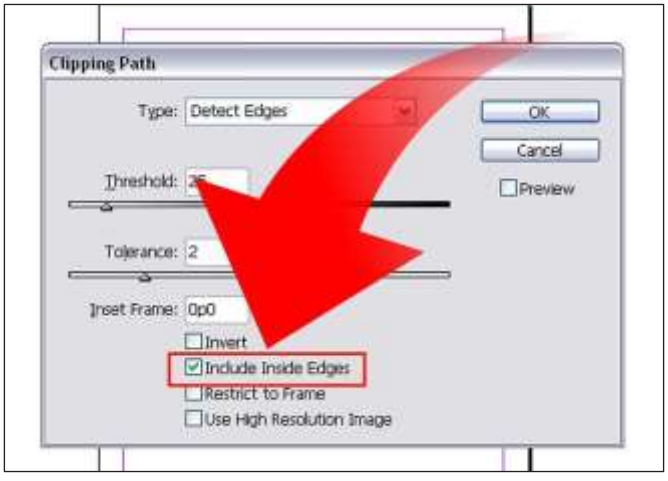


- पाथ बनाने में मदद करने के लिए थ्रेसहोल्ड सेटिंग को वांछित स्तर तक ड्रैग करें। जितनी उच्च सेटिंग आप चुनते हैं, पिक्सेल रिमूवल की रेंज उतनी ही व्यापक हो जाती है।

- पाथ के विस्तार को निर्धारित करने के लिए टॉलरेंस सेंटिंग में बदलाव करें। उच्च सेटिंग्स पाथ को कम सटीक बनाती हैं लेकिन स्मूथ होती हैं।



- "इनसेट फ्रेम" फ़ील्ड में एक मान दर्ज करें। यह एक सिंगल ऑफसेट वैल्यू है।



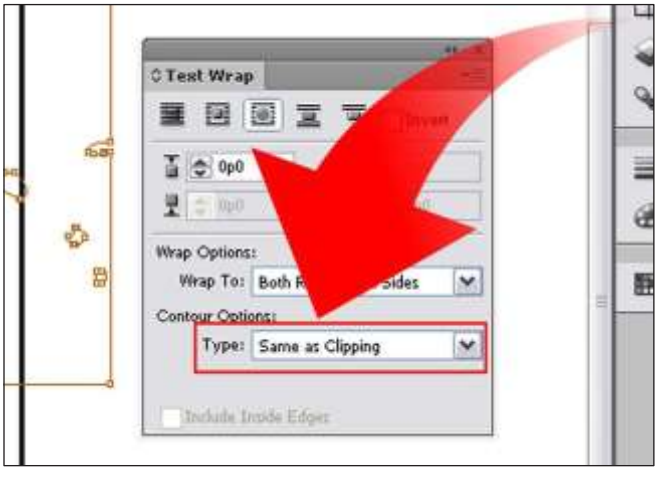
- इमेज के अंदर पाथ बनाने के लिए "इंक्ल्यूड इंसाइड एज्स" कमांड चुनें। आपको शायद इन स्थानों का चयन करने के लिए कार्यक्रम के लिए टॉलरेंस सेटिंग को समायोजित करने की आवश्यकता होगी।

- अपने पाथ को सेव करें, "ओके" पर क्लिक करें। अब आप इस ऑब्जेक्ट के चारों ओर रैप टाइप करने के लिए तैयार हैं।

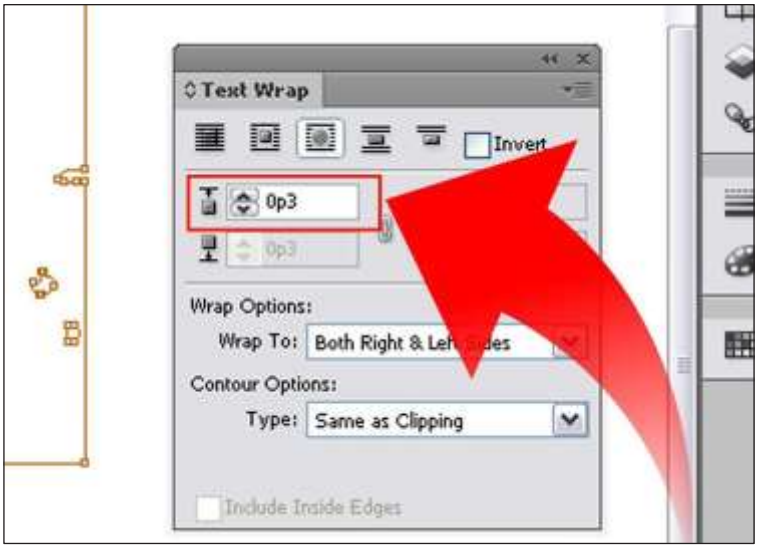
8. एक क्लिपिंग पाथ को बाउंस ऑफ करने के लिए टाइप में बदलाव करें।

- यदि आपके द्वारा उपयोग किए जा रहे इलस्ट्रेशन पर एक क्लिपिंग पाथ है, तो इमेज का चयन करें। "रैप अराउंड ऑब्जेक्ट शेप" बटन पर क्लिक करें।

- पैलेट मेन्यू से "शो ऑप्शंस" चुनें।



- डायलॉग बॉक्स के नीचे "कंटूर ऑप्शंस" के तहत "सेम एज क्लिपिंग" विकल्प को चुनें।

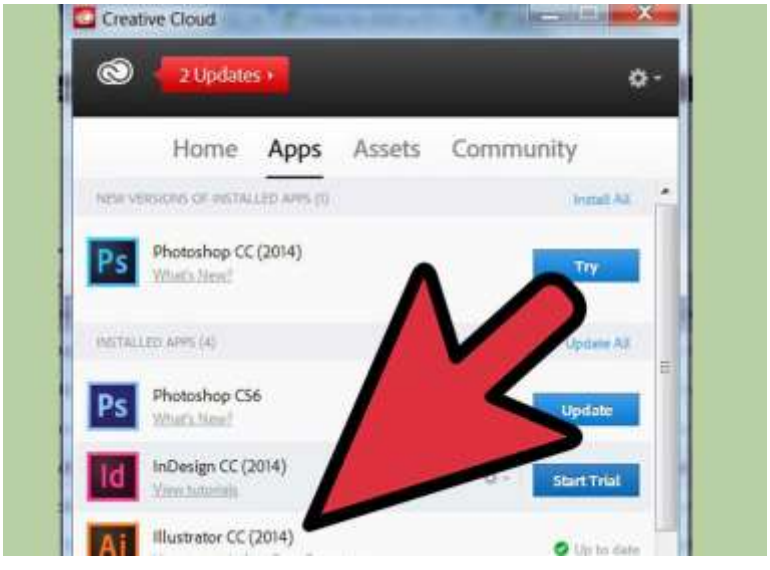


- टेक्स्ट को ऑब्जेक्ट से बाउंस कराने के लिए मान दर्ज करें।

इनडिजाइन में एक ड्रॉप शैडो कैसे जोडें

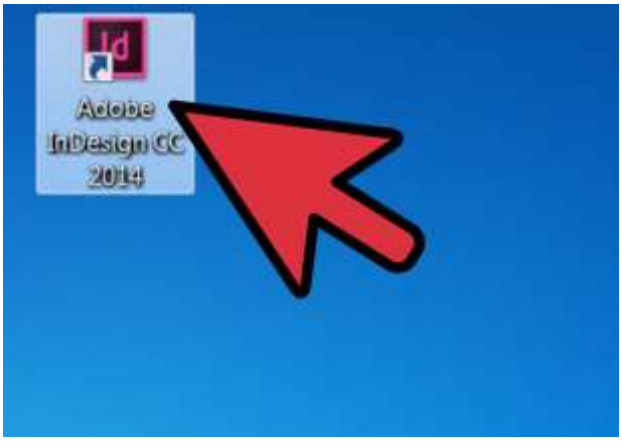
एक ड्रॉप शैडो किसी ऑब्जेक्ट की छाया प्रतीत होने वाले कास्टिंग द्वारा आयाम जोड़ता है। इनडिजाइन में एक ड्रॉप शैडो को जोड़ने का तरीका जानने के बाद, एक लोकप्रिय डेस्कटॉप प्रकाशन कार्यक्रम जो उपयोगकर्ताओं को विभिन्न आकारों और स्वरूपों में प्रिंट डॉक्यूमेंट बनाने की अनुमति देता है, आपको टेक्स्ट और अन्य ग्राफिक तत्वों को उनके बैकग्राउंड से अलग करने की अनुमति देता है।

कदम

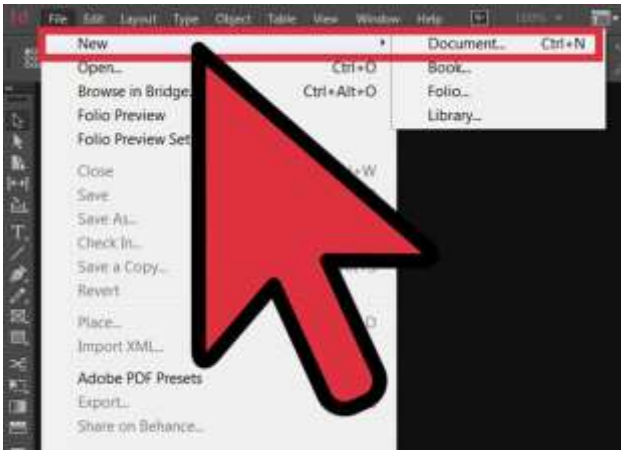


1. यदि आपके पास पहले से नहीं है, तो एडोब इनडिजाइन खरीदें। अपने कंप्यूटर पर इनडिजाइन स्थापित करने के लिए ऑन-स्क्रीन निर्देशों का पालन करें और यदि आवश्यक हो तो अपने कंप्यूटर को रिस्टार्ट करें।

2. अपने आप को इनडिजाइन के कार्यक्षेत्र और उपलब्ध उपयोगकर्ता संसाधनों से परिचित कराएं।



3. एडोब इनडिजाइन खोलें।

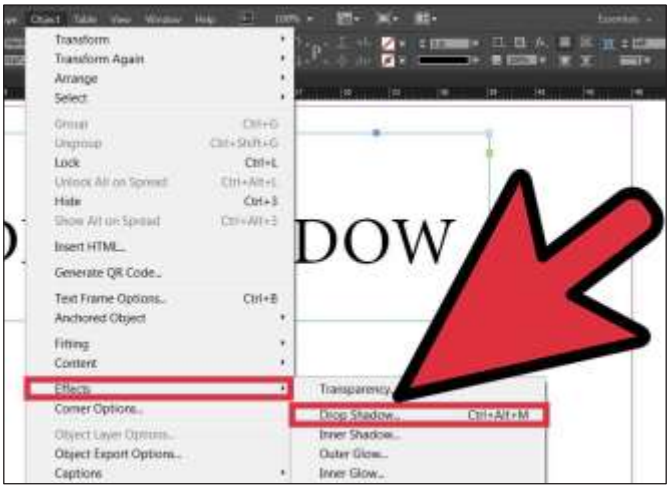


4. अपने कार्यक्षेत्र के शीर्ष पर स्थित कंट्रोल पैनल से फ़ाइल> ओपन चुनकर, वह इनडिजाइन डॉक्यूमेंट खोलें जिस पर आप काम करना चाहते हैं। यदि आपके पास काम करने के लिए एक मौजूदा इनडिज़ाइन डॉक्यूमेंट नहीं है, तो फ़ाइल> न्यू> डॉक्यूमेंट का चयन करके और अपने नए डॉक्यूमेंट के लिए सेटिंग्स निर्दिष्ट करके एक नया डॉक्यूमेंट बनाएं।

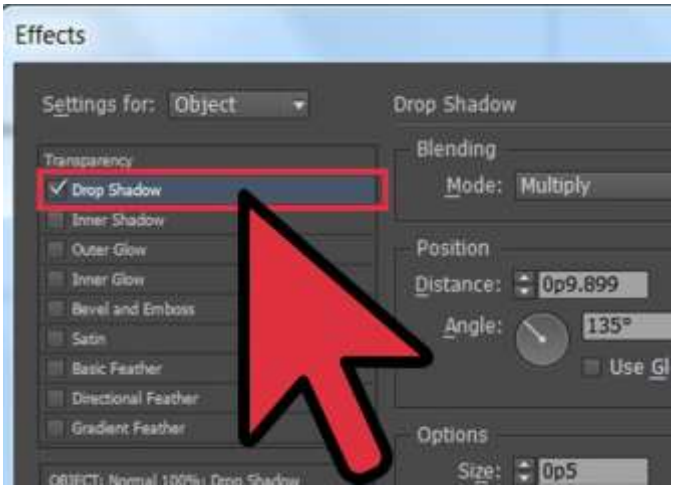
5. ग्राफिक या टेक्स्ट फ्रेम पर क्लिक करने के लिए जिस पर आप एक बैकग्राउंड लागू करना चाहते हैं, उसके लिए इनडिजाइन सिलेक्ट टूल का उपयोग करें, जो टूल पैनल में स्थित होता है।

- यदि आपके डॉक्यूमेंट में पहले से ही ग्राफ़िक नहीं है, तो इनडिजाइन के कंट्रोल पैनल में फ़ाइल> प्लेस पर क्लिक करें। उस फ़ाइल पर नेविगेट करें जिसे आप आयात करना चाहते हैं और फ़ाइल नाम पर डबल क्लिक करें। अपने कर्सर को उस स्थान या फ्रेम पर ले जाएं, जहां आप अपना ग्राफ़िक रखना चाहते हैं और अपने माउस को क्लिक करें। अपने ग्राफिक का आकार समायोजित करें, यदि आवश्यक हो, तो अपने सिलेक्शन टूल का उपयोग करके चित्र का चयन करें और कंट्रोल और शिफ्ट बटन को पकड़ते समय एक हैंडल ड्रैग करें। यह ग्राफिक के आकार को आनुपातिक रूप से समायोजित करेगा। आप कंट्रोल पैनल में स्थित ऊंचाई और चौड़ाई के फ़ील्ड में ग्राफ़िक की ऊंचाई और चौड़ाई के लिए सटीक मान भी दर्ज कर सकते हैं।

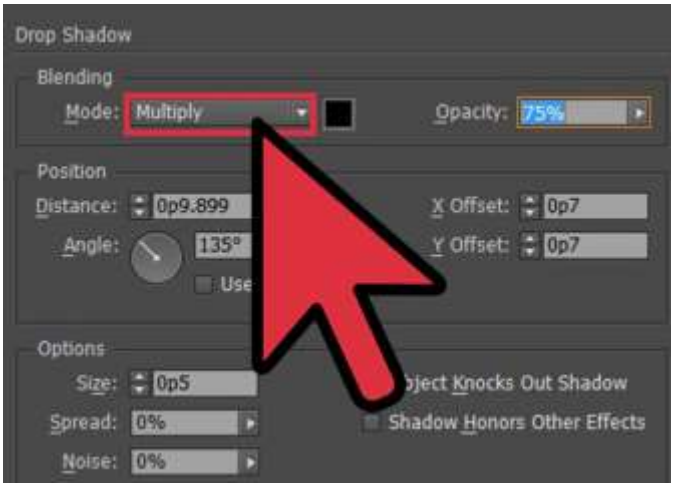
- यदि आपके डॉक्यूमेंट में पहले से ही टेक्स्ट नहीं है, तो आप इनडिजाइन के टूल पैलेट में स्थित टेक्स्ट टूल का उपयोग करके पहले टेक्स्ट फ्रेम बनाकर अपने डॉक्यूमेंट में सीधे टेक्स्ट को टाइप कर सकते हैं। अपने टेक्स्ट टूल को चयनित करने के साथ, टेक्स्ट फ्रेम के भीतर क्लिक करें और अपना टेक्स्ट लिखना शुरू करें। यदि आपका टेक्स्ट पहले से ही एक वर्ड प्रोसेसिंग डॉक्यूमेंट में मौजूद है, तो फ़ाइल> प्लेस चुनें, उस फ़ाइल पर नेविगेट करें जिसे आप आयात करना चाहते हैं और फ़ाइल नाम पर डबल क्लिक करें। एक भरा हुआ कर्सर दिखाई देगा। अपने माउस को उस स्थान पर ले जाएं, जहां आप चाहते हैं कि आपका टेक्स्ट दिखाई दे और टेक्स्ट को प्लेस करने के लिए क्लिक करें।



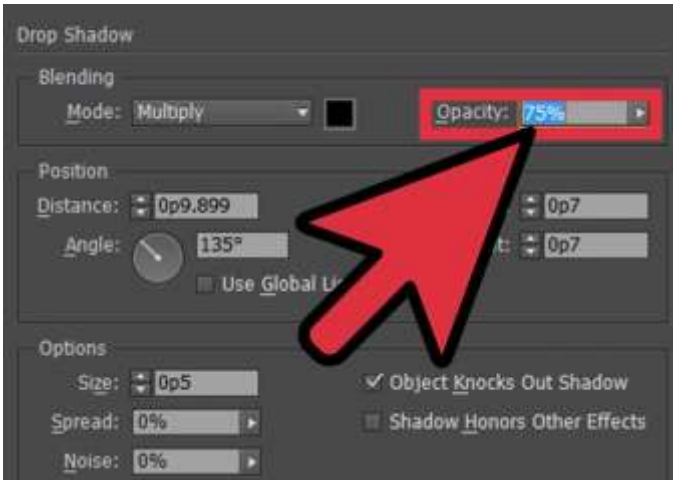
6. इनडिजाइन के कंट्रोल पैनल से ऑब्जेक्ट> ड्रॉप शैडो का चयन करके ड्रॉप शैडो बॉक्स को ओपन करें।



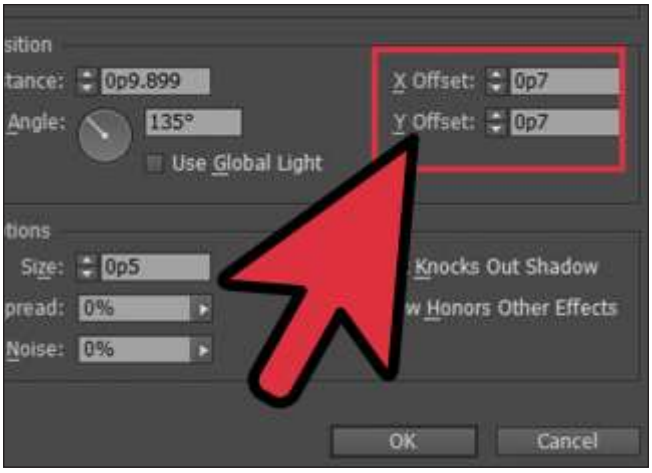
7. ड्रॉप शैडो के बगल में चेकबॉक्स पर क्लिक करें।



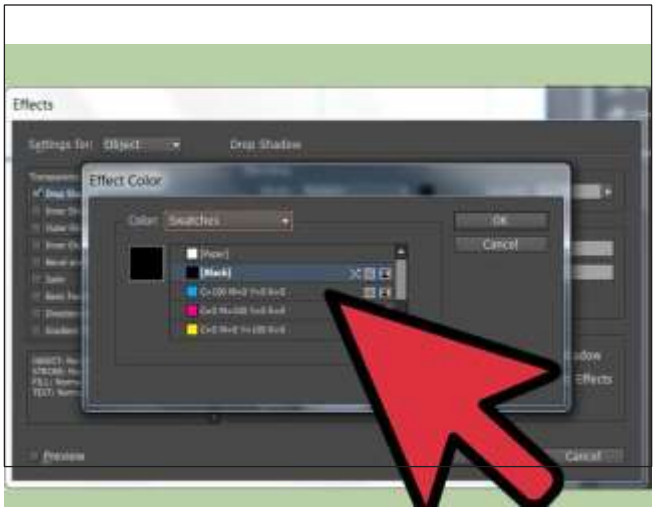
8. अपने ड्रॉप शैडो के लिए ब्लेंड मोड में प्रवेश करके मोड चुनें।



9. अपनी ड्रॉप शैडो की अपारदर्शिता का चयन करें।



10. X और Y दोनों ऑफसेट सेट करें। ये ड्रॉप शैडो और आपके चयनित ऑब्जेक्ट के बीच की दूरी को संदर्भित करते हैं।



11. रंग सूची से अपनी ड्रॉप शैडो के लिए एक रंग सेट करें।

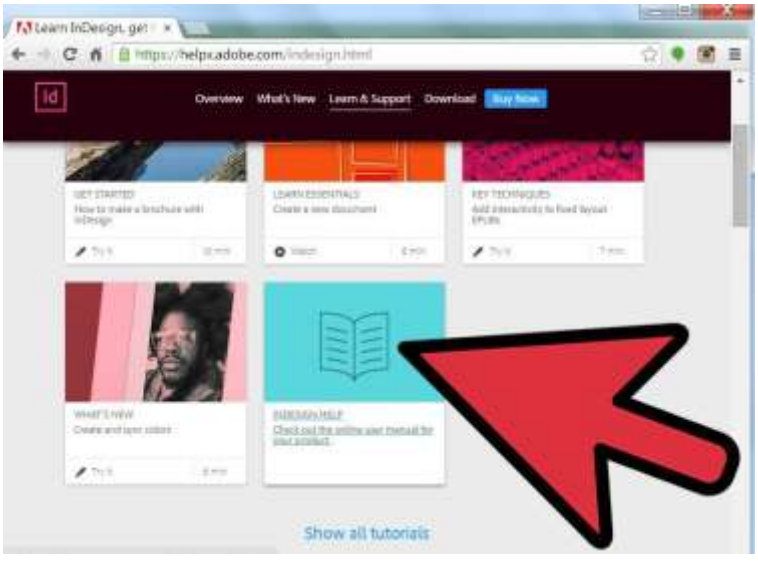
12. ओके पर क्लिक करें।

इनडिजाइन में ऑब्जेक्ट को एंकर कैसे करें

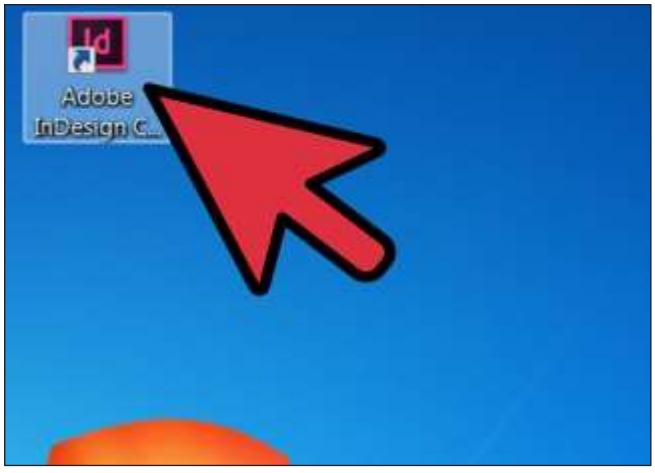
किसी ऑब्जेक्ट को एंकर करना, जैसे कि फोटो या अन्य ग्राफिक तत्व, एक विशिष्ट लाइन या टेक्स्ट के ब्लॉक तक एंकर वाली वस्तु को टेक्स्ट के साथ प्रवाहित करने की अनुमति देता है, जैसे कि इसे गति दी जाती है। इनडिजाइन में ऑब्जेक्ट्स को एंकर करने का तरीका जानना, एक लोकप्रिय डेस्कटॉप पब्लिशिंग प्रोग्राम जो उपयोगकर्ताओं को विभिन्न प्रकार के आकारों और स्वरूपों में प्रिंट डॉक्यूमेंट बनाने की अनुमति देता है, आपको टेक्स्ट को बदलने या मैन्युअल रूप से संबंधित ग्राफिक्स को हर बार टेक्स्ट के बिना स्थानांतरित करने के लिए लचीलापन प्रदान करता है।

कदम

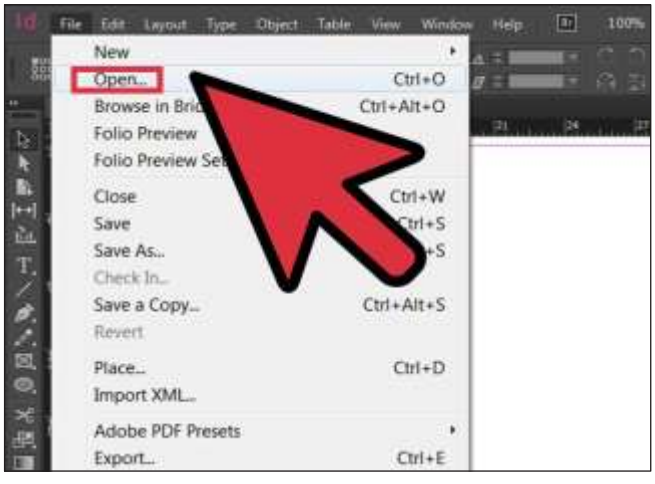
1. यदि आपके पास पहले से नहीं है तो तो एडोब इनडिजाइन खरीदें। अपने कंप्यूटर पर इनडिजाइन को स्थापित करने के लिए ऑन-स्क्रीन निर्देशों का पालन करें और यदि आवश्यक हो तो अपने कंप्यूटर को रिस्टार्ट करें।



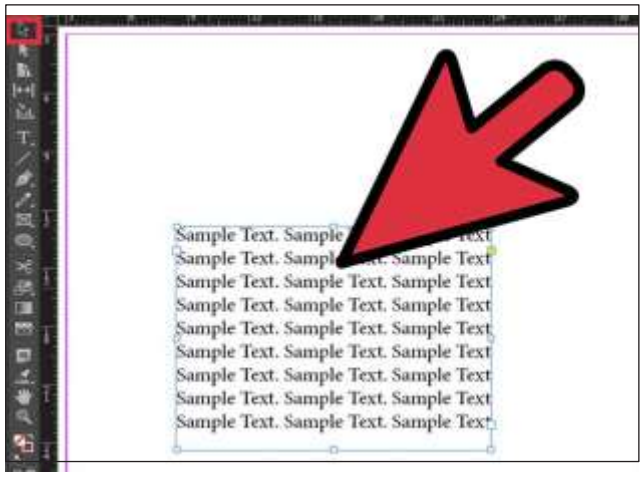
2. अपने आप को इनडिजाइन कार्यक्षेत्र और प्रोग्राम के उपलब्ध उपयोगकर्ता संसाधनों के साथ परिचित कराएं।



3. एडोब इनडिजाइन खोलें।

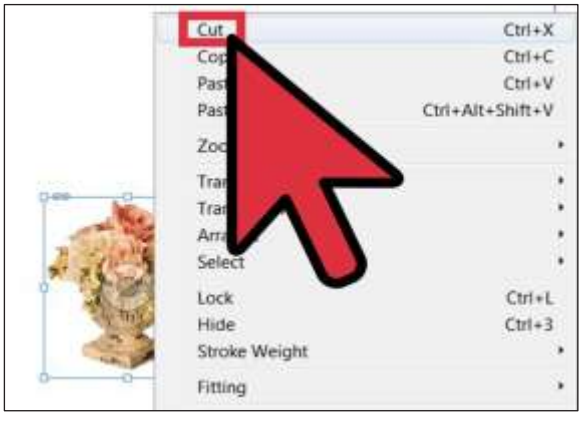


4. अपने कार्यक्षेत्र के शीर्ष पर कंट्रोल पैनल से फाइल>ओपन का चयन करके वह इनडिजाइन डॉक्यूमेंट खोलें, जिसमें आप काम करना चाहते हैं। यदि आपके पास काम करने, के लिए एक मौजूदा इनडिजाइन डॉक्यूमेंट नहीं है तो फ़ाइल> न्यू> डॉक्यूमेंट का चयन करके एक नया डॉक्यूमेंट बनाएं और अपने नए डॉक्यूमेंट के लिए सेटिंग्स निर्दिष्ट करें।

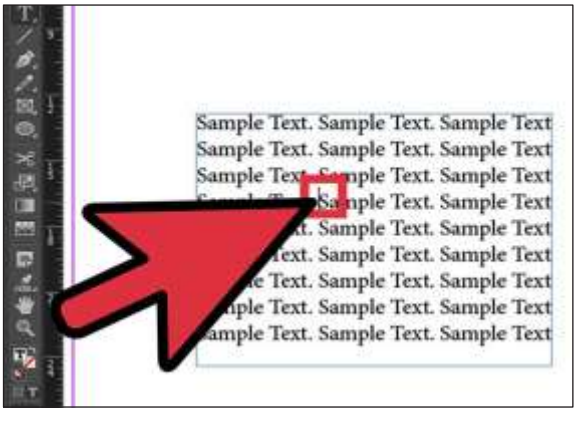


5. आप जिस टेक्स्ट फ्रेम पर ऑब्जेक्ट को एंकर करना चाहते हैं उसे नेविगेट करें।

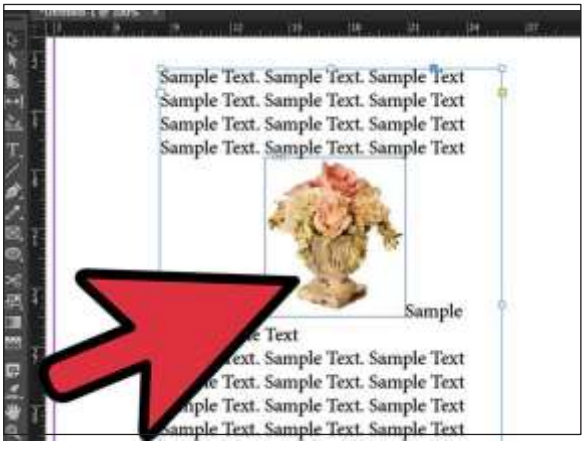
- यदि आपके डॉक्यूमेंट में पहले से टेक्स्ट नहीं है, तो आप इनडिजाइन टूल पैलेट में स्थित टाइप टूल के साथ पहले टेक्स्ट फ्रेम बनाकर, अपने डॉक्यूमेंट में टेक्स्ट को सीधे टाइप कर सकते हैं। अपने टाइप टूल को चयन करके, टेक्स्ट फ्रेम के भीतर क्लिक करें और अपना टेक्स्ट लिखना शुरू करें। यदि आपका टेक्स्ट पहले से ही एक वर्ड प्रोसेसिंग डॉक्यूमेंट में मौजूद है, तो फ़ाइल> प्लेस चुनें, उस फ़ाइल पर नेविगेट करें जिसे आप आयात करना चाहते हैं और फ़ाइल नाम पर डबल क्लिक करें। एक भरा हुआ कर्सर दिखाई देगा। अपने माउस को उस स्थान पर ले जाएं, जहां आप चाहते हैं कि आपका टेक्स्ट दिखाई दे और टेक्स्ट को प्लेस करने के लिए क्लिक करें।



6. सिलेक्ट टूल का उपयोग करके और अपने कंट्रोल पैनल से एडिट> कट का चयन करके, मौजूदा ऑब्जेक्ट पर क्लिक करके उसे एंकर करें।



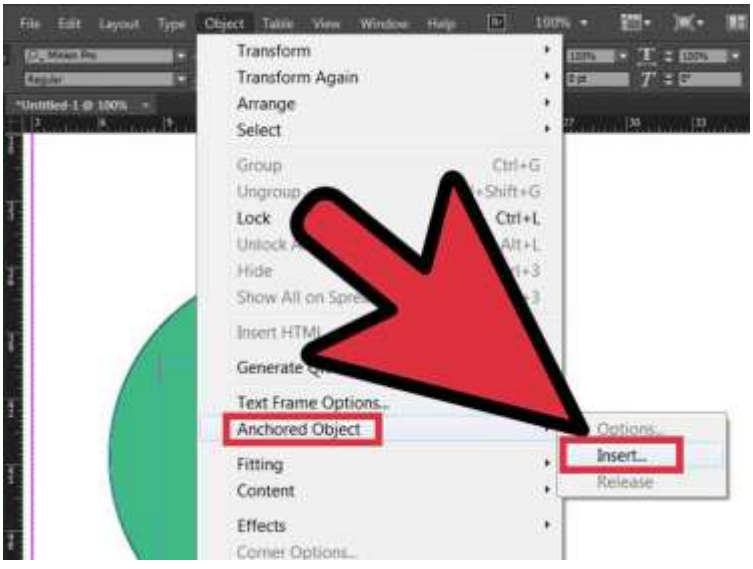
7. अपने एंकर्ड ऑब्जेक्ट के लिए इंसर्शन पॉइंट को स्थिति देने के लिए टाइप टूल का उपयोग करें।



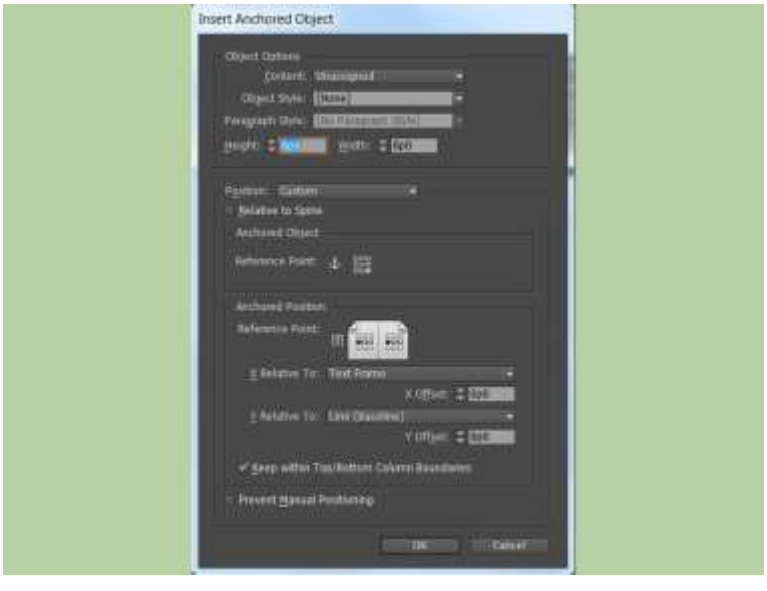
अपने ऑब्जेक्ट को प्लेस करने के लिए अपने कंट्रोल पैनल से एडिट> पेस्ट चुनें।

प्लेसहोल्डर फ्रेम से एंकर्ड ऑब्जेक्ट बनाएं

अपने एंकर्ड ऑब्जेक्ट के लिए इंसर्शन पॉइंट को स्थिति देने के लिए टाइप टूल का उपयोग करें।



1. कंट्रोल पैनल से ऑब्जेक्ट> एंकर्ड ऑब्जेक्ट> इंसर्ट का चयन करें।

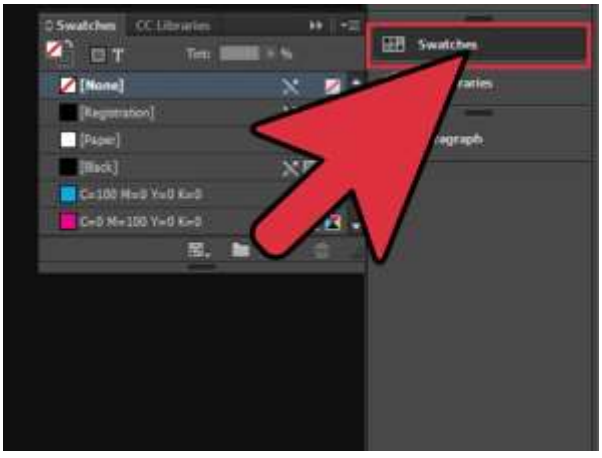


2. अपने एंकर्ड ऑब्जेक्ट के लिए विकल्प निर्दिष्ट करें, जिसमें कंटेंट, ऑब्जेक्ट शैली, पैराग्राफ़ शैली, ऊंचाई और चौड़ाई शामिल है।

इनडिजाइन में स्वैच कैसे जोड़ें

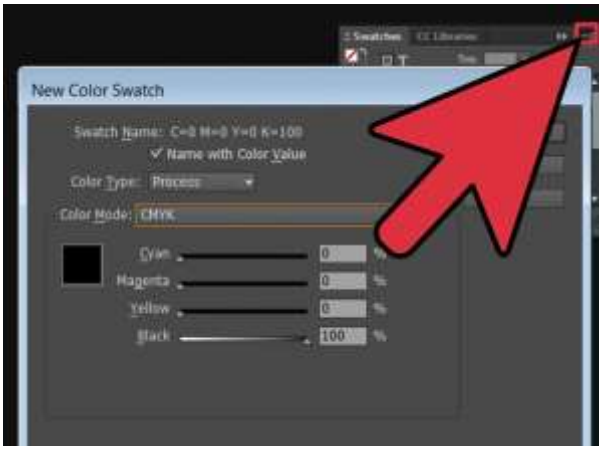
कलर, डॉक्यूमेंट्स को प्रिंट करने के लिए भावना, विस्तार, जोर और रुचि जोड़ते हैं। एडोब इनडिजाइन, एक डेस्कटॉप प्रकाशन कार्यक्रम जो डिजाइनरों को विभिन्न प्रकार की प्रिंट सामग्री बनाने की अनुमति देता है, आपको अपने प्रिंट डॉक्यूमेंट्स में उपयोग के लिए कलर स्वैच जोड़ने की अनुमति देता है। स्वैच का उपयोग करने से आप अपने डॉक्यूमेंट्स में उपयोग की जाने वाली रंग योजनाओं को समान रूप से लागू और संशोधित कर सकते हैं।

कदम

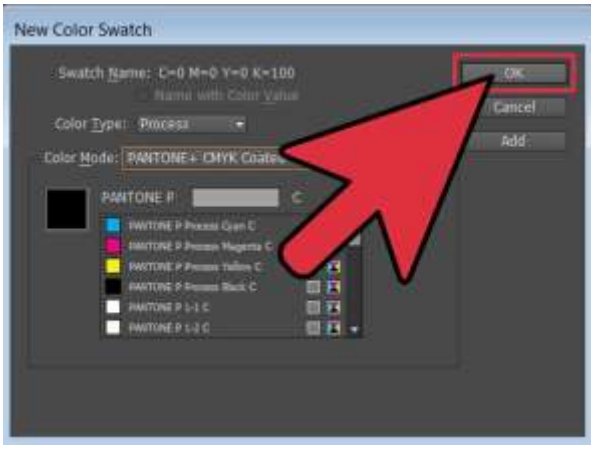


1. स्वैच पैनल खोलें, जो आपके कार्यक्षेत्र के दाईं ओर स्थित होता है।

- यदि यह पैनल पहले से आपके कार्यक्षेत्र में नहीं है, तो इसे विंडोज> कलर्स> स्वैच का चयन करके खोलें।

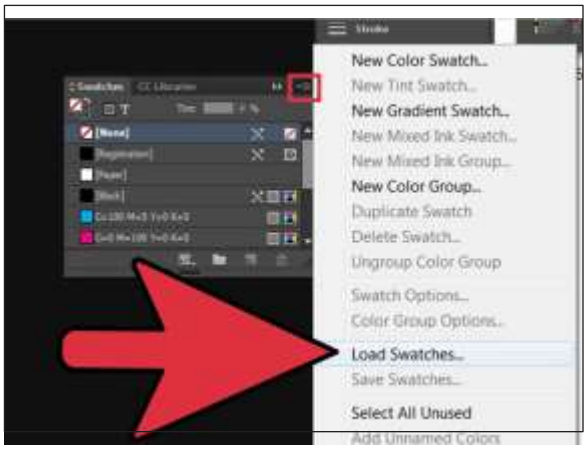


2. कलर मोड सूची से अन्य लाइब्रेरी का चयन करें। उस फ़ाइल पर नेविगेट करें जिसमें से आप स्वैच जोड़ना चाहते हैं। ओपन पर क्लिक करें और फिर उन स्वैच का चयन करें, जिन्हें आप जोड़ना चाहते हैं।

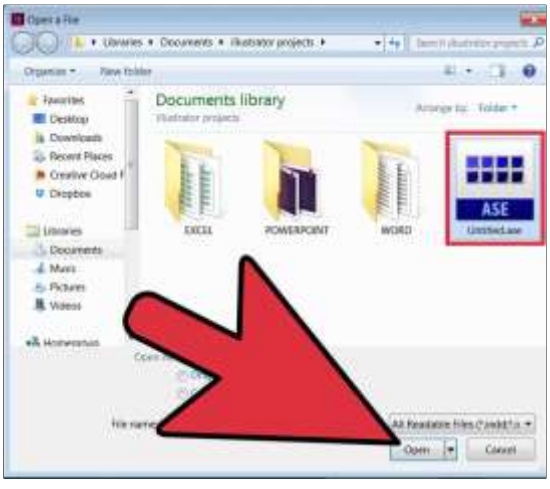


3. ओके पर क्लिक करें।

तरीका 1. एक मौजूदा फ़ाइल से सभी स्वैचों को जोड़ना

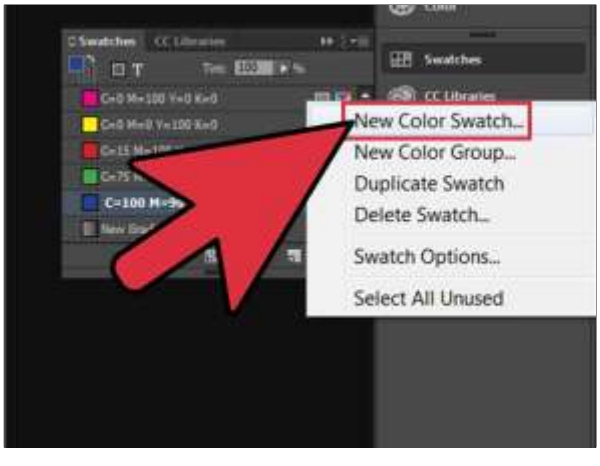


1. स्वैच पैनल खोलें और लोड स्वैच का चयन करें।



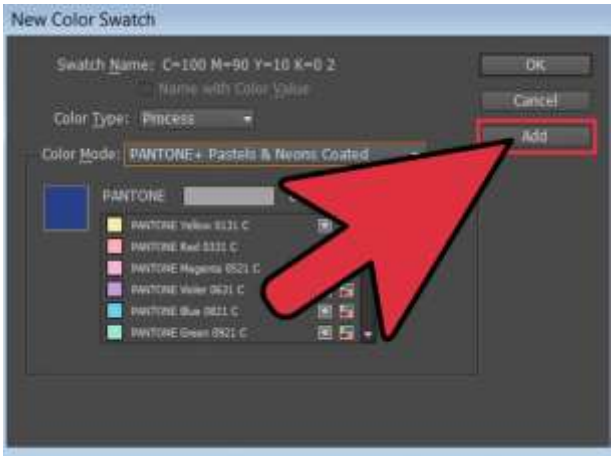
2. उस इनडिजाइन डॉक्यूमेंट को नेविगेट करें, जिसमें से आप स्वैच जोड़ना चाहते हैं और फाइल के नाम पर डबल क्लिक करें।

तरीका 2. प्री-लोडेड कलर लाइब्रेरी से स्वैच जोड़ना

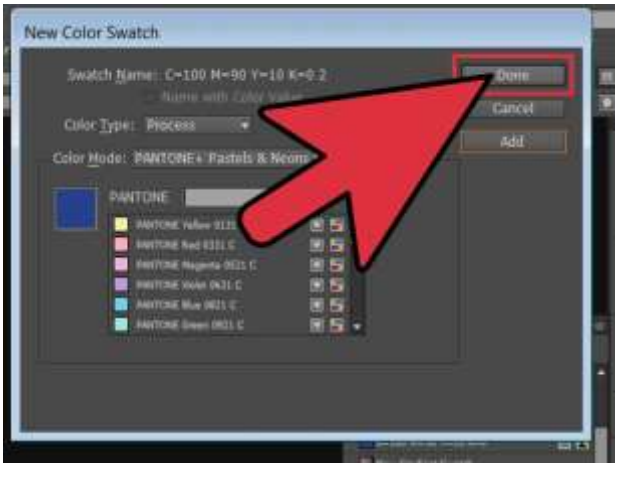


1. अपना स्वैच पैनल खोलें और न्यू कलर स्वैच चुनें।

2. कलर मोड सूची का पता लगाएं और उस लाइब्रेरी फ़ाइल का चयन करें, जहां से आप एक स्वैच या कई स्वैचों को जोड़ना चाहते हैं। आप कलर मोड सूची से अन्य लाइब्रेरी का भी चयन कर सकते हैं और उस लाइब्रेरी फ़ाइल पर नेविगेट कर सकते हैं, जहां से आप एक स्वैच या कई स्वैचों को जोड़ना चाहते हैं।

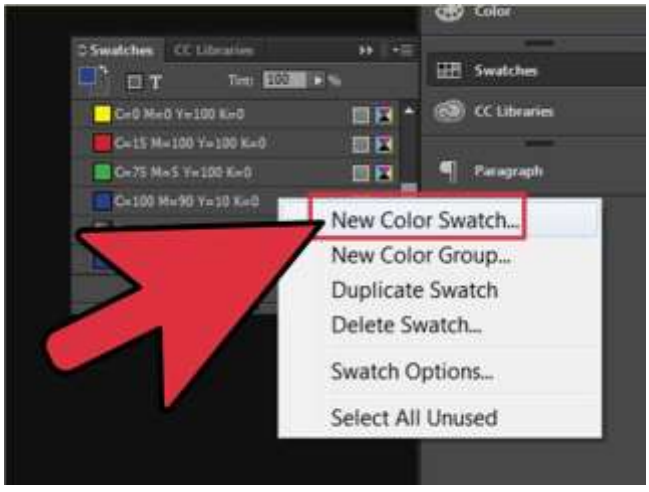


3. उन स्वैच का चयन करें, जिन्हें आप जोड़ना चाहते हैं और एड पर क्लिक करें।

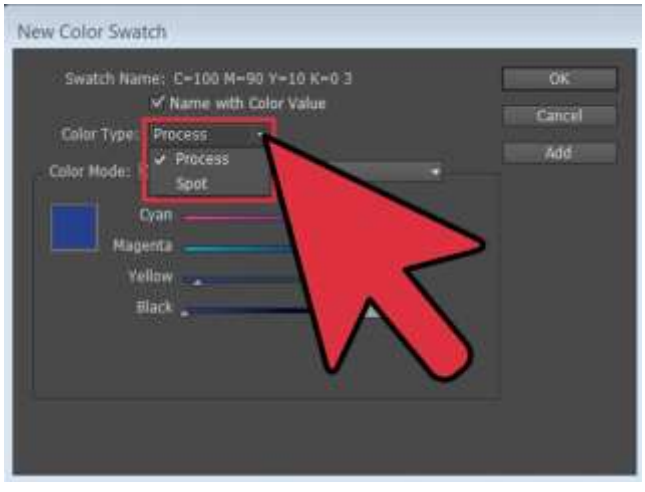


4. डन पर क्लिक करें।

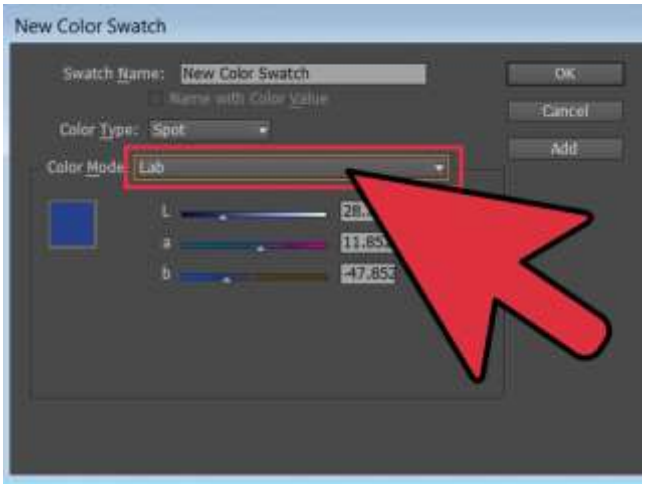
तरीका 3. एक नया कलर स्वैच बनाना



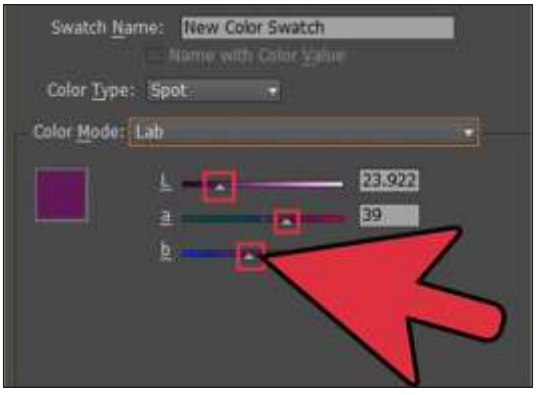
1. अपना स्वैच पैनल खोलें और न्यू कलर स्वैच का चयन करें।



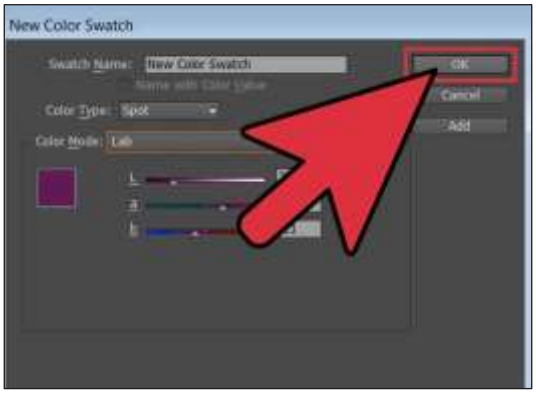
2. अपने रंग प्रकार के रूप में प्रक्रिया या स्पॉट का चयन करें।



3. रंग को परिभाषित करने के लिए एक मोड का चयन करें।

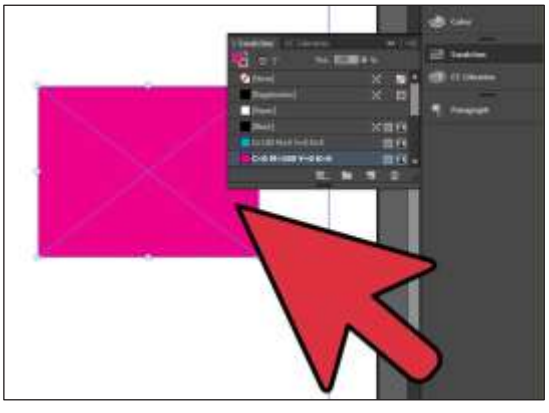


4. कलर मानों को समायोजित करने के लिए कलर स्लाइडर्स को ड्रैग करें या कलर स्लाइडर्स द्वारा स्थित बॉक्सों में विशिष्ट संख्यात्मक मान दर्ज करें। यदि आप स्पॉट कलर का उपयोग कर रहे हैं, तो कलर मोड मेन्यू से अपना रंग चुनें।



5. अपने स्वैच को जोड़ने के लिए एड पर क्लिक करें और एक नया बनाएं या अपने स्वैच को जोड़ने के लिए ओके पर क्लिक करें और विंडो से बाहर निकल जाएं।

तरीका 4. अपने डॉक्यूमेंट में रंग जोड़ना



1. अपना डॉक्यूमेंट बनाने और इच्छानुसार रंग जोड़ने से शुरू करें।

- टेक्स्ट में रंग जोड़ने के लिए, अपने सिलेक्शन टूल का उपयोग करके अपने टेक्स्ट को हाइलाइट करें। अपना स्वैच पैनल खोलें और टाइप आइकन पर क्लिक करें। स्वैच पैनल से अपने इच्छित रंग का चयन करें।

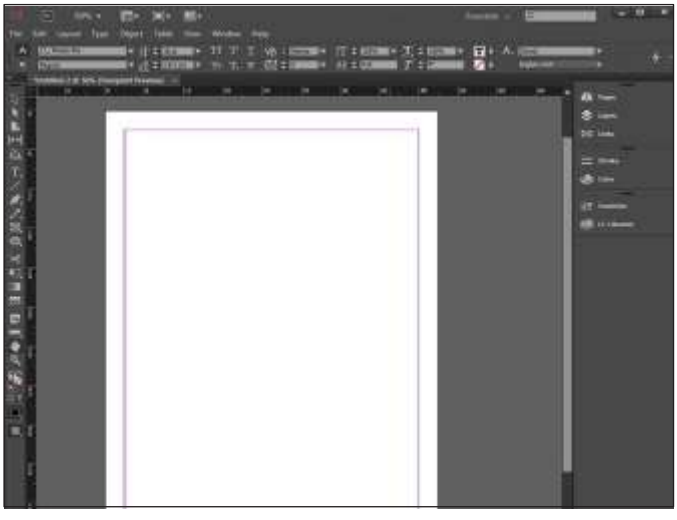
- किसी फ्रेम या अन्य ऑब्जेक्ट में रंग जोड़ने के लिए, अपने सिलेक्शन टूल का उपयोग करके फ्रेम या ऑब्जेक्ट का चयन करें। अपना स्वैच पैनल खोलें और स्ट्रोक या फिल आइकन पर क्लिक करें। स्वैच पैनल से अपने इच्छित रंग का चयन करें।

इनडिजाइन में टेबल कैसे जोड़ें

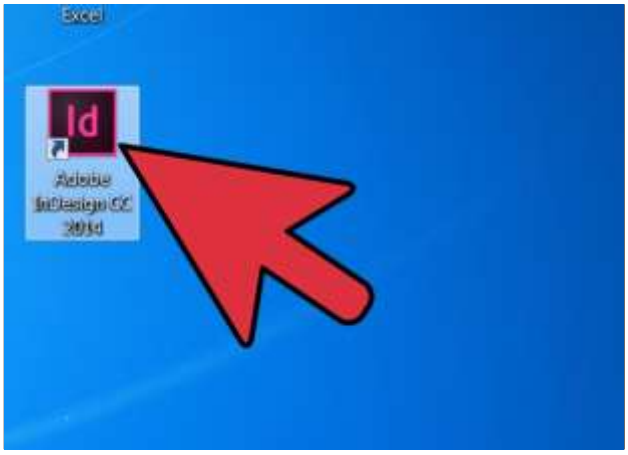
टेबल एक संगठित तरीके से जानकारी प्रस्तुत करने का एक प्रभावी तरीका है। एक डेस्कटॉप प्रकाशन कार्यक्रम, जो आपको कई आकारों और स्वरूपों में प्रिंट डॉक्यूमेंट बनाने की अनुमति देता है, एडोब इनडिजाइन का उपयोग करके, आप अपनी सूचनाओं को रीडर-फ्रेंडली तरीके से प्रस्तुत करने वाले टेबल को प्लेस और फॉर्मेट कर सकते हैं।

कदम

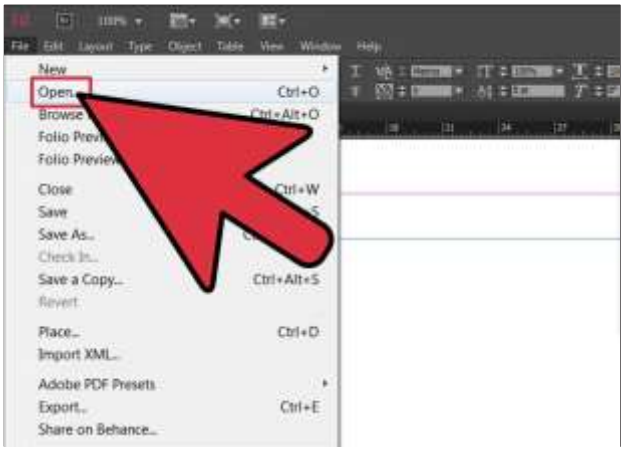
1. यदि आपके पास पहले से नहीं है तो तो एडोब इनडिजाइन खरीदें। अपने कंप्यूटर पर इनडिजाइन स्थापित करने के लिए ऑन-स्क्रीन निर्देशों का पालन करें और यदि आवश्यक हो तो अपने कंप्यूटर को रिस्टार्ट करें।



2. अपने आप को इनडिजाइन के कार्यक्षेत्र और उपलब्ध उपयोगकर्ता संसाधनों से परिचित कराएं।

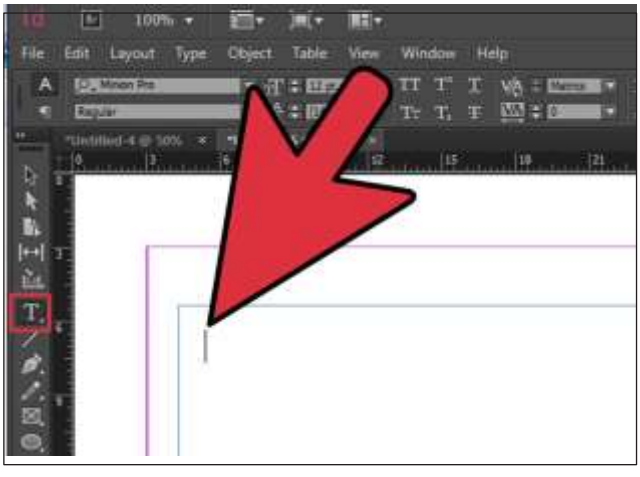


3. एडोब इनडिजाइन खोलें।

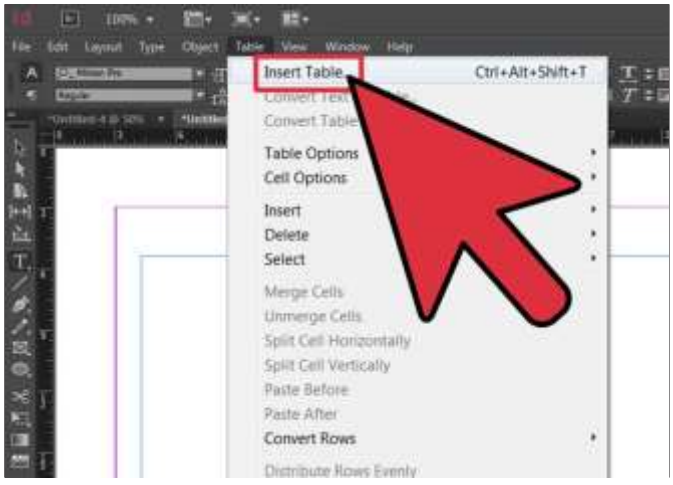


4. अपने कार्यक्षेत्र के शीर्ष पर कंट्रोल पैनल से फ़ाइल > ओपन का चयन करके उस इनडिजाइन डॉक्यूमेंट को खोलें जिस पर आप काम करना चाहते हैं।

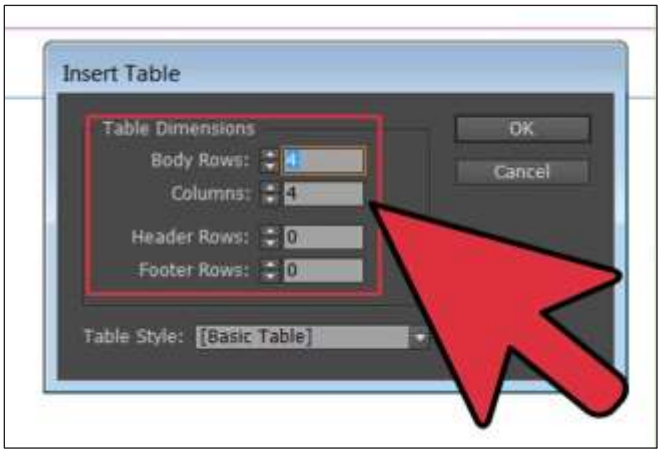
• यदि आपके पास काम करने के लिए एक मौजूदा इनडिज़ाइन डॉक्यूमेंट नहीं है, तो फ़ाइल> न्यू> डॉक्यूमेंट का चयन करके और अपने नए डॉक्यूमेंट के लिए सेटिंग्स निर्दिष्ट करके एक नया डॉक्यूमेंट बनाएं।



5. अपने टूल पैलेट से टाइप टूल चुनें और उस स्थान पर क्लिक करें, जहां आप अपनी टेबल रखना चाहते हैं।



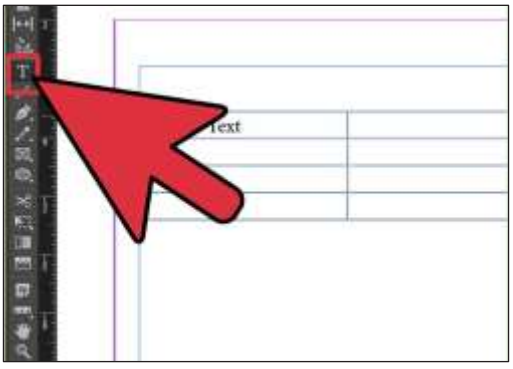
6. कंट्रोल पैनल से टेबल> इंसर्ट टेबल चुनें। उन रो और कॉलमों की संख्या दर्ज करें, जिन्हें आप अपनी टेबल में शामिल करना चाहते हैं।



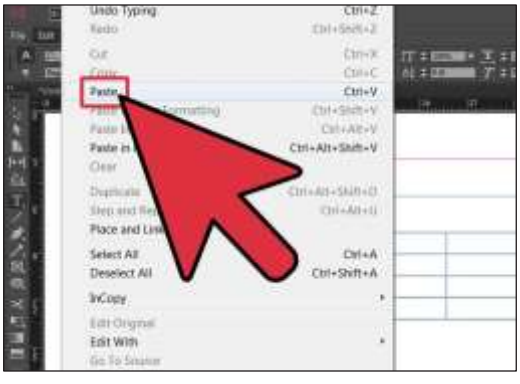
7. अपनी टेबल में शामिल करने के लिए हेडर और फुटर रो की संख्या दर्ज करें। हेडर और फुटर रो, वे रो हैं जो हर फ्रेम या कॉलम के शीर्ष पर दोहराई जाती हैं। यदि आपकी टेबल में कई कॉलम या फ्रेम होंगे, तो उनका उपयोग करें।

8. ओके पर क्लिक करें।

तरीका 1. अपनी टेबल में टेक्स्ट और ग्राफिक्स जोड़ना



1. अपने टाइप टूल का उपयोग करके हेडर या फुटर रो में टेक्स्ट दर्ज करें। उस सेल पर क्लिक करके ऐसा करें जिसमें आप टेक्स्ट दर्ज करना चाहते हैं।



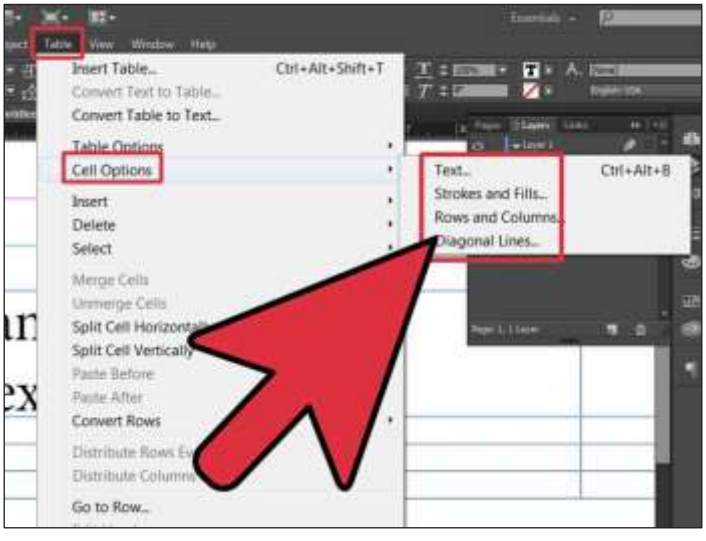
2. उस सेल पर क्लिक करें जिसमें आप जानकारी दर्ज करना शुरू करना चाहते हैं और अपना टेक्स्ट लिखें। आप कॉपी और पेस्ट करके भी एक टेबल में टेक्स्ट को इंपोर्ट कर सकते हैं। ऐसा करने के लिए अपने कर्सर को वहां रखें, जहां आप चाहते हैं कि आपका टेक्स्ट दिखाई दे, उस टेक्स्ट को कॉपी करें जिसे आप अपनी टेबल में पेस्ट करना चाहते हैं और कंट्रोल पैनल से एडिट> पेस्ट का चयन करें।

- फ़ाइल को कॉपी और पेस्ट किए बिना फ़ाइल से इंपोर्ट करने के लिए, अपना कर्सर वहां रखें, जहां आप चाहते हैं कि आपका टेक्स्ट दिखाई दे, कंट्रोल पैनल से फ़ाइल> प्लेस चुनें, उस फ़ाइल पर जाएं जिसे आप इंपोर्ट करना चाहते हैं और फ़ाइल नाम पर डबल क्लिक करें।

3. अपना कर्सर वहां रखें, जहां आप चाहते हैं कि आपका ग्राफ़िक दिखाई दे। कंट्रोल पैनल से फ़ाइल> प्लेस का चयन करें, उस फ़ाइल पर नेविगेट करें जिसे आप इंपोर्ट करना चाहते हैं और फ़ाइल नाम पर डबल क्लिक करें।

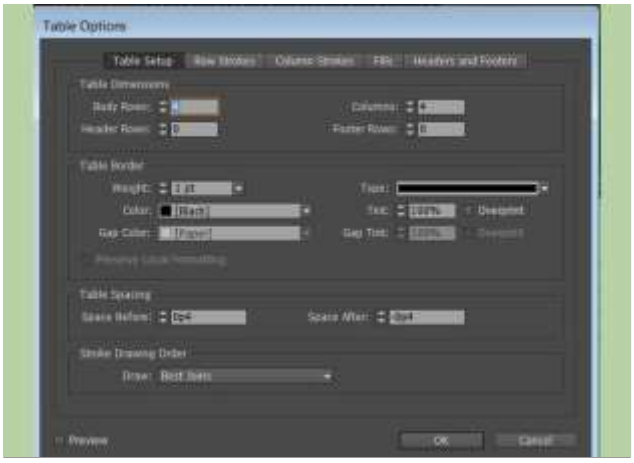
3. आप टेबल में जिस टेक्स्ट को फॉर्मेट करना चाहते हैं, उसे हाइलाइट करके फॉर्मेट करें और कंट्रोल पैनल में ड्रॉप-डाउन मेन्यू का उपयोग करके अपने फ़ॉन्ट और फ़ॉन्ट आकार को प्रारूपित और समायोजित करें।

तरीका 2. अपनी टेबल को फॉर्मेट करना



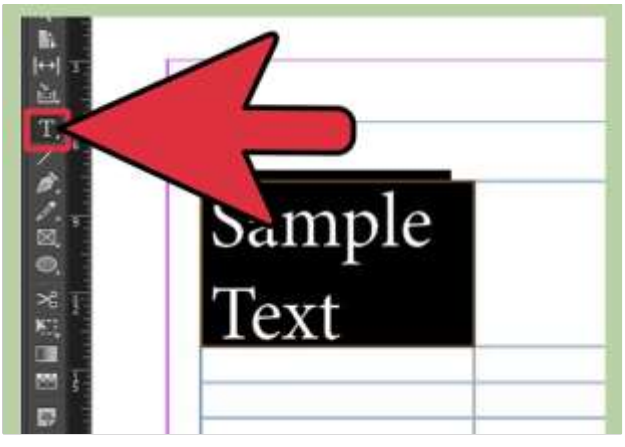
1. कॉलम या रो का चयन करके और टेबल> सेल ऑप्शंस> रो और कॉलमों का चयन करके और उचित आकार दर्ज करके कॉलम और रो का आकार बदलें।

- आप टेबल पैनल का उपयोग करके भी ऐसा कर सकते हैं, जिसे कंट्रोल पैनल में स्थित विंडो मेन्यू के माध्यम से एक्सेस किया जा सकता है।
- रो और कॉलम के किनारे पर अपने कर्सर को पोजिशन करके और डबल-एरो आइकन दिखाई देने पर ऊपर और नीचे या दाएं या बाएं की ओर ड्रैग करके रो और कॉलम की ऊंचाई को मैन्युअल रूप से समायोजित किया जा सकता है।
- पूरी टेबल पर क्लिक करके और ड्रिस्टीब्यूट रो इवनली और डिस्ट्रीब्यूट कॉलम इवनली का चयन करके, रो और कॉलम को समान रूप से वितरित किया जा सकता है।

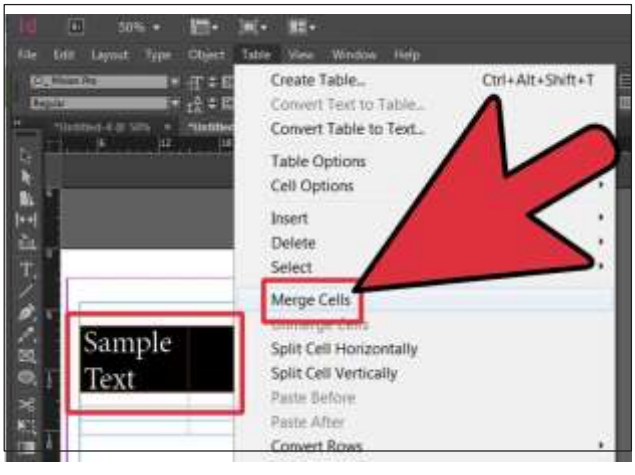


2. टेबल> टेबल ऑप्शंस> टेबल सेटअप का चयन करें।

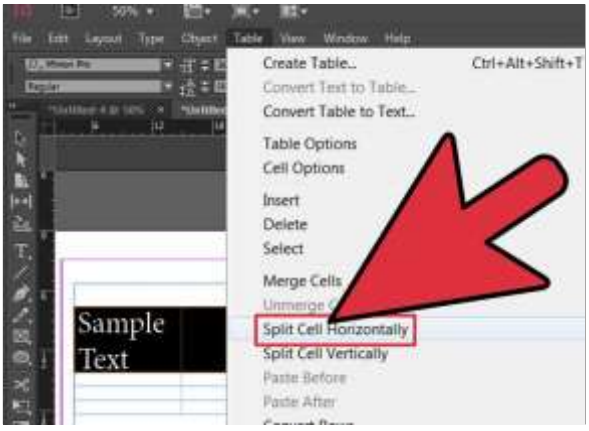
- टेबल बॉर्डर मेन्यू में, अपनी टेबल के बॉर्डर के वजन, प्रकार, टिंट और रंग के लिए सेटिंग्स दर्ज करें।



3. अपना टाइप टूल चुनें और उन सेल को हाइलाइट करें, जिन पर आप बैकग्राउंड कलर लगाना चाहते हैं। टेबल> सेल ऑप्शंस> स्ट्रोक और फिल का चयन करें। अपना इच्छित रंग और टिंट डालें।



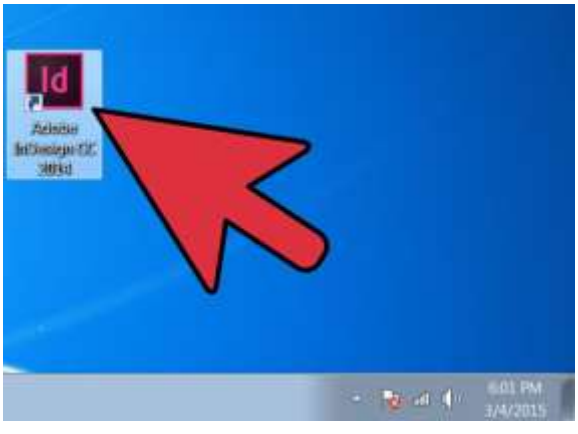
4. टाइप टूल का उपयोग, इच्छित सेलों को मर्ज करने के लिए और टेबल>मर्ज सेल पर क्लिक करके टेबल के भीतर सेलों को मर्ज करें।



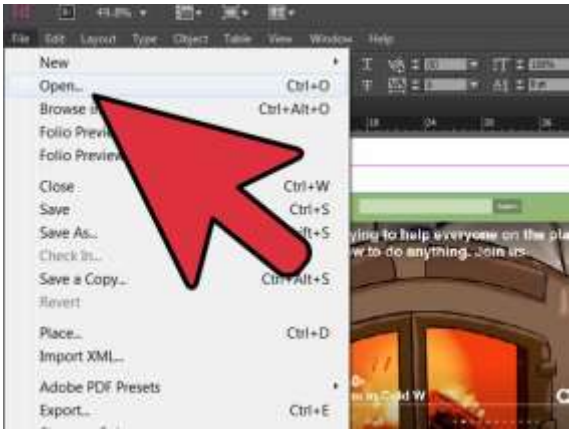
5. विभाजित करने की इच्छा वाले सेल पर क्लिक करके और टेबल> स्प्लिट सेल वर्टिकली या स्प्लिट सेल हॉरिजॉंटली का चयन करके, टेबल के भीतर सेलों को स्प्लिट करें।

इनडिजाइन से एक पीडीएफ कैसे बनाएं

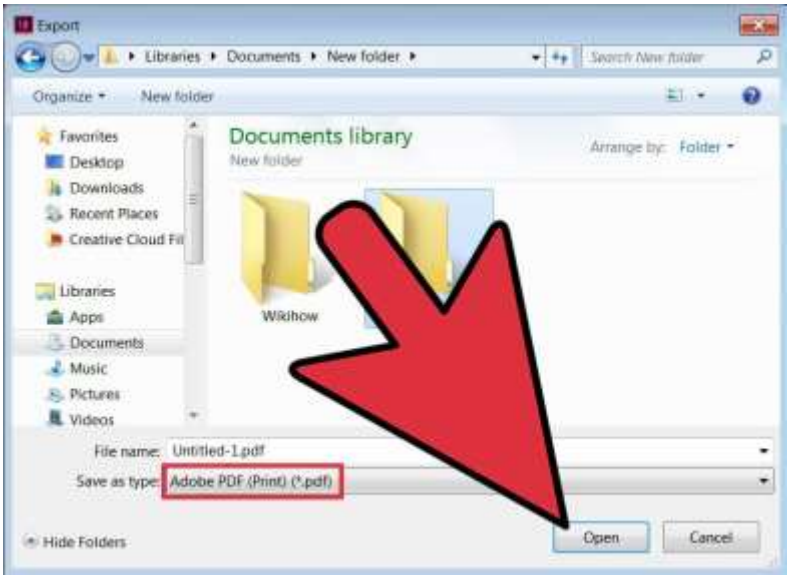
कदम



1. एडोब इनडिजाइन लॉन्च करें।

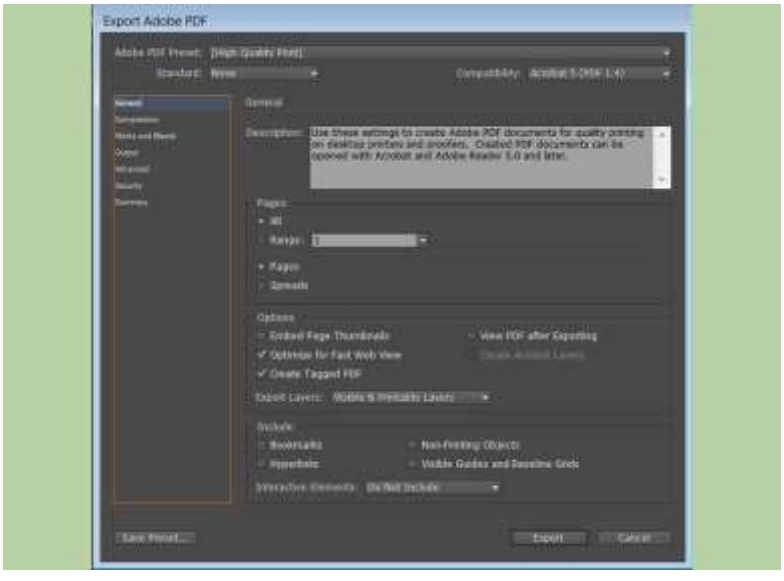


2. वह डॉक्यूमेंट खोलें जिसे आप पीडीएफ प्रारूप में एक्सपोर्ट करना चाहते हैं।



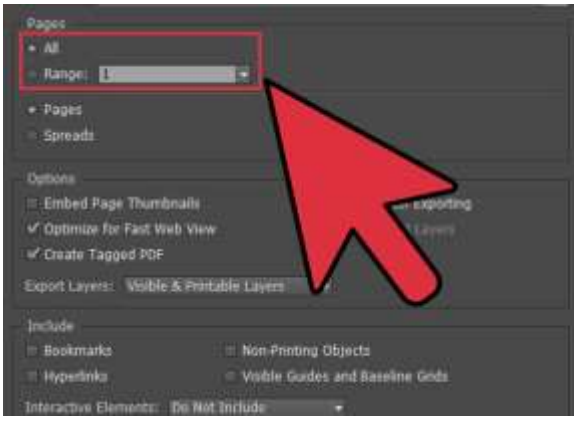
3. फ़ाइल मेन्यू पर क्लिक करें और एक्सपोर्ट पीडीएफ विकल्प चुनें।

- एडोब इनडिजाइन एक एक्सपोर्ट पीडीएफ विंडो खोलेगा, जिससे आप कई एक्सपोर्टिंग विकल्पों को कस्टमाइज़ कर सकते हैं।



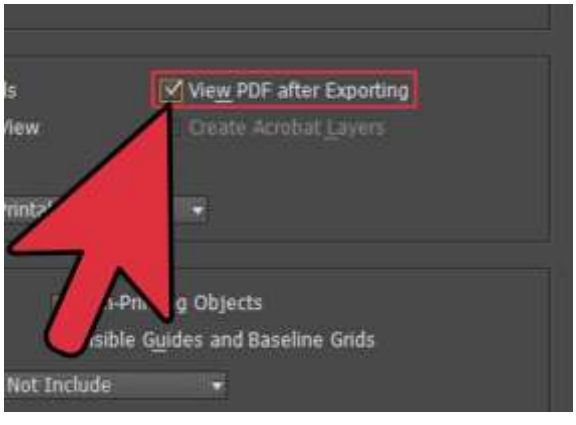
4. एक्सपोर्ट पीडीएफ प्रीसेट ड्रॉपडाउन चयन बॉक्स में उपयुक्त फ़ाइल आकार चुनें।

- सबसे छोटी फ़ाइल का आकार वेब या नेटवर्क स्थान पर ईमेल या अपलोड करने के लिए सबसे आसान होगा।
- प्रेस गुणवत्ता सेटिंग इमेज गुणवत्ता को सर्वोच्च प्राथमिकता देती है और उन डॉक्यूमेंट्स के लिए है जो एक पेशेवर प्रिंटर पर जाएंगे। यह सेटिंग एडोब रीडर या अन्य पीडीएफ रीडिंग कार्यक्रमों के सभी संस्करणों के साथ संगत नहीं है।
- उच्च गुणवत्ता वाली प्रिंट सेटिंग एक पीडीएफ फाइल बनाएगी जो एडोब रीडर के सभी संस्करणों के साथ संगत है, लेकिन इसका परिणाम बहुत बड़ा फ़ाइल आकार होगा।



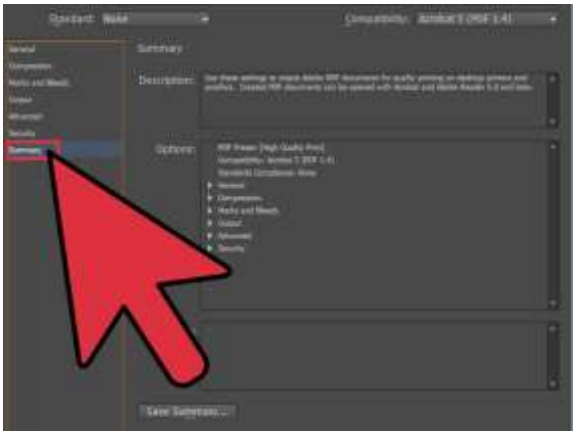
5. पेज अनुभाग के तहत "ऑल" प्रीसेट स्वीकार करें या एक्सपोर्ट किए जाने वाले केवल उन पेजों का चयन करें।

- चयनित सभी पेज एक मल्टी-पेज पीडीएफ फाइल में एक्सपोर्ट होंगे।
- प्रत्येक पेज के लिए एक अलग एक्सपोर्ट पीडीएफ फाइल बनाने के लिए प्रिंटिंग प्रक्रिया को दोहराएं और प्रत्येक बार अलग-अलग सिंगल पेज का चयन करें।

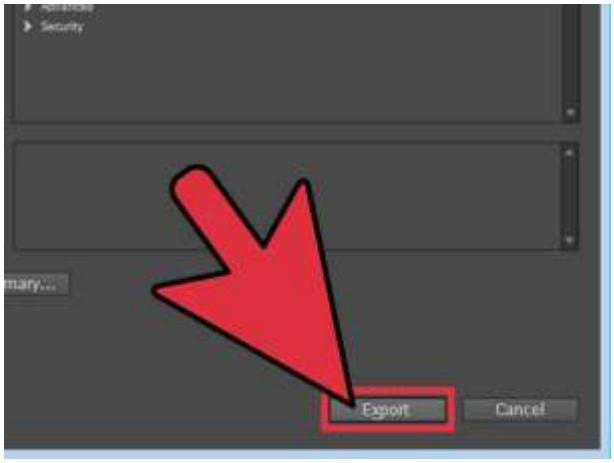


6. 'व्यू पीडीएफ आफ्टर एक्सपोर्टिंग' को मार्क करें, इस तरह आप पीडीएफ बनने के तुरंत बाद उसे देख सकते हैं। आप वांछित के रूप में अन्य विकल्पों को भी मार्क कर सकते हैं।

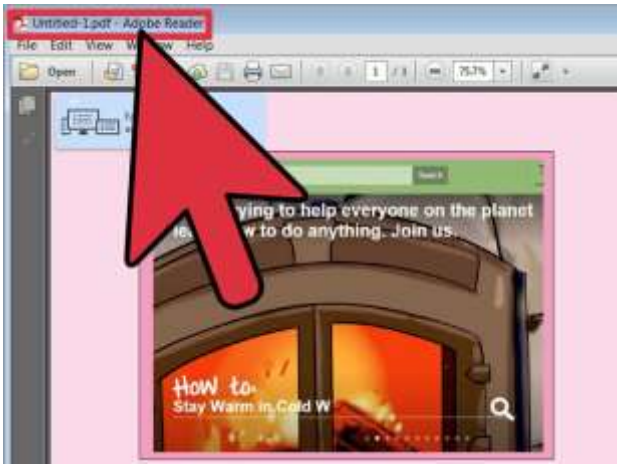
- यदि ऑनलाइन अपलोड करने के लिए पीडीएफ बनाते हैं, तो 'इंक्ल्यूड हाइपरलिंक' और 'ऑप्टिमाइज़ फॉर फास्ट वेब व्यू' पर चेक करें।



7. एक्सपोर्ट पीडीएफ विंडो के बाएं साइडबार से सारांश अनुभाग में जाएं और अपने चयनित विकल्पों की समीक्षा करें।



8. विंडो के नीचे 'एक्सपोर्ट पीडीएफ' बटन पर क्लिक करके एक्सपोर्ट करें।



9. आपकी एक्सपोर्ट हुई पीडीएफ आपके पीडीएफ व्यूअर प्रोग्राम पर स्वचालित रूप से खुल जाएगी। (सुनिश्चित करें कि आपने चरण 6 में 'व्यू पीडीएफ आफ्टर एक्सपोर्टिंग' को मार्क किया है। साझा करने से पहले त्रुटियों के लिए अपने एक्सपोर्ट हुए पीडीएफ की समीक्षा करें।

इंकस्केप: एक वेक्टर ग्राफिक्स एडिटर

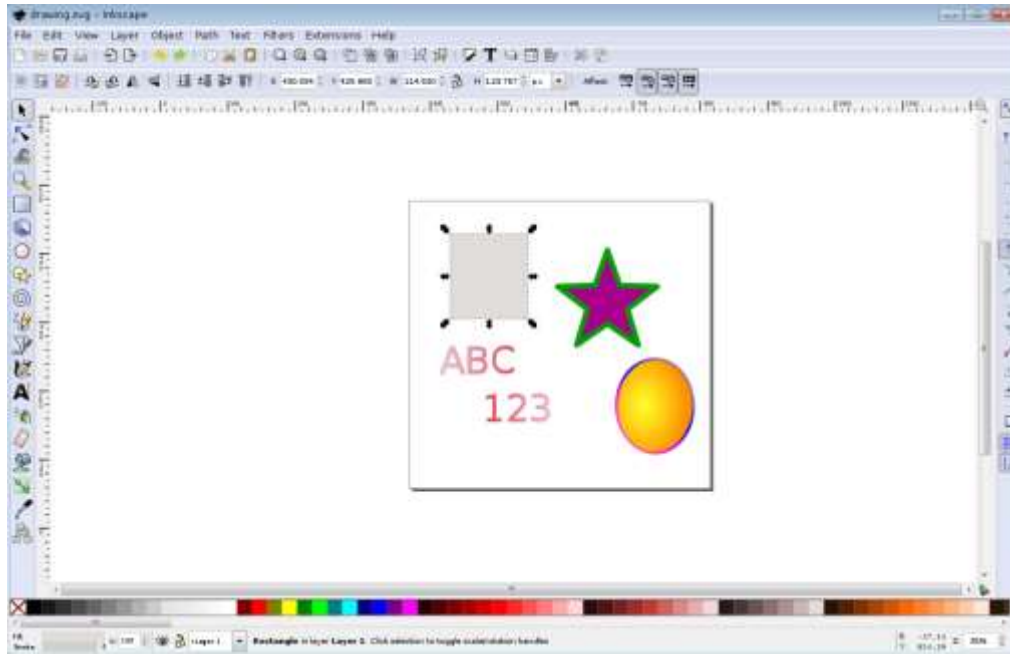
इंकस्केप एक ओपन सोर्स वेक्टर ग्राफिक्स एडिटर है जो हस्तलिखित नोट्स को टेक्स्ट में बदल देता है और स्केच को इमेज और वीडियो फाइल फॉर्मेट में बदल देता है। इसके कुछ कार्य इमेजों का निर्माण और अनुरेखण करते हैं और शेप्स और वेक्टर रूपरेखाओं का निर्माण करते हैं। इस अध्याय में विस्तृत विषय इंकस्केप के इन कार्यों और विशेषताओं के बारे में बेहतर परिप्रेक्ष्य प्राप्त करने में मदद करेंगे।

इंकस्केप दो-आयामी स्केलेबल वेक्टर ग्राफिक्स बनाने के लिए एक शक्तिशाली, ओपन सोर्स डेस्कटॉप एप्लिकेशन है। हालांकि, यह मुख्य रूप से एक इलस्ट्रेशन टूल है, इंकस्केप का उपयोग कंप्यूटर ग्राफिक कार्यों की एक विस्तृत श्रृंखला के लिए किया जाता है।

इंकस्केप आदिम वेक्टर शेप्स (जैसे आयतें, एलिप्स, पॉलिगन, आर्क्स, स्पाइरल्स, स्टार और 3 डी बॉक्स) और टेक्स्ट प्रस्तुत कर सकते हैं। इन वस्तुओं को ठोस रंग, पैटर्न, रेडियल या लीनियर कलर ग्रेडिएंट्स से भरा जा सकता है और इनकी सीमाओं को स्ट्रोक किया जा सकता है, दोनों को समायोजन योग्य पारदर्शिता के साथ किया जा सकता है। रास्टर ग्राफिक्स का एम्बेडिंग और वैकल्पिक अनुरेखण भी समर्थित है, जिससे संपादक को फ़ोटो और अन्य रेखापुंज स्रोतों से वेक्टर ग्राफिक्स बनाने में सक्षम किया गया है। बनाई गई आकृतियों को आगे चलकर, घूर्णन, स्केलिंग और तिरछा करने जैसे परिवर्तनों के साथ ट्रांसफोर्म किया जा सकता है।

विशेषताएं

वस्तु निर्माण



इंक्सस्केप 0.48.2, एक आयत (सिलेक्ट टूल के साथ चयनित), एक एलिप्स, एक स्टार और दो टेक्स्ट ऑब्जेक्ट दिखा रहा है।

इंकस्केप में मूल वस्तुएं हैं:

- आयताकार और वर्ग टूल: आयताकार और वर्ग बनाता है, वर्ग और आयताकार के किनारों को गोल किया जा सकता है।

- 3 डी बॉक्स टूल: यह 3 डी बॉक्स बनाता है जिसमें समायोज्य XYZ दृष्टिकोण और गायब होने वाले बिंदुओं के लिए कॉन्फ़िगर करने योग्य मान होते हैं। 3 डी बॉक्स वास्तव में पथों के समूह हैं और अनग्रुपिंग के बाद इसे और संशोधित किया जा सकता है।
- सर्कल / एलिप्स / आर्क टूल: सर्कल और एलिप्स को आर्क (जैसे ओपन हाफ सर्कल) और सेग्मेंट (जैसे क्लोज्ड हाफ सर्कल) में तब्दील किया जा सकता है।
- स्टार्स और पॉलिगन टूल: मल्टी-पॉइंटेड (3 से 1,024 बिंदु) स्टार वाले दो (बेस और टिप) रेडियस कंट्रोल हैंडल का उपयोग स्पाइरोग्राफ के अनुकरण के लिए किया जा सकता है। एक नियंत्रण (बेस) हैंडल के साथ पॉलिगन का उपयोग हेक्सागन,पेंटागन, आदि की साइडों की संख्या के आधार पर आइटम बनाने के लिए किया जा सकता है।
- स्पाइरल टूल: ऐसे स्पाइरल बनाते हैं, जिनमें कई प्रकार के घुमावों (रिवॉल्यूशंस), डायवर्जेंस (बाहरी घुमावों का घनत्व / फैलाव), आंतरिक रेडियस (केंद्र से बाहर रोल) का विन्यास होता है।
- पेंसिल टूल (पाथ): जो लाइनों के फ्रीहैंड ड्रॉइंग की अनुमति देता है।
- पेन (बेज़ियर) टूल (पाथ): एक ही पाथ में एक बेज़ियर नोड-बाय-नोड कर्व और लाइन सेग्मेंट बनाता है।
- कैलीग्राफी टूल (पाथ): फ्रीहैंड कैलीग्राफिक या ब्रश की तरह स्ट्रोक बनाता है, वैकल्पिक रूप से टूल एक ग्राफिक्स टैबलेट से दबाव और झुकाव रीडिंग का उपयोग कर सकता है।
- टेक्स्ट टूल: ऐसे टेक्स्ट बनाता है जो राइट-टू-लेफ्ट स्क्रिप्ट सहित किसी भी ऑपरेटिंग सिस्टम (ओएस) की रूपरेखा और यूनिकोड फोंट का उपयोग कर सकते हैं। पाथों पर टेक्स्ट रूपांतरण, सामान्य, बोल्ड, इटैलिक, कंडेंस्ड और हैवी, संरेखण (बाएं, दाएं, केंद्र, पूर्ण), सुपरस्क्रिप्ट, सब्स्क्रिप्ट, वर्टिकल और हॉरिजॉन्टल टेक्स्ट लागू होते हैं। सभी टेक्स्ट ऑब्जेक्ट्स को लाइन स्पेसिंग, लेटर स्पेसिंग, वर्ड स्पेसिंग, हॉरिजॉन्टल कर्निंग, वर्टिकल शिफ्ट और कैरेक्टर रोटेशन के माध्यम से मैन्युअल रूप से या मेन्यू सेटिंग्स के माध्यम से बदला जा सकता है। टेक्स्ट को एक पाथ के साथ रखा जा सकता है (टेक्स्ट और पाथ दोनों संपादन योग्य रहते हैं), एक आकार या वर्तनी की जांच में प्रवाहित होता है। बुलेट सूची, संख्या सूची, इंडेंटेशंस और रेखांकित टेक्स्ट संस्करण 0.91 के रूप में उपलब्ध नहीं हैं।
- स्प्रे टूल: एक या कई आइटमों की प्रतियां या क्लोन बनाता है, आइटम (ओं) का चयन करें, फिर स्प्रे करने के लिए कैनवास पर क्लिक करें, माउस को स्थानांतरित करें या माउस व्हील को स्क्रॉल करें।
- पेंट बकेट टूल: किसी दिए गए ऑब्जेक्ट (वेक्टर) के बंधे हुए क्षेत्रों को भरता है। पेंट बकेट टूल ज्यामितीय रूप की बजाय वैकल्पिक रूप से काम करता है, किसी भी खाली जगह को भरने से यह पहुंच सकता है, और यह इमेज ट्रेसिंग के साथ सहायता कर सकता है।
- कनेक्टर टूल: ऑब्जेक्ट आधारित कनेक्टेड पाथ बनाता है, जिसका उपयोग अक्सर फ्लो चार्ट, आरेख या योजनाबद्ध में किया जाता है।

इसके अतिरिक्त, अधिक विशिष्ट ऑब्जेक्ट्स भी हैं:

- रैस्टर ग्राफिक्स: इंकस्केप पूरी ड्रॉइंग (सभी ऑब्जेक्ट्स), वर्तमान चयन, पेज रूपरेखा और कस्टम निर्देशांक के भीतर वस्तुओं के बिटमैप इमेजों (पीएनजी इमेजों के रूप में) के एक्सपोर्ट का समर्थन करता है। बिटमैप इमेजों को इंपोर्ट करता है,> फ़ाइल> इंपोर्ट, उपयोगकर्ता को फ़ाइल में इमेज को 'एम्बेड' या 'लिंक' करने की अनुमति देता है। इंकस्केप में पेस्टिंग (वी0.48) इमेज स्वचालित रूप से इमेजों को फ़ाइल में एम्बेड करता है। इंकस्केप पीएनजी, जेपीईजी और बीएमपी के इंपोर्टिंग और पेस्टिंग का समर्थन करता है। इंकस्केप इमेज ट्रेसिंग का समर्थन करता है, रैस्टर स्रोतों से वेक्टर ग्राफिक्स निकालने की प्रक्रिया का भी समर्थन करता है।

- क्लोन: क्लोन एक मूल माता-पिता वस्तु (ओं) की बाल वस्तुएं हैं, जो मूल वस्तु के उन लोगों से अलग-अलग परिवर्तन हो सकते हैं। क्लोन, कॉपी टूल या एक मेन्यू इंटरफ़ेस के माध्यम से क्लोन बनाए जा सकते हैं। परिवर्तनों में शामिल हैं; आकार, स्थिति, रोटेशन, ब्लर, अस्पष्टता, रंग और समरूपता (लेआउट)। जब भी पैरेंट ऑब्जेक्ट बदलता है तब क्लोन को लाइव अपडेट किया जाता है।
- रेंडर> एक्सटेंशन्स> रेंडर (मेन्यू) फ़ीचर कैनवास पर ऑब्जेक्ट्स को रेंडर करेगा, रेंडरिंग उदाहरणों में बारकोड, कैलेंडर्स, ग्रिड, गियर, स्पाइरोग्राफ, स्फेयर और अधिक शामिल हैं।
- सिंबल> ऑब्जेक्ट्स> सिंबल (मेन्यू) दोनों डॉक्यूमेंट्स को एडिट किए जा रहे और सिंबल लाइब्रेरी से, वी0.91 फीचर से प्रतीकों को कॉपी और पेस्ट करने की अनुमति देता है।

ऑब्जेक्ट मैनिपुलेशन

ड्राइंग में हर वस्तु को मनमाने ढंग से एफाइन परिवर्तनों के अधीन किया जा सकता है: मूविंग, रोटेटिंग, स्केलिंग, स्केविंग और एक विन्यास योग्य मैट्रिक्स। ट्रांसफॉर्मेशन डायलॉग में ट्रांसफॉर्मेशन पैरामीटर को संख्यात्मक रूप से भी निर्दिष्ट किया जा सकता है। रूपांतरण अन्य वस्तुओं के कोण, ग्रिड, दिशानिर्देश और नोड्स पर स्नैप कर सकते हैं। ग्रिड, गाइड और स्नैपिंग वाले गुणों को प्रति-डॉक्यूमेंट आधार पर परिभाषित किया जाता है। स्नैपिंग के विकल्प के रूप में, एक संरेखित और वितरित डायलॉग प्रदान किया जाता है, जो चयनित वस्तुओं पर सामान्य संरेखण कार्य कर सकता है: उन्हें एक निर्दिष्ट दिशा में पंक्तिबद्ध करें, उन्हें समान रूप से अंतरिक्ष दें, उन्हें यादृच्छिक पर बिखेरें और वस्तुओं के बीच ओवरलैप को हटा दें।

वस्तुओं को मनमाने ढंग से एक साथ रखा जा सकता है। वस्तुओं के समूह "परमाणु" वस्तुओं जैसे कई मामलों में व्यवहार करते हैं: उदाहरण के लिए, उन्हें क्लोन किया जा सकता है या पेंट सौंपा जा सकता है। एक समूह बनाने वाली वस्तुओं को पहले इसे अनग्रुप किए बिना संपादित किया जा सकता है, एक एंटर ग्रुप कमांड के माध्यम से: समूह को फिर एक अस्थायी परत की तरह संपादित किया जा सकता है।

जेड-ऑर्डर उस क्रम को निर्धारित करता है जिसमें कैनवास पर वस्तुओं को खींचा जाता है। उच्च जेड- क्रम वाली वस्तुएं अंतिम रूप से खींची जाती हैं और इसलिए Z- क्रम में निम्न वस्तुओं के ऊपर खींची जाती हैं। वस्तुओं के क्रम को या तो परतों का उपयोग करके प्रबंधित किया जा सकता है, या जेड-ऑर्डर में ऑब्जेक्ट को मैन्युअल रूप से ऊपर और नीचे घुमाकर। परतों को लॉक या छिपाया जा सकता है, जिससे संशोधन और आकस्मिक चयन को रोका जा सकता है।

एक विशेष उपकरण, टाइल वाले क्लोन बनाते हैं, विभिन्न विमान समरूपता का उपयोग करके सममित या ग्रिड जैसी ड्राइंग बनाने के लिए प्रदान किया जाता है।

क्लिपबोर्ड का उपयोग करके वस्तुओं को काटा, कॉपी और पेस्ट किया जा सकता है। हालांकि, संस्करण 0.46 के रूप में, इंकस्केप ऑपरेटिंग सिस्टम क्लिपबोर्ड के बजाय एक आंतरिक चर का उपयोग करता है, जो कॉपी और पेस्ट संचालन को एक आवेदन उदाहरण तक सीमित करता है। ऑब्जेक्ट्स को ऑपरेटिंग सिस्टम के शेल से दूसरी फ़ाइल खोलने के बजाय, पहले से खुली हुई विंडो में फ़ाइल मेन्यू से खोलकर दस्तावेजों के बीच कॉपी किया जा सकता है।

स्टाइलिंग ऑब्जेक्ट्स

इंकस्केप के प्रत्येक ऑब्जेक्ट में कई डिज़ाइन हैं जो इसकी शैली निर्धारित करते हैं। सभी डिज़ाइन आमतौर पर किसी भी वस्तु के लिए निर्धारित किए जा सकते हैं:

- फिल: एक ठोस रंग, एक पैटर्न, एक लीनियर या रेडियल ग्रेडिएंट, कस्टम स्वैच हो सकता है, जो एक मूल वस्तु से विरासत में मिला है। रंग चयनकर्ता के पास आरजीबीए, एचएसएल, सीएमवाईके, कलर व्हील, कलर मैनेजमेंट सिस्टम (सीएमएस) रंग विकल्प उपलब्ध हैं, लेकिन सभी चयनित रंगों को वर्तमान में आरजीबीए में बदल दिया गया है।

ग्रेडिएंट्स में कई ठहराव हो सकते हैं, रेडियल वैकल्पिक प्रत्यक्ष या परिलक्षित ग्रेडिएंट का समर्थन करता है। सभी रंगों में निर्दिष्ट एक अल्फा मान हो सकता है। पैटर्न का निर्माण वस्तुओं के किसी भी संग्रह से किया जा सकता है, या कई आपूर्ति किए गए स्टॉक पैटर्न में से एक का उपयोग किया जा सकता है।

- स्ट्रोक फिल: फिल के समान मान हो सकते हैं, लेकिन ऑब्जेक्ट के स्ट्रोक पर लागू होते हैं।
- स्ट्रोक शैली: चौड़ाई 9 विभिन्न माप (पिक्सेल, इंच, मीटर, आदि) सेटिंग्स द्वारा निर्धारित की जा सकती है; ज्वाइन (कोनों) की शैलियाँ मेटर, गोल या बेवल जोड़ हैं; उपलब्ध टोपी शैलियों बट, गोल या चौकोर हैं; विन्यास योग्य ऑफसेट के साथ 35 (और कस्टम) शैलियों के डैश स्ट्रोक उपलब्ध हैं; विभिन्न (65 से अधिक) प्रकार (तीर, बिंदु, हीरे, आदि) के प्रारंभ, मध्य और अंत के लिए मार्करों का समर्थन किया जाता है।
- अपारदर्शिता: सभी रंगों को भरने के लिए अल्फ़ा मान निर्दिष्ट करता है। प्रत्येक वस्तु का एक अलग अपारदर्शिता मान होता है, जो उदा। समूहों को पारदर्शी बनाने के लिए इस्तेमाल किया जा सकता है।
- फिल्टर: भरण और स्ट्रोक मेन्यू में प्रत्येक वस्तु के गॉसियन ब्लर के लिए उपयोग में आसान स्लाइडर है; एसवीजी फिल्टर के तहत वर्गीकृत फिल्टर विकल्प सैकड़ों हैं> फिल्टर मेन्यू का उपयोग करके निर्माण किया जा सकता है।

मास्क और क्लिपिंग रास्तों का उपयोग करके वस्तुओं की उपस्थिति को और बदला जा सकता है, जो समूहों सहित, मनमानी वस्तुओं से बनाया जा सकता है।

शैली की विशेषताएं स्रोत ऑब्जेक्ट के लिए 'संलग्न' हैं, इसलिए क्लिपबोर्ड पर किसी ऑब्जेक्ट को काटने / कॉपी करने के बाद, शैली की विशेषताओं को किसी अन्य ऑब्जेक्ट पर चिपकाया जा सकता है।

पथों पर संचालन

इंकस्केप में पथ संपादित करने के लिए एक व्यापक उपकरण सेट है, क्योंकि वे एक वेक्टर फ़ाइल के मूल तत्व हैं।

- नोड टूल द्वारा पथ संपादित करें: एकल या कई पथों और उनके संबद्ध नोड्स के संपादन की अनुमति देता है। पथ नोड्स के चार प्रकार हैं; कस्प (कोने), चिकना, सममित और ऑटो-चिकना। रेखीय और बेज़ियर रास्तों या स्पाइरो वक्रस के लिए नोड्स और उनके संबद्ध हैंडल (कोण और लंबाई) की स्थिति के लिए संपादन उपलब्ध है। एक पथ खंड को खींचकर समायोजित किया जा सकता है (बाएं क्लिक + होल्ड)। जब कई नोड्स का चयन किया जाता है, तो उन्हें कीबोर्ड शॉर्टकट या माउस नियंत्रण का उपयोग करके स्थानांतरित, स्केल और घुमाया जा सकता है। अतिरिक्त नोड्स को मनमाने ढंग से या यहां तक कि प्लेसमेंट में पथ में डाला जा सकता है, और पूर्ववर्ती अंतराल पर नोड्स को सम्मिलित करने के लिए एक प्रभाव का उपयोग किया जा सकता है। जब नोड्स को हटा दिया जाता है, तो शेष लोगों के हैंडल को मूल आकार को यथासंभव निकट बनाए रखने के लिए समायोजित किया जाता है।
- ट्वीक टूल (स्कल्प्टिंग / पेंटिंग): किसी ऑब्जेक्ट के संपूर्ण ऑब्जेक्ट (नोड्स) या नोड एडिटिंग क्षेत्र (पाट्र्स) प्रदान करता है। यह चयनित संपूर्ण ऑब्जेक्ट्स को धक्का, पीछे हटाना / आकर्षित कर सकता है, स्थिति को यादृच्छिक कर सकता है, सिकोड़ / बड़ा कर सकता है, घुमा सकता है, कॉपी / हटा सकता है। पथ के कुछ हिस्सों के साथ आप धक्का, सिकोड़ना / बढ़ाना, पीछे हटाना / आकर्षित कर सकते हैं, खुरदुरे किनारे, धब्बा और रंग। इस उपकरण का उपयोग करते समय जरूरत पड़ने पर नोड्स को गतिशील रूप से बनाया और हटा दिया जाता है, इसलिए इसे बिना पूर्व-प्रसंस्करण के सरल रास्तों पर भी उपयोग किया जा सकता है।
- पाथ-ऑफ़सेट; आउटसेट, इनसेट, लिंक्ड या डायनामिक: एक लिंक्ड या डायनामिक (अनलिंकड) इनसेट और एक मौजूदा पथ का एक आउटसेट बना सकते हैं जो तब दिए गए शेप या नोड टूल का उपयोग करके फाइन ट्यून किया जा सकता है। जब भी मूल को संशोधित किया जाता है, तो पथ के लिंक किए गए ऑफसेट को अपडेट करना होगा। सममित (यानी, चित्र फ्रेम) ग्राफिक्स को संपादित करना आसान बनाता है।

- पाथ-रूपांतरण; पाथ का उद्देश्य: वस्तुओं का रूपांतरण; आकार (वर्ग, वृत्त, आदि) या पाथों में टेक्स्ट।
- पाथ-रूपांतरण; पाथ से स्ट्रोक: पाथ के आकार के स्ट्रोक का रूपांतरण।
- पाथ-सरलीकृत करें: किसी दिए गए पाथ की नोड गणना आकृति को संरक्षित करते समय कम हो जाएगी।
- पाथ-संचालन (बूलियन संचालन): यूनियन, अंतर, इंटरसेक्शन, बहिष्करण, विभाजन और कट पाथ के लिए कई वस्तुओं का उपयोग।

इंकस्केप में लाइव पाथ इफेक्ट्स (एलपीई) नामक एक सुविधा शामिल है, जो एक पथ में विभिन्न संशोधक लागू कर सकता है। लिफाफा विरूपण पथ प्रभाव के माध्यम से उपलब्ध है और एक परिप्रेक्ष्य प्रभाव प्रदान करता है। इन लाइव पथ प्रभावों में से एक दर्जन से अधिक हैं। एलपीई को एक एकल ऑब्जेक्ट पर स्टैक्ड किया जा सकता है और प्रभाव के कैनवास और मेन्यू-आधारित संपादन पर इंटरैक्टिव लाइव हो सकता है।

प्रदर्शन: नई प्राथमिकताएं विकल्प

रेंडरिंग वरीयताओं के तहत "रेंडरिंग टाइल गुणक" नामक एक नया विकल्प जोड़ा गया था। यह रेंडरिंग टाइल्स के आकार को समायोजित कर सकता है (टाइलें कैनवास क्षेत्र के भाग हैं जो एक बार में गणना की जाती हैं)। एक बार में जटिल सामग्री के साथ बड़े क्षेत्रों का प्रतिपादन करने के लिए अधिक कम्प्यूटेशनल समय की आवश्यकता होती है, लेकिन आधुनिक कंप्यूटर शक्तिशाली हार्डवेयर के साथ आते हैं और कई को कार्य तक होना चाहिए।

इस मान को बड़ा करने से ड्राइंग को गति मिल सकती है, अगर आपके पास अपने ड्राइंग में जटिल फिल्टर वाले बड़े क्षेत्र हैं या फ़िल्टर्ड ऑब्जेक्ट्स पर उच्च ज़ूम स्तरों के साथ बहुत काम करते हैं। मूल्य को छोटा बनाने से कम-अंत हार्डवेयर पर प्रासंगिक क्षेत्रों में तेजी से ज़ूमिंग और पैनिंग हो सकती है (यदि कैनवास के दृश्य भाग पर कोई बड़े फ़िल्टर्ड क्षेत्र नहीं हैं)।

नया डिफ़ॉल्ट मान आपकी स्क्रीन को लगभग चार टाइलों से युक्त करता है जो स्वतंत्र रूप से प्रदान की जाती हैं यदि आप एक हिडपी स्क्रीन का उपयोग नहीं कर रहे हैं (जिसमें अन्य टाइल्स की आवश्यकता होती है)।

स्टार्टअप प्रदर्शन

माइक्रोसॉफ्ट विंडोज पर इंकस्केप की पहली शुरुआत काफी धीमी गति से हुआ करती थी, विशेष रूप से उस समय की वजह से जब इसे सिस्टम पर उपलब्ध सभी फोंट का सूचकांक बनाने के लिए इस्तेमाल किया जाता था। हालाँकि, फ़ॉन्ट विन्यास 2.13.0 के रूप में, इस प्रक्रिया में काफी वृद्धि हुई है।

टेक्स्ट सहयोग

इंकस्केप नियमित रूप से बहु-पंक्ति टेक्स्ट (एसवीजी का <टेक्स्ट> तत्व) और प्रवाहित टेक्स्ट (गैर-मानक <फ्लोरूट> तत्व, पूर्व में एसवीजी 1.2 के लिए प्रस्तावित) दोनों के लिए टेक्स्ट संपादन का समर्थन करता है। संस्करण 0.47 के रूप में, प्रवाहित टेक्स्ट एसवीजी दस्तावेज़ में एक उपयुक्त समानांतर <स्विच> संरचना की कमी के कारण अन्य अनुप्रयोगों द्वारा प्रदान नहीं किया गया है। एसवीजी 1.2 टिनी <टेक्स्टएरिया> तत्व समर्थित नहीं है। सभी टेक्स्ट सीधे कैनवास पर संपादन योग्य हैं। टेक्स्ट रेंडरिंग पंगो लाइब्रेरी पर आधारित है, जो इंक्सस्केप को हिब्रू, अरबी, थाई, तिब्बती, आदि सहित कई जटिल लिपियों का समर्थन करने की अनुमति देता है। कीबोर्ड और शॉर्टकट के माध्यम से पत्र-रिक्ति को प्रति-ग्लिफ़ आधार पर समायोजित किया जा सकता है। टेक्स्ट को पथ पर रखना भी समर्थित है, और टेक्स्ट और पथ दोनों ही संपादन योग्य हैं। इंकस्केप इटैलिकाइज्ड और बोल्ड का समर्थन करता है, साथ ही सुपर- और सबस्क्रिप्ट चरित्र विशेषताएँ, लेकिन अंडरलाइनिंग अभी तक लागू नहीं की गई है।

रेंडरिंग

लंबे समय तक, कई अन्य जीटीके + अनुप्रयोगों के विपरीत, इंकस्केप ने ग्राफिक्स बनाने के लिए अपनी खुद की रेंडरिंग लाइब्रेरी का उपयोग किया, जिसे लिब्नर कहा जाता है। 0.91 संस्करण पर, इनकस्केप ग्राफिक्स रेंडर करने के लिए काहिरा का उपयोग करता है, जिसने एप्लिकेशन की गति प्रदान करने में महत्वपूर्ण वृद्धि लाई।

फ़ाइल प्रारूप

इंकस्केप का प्राथमिक प्रारूप स्केलेबल वेक्टर ग्राफिक्स (एसवीजी) संस्करण 1.1 है, जिसका अर्थ है कि यह क्षमताओं और इस प्रारूप की बाधाओं के साथ बना और संपादित कर सकता है। किसी भी अन्य प्रारूप को या तो आयात किया जाना चाहिए (एसवीजी में परिवर्तित) या निर्यात (एसवीजी से परिवर्तित)। एसवीजी प्रारूप आंतरिक रूप से कैस्केडिंग स्टाइल शीट्स (सीएसएस) मानक का उपयोग कर रहा है। एसवीजी और सीएसएस मानकों का इंक्सस्केप कार्यान्वयन अधूरा है। विशेष रूप से, यह मूल रूप से एनीमेशन का समर्थन नहीं करता है। इंकस्केप में बहुभाषी समर्थन है, विशेष रूप से जटिल स्क्रिप्ट के लिए।

इंकस्केप मूल रूप से निम्नलिखित स्वरूपों को इंपोर्ट कर सकता है:

- एडोब इलस्ट्रेटर आर्टवर्क (एआई)
- कोरलड्रॉ (सीडीआर)
- माइक्रोसॉफ्ट विजियो ड्रॉइंग (वीएसडी)
- पोर्टेबल डॉक्यूमेंट प्रारूप (पीडीएफ)
- एसवीजी ज़िप (एसवीजीजेड)
- रैस्टर प्रारूप:
    - जेपीईजी
    - पीएनजी
    - जीआईएफ
    - बीएमपी।

यह एक्सटेंशन से सहायता के साथ निम्नलिखित स्वरूपों को इंपोर्ट कर सकता है:

- यूनिकनवर्टर का उपयोग करते हुए कंप्यूटर ग्राफिक्स मेटाफ़ाइल (सीजीएम)
- दीया
- घोस्टस्क्रिप्ट का उपयोग करके इनकैप्सुलेटड पोस्टस्क्रिप्ट (ईपीएस)
- घोस्टस्क्रिप्ट का उपयोग करके पोस्टस्क्रिप्ट (पीएस)
- एसके1 (एसके1) (यूनिकनवर्टर का उपयोग करके)
- स्केच
- एक्सफिग सॉफ्टवेयर (एफआईजी)।

इंकस्केप मूल रूप से निम्नलिखित स्वरूपों को एक्सपोर्ट कर सकता है:

- इनकैप्सुलेटड पोस्टस्क्रिप्ट (ईपीएस)

- फ्लैश एक्सएमएल ग्राफिक्स (एफएक्सजी)
- हेवलेट-पैकर्ड ग्राफिक्स लैंग्वेज (एचपीजीएल)
- एचटीएमएल 5 कैनवास तत्व
- लाटेक्स (टेक्स)
- पीडीएफ
- पोस्टस्क्रिप्ट (पीएस) (0.92+ के साथ स्तर 3)
- पीओवी-रे (पीओवी)
- सिंफिग (एसआईएफ)
- एक्सटेंसिबल एप्लीकेशन मार्कअप लैंग्वेज (एक्सएएमएल)।

अन्य सुविधाएं

- प्रत्यक्ष के लिए एक्सएमएल संपादक एसवीजी एक्सएमएल संरचना में हेरफेर,
- संसाधन विवरण फ्रेमवर्क (आरडीएफ) का संपादन, एक वर्ल्ड वाइड वेब कंसोर्टियम (डब्ल्यू3सी) मेटाडेटा सूचना मॉडल,
- कमांड लाइन इंटरफ़ेस, प्रारूप रूपांतरण कार्यों और पूर्ण विशेषताओं वाले जीयूआई स्क्रिप्टिंग को उजागर करता है,
- साठ से अधिक इंटरफ़ेस भाषाएं,
- एक्सटेंसिबल नई फ़ाइल स्वरूपों, प्रभावों और अन्य सुविधाओं के लिए,
- गणितीय आरेख, साथ ही लाटेक्स के विभिन्न उपयोग,
- स्क्रिप्टिंग के लिए प्रायोगिक समर्थन,
- लिब2जिओम अब बाहरी प्रयोग करने योग्य भी है। (2जिओम एक कम्प्यूटेशनल ज्यामिति पुस्तकालय है, मूल रूप से इंकस्केप के लिए विकसित किया गया है। जबकि इंकस्केप के लिए इसे विकसित किया गया है। यह एक पुस्तकालय है जिसे किसी भी अनुप्रयोग से उपयोग किया जा सकता है। यह बुनियादी ज्यामितीय बीजगणित, पथ, विकृतियों, बूलियन संचालन, अंतर्निहित कार्यों की साजिश रचने के लिए समर्थन प्रदान करता है। गैर-समान तर्कसंगत बी-स्पलाइन (एनयूआरबीएस) और अधिक। 2जिओम एलजीपीएल 2.1 या एमपीएल 1.1 के तहत जारी किया गया मुफ्त सॉफ्टवेयर है।)

इंटरफ़ेस और उपयोगिता

इंकस्केप परियोजना की मुख्य प्राथमिकताओं में से एक इंटरफ़ेस स्थिरता और प्रयोज्य है। इसमें गनोम मानव इंटरफ़ेस दिशानिर्देश, सार्वभौमिक कीबोर्ड पहुंच और सुविधाजनक ऑन-कैनवास संपादन का पालन करने के प्रयास शामिल हैं। इंकस्केप ने परियोजना शुरू होने के बाद से प्रयोज्य में महत्वपूर्ण प्रगति हासिल की है।

फ्लोटिंग डायलॉग बॉक्स की संख्या को कम कर दिया गया है, जिसमें कीबोर्ड शॉर्टकट या एडिटिंग विंडो में डॉक किए गए टूलबार का उपयोग करके उपलब्ध हैं। टूल बार विंडो के शीर्ष पर नियंत्रण करता है जो वर्तमान टूल से संबंधित नियंत्रणों को हमेशा प्रदर्शित करता है।

सभी वेक्टर ट्रांसफ़ॉर्मेशन, स्केल, रोटेशन और पोज़िशनिंग (माइनस स्केविंग) में निरंतर संशोधक के साथ कीबोर्ड शॉर्टकट होते हैं (वर्तमान ज़ूम में 1 स्क्रीन पिक्सेल द्वारा आल्ट ट्रांसफ़ॉर्म होता है, शिफ्ट 10 से परिवर्तन को गुणा करता है, आदि)।

ये कुंजियां नोड टूल के साथ-साथ चयनकर्ता टूल में भी नोड्स पर काम करती हैं। सबसे आम संचालन (जैसे रूपांतरण, ज़ूमिंग, जेड-ऑर्डर) में सुविधाजनक एक-कुंजी शॉर्टकट हैं।

इंकस्केप सभी बटन, नियंत्रण, कमांड, कुंजी और ऑन-कैनवास हैंडल के लिए टूलटिप्स और स्टेटस बार संकेत पर माउस प्रदान करता है। स्थिति पट्टी संकेत संदेश गतिशील हैं: किसी दिए गए ऑब्जेक्ट को केवल एक टूल से संपादित करते समय चार संकेत तक प्रदर्शित कर सकते हैं। संकेत दो वस्तुओं के आधार पर अद्यतन करते हैं - उपकरण का उपयोग किया जा रहा है, और ऑब्जेक्ट / नोड / हैंडल का प्रकार संपादित किया जा रहा है - पाठ, आकार, पथ, नोड प्रकार, आदि यह एक पूर्ण कीबोर्ड और माउस संदर्भ (एचटीएमएल और एसवीजी में) के साथ आता है।) और एसवीजी में कई इंटरैक्टिव ट्यूटोरियल।

सोडिपोडी (इंकस्केप के पूर्ववर्ती) का इंटरफ़ेस कोरेलड्रा और जीआईएमपी पर आधारित था। इंकस्केप इंटरफ़ेस जारा एक्सट्रीम से प्रभावित हुआ है

प्लेटफॉर्म सहयोग

इंकस्केप का नवीनतम संस्करण उबंटू, ओपनएसयूएसई, माइक्रोसॉफ्ट विंडोज और मैकओएस प्लेटफार्मों के लिए उपलब्ध है। दोनों 32-बिट और 64-बिट संस्करण विंडोज पीसी के लिए उपलब्ध हैं।

मैकओएस पर इंकस्केप आमतौर पर एक्सक्वार्ट्ज पर चलता है, हालांकि अंतर्निहित जीटीके + टूलकिट को मूल रूप से क्वार्ट्ज के तहत चलाने के लिए संकलित किया जा सकता है।

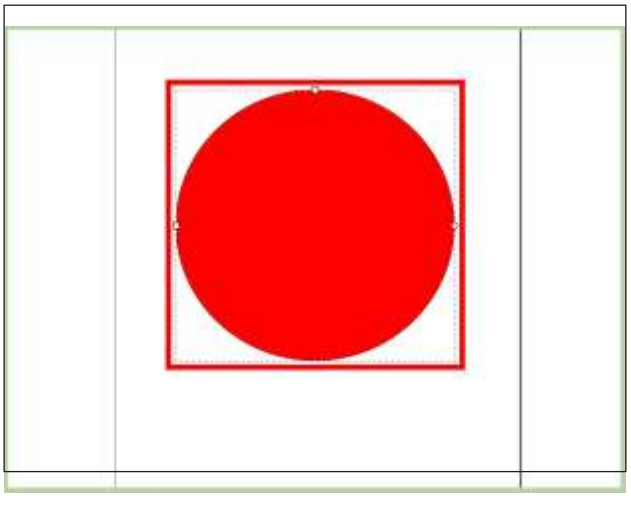
इंकस्केप को जीटीके + 2.20+ के साथ सभी प्रमुख लाइनक्स वितरण (डेबियन, उबंटू, फेडोरा, ओपन-एसयूएसई सहित) के लिए पैक किया गया है।

जीटीके + 3 के लिए वाकॉम टैबलेट का समर्थन एक पुनर्जीवित परियोजना में है।

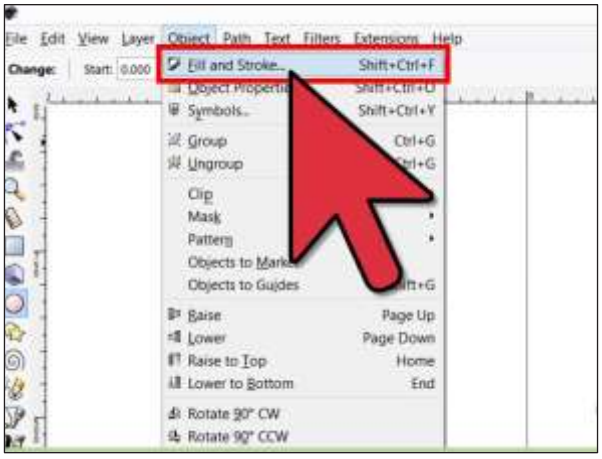
जीटीके + 3 में संक्रमण के लिए मुख्य समस्याएं विंडोज के लिए कोई वास्तविक समर्थन नहीं हैं और संस्करण 3 के प्रवास में कुछ कठिन समस्याएं हैं।

इंकस्केप में फिल और स्ट्रोक फ़ंक्शंस का उपयोग कैसे करें

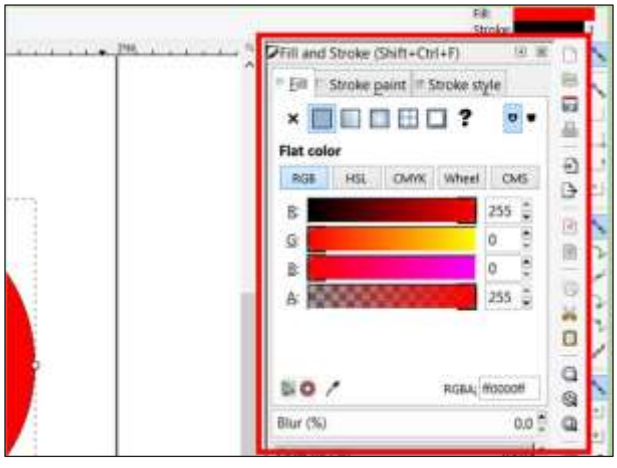
कदम



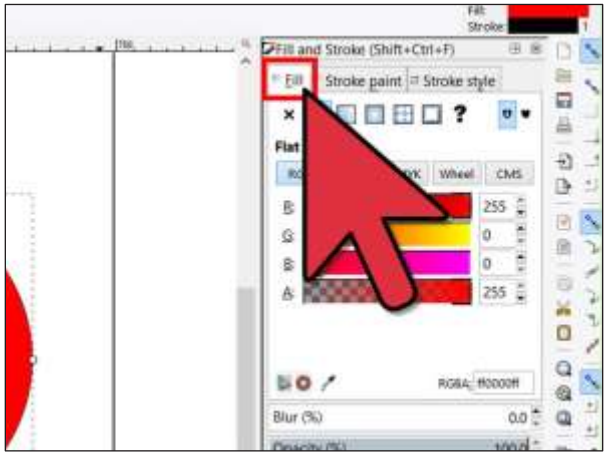
1. काम करने के लिए एक आकृति बनाएं। कमांड का अभ्यास करने के लिए यह एक सर्कल हो सकता है।



2. ऑब्जेक्ट>>फिल और स्ट्रोक (वैकल्पिक रूप से, Shift + CTRL + F) का चयन करके फिल और स्ट्रोक डायलॉग बॉक्स ओपन करें।



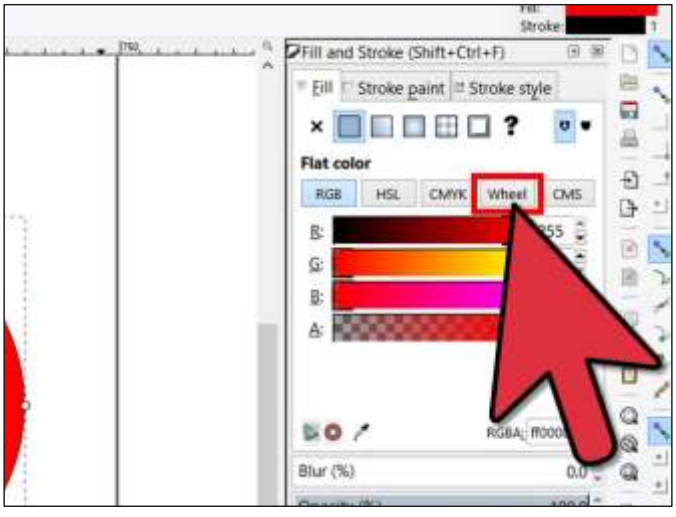
3. जब तक आप इसे स्थानांतरित नहीं करते, अपनी स्क्रीन के दाईं ओर देखें। यह वह जगह है, जहां से यह आएगा।



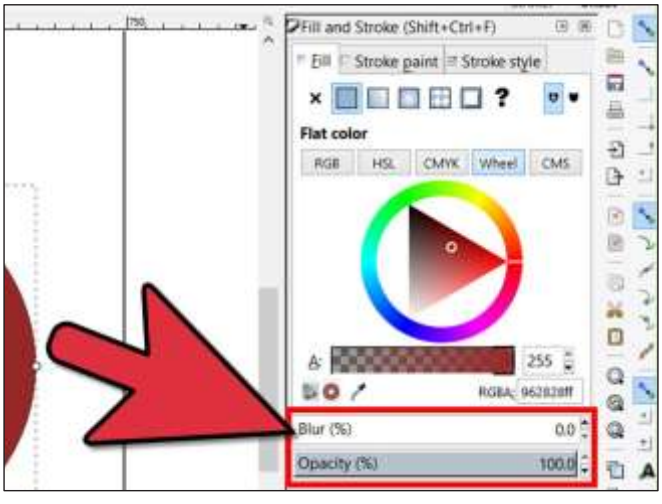
4. सुनिश्चित करें कि आपकी आकृति चयनित है, फिर फिल टैब पर क्लिक करें। इससे आपके फिल विकल्प सामने आएंगे। टैब के ठीक नीचे, आपको छह आइकन और एक प्रश्न चिह्न दिखाई देगा।

वो निम्नलिखित होते हैं:

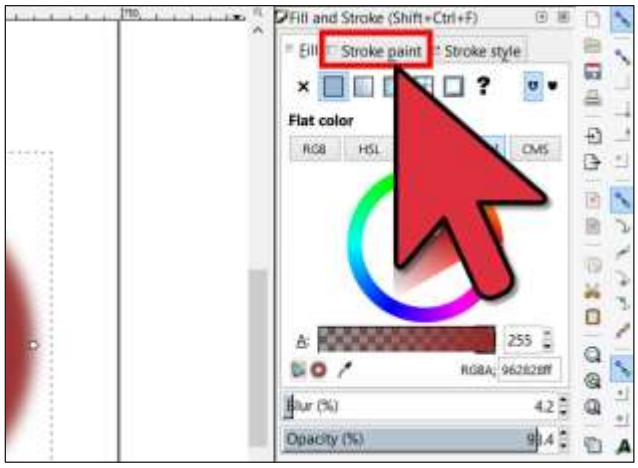
- नो पेंट
- फ्लैट कलर
- लिनियर ग्रेडिएंट
- रेडियल ग्रेडिएंट
- पैटर्न
- स्वैच
- अनसेट पेंट (प्रश्न चिह्न)।



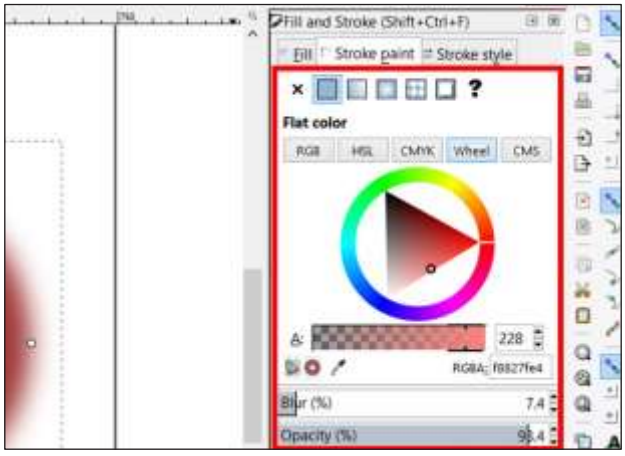
5. विभिन्न रंग 'विकल्प' देखें। मूल रूप से, आपके रंग विकल्पों को देखने के विभिन्न तरीके हैं। इस लेख के प्रयोजनों के लिए, व्हील टैब चुनें।



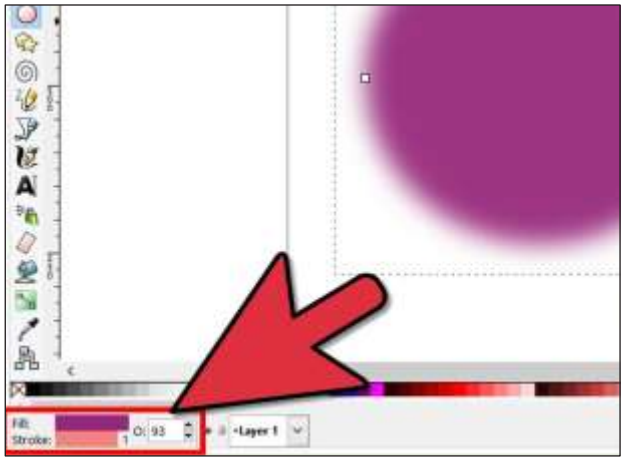
6. जब तक आपको कुछ ऐसा नहीं मिलता है जो आपको अपील करता है, तब तक ब्लर और अपारदर्शिता के साथ प्रयोग करें।



7. स्ट्रोक पेंट टैब चुनें। कलरवाइज, आपको वही विकल्प दिखाई देंगे जो आपके पास फिल टैब में थे। अंतर केवल इतना है कि वे बाहरी स्ट्रोक रंग पर लागू होते हैं।



8. तय करें कि आप अपने बॉर्डर को कैसा देखना चाहते हैं। डैश, ठोस, अदृश्य, आप क्या चाहते हैं।



9. फिल और स्ट्रोक के रंग को बदलने का वैकल्पिक तरीका जानें।

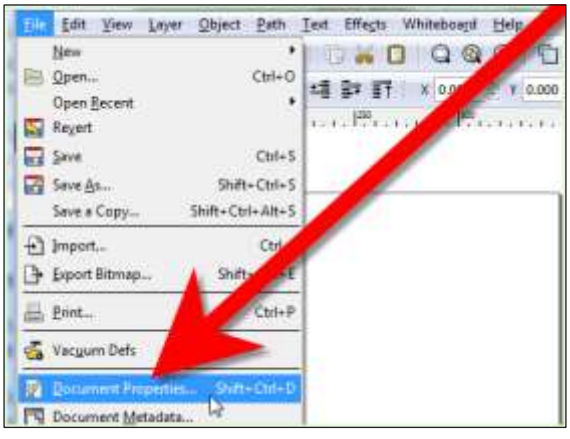
- अपनी स्क्रीन के निचले बाएं हिस्से को देखें। आपको एक कलर पैलेट और एक स्टेटस बार दिखेगा। इस स्क्रीनशॉट में, आप इन दोनों संवादों को देखेंगे।

- यदि आप उन्हें नहीं देखते हैं, तो उन्हें चालू करें। व्यू >> शो/ हाइड पर क्लिक करके ऐसा करें और सुनिश्चित करें कि वहां उनके नाम से चेकमार्क हैं।
- आप जिसे बदलना चाहते हैं उसे चुनें। आपको फिल और स्ट्रोक दिखाई देंगे। उसको चुनें, जिसे आप बदलना चाहते हैं।
- पैलेट में रंग बदलें। स्लाइडर बार को तब तक स्लाइड करें, जब तक आप उस रंग को नहीं पा लेते हैं जिसे आप बदलकर लाना चाहते हैं।
- वैकल्पिक रूप से, उस पर माउस क्लिक को क्लिक करें, जिसे आप बदलना चाहते हैं। अपने माउस को बाईं और दाईं ओर स्क्रॉल करें, जब तक कि यह आपकी पसंद का नहीं दिखता है।

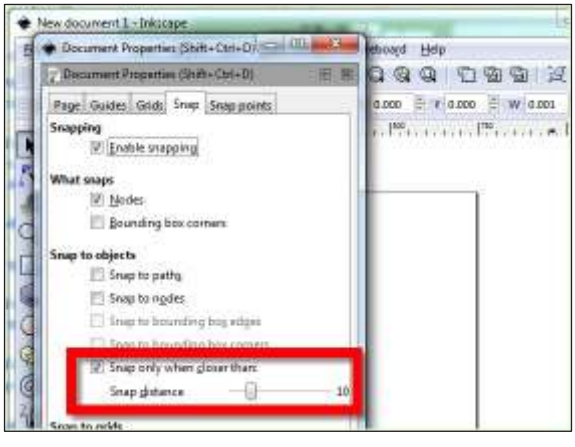
इंकस्केप में स्नैपिंग का उपयोग कैसे करें

इंकस्केप में स्नैपिंग का उपयोग करने के लिए, आपको कुछ विकल्पों की जांच करनी चाहिए। इसे कैसे करना है, इसके बारे में यहां बताया गया है।

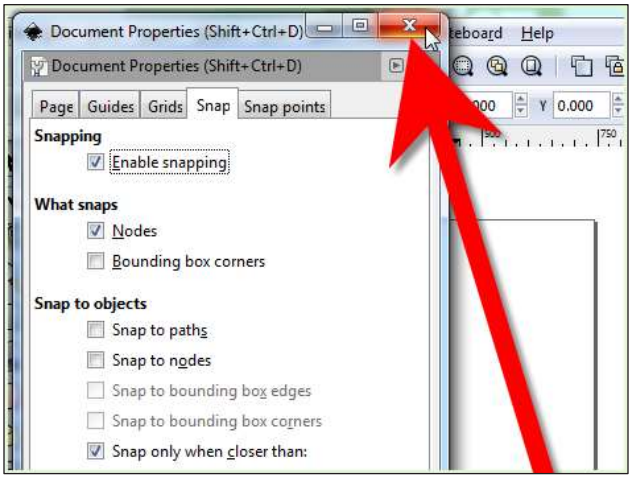
कदम



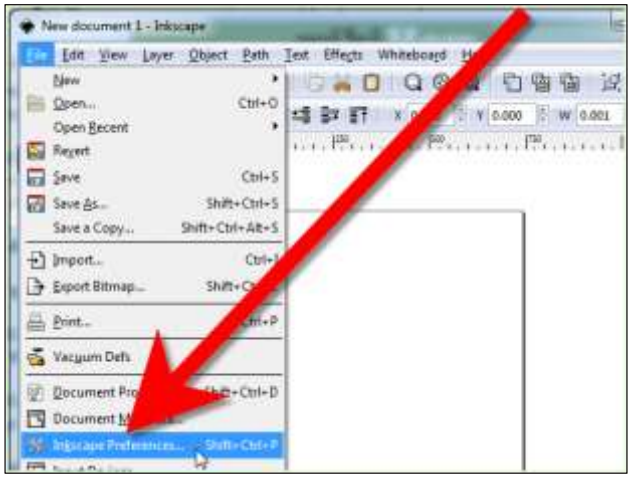
1. फाइल>> डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़ पर जाएं और स्नैप टैब पर क्लिक करें।



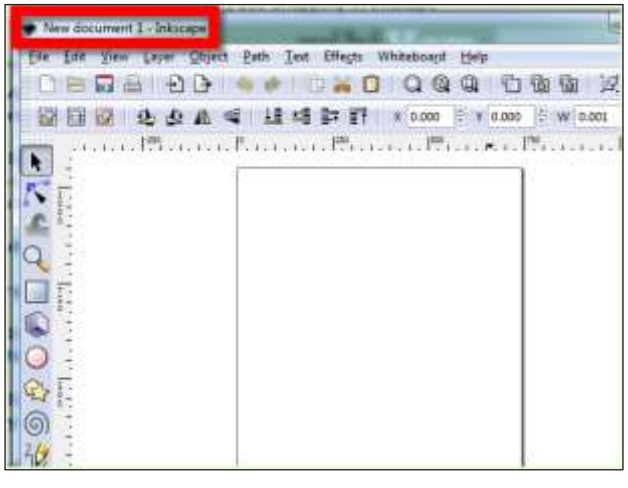
2. 'स्नैप ओनली वेन क्लोज़र देन:' का चयन करें। यदि यह पहले से ही चयनित है, तो इसे चयनित ही छोड़ दें।



3. एक बार इसे चेक करने के बाद, डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़ को बंद कर दें।



4. फाइल>> इंकस्केप प्राथमिकता पर जाएं और फिर स्नैपिंग विकल्प का पता लगाएं। सुनिश्चित करें कि 'इनेबल स्नैप इंडिकेटर' पर चेक का निशान है। फिर इंकस्केप प्राथमिकताओं को बंद कर दें।

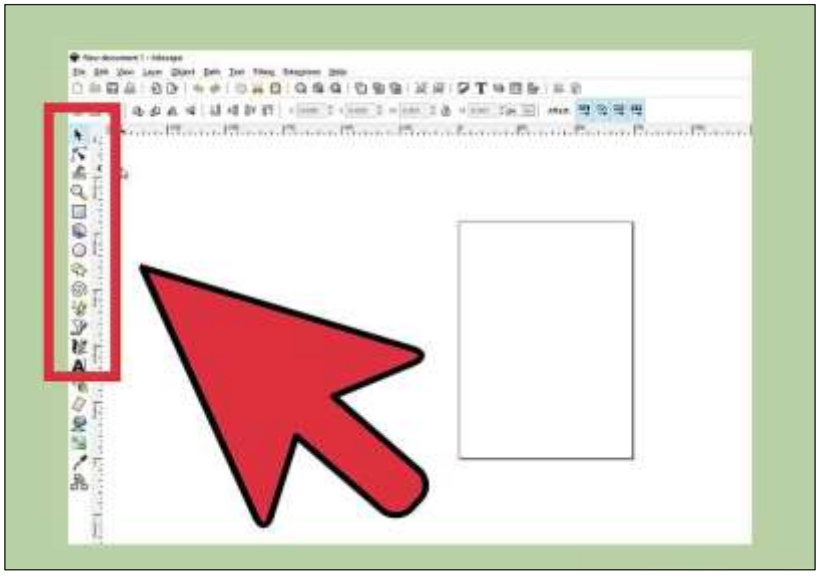


5. इंकस्केप में अपने स्नैपिंग टूल का उपयोग करें।

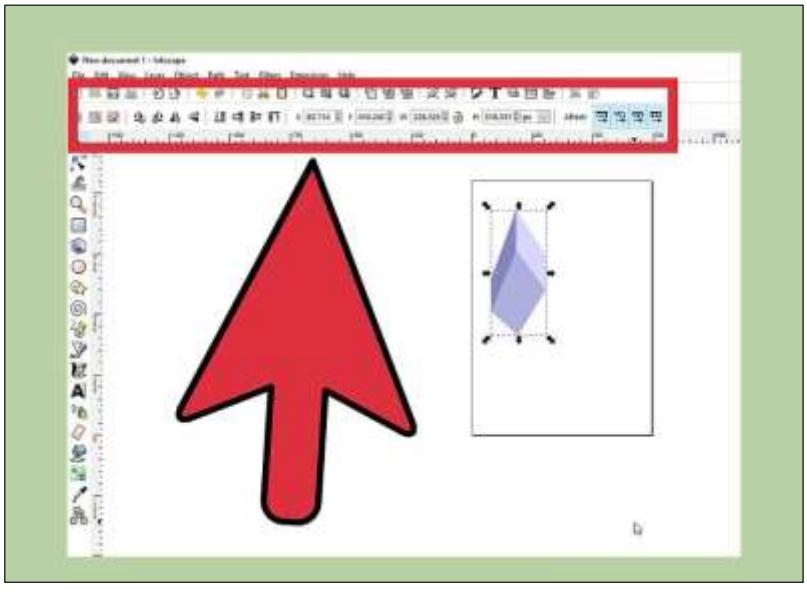
इंकस्केप में आकृतियां कैसे बनाएं

आकृतियां बनाना काफी सरल हो सकता है और अधिक जटिल भी हो सकता है। यह सब इस पर निर्भर करता है कि आपको किस प्रकार की आकृतियों की आवश्यकता है। हालांकि, आसानी से मूल आकृतियां बनाने में सक्षम होने के कारण, आपके लिए 'अन्य' आकृतियां बनाना अधिक आसान हो जाएगा।

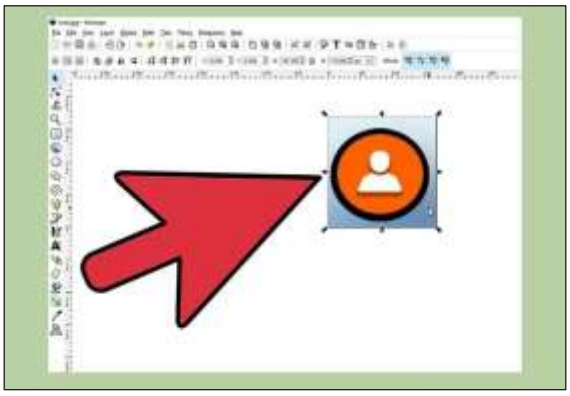
कदम



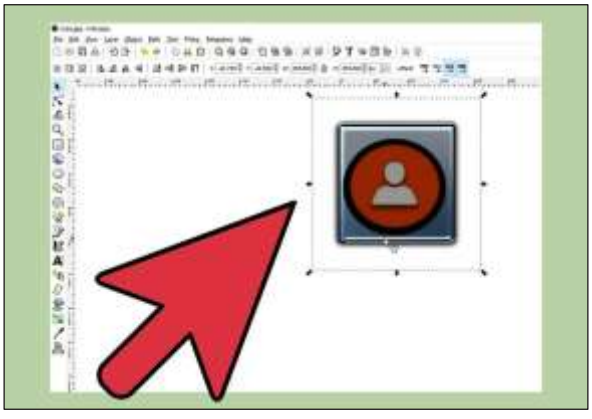
1. टूलबार शेप विकल्पों को देखें। शुरू करने के लिए, आपके पास: आयताकार और वर्ग 3 डी बॉक्स सर्कल, एलिप्स, और ओवल स्टार्स और पॉलीगन स्पाइरल होंगे।



2. उन विकल्पों के लिए ऊपरी टूलबार देखें, जिनमें से आपको चुनना है। यह स्क्रीनशॉट 3 डी बॉक्स को देखने के तरीके को बदलने के लिए तीन विकल्प दिखाता है।



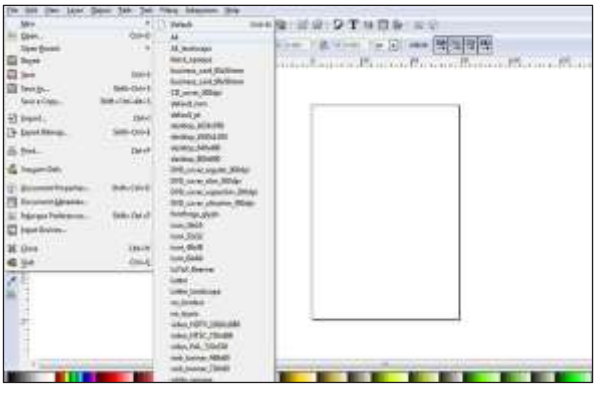
3. उस आइकन पर क्लिक करें, जो आपकी इच्छानुसार काम करेगा।



4. इसके चयनित रहने पर बदलाव करें। यदि आप निश्चित नहीं हैं कि क्रियाओं की संख्या और नाम का क्या मतलब है, तो अपनी आकृति को चयनित होते हुए परिवर्तन करें।

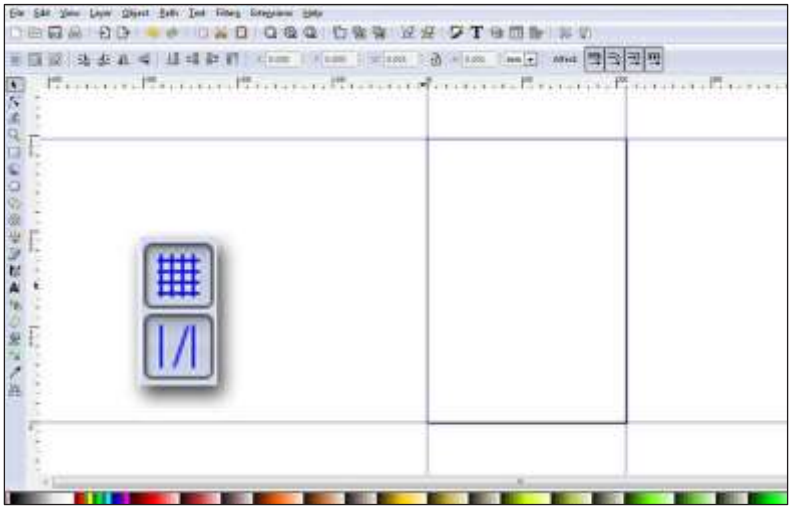
इंकस्केप का उपयोग करके एक फोटो पेज कैसे बनाएं

कदम



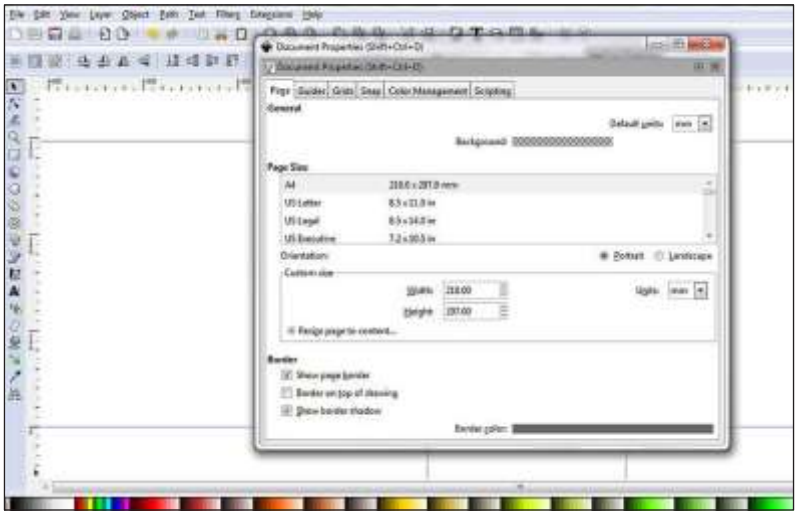
1. इंकस्केप खोलें और एक नया ए4 पेज बनाएं। आप इसे मेन्यू आइटम "फ़ाइल >> न्यू >> ए4" पर जाकर ऐसा कर सकते हैं।

आप अपने फोटो पेज का उपयोग करने के तरीके के अनुसार एक अलग आकार भी बना सकते हैं। हालांकि, ए4 विशेष रूप से प्रिंटर में एक बहुत ही सामान्य पेज साइज है।



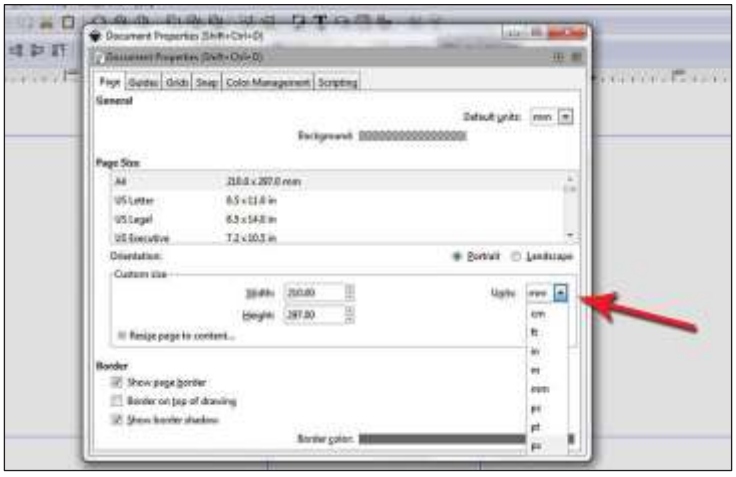
2. सुनिश्चित करें कि पेज गाइड चयनित हैं। ऐसा करने के लिए, "एडिट >> गाइड अराउंड पेज" पर क्लिक करें। सुनिश्चित करें कि "स्नैप टू गाइड" विकल्प भी चयनित है। आप यह सुनिश्चित करके दोनों कर सकते हैं कि टूलबार में बाईं ओर दिखाए गए दो बटन दबे हुए हैं।

- यदि आप इन बटनों को नहीं देख सकते हैं, तो मेन्यू आइटम पर जाएं "व्यू >> शो / हाइड >> स्नैप कंट्रोल बार" और सुनिश्चित करें कि यह चयनित है (इसके बाईं ओर एक टिक होगा)।

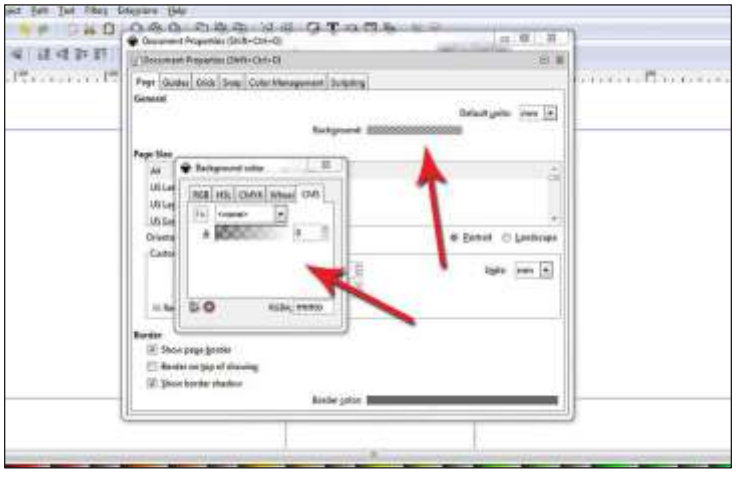


3. "डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़" डायलॉग खोलें। आप इनमें से एक कर सकते हैं:

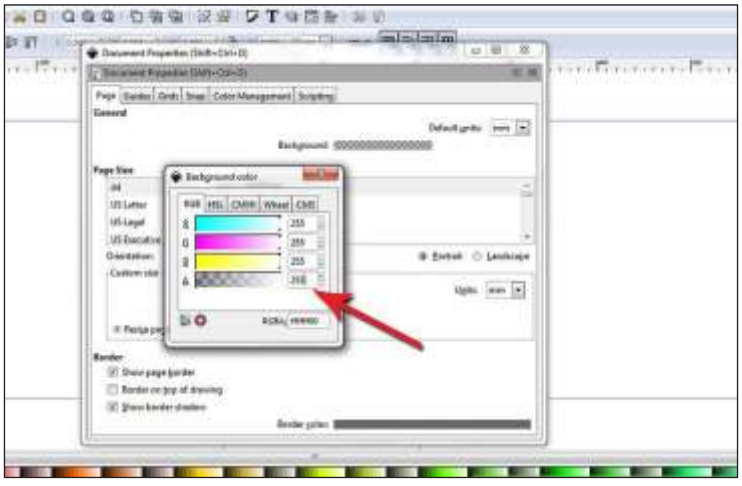
- अपने कीबोर्ड पर "Shift + Ctrl + D" दबाएं।
- "एडिट प्रॉपर्टीज़ ऑफ दिस डॉक्यूमेंट" बटन पर क्लिक करें (बाईं ओर चित्रित)। यदि आप बटन नहीं देख सकते हैं, तो सुनिश्चित करें कि मेन्यू आइटम “व्यू >> शो / हाइड >> कमांड बार” का चयन किया गया है।
- मेन्यू आइटम "फ़ाइल >> डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़" का चयन करें।



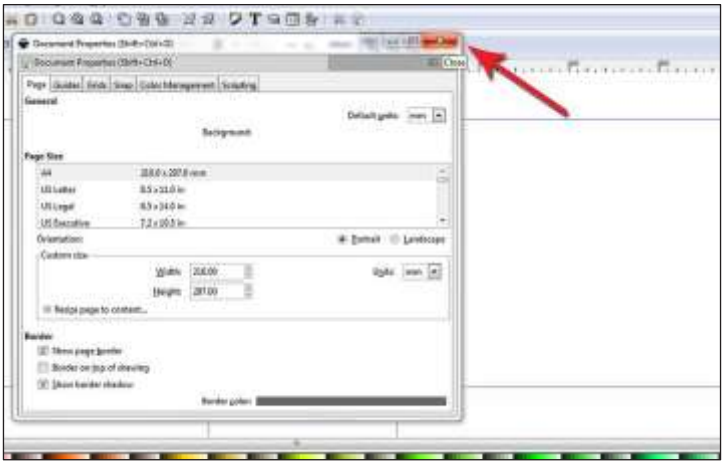
4. सुनिश्चित करें कि "डिफ़ॉल्ट यूनिट" विकल्प को "पीएक्स" पर सेट किया गया है और यह पेज का आकार और ऑरिएंटेशन आपकी पसंद का है।



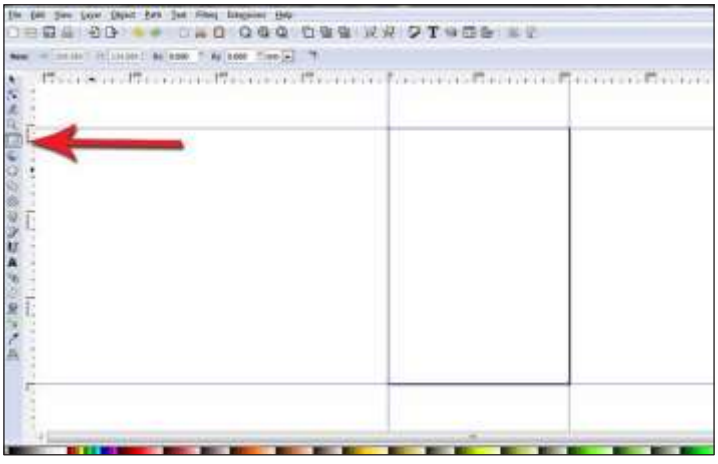
5. "बैकग्राउंड" विकल्प चुनें।



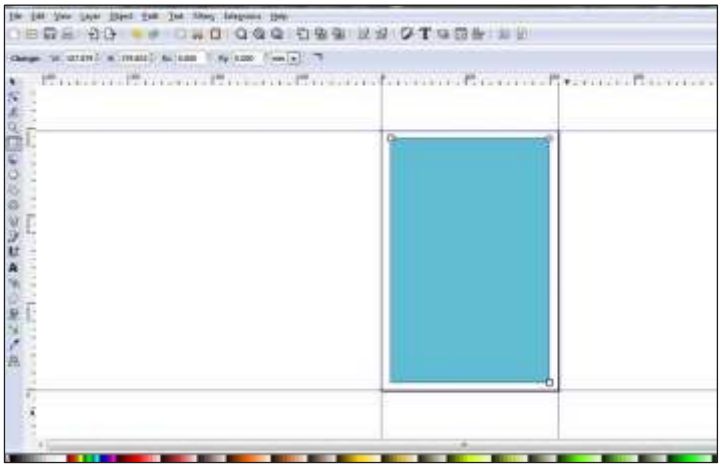
6. अल्फा चैनल को बैकग्राउंड में 255 पर सेट करें और एंटर दबाएं।



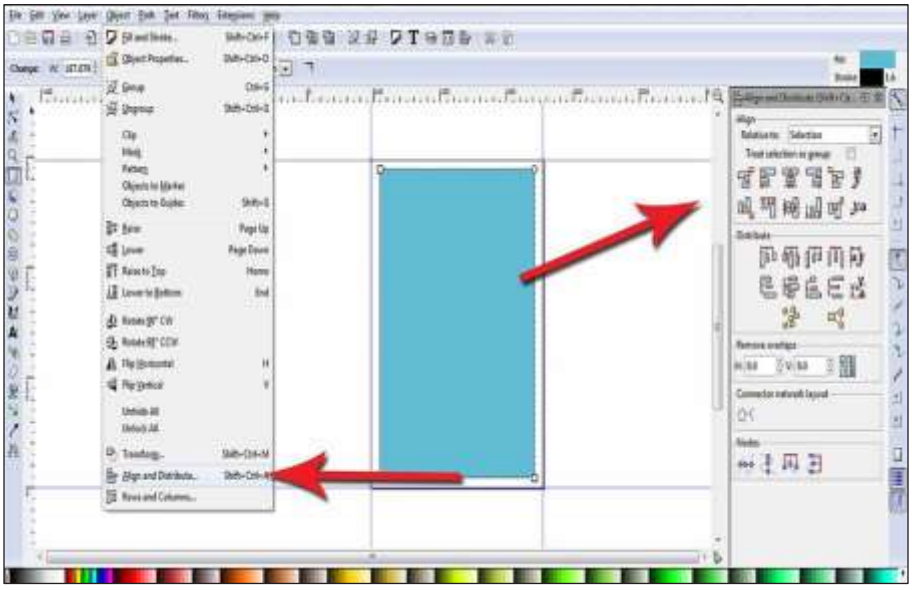
7. बैकग्राउंड डायलॉग और डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़ डायलॉग को बंद करें।



8. "टूलबॉक्स" टूलबार से "आयतें और वर्ग बनाएं" टूले को चुनें। फिर से, यदि आप टूलबार नहीं देख सकते हैं, तो "व्यू >> शो / हाइड >> टूलबॉक्स" पर जाएं और सुनिश्चित करें कि यह चयनित है।

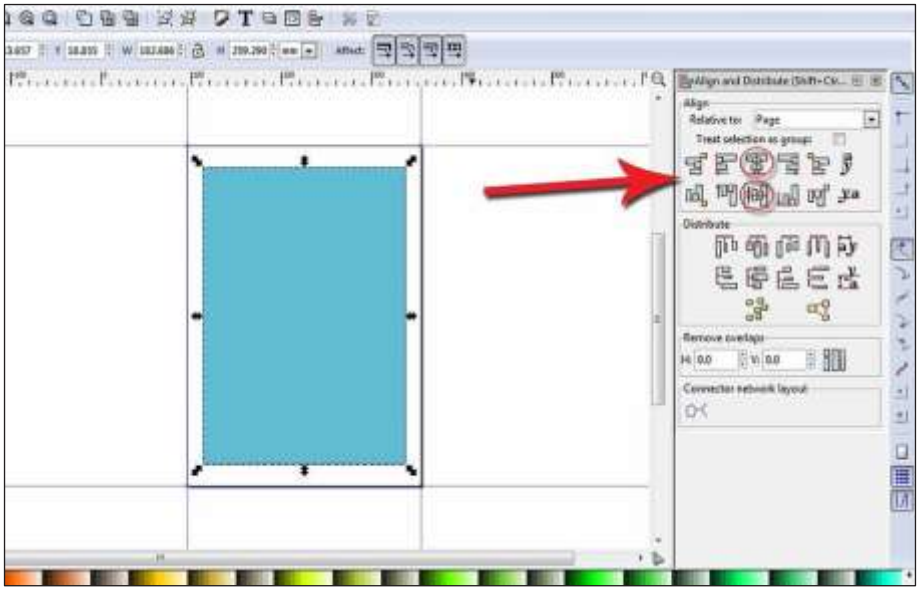


9. पेज के भीतर एक आयत बनाएं और इसे पेज के अधिकांश हिस्से पर ले जाने के लिए इसको रीसाइज करने का प्रयास करें। आयत और पेज के किनारों के बीच कुछ खाली जगह छोड़ दें।



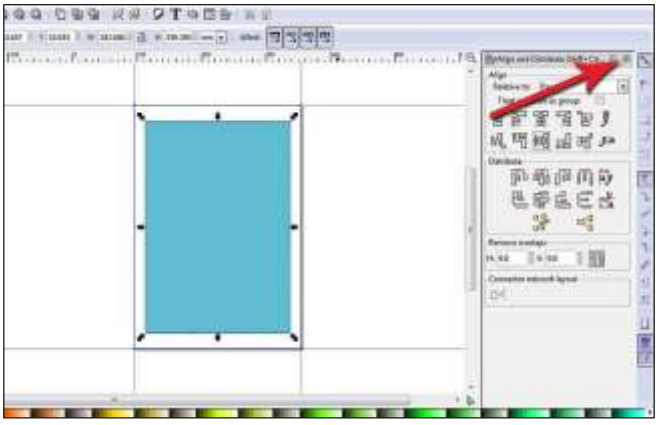
10. "संरेखित और वितरित" पेन दिखाएं। यह एक के द्वारा किया जा सकता है:

- "संरेखित और वितरित ऑब्जेक्ट" बटन पर क्लिक करके।
- कीबोर्ड शॉर्टकट दबाकर: Shift + Control + A
- मेन्यू आइटम चुनना: "ऑब्जेक्ट >> संरेखित और वितरित.."।

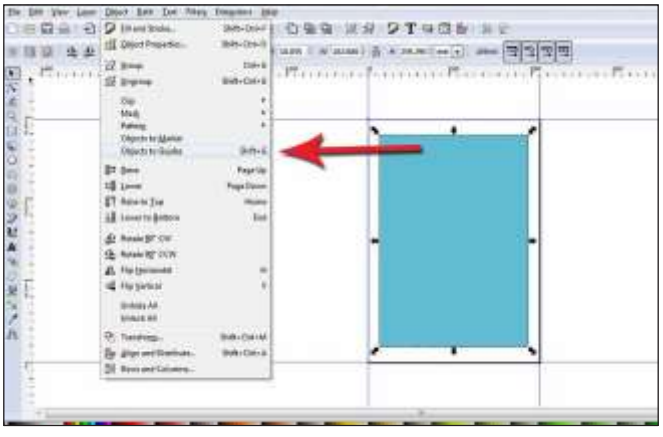


11. अपने द्वारा पृष्ठ में बनाए गए आयत को केंद्र में लाएं:

- "पेज" के लिए "सापेक्ष" विकल्प सेट करें।
- "सेंटर ऑब्जेक्ट हॉरिजॉन्टली" बटन पर क्लिक करें।
- "सेंटर ऑन हॉरिजॉन्टल एक्सेस" बटन पर क्लिक करें।

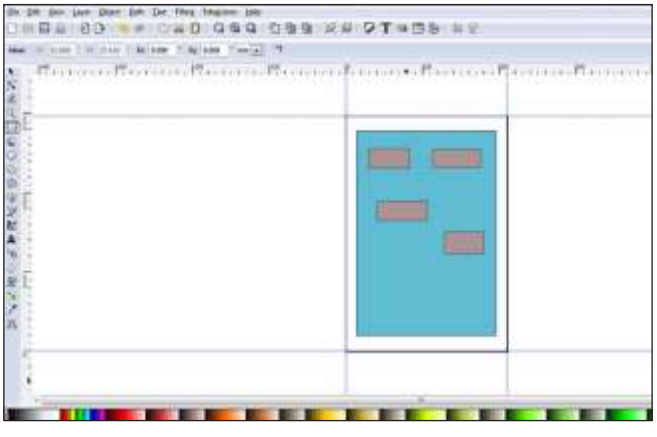


12. "संरेखित और वितरित" पेन को बंद कर दें।

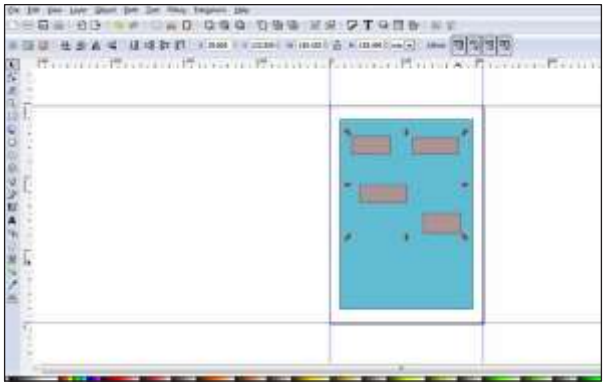


13. आयत को रूपांतरित करें, जो अभी दिशानिर्देशों के केंद्र में है। यह एक के द्वारा किया जाता है:

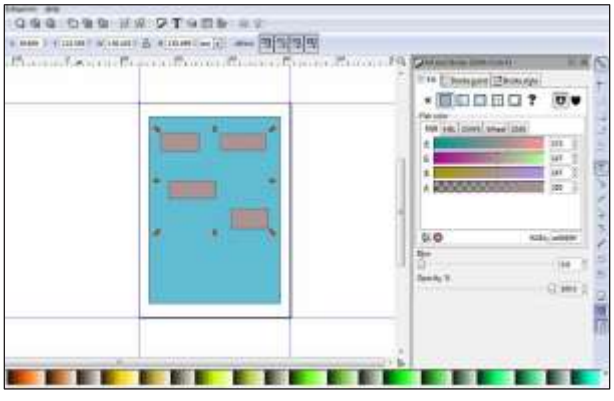
- कीबोर्ड शॉर्टकट दबाने पर: Shift + G
- मेन्यू आइटम चुनना: "ऑब्जेक्ट >> ऑब्जेक्ट टू गाइड"।



14. उन फ़ोटो के लिए प्लेस होल्डर बनाना शुरू करें जिन्हें आप बाद में पेज पर जोड़ेंगे। यह मुख्य रूप से एक लेआउट बनाने वाली आयतों को आरेखित करके किया जाता है। एक उदाहरण दाईं ओर दिखाया गया है, लेकिन आप अपनी पसंद का लेआउट चुन सकते हैं।

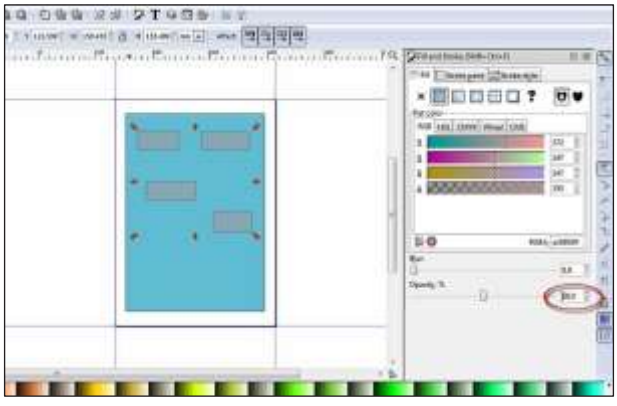


15. अपने द्वारा बनाए गए सभी आयतों को चुनें। पेज बॉर्डरों के बाहर एक बिट से शुरू करते हुए माउस को ड्रैग करें ताकि चयन आयत सभी आयतों को जोड़ दे। आप कीबोर्ड शॉर्टकट का भी उपयोग कर सकते हैं: "Ctrl + A", यह मानकर कि आपने लेआउट प्लेसहोल्डर आकृतियों के अलावा कुछ नहीं जोड़ा है।

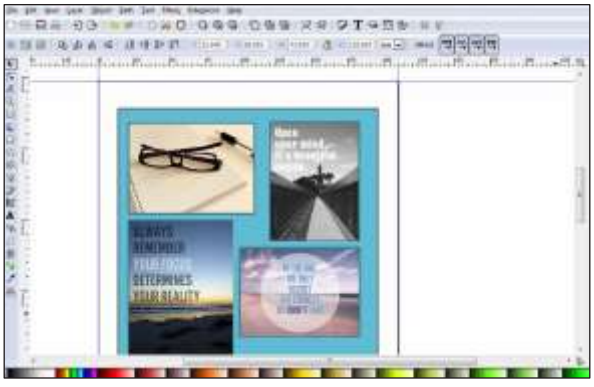


16. "फिल और स्ट्रोक" पेन दिखाएं। यह एक के द्वारा किया जा सकता है:

- "एडिट ऑब्जेक्ट्स कलर" बटन पर क्लिक करना (ऊपरी टूलबार इमेज में,"फिल और स्ट्रोक" के रूप में नामित)।
- कीबोर्ड शॉर्टकट दबाकर: Shift + Ctrl + F
- मेन्यू आइटम चुनकर: "ऑब्जेक्ट >> फिल और स्ट्रोक"।



17. "अपारदर्शिता" विकल्प को थोड़ा कम (50% या उससे कम, जब तक आप अभी भी आयतों को देख सकते हैं) सेट करें।

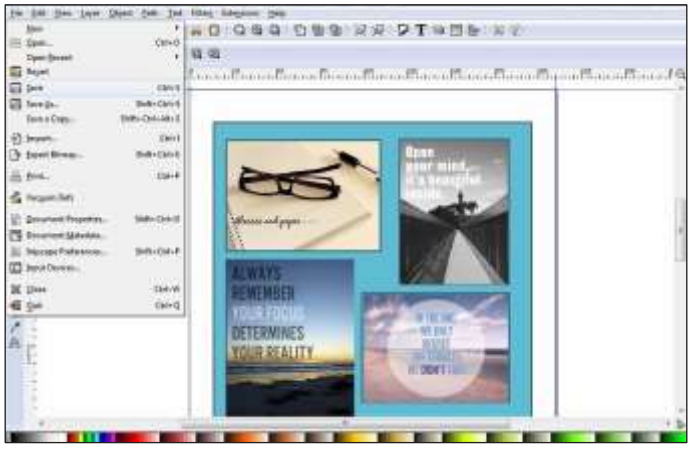


18. प्रत्येक फोटो जिसे आप अंतिम फोटो पेज और उसके संबंधित आयत प्लेसहोल्डर में रखना चाहते हैं, के लिए निम्न चरणों को दोहराएं:

- अपनी तस्वीरों को पेज पर जोड़ना शुरू करें। आप इसे ऐसे कर सकते हैं:
    - मेन्यू आइटम चुनें: "फ़ाइल >> इंपोर्ट" या शॉर्टकट "Ctrl + I" का उपयोग करें।
    - इंपोर्ट डायलॉग बॉक्स में अपनी फ़ोटो का पाथ और फ़ाइल नाम चुनें।
- साइज हैंडल को पकड़कर आपके द्वारा जोड़े गए फ़ोटो को रीसाइज करें।
- आयत के नीचे फ़ोटो रखें जो उस स्थान धारक का प्रतिनिधित्व करता है जिसे वे प्रदर्शित करेंगे।
    - आप आयतों के नीचे फोटो को पहले आयत के शीर्ष पर रखकर भेज सकते हैं, फिर "पेज डाउन" बटन को बार-बार दबाते हैं, जब तक कि इमेज प्लेसहोल्डर (क्लिपिंग) आयत के नीचे दिखाई न दे।
    - सुनिश्चित करें कि सभी फोटो-सामग्री जिसे आप अंतिम पेज में दिखाना चाहते हैं, वह आयत के भीतर है। अगर तस्वीर में से कुछ आयत के बाहर है तो चिंता न करें क्योंकि यह अंतिम उत्पाद के लिए आवश्यक नहीं है।
- दोनों प्लेसहोल्डर आयत का चयन करें और इसकी अपारदर्शिता को वापस 100% में बदल दें (या जो भी अपारदर्शिता आप अंतिम फोटो में चाहते हैं)।
- प्लेसहोल्डर और उसकी फोटो दोनों का चयन करें।
- चयन पर राइट क्लिक करें और "सेट क्लिप" चुनें।

19. टूलबॉक्स में "टेक्स्ट ऑब्जेक्ट बनाएं और संपादित करें" बटन का उपयोग करके कोई भी टेक्स्ट जोड़ें। "टेक्स्ट और फ़ॉन्ट" डायलॉग का उपयोग कर टेक्स्ट की प्रॉपर्टीज़ को बदलें।

इस डायलॉग को टूलबार के ऊपर चित्रण में दिए गए बटन "टेक्स्ट टूल" पर क्लिक करके या मेन्यू आइटम: "टेक्स्ट >> टेक्स्ट और फॉन्ट" का चयन करके दिखाया जा सकता है।



20. अंतिम उत्पाद को सेव करें।

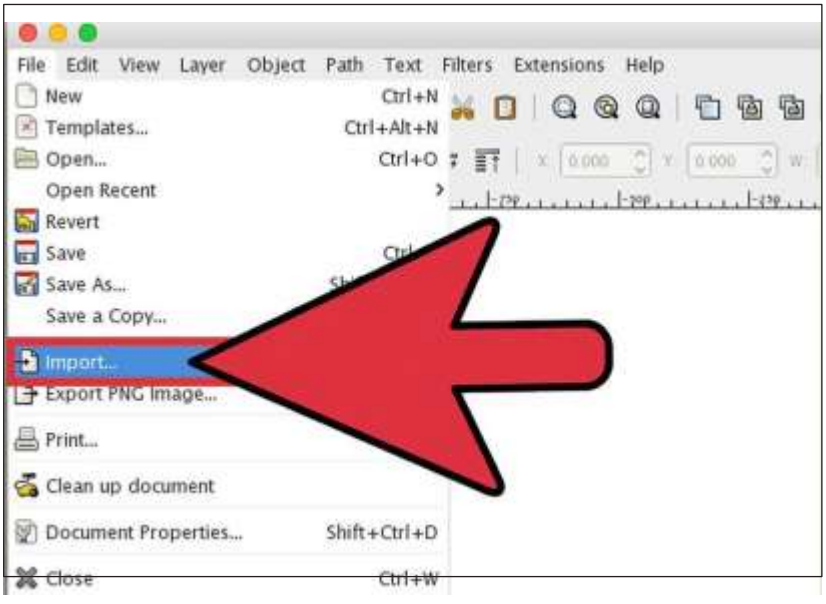
21. पेज को अपने इच्छित उपयोग के लिए उपयुक्त फॉर्मेट में एक्सपोर्ट करें।

22. प्रिंट, ईमेल और अपने ब्लॉग या वेबसाइट में साझा करें।

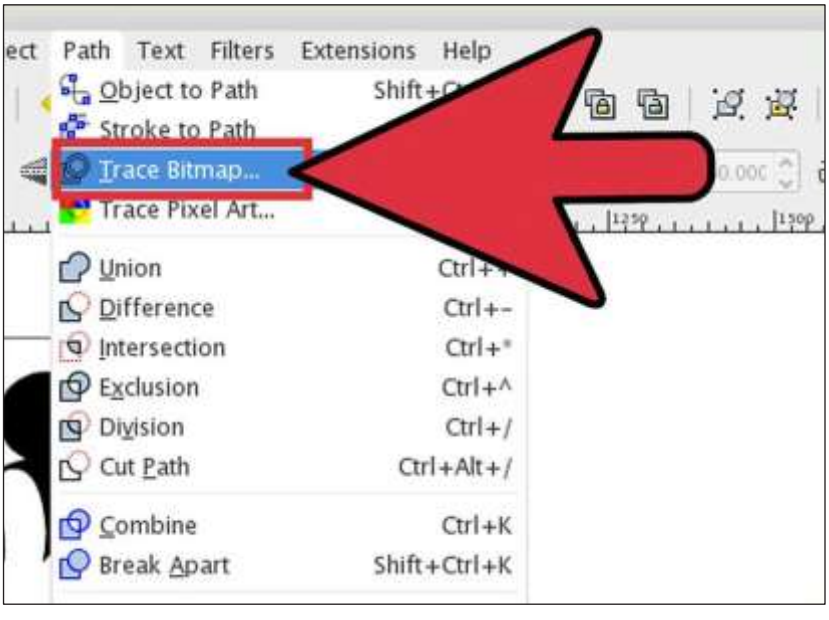
इंकस्केप का उपयोग करके एक इमेज को कैसे ट्रेस करें

यदि आप एक रैस्टर (बिटमैप) को इंकस्केप में वेक्टर में बदलना चाहते हैं, तो आपको इमेज को ट्रेस करना होगा। सौभाग्य से, इंकस्केप एक स्वचालित ट्रेसिंग टूल के साथ आता है जिसके लिए न तो एक स्थिर हाथ की आवश्यकता होती है और न ही अधिक समय की। यदि आपको अपने बनाए रास्तों पर अधिक सटीक नियंत्रण की आवश्यकता है, तो आप मैन्युअल रूप से ट्रेस करने के लिए इंकस्केप के अंतर्निहित ड्रॉइंग टूल का उपयोग करने का विकल्प चुन सकते हैं। कोई फर्क नहीं पड़ता कि आप किस विधि का चयन करते हैं, इंकस्केप आपके बिटमैप चित्रों को वेक्टर करना सरल बनाता है।

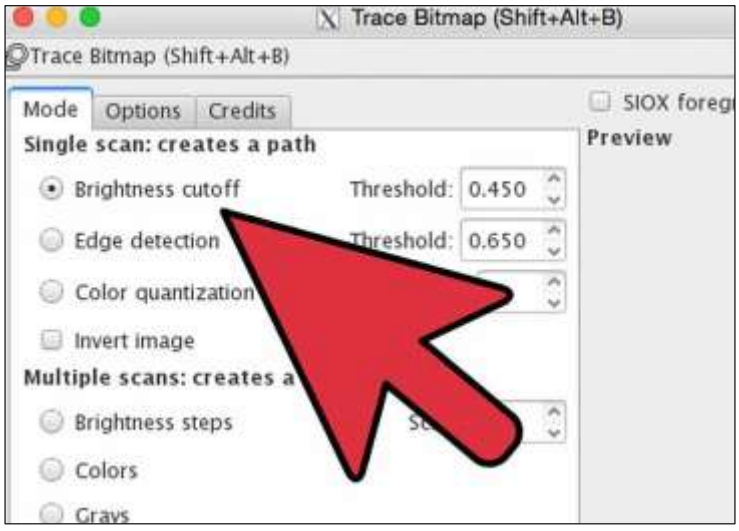
तरीका 1. स्वचालित रूप से ट्रेसिंग करना



1. अपनी इमेज को इंपोर्ट करें: मेन्यू बार पर "फ़ाइल" पर क्लिक करें और फिर "इंपोर्ट" चुनें।

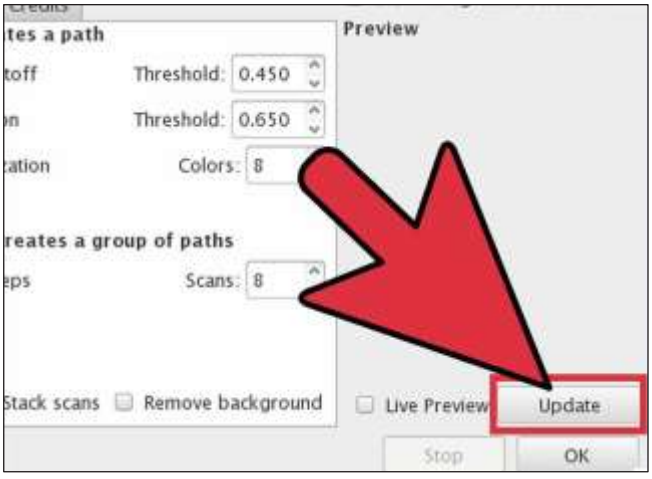


2. ट्रेसिंग टूल खोलें: इंकस्केप के ट्रेसिंग इंजन को खोलने के लिए, मेन्यू बार पर "पाथ" पर क्लिक करें, फिर "ट्रेस बिटमैप" चुनें।

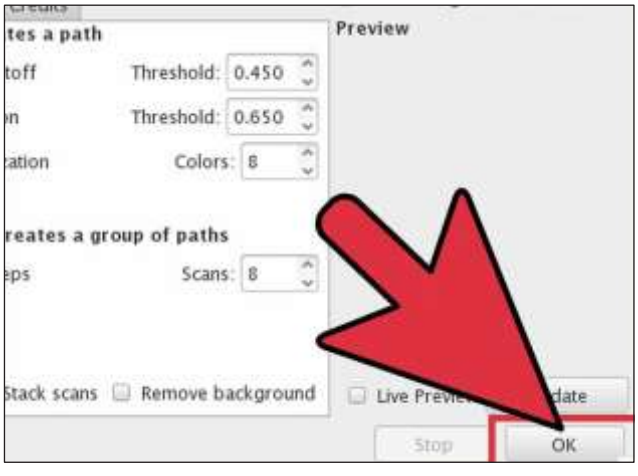


3. सिंगल और कई स्कैन के बीच चुनें। यदि आप इमेज से सिंगल पाथ बनाना चाहते हैं, तो "सिंगल" चुनें या यदि आप कई ओवरलैपिंग पाथ पसंद करते हैं, तो "मल्टीपल" चुनें।

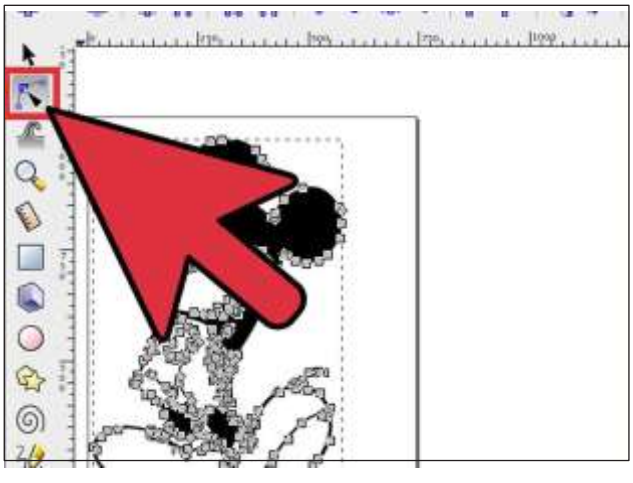
- सिंगल स्कैन विकल्प चुनना:
    - ब्राइटनेस कटऑफ पिक्सेल के शेड का उपयोग यह तय करने के लिए करती है कि यह काला या सफेद हो जाना चाहिए या नहीं। थ्रेशहोल्ड सेटिंग जितनी अधिक होगी, इमेज उतनी ही डार्क होगी।
    - एज डिटेक्शन पिक्सेल की चमक में अंतर के आधार पर एक पाथ बनाएगा। थ्रेशहोल्ड सेटिंग्स आउटपुट के डार्कनेस को समायोजित करती हैं। फिर से, एक उच्च थ्रेशहोल्ड डार्कर आउटपुट का उत्पादन करेगा।
    - कलर क्वांटिजेशन, रंग में अंतर के आधार पर एक पाथ का निर्माण करता है। "कलर्स की संख्या" सेटिंग, आपको यह निर्दिष्ट करने का अवसर देती है कि आप अपने आउटपुट में कितने रंग चाहते हैं जो कि रंग में आउटपुट करना संभव था। एक एल्गोरिथ्म का उपयोग उन सैद्धांतिक रंगों को काला या सफेद करने के लिए किया जाता है।
- मल्टीपल स्कैन विकल्पों को चुनना:
    - चमक कदम आपको स्कैन की कुल संख्या निर्दिष्ट करने की अनुमति देता है।
    - यह निर्धारित करने के लिए कि कितने रंगों को आउटपुट करना है, इसके लिए कलर्स "स्कैन" बॉक्स में संख्या का उपयोग करता है।
    - ग्रे रंगों की तरह है, लेकिन ग्रेस्केल पर शेड्स के साथ।
    - अतिरिक्त विकल्प: "स्मूथ" विकल्प ट्रेसिंग से पहले एक गॉशियन ब्लर लागू करेगा, और "स्टैक स्कैन" पाथ कवरेज में छेद से छुटकारा दिलाता है। बैकग्राउंड से छुटकारा पाने के लिए "रिमूव बैकग्राउंड" की जांच करें, जिसमें आमतौर पर सबसे हल्का रंग होता है।
- अधिक विकल्प:
    - सप्रेस स्पेकल्स किसी भी धब्बे, धूल, विकृति और अन्य अवांछित बिट्स को खत्म कर देंगे।
    - ऑप्टिमाइज पाथ बेजियर कर्व्स को मर्ज कर देते हैं।



4. प्रीव्यू देखने के लिए "अपडेट" पर क्लिक करें। यदि आपकी लाइनें बहुत मोटी या पर्याप्त रूप से नहीं दिखाई देती हैं, तो आप संभवतः एक ट्रेस मोड का चयन करते हैं, जो एक अलग प्रकार की इमेज के लिए बेहतर अनुकूल है। इंकस्केप ट्रेसर टूल को तीन बार चलाने की सलाह देता है ताकि यह निर्धारित किया जा सके कि तीन विकल्पों में से कौन आपकी व्यक्तिगत आवश्यकताओं के लिए सबसे उपयुक्त है।

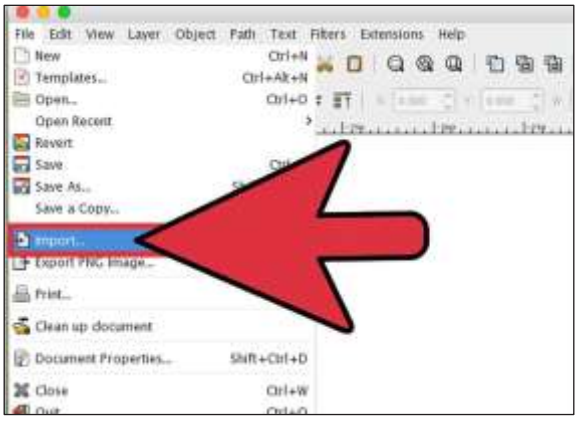


5. पाथ बनाने के लिए ओके पर क्लिक करें। बिटमैप इमेज को एसवीजी फ़ाइल में संरक्षित किया जाएगा।

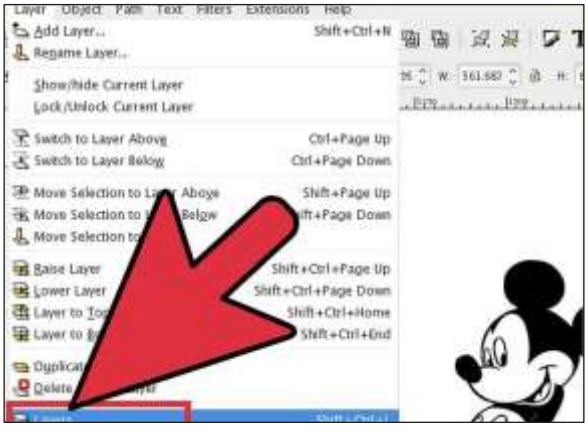


6. संपादित करें और अपने परिणामों को ठीक करें। समायोजित नोड्स और कर्व्स के बाईं ओर (या F2) के "नोड्स द्वारा संपादित करें" बटन पर क्लिक करें।

तरीका 2. मैन्युअल रूप से ट्रेस करना

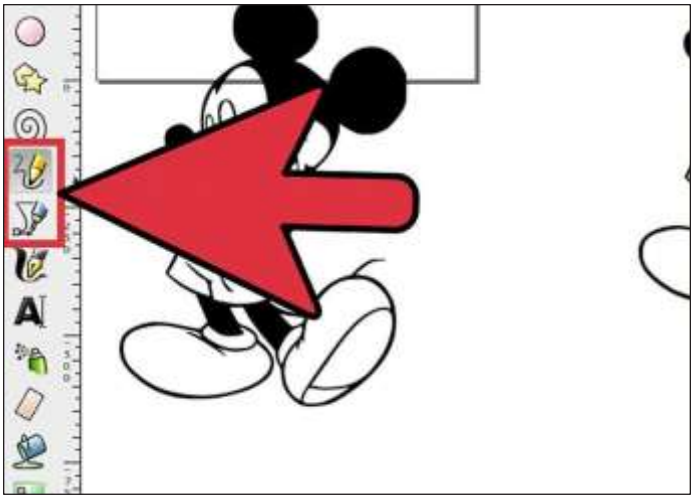


1. अपनी इमेज को इंपोर्ट करें। मेन्यू बार पर "फ़ाइल" पर क्लिक करें और फिर "इंपोर्ट" चुनें।



2. लेयर्स डायलॉग खोलें। एक नई लेयर पर ट्रेसिंग तकनीकी रूप से वैकल्पिक है, यह आपकी इमेज (या ट्रेसिंग लेयर) पर अस्पष्टता सेटिंग्स के साथ खेलने का विकल्प देकर आपको यह देखने में मदद करेगा कि आप क्या कर रहे हैं। मेन्यू बार पर "लेयर" पर क्लिक करें, फिर "लेयर्स" चुनें।

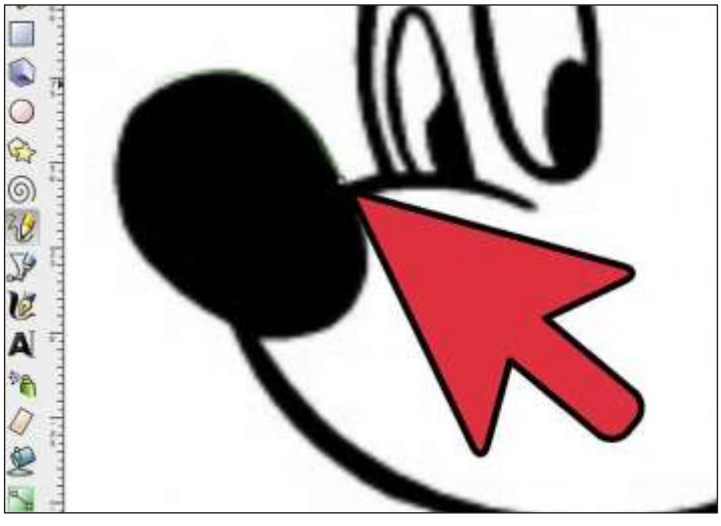
3. एक नई लेयर जोड़ें। एक नई लेयर जोड़ने के लिए "+" बटन पर क्लिक करें। लेयर के लिए एक नाम टाइप करें (जैसे "ट्रेसिंग लेयर ") और स्थिति के लिए "अबव करेंट" पर स्विच करें। "एड" पर क्लिक करें।



4. एक ट्रेसिंग टूल का चयन करें। विभिन्न आवश्यकताओं के अनुरूप विभिन्न उपकरण उपलब्ध हैं।

- पेंसिल / फ्रीहैंड टूल का चयन करने के लिए अपने कीबोर्ड पर F6 बटन दबाएं (या टूल मेन्यू पर पेंसिल आइकन पर क्लिक करें)। यह टूल आपको आपकी इमेज पर कहीं भी स्वतंत्र रूप से आकर्षित करने की अनुमति देगा। यदि आप उपयोग एक ड्रॉइंग टैबलेट का उपयोग कर रहे हैं, एक स्थिर हाथ रखते हुए या अधिक ट्रेस न करते हुए, यह उपकरण आपकी आवश्यकताओं के अनुरूप हो सकता है।

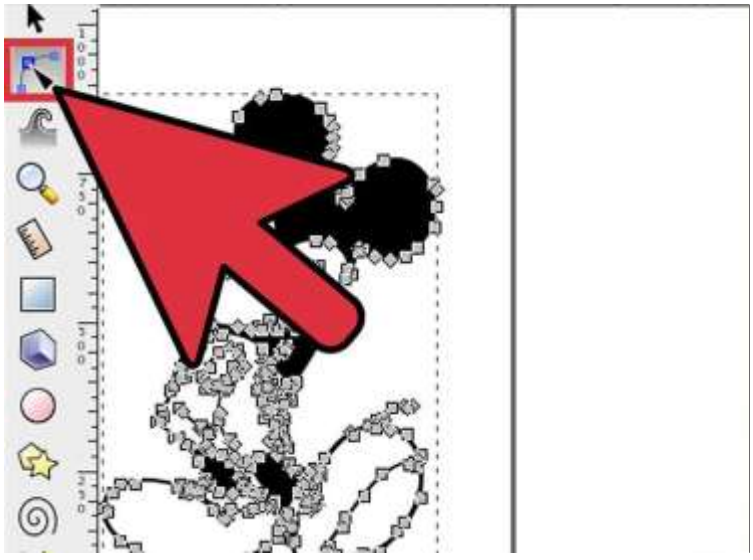
- पेन / बेजियर टूल को खोलने के लिए Shift + F6 को एक साथ दबाएं (या टूल मेन्यू पर पेन आइकन पर क्लिक करें)। यह उपकरण आपको उन लाइनों के सिरों पर क्लिक करने की अनुमति देता है, जिन्हें आप ट्रेस करना चाहते हैं, जो छोटे, आसानी से हेरफेर करने वाले सेगमेंट बनाएंगे। यदि आपके पास ट्रेस करने या माउस का उपयोग करने के लिए कई लाइनें हैं, तो यह टूल आपको सबसे सटीक परिणाम देगा। पाथ को समाप्त करने के लिए प्रत्येक लाइन के अंत में डबल-क्लिक करें।



5. अपने ड्रॉइंग टैबलेट या माउस का उपयोग करते हुए, अपनी इमेज में हर लाइन को ट्रेस करें। यदि आप पेन टूल का उपयोग कर रहे हैं, तो एक सतत लाइन के बजाय छोटी लाइनों का उपयोग करने का प्रयास करें। इससे आपके ट्रेस को संपादित करने में आसानी होगी, क्योंकि अंत में एक छोटी सी गलती करने पर आपको फिर से एक लंबी लाइन शुरू नहीं करनी पड़ेगी।

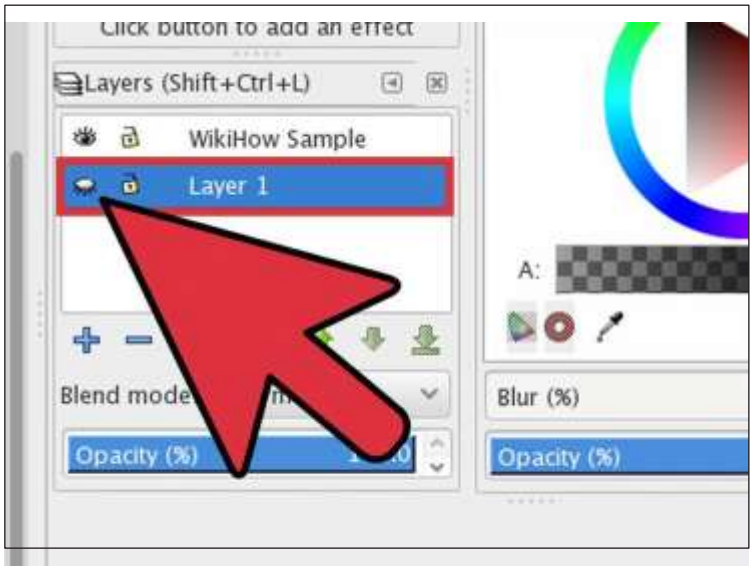
- आप लेयर डायलॉग बॉक्स में अपनी लेयर्स के बीच स्विच कर सकते हैं। केवल उस लेयर नाम पर डबल क्लिक करें, जिसके साथ आप काम करना चाहते हैं और आपको उस दृश्य पर स्विच कर दिया जाएगा।

- जैसे ही आप अपना पाथ बनाते हैं, यह आपके बिटमैप को अधिक (या कम) अपारदर्शी बनाने में मदद कर सकता है। डायलॉग बॉक्स में चयनित लेयर के साथ, "अपारदर्शिता" के नीचे स्लाइडर बार को मूव करते हुए यह देखें कि कौन सी सेटिंग्स आपके लिए सबसे अच्छा काम करती हैं।

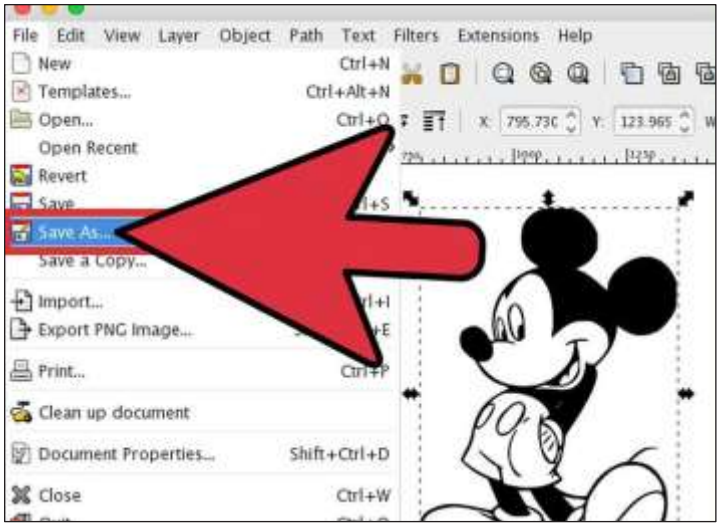


6. "एडिट नोड" टूल खोलें। एडिट मोड को सक्रिय करने के लिए टूल मेन्यू पर, शीर्ष से दूसरा तीर बटन ("एडिट" एरो) पर क्लिक करें। इस मोड में, आप फाइन-ट्यूनिंग के लिए नोड्स को क्लिक करने और ड्रैग करने में सक्षम होंगे।

- यदि आपके पास बहुत अधिक नोड्स हैं और यह आपको हमेशा के लिए ले जा रहा है तो उन सभी को स्थानांतरित करके, जहां उन्हें होना चाहिए, आप अपने नोड्स को सरल बना सकते हैं। यह आपकी लाइन के आकार को थोड़ा बदल सकता है, लेकिन यह ध्यान देने योग्य नहीं हो सकता है। नोड्स की मात्रा कम करने के लिए Ctrl + L (एक मैक पर ⌘ Cmd + L) का उपयोग करें।



7. नीचे की लेयर के बिना अपना ट्रेस देखें। यह सुनिश्चित करने के लिए कि आप अपनी वेक्टर इमेज में वांछित हर लाइन को ट्रेस करते हैं, पहली लेयर (रैस्टर इमेज) पर क्लिक करें और अपारदर्शिता को तब तक कम करें, जब तक कि दिखाई देने वाली सभी लाइनें आपके द्वारा ड्रॉ की गई न हों। यदि आप पाते हैं कि आप एक लाइन से बाहर हैं, तो लेयर टूल पर वापस जाएं और अपारदर्शिता को बढ़ाएं ताकि आपके द्वारा ट्रेस की जाने वाली लाइनें दिखाई दे सकें।

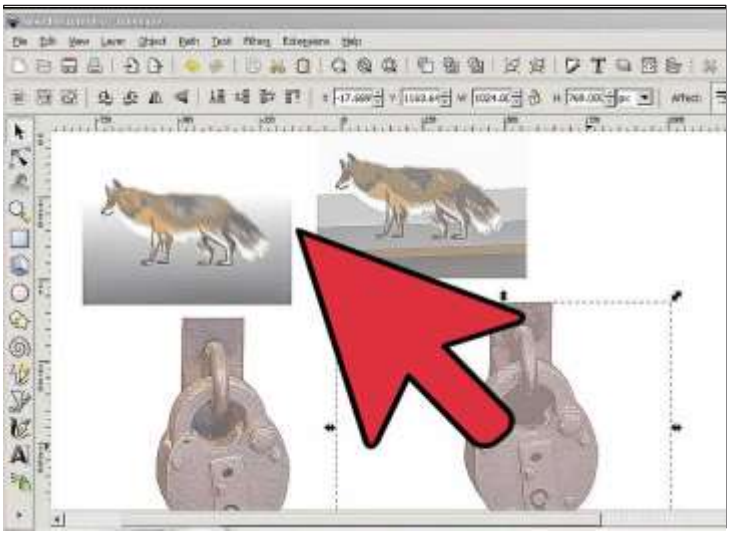


8. नीचे की लेयर हटा दें और अपनी इमेज को सेव करें। लेयर टूल में, पहली लेयर पर क्लिक करें (वह लेयर जो मूल आर्टवर्क युक्त होती है) और सबट्रैक्शन सिंबल पर क्लिक करके इसे डिलीट करें। अपने ट्रेस को सेव करने के लिए, फ़ाइल पर और फिर सेव एज पर क्लिक करें।

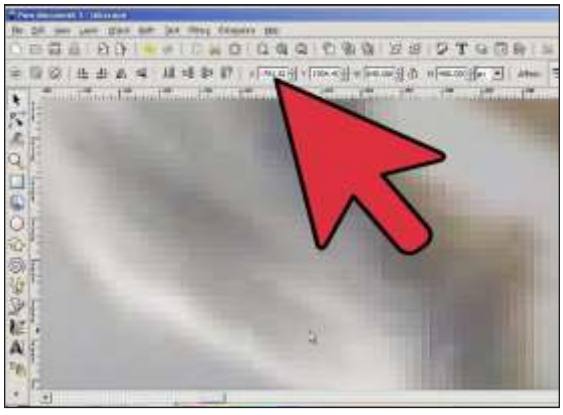
एक फोटो और इंकस्केप के साथ एक वेक्टर रूपरेखा कैसे बनाएं

यदि आप डिजिटल फ़ोटो या इमेजों के साथ काम करते हैं, तो आपने शायद देखा होगा कि यदि आप उन्हें बड़ा होने के लिए आकार देते हैं, तो वे रिज़ॉल्यूशन खो देते हैं या तो पिक्सेलयुक्त या ब्लर हो जाते हैं। यह गिरावट रैस्टर इमेजों, जेपीईजी, बीएमपी, जीआईएफ, या पीएनजी जैसी इमेज फ़ाइलों की एक श्रेणी को प्रभावित करती है, जो सभी पिक्सेल पर आधारित होती हैं। यदि आप उस इमेज को एक वेक्टर इमेज में परिवर्तित करते हैं, हालांकि, इसे एक बिलबोर्ड में बड़ा किया जा सकता है और फिर भी मूल के रूप में शार्प दिखाई देगी।

कदम



1. इंकस्केप खोलें।

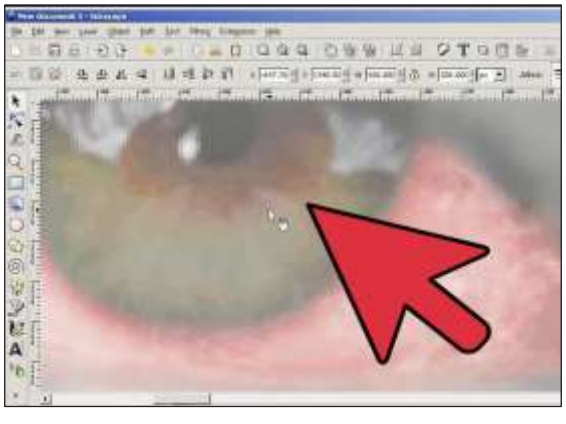


2. इंकस्केप में अपनी इमेज खोलें। जब तक आपको वेक्टर चित्र बनाने का कुछ अनुभव नहीं होता है, तब तक इस प्रक्रिया को एक सरल इमेज के साथ सीखना अच्छा है।

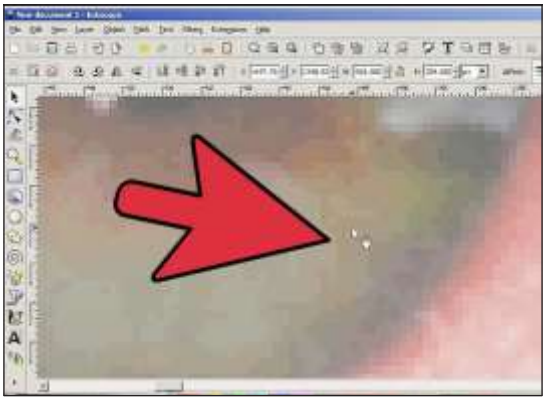
3. वेक्टर इमेज के लिए आकार चुनें।

- फ़ाइल> डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़ पर क्लिक करें। वैकल्पिक रूप से, CTRL + SHIFT + D दबाएं।

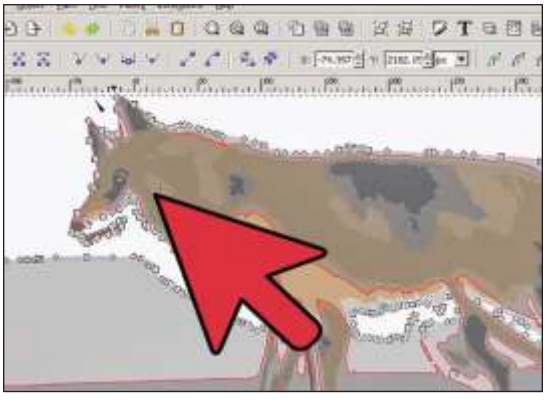
- वह आकार चुनें जिसे आप चाहते हैं कि वेक्टर इमेज हो। आप मानक पेज आकारों की सूची से चुन सकते हैं या कस्टम चौड़ाई और ऊंचाई में टाइप कर सकते हैं। यहां हम 300 x 300 का उपयोग करेंगे। आपको एंटर को हिट करने की आवश्यकता नहीं है; केवल डायलॉग बॉक्स बंद करें।



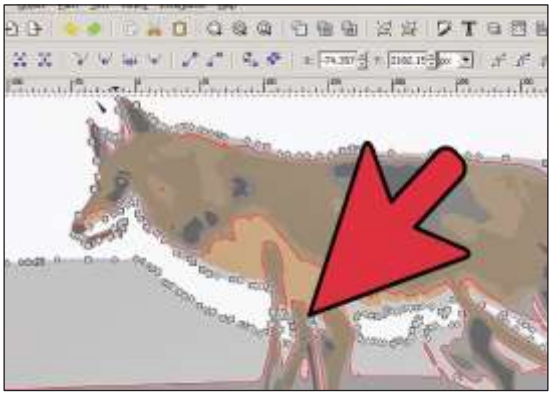
4. अपनी तस्वीर या रैस्टर इमेज का आकार बदलें। कार्यक्षेत्र के बाईं ओर स्थित टूल आइकन के कॉलम में सेलेक्ट एंड ट्रांसफॉर्म टूल पर क्लिक करें या F1 दबाएं। अपनी रैस्टर इमेज को तब तक क्लिक करें जब तक कि आउटवर्ड-पॉइंटिंग एरोज उसके किनारों पर न दिखने लगें। यदि आपको घूर्णी तीर दिखाई देते हैं, तो अपनी रैस्टर इमेज के बीच में फिर से क्लिक करें। वेक्टर इमेज के आकार के लिए अपनी रैस्टर इमेज को आकार देने के लिए माउस को तिरछे घुमाते हुए, आउटवर्ड-पॉइंटिंग कॉर्नर तीर में से एक पर क्लिक करें और CTRL दबाए रखें। CTRL धारण करने से चयनित वस्तु का पहलू अनुपात बना रहता है।



5. पेंसिल (फ्रीहैंड) टूल आइकन पर क्लिक करें, या F6 दबाएं।

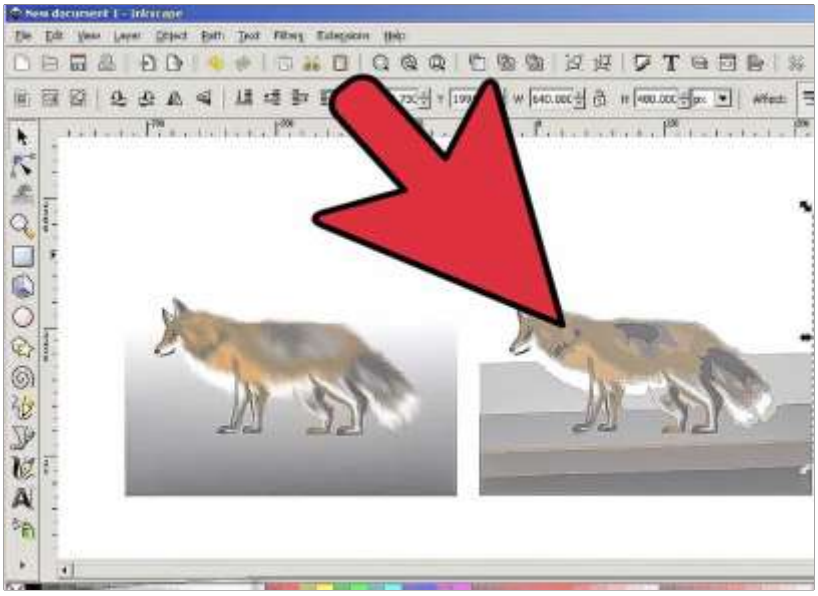


6. रैस्टर इमेज पर ज़ूम इन करें। अपने माउस पर स्क्रॉल व्हील को मूव करते समय CTRL दबाए रखें, या ज़ूम टूल आइकन पर क्लिक करें।



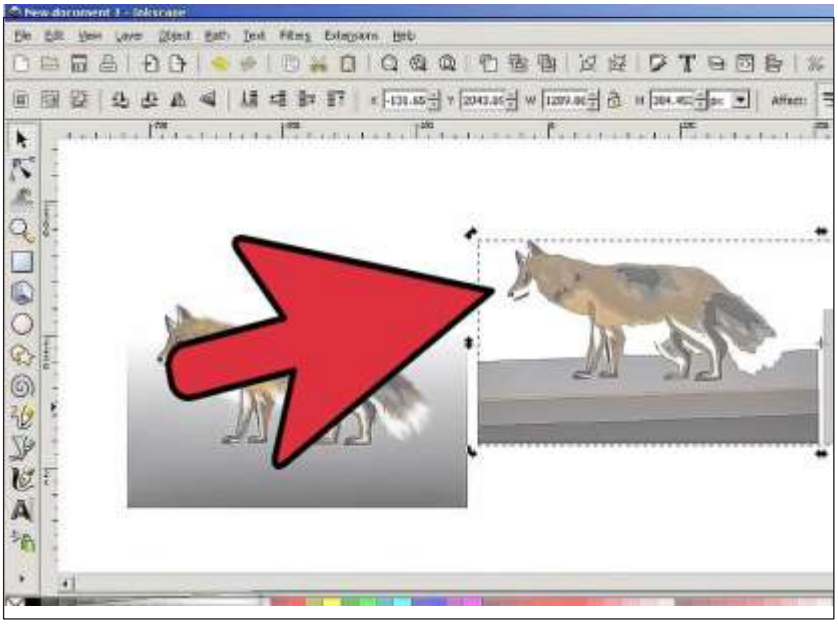
7. पेंसिल टूल का उपयोग करके ट्रेस करना शुरू करें। ट्रेस किए गए पाथ आकार के समान होने चाहिए, लेकिन उन्हें सटीक होना जरूरी नहीं है।

आप बाद में समायोजन करेंगे।

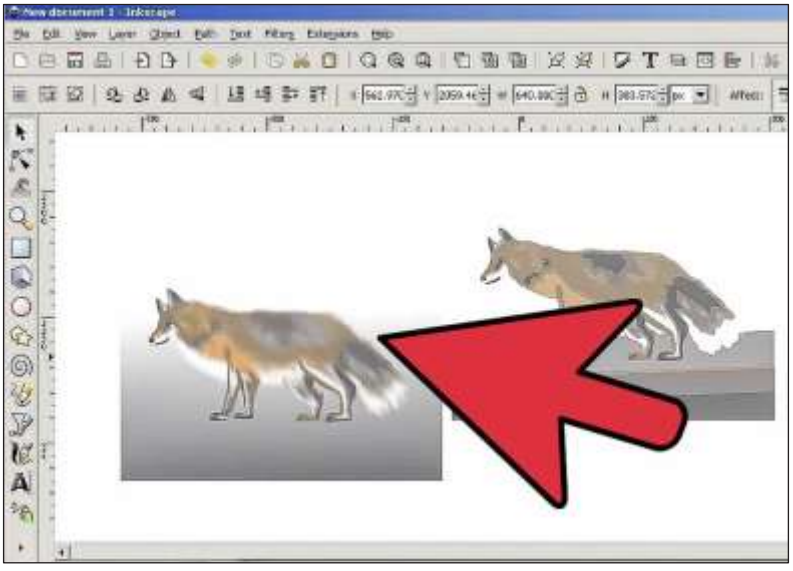


8. एक बार पूरा होने पर, नोड्स टूल आइकन द्वारा एडिट पाथ पर क्लिक करें, या F2 दबाएं: आपके द्वारा ड्रॉ किए गए पाथ पर ज़ूम इन करें, और संपादन शुरू करें। आपको कई वर्ग दिखाई देंगे। वे नोड्स हैं जो पाथ को परिभाषित करते हैं। आपको लगभग उतने की आवश्यकता नहीं होगी, जितनी कि उनमें से कुछ को खत्म करने में मददगार है। इसे करने के दो तरीके हैं:

- पाथ को सरल बनाने के लिए संपादन करने के लिए एक अनुभाग चुनें और CTRL L को हिट करें। यह अतिरिक्त नोड्स को खत्म करने का एक आसान तरीका है। जब तक आप कुछ वास्तव में ठीक काम नहीं कर रहे हैं, यह विधि आपके लिए पर्याप्त होनी चाहिए। आप एक ही चयनित नोड पर कई बार सरलीकृत कमांड का उपयोग कर सकते हैं।
- संपादित करने के लिए एक अनुभाग चुनें। नोड्स (वर्गों) पर क्लिक करें, और प्रत्येक चयन के बाद डिलीट बटन दबाकर उन्हें हटा दें।

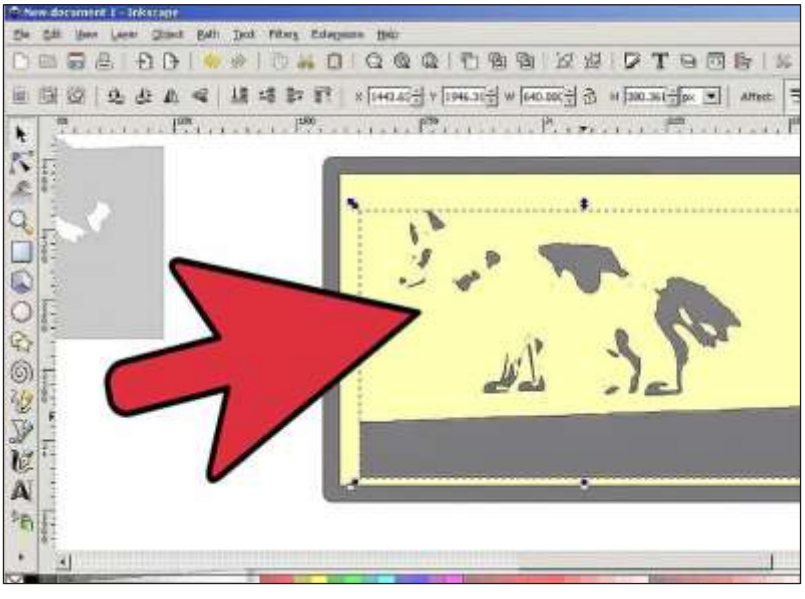


9. अपनी इमेज को ज़ूम इन करके देखें कि पाथ को समायोजन की आवश्यकता कहां है। जैसा कि आप देख सकते हैं, इसको थोड़े ध्यान की आवश्यकता होगी। यह एक ट्रैकबॉल का उपयोग करके बनाया गया था, इसलिए सटीक काम करना मुश्किल था।

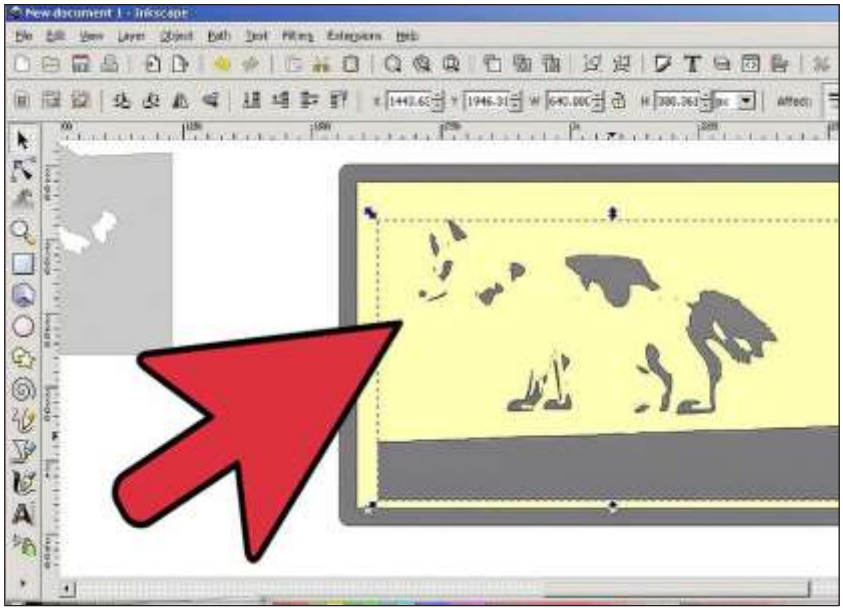


10. समायोजन करना शुरू करें। जानबूझकर गड़बड़ की गई इमेज में, नोड स्पष्ट रूप से दिखाई देता है। वर्ग को मूव करने से उसका स्थान बदल जाएगा, और उसके दो वृत्ताकार विस्तार हिलने से उसके बेज़ियर वक्र खंड समायोजित हो जाएंगे। आपको इससे छुटकारा पाने के लिए इंकस्केप मैनुअल को पढ़ना होगा और प्रयोग करन होगा।

- अपनी इमेज के मूल आकार को प्राप्त करने के लिए, अगले समायोजन करने से पहले नोड्स (वर्गों) को सही स्थानों पर ले जाएं। आप खुद को कर्व्स को समायोजित करता हुआ पाएंगे, लेकिन पहले नोड्स को स्थानांतरित करना इसको आसान बनाता है।
- आप दो नोड्स जोड़ने वाले सेग्मेंट पर क्लिक कर सकते हैं और लाइन को समायोजित कर सकते हैं।



11. समय-समय पर अपनी प्रगति की जांच के लिए ज़ूम आउट करें। ध्यान रखें कि आप बहुत करीब से ज़ूम कर सकते हैं। आपकी इमेज के कुछ हिस्सों को आपको बहुत करीब होने की आवश्यकता हो सकती है, लेकिन दूसरों को आपके परिप्रेक्ष्य की आवश्यकता हो सकती है।



12. स्क्रीन से अपनी रैस्टर इमेज को हटा दें ताकि आप अपने ट्रेस किए गए रास्तों के अंतराल की जांच कर सकें।

- सिलेक्ट और ट्रांसफॉर्म टूल आइकन पर क्लिक करें या F1 दबाएं।
- फोटो पर क्लिक करें और इसे साइड में ले जाएं। भविष्य के संदर्भ के लिए आप शायद इसे पास में रखना चाहेंगे।

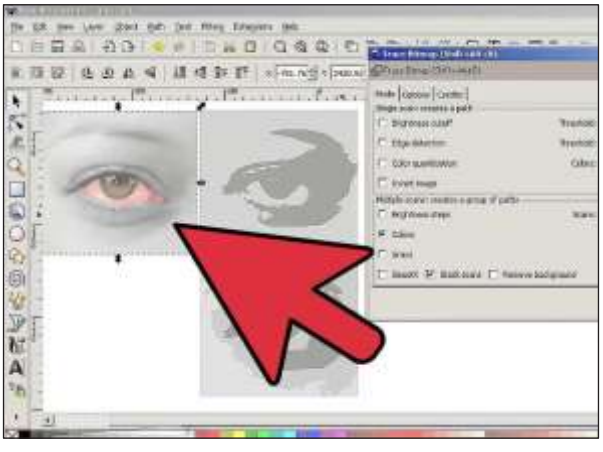
13. इमेज के सभी विभिन्न भागों को असेंबल करें। सिलेक्ट और ट्रांसफॉर्म टूल आइकन पर क्लिक करें: संपूर्ण इमेज का चयन करें, और इसे 'संघबद्ध करें'।

- पाथ> यूनियन पर क्लिक करें।
- CTRL और ++ को एक साथ दबाए रखें।

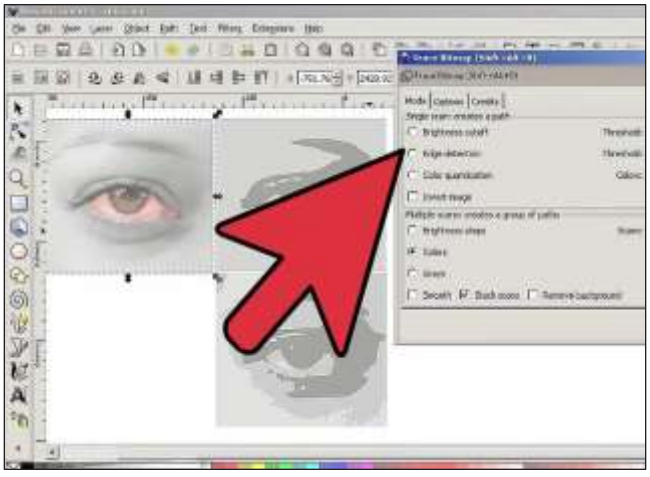
14. अपनी इमेज के लिए अपना पसंदीदा रंग चुनें। इसे चुनें (या यह अभी भी चुना जा सकता है) और फिर स्क्रीन के नीचे रंग चुनें और उस पर क्लिक करें।

15. पेंट बकेट आइकन ढूंढें और उस पर क्लिक करें। आप वास्तव में अभी अपनी इमेज को पेंट नहीं करेंगे, लेकिन यह पता लगाएंगे कि कोई अंतराल या छेद कहां हैं।

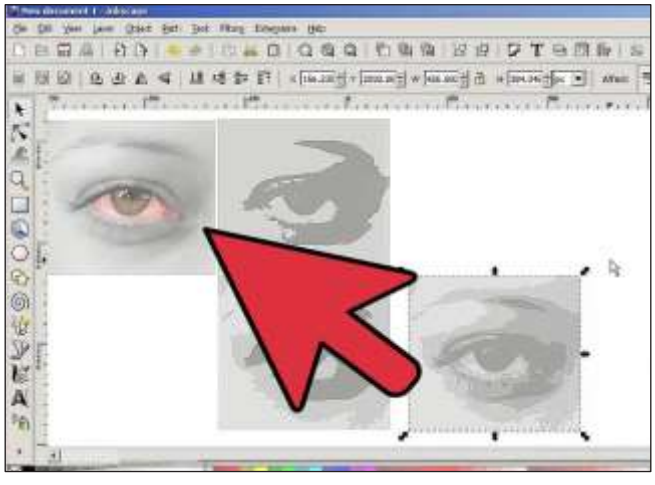
- यदि यह नहीं भरेगा, तो यह 'बाध्य' नहीं है और इसे नोड्स पर अधिक काम करने की आवश्यकता है।



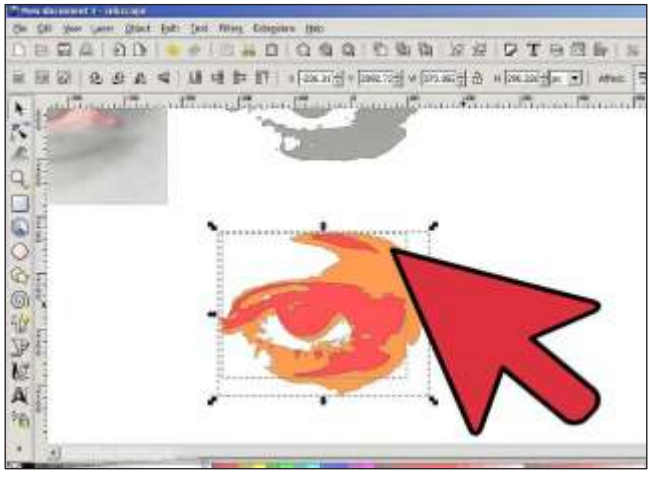
16. यह देखने के लिए कि अधिक काम करने की आवश्यकता कहां है, इसे और अधिक करीब में ज़ूम करें।



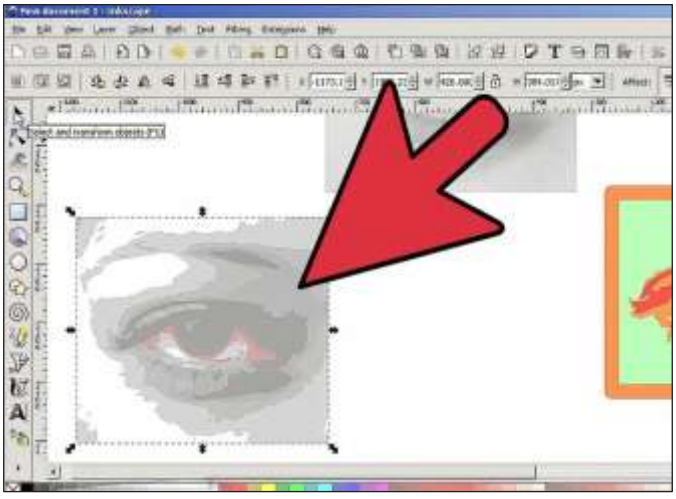
17. तब तक जारी रखें, जब तक आपकी मूल रूपरेखा न बन जाए। यह इमेज ऊपर फूल से ट्रेस की गई वेक्टर रूपरेखा है।



18. इमेज का आकार बदलें। इमेज का आकार बदलने के लिए डॉक्यूमेंट प्रॉपर्टीज़ में जाएं।



19. देखें कि वैक्टर कैसे काम करते हैं। इस इमेज को आकार में तीन गुना किया गया है, जिसमें रिज़ॉल्यूशन या पिक्सेल का कोई नुकसान नहीं हुआ है।



20. इमेज के रंग और रूपरेखा के बीच अंतराल पर ध्यान दें। अपने महीन समायोजन प्राप्त करने के लिए आपको किसी अन्य प्रोग्राम का उपयोग करना पड़ सकता है।