使用
ADOBE® ILLUSTRATOR® CS5

Adobe

法律声明

有关法律声明，请参阅 http://help.adobe.com/zh_CN/legalnotices/index.html。

上次更新 2011/6/14

目录

第 1 章 : 新增功能

透视图 1
Beautiful strokes 1
毛刷画笔 2
用于 Web 和移动设备的清晰图形 2
多个画板增强 2
形状生成器工具 2
绘图增强 3
使用 Adobe Flash Catalyst CS5 进行往返编辑 3
分辨率独立效果 4

第 2 章 : 工作区

工作区基础知识 5
自定工作区 9
工具 14
工具库 17
文件和模板 24
使用 ConnectNow 28
使用多个画板 29
查看图稿 34
标尺、网格、参考线和裁剪标记 38
设置首选项 43
恢复、还原以及自动化 44

第 3 章 : 绘图

绘图基础知识 45
绘制简单线段和形状 49
绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径 53
使用铅笔工具绘图 56
用钢笔工具绘图 58
编辑路径 62
透视图 71
使用实时描摹进行描图 86
使用模板图层手动描摹图稿 90
符号 90
符号工具和符号组 96
绘制光晕 100

第 4 章 : 颜色

关于颜色 103
选择颜色 107
使用和创建色板 110
使用颜色组（协调） 116
Kuler 面板 131
调整颜色 132

第 5 章 : 绘画

关于绘画 137
使用填充和描边进行上色 137
实时上色组 148
画笔 155
透明度和混合模式 165
渐变 172
网格 176
图案 178

第 6 章 : 选择和排列对象

选择对象 184
编组和扩展对象 192
移动、对齐和分布对象 193
旋转和镜像对象 197
使用图层 201
锁定、隐藏和删除对象 204
对象堆叠 206
复制对象 207

第 7 章 : 改变对象形状

变换对象 209
缩放、倾斜以及扭曲对象 210
使用封套改变形状 215
组合对象 217
剪切和分割对象 223
剪切蒙版 225
混合对象 227
使用效果改变对象形状 231
使用形状生成器工具构建新形状 232
创建 3D 对象 235

第 8 章 : 导入、导出和存储

导入文件 243
导入位图图像 247
导入 Adobe PDF 文件 248

导入 EPS、 DCS 和 AutoCAD 文件 249
从 Photoshop 导入图稿 250
存储图稿 251
导出图稿 256
创建 Adobe PDF 文件 262
Adobe PDF 选项 266
文件信息和元数据 271

第 9 章 : 文字

关于文字 273
导入文本 273
创建文本 274
创建路径文字 281
缩放和旋转文字 284
拼写和语言词典 285
字体 286
设置文字格式 289
行距和字距 297
特殊字符 299
设置段落格式 302
连字和换行 305
制表符 307
字符和段落样式 310
导出文本 311
设置亚洲字符格式 313
创建复合字体 321
更新 Illustrator 10 中的文本 324

第 10 章 : 创建特殊效果

外观属性 325
使用效果 330
效果小结 333
投影、发光和羽化 338
创建素描和马赛克 340
图形样式 341

第 11 章 : Web 图形

创建 Web 图形的最佳做法 346
切片和图像映射 349
SVG 352
创建动画 355

第 12 章 : 使用 FXG

关于 FXG 358
使用 FXG 的最佳实践 358
以 FXG 格式存储 Illustrator 文件 359
Illustrator 和 Flash Catalyst 工作流程 360
Illustrator 对象和属性的 FXG 映射 362

第 13 章 : 打印

设置打印文档 371
打印分色 375
印刷标记和出血 378
PostScript 打印 379
用色彩管理打印 381
打印渐变、网格和颜色混合 383
打印和存储透明图稿 385
叠印 391
陷印 393
打印预设 396

第 14 章 : 任务自动化

动作 399
脚本 405
数据驱动图形 406

第 15 章 : 图表

创建图表 411
设置图表格式 414
将照片和符号添加到图表 418

第 16 章 : 键盘快捷键

自定键盘快捷键 423
默认键盘快捷键 424

第 1 章：新增功能

Adobe Illustrator CS5 提供了许多高级绘制工具、形象的画笔和一些时间节约程序以及与 Adobe CS Live 联机服务的集成，可为用户提供极高的精度和强大功能。

透视图、毛刷画笔、可变宽度笔触和形状生成器工具是 Illustrator 矢量图形环境中诸多新功能中的一些。

利用 Adobe 各产品增强的集成功能，您可以在 Illustrator CS5 和 Adobe Flash® Catalyst™ CS5 等产品之间轻松切换，从而为您的设计添加互动。

透视图

新的透视网格工具可使您启用网格功能，支持在真实的透视图平面上直接绘图。在精确的 1 点、 2 点、或 3 点透视中使用透视网格绘制形状和场景。新的透视选区工具可以动态地移动、缩放、复制和变换对象。还可以使用透视选区工具沿对象当前位置垂直移动对象。

想像一下，您可以轻松地为城市商务区添加一系列闪烁的街灯，或为参考风景图添加柱子以完成您的西部野外广告。通过透视网格工具组，您可以使用预设透视模式快速轻松地工作。透视网格提供了用于管理场景的视角和视距的网格预设，以及用于控制消失点、水平高度、地平面和原点的构件。您还可以使用透视网格在参考照片的顶部或仍位于画板中的视频上绘制矢量对象。

请参阅第 71 页的 “ 透视图 ”。

Beautiful strokes

Illustrator CS5 提供了一些新功能，增强了使用笔触设计功能。

可变宽度笔触

通过宽度工具的可变宽度来绘制笔触，您可以快速轻松地在任何点对称地或沿任一边进行调整。您还可以创建并保存自定义宽度配置文件，可将该文件重新应用于任何笔触。

请参阅第 145 页的 “ 使用可变宽度创建笔触 ”。

虚线调整

“ 笔触 ” 面板中的新选项可控制虚线的对齐方式。您可以选择绕边角和开放路径末尾对称地对齐虚线或保留笔触中的虚线和空白。

请参阅第 140 页的 “ 创建虚线 ”。

精准箭头

现在您可以使用 “ 笔触 ” 面板选择和定义箭头。还可以选择将箭头的尖端或尾部锁定到路径端点。

请参阅第 142 页的 “ 添加箭头 ”、第 142 页的 “ 自定义箭头 ”。

画笔的伸展控制

沿路径定义艺术和图案画笔的缩放。选择需要按比例调整画笔描边的区域。例如，您可以拉长横幅的中间部分，而保持卷曲的两端不变。

带角控制的画笔

对路径应用艺术和图案画笔可得到平整的结果，即使在急弯或角落部分也是如此。在不同宽度的笔触连接处或是形成锐角或钝角处，可选择选项以便适当填充连接部。

毛刷画笔

使用毛刷画笔可以像真实画笔描边一样通过矢量进行绘画。您可以像使用天然媒介 （如水彩和油画颜料）那样利用矢量的可扩展性和可编辑性来绘制和渲染图稿。毛刷画笔还提供突破性的绘画控制功能。您可以设置毛刷的特征，如大小、长度、厚度和硬度，还可设置毛刷密度、画笔形状和色彩不透明度。

要探索毛刷画笔的更多功能，请将其与写字板和 6D 钢笔 （手写板艺术笔）一同使用。 6D 钢笔会自动响应压力和方位，并可实现 360 度旋转，还提供精确的画笔预览。

请参阅第 163 页的 “ 毛刷画笔 ”。

用于 Web 和移动设备的清晰图形

针对像素对齐图稿在像素网格上创建精确的矢量对象。在为 Adobe Flash Catalyst、 Adobe Flash Professional 软件和 Adobe Dreamweaver 设计图稿时，保证栅格图像的清晰度非常重要，特别是 72-ppi 分辨率的标准 Web 图形。像素对齐方式对于视频分辨率栅格化控制也非常有用。在 Illustrator CS5 中，新的 Web 图形工具包括文字增强功能。您可以为每个 Illustrator 文本框选择四个反锯齿选项之一。

请参阅第 53 页的 “ 绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径 ”。

多个画板增强

多个画板功能在 Illustrator CS5 中得以大大增强。一些新功能 （包括新 “ 画板 ” 面板）使您可以添加画板、在 “ 画板 ” 面板中重新排序画板、重新排列画板及创建复制的画板。

使用 “ 控制 ” 面板和 “ 画板 ” 面板为您的画板指定自定义名称。您可以分别使用 “ 就地粘贴 ” 和 “ 在所有画板上粘贴 ” 选项将对象粘贴到画板上的特定位置及将图稿粘贴到所有画板上的相同位置。您还可以设置选项，自动旋转要打印的画板。

请参阅第 29 页的 “ 使用多个画板 ”。

形状生成器工具

形状生成器工具是一个用于通过合并或擦除简单形状创建复杂形状的交互式工具。它可用于简单和复合路径，并会自动亮显所选作品中可合并成新图形的边缘和区域。例如，您可以沿圆形中间划一条线快速创建两个半圆，而无需打开任何面板或选择其他工具。形状生成器工具还可分离重叠的形状以创建不同对象并可在对象合并时轻松采用图稿样式。您还可以启用 “ 颜色色板 ” 指针为您的图稿选择颜色。

请参阅第 232 页的 “ 使用形状生成器工具构建新形状 ”。

绘图增强

符号的增强功能

Illustrator CS5 提供了增强的 9 格切片缩放支持。您现在可以对 Illustrator 中的符号直接使用 9 格切片缩放，使其更容易与 Web 元素 （如圆角矩形）兼容。

请参阅第 91 页的 “ 符号的注册点 ”、第 93 页的 “ 使用 9 格切片缩放 ”、第 92 页的 “ 为符号添加子图层 ”，以及第 95 页的 “ 重置变换 ”。

画板标尺原点和坐标增强

画板标尺原点和坐标现在以左上方为导向。使用以前坐标系的脚本也与此增强功能兼容。您还可以选择使用全局标尺 （提供跨越所有画板的坐标）或使用针对特定画板的本地标尺。

请参阅第 38 页的 “ 使用标尺 ”。

路径连接增强

单次击键即可连接所选对象的开放路径。您还可以选择使用角连接或平滑连接来连接开放路径。

请参阅第 65 页的 “ 连接两个或更多路径 ”。

选择下方功能

使用键盘快捷键可轻松选择位于其他对象下方的各个对象。

请参阅第 186 页的 “ 选择后方对象 ”。

背面绘图和内部绘图模式

无需选择图层或设置堆栈顺序即可在其他对象下方绘图。在图形 （包括实时文本）内部绘制或放置图像。内部绘图模式将会自动从所选对象创建剪切蒙版。

请参阅第 48 页的 “ 背面绘图模式 ”、第 49 页的 “ 内部绘图模式 ”。

使用 Adobe Flash Catalyst CS5 进行往返编辑

使用 Illustrator CS5 进行互动设计，现在新版 Adobe Flash Catalyst CS5 和所有 Adobe CS5 产品中都提供此功能。使用 Illustrator 进行开发和界面设计，创建屏幕布局和单个元素 （如徽标和按钮图形）。然后在 Flash Catalyst 中打开您的图稿，无需编写代码即可添加动作和互动组件。在设计中添加互动之后，可直接在 Illustrator 中进行编辑和设计更改。例如，可在保持 Flash Catalyst 中添加的结构不变的情况下，使用 Illustrator 编辑互动按钮状态的外观。

请参阅第 358 页的 “ 使用 FXG”。

分辨率独立效果

使用分辨率独立效果，栅格效果 （如模糊和纹理）可在媒体中保持外观一致。

您可以为不同的输出类型创建图稿，而同时保持理想的栅格效果外观。从打印到 Web 再到视频，不考虑分辨率设置有何更改。您还可以增加分辨率而同时保持栅格效果不变。对于低分辨率的图稿，您可以放大分辨率以实现高品质打印。

请参阅第 330 页的 “ 关于栅格效果 ”。

第 2 章：工作区

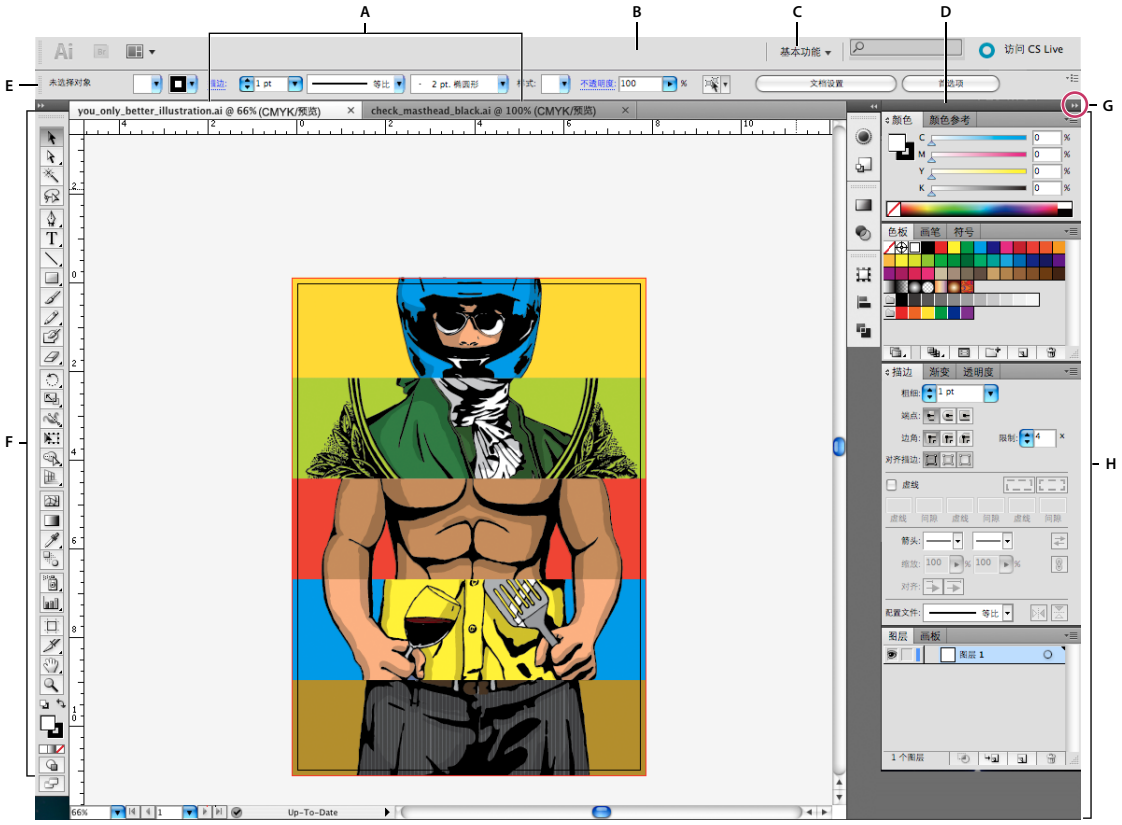
工作区基础知识

要观看有关使用 Adobe Illustrator 的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5207_ai_cn。

工作区概述

可以使用各种元素 （如面板、栏以及窗口）来创建和处理文档和文件。这些元素的任何排列方式称为工作区。 Adobe® Creative Suite® 5 中不同应用程序的工作区具有相同的外观，因此您可以在应用程序之间轻松切换。您也可以通过从多个预设工作区中进行选择或创建自己的工作区来调整各个应用程序，以适合您的工作方式。

虽然不同产品中的默认工作区布局不同，但是您对其中元素的处理方式基本相同。



默认 Illustrator 工作区
A. 选项卡式 “ 文档 ” 窗口 **B.** 应用程序栏 **C.** 工作区切换器 **D.** 面板标题栏 **E.** “ 控制 ” 面板 **F.** “ 工具 ” 面板 **G.** “ 折叠为图标 ” 按钮 **H.** 垂直停放的四个面板组

- 位于顶部的应用程序栏包含工作区切换器、菜单 （仅限 Windows）和其它应用程序控件。在 Mac 操作系统中，对于某些产品，可以使用 “ 窗口 ” 菜单显示或隐藏应用程序栏。
- 工具面板包含用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等的工具。相关工具将进行分组。

- 控制面板显示当前所选工具的选项。在 Illustrator 中，“ 控制 ” 面板显示当前所选对象的选项。（在 Adobe Photoshop® 中，“ 控制 ” 面板称为 “ 选项 ” 栏。在 Adobe Flash®、Adobe Dreamweaver® 和 Adobe Fireworks® 中，“ 控制 ” 面板称为 “ 属性检查器 ”，包含当前所选元素的属性。
- 文档窗口显示您正在处理的文件。可以将文档窗口设置为选项卡式窗口，并且在某些情况下可以进行分组和停放。
- 面板可以帮助您监视和修改您的工作。例如，Flash 中的时间轴、Illustrator 中的 “ 画笔 ” 面板、Adobe Photoshop® 中的 “ 图层 ” 面板，以及 Dreamweaver 中的 “CSS 样式 ” 面板。可以对面板进行编组、堆叠或停放。
- 应用程序帧 将所有工作区元素分组到一个允许将应用程序作为单个单元的单个集成窗口中。当您移动应用程序帧或其任何元素，或调整其大小时，它其中的所有元素则会彼此响应而没有重叠。切换应用程序或不小心在应用程序之外单击时，面板不会消失。如果使用两个或更多应用程序，可以将各个应用程序并排放在屏幕或多台显示器上。

  如果您使用的是 Mac，并且更偏爱传统的、自由形式的用户界面，可以关闭应用程序帧。例如，在 Adobe Illustrator® 中，选择 “ 窗口 ”>“ 应用程序帧 ” 可将其打开或关闭。（在 Flash 中，应用程序帧对于 Mac 处于永久打开状态，Dreamweaver for Mac 不使用应用程序帧。）

隐藏或显示所有面板

- （Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks）要隐藏或显示所有面板（包括工具面板和控制面板），请按 Tab。
- （Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop）若要隐藏或显示所有面板（除 “ 工具 ” 面板和 “ 控制 ” 面板之外），请按 Shift+Tab。

  如果在 “ 界面 ” 首选项中选择 “ 自动显示隐藏面板 ”，可以暂时显示隐藏面板。在 Illustrator 中，始终处于打开状态。将指针移动到应用程序窗口边缘 (Windows®) 或显示器边缘 (Mac OS®)，然后将指针悬停在出现的条带上。

- （Flash、Dreamweaver、Fireworks）要隐藏或显示所有面板，请按 F4。

显示面板选项

❖ 单击位于面板右上角的面板菜单图标 。

  甚至在将面板最小化时，也可以打开面板菜单。

  在 Photoshop 中，您可以更改面板和工具提示中文本的字体大小。请从界面首选项中的 “ 用户界面字体大小 ” 菜单选取大小。

(Illustrator) 调整面板亮度

❖ 在 “ 用户界面 ” 首选项中，移动 “ 亮度 ” 滑块。此控件影响所有面板，其中包括 “ 控制 ” 面板。

重新配置工具面板

您可以将 “ 工具 ” 面板中的工具放在一栏中显示，也可以放在两栏中并排显示。（在 Fireworks 和 Flash 中，工具面板中未提供此功能。）

在 InDesign 和 InCopy 中，也可以通过设置界面首选项中的选项将单栏显示切换为双栏 （或单行）显示。

❖ 单击 “ 工具 ” 面板顶部的双箭头。

搜索帮助框

使用应用程序栏右侧的“搜索帮助”框可搜索帮助和在线内容。如果有现用的 Internet 连接，则可以访问“社区帮助”网站上的所有内容。如果是在没有现用 Internet 连接的情况下搜索帮助，则搜索结果仅限于 Illustrator 自带的帮助内容。

1 在搜索框中键入要搜索的项目（如功能、应用程序或工具）的名称。

2 请按 Enter 键。

“社区帮助”中心的所有可用主题均会出现在独立的浏览器窗口中。

关于屏幕模式

可以使用“工具”面板底部的模式选项来更改插图窗口和菜单栏的可视性。要在全屏模式下访问面板，请将光标放在屏幕的左边缘或右边缘，此时将弹出面板。如果已将这些面板从默认位置移到其他位置，则可以从“窗口”菜单进行访问。

可以选择以下模式之一：

- 正常屏幕模式 在标准窗口中显示图稿，菜单栏位于窗口顶部，滚动条位于两侧。
- “带菜单栏的全屏模式” 在全屏窗口中显示图稿，在顶部显示菜单栏，带滚动条。
- “全屏模式” 在全屏窗口中显示图稿，不带标题栏或菜单栏。

使用状态栏

状态栏显示在插图窗口的左下边缘。它会显示以下任意内容：

- 当前缩放级别
- 当前正在使用的工具
- 当前正在使用的画板
- 用于多个画板的导航控件
- 日期和时间
- 可用的还原和重做次数
- 文档颜色配置文件
- 受管理文件的状态

单击状态栏执行下列任一操作：

- 选择“显示”子菜单中的选项，可更改状态栏中所显示信息的类型。
- 选择“在 Bridge 中显示”，可在 Adobe Bridge 中显示当前文件。

在面板和对话框中输入值

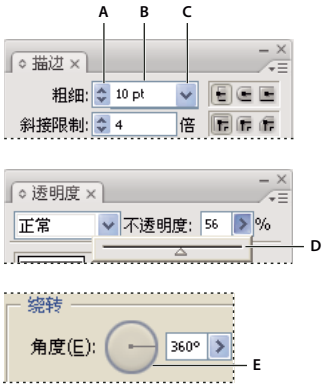
可以使用相同的方法在所有面板和对话框中输入值。也可以在接受数值的任一框中执行简单的数学运算。例如，如果要使用当前的度量单位将选定的对象右移 3 个单位，您不必计算新的水平位置，而只需在“变换”面板中的当前值后键入 +3 即可。

在面板或对话框中输入值

❖ 请执行下列任一操作：

- 在框中键入一个值，按 Enter 或 Return。
- 拖移滑块。
- 拖移转盘。

- 单击面板中的箭头按钮以增大或减小值。
- 在框中单击，然后使用键盘上的向上箭头键和向下箭头键增加或减小值。按住 Shift 并单击箭头键可提高增加或减小的比率。
- 从与框相关联的菜单中选择一个值。



输入值的方法
A. 箭头按钮 **B.** 文本框 **C.** 菜单箭头 **D.** 滑块 **E.** 转盘

计算面板或对话框中的值

1 在接受数值的文本框中，执行下列操作之一：

- 要用数学表达式替换整个当前值，请选择整个当前值。
- 要使用当前值作为数学表达式的部分，在当前值之前或之后单击。

2 使用单个数学运算符键入简单的数学表达式，例如 + （加）、 - （减）、 x （乘）、 / （除）或 % （百分比）。

例如，0p0 + 3 或 5mm + 4。同样，3cm * 50% 等于 3 厘米乘以 50%，即 1.50 cm ； 50pt + 25% 等于 50 点加上 50 点的 25%，即 62.5 点。

3 按 Enter 或 Return 键来应用计算。

控制面板概述

可以通过“ 控制 ”面板快速访问与所选对象相关的选项。默认情况下，“ 控制 ”面板停放在工作区顶部。

“ 控制 ”面板中显示的选项因所选的对象或工具类型而异。例如，选择文本对象时，“ 控制 ”面板除了显示用于更改对象颜色、位置和尺寸的选项外，还会显示文本格式选项。选择工具处于现用状态时，可以从“ 控制 ”面板中访问“ 文档设置 ”和“ 首选项 ”。



控制面板
A. 隐藏选项 **B.** 链接到另一个面板 **C.** 面板菜单

当“ 控制 ”面板中的文本为蓝色且带下划线时，您可以单击文本以显示相关的面板或对话框。例如，单击文字描边可显示“ 描边 ”面板。

更改在控制面板中显示的控件类型

❖ 选择或取消选择“ 控制 ”面板菜单中的选项。

从控制面板中打开和关闭面板或对话框

1 单击带下划线的蓝色文字以打开其关联面板或对话框。

2 单击面板或对话框以外的任何位置以将其关闭。

将控制面板停放在工作区底部

❖ 从“控制”面板菜单中选择“停放到底部”。

将控制面板转换为浮动面板

❖ 将手柄栏（位于面板左边缘）从其当前位置拖走。

要重新停放“控制”面板，请将手柄栏拖到应用程序窗口 (Windows) 或屏幕 (Mac OS) 顶部或底部。

自定工作区

管理窗口和面板

您可以通过移动和处理“文档”窗口和面板来创建自定义工作区。您也可以保存工作区并在它们之间进行切换。对于 Fireworks，重命名自定义工作区会导致意外行为。

注：下面仅以 Photoshop 为例进行演示。工作区在所有产品中的作用均相同。

重新排列、停放或浮动“文档”窗口

打开多个文件时，“文档”窗口将以选项卡方式显示。

- 若要重新排列选项卡式“文档”窗口，请将某个窗口的选项卡拖动到组中的新位置。
- 要从窗口组中取消停放（浮动或取消显示）某个“文档”窗口，请将该窗口的选项卡从组中拖出。

  注：在 Photoshop 中，您还可以选择“窗口”>“排列”>“在窗口中浮动”以浮动单个“文档”窗口，或者选择“窗口”>“排列”>“使所有内容在窗口中浮动”以同时浮动所有“文档”窗口”。有关详细信息，请参阅技术说明 kb405298。

  注： Dreamweaver 不支持停放和取消停放“文档”窗口。可以使用“文档”窗口的“最小化”按钮创建浮动窗口 (Windows)，或者选择“窗口”>“垂直平铺”以创建并排显示的“文档”窗口。有关本主题的详细信息，请在 Dreamweaver 帮助中搜索“垂直平铺”。 Macintosh 用户的工作流程略有不同。
- 要将某个“文档”窗口停放在单独的“文档”窗口组中，请将该窗口拖到该组中。
- 若要创建堆叠或平铺的文档组，请将此窗口拖动到另一窗口的顶部、底部或侧边的放置区域。也可以利用应用程序栏上的“版面”按钮为文档组选择版面。

  注： 一些产品不支持此功能。但是，这些产品在“窗口”菜单中可能包含“层叠”和“平铺”命令，也可以用来帮助布置文档。
- 若要在拖动某个选项时切换到选项卡式文档组中的其它文档，可将选项拖到该文档的选项卡上并保持一段时间。

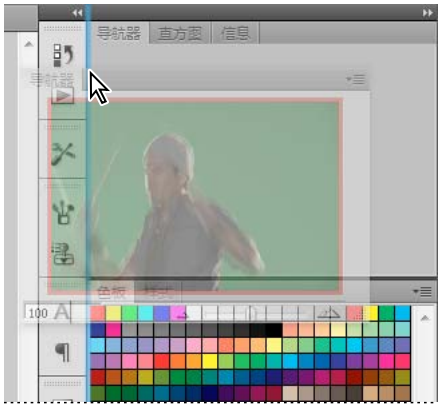
  注： 一些产品不支持此功能。

停放和取消停放面板

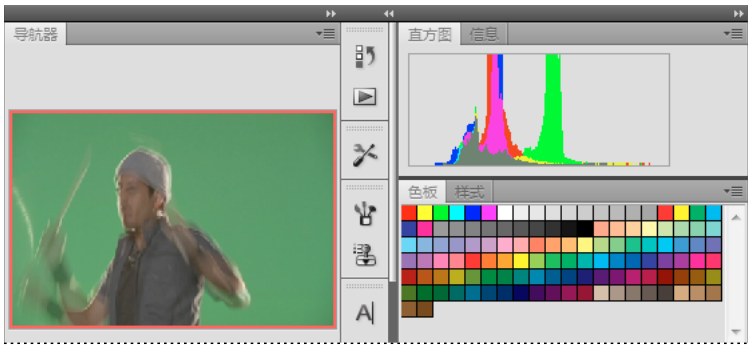
停放是一组放在一起显示的面板或面板组，通常在垂直方向显示。可通过将面板移到停放中或从停放中移走来停放或取消停放面板。

- 要停放面板，请将其标签拖移到停放中（顶部、底部或两个其它面板之间）。

- 要停放面板组，请将其标题栏 （标签上面的实心空白栏）拖移到停放中。
- 要删除面板或面板组，请将其标签或标题栏从停放中拖走。您可以将其拖移到另一个停放中，或者使其变为自由浮动。



正在拖出到新停放中的“导航器”面板，由蓝色垂直突出显示区域表示



“导航器”面板现在位于其自己的停放中

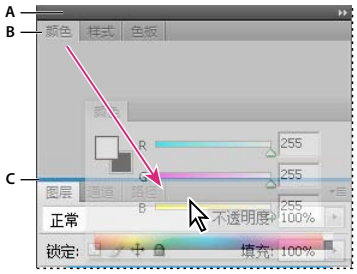
您可以防止面板占据停放中的所有空间。向上拖动停放的底部边缘，使其不再接触工作区的边缘。

移动面板

在移动面板时，您会看到蓝色突出显示的放置区域，您可以在该区域中移动面板。例如，通过将一个面板拖移到另一个面板上面或下面的窄蓝色放置区域中，可以在停放中向上或向下移动该面板。如果拖移到的区域不是放置区域，该面板将在工作区中自由浮动。

注：鼠标位置 （而不是面板位置）可激活放置区域，因此，如果看不到放置区域，请尝试将鼠标拖到放置区域应处于的位置。

- 若要移动面板，请拖动其标签。
- 若要移动面板组，请拖动其标题栏。



较窄的蓝色放置区域表示，“颜色”面板将自行停放在“图层”面板组上面。
A. 标题栏 **B.** 标签 **C.** 放置区域

在移动面板的同时按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 可防止其停放。在移动面板时按 Esc 可取消该操作。

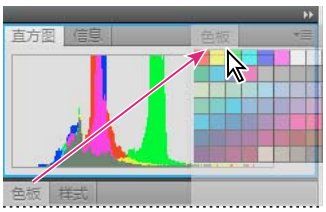
添加和删除面板

如果从停放中删除所有面板，该停放将会消失。您可以通过将面板移动到工作区右边缘直到出现放置区域来创建停放。

- 若要移除面板，请右键单击 (Windows) 或按住 Control 单击 (Mac) 其选项卡，然后选择“关闭”，或从“窗口”菜单中取消选择该面板。
- 要添加面板，请从“窗口”菜单中选择该面板，然后将其停放在所需的位置。

处理面板组

- 要将面板移到组中，请将面板标签拖到该组突出显示的放置区域中。



将面板添加到面板组中

- 要重新排列组中的面板，请将面板标签拖移到组中的一个新位置。
- 要从组中删除面板以使其自由浮动，请将该面板的标签拖移到组外部。
- 要移动组，请拖动其标题栏 （选项卡上方的区域）。

堆叠浮动的面板

当您将面板拖出停放但并不将其拖入放置区域时，面板会自由浮动。您可以将浮动的面板放在工作区的任何位置。您可以将浮动的面板或面板组堆叠在一起，以便在拖动最上面的标题栏时将它们作为一个整体进行移动。



自由浮动的堆叠面板

- 要堆叠浮动的面板，请将面板的标签拖动到另一个面板底部的放置区域中以拖动该面板。
- 要更改堆叠顺序，请向上或向下拖移面板标签。

注：请确保在面板之间较窄的放置区域上松开标签，而不是标题栏中较宽的放置区域。

- 要从堆叠中删除面板或面板组以使其自由浮动，请将其标签或标题栏拖走。

调整面板大小

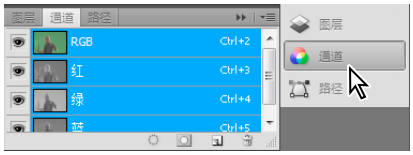
- 要将面板、面板组或面板堆叠最小化或最大化，请双击选项卡。也可以双击选项卡区域（选项卡旁边的空白区）。
- 若要调整面板大小，请拖动面板的任意一条边。某些面板无法通过拖动来调整大小，如 Photoshop 中的“颜色”面板。

折叠和展开面板图标

您可以将面板折叠为图标以避免工作区出现混乱。在某些情况下，在默认工作区中将面板折叠为图标。



折叠为图标的面板



从图标展开的面板

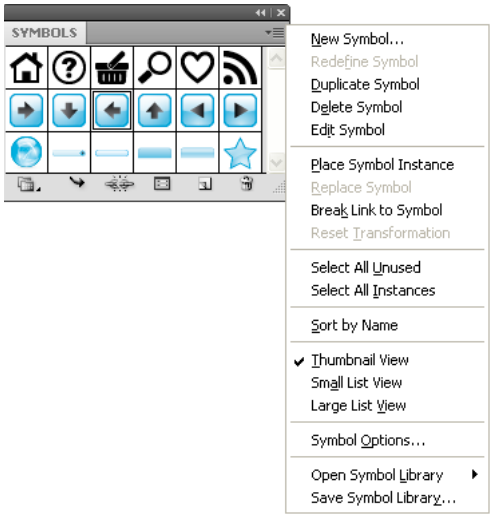
- 若要折叠或展开列中的所有面板图标，请单击停放区顶部的双箭头。
- 若要展开单个面板图标，请单击它。
- 若要调整面板图标大小以便仅能看到图标（看不到标签），请调整停放的宽度直到文本消失。若要再次显示图标文本，请加大停放的宽度。
- 若要将展开的面板重新折叠为其图标，请单击其选项卡、其图标或面板标题栏中的双箭头。

  在某些产品中，如果从“界面”或“用户界面选项”首选项中选择“自动折叠图标面板”，在远离面板的位置单击时，将自动折叠展开的面板图标。

- 若要将浮动面板或面板组添加到图标停放中，请将其选项卡或标题栏拖动到其中。（添加到图标停放中后，面板将自动折叠为图标。）
- 若要移动面板图标（或面板图标组），请拖动图标。您可以在停放中向上或向下拖动面板图标，将其拖动到其它停放中（它们将采用该停放的面板样式），或者将其拖动到停放外部（它们将显示为浮动图标）。

使用面板菜单

使用面板右上角的 图标访问面板菜单。



面板菜单（符号面板）

重命名或复制工作区

1 选择“窗口”>“工作区”>“管理工作区”。

2 执行以下任何操作，然后单击“确定”：

- 要重命名工作区，请选择该工作区，然后编辑文本。
- 要复制工作区，请选择该工作区，然后单击“新建”按钮。

要查看有关基于不同工作流程自定义工作区的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0032_cn。

存储和切换工作区

通过将面板的当前大小和位置存储为命名的工作区，即使移动或关闭了面板，您也可以恢复该工作区。已存储的工作区的名称出现在应用程序栏上的工作区切换器中。

存储自定工作区

1 对于要存储配置的工作区，请执行以下操作之一：

- (Illustrator) 选择“窗口”>“工作区”>“存储工作区”。
- （Photoshop、InDesign、InCopy）选择“窗口”>“工作区”>“新建工作区”。
- (Dreamweaver) 选择“窗口”>“工作区布局”>“新建工作区”。
- (Flash) 从应用程序栏上的工作区切换器选择“新建工作区”。
- (Fireworks) 从应用程序栏上的工作区切换器中选择“保存当前”。

2 键入工作区的名称。

3 （Photoshop、InDesign）在“捕捉”下，选择一个或多个选项：

面板位置 保存当前面板位置（仅限 InDesign）。

键盘快捷键 保存当前的键盘快捷键组（仅限 Photoshop）。

菜单或菜单自定义 存储当前的菜单组。

显示或切换工作区

❖ 从应用程序栏上的工作区切换器中选择一个工作区。

在 Photoshop 中，您可以为各个工作区指定键盘快捷键，以便在它们之间快速进行导航。

删除自定工作区

- 从应用程序栏上的工作区切换器中选择“管理工作区”，再选择工作区，然后单击“删除”。（在 Fireworks 中没有此选项。）
- （Photoshop、InDesign、InCopy）从工作区切换器中选择“删除工作区”。
- (Illustrator) 选取“窗口”>“工作区”>“管理工作区”，选择该工作区，然后单击“删除”图标。
- （Photoshop、InDesign）选择“窗口”>“工作区”>“删除工作区”，选择该工作区，然后单击“删除”。

恢复默认工作区

1 从应用程序栏上的工作区切换器中选择默认或基本工作区。对于 Fireworks，请参见文章 http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html。

注：在 Dreamweaver 中，默认工作区是“设计器”。

2 对于 Fireworks (Windows)，请删除这些文件夹：

Windows Vista \\ 用户 \< 用户名 >\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\< 用户名 >\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3 （Photoshop、InDesign 和 InCopy）选择“窗口”>“工作区”>“重置 [工作区名称]”。

(Photoshop) 恢复存储的工作区排列方式

在 Photoshop 中，工作区自动按上次排列的方式进行显示，但您可以恢复原来存储的面板排列方式。

- 要恢复单个工作区，请选择“窗口”>“工作区”>“重置工作区名称”。
- 要恢复随 Photoshop 一起安装的所有工作区，请在“界面”首选项中单击“恢复默认工作区”。

若要在应用程序栏中重新排列工作区的顺序，请拖动工作区。

工具

工具面板概述

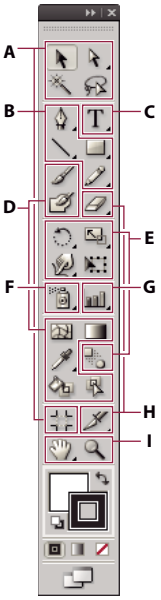
第一次启动应用程序时，屏幕左侧将显示“工具”面板。可以通过拖动其标题栏来移动“工具”面板。也可以通过选择“窗口”>“工具”来显示或隐藏“工具”面板。

可以使用“工具”面板中的工具在 Illustrator 中创建、选择和处理对象。某些工具包含在双击工具时出现的选项。这些工具包括用于使用文字的工具以及用于选择、上色、绘制、取样、编辑和移动图像的工具。

可以展开某些工具以查看它们下面的隐藏工具。工具图标右下角的小三角形表示存在隐藏工具。要查看工具的名称，请将指针放在工具的上面。

也可以使用“工具”面板将绘图模式从“正常绘图”更改为“背面绘图”或“内部绘图”。

工具箱概览



A 选择工具

- **选择 (V)**
- **直接选择 (A)**
- 编组选择
- **魔棒 (Y)**
- **套索 (Q)**
- **画板 (Shift +O)**

B 绘图工具

- **钢笔 (P)**
- 添加锚点 (+)
- 删除锚点 (-)
- 转换锚点 (Shift+C)
- **直线段 (\)**
- 弧形
- 螺旋线
- 矩形网格
- 极坐标网格
- **矩形 (M)**
- 圆角矩形
- 椭圆 (L)
- 多边形
- 星形
- 光晕
- **铅笔 (N)**
- 平滑
- 路径橡皮擦
- **透视网格 (Shift+P)**
- 透视选区 (Shift+V)

C 文字工具

- **文字 (T)**
- 区域文字
- 路径文字
- 直排文字
- 直排区域文字
- 直排路径文字

D 上色工具

- **画笔 (B)**
- **斑点画笔工具 (Shift+B)**
- **网格 (U)**
- **渐变 (G)**
- **吸管 (I)**
- 度量
- **实时上色工具 (K)**
- **实时上色 (Shift+L)**

E 改变形状工具

- **旋转 (R)**
- 镜像 (O)
- **比例缩放 (S)**
- 倾斜
- 改变形状
- **宽度 (Shift+W)**
- 变形 (Shift-R)
- 旋转扭曲
- 缩拢
- 膨胀
- 扇贝
- 晶格化
- 皱褶
- **自由变换 (E)**
- **形状生成器 (Shift+M)**
- **混合 (W)**

F 符号工具

- **符号喷枪 (Shift +S)**
- 符号移位器
- 符号紧缩器
- 符号缩放器
- 符号旋转器
- 符号着色器
- 符号滤色器
- 符号样式器

G 图形工具

- **柱形图 (J)**
- 堆积柱形图
- 条形图
- 堆积条形图
- 折线图
- 面积图
- 散点图
- 饼图
- 雷达图

H 切片和剪切工具

- 切片 (Shift+K)
- 切片选择
- **橡皮擦 (Shift+E)**
- 剪刀 (C)
- 美工刀

I 移动和缩放工具

- **抓手 (H)**
- 打印拼贴
- **缩放 (Z)**

■ 显示默认工具
* 快捷键显示在括号中

工具面板概述

查看隐藏工具

❖ 在可见工具上按住鼠标按键。

查看工具选项

❖ 双击“工具”面板中的某个工具。

移动工具面板

❖ 拖动其标题栏。

以双层视图或单层视图查看“工具”面板

❖ 单击标题栏上的双箭头可在“工具”面板的双层视图和单层视图之间进行切换。

隐藏工具面板

❖ 选择“窗口”>“工具”。

将隐藏工具拖出到单独的面板中

❖ 将指针拖到隐藏的工具面板末端的箭头上，然后松开鼠标按键。

关闭单独的工具面板

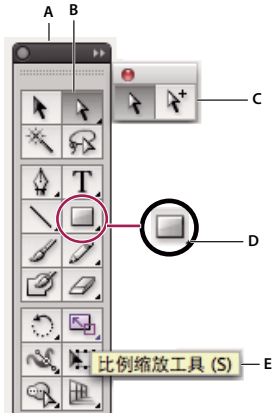
❖ 单击面板标题栏上的关闭按钮。这些工具将返回到“工具”面板。

选择工具

❖ 执行下列操作之一：

- 单击“工具”面板中的某个工具。如果工具右下角有一个小三角形，请按住鼠标按键以查看隐藏工具，然后单击要选择的工具。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)，然后单击某个工具以进行循环切换并选择隐藏工具。
- 按工具的键盘快捷键。键盘快捷键显示在工具提示中。例如，您可以通过按 V 键来选择移动工具。

要隐藏工具提示，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，并取消选择“显示工具提示”。



选择隐藏工具
A. “工具”面板 **B.** 现用工具 **C.** 将隐藏工具拖出面板 **D.** 表示隐藏工具的三角形 **E.** 工具名和快捷键

更改工具指针

大多数工具的鼠标指针都与该工具的图标相匹配。每个指针具有不同的热区，您可以从其中开始应用效果或执行动作。对于大多数工具，您可以切换到精确光标 （它显示为以热区为中心的十字线），并在处理详细图稿时提供更大的精度。

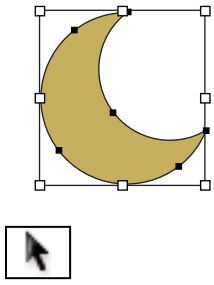
❖ 请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，并选择“使用精确光标”。或者，按键盘上的 Caps Lock 键。

工具库

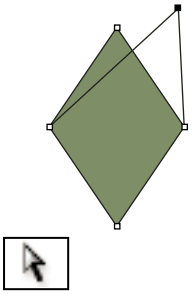
Illustrator 提供了很多用于创建和处理图稿的工具。这些工具库为每个工具都提供了快速的可视化概要。

选择工具库

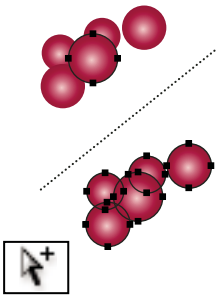
Illustrator 提供以下选择工具：



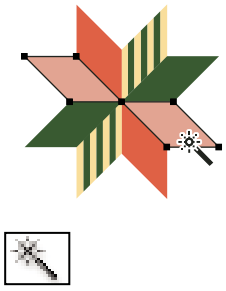
选择工具 (V) 可用来选择整个对象。



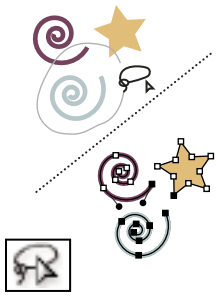
直接选择工具 (A) 可用来选择对象内的点或路径段。



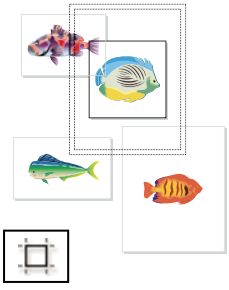
编组选择工具可用来选择组内的对象或组内的组。



魔棒工具 (Y) 可用来选择具有相似属性的对象。



套索工具 (Q) 可用来选择对象内的点或路径段。



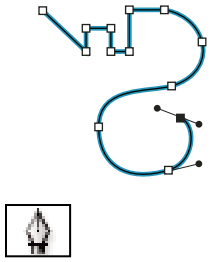
“ 画板 ” 工具创建用于打印或导出的单独画板。

更多帮助主题

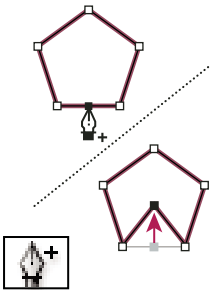
第 427 页的 “ 用于选择的键 ”

绘图工具库

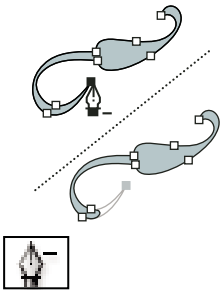
Illustrator 提供以下绘图工具：



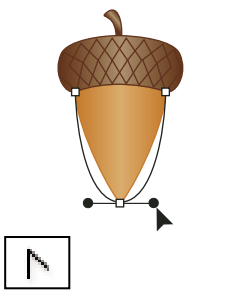
钢笔工具 (P) 用于绘制直线和曲线来创建对象。



添加锚点工具 (+) 用于将锚点添加到路径。



删除锚点工具 (-) 用于从路径中删除锚点。



转换锚点工具 (Shift + C) 用于将平滑点与角点互相转换。



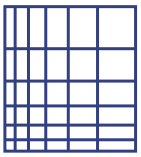
直线段工具 (\) 用于绘制各个直线段。



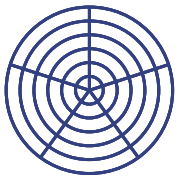
弧线工具用于绘制各个凹入或凸起曲线段。



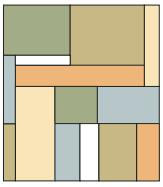
螺旋线工具用于绘制顺时针和逆时针螺旋线。



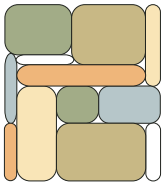
矩形网格工具用于绘制矩形网格。



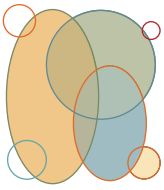
极坐标网格工具用于绘制圆形图像网格。



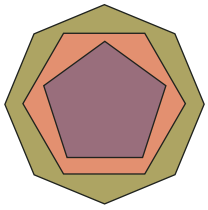
矩形工具 (M) 用于绘制方形和矩形。



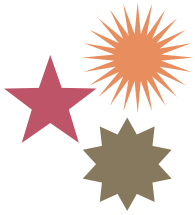
圆角矩形工具用于绘制具有圆角的方形和矩形。



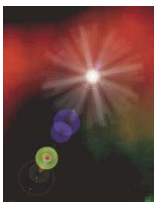
椭圆工具 (L) 用于绘制圆和椭圆。



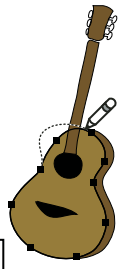
多边形工具用于绘制规则的多边形。



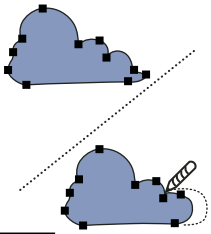
星形工具用于绘制星形。



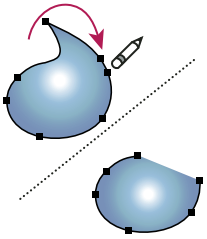
光晕工具用于创建类似镜头光晕或太阳光晕的效果。



铅笔工具 (N) 用于绘制和编辑自由线段。



平滑工具用于平滑处理贝塞尔路径。



路径橡皮擦工具用于从对象中擦除路径和锚点。



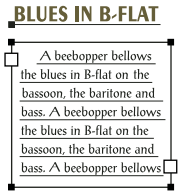
使用“ 透视网格 ”可以在透视中创建和渲染图稿。



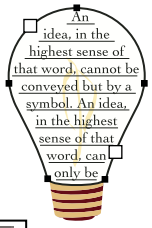
使用透视选区工具可以在透视中选择对象、文本和符号、移动对象以及在垂直方向上移动对象。

文字工具库

Illustrator 提供了以下文字工具：



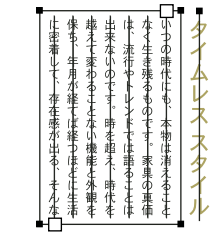
文字工具 (T) 用于创建单独的文字和文字容器，并允许您输入和编辑文字。



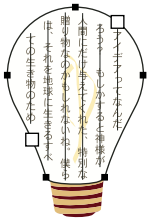
区域文字工具用于将封闭路径改为文字容器，并允许您在其中输入和编辑文字。



路径文字工具用于将路径更改为文字路径，并允许您在其中输入和编辑文字。



直排文字工具用于创建直排文字和直排文字容器，并允许您在其中输入和编辑直排文字。



直排区域文字工具用于将封闭路径更改为直排文字容器，并允许您在其中输入和编辑文字。



直排路径文字工具用于将路径更改为直排文字路径，并允许您在其中输入和编辑文字。

上色工具库

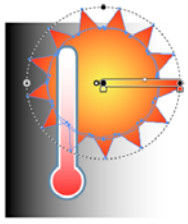
Illustrator 提供了下列上色工具：



画笔工具 (B) 用于绘制徒手画和书法线条以及路径图稿、图案和毛刷画笔描边。



网格工具 (U) 用于创建和编辑网格和网格封套。



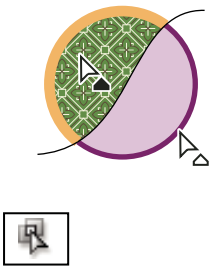
渐变工具 (G) 调整对象内渐变的起点和终点以及角度，或者向对象应用渐变。



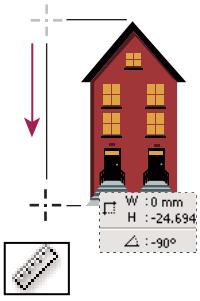
吸管工具 (I) 用于从对象中采样以及应用颜色、文字和外观属性，其中包括效果。



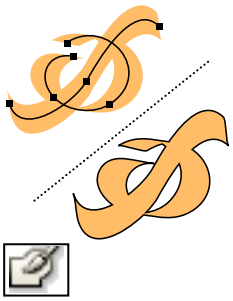
实时上色工具 (K) 用于按当前的上色属性绘制“实时上色”组的表面和边缘。



实时上色选择 (Shift-L) 工具用于选择“实时上色”组中的表面和边缘。



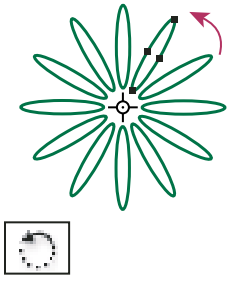
度量工具用于测量两点之间的距离。



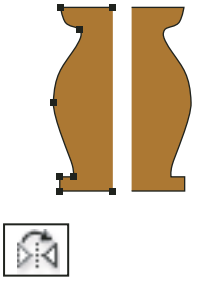
斑点画笔工具 (Shift-B) 所绘制的路径会自动扩展和合并堆叠顺序中相邻的具有相同颜色的书法画笔路径。

改变形状工具库

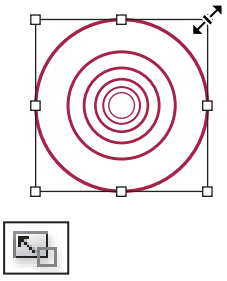
Illustrator 提供了下列工具，供改变对象形状之用：



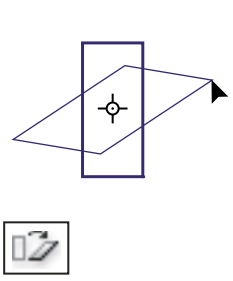
旋转工具 (R) 可以围绕固定点旋转对象。



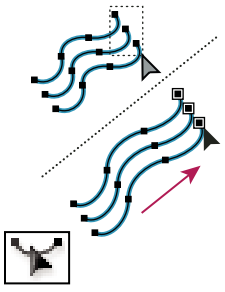
镜像工具 (O) 可以围绕固定轴翻转对象。



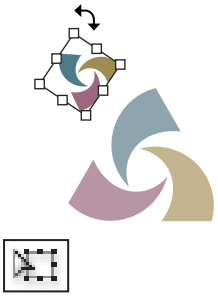
比例缩放工具 (S) 可以围绕固定点调整对象大小。



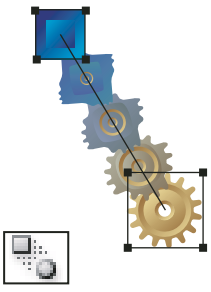
倾斜工具可以围绕固定点倾斜对象。



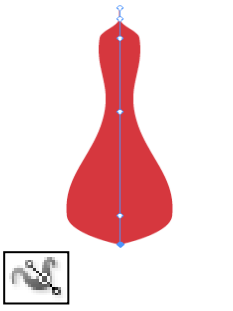
改变形状工具可以在保持路径整体细节完整无缺的同时，调整所选择的锚点。



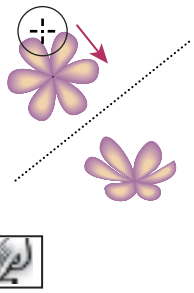
自由变换工具 (E) 可以对所选对象进行比例缩放、旋转或倾斜。



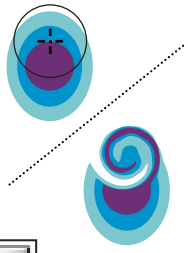
混合工具 (W) 可以创建混合了多个对象的颜色和形状的一系列对象。



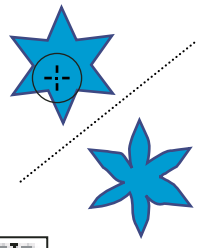
宽度工具 (Shift+W) 用于创建具有不同宽度的描边。



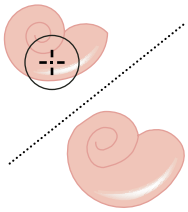
变形工具 (Shift + R) 可以随光标的移动塑造对象形状（打个比方，就像铸造粘土一样）。



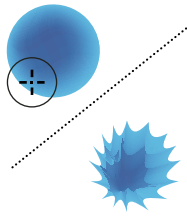
旋转扭曲工具可以在对象中创建旋转扭曲。



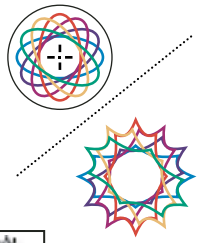
收缩工具可通过向十字线方向移动控制点的方式收缩对象。



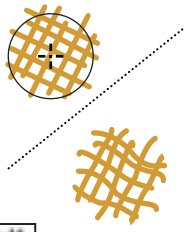
膨胀工具可通过向远离十字线方向移动控制点的方式扩展对象。



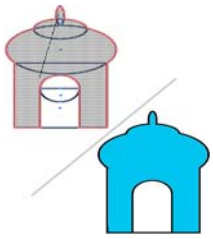
扇贝工具可以向对象的轮廓添加随机弯曲的细节。



晶格化工具可以向对象的轮廓添加随机锥化的细节。



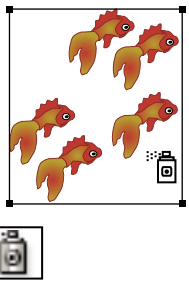
皱褶工具可以向对象的轮廓添加类似于皱褶的细节。



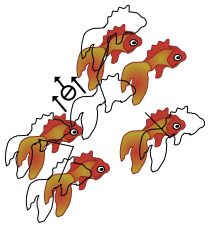
形状生成器工具可以合并多个简单的形状以创建自定义的复杂形状

符号工具库

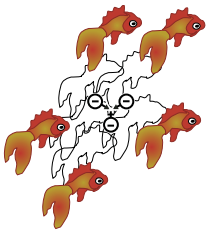
符号工具使您可创建和修改符号实例集。您可以使用“符号喷枪”工具创建符号集。然后可以使用符号工具更改集内实例的密度、颜色、位置、大小、旋转、透明度和样式。



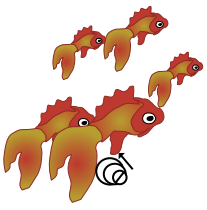
符号喷枪工具 (Shift + S) 用于将多个符号实例作为集置入到画板上。



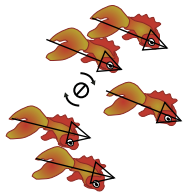
符号移位器工具用于移动符号实例



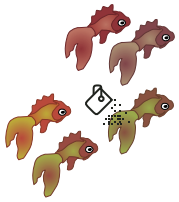
符号紧缩器工具用于将符号实例移到离其他符号实例更近或更远的地方。



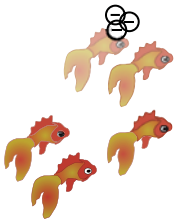
符号缩放器工具用于调整符号实例大小。



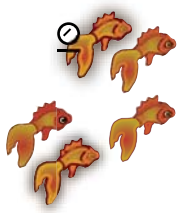
符号旋转器工具用于旋转符号实例。



符号着色器工具用于为符号实例上色。



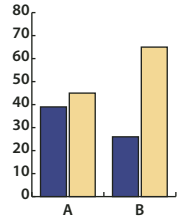
符号滤色器工具用于为符号实例应用不透明度。



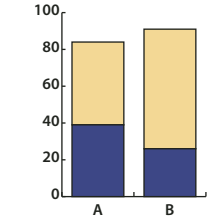
符号样式器工具用于将所选样式应用于符号实例。

图表工具库

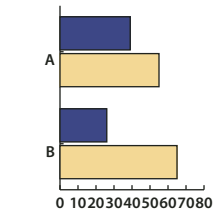
Illustrator 提供了九种图表工具，每种可创建一种不同的图表类型。您所要选取的图表类型，取决于您要表达的信息。



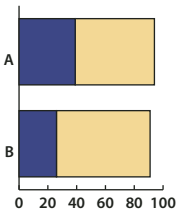
柱形图工具 (J) 创建的图表可用垂直柱形来比较数值。



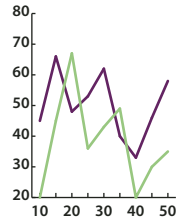
堆积柱形图工具创建的图表与柱形图类似，但是它将各个柱形堆积起来，而不是互相并列。这种图表类型可用于表示部分和总体的关系。



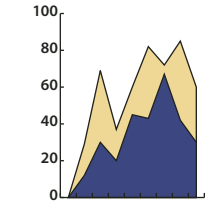
条形图工具创建的图表与柱形图类似，但是水平放置条形而不是垂直放置柱形。



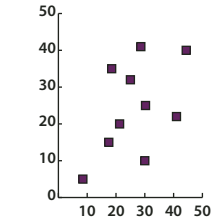
堆积条形图工具创建的图表与堆积柱形图类似，但是条形是水平堆积而不是垂直堆积。



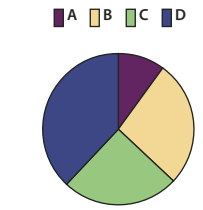
折线图工具创建的图表使用点来表示一组或多组数值，并且对每组中的点都采用不同的线段来连接。这种图表类型通常用于表示在一段时间内一个或多个主题的趋势。



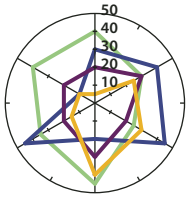
面积图工具创建的图表与折线图类似，但是它强调数值的整体和变化情况。



散点图工具创建的图表沿 x 轴和 y 轴将数据点作为成对的坐标组进行绘制。散点图可用于识别数据中的图案或趋势。它们还可表示变量是否相互影响。



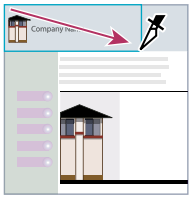
饼图工具可创建圆形图表，它的楔形表示所比较的数值的相对比例。



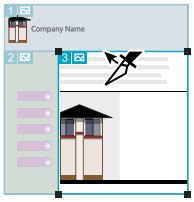
雷达图工具创建的图表可在某一特定时间点或特定类别上比较数值组，并以圆形格式表示。这种图表类型也称为网状图。

切片和剪切工具库

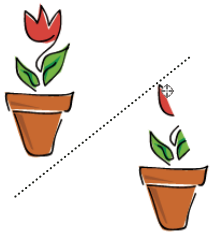
Illustrator 提供了下列工具可用于切片和剪切对象：



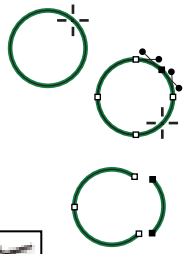
切片工具用于将图稿分割为单独的 Web 图像。



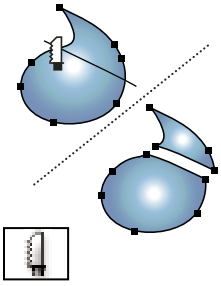
切片选择工具 (Shift-K) 用于选择 Web 切片。



橡皮擦工具 (Shift-E) 用于擦除拖动到的任何对象区域。



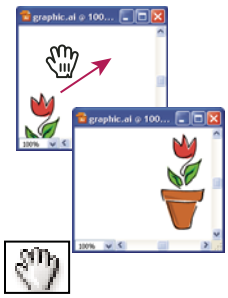
剪刀工具 (C) 用于在特定点剪切路径。



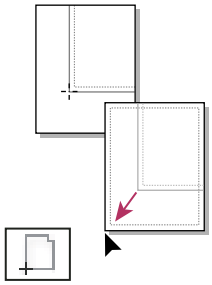
美工刀工具可剪切对象和路径。

移动和缩放工具库

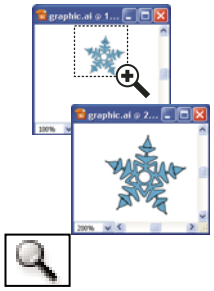
Illustrator 提供了下列工具来移动和控制画板视图：



抓手工具 (H) 可以在插图窗口中移动 Illustrator 画板。



打印拼贴工具可以调整页面网格以控制图稿在打印页面上显示的位置。



缩放工具 (Z) 可以在插图窗口中增加和减小视图比例。

文件和模板

关于新建文档配置文件

文档 是指可以在其中创建图稿的空间。在 Illustrator 中，您可以创建用于多种不同输出类型的文档。（有关创建用于视频制作的 Illustrator 文档的信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_video_cn 中的 “ 改进视频制作 PDF”。）

可以基于所需的输出来选择新的文档配置文件以启动新文档。每个配置文件包含大小、颜色模式、单位、方向、透明度以及分辨率的预设值。默认情况下，都使用一个画板。例如，“ 视频和胶片文档 ” 配置文件使用像素而不是使用点，您可以选择特定于设备的裁剪区域（如 NTSC DV 宽银幕）以创建具有所需的确切大小的文档，并设置视频安全参考线以帮助您设置具有最佳查看效果的设计布局。

如果准备将文件输出到高端打印机 （例如，如果要将其发送给服务商），请指定 “ 打印 ” 配置文件，以确保将图稿以及应用于图稿的任何效果设置为正确分辨率。

可以从以下配置文件中进行选择：

打印文档 使用默认 Letter 大小画板，并提供各种其他预设打印大小以从中进行选择。如果准备将此文件发送给服务商以输出到高端打印机，请使用此配置文件。

Web 文档 提供为输出到 Web 而优化的预设选项。

Flash Catalyst 以 800px x 600px 画板作为默认大小，在 RGB 模式下创建 FXG 文档。已为文档中的新图稿启用 “ 对齐像素网格 ”，且 “ 栅格效果分辨率 ” 已设置为 72ppi。同时还设计了遵守 Flash Catalyst 和 Flash Professional 工作流程的色板、符号、图形样式和画笔。

移动和设备文档 创建一个较小的文件大小，它是为特定移动设备预设的。您可以从 “ 大小 ” 菜单中选择设备。请单击 “Device Central” 以打开 Adobe Device Central，并在指定的设备界面中查看文档布局。

视频和胶片文档 提供几个特定于视频和特定于胶片的预设裁剪区域大小 （请注意，对于此配置文件，“ 画板 ” 选项将变为 “ 裁剪大小 ”）。 Illustrator 仅创建方形像素文件，因此，为确保在视频应用程序中正确解释这些大小， Illustrator 将会调整 “ 宽度 ” 和 “ 高度 ” 值。例如，如果选择 “NTSC DV 标准 ”， Illustrator 将使用像素大小 654 x 480，而在基于视频的应用程序中将转换为 740 x 480 像素。

基本 CMYK 文档 使用默认 Letter 大小画板，并提供各种其他大小以从中进行选择。如果准备将文档发送给多种类型的媒体，请使用此配置文件。如果其中的一种媒体类型是服务商，则需要手动将 “ 栅格效果 ” 设置增加到 “ 高 ”。

基本 RGB 文档 使用默认 800 x 600 大小画板，并提供各种其他打印、视频以及特定于 Web 的大小以从中进行选择。如果准备将文档发送给服务商或输出到高端打印机，请不要使用此选项。对于将输出到中档打印机、 Web 或多种类型的媒体的文档，请使用此配置文件。

要查看有关设置新文档的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0031_cn。

有关创建自定义新文档配置文件的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_cn。

更多帮助主题

新建文档视频

视频制作

创建新文档

可以通过新建文档配置文件或模板来创建新的 Illustrator 文档。通过新建文档配置文件创建文档时，可以创建一个空白的文档，它采用选定配置文件的默认填充和描边颜色、图形样式、画笔、符号、动作、查看首选项以及其他设置。通过模板创建文档时，创建的文档包含用于特定文档（如宣传册或 CD 封面）的预设设计元素和设置以及内容（如裁剪标记和参考线）。

可以通过欢迎屏幕来创建新的文档，或者使用“文件”>“新建”或“文件”>“Device Central”（用于移动设备输出）进行创建。若要查看欢迎屏幕，请选择“帮助”>“欢迎”。

要查看有关设置新文档的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0031_cn。

更多帮助主题

第 24 页的“关于新建文档配置文件”

第 26 页的“关于模板”

第 165 页的“关于透明度”

第 347 页的“将 Adobe Device Central 与 Illustrator 配合使用”

创建新文档

可以从欢迎屏幕或“文件”菜单中启动新文档。

1 执行下列操作之一：

- 如果 Illustrator 已打开，请选择“文件”>“新建”，然后从“新建文档配置文件”中选择所需的文档配置文件。
- 如果欢迎屏幕已打开，请从“新建”列表中单击文档配置文件。
- 如果 Illustrator 未打开，请将其打开，并单击欢迎屏幕上“新建”列表中的某个文档配置文件。

注：在欢迎屏幕中，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击可以直接打开新文档，而跳过“新建文档”对话框。

2 键入文档的名称。

3 指定文档的画板数，以及它们在屏幕上的排列顺序：

按行设置网格 在指定数目的行中排列多个画板。从“行”菜单中选择行数。如果采用默认值，则会使用指定数目的画板创建尽可能方正的外观。

按列设置网格 在指定数目的列中排列多个画板。从“列”菜单中选择列数。如果采用默认值，则会使用指定数目的画板创建尽可能方正的外观。

按行排列 将画板排列成一个直行。

按列排列 将画板排列成一个直列。

更改为从右到左布局 按指定的行或列格式排列多个画板，但按从右到左的顺序显示它们。

4 指定画板之间的默认间距。此设置同时应用于水平间距和垂直间距。

5 为所有画板指定默认大小、度量单位和布局。

注：打开文档后，根据需要，可以通过移动画板和调整画板大小来自定画板。

6 指定画板每一侧的出血位置。要对不同的侧面使用不同的值，请单击“锁定”图标 。

7 单击“高级”以指定以下其他选项：

注：创建文档后，可通过选择“文件”>“文档设置”并指定新设置来更改这些设置。

颜色模式 指定新文档的颜色模式。通过更改颜色模式，可以将选定的新建文档配置文件的默认内容（色板、画笔、符号、图形样式）转换为新的颜色模式，从而导致颜色发生变化。在进行更改时，请注意警告图标。

栅格效果 为文档中的栅格效果指定分辨率。准备以较高分辨率输出到高端打印机时，将此选项设置为“高”尤为重要。默认情况下，“打印”配置文件将此选项设置为“高”。

透明度网格 为使用“视频和胶片”配置文件的文档指定透明度网格选项。

预览模式 为文档设置默认预览模式（可随时使用“视图”菜单更改此选项）：

- 默认 在矢量视图中以彩色显示在文档中创建的图稿。放大 / 缩小时将保持曲线的平滑度。
- 像素显示具有栅格化（像素化）外观的图稿。它不会实际对内容进行栅格化，而是显示模拟的预览，就像内容是栅格一样。
- 叠印 提供“油墨预览”，它模拟混合、透明和叠印在分色输出中的显示效果。（请参阅第 391 页的“关于叠印”。）

Device Central 如果您使用“移动和设备”配置文件创建了一个文档，则可以单击 Device Central 在移动设备界面中预览新文档。

使新建对象与像素网格对齐 如果选择此选项，则会使所有新对象与像素网格对齐。因为此选项对于用来显示 Web 设备的设计非常重要，所以默认情况下已为此类文档启用此选项。有关更多信息，请参阅第 53 页的“绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径”。

从模板创建新文档

1 执行下列操作之一：

- 选择“文件”>“从模板新建”。
- 选择“文件”>“新建”。在“新建文档”对话框中，单击“模板”。
- 在欢迎屏幕中，单击“新建”列表中的“从模板”。

2 在“从模板新建”对话框中，找到并选择模板，然后单击“新建”。

关于模板

您可以使用模板创建可共享通用设置和设计元素的新文档。例如，如果您需要设计一系列外观和质感相似的名片，那么您可以创建一个模板，为其设置所需的画板大小、视图设置（如参考线）和打印选项。该模板还可以包含通用设计元素（如徽标）的符号，以及颜色色板、画笔和图形样式的特定组合。

Illustrator 提供了许多模板，包括信纸、名片、信封、小册子、标签、证书、明信片、贺卡和网站等模板。

通过“从模板新建”命令选择模板时，Illustrator 将使用与模板相同的内容和文档设置创建一个新文档，但不会改变原始模板文件。

更多帮助主题

第 25 页的“创建新文档”

创建新模板

1 打开新的或现有的文档。

2 按照下列任意方式自定文档：

- 在从模板创建的新文档中根据您的意愿来设置文档窗口。这包括放大级别、滚动位置、标尺原点、参考线、网格、裁剪区域和视图菜单中的选项。
- 在通过模板创建的新文档中，根据需要绘制或导入任意图稿。
- 删除不希望保留的任何现有色板、样式、画笔或符号。
- 在相应面板中创建所需的任何新色板、样式、画笔和符号。您还可以从 Illustrator 提供的各种库中导入预设的色板、样式、符号和动作。
- 创建您期望的图表设计，并将它们添加到“图表设计”对话框。您还可以导入预设的图表设计。
- 在“文档设置”对话框和“打印选项”对话框中设置所需的选项。

3 选取“文件”>“存储为模板”。

4 在“存储为”对话框中，选择文件的位置，输入文件名，然后单击“存储”。

Illustrator 将文件存储为 AIT （Adobe Illustrator 模板）格式。

指定文档设置选项

可以随时更改文档的默认设置选项，如度量单位、透明度网格显示、背景颜色和文字设置 （例如，语言、引号样式、上标和下标大小以及可导出性）。单击“编辑画板”按钮可关闭此对话框并激活画板工具。如果想要修改画板，请使用该按钮。

1 选择“文件”>“文档设置”或单击“控制”面板中的“文档设置”按钮 （当未选中任何内容时，此按钮可见）。

2 根据需要指定选项。

注：如果计划在彩纸上打印文档，则“模拟彩纸”选项很有用。例如，如果您在黄色背景上绘制蓝色对象，此对象会显示为绿色。仅在透明网格未显示时执行模拟。

有关这些选项的具体信息，请参阅相关主题。

更多帮助主题

第 39 页的“更改度量单位”

第 166 页的“在图稿中查看透明度”

第 293 页的“指定弯引号或直引号”

第 293 页的“创建上标或下标”

打开文件

可以打开 Illustrator 中创建的文件，以及在其他应用程序中创建的兼容文件。

- 要打开现有的文件，请选取“文件”>“打开”。找到该文件，然后单击“打开”。
- 要打开最近存储的文件，请从欢迎屏幕的“打开最近使用的项目”列表中选择该文件，或者选择“文件”>“最近打开的文件”并从列表中选择一个文件。
- 要使用 Adobe Bridge 打开并预览文件，请选择“文件”>“在 Bridge 中浏览”以打开 Adobe Bridge。找到该文件，然后选择“文件”>“打开方式”>“Adobe Illustrator CS5”。

更多帮助主题

第 248 页的 “ 导入 Adobe PDF 文件 ”

第 249 页的 “ 导入 EPS 文件 ”

第 250 页的 “ 从 Photoshop 导入图稿 ”

使用 Adobe Bridge 浏览文件

Adobe® Bridge 是 Adobe® Creative Suite® 5 组件中包含的一个跨平台应用程序，它可帮助您查找、组织以及浏览创建打印、Web、视频以及音频内容所需的资源。您可以从任何 Creative Suite 组件中启动 Bridge，并使用它来访问 Adobe 和非 Adobe 资源类型。

❖ 要打开 Adobe Bridge，可从 Illustrator 中执行以下操作：

- 选择 “ 文件 ”>“ 在 Bridge 中浏览 ”。
- 单击 “ 控制 ” 面板中的 Adobe Bridge 图标 。
- 从状态栏中选择 “ 在 Bridge 中显示 ”。

从 Adobe Bridge 中，可以执行下列任一操作：

- 管理图像、素材以及音频文件：在 Bridge 中预览、搜索和处理文件以及对其进行排序，而无需打开各个应用程序。也可以编辑文件元数据，并使用 Bridge 将文件放在文档、项目或合成中。
- 管理照片：从数码相机存储卡中导入并编辑照片，通过堆栈对相关照片进行分组，以及打开或导入 Photoshop® Camera Raw 文件并编辑其设置，而无需启动 Photoshop。
- 执行自动化任务，如批处理命令。
- 在 Creative Suite 颜色管理组件之间同步颜色设置。
- 启动实时网络会议以共享桌面和审阅文档。

使用 ConnectNow

使用 ConnectNow

Adobe® ConnectNow 为您提供了安全的个人在线会议室，使您可以通过网络实时与其他人会晤和协作。使用 ConnectNow，可以共享计算机屏幕并在屏幕上添加注释、发送聊天信息以及利用集成音频进行沟通。还可以广播实时视频、共享文件、捕捉会议记录以及控制与会者的计算机。

可以从应用程序界面直接访问 ConnectNow。

1 选择 “ 文件 ”>“ 共享我的屏幕 ”。

2 在 “ 登录 Adobe CS Live” 对话框中，输入电子邮件地址和密码，然后单击 “ 登录 ”。如果您没有 Adobe ID，请单击 “ 创建 Adobe ID” 按钮。

3 若要共享屏幕，请单击 ConnectNow 应用程序窗口中心位置的 “ 共享我的屏幕 ” 按钮。

有关完整的 ConnectNow 使用说明，请访问 http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html。

有关使用 ConnectNow 的视频教程，请参阅使用 ConnectNow 共享屏幕 (7:12)。（此演示在 Dreamweaver 中。）

使用多个画板

画板概述

画板表示可以包含可打印图稿的区域。通过选择“画板选项”对话框中的设置，调整图稿大小并设置其方向。（在 Illustrator CS3 及早期版本中，可使用“文档设置”对话框更改文档大小和方向。）

可以将画板作为裁剪区域以满足打印或置入的需要，这些画板与 Illustrator CS3 中的裁剪区域的作用相同。可以使用多个画板来创建各种内容，例如，多页 PDF、大小或元素不同的打印页面、网站的独立元素、视频故事板或者组成 Adobe Flash 或 After Effects 中的动画的各个项目。

注：如果在 Illustrator CS3 文档中创建裁剪区域，则在 CS5 中，这些裁剪区域将转换为画板。系统可能会提示您指定转换裁剪区域的方式。

根据大小的不同，每个文档可以有 1 到 100 个画板。可以在最初创建文档时指定文档的画板数，在处理文档的过程中可以随时添加和删除画板。可以创建大小不同的画板，使用画板工具 调整画板大小，并且可以将画板放在屏幕上的任何位置，甚至可以让它们彼此重叠。 Illustrator CS5 还提供了使用“画板”面板重新排序和重新排列画板的选项。还可以为画板指定自定义名称，并为画板设置参考点。

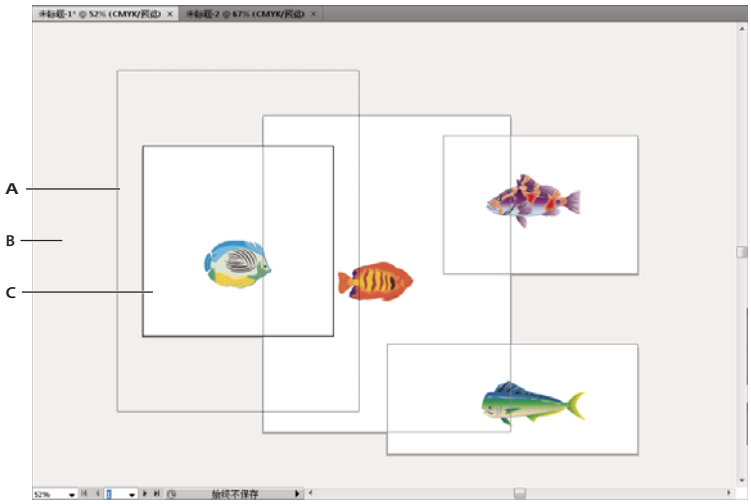
要观看有关使用多个画板和画板面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_cn。

查看画板和画布

您可以通过显示打印拼贴 （“视图”>“显示打印拼贴”）来查看与画板相关的页面边界。当打印拼贴开启时，会通过窗口最外边缘和页面的可打印区域之间的一系列实线和虚线来表示可打印和打印不出的区域。

每个画板都由实线定界，表示最大可打印区域。要隐藏画板边界，请选择“视图”>“隐藏画板”。画布是画板外部的区域，它扩展到 220 英寸正方形窗口的边缘。画布是指在将图稿的元素移动到画板上之前，您可以在其中创建、编辑和存储这些元素的空间。放置在画布上的对象在屏幕上是可见的，但不会将它们打印出来。

要居中画板并缩放以适合屏幕，请单击状态栏 （位于应用程序窗口底部）中的画板编号。



插图窗口
A. 可打印的区域（由指定的打印机决定） **B.** 画布 **C.** 画板

打印并存储画板

文档中的所有画板共享同一种介质类型格式，如“打印”。可以分别打印每个画板，以拼贴的方式打印画板或将所有画板打印到一个页面上。如果将一个多画板 Illustrator 文档存储到以前版本的 Illustrator，如 CS3，可以选择将每个画板存储为一个单独的文件，并存储一个将所有画板合并在一起的主文件。

Illustrator CS4 可将画板存储为单独的文件 （仅在画板被存储时），但在 Illustrator CS5 中，还可以为当前的版本存储单独的画板。将每个画板存储为单独的 ai 文件的选项，已在 “Illustrator 选项 ” 对话框中提供。

可以在打印画板之前从打印对话框中预览画板。选定的打印设置会应用于您选定打印的所有画板。

默认情况下，会将所有图稿裁剪到一个画板上，并将所有画板都作为单独的页面进行打印。使用 “ 打印 ” 对话框中的 “ 范围 ” 选项可以打印特定页面，选择 “ 忽略画板 ” 并指定置入选项可以将所有图稿打印到一个页面上或拼贴图稿 （取决于具体的需要）。

在 Illustrator CS5 中，文档的画板可自动旋转以打印为所选介质大小。选中 “ 打印 ” 对话框中的 “ 自动旋转 ” 复选框，为 Illustrator 文档设置 “ 自动旋转 ”。对于 CS5 中创建的文档，“ 自动旋转 ” 在默认情况下已启用。

例如，假设文档同时有横向 （其宽度超过高度）和纵向 （其高度超过长度）介质大小。如果在 “ 打印 ” 对话框中将纸张大小选择为纵向，则横向画板在打印时会自动旋转到纵向介质。

注：如果已选择 “ 自动旋转 ”，则无法更改页面方向。

更多帮助主题

第 373 页的 “ 更改页面大小和方向 ”

第 372 页的 “ 重新定位页面上的图稿 ”

第 373 页的 “ 在多个页面上拼贴图稿 ”

画板选项

通过以下方式打开 “ 画板选项 ” 对话框：双击画板工具 ，或者单击画板工具，然后单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 画板选项 ” 按钮 。

预设 指定画板尺寸。这些预设为指定输出设置了相应的视频标尺像素长宽比。

宽度和高度 指定画板大小。

方向 指定横向或纵向页面方向。

约束比例 如果手动调整画板大小，请保持画板长宽比不变。

X: 和 Y: 位置 根据 Illustrator 工作区标尺来指定画板位置。要查看这些标尺，请选择 “ 视图 ”>“ 显示标尺 ”。

显示中心标记 在画板中心显示一个点。

显示十字线 显示通过画板每条边中心的十字线。

显示视频安全区域 显示参考线，这些参考线表示位于可查看的视频区域内的区域。您需要将用户必须能够查看的所有文本和图稿都放在视频安全区域内。

视频标尺像素长宽比 指定用于视频标尺的像素长宽比。

渐隐画板之外的区域 当画板工具处于现用状态时，显示的画板之外的区域比画板内的区域暗。

拖动时更新 在拖动画板以调整其大小时，使画板之外的区域变暗。如果未选择此选项，则在调整画板大小时，画板外部区域与内部区域显示的颜色相同。

画板 指示存在的画板数。

“ 画板 ” 面板

使用 “ 画板 ” 面板可以执行各种画板操作，例如：

- 添加、重新排序、重新排列和删除画板
- 重新排序和重新编号画板

- 在多个画板之间进行选择和导航
- 指定画板选项，例如预设、画板大小和画板相对位置



“ 画板 ” 面板
A. 用于在 “ 画板 ” 面板中重新排序画板的向上和向下箭头 **B.** 添加新画板 **C.** 删除画板

- 要访问 “ 画板 ” 面板，请单击 “ 窗口 ”>“ 画板 ”
- 要添加画板，请执行下列任一操作：
  - 单击 “ 画板 ” 面板底部的 “ 新建画板 ” 图标。
  - 从 “ 画板 ” 面板菜单 （弹出式菜单）中选择 “ 新建画板 ” 选项。
- 若要删除一个或多个画板，请执行下列操作：
  - 选择要删除的画板。若要删除多个画板，请按住 Shift 键单击 “ 画板 ” 面板中列出的画板。
  - 单击“画板”面板底部的“删除画板”图标，或选择“画板”面板菜单 (弹出式菜单) 中的“删除画板”选项。若要删除多个不连续的画板，请按 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 键并在 “ 画板 ” 面板上单击画板。
- 若要重新排列 “ 画板 ” 面板中的画板，请选择 “ 画板 ” 面板菜单 (弹出式菜单) 中的 “ 重新排列画板 ” 选项。注意: 重新排列画板不会更改画板顺序。
- 若要复制画板，请执行下列操作：
  - 选择要复制的画板。您还可以通过将一个或多个画板拖动到 “ 画板 ” 面板的新建面板按钮来复制画板。
  - 在 “ 画板 ” 面板菜单中，选择 “ 复制画板 ”。
- 若要重新设置画板选项，例如预设、画板位置以及显示选项，请在 “ 画板 ” 面板菜单 （弹出式菜单）中选择 “ 画板选项 ”。

要观看使用画板面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_cn。

创建画板

1 请执行下列任一操作：

- 要创建自定画板，请选择 “ 画板 ” 工具 ，并在工作区内拖动以定义形状、大小和位置。
- 要使用预设画板，请双击画板工具，在“画板选项”对话框中选择一个预设，然后单击“确定”。拖动画板以将其放在所需的位置。
- 要在现用画板中创建画板，请按住 Shift 键并使用 “ 画板 ” 工具拖动。
- 要复制现有画板，请选择“画板”工具，单击以选择要复制的画板，并单击“控制”面板 中的“新建画板”按钮；然后单击放置复制画板的位置。要创建多个复制画板，请按住 Alt 键单击多次直到获得所需的数量。或者，使用画板工具，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 拖动要复制的画板。
- 要复制带内容的画板，请选择 “ 画板 ” 工具，单击以选择 “ 控制 ” 面板 上的 “ 移动 / 复制带画板的图稿 ” 图标，按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 键，然后拖动。

如果希望图稿包含一个出血边，请确保在画板矩形框之外留有足够的图稿以容纳该出血边。

2 要确认该画板并退出画板编辑模式，请单击“工具”面板中的其他工具或单击 Esc。

要观看有关使用多个画板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_cn。

删除画板

❖ 单击画板并按住 Delete，单击控制面板中的“删除” ，或单击画板右上角的“删除”图标 ⊠。可以只保留一个画板，而删除其他所有画板。

选择并查看画板

1 选择画板工具 。

2 请执行下列任一操作：

- 单击画板，使其变为活动状态。（使用其他工具单击画板或在画板上绘图，也会使画板工具处于活动状态。）如果画板重叠，则左边缘最靠近单击位置的画板将成为现用画板。
- 若要在画板间导航，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击箭头键。
- 要以轮廓模式查看画板及其内容，请右键单击，然后选择“轮廓”。要重新查看图稿，请右键单击，然后选择“预览”。

编辑画板

可以为文档创建多个画板，但每次只能有一个画板处于现用状态。定义了多个画板时，可以通过选择画板工具来查看所有这些画板。每个画板都进行了编号以便于引用。您可以随时编辑或删除画板，并且可以在每次打印或导出时指定不同的画板。

1 选择画板工具 ，单击以选择画板。

2 请执行下列任一操作：

- 若要调整画板大小，请将指针置于边缘或边角处，当光标变为双向箭头时，通过拖动进行调整。或者，在“控制”面板中指定新的“宽度”和“高度”值。
- 若要更改画板的方向，请单击控制面板中的“纵向”或“横向”按钮。
- 要在画板之间旋转，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击箭头键。
- 要以轮廓模式查看画板及其内容，请右键单击，然后选择“轮廓”。要重新查看图稿，请右键单击，然后选择“预览”。

移动画板

1 选择画板工具，然后单击选择画板。

2 执行下列操作之一：

- 若要移动画板及其内容，请单击选择控制面板上的“移动 / 复制带画板的图稿”图标 ，然后将指针置于画板中并拖动。或者，在“控制”面板中指定新的“X”和“Y”值。
- 若要移动画板但不移动其内容，请单击取消选择控制面板上的“移动 / 复制带画板的图稿”图标，然后将指针置于画板中并拖动。或者，在“控制”面板中指定新的“X”和“Y”值。

重新排序画板

在“画板”面板中，可以使用该面板底部的向上和向下箭头重新排序画板。但是，重新排序“画板”面板中的画板不会重新排序工作区域中的画板。

重新排列画板

若要适合视图中的全部画板，可以使用“按行设置网格”、“按列设置网格”、“按行排列”和“按列排列”选项重新排列画板。

若要重新排列画板，请执行下列操作：

1 单击“画板”面板菜单 （弹出式菜单），选择“重新排列画板”选项。

2 在“重新排列画板”对话框中，选择布局。这些选项包括：

按行设置网格 在指定数目的行中排列多个画板。在“行”框中指定行数。如果采用默认值，则会使用指定数目的画板创建尽可能方正的外观。

按列设置网格 在指定数目的列中排列多个画板。从“列”菜单中选择列数。如果采用默认值，则会使用指定数目的画板创建尽可能方正的外观。

按行排列 将所有画板排成一行。

按列排列 将所有画板排成一列。

更改为从右至左的版面 / 更改为从左至右的版面 从左至右或从右至左排列画板。默认情况下，画板从左至右排列。

注：如果选择“更改为从右至左的版面”选项，则“按行设置网格”和“按列设置网格”选项将分别更改为“按行从右至左设置网格”和“按列从右至左设置网格”。

3 指定画板间的间距。此设置同时应用于水平间距和垂直间距。

4 无论何时画板位置发生更改，均可选择“移动带画板的图稿”选项来移动图稿。

此外，画板中创建的画板被视为裁剪区域，会沿着包含画板移动。

自定画板名称

在画板编辑模式下，现在可以为每个画板指定自定名称。

若要为画板指定自定名称，请执行下列操作：

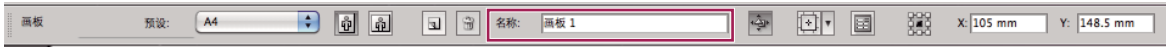
1 选择“画板工具”编辑画板。

2 选择画板，然后在“画板控制板”的“名称”框中指定画板名称。

或者，您可以在“画板选项”对话框的“名称”字段中输入自定义的名称。若要打开该对话框，请单击“画板”面板菜单（弹出式菜单）中的“画板选项”。单击“确定”以提交所选画板的新名称。

新画板名称将出现在画板的左上角。自定义的名称也将显示在“画板导航”字段和文档状态区域旁边的下拉菜单中。

如果您为画板指定了自定义的名称，在将画板特定文件保存为所有格式时，这些名称将作为后缀添加到文件名中。



在控制面板中为画板输入自定义名称。

注：若要返回到默认名称，从控制面板的“名称”字段中清除画板名称。

9 点参照

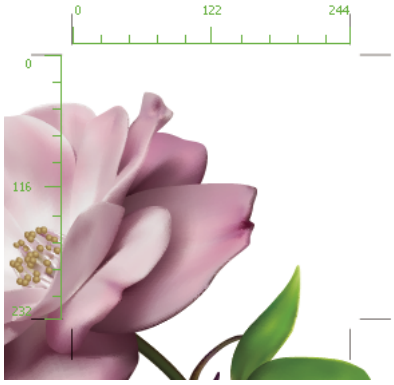
若要为画板设置参考点，请使用“画板选项”对话框或控制面板中的“画板”选项。

使用此选项，您可以在更改画板大小时，固定画板的一角或中心。

显示画板标尺、中心标记、十字线或安全区域

可以选择在画板周围显示中心标记、十字线、视频安全标记和标尺。在处理要导出到视频的图稿时，标尺是非常有用的。标尺上的数字反映了特定于设备的像素，而无论在首选项中指定了什么度量单位。Illustrator 的默认视频标尺像素长宽比 (VPAR) 是 1.0 （对于方形像素）；根据“画板选项”对话框或“新建文档”对话框中选择的预设，该值会有所不同。

如果使用的是非方形像素，标尺可用于简化特定于设备的像素计算工作。例如，如果指定 100 x100 Illustrator 点的画板，并且在导出文件以用于 NTSC DV 宽银幕之前希望了解与设备相关的像素的确切大小，则可以在 Illustrator 中设置视频标尺以使用视频标尺像素长宽比 1.2 （对于宽像素），标尺将反映出这一变化并将画板显示为 83 x100 设备像素 (100/1.2 = 83.333)。



具有标尺的画板

显示中心标记、十字线或视频安全区域

圆心标记、十字细网和视频安全区是一些视频属性，帮助您使用 Creative Suite 产品制作视频。显示这些属性的步骤：

1 双击“工具”面板中的“画板”工具 ，或者，在“画板”工具已处于现用状态时，单击“控制”面板中的“面板选项”图标 。

2 在“显示”部分中，选择要在画板中显示的选项。

注：还可以通过单击“控制”面板中的“显示中心标记”图标 来设置或删除中心点。

查看图稿

指定文档设置选项

可以随时更改文档的默认设置选项，如度量单位、透明度网格显示、背景颜色和文字设置 （例如，语言、引号样式、上标和下标大小、出血以及可导出性）。单击“编辑画板”按钮可关闭此对话框并激活画板工具。

1 选择“文件”>“文档设置”或单击“控制”面板中的“文档设置”按钮。（当未选择任何内容时，此按钮可用。）

2 根据需要指定选项。

3 如需要编辑画板 （例如，要将纵向更改为横向），请单击“编辑画板”以输入画板编辑模式。

如果计划在彩纸上打印文档，则“模拟彩纸”选项很有用。例如，如果您在黄色背景上绘制蓝色对象，此对象会显示为绿色。透明网格未显示时仅执行模拟。

更多帮助主题

第 32 页的“编辑画板”

第 39 页的“更改度量单位”

第 166 页的 “ 在图稿中查看透明度 ”

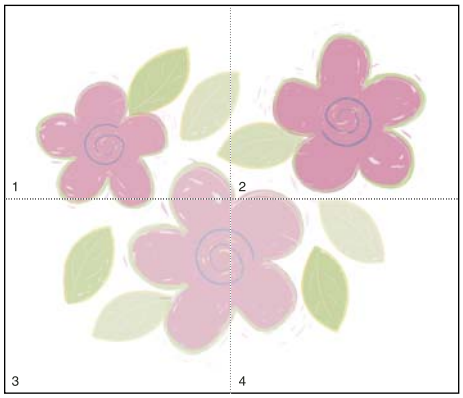
第 293 页的 “ 指定弯引号或直引号 ”

第 293 页的 “ 创建上标或下标 ”

关于打印拼贴

默认情况下， Illustrator 将每个画板打印在一张纸上。然而，如果图稿超过打印机上的可用页面大小，那么您可以将其打印在多个纸张上。

分割画板以适合打印机的可用页面大小的过程称为拼贴。可以选择 “ 打印 ” 对话框的 “ 常规 ” 部分中的拼贴选项。要查看画板上的打印拼贴边界，请选取 “ 视图 ”>“ 显示打印拼贴 ”。



分为多个页面拼贴的画板

当您将画板分为多个拼贴时，会从左至右并且从顶部到底部对页面进行编号，从第 1 页开始。这些页码将显示在屏幕上，仅供您参考；它们不会打印出来。使用页码您可以打印文件中的所有页面或者指定特定页面进行打印。

更多帮助主题

第 373 页的 “ 更改页面大小和方向 ”

第 373 页的 “ 在多个页面上拼贴图稿 ”

放大或缩小

有多种方式可以放大或缩小图稿。

- 选择缩放工具 。指针会变为一个中心带有加号的放大镜。单击要放大的区域的中心，或者按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击要缩小的区域的中心。每单击一次，视图便放大或缩小到上一个预设百分比。
- 选择缩放工具并在要放大的区域周围拖移虚线方框 （称为选框）。要在图稿周围移动选框，请按住空格键，并继续拖移以将选框移动到新位置。
- 选取 “ 视图 ”>“ 放大 ” 或 “ 视图 ”>“ 缩小 ”。每单击一次，视图便放大或缩小到下一个预设百分比。
- 在主窗口左下角或 “ 导航器 ” 面板中设置缩放级别。
- 要以 100% 比例显示文件，请选择 “ 视图 ”>“ 实际大小 ”，或者双击缩放工具。
- 要使用所需画板填充窗口，请选择 “ 视图 ”>“ 画板适合窗口大小 ”，或双击 “ 抓手 ” 工具。
- 要查看窗口中的所有内容，请选择 “ 视图 ”>“ 全部适合窗口大小 ”。

更多帮助主题

第 23 页的 “ 移动和缩放工具库 ”

第 425 页的 “ 用于查看图稿的键盘快捷键 ”

更改查看区域

您可以通过执行下列任一操作来将不同的画板区域置于视图中：

- 选择 “ 视图 ”>“ 实际大小 ” 以实际大小查看所有画板。
- 选择 “ 视图 ”>“ 全部适合窗口大小 ” 以缩小，以便所有画板均可在屏幕上显示。
- 选择 “ 视图 ”>“ 画板适合窗口大小 ” 以放大现用画板。
- 在 “ 导航器 ” 面板中，单击要在插图窗口中查看的缩览图显示的区域。或者，将代理视图区域（彩框）拖移到缩览图显示的不同区域。
- 选择 “ 抓手 ” 工具 ，并向所需的图稿移动方向拖动。

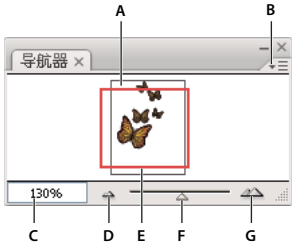
更多帮助主题

第 23 页的 “ 移动和缩放工具库 ”

第 425 页的 “ 用于查看图稿的键盘快捷键 ”

导航器面板概述

利用缩览图显示，您可以使用 “ 导航器 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 导航器 ”）快速更改图稿的视图。 “ 导航器 ” 中的彩色框 （称为代理查看区域）与插图窗口中当前可查看的区域相对应。



导航器面板

A. 图稿的缩览图显示 **B.** 面板菜单按钮 **C.** 缩放框 **D.** 缩小按钮 **E.** 代理预览区域 **F.** 缩放滑块 **G.** 放大按钮

可以使用以下方式自定 “ 导航器 ” 面板：

- 要在 “ 导航器 ” 面板中的画板边界以外显示图稿，请单击面板菜单中的 “ 仅查看画板内容 ” 将其取消选择。
- 要更改代理查看区域的颜色，请从面板菜单中选择“面板选项”。从“颜色”菜单中选择一种预设颜色，或者双击颜色框以选择一种自定颜色。
- 要在 “ 导航器 ” 面板中将文档中的虚线显示为实线，请从面板菜单中选择 “ 面板选项 ”，然后选择 “ 将虚线绘制为实线 ”。

更多帮助主题

第 9 页的 “ 管理窗口和面板 ”

按轮廓查看图稿

默认情况下，Adobe Illustrator 设置预览，以便所有图稿以彩色预览。然而，您可以选取显示图稿以便只有其轮廓（或路径）可见。处理复杂图稿时，在没有上色属性的情况下查看图稿会减少用于重绘屏幕的时间。

在“轮廓”模式中，链接的文件默认显示为内部带 X 的轮廓框。要查看链接的文件的内容，请选择“文件”>“文档设置”并选择“以轮廓模式显示图像”。

- 要将所有图稿作为轮廓查看，请选取“视图”>“轮廓”。选取“视图”>“预览”以返回预览彩色图稿。
- 要按轮廓查看图层中的所有图稿，请按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并单击“图层”面板中该图层的眼睛图标。再次按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 单击以返回预览彩色图稿。启用“轮廓”视图时眼睛图标中央为空心的 ，启用“预览”视图时中央为实心的 。
- 要按轮廓查看未选择的图层中的所有项，请按住 Alt + Ctrl (Windows) 或 Option + Command (Mac OS) 并单击所选图层的眼睛图标。或者，从“图层”面板菜单中选择“轮廓化其他图层”。

可通过从“图层”面板菜单中选择“预览所有图层”，将“图层”面板中的所有项恢复为预览模式。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

使用多个窗口和视图

您可以同时打开单个文档的多个窗口。每个窗口可能具有不同的视图设置。例如，可以设置一个高度放大的窗口以对某些对象进行特写，并创建另一个稍小的窗口以在页面上布置这些对象。

(Windows) 可以根据需要，使用“窗口”菜单中的选项来排列多个打开的窗口。“层叠”以堆叠的方式显示窗口，从屏幕左上方向下排列到右下方；“平铺”以边对边的方式显示窗口；“排列图标”在程序窗口内组织最小化的窗口。

创建多个窗口的替代方法是创建多个视图。您可以为每个文档创建和存储多达 25 个视图。

多个窗口和多个视图在以下方面是不同的：

- 可以在文档中存储多个视图，但不会存储多个窗口。
- 可以同时查看多个窗口。
- 仅当打开多个窗口以在其中显示视图时，才能同时显示多个视图。更改视图时将改变当前窗口，但不会打开新的窗口。

创建新窗口

❖ 选择“窗口”>“新建窗口”。

创建新视图

❖ 根据需要对视图进行设置，然后选择“视图”>“新建视图”，输入新视图的名称，然后单击“确定”。

重命名或删除视图

❖ 选择“视图”>“编辑视图”。

在视图之间切换

❖ 从“视图”菜单底部选择一个视图名称。

在最终输出媒体中预览图稿

Illustrator 提供以下方法来预览在 Web 或移动设备上打印或查看时图稿各个方面的显示效果：

叠印预览模式 （“视图”>“叠印预览”） 提供“油墨预览”，它模拟混合、透明和叠印在分色输出中的显示效果。

分色预览模式 （“窗口”>“分色预览”） 提供分色打印效果的预览。

像素预览模式 （“视图”>“像素预览”） 模拟栅格化图稿并在 Web 浏览器中查看时图稿的显示效果。

拼合器预览面板 （“窗口”>“拼合器预览”） 存储或打印时，突出显示符合某些拼合条件的图稿区域。

电子校样 模拟了您的文档颜色在特定类型的显示器或输出设备中会如何显示。

消除锯齿 使矢量对象具有更平滑的屏幕外观，以使您能够更好地了解矢量图稿在 PostScript® 打印机上打印时的效果。消除锯齿非常有用，因为屏幕分辨率相对有限，而矢量图稿通常都是在高分辨率下打印的。要打开消除锯齿，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，选择“消除锯齿图稿”，然后单击“确定”。

Device Central （**文件 > Device Central**） 用于预览文档在特定移动电话或设备上的显示效果。

更多帮助主题

第 391 页的“关于叠印”

第 346 页的“关于像素预览模式”

第 347 页的“将 Adobe Device Central 与 Illustrator 配合使用”

第 388 页的“预览将拼合的作品区域”

标尺、网格、参考线和裁剪标记

使用标尺

标尺可帮助您准确定位和度量插图窗口或画板中的对象。在每个标尺上显示 0 的位置称为标尺原点。

Illustrator CS5 中的标尺类似于其他 Creative Suite 应用程序 （如 InDesign 和 Photoshop）。 Illustrator 分别为文档和画板提供了单独的标尺。您可以在一个点上只选择这些标尺中的其中一个。

注：在本说明文档中，“窗口标尺”称为“全局标尺”。

全局标尺显示在插图窗口的顶部和左侧。默认标尺原点位于插图窗口的左上角。

画板标尺显示在现用画板的顶部和左侧。默认画板标尺原点位于画板的左上角。

画板标尺与全局标尺的区别在于，如果选择画板标尺，原点将根据活动的画板而变化。此外，不同的画板标尺可以有不同的原点。现在，如果更改画板标尺的原点，填充于画板对象上的图案将不受影响。

全局标尺的默认原点位于第一个画板的左上角，图稿标尺的默认原点位于各个画板的左上角。

- 要显示或隐藏标尺，请选取“视图”>“标尺”>“显示标尺”或“视图”>“标尺”>“隐藏标尺”。
- 若要在画板标尺和全局标尺之间切换，请单击“视图”>“标尺”>“更改为全局标尺”或“视图”>“标尺”>“更改为画板标尺”。默认情况下显示画板标尺，因此“标尺”子菜单中默认为显示“更改为全局标尺”选项。
- 要显示或隐藏视频标尺，请选取“视图”>“标尺”>“显示视频标尺”或“视图”>“标尺”>“隐藏视频标尺”。
- 要更改标尺原点，请将指针移到左上角 （标尺在此处相交），然后将指针拖到所需的新标尺原点处。

  当您进行拖动时，窗口和标尺中的十字线会指示不断变化的全局标尺原点。

  注：更改全局标尺原点会影响图案拼贴。

- 要恢复默认标尺原点，请双击左上角 （标尺在此处相交）。

坐标系现在已切换为第四象限，之前为第一象限。在 Illustrator CS5 中，如果您向下移动， y 轴的值将增加，如果向右移动，x 轴的值将增加。

为了兼容旧版本的 Illustrator，全局标尺会保留旧文档中设置的位置。尽管原点未移动到左上角，但坐标系仍将更改为第四象限。

坐标系和标尺原点的更改不适用于脚本，因此，您无法保留旧脚本。不过，当您使用脚本变换对象时， Y 坐标值就会与您在 Illustrator 用户界面中设置的值不同。例如，如果您应用了一个 Y= +10 点的移动操作，然后使用脚本模拟相同的移动，应用 Y = -10 点的变换。

更改度量单位

Illustrator 中默认的度量单位是点 （一个点等于 0.3528 毫米）。您可以更改 Illustrator 用于常规度量、描边和文字的单位。在框中输入值时您可以忽略默认的单位。

- 要更改默认的度量单位，请选择“编辑”>“首选项”>“单位”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“单位”(Mac OS)，然后选择 “ 常规 ”、 “ 描边 ” 和 “ 文字 ” 选项的单位。如果在 “ 文字 ” 首选项中选择了 “ 显示亚洲文字选项 ”，您还可以选择特别适合亚洲文字的单位。

注：“ 常规 ” 度量选项会影响标尺度量点之间的距离、移动和变换对象、设置网格和参考线间距以及创建形状。

- 要只设置当前文档的常规度量单位，请选择 “ 文件 ”>“ 文档设置 ”，从 “ 单位 ” 菜单选择要使用的度量单位，并单击 “ 确定 ”。
- 要在框中输入值时更改度量单位，请在值后面跟随下列任一缩写：inch、 inches、 in （英寸）， millimeters、millimetres、mm （毫米）， Q （1 个 Q 等于 0.25 毫米）， centimeters、centimetres、cm （厘米）， points、p、pt （点）， picas、 pc （派卡）， pixel、 pixels 和 px （像素）。



混合派卡和点时，您可以输入如 XpY 的值，其中 X 和 Y 是派卡和点的数量 （例如 12p6 为 12 派卡、 6 点）。

使用网格

网格显示在插图窗口中的图稿后面，它是打印不出来的。

- 要使用网格，请选取 “ 视图 ”>“ 显示网格 ”。
- 要隐藏网格，请选取 “ 视图 ”>“ 隐藏网格 ”。
- 要将对象对齐到网格线，请选取 “ 视图 ”>“ 对齐网格 ”，选择要移动的对象，并拖移到所需位置。

当对象的边界在网格线的 2 个像素之内，它会对齐到点。

注：当选中 “ 视图 ”>“ 像素预览 ” 选项时， “ 对齐网格 ” 会变为 “ 对齐像素 ”。

- 要指定网格线间距、网格样式（线或点）、网格颜色，或指定网格是出现在图稿前面还是后面，请选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 参考线与网格 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 参考线与网格 ”(Mac OS)。

使用参考线

参考线可以帮助您对齐文本和图形对象。您可以创建标尺参考线 （垂直或水平的直线）和参考线对象 （转换为参考线的矢量对象）。和网格一样，参考线也打印不出来。

您可以在两种参考线样式 （点和线）之间进行选择，并且可以使用预定义的参考线颜色或使用拾色器选择的颜色来更改参考线的颜色。默认情况下，不会锁定参考线，因此，您可以移动、修改、删除或恢复它们，但您可以选择将它们锁定。

- 要显示或隐藏参考线，请选取 “ 视图 ”>“ 参考线 ”>“ 显示参考线 ” 或 “ 视图 ”>“ 参考线 ”>“ 隐藏参考线 ”。

- 要更改参考线设置，请选取“编辑”>“首选项”>“参考线与网格”(Windows) 或者“Illustrator”>“首选项”>“参考线与网格”(Mac OS)。
- 要锁定参考线，请选择“视图”>“参考线”>“锁定参考线”。

创建参考线

1 如果未显示标尺，请选取“视图”>“显示标尺”。

2 将指针放在左边标尺上以建立垂直参考线，或者放在顶部标尺上以建立水平参考线。

3 将参考线拖移到适当位置上。

您还可以通过选择矢量对象并选取“视图”>“参考线”>“建立参考线”将矢量对象转换为参考线。


要想更轻松地使用多条参考线，请将它们移入一个单独的图层。

4 如果您希望将参考线限制在画板上，而非整个画布，请选择“画板工具”，然后将参考线拖到画板上。

移动、删除或释放参考线

1 如果参考线已锁定，请选择“视图”>“参考线”>“锁定参考线”。

2 请执行下列任一操作：

- 通过拖移或复制移动参考线。
- 要删除参考线，请按 Backspace (Windows) 或 Delete (Mac OS)，或者选择“编辑”>“剪切”或“编辑”>“清除”。
- 通过选取“视图”>“参考线”>“清除参考线”立刻删除所有参考线。
- 通过选择参考线并选取“视图”>“参考线”>“释放参考线”来释放参考线，将其恢复为常规的图形对象。

将对象对齐到锚点和参考线

1 选择“视图”>“对齐点”。

2 选择要移动的对象，将指针精确放置到要与锚点和参考线对齐的点上。

重要说明：对齐点时，根据指针的位置进行对齐，而不是根据被拖移对象的边缘。

3 将对象拖移到所需位置。

当指针在锚点或参考线 2 个像素之内时，它会对齐点。对齐时，指针从实心箭头变为空心箭头。

智能参考线

“智能参考线”是创建或操作对象或画板时显示的临时对齐参考线。通过对齐和显示 X、Y 位置和偏移值，这些参考线可帮助您参照其他对象和 / 或画板来对齐、编辑和变换对象或画板。您可以通过设置“智能参考线”首选项来指定显示的智能参考线和反馈的类型（例如，度量标签、对象突出显示或标签）。

要观看有关使用智能参考线的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_cn。

使用智能参考线

默认情况下，智能参考线是打开的。

1 选择“视图”>“智能参考线”以打开或关闭智能参考线。

2 可以采用下列方式使用“智能参考线”：

- 使用钢笔或形状工具创建对象时，使用“智能参考线”相对于现有对象来放置新对象的锚点。或者，创建新画板时，使用“智能参考线”相对于其他画板或对象来放置该画板。
- 使用钢笔或形状工具创建对象时，或在变换对象时，使用智能参考线的结构参考线可将锚点放置于特定的预设角度，如 45 度或 90 度。在“智能参考线”首选项中设置这些角度。
- 移动对象或画板时，使用“智能参考线”可将选定的对象或画板与其他对象或画板对齐。“对齐”操作是基于对象和画板的几何形状来进行的。当对象接近其他对象的边缘或中心点时会显示参考线。

注: 按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 可使用 Illustrator CS3 的对齐方法，即使用一个对象或画板的中心点或边缘。

- 变换对象时，“智能参考线”会自动显示以帮助变换。

您可以通过设置“智能参考线”首选项来更改“智能参考线”显示的时间和方式。

注：“对齐网格”或“像素预览”选项打开时，您无法使用“智能参考线”（即使已选择菜单命令）。

智能参考线首选项

选择“编辑”>“首选项”>“智能参考线”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“智能参考线”(Mac OS) 以设置下列首选项：

颜色 指定参考线的颜色。

对齐参考线 显示沿着几何对象、画板和出血的中心和边缘生成的参考线。当您移动对象以及执行绘制基本形状、使用钢笔工具以及变换对象等操作时，会生成这些参考线。

锚点 / 路径标签 在路径相交或路径居中对齐锚点时显示信息。

度量标签 当您将光标置于某个锚点上时，为许多工具（如绘图工具和文本工具）显示有关光标当前位置的信息。创建、选择、移动或变换对象时，它显示相对于对象原始位置的 x 轴和 y 轴偏移量。如果在使用绘图工具时按 Shift 键，将显示起始位置。

对象突出显示 在对象周围拖移时突出显示指针下的对象。突出显示颜色与对象的图层颜色匹配。

变换工具 在比例缩放、旋转和倾斜对象时显示信息。

结构参考线 在绘制新对象时显示参考线。指定从附近对象的锚点绘制参考线的角度。您最多可以设置六个角度。在选中的“角度”框中键入一个角度，从“角度”弹出菜单中选择一组角度，或者从弹出菜单中选择一组角度并更改框中的一个值以自定一组角度。预览反映了您的设置。

对齐容差 从另一对象指定指针必须具有的点数，以让“智能参考线”生效。

指定用于裁切或对齐的裁剪标记

除了指定不同画板以裁剪用于输出的图稿外，还可以在图稿中创建和使用多组裁剪标记。裁剪标记指示了所需的打印纸张剪切位置。需要围绕页面上的几个对象创建标记时（例如，打印一张名片），裁剪标记是非常有用的。在对齐已导出到其他应用程序的 Illustrator 图稿方面，它们也非常有用。

裁剪标记在以下方面有别于画板：

- 画板指定图稿的可打印边界；而裁剪标记根本不会影响打印区域。
- 每次只能激活一个画板，但可以创建并显示多个裁剪标记。
- 画板由可见但不能打印的标记指示；而裁剪标记则用套版黑色打印出来（以便打印到每张分色版，这与印刷标记类似）。

注：裁剪标记不会取代使用“打印”对话框中的“标记和出血”选项创建的裁切标记。

围绕对象创建裁剪标记

在 Illustrator CS5 中，可以创建可编辑的修边 / 裁切标记，或创建具有实时效果的裁切标记。

若要使用裁切标记，请执行下列操作：

1 选择对象。

2 要创建可编辑的裁切标记或裁剪标记，请选择“对象”>“创建裁切标记”。

3 要创建实时效果的裁剪标记，请选择“效果”>“裁剪标记”。

删除裁剪标记

若要删除可编辑的裁切标记，请选择该裁切标记，然后按 Delete 键。

若要删除裁切标记效果，请选择外观面板中的“裁切标记”，然后单击“删除所选项目”图标 。

使用日式裁剪标记

日式裁剪标记使用双实线，它以可视方式将默认出血值定义为 8.5 磅 （3 毫米）。

1 请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。

2 选择“使用日式裁剪标记”，然后单击“确定”。

测量对象之间的距离

度量工具计算任意两点之间的距离并在“信息”面板中显示结果。

1 选择“度量”工具 。（在“工具”面板中按住“吸管”工具即可看到它。）

2 执行下列操作之一：

- 单击两点以度量它们之间的距离。
- 单击第一点并拖移到第二点。按住 Shift 键拖移以将工具限制为 45° 的倍数。

“信息”面板将显示到 x 和 y 轴的水平和垂直距离、绝对水平和垂直距离、总距离以及测量的角度。

信息面板概述

可以使用“信息”面板 （“窗口”>“信息”），在指针下面的区域和所选对象上获得信息。

- 选定对象并且选择工具处于现用状态时，“信息”面板将显示对象的 x 和 y 坐标以及宽度 (W) 和高度 (H)。“常规首选项”中的“使用预览边界”选项会影响宽度和高度的值。选中“使用预览边界”时， Illustrator 会在对象的尺寸中包含描边宽度（和其他属性，如投影）。取消选择“使用预览边界”后， Illustrator 只度量由对象的矢量路径定义的尺寸。
- 如果使用钢笔工具或渐变工具或者移动所选对象，在进行拖移的同时，“信息”面板将显示 x 坐标 (W)、y 坐标 (H)、距离 (D) 以及角度 的变化。
- 使用缩放工具时，在松开鼠标按键后，“信息”面板将显示放大因数以及 x 和 y 坐标。
- 使用比例缩放工具时，完成比例缩放后，“信息”面板将显示宽度 (W) 和高度 (H) 的变化百分比以及新的宽度 (W) 和高度 (H)。使用旋转或镜像工具时，“信息”面板将显示对象中心的坐标和旋转角度 或镜像角度 。
- 使用倾斜工具时，“信息”面板将显示对象中心的坐标、倾斜轴的角度 和倾斜量 。
- 使用画笔工具时，“信息”面板将显示 x 和 y 坐标以及当前画笔的名称。
- 从面板菜单中选择“显示选项”或单击面板选项卡上的双箭头时，可以显示所选对象的填充和描边颜色的值，以及应用于所选对象的任何图案、渐变或色调的名称。

  注：如果选择多个对象，“信息”面板仅显示所有选定对象的相同信息。

设置首选项

关于首选项

首选项是关于您希望 Illustrator 如何工作的选项，包括显示、工具、标尺单位和导出信息。您的首选项存储在名为“AIPrefs”(Windows) 或“Adobe Illustrator Prefs”(Mac OS) 的文件中，每次您启动 Illustrator 时它也随之启动。

打开首选项对话框

1 执行下列操作之一：

- (Windows) 选择“编辑”>“首选项”>“[首选项组名称]”。
- (Mac OS) 选择“Illustrator”>“首选项”>“[首选项组名称]”。
- 没有选中任何东西时，请单击控制面板上的“首选项”按钮。

2 如果要在不同的首选项组之间切换，请执行下列操作之一：

- 在“首选项”对话框左上方菜单中，选择一个选项。
- 单击“下一项”以显示下一选项，或者单击“上一项”以显示上一选项。

将所有首选项都重置为默认设置

如果此应用程序出现问题，那么重置首选项会很有帮助。

❖ 执行下列操作之一：

- 启动 Illustrator 时按住 Alt+Control+Shift (Windows) 或 Option+Command+Shift (Mac OS)。当前设置已删除。
- 删除或重命名 AIPrefs 文件 (Windows) 或 Adobe Illustrator Prefs 文件 (Mac OS)。下次启动 Illustrator 时，将会创建新的首选项文件。

  注：可以安全地删除整个 Adobe Illustrator CS5 Settings 文件夹。该文件夹包含可以重新生成的各种首选项。

设置 Illustrator 首选项

Illustrator 首选项文件管理着 Illustrator 中的命令和面板设置。打开 Illustrator 时，面板和命令的位置存储在 Illustrator 首选项文件中。如果您要恢复 Illustrator 的默认设置或更改当前设置，请删除 Illustrator 首选项。重新启动 Illustrator 并保存某个文件时， Illustrator 会自动创建一个首选项文件。

根据您所使用的操作系统， Illustrator 首选项文件位于以下位置：

注：根据您所安装的语言版本，文件夹名称可能会有所不同。

Mac OS X

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

Windows XP

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

Windows Vista 或 Windows 7

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

注: 在 Windows XP 中，默认情况下，“应用程序数据”文件夹是隐藏的。在 Windows Vista 和 Windows 7 中，AppData 文件夹同样也是隐藏的。要使该文件夹可见，请打开控制面板中的“文件夹选项”，并单击“查看”选项卡。在“高级设置”窗格中，选择“显示隐藏的文件和文件夹”或“显示隐藏的文件、文件夹或驱动器”选项。

如果您找不到首选项文件，请使用操作系统的“查找”命令搜索 AIPref（对于 Windows）或 Adobe Illustrator Pref（对于 Mac OS）。

关于增效工具模块

增效工具模块是为 Adobe Illustrator 增加功能的软件程序。增效工具为程序提供了许多特殊效果，并且自动安装在 Illustrator 文件夹的 Plug-ins 文件夹中。

您可以安装专为与 Photoshop 或 Illustrator 一起使用而设计的任何商业增效工具。要安装 Adobe Systems 增效工具模块，请使用安装程序（如果已提供）。否则，请将模块副本拖到 Illustrator 文件夹的 Plug-ins 文件夹中。接下来，重新启动 Illustrator 以使增效工具生效。要安装第三方增效工具模块，请按照随增效工具模块提供的安装说明进行操作。

注：Adobe Illustrator 程序具有开放的结构，因此，Adobe 外部的开发人员可以创建通过 Adobe Illustrator 使用的功能。如果您对创建与 Adobe Illustrator 兼容的增效工具模块感兴趣，请参考 Adobe Systems 美国网站，网址为：www.adobe.com

恢复、还原以及自动化

还原和重做更改

可以使用“还原”和“重做”命令来还原或重做操作，以便在工作时更正出现的错误。您可以在选择“存储”命令后还原或重做操作（但如果已关闭文件，然后将其重新打开，则无法执行此操作）。

❖ 选择“编辑”>“还原”或“编辑”>“重做”。

可通过重复选择“还原”命令来还原不限数量的操作（具体取决于内存）。如果操作无法还原，则会灰显“还原”命令。

恢复到上次存储的版本

您可以将文件恢复到上次存储的版本（但如果已关闭文件，然后将其重新打开，则无法执行此操作），但无法还原此动作。

❖ 选择“文件”>“恢复”。

任务自动化

图形设计领域的典型特征是创意，但是插图的某些实际工作可能是重复任务。事实上，您可能已经意识到，您花在置入和替换图像、更正错误、准备用于印刷和 Web 显示的文件上的时间，常常会挤掉您能够用于进行创意工作的时间。

Illustrator 提供了多种方法来对您必须进行的重复任务进行自动化，留出更多的时间让您专注于工作的创意环节。

动作是指使用 Illustrator 应用程序 – 菜单命令、工具选项、对象选择等等时记录下来的一系列任务。进行一种动作时，Illustrator 执行所有已记录的任务。

Illustrator 提供预记录的动作以帮助您执行通用的任务。安装 Illustrator 应用程序时，这些动作将安装为“动作”面板中的默认动作集。

脚本是告诉您的计算机执行一系列操作的一系列命令。这些操作可能只涉及 Illustrator，也可能涉及其他应用程序，如文字处理、电子表格和数据库管理程序。 Illustrator 提供了默认的脚本以帮助您执行常见任务。可通过选择“文件”>“脚本”来访问这些脚本。

数据驱动图形 提高了设计人员和开发人员在大批量发布环境中协同工作的效率。

第 3 章 : 绘图

绘图基础知识

可使用 Adobe Illustrator、Adobe® InDesign® 和 Adobe® Photoshop® 通用的一组绘制工具和技术来绘制和修改路径。使用这些应用程序绘制路径，并在各个程序之间自由复制和粘贴这些路径。也可以创建在 Adobe Illustrator 和 Adobe® Flash® Professional 中使用的符号。

关于矢量图形

矢量图形 （有时称作矢量形状或矢量对象）是由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成的。矢量根据图像的几何特征对图像进行描述。

您可以任意移动或修改矢量图形，而不会丢失细节或影响清晰度，因为矢量图形是与分辨率无关的，即当调整矢量图形的大小、将矢量图形打印到 PostScript 打印机、在 PDF 文件中保存矢量图形或将矢量图形导入到基于矢量的图形应用程序中时，矢量图形都将保持清晰的边缘。因此，对于将在各种输出媒体中按照不同大小使用的图稿 （如徽标），矢量图形是最佳选择。

使用 Adobe Creative Suite 中的绘图和形状工具创建的矢量对象是矢量图形的示例。可以使用复制和粘贴命令在 Creative Suite 组件之间复制矢量图形。

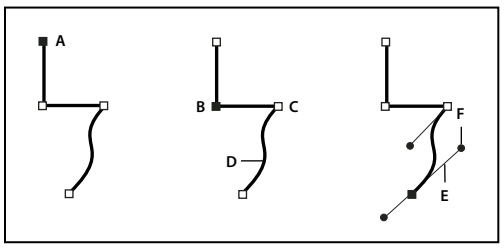
更多帮助主题

第 247 页的 “ 关于位图图像 ”

关于路径

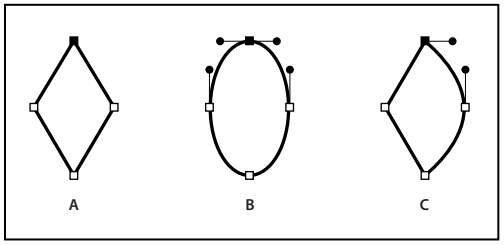
在绘图时，可以创建称作路径的线条。路径由一个或多个直线或曲线线段组成。每个线段的起点和终点由锚点 （类似于固定导线的销钉）标记。路径可以是闭合的 （例如，圆圈）；也可以是开放的并具有不同的端点 （例如，波浪线）。

通过拖动路径的锚点、方向点 （位于在锚点处出现的方向线 的末尾）或路径段本身，可以改变路径的形状。



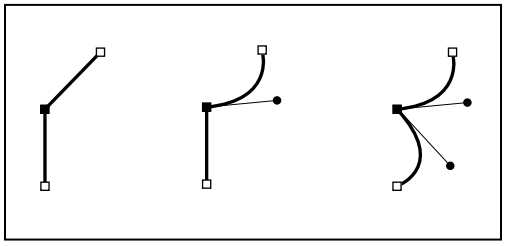
路径组件
A. 选中的 （实心）端点 **B.** 选中的锚点 **C.** 未选中的锚点 **D.** 曲线路径段 **E.** 方向线 **F.** 方向点

路径可以具有两类锚点：角点和平滑点。在角点，路径突然改变方向。在平滑点，路径段连接为连续曲线。您可以使用角点和平滑点的任意组合绘制路径。如果您绘制的点类型有误，可随时更改。



路径上的点
A. 四个角点 **B.** 四个平滑点 **C.** 角点和平滑点的组合

角点可以连接任何两条直线段或曲线段，而平滑点始终连接两条曲线段。



角点可以同时连接直线段和曲线段。

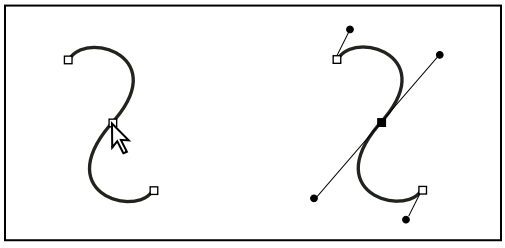
注：不要将角点和平滑点与直线段和曲线段混淆。

路径的轮廓称为描边。应用于开放或闭合路径的内部区域的颜色或渐变称作填充。描边可以具有宽度 （粗细）、颜色和虚线样式 （Illustrator 和 InDesign）或固定格式的线条样式 (InDesign)。创建路径或形状后，可以更改其描边和填充的特性。

在 InDesign 中，每条路径还显示一个中心点，它标记形状的中心，但并不是实际路径的一部分。可以使用此点绘制路径、将路径与其它元素对齐或选择路径上的所有锚点。中心点始终是可见的；无法将它隐藏或删除。

关于方向线和方向点

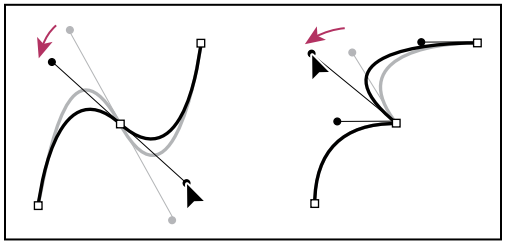
当选择连接曲线段的锚点 （或选择线段本身）时，连接线段的锚点会显示由方向线 （终止于方向点）构成的方向手柄。方向线的角度和长度决定曲线段的形状和大小。移动方向点将改变曲线形状。方向线不会出现在最终的输出中。



选择一个锚点后 （左图），方向线将出现在由该锚点连接的任何曲线段上 （右图）。

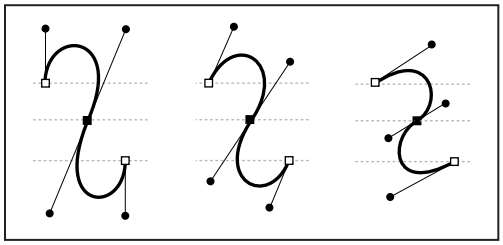
平滑点始终有两条方向线，这两条方向线作为一个直线单元一起移动。当在平滑点上移动方向线时，将同时调整该点两侧的曲线段，以保持该锚点处的连续曲线。

相比之下，角点可以有两条、一条或者没有方向线，具体取决于它分别连接两条、一条还是没有连接曲线段。角点方向线通过使用不同角度来保持拐角。当移动角点上的方向线时，只调整与该方向线位于角点同侧的曲线。



调整平滑点上的方向线（左图）和角点上的方向线（右图）

方向线始终与锚点处的曲线相切（与半径垂直）。每条方向线的角度决定曲线的斜度，每条方向线的长度决定曲线的高度或深度。



移动方向线并调整方向线的大小将更改曲线的斜度。

注：在 Illustrator 中，通过选择“视图”>“显示边缘”或“视图”>“隐藏边缘”，可以显示或隐藏锚点、方向线和方向点。

指定方向线和方向点的外观

当使用锚点和路径时，有时可能需要查看方向线（手柄），而其他时候方向线又可能会妨碍您的工作。可以为多个选定的锚点显示或隐藏方向线。对于单个锚点，总是显示方向线。

可以选择一次性显示或隐藏方向线，也可以设置有关方向线显示的首选项。

有关设置方向线和方向点的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0037_cn。

更多帮助主题

第 184 页的“指定选择首选项”

显示或隐藏选定锚点的方向线

1 使用直接选择工具选择所需锚点。

2 在“控制”面板中，单击“显示多个选定锚点的手柄”或“隐藏多个选定锚点的手柄”。

注：也可以设置一个首选项，以便在选定多个锚点时总是显示或隐藏手柄。

设置方向点和方向线的显示首选项

1 选择“编辑”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Mac OS)。

2 在“锚点和手柄显示”区域中，指定下列任一选项：

手柄 指定手柄终点（方向点）的显示：

- 将方向点显示为一个小的实心圆圈。
- 将方向点显示为一个大的实心圆圈。

- 将方向点显示为一个开口十字线。

选定多个锚点时显示手柄 当使用直接选择工具或编组选择工具选择对象时，在所有选定的锚点上显示方向线。如果未选择此选项，则当仅在路径上选择了一个锚点时，或当选择了方向线的贝塞尔部分但未选定方向线扩展的起始锚点时，将为锚点显示方向线。

指定锚点大小首选项

1 选择“编辑”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Mac OS)。

2 在“锚点和手柄显示”区域中，指定下列任一选项：

锚点 指定锚点的显示：

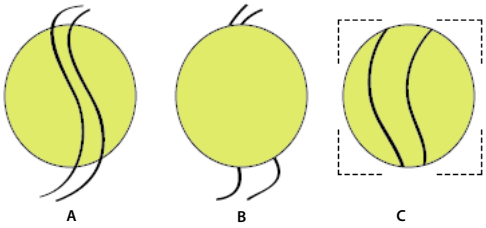
- 将选定和未选定的锚点显示为较小的点。
- 将选定的锚点显示为较大的点，而将未选定的锚点显示为较小的点。
- 将选定和未选定的锚点显示为较大的点。

鼠标移过时突出显示锚点 突出显示位于鼠标光标正下方的锚点。

绘图模式

Illustrator CS5 提供了下列绘图模式：

- 正常绘图
- 背面绘图
- 内部绘图



当对象启用“内部绘图”模式后，将出现一个类似于插图 C 中显示的虚线开放矩形。

正常绘图模式是默认的绘图模式。可以从“颜色选择器”工具下面的“工具”面板中选择绘图模式。



“绘图模式”面板

若要切换绘图模式，在“工具”面板中单击“绘图模式”面板，然后选择绘图模式。还可以使用 Shift+D 快捷键在绘图模式中循环。

注：“粘贴”、“就地粘贴”和“在所有画板上粘贴”选项均遵循绘图模式。但“贴在前面”和“贴在后面”命令将不受绘图模式影响。

要观看使用不同绘图模式的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_cn。

背面绘图模式

背面绘图模式允许您在没有选择画板情况下，在所选图层上的所有画板背面绘图。如果选择了画板，则新对象将直接在所选对象下面绘制。

以下情况遵循背面绘图模式：

- 创建新图层
- 置入符号
- 从“文件”菜单置入文件
- 按住 Alt 拖动以复制对象
- 使用“就地粘贴”和“在所有画板上粘贴”选项

内部绘图模式

内部绘图模式允许您在所选对象的内部绘图。内部绘图模式消除了执行多个任务的需要，例如绘制和转换堆放顺序或绘制、选择和创建剪贴蒙版。

内部绘图模式仅在选择单一对象（路径，混合路径或文本）时启用。

若要使用“内部绘图”模式创建剪切蒙版，请选择要在其中绘制的路径，然后切换到“内部绘图”模式。切换到“内部绘图”模式时所选的路径将剪切后续绘制的路径，直到切换为“正常绘图”模式（Shift+D 或双击）为止。

注：使用“内部绘图”创建的剪切蒙版将保留剪切路径上的外观，这与使用菜单命令“对象”>“剪切蒙版”>“建立”有所不同。

绘制简单线段和形状

使用直线段工具绘制直线段

当您需要一次绘制一条直线段时请使用直线段工具。有关使用直线段工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

1 选择直线段工具 。

2 执行下列操作之一：

- 将指针定位到希望线段开始的地方，然后拖动到希望线段终止的地方。
- 在希望线段开始的地方单击，并指定线的长度和角度。如果您希望以当前填充颜色对线段填色，请选择“线段填色”。然后单击“确定”。

更多帮助主题

第 17 页的“绘图工具库”

第 426 页的“用于绘图的键盘快捷键”

绘制矩形和方形

1 选择矩形工具 或圆角矩形工具 。

2 执行下列操作之一：

- 若要绘制一个矩形，向对角线方向拖动直到矩形达到所需大小。
- 若要绘制方形，在按住 Shift 键的同时向对角线方向拖动直到达到方形所需大小。
- 若要使用值创建方形或矩形，单击希望方形或矩形的左上角所在的位置。指定宽度和高度（和圆角矩形的圆角半径），并单击“确定”。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。有关使用形状工具绘制建筑物的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_cn。

更多帮助主题

第 17 页的“绘图工具库”

第 426 页的“用于绘图的键盘快捷键”

指定圆角矩形的圆角半径

圆角半径决定矩形圆角的圆度。您既可以更改所有新矩形的默认半径，也可以在绘制各个矩形时更改它们的半径。

- 若要更改默认的圆角半径，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，并为圆角半径输入一个新的值。或者，选择“圆角矩形”工具，在文档窗口中单击，然后为圆角半径输入新值。默认半径仅应用于您绘制的新圆角矩形，而不是现有圆角矩形。
- 要在使用“圆角矩形”工具拖动时更改圆角半径，请按向上箭头键或向下箭头键。当圆角达到所需圆度时，松开键。
- 要在使用“圆角矩形”工具拖动时创建方形圆角，请按向左箭头键。
- 要在使用“圆角矩形”工具拖动时创建最圆的圆角，请按向右箭头键。

绘制椭圆

1 选择椭圆工具 。

2 执行下列操作之一：

- 向对角线方向拖动直到椭圆达到所需大小。
- 单击您希望椭圆定界框左上角所在的位置。指定椭圆的宽度和高度，然后单击“确定”。

  注：要创建圆，请在拖动时按住 Shift 键，或者如果您指定尺寸，则在输入宽度值后，可以在“高度”字样上单击，以将该值复制到“高度”框中。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的“绘图工具库”

第 426 页的“用于绘图的键盘快捷键”

绘制多边形

1 选择多边形工具 。

2 执行下列操作之一：

- 拖动直到多边形达到所需大小。拖动弧线中的指针以旋转多边形。按向上箭头键或向下箭头键以向多边形中添加或从中删除边。
- 单击希望多边形中心所在的位置。指定多边形的半径和边的数量，然后单击“确定”。

三角形也是多边形！ 您可以绘制所需的任何多边形。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 426 页的 “ 用于绘图的键盘快捷键 ”

绘制星形

1 选择星形工具 。

2 执行下列操作之一:

- 拖动直到星形达到所需大小。拖动弧线中的指针以旋转星形。按向上箭头键或向下箭头键向星形添加和从中删除点。
- 单击希望星形中心所在的位置。对于 “ 半径 1”，指定从星形中心到星形最内点的距离。对于 “ 半径 2”，指定从星形中心到星形最外点的距离。对于点，指定希望星形具有的点数。然后单击 “ 确定 ”。要增加或减少星星中的点数，您还可以在绘制星星时使用向上和向下箭头。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 426 页的 “ 用于绘图的键盘快捷键 ”

绘制弧线

1 选择弧线工具 。

2 执行下列操作之一:

- 将指针定位到希望弧线开始的地方，然后拖动到希望弧线终止的地方。
- 单击希望弧线开始的地方。在对话框中，单击参考点定位器 上的一个方框以确定从其上绘制弧线的点。然后设置下列任一选项，并单击 “ 确定 ”。

  X 轴长度 指定弧线宽度。

  Y 轴长度 指定弧线高度。

  类型 指定让对象为开放路径还是封闭路径。

  基线轴 指定弧线方向。根据希望沿 “ 水平 (x) 轴 ” 还是 “ 垂直 (y) 轴 ” 绘制弧线基线，来选择 X 轴还是 Y 轴。

  斜率 指定弧线斜率的方向。对凹入 （向内）斜率输入负值。对凸起 （向外）斜率输入正值。斜率为 0 将创建直线。

  弧线填色 以当前填充颜色为弧线填色。

  注：若要在设置选项时查看弧线的动态预览，请在 “ 工具 ” 面板中双击弧线工具。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 426 页的 “ 用于绘图的键盘快捷键 ”

绘制螺旋线

1 选择螺旋线工具 。

2 执行下列操作之一：

- 拖动直到螺旋线达到所需大小。拖动弧线中的指针以旋转螺旋线。
- 单击希望螺旋线开始的地方。在对话框中设置下列任一选项，然后单击“确定”。

  半径 指定从中心到螺旋线最外点的距离。

  衰减 指定螺旋线的每一螺旋相对于上一螺旋应减少的量。

  线段 指定螺旋线具有的线段数。螺旋线的每一完整螺旋由四条线段组成。

  样式 指定螺旋线方向。

有关使用形状工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的“绘图工具库”

第 426 页的“用于绘图的键盘快捷键”

绘制网格

使用网格工具可快速绘制矩形网格和极坐标网格。矩形网格工具使用指定数目的分隔线创建指定大小的矩形网格。极坐标网格工具创建具有指定大小和指定数目的分隔线的同心圆。

更多帮助主题

第 17 页的“绘图工具库”

第 426 页的“用于绘图的键盘快捷键”

绘制矩形网格

1 选择矩形网格工具 。

2 执行下列操作之一：

- 拖动直到网格达到所需大小。
- 单击以设置网格的参考点。在对话框中，单击参考点定位器 上的一个方框以确定绘制网格的起始点。然后设置下列任一选项，并单击“确定”。

  默认大小 指定整个网格的宽度和高度。

  水平分隔线 指定希望在网格顶部和底部之间出现的水平分隔线数量。倾斜值决定水平分隔线倾向网格顶部或底部的程度。

  垂直分隔线 指定希望在网格左侧和右侧之间出现的分隔线数量。“倾斜值”决定垂直分隔线倾向于左侧或右侧的方式。

  使用外部矩形作为框架 以单独矩形对象替换顶部、底部、左侧和右侧线段。

  填色网格 以当前填充颜色填色网格 （否则，填色设置为无）。

绘制圆形 （极坐标）网格

1 选择极坐标网格工具 。

2 执行下列操作之一：

- 拖动直到网格达到所需大小。

- 单击以设置网格的参考点。在对话框中，单击参考点定位器 上的一个方框以确定绘制网格的起始点。然后设置下列任一选项，并单击“ 确定 ”。

  默认大小 指定整个网格的宽度和高度。

  同心圆分隔线 指定希望出现在网格中的圆形同心圆分隔线数量。“ 倾斜 ”值决定同心圆分隔线倾向于网格内侧或外侧的方式。

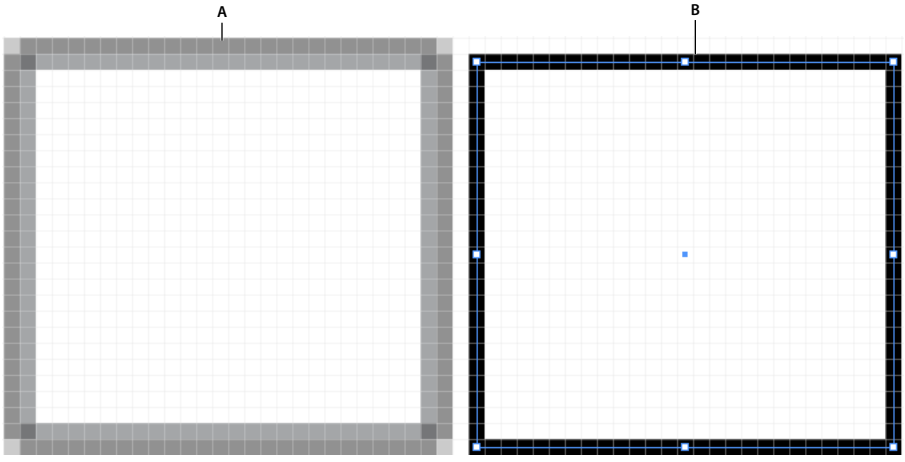
  径向分隔线 指定希望在网格中心和外围之间出现的径向分隔线数量。“ 倾斜 ”值决定径向分隔线倾向于网格逆时针或顺时针的方式。

  从椭圆形创建复合路径 将同心圆转换为独立复合路径并每隔一个圆填色。

  填色网格 以当前填充颜色填色网格 （否则，填色设置为无）。

绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径

像素对齐是对象级别属性，能使对象的水平路径和垂直路径与像素网格对齐。此属性将在修改对象时与对象一起保留。只要将该属性设置为对齐，则对象中的任何水平路径和垂直路径都将与像素网格对齐。



显示像素对齐的对象和非像素对齐的对象插图
A. 对象不是像素对齐的 **B.** 对象是像素对齐的

要观看绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_cn。

使新建对象与像素网格对齐

“ 使新建对象与像素网格对齐 ”选项在“ 新建文档 ”对话框的“ 高级 ”部分中提供。

此选项也在“ 变换 ”面板的面板菜单 （弹出式菜单）中提供。



位于“ 变换 ”面板菜单中的“ 使新建对象与像素网格对齐 ”选项

启用此选项之后，您绘制的任何新对象都将默认为具有像素对齐属性。对于使用 Web 文档配置文件新建的文档，默认情况下，此选项处于启用状态。

只有分辨率为 72 ppi 栅格输出，才会有清晰并对齐的像素对齐笔触。如采用其他分辨率，则很有可能此类笔触会产生消除锯齿结果。

具有像素对齐属性、但没有垂直或水平直线线段的对象，不会修改成对齐像素网格。例如，旋转后的矩形没有垂直或水平的直线线段，因此即使已为其设置像素对齐属性，也不会轻推该矩形以生成清晰并对齐的路径。

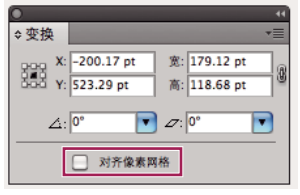
注：文档级别属性和每个对象的像素对齐状态将存储在 .ai 文件中。

有关使符号与像素网格对齐的详细信息，请参阅第 55 页的“ 使符号与像素网格对齐 ”。

使现有对象与像素网格对齐

如果“ 对齐像素网格 ”选项处于选中状态，则每次修改对象时，都会轻推该对象以对齐像素网格。例如，如果移动或变换一个像素对齐对象，则该对象将根据其新坐标重新对齐像素网格。

若要使现有对象与像素网格对齐，选择该对象并在“ 变换 ”面板的底部选中“ 对齐像素网格 ”复选框。



“ 变换 ”面板中的“ 对齐像素网格 ”选项。

选择此选项时，将轻推对象路径的垂直和水平分段。因此，此类分段的外观在所有笔触宽度和位置中，总是显示为清晰对齐的笔触。选择此选项的对象总具有整数值的笔触宽度。

启用“ 使新建对象与像素网格对齐 ”选项时，将未对齐对象引入到文档不会自动对齐像素。若要使此类对象对齐像素，选择该对象后从“ 变换 ”面板中选择“ 对齐像素网格 ”选项。您无法对齐某些对象 （如栅格、栅格特效和文本对象），因为这些对象没有实际路径。

选择对象未对齐像素网格

单击“选择”>“对象”>“没有对齐像素网格”以选择对象。

使符号与像素网格对齐

若要创建像素对齐符号，请选择“符号选项”对话框中的“对齐像素网格”选项。对齐像素网格的符号将在画板的所有位置都保持对齐像素网格，并保留其实际大小。

注：缩放的符号会按照属性设置对齐像素，但可能无法产生清晰路径。

有关对齐像素网格的详细信息，请参阅第 53 页的“绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径”。

如果控制面板中的“重置”按钮处于活动状态，则表示符号已变换且不是实际大小。

查看像素网格

若要查看像素网格，请在“像素预览”模式中缩放到 600% 或更高。

若要为查看像素网格设置首选项，请单击“首选项”>“参考线和网格”。如果没有选择，则选择“显示像素网格”（600% 以上缩放）选项。

保存所选切片

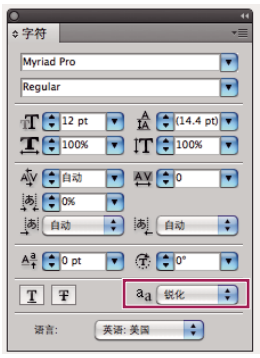
若要仅保存图稿中所选择的切片，则单击“文件”>“保存所选切片”。

消除锯齿选项

消除文本锯齿

Illustrator 中的“字符”面板提供了下列消除文本锯齿选项：

- 无
- 锐化
- 明晰
- 强



“字符”面板中的消除文本锯齿选项

可以为每个文本框设置消除锯齿选项。这些消除文本锯齿属性将作为文档的一部分保存。 PDF、 AIT 和 EPS 格式同样支持这些选项。消除文本锯齿选项可以从 PSD 导出或导入。

导出为 BMP、PNG、Targa、JPEG 或 TIFF 格式时，下列选项在消除文本锯齿下拉菜单中可用：无、优化图稿和优化文字。

- “优化图稿”选项将以其较早版本中所使用的同一方法来为每个格式生成栅格。然而，在这种情况下，当栅格化图稿时，消除文本锯齿选项将不受支持。
- 优化文字选项支持最新引进的为栅格产生的文本框中的消除文本锯齿选项。

“存储为 Web”对话框中也提供了这些选项。

使用铅笔工具绘图

使用铅笔工具绘图

铅笔工具在 Adobe Illustrator 和 InDesign 中的工作方式大致相同。它可用于绘制开放路径和闭合路径，就像用铅笔在纸上绘图一样。这对于快速素描或创建手绘外观最有用。绘制路径后，如有需要您可以立刻更改。

当您使用“铅笔”工具绘制时锚点已设置；您不决定它们所在位置。但是，当路径完成后您可以调整它们。设置的锚点数量由路径的长度和复杂程度以及“铅笔工具首选项”对话框中的容差设置决定。这些设置控制“铅笔”工具对您的鼠标或画图板光笔移动的敏感程度。

若要查看使用 Illustrator 中的铅笔工具进行绘制的视频，请访问 www.adobe.com/go/vid0039_cn。

更多帮助主题

Illustrator 中的铅笔工具视频

使用铅笔工具绘制自由路径

1 选择铅笔工具 。

2 将工具定位到希望路径开始的地方，然后拖动以绘制路径。铅笔工具 将显示一个小 x 以指示绘制任意路径。

当您拖动时，一条点线将跟随指针出现。锚点出现在路径的两端和路径上的各点。路径采用当前的描边和填色属性，并且默认情况下处于选中状态。

使用铅笔工具绘制闭合路径

1 选择铅笔工具。

2 将工具定位到希望路径开始的地方，然后开始拖动绘制路径。

3 开始拖动后，按下 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。铅笔工具显示一个小圆圈（在 InDesign 中，显示一个实心橡皮擦）以指示正在创建一个闭合路径。

4 当路径达到所需大小和形状时，松开鼠标按钮 （不是 Alt 或 Option 键）。路径闭合后，松开 Alt 或 Option 键。

无需将光标放在路径的起始点上方就可以创建闭合路径；如果在某个其它位置松开鼠标按钮，铅笔工具将通过创建返回原点的最短线条来闭合形状。

使用铅笔工具编辑路径

可以使用铅笔工具编辑任何路径，并在任何形状中添加任意线条和形状。

使用铅笔工具添加到路径

1 选择现有路径。

2 选择铅笔工具。

3 将铅笔笔尖定位到路径端点。

当铅笔笔尖旁边的小 x 消失时，即表示您已非常靠近端点。

4 拖动以继续路径。

使用铅笔工具连接两条路径

1 选择两条路径 （按住 Shift 并单击或使用选择工具围绕两条路径拖移）。

2 选择铅笔工具。

3 将指针定位到希望从一条路径开始的地方，然后开始向另一条路径拖动。

4 开始拖移后，请按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS)。铅笔工具会显示一个小的合并符号以指示正添加到现有路径。

5 拖动到另一条路径的端点上，松开鼠标按钮，然后松开 Ctrl 或 Command 键。

注：要获得最佳效果，请从一条路径拖动到另一条，就像沿着路径创建的方向继续一样。

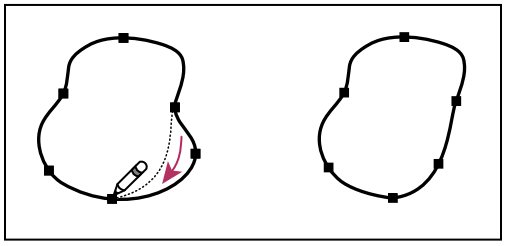
使用铅笔工具改变路径形状

1 选择要更改的路径。

2 将“铅笔”工具定位在要重新绘制的路径上或附近。

当小 x 从工具消失时，即表示与路径非常接近。

3 拖动工具直到路径达到所需形状。



使用“铅笔”工具编辑闭合形状

注：根据您希望重新绘制路径的位置和拖动方向，您可能得到意想不到的结果。例如，您可能意外将闭合路径更改为开放路径，将开放路径更改为闭合路径，或丢失形状的一部分。

铅笔工具选项

双击铅笔工具以设置任何以下选项：

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多大距离才会向路径添加新锚点。值越高，路径就越平滑，复杂度就越低。值越低，曲线与指针的移动就越匹配，从而将生成更尖锐的角度。保真度的范围可以从 0.5 到 20 像素。

平滑度 控制您使用工具时所应用的平滑量。平滑度的范围可以从 0% 到 100%。值越高，路径就越平滑。值越低，创建的锚点就越多，保留的线条的不规则度就越高。

填充新铅笔描边 （仅限 Illustrator）在选择此选项后将对绘制的铅笔描边应用填充，但不对现有铅笔描边应用填充。请记住在绘制铅笔描边前选择填充。

保持所选 确定在绘制路径之后是否保持路径的所选状态。此选项默认为已选中。

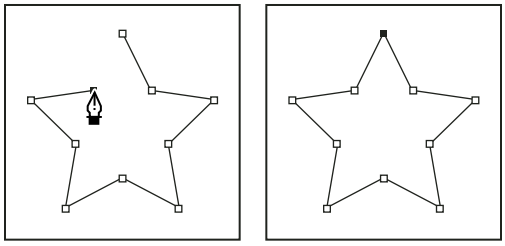
编辑所选路径 确定当您与选定路径相距一定距离时，是否可以更改或合并选定路径 （通过下一个选项指定）。

范围：**_ 像素** 决定鼠标或光笔与现有路径必须达到多近距离，才能使用“ 铅笔 ”工具编辑路径。此选项仅在选择了“ 编辑所选路径 ”选项时可用。

用钢笔工具绘图

用钢笔工具绘制直线段

使用“ 钢笔 ”工具可以绘制的最简单路径是直线，方法是通过单击“ 钢笔 ”工具创建两个锚点。继续单击可创建由角点连接的直线段组成的路径。



单击钢笔工具将创建直线段。

1 选择钢笔工具。

2 将钢笔工具定位到所需的直线段起点并单击，以定义第一个锚点 （不要拖动）。

注：单击第二个锚点之前，您绘制的第一个线段将不可见。（在 Photoshop 中选择“ 橡皮带 ”选项以预览路径段。）此外，如果显示方向线，则表示您意外拖动了钢笔工具；请选择“ 编辑 ”>“ 还原 ”并再次单击。

3 再次单击希望线段结束的位置 （按 Shift 并单击以将线段的角度限制为 45 度的倍数）。

4 继续单击以便为其它直线段设置锚点。

最后添加的锚点总是显示为实心方形，表示已选中状态。当添加更多的锚点时，以前定义的锚点会变成空心并被取消选择。

5 通过执行下列操作之一完成路径：

- 要闭合路径，请将“ 钢笔 ”工具定位在第一个 （空心）锚点上。如果放置的位置正确，钢笔工具指针 旁将出现一个小圆圈。单击或拖动可闭合路径。

注：要在 InDesign 中闭合路径，还可以选择该对象并选择“ 对象 ”>“ 路径 ”>“ 闭合路径 ”。

- 若要保持路径开放，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击远离所有对象的任何位置。

若要保持路径开放，还可以选择其它工具，或选择“ 选择 ”>“ 取消选择 ”（在 Illustrator 中）或“ 编辑 ”>“ 全部取消选择 ”（在 InDesign 中）。此外，在 InDesign 或 Illustrator 中，只按 Enter 或 Return 也可保持路径开放。

用钢笔工具绘制曲线

可以通过如下方式创建曲线：在曲线改变方向的位置添加一个锚点，然后拖动构成曲线形状的方向线。方向线的长度和斜度决定了曲线的形状。

如果您使用尽可能少的锚点拖动曲线，可更容易编辑曲线并且系统可更快速显示和打印它们。使用过多点还会在曲线中造成不必要的凸起。请通过调整方向线长度和角度绘制间隔宽的锚点和练习设计曲线形状。

1 选择钢笔工具。

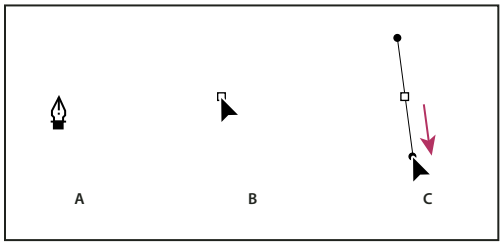
2 将钢笔工具定位到曲线的起点，并按住鼠标按钮。

此时会出现第一个锚点，同时钢笔工具指针变为一个箭头。（在 Photoshop 中，只有在您开始拖动后，指针才会发生改变。）

3 拖动以设置要创建的曲线段的斜度，然后松开鼠标按钮。

一般而言，将方向线向计划绘制的下一个锚点延长约三分之一的距离。（您以后可以调整方向线的一端或两端。）

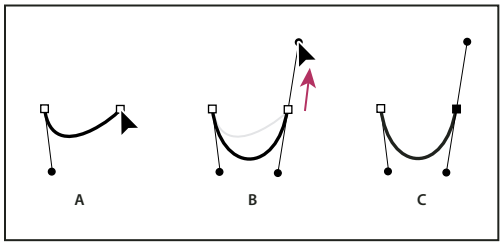
按住 Shift 键可将工具限制为 45 度的倍数。



拖动曲线中的第一个点
A. 定位“钢笔”工具 **B.** 开始拖动（鼠标按钮按下） **C.** 拖动以延长方向线

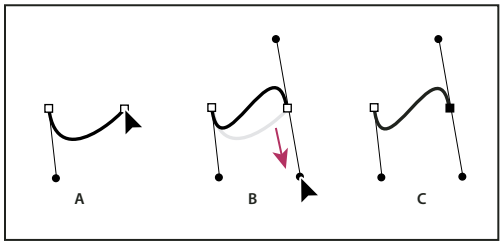
4 将“钢笔”工具定位到希望曲线段结束的位置，请执行以下操作之一：

- 若要创建 C 形曲线，请向前一条方向线的相反方向拖动。然后松开鼠标按钮。



绘制曲线中的第二个点
A. 开始拖动第二个平滑点 **B.** 向远离前一条方向线的方向拖动，创建 C 形曲线 **C.** 松开鼠标按钮后的结果

- 若要创建 S 形曲线，请按照与前一条方向线相同的方向拖动。然后松开鼠标按钮。



绘制 S 曲线
A. 开始拖动新的平滑点 **B.** 按照与前一条方向线相同的方向拖动，创建 S 形曲线 **C.** 松开鼠标按钮后的结果

（仅限 Photoshop）若要急剧改变曲线的方向，请松开鼠标按钮，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并沿曲线方向拖动方向点。松开 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 以及鼠标按钮，将指针重新定位到曲线段的终点，并向相反方向拖移以完成曲线段。

5 继续从不同的位置拖动钢笔工具以创建一系列平滑曲线。请注意，您应将锚点放置在每条曲线的开头和结尾，而不是曲线的顶点。

按 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并拖动方向线以中断锚点的方向线。

6 通过执行下列操作之一完成路径：

- 要闭合路径，请将“钢笔”工具定位在第一个（空心）锚点上。如果放置的位置正确，钢笔工具指针 旁将出现一个小圆圈。单击或拖动可闭合路径。

注：要在 InDesign 中闭合路径，还可以选择该对象并选择“对象”>“路径”>“闭合路径”。

- 若要保持路径开放，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击远离所有对象的任何位置。

若要保持路径开放，还可以选择其它工具，或选择“选择”>“取消选择”（在 Illustrator 中）或“编辑”>“全部取消选择”（在 InDesign 中）。

若要查看使用 Illustrator 中的钢笔工具的视频，请访问 www.adobe.com/go/vid0037_cn。

更多帮助主题

Illustrator 中的钢笔工具视频

绘制时重新定位锚点

❖ 单击以创建锚点后，保持按下鼠标按钮，并按住空格键，然后拖动以重新定位锚点。

完成路径绘制

❖ 按照下列方式之一完成路径：

- 若要闭合路径，请将钢笔工具定位到第一个（空心）锚点上。如果放置的位置正确，钢笔工具指针 旁将出现一个小圆圈。单击或拖动可闭合路径。

注：要在 InDesign 中闭合路径，还可以选择该对象并选择“对象”>“路径”>“闭合路径”。

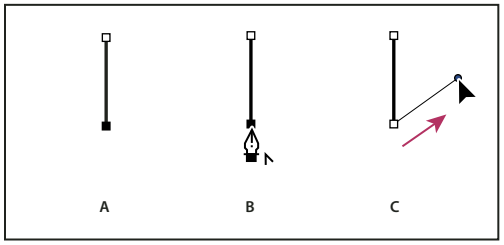
- 若要保持路径开放，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击远离所有对象的任何位置。

若要保持路径开放，还可以选择其它工具，或选择“选择”>“取消选择”（在 Illustrator 中）或“编辑”>“全部取消选择”（在 InDesign 中）。此外，在 InDesign 中，只按 Enter 或 Return 也可保持路径开放。

绘制跟有曲线的直线

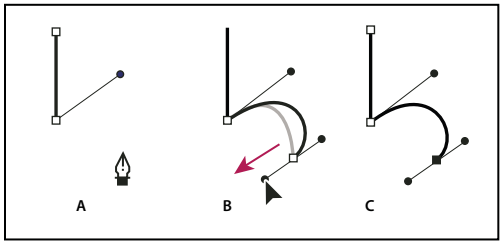
1 使用“钢笔”工具单击两个位置的角点以创建直线段。

2 将“钢笔”工具定位在所选端点上。在 Illustrator 和 InDesign 中，如果放置的位置正确，钢笔工具旁将出现一个转换点图标（在 Photoshop 中，钢笔工具旁边将出现一条小对角线或斜线）。若要设置将要创建的下一条曲线段的斜度，单击锚点并拖动显示的方向线。



先绘制一条直线段，然后绘制一条曲线段（第 1 部分）
A. 完成的直线段 **B.** 将钢笔工具定位到端点上（转换点图标仅出现在 Illustrator 和 InDesign 中） **C.** 拖动方向点

3 将钢笔定位到所需的下一个锚点位置，然后单击（在需要时还可拖动）这个新锚点以完成曲线。

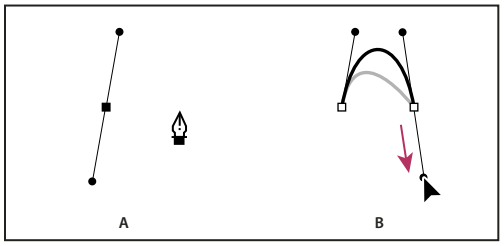


先绘制一条直线段，然后绘制一条曲线段 （第 2 部分）
A. 定位 “ 钢笔 ” 工具 **B.** 拖动方向线 **C.** 完成的新曲线段

绘制跟有直线的曲线

1 使用 “ 钢笔 ” 工具拖动创建曲线段的第一个平滑点，然后松开鼠标按钮。

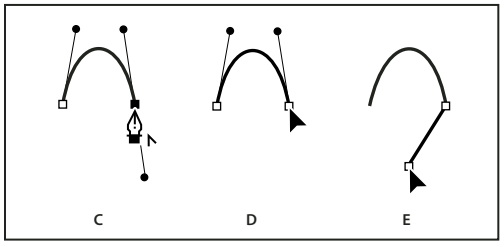
2 在需要曲线段结束的位置重新定位 “ 钢笔 ” 工具，拖动以完成曲线，然后松开鼠标按钮。



拖动跟有直线段 （第 1 部分）的曲线段
A. 完成的曲线段的第一个平滑点和定位在端点上的 “ 钢笔 ” 工具 **B.** 拖动完成曲线

3 将 “ 钢笔 ” 工具定位在所选端点上。如果放置的位置正确，钢笔工具旁将出现一个转换点图标。单击锚点将平滑点转换为角点。

4 将钢笔工具重新定位到所需的直线段终点，然后单击以完成直线段的绘制。



拖动跟有直线段 （第 2 部分）的曲线段
C. 将 “ 钢笔 ” 工具定位在现有端点上 **D.** 单击端点 **E.** 单击下一个角点

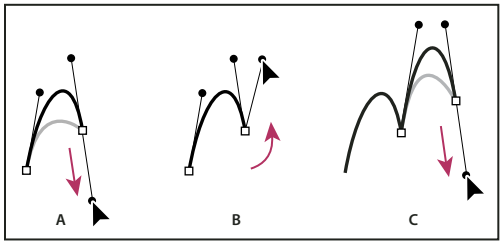
绘制由角点连接的两条曲线段

1 使用钢笔工具拖动以创建曲线段的第一个平滑点。

2 调整钢笔工具的位置并拖动以创建通过第二个平滑点的曲线，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将方向线向其相反一端拖动，以设置下一条曲线的斜度。松开键盘键和鼠标按钮。

此过程通过拆分方向线将平滑点转换为角点。

3 将钢笔工具的位置调整到所需的第二条曲线段的终点，然后拖动一个新平滑点以完成第二条曲线段。



绘制两条曲线
A. 拖动新的平滑点 **B.** 拖动时按住 Alt/Option 键以拆分方向线，并向上摆动方向线 **C.** 调整位置及第三次拖动后的结果

编辑路径

选择路径、线段和锚点

在改变路径形状或编辑路径之前，必须选择路径的锚点和 / 或线段。

选择锚点

- 如果能够看见这些点，则可以使用直接选择工具 单击它们以进行选择。按住 Shift 键并单击可选择多个锚点。
- 选择直接选择工具并在锚点周围拖动边界。按住 Shift 并在其它锚点周围拖移以选择它们。
- 确保不选择包含锚点的路径。将直接选择工具移动到锚点上方，直到指针显示空心方形，然后单击锚点。按住 Shift 键并单击其它锚点以选择。
- （仅限 Illustrator）选择套索工具并在锚点周围拖动。按住 Shift 并在其它锚点周围拖移以选择它们。

选择路径段

执行以下任一操作：

- 选择直接选择工具 ，然后在线段的 2 个像素内单击或将选取框拖动到线段部分的上方。按住 Shift 键并单击或按住 Shift 键并在其它路径段周围拖动以选择它们。
- （仅限 Illustrator）选择套索工具 ，并在路径段的部分周围拖动。按住 Shift 并在其它路径段周围拖移以选择它们。

选择路径中的所有锚点和线段

1. 选择直接选择工具 ，或在 Illustrator 中选择套索工具。
2. 在整个路径周围拖动。

如果已填充路径，还可以使用直接选择工具在路径内部单击，以选择所有锚点。

复制路径

❖ 使用选择工具或直接选择工具选择路径或线段，然后执行下列操作之一：

- 使用标准菜单功能在应用程序内或各个应用程序之间复制和粘贴路径。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将路径拖动到所需位置，然后松开鼠标按钮和 Alt/Option 键。

调整路径段

在各个 Adobe 应用程序中，编辑路径段的方式很相似。您可以随时编辑路径段，但是编辑现有路径段与绘制路径段之间存在些许差异。请在编辑路径段时记住以下提示：

- 如果一个锚点连接两条线段，则移动该锚点将总是更改两条线段。
- 当使用钢笔工具进行绘制时，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 可暂时激活上次使用的选择工具 (Illustrator) 或直接选择工具 （InDesign 和 Photoshop），以便您能够调整已绘制的段。
- 当您最初使用钢笔工具绘制平滑点时，拖动方向点将更改平滑点两侧方向线的长度。但当您使用直接选择工具编辑现有平滑点时，将只更改所拖动一侧上的方向线的长度。

更多帮助主题

第 62 页的 “ 选择路径、线段和锚点 ”

第 20 页的 “ 改变形状工具库 ”

移动直线段

1 使用直接选择工具 ，选择要调整的线段。

2 将线段拖动到它的新位置。

调整直线段的长度或角度

1 使用直接选择工具 ，在要调整的线段上选择一个锚点。

2 将锚点拖动到所需的位置。按住 Shift 键拖动可将调整限制为 45 度的倍数。

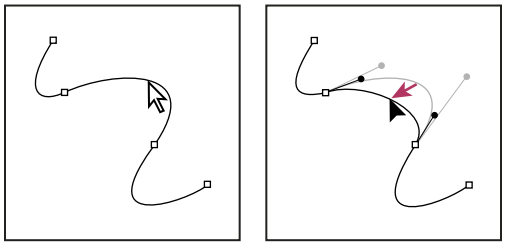
在 Illustrator 或 InDesign 中，如果您只是尝试将矩形变得更宽或更窄，利用选择工具选取它并使用其定界框周围的手柄调整其大小更加容易。

调整曲线段的位置或形状

1 使用直接选择工具，选择一条曲线段或曲线段任一个端点上的一个锚点。如果存在任何方向线，则将显示这些方向线。（某些曲线段只使用一条方向线。）

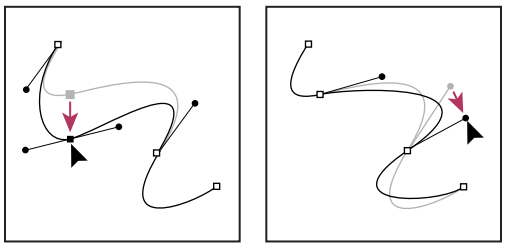
2 执行以下任一操作：

- 要调整线段的位置，请拖移此线段。按住 Shift 键拖动可将调整限制为 45 度的倍数。



点按以选择此曲线段。然后通过拖移对其进行调整。

- 要调整所选锚点任意一侧线段的形状，拖移此锚点或方向点。按住 Shift 键拖动可将移动约束到 45 度的倍数。



拖动锚点，或拖动方向点。

注：也可以对线段或锚点应用某种变换，如缩放或旋转。

删除线段

1 选择直接选择工具 ，然后选择要删除的线段。

2 按 Backspace 键 (Windows) 或 Delete 键 (Mac OS) 删除所选线段。再次按 Backspace 键或 Delete 键可抹除路径的其余部分。

扩展开放路径

1 使用钢笔工具将指针定位到要扩展的开放路径的端点上。当将指针准确地定位到端点上方时，指针将发生变化。

2 单击此端点。

3 执行以下操作之一：

- 要创建角点，将钢笔工具定位到所需的新线段终点，然后单击。如果要扩展一个以平滑点为终点的路径，则新线段将被现有方向线创建为曲线。

注： 在 Illustrator 中，如果扩展以平滑点为终点的路径，则新线段将是直的。

- 要创建平滑点，将钢笔工具定位到所需的新曲线段的终点，然后拖动。

连接两条开放路径

1 使用钢笔工具将指针定位到要连接到另一条路径的开放路径的端点上。当将指针准确地定位到端点上方时，指针将发生变化。

2 单击此端点。

3 执行以下操作之一：

- 要将此路径连接到另一条开放路径，请单击另一条路径上的端点。如果将钢笔工具精确地放在另一个路径的端点上，指针旁边将出现小合并符号 。
- 若要将新路径连接到现有路径，可在现有路径旁绘制新路径，然后将钢笔工具移动到现有路径 （未所选）的端点。当看到指针旁边出现小合并符号时，单击该端点。

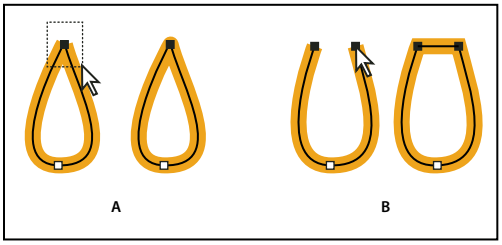
在 InDesign 中，还可以使用 “ 路径查找器 ” 面板来连接路径。要闭合开放路径，请使用选择工具选中该路径，然后在路径查找器面板中单击 “ 闭合路径 ”。若要闭合两个路径之间的端点，请选择路径并单击 “ 连接路径 ”。您可能希望再次单击 “ 连接路径 ” 以连接第二个端点。

连接两个端点

1 选择端点。

如果两个端点重合 （一个在另一个的上方），请拖动选框穿过或围绕这两个端点以选择它们。

2 单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 连接所选终点 ” 按钮 。



连接端点
A. 选择和连接重合端点 **B.** 选择和连接非重合端点

注：在 Illustrator CS5 中，只有角连接用于连接打开的路径。

连接两个或更多路径

Illustrator CS5 提供连接两个或更多开放路径的选项。要连接一个或多个开放路径，请使用“选择”工具来选择开放路径，然后单击“对象”>“路径”>“连接”。您还可以使用键盘快捷键 Ctrl+J (Windows) 或 Cmd+J (Mac)。

当锚点未重合时，Illustrator 将添加一个直线段来连接要连接的路径。当连接两个以上路径时，Illustrator 首先查找并连接彼此之间端点最近的路径。此过程将重复进行，直至连接完所有路径。如果只选择连接一条路径，它将转换成封闭路径。

注：在此过程中，您可能丢失一些复杂的图稿样式。

输出路径的外观与选区中顶层路径的外观相同。

无论您选择锚点连接还是整个路径，连接选项都只生成角连接。但是当锚点重合时，若要选择平滑连接或角连接，请使用 Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) 或 Cmd+Shift+Option+J (Mac OS)。

使用键盘移动或轻移锚点或线段

1 选择锚点或路径段。

注：在 Photoshop 中，只能按此方式移动锚点。

2 单击或按下键盘上的任一方向键，可向箭头方向一次移动 1 个像素。

在按下方向键的同时按住 Shift 键可一次移动 10 个像素。

注：在 Illustrator 和 InDesign 中，通过更改“键盘增量”首选项可以更改轻移的距离。当更改默认增量时，按住 Shift 键可轻移指定距离的 10 倍。

延伸路径的一部分而不扭曲其整体形状

1 选择整个路径。

2 选择改变形状工具 （位于比例缩放工具 下方）。

3 将光标定位在要作为焦点 （即拉伸所选路径线段的点）的锚点或路径线段上方，然后单击。

如果您单击路径线段，突出显示且周围带有方框的锚点将添加到路径。

4 按住 Shift 键单击更多锚点或路径线段作为焦点。您可以突出显示不限数量的锚点或路径线段。

5 拖动突出显示的锚点以调整路径。

添加和删除锚点

添加锚点可以增强对路径的控制，也可以扩展开放路径。但最好不要添加多余的点。点数较少的路径更易于编辑、显示和打印。可以通过删除不必要的点来降低路径的复杂性。添加和删除锚点的工作方式与各个 Adobe 应用程序中的相应操作类似。

“ 工具 ” 面板包含用于添加或删除点的三个工具：钢笔工具 、添加锚点工具 和删除锚点工具 。此外，“ 控制 ” 面板还包含 “ 删除所选锚点 ” 按钮 。

默认情况下，当您将钢笔工具定位到选定路径上方时，它会变成添加锚点工具；当您将钢笔工具定位到锚点上方时，它会变成删除锚点工具。

注：不要使用 Delete 和 Backspace 键或 “ 编辑 ”>“ 剪切 ” 和 “ 编辑 ”>“ 清除 ” 命令删除锚点：这些键和命令将删除该锚点和连接到该锚点的线段。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 62 页的 “ 选择路径、线段和锚点 ”

添加或删除锚点

1 选择要修改的路径。

2 若要添加锚点，请选择钢笔工具或添加锚点工具，并将指针置于路径段上，然后单击。

3 若要删除锚点，请执行下列任一操作：

- 使用直接选择工具选择此锚点，并单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 删除所选锚点 ” 。
- 选择钢笔工具或删除锚点工具，并将指针置于锚点上，然后单击。

查找和删除游离锚点

游离锚点是不与锚点连接的单独锚点。查找和删除游离锚点，是一个不错的练习。

1 取消选择所有对象。

2 选择 “ 选择 ”>“ 对象 ”>“ 游离点 ”。

3 选择 “ 编辑 ”>“ 剪切 ” 或 “ 编辑 ”>“ 清除 ” 命令，或按键盘上的 Delete 或 Backspace 键。

停用或临时忽略自动钢笔工具切换

可以临时忽略或停用添加锚点工具或删除锚点工具的自动切换。

- 若要临时忽略切换，请在将钢笔工具定位到选定路径或锚点上方时按住 Shift 键。当希望在现有路径顶部开始新路径时这样很有用。要防止 Shift 限制钢笔工具，请在松开鼠标按钮前松开 Shift 键。
- 若要停用切换，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，然后选择“停用自动添加 / 删除 ”。

平滑和简化路径

可以平滑路径外观，也可以通过删除多余的锚点简化路径。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 428 页的 “ 用于编辑形状的键 ”

第 62 页的 “ 选择路径、线段和锚点 ”

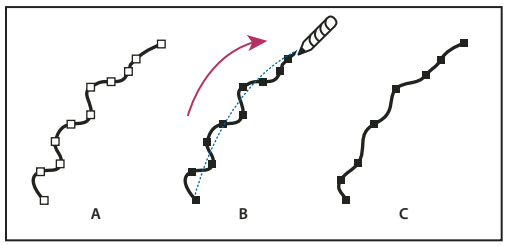
平滑路径

1 选择对象。

2 选择平滑工具 。

3 沿要平滑的路径线段长度拖动工具。

4 继续平滑直到描边或路径达到所需平滑度。



使用平滑工具
A. 原始路径 **B.** 使用平滑工具在路径间拖动 **C.** 结果

5 若要更改平滑量，双击平滑工具并设置下列选项：

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多大距离，Illustrator 才会向路径添加新锚点。例如，保真度值为 2.5，表示小于 2.5 像素的工具移动将不生成锚点。保真度的范围可介于 0.5 至 20 像素之间；值越大，路径越平滑，复杂程度越小。

平滑度 控制您使用工具时 Illustrator 应用的平滑量。平滑度的值介于 0% 至 100% 之间；值越大，路径越平滑。

简化路径

简化路径将删除额外锚点而不改变路径形状。删除不需要的锚点可简化您的图稿，减小文件大小，使显示和打印速度更快。

1 选择对象。

2 选择“对象”>“路径”>“简化”。

3 设置“曲线精度”控制简化路径与原始路径的接近程度。

选择“预览”显示简化路径的预览并列出原始路径和简化路径中点的数量。

4 选择其他选项，然后单击“确定”：

曲线精度 输入 0% 和 100% 之间的值设置简化路径与原始路径的接近程度。越高的百分比将创建越多点并且越接近。除曲线端点和角点外的任何现有锚点将忽略（除非为“角度阈值”输入了值）。

角度阈值 输入 0 和 180° 间的值以控制角的平滑度。如果角点的角度小于角度阈值，将不更改该角点。如果“曲线精度”值低，该选项有助于保持角锐利。

直线 在对象的原始锚点间创建直线。如果角点的角度大于“角度阈值”中设置的值，将删除角点。

显示原路径 显示简化路径背后的原路径。

均匀放置锚点

1 选择两个和更多锚点（同一路径和不同路径上）。

2 选择“对象”>“路径”>“平均”。

3 选择仅沿水平 (x) 轴、仅沿垂直 (y) 轴，或同时沿两个轴均匀放置锚点，然后单击“确定”。

在平滑点和角点之间进行转换

可以将路径上的点在角点和平滑点之间进行转换。使用“控制”面板中的选项，可以快速转换多个锚点。通过使用转换锚点工具，可以选择仅转换锚点的一侧，并可以在转换锚点时精确地改变曲线。

更多帮助主题

第 45 页的“关于路径”

第 17 页的“绘图工具库”

第 46 页的“关于方向线和方向点”

使用控制面板转换一个或多个锚点

若要使用“控制”面板中的锚点转换选项，则应仅选择相关锚点，而不是选择整个对象。如果选择多个对象，则其中某个对象必须是仅部分选定的。当选定全部对象时，“控制”面板选项将更改为影响整个对象的选项。

1 若要将一个或多个角点转换为平滑点，请选择这些点，然后单击“控制”面板中的“将所选锚点转换为平滑”按钮。

2 若要将一个或多个平滑点转换为角点，请选择这些点，然后单击“控制”面板中的“将所选锚点转换为圆角”按钮。

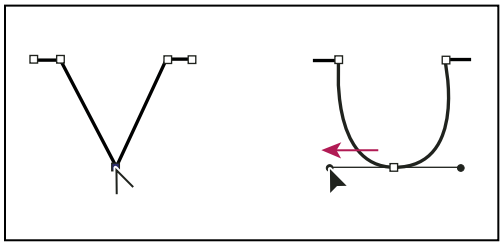
使用转换锚点工具准确转换锚点

1 选择要修改的整个路径，以便您能够查看到路径的锚点。

2 选择转换锚点工具。

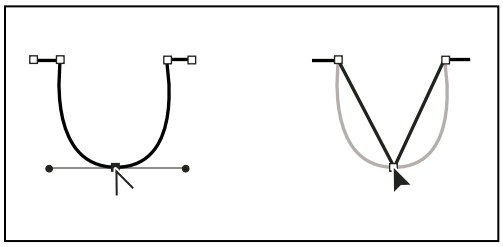
3 将转换锚点工具定位在要转换的锚点上方，然后执行以下操作之一：

- 要将角点转换为平滑点，请将方向点拖动出角点。



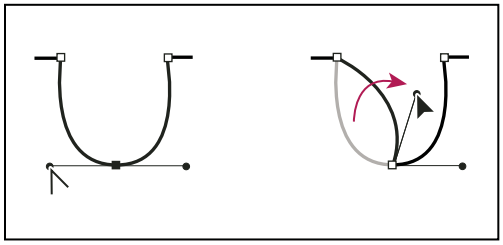
将方向点拖动出角点以创建平滑点

- 如果要将平滑点转换成没有方向线的角点，请单击平滑点。



单击平滑点以创建角点

- 如果要将平滑点转换成具有独立方向线的角点，请单击任一方向点。

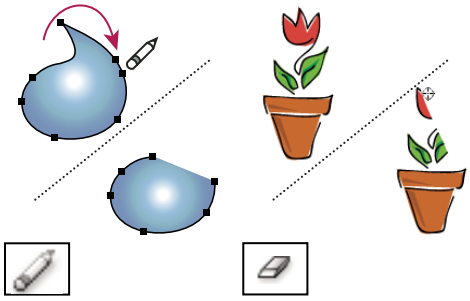


将平滑点转换为角点

- 要将没有方向线的角点转换为具有独立方向线的角点，请首先将方向点拖动出角点 （成为具有方向线的平滑点）。仅松开鼠标按钮 （不要松开激活转换锚点工具时按下的任何键），然后拖动任一方向点。

擦除图稿

可以使用路径橡皮擦工具、橡皮擦工具或 Wacom 光笔上的橡皮擦擦除图稿的一部分。路径橡皮擦工具 可让您通过沿路径进行绘制来抹除此路径的各个部分。当您希望将要抹除的部分限定为一个路径段 （如三角形的一条边）时，此工具很有用。橡皮擦工具 和 Wacom 光笔上的橡皮擦可让您擦除图稿的任何区域，而不管图稿的结构如何。可以对路径、复合路径、“ 实时上色 ” 组内的路径和剪贴路径使用橡皮擦工具。



使用路径橡皮擦工具抹除路径的一部分 （左侧）；使用橡皮擦工具抹除分组对象的一部分 （右侧）

有关使用橡皮擦工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0036_cn。

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

第 428 页的 “ 用于编辑形状的键 ”

使用路径橡皮擦工具抹除路径的一部分

1 选择对象。

2 选择路径橡皮擦工具 。

3 沿要抹除的路径段的长度拖动此工具。要获得最佳效果，请使用单一的平滑拖动动作。

使用橡皮擦工具抹除对象

1 执行下列操作之一：

- 若要抹除特定对象，请在隔离模式下选择或打开这些对象。
- 若要抹除画板上的任何对象，请让所有对象处于未选定状态。

当未选定任何内容时，橡皮擦工具将抹除所有图层。

2 选择橡皮擦工具 。

3 （可选）双击橡皮擦工具并指定相关选项。

4 在要抹除的区域上拖动。通过执行下列任一操作可以控制此工具：

- 若要沿垂直、水平或对角线方向限制橡皮擦工具，请按住 Shift 键并拖动。
- 若要围绕一个区域创建选框并抹除该区域内的所有内容，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并拖动。若要将选框限制为方形，请按住 Alt+Shift 组合键 (Windows) 或 Option+Shift 组合键 (Mac OS) 并拖动。

使用 Wacom 光笔橡皮擦抹除对象

当您翻转光笔时，橡皮擦工具自动变为现用状态。当您向后翻转光笔时，上一个现用工具再次变为现用状态。

❖ 翻转光笔并拖过要抹除的区域。

用力按以增加抹除路径的宽度。（您可能需要先选择“橡皮擦工具选项”对话框中的“压力”选项。）

橡皮擦工具选项

通过双击“工具”面板中的橡皮擦工具，可以更改此工具的选项。

注：可以随时更改直径，按“]”可增加直径，按“[”可减少直径。

角度 确定此工具旋转的角度。拖移预览区中的箭头，或在“角度”文本框中输入一个值。

圆度 确定此工具的圆度。将预览中的黑点朝向或背离中心方向拖移，或者在“圆度”文本框中输入一个值。该值越大，圆度就越大。

直径 确定此工具的直径。请使用“直径”滑块，或在“直径”文本框中输入一个值。

每个选项右侧的弹出列表可让您控制此工具的形状变化。选择以下选项之一：

固定 使用固定的角度、圆度或直径。

随机 使角度、圆度或直径随机变化。在“变量”文本框中输入一个值，来指定画笔特征的变化范围。例如，当“直径”值为 15，“变量”值为 5 时，直径可以是 10 或 20，或是其间的任意数值。

压力 根据绘画光笔的压力使角度、圆度或直径发生变化。此选项与“直径”选项一起使用时非常有用。仅当有图形输入板时，才能使用该选项。在“变量”文本框中输入一个值，指定画笔特性将在原始值的基础上有多大变化。例如，当“圆度”值为 75% 而“变量”值为 25% 时，最细的描边为 50%，而最粗的描边为 100%。压力越小，画笔描边越尖锐。

光笔轮 根据光笔轮的操作使直径发生变化。

倾斜 根据绘画光笔的倾斜使角度、圆度或直径发生变化。此选项与“圆度”一起使用时非常有用。仅当具有可以检测钢笔倾斜方向的图形输入板时，此选项才可用。

方位 根据绘画光笔的压力使角度、圆度或直径发生变化。此选项对于控制书法画笔的角度（特别是在使用像画刷一样的画笔时）非常有用。仅当具有可以检测钢笔垂直程度的图形输入板时，此选项才可用。

旋转 根据绘画光笔笔尖的旋转程度使角度、圆度或直径发生变化。此选项对于控制书法画笔的角度（特别是在使用像平头画笔一样的画笔时）非常有用。仅当具有可以检测这种旋转类型的图形输入板时，才能使用此选项。

分割路径

可用在任意锚点或沿任意线段分割路径。分割路径时，请记住以下注意事项：

- 如果要将封闭路径分割为两个开放路径，必须在路径上的两个位置进行切分。如果只切分封闭路径一次，则将获得一个其中包含间隙的路径。
- 由分割操作生成的任何路径都继承原始路径的路径设置，如描边粗细和填充颜色。描边对齐方式会自动重置为居中。

1 （可选）选择路径以查看其当前锚点。

2 执行下列操作之一：

- 选择剪刀工具并单击要分割路径的位置。在路径段中间分割路径时，两个新端点将重合（一个在另一个上方）并选中其中的一个端点。
- 选择要分割路径的锚点，然后单击“控制”面板中的“在所选锚点处剪切路径”按钮 。当您在锚点处分割路径时，新锚点将出现在原锚点的顶部，并会选中一个锚点。

3 使用直接选择工具调整新锚点或路径段。

注：可以使用美工刀工具将一个对象划分为各个构成部分的表面（表面是指线段不可划分的区域）。

更多帮助主题

第 224 页的“使用美工刀工具剪切对象”

透视图

透视图简介

在 Illustrator CS5 中，您可以使用依照既有透视绘图规则运作的一套功能，在透视模式中轻松绘制或呈现图稿。

透视网格使您可以在平面上呈现场景，就像肉眼所见的那样自然。例如，道路或铁轨看上去像在视线中相交或消失一般。

Illustrator 中的以下功能有助于透视绘图：

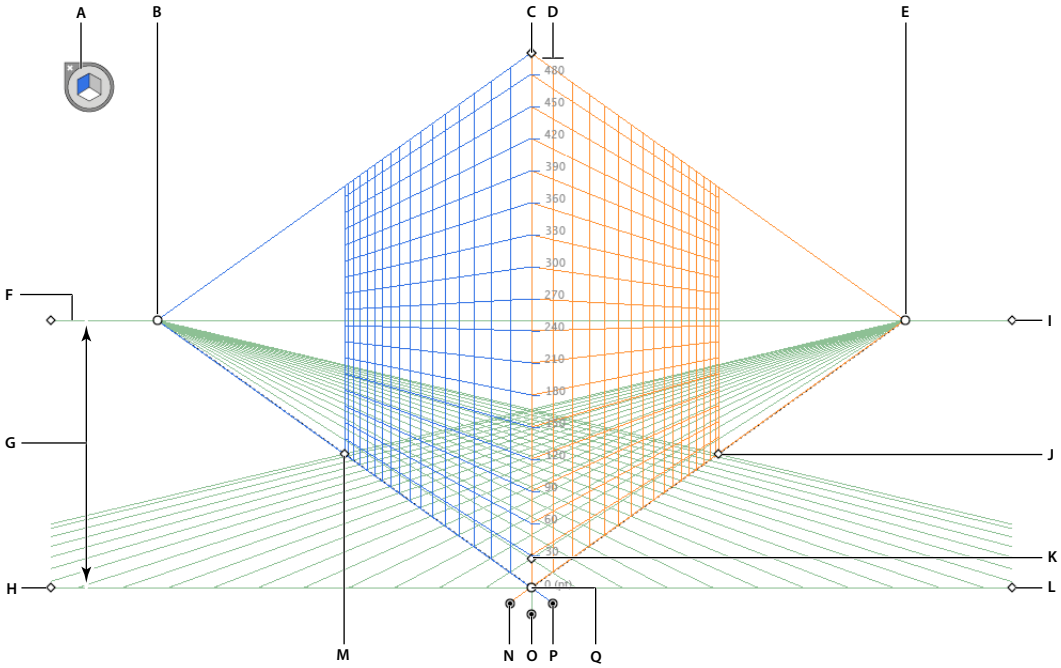
- 在文档中定义或编辑一个、两个和三个消失点透视的实用工具。
- 互动控制不同的透视定义参数。
- 在透视中直接创建对象。
- 将现有对象置入透视中。
- 在透视中变换对象（移动和缩放对象）。
- 沿垂直平面移动或复制对象（垂直移动）。
- 使用真实世界的度量单位，在透视中定义真实的工作对象并绘制对象。

要观看透视绘图的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_cn。

关于透视网格

要在文档中查看默认的两点透视网格，您可以执行以下操作之一：

- 单击“查看”>“透视网格”>“显示网格”。
- 按 Ctrl+Shift+I (Windows) 或 Cmd+Shift+I (Mac) 显示透视网格。还可使用相同的快捷键来隐藏可见的网格。
- 从“工具”面板单击“透视网格”工具。



透视网格

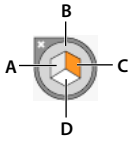
A. 平面切换构件 **B.** 左侧消失点 **C.** 垂直网格长度 **D.** 透视网格标尺 **E.** 右侧消失点 **F.** 水平线 **G.** 水平高度 **H.** 地平线 **I.** 水平线 **J.** 网格长度 **K.** 网格单元格大小 **L.** 地平线 **M.** 网格长度 **N.** 右侧网格平面控制 **O.** 水平网格平面控制 **P.** 左侧网格平面控制 **Q.** 原稿

“ 透视网格 ” 工具组包括 “ 透视网格 ” 工具 和 “ 透视选区 ” 工具 。

您可以从 “ 工具 ” 面板选择 “ 透视网格 ” 工具或按住 Shift+P。当选择了 “ 透视网格 ” 工具时，会显示：

- 调整平面的左右网格控件 （请参阅第 76 页的 “ 调整消失点、网格平面、水平高度、网格单元格大小和网格范围 ”）
- 水平高度 （请参阅第 82 页的 “ 精确垂直移动 ”）
- 左右垂直平面位置
- 可见性和网格单元格长度
- 网格单元格大小
- 原稿
- 左右地平面构件，用于网格移动 （请参阅第 76 页的 “ 移动透视网格 ”）

此外，在选择 “ 透视网格 ” 时，还将出现 “ 平面切换构件 ”。您可使用此构件选择活动网格平面。在透视网格中，“ 活动平面 ” 是指您在其上绘制对象的平面，以投射观察者对于场景中该部分的视野。



A. 左侧网格平面 **B.** 无活动的网格平面 **C.** 右侧网格平面 **D.** 水平网格平面

平面切换构件

要观看定义透视网格的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_cn。

您可以设置选项，将构件放在屏幕四个角中的任意一角，并选择当“透视网格”可见时是否显示构件。要设置这些选项，请双击“工具”面板中的“透视网格”图标。在“透视网格选项”对话框中，可选择以下选项：

显示现用平面构件 此选项默认为已选中。如果取消选中此复选框，则构件将不会与“透视网格”一起显示出来。

构件位置 您可以选择在文档窗口的左上方、右上方、左下方或右下方显示构件。

在选择“透视选区”工具时，将显示左、右和水平网格控件。您可以通过按住 Shift+V 切换到“透视选区”工具或从“工具”面板中选择。“透视选区”工具使您可以：

- 在透视中加入对象、文本和符号
- 使用键盘快捷键切换活动平面
- 在透视空间中移动、缩放和复制对象
- 在透视平面中沿着对象的当前位置垂直移动和复制对象。（请参阅第 82 页的“精确垂直移动”）

使用“透视选区”工具，透视网格中的活动平面由以下指针指示。

活动平面	指针
左侧网格平面	
右侧网格平面	
水平网格平面	

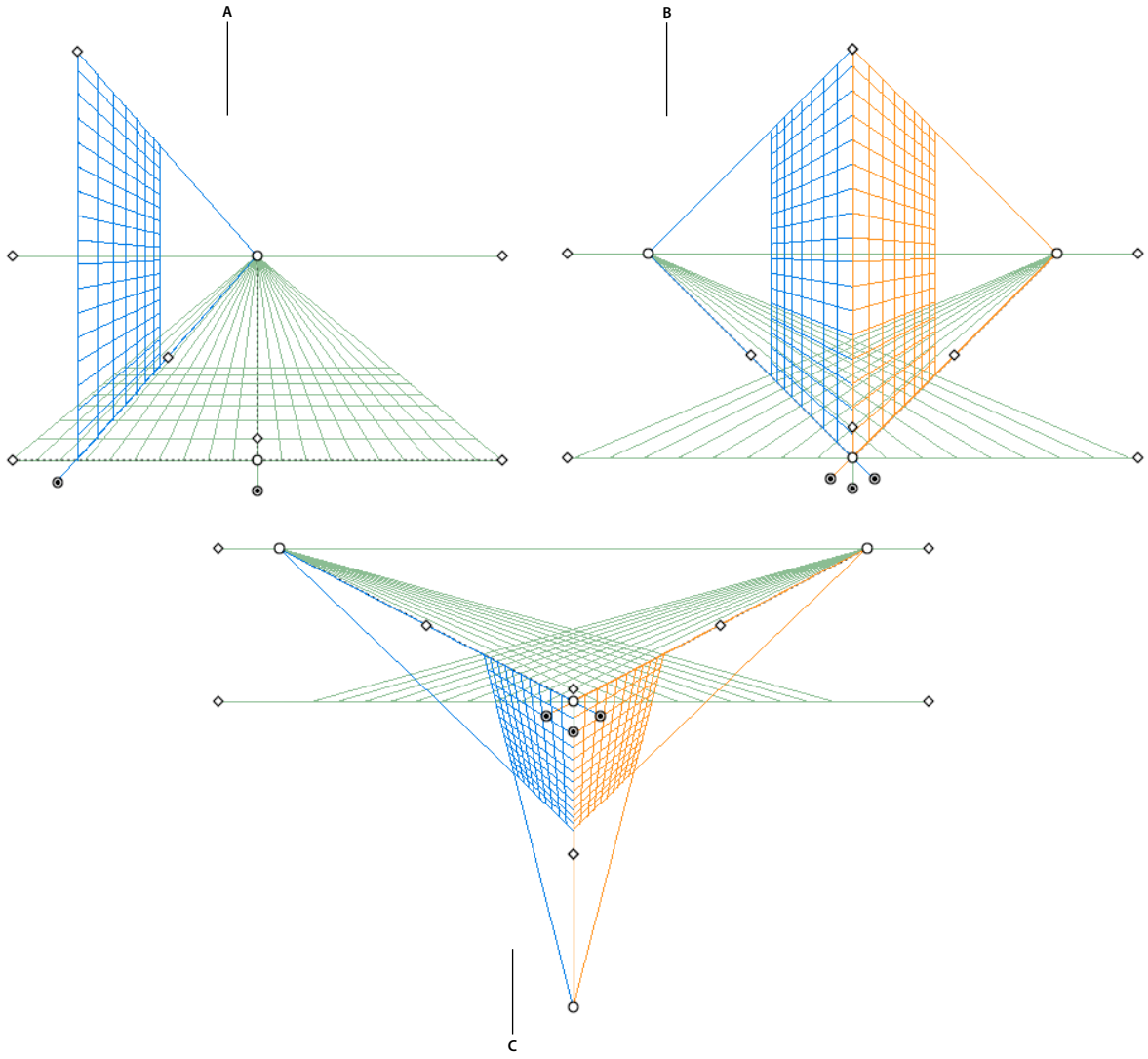
在移动、缩放、复制和将对象置入透视时，透视选区工具将使对象与活动面板网格对齐。对象将与单元格 1/4 距离内的网格线对齐。

您可以从“视图”>“透视网格”>“对齐网格”启用或禁用对齐。

默认启用该选项。

透视网格预设

Illustrator 为一点、两点和三点透视提供了预设。



透视网格预设
A. 1 点透视 **B.** 2 点透视（默认） **C.** 3 点透视

要选择其中一个默认透视网格预设，请单击“视图”>“透视网格”，然后从必需的预设中选择。

定义网格预设

要定义网格设置，请单击“视图”>“透视网格”>“定义网格”。在“定义透视网格”对话框中，您可以为预设配置以下属性：

名称 要存储新预设，请从“名称”下拉列表选择“自定”选项。

类型 选择预设类型：一点透视、两点透视，或三点透视。

单位 选择测量网格大小的单位。这些选项是厘米、英寸、像素和磅。

缩放 选择查看的网格比例，也可自己设置画板与真实世界之间的度量比例。要自定义比例，请选择“自定”选项。在“自定缩放”对话框中，指定“画板”与“真实世界”之间的比例。

网格线间隔 此属性确定了网格单元格大小。

视角 想象有一个立方体，该立方体没有任何一面与图片平面 （此处指计算机屏幕）平行。此时，“ 视角 ”是指该虚构立方体的右侧面与图片平面形成的角度。因此，视角决定了观察者的左侧消失点和右侧消失点位置。 45° 视角意味着两个消失点与观察者视线的距离相等。如果视角大于 45°，则右侧消失点离视线近，左侧消失点离视线远，反之亦然。

视距 观察者与场景之间的距离。

水平高度 为预设指定水平高度 （观察者的视线高度）。水平线离地平线的高度将会在智能引导读出器中显示。

第三个消失点 在选择三点透视时将启用此选项。您可以在 X 和 Y 框中为预设指定 x、 y 坐标。

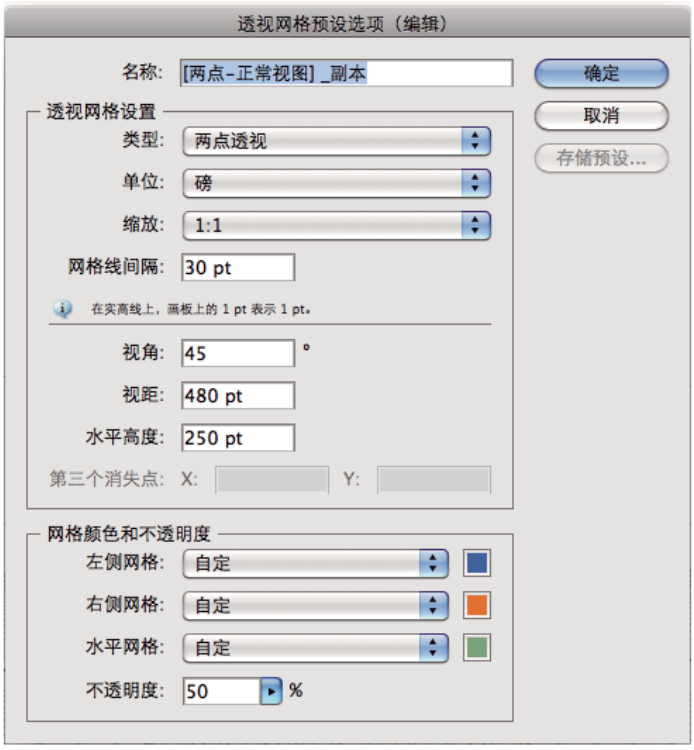
要更改左侧网格、右侧网格和水平网格颜色，请从左侧网格、右侧网格和水平网格的下拉列表中选择颜色。您还可以使用 “ 拾色器 ”选择自定义颜色。

使用 “ 不透明度 ”滑块更改网格的不透明度。

要将网格存储为预设，请单击 “ 存储预设 ”按钮。

编辑、删除、导入和导出网格预设

要编辑网格预设，请单击 “ 编辑 ”>“ 透视网格预设 ”。在 “ 透视网格预设 ”对话框中，选择要编辑的预设，然后单击 “ 编辑 ”。



“ 透视网格预设 ”对话框

“ 透视网格预设选项 ”对话框将在编辑模式下打开。输入新的网格设置，然后单击 “ 确定 ”保存新的网格设置。

您无法删除默认预设。要删除用户定义的预设，请在 “ 透视网格预设 ”对话框中单击 “ 删除 ”。

Illustrator 还允许您导入和导出用户定义的预设。要导出某个预设，请单击 “ 透视网格预设 ”对话框中的 “ 导出 ”。要导入一个预设，请单击 “ 导入 ”。

移动透视网格

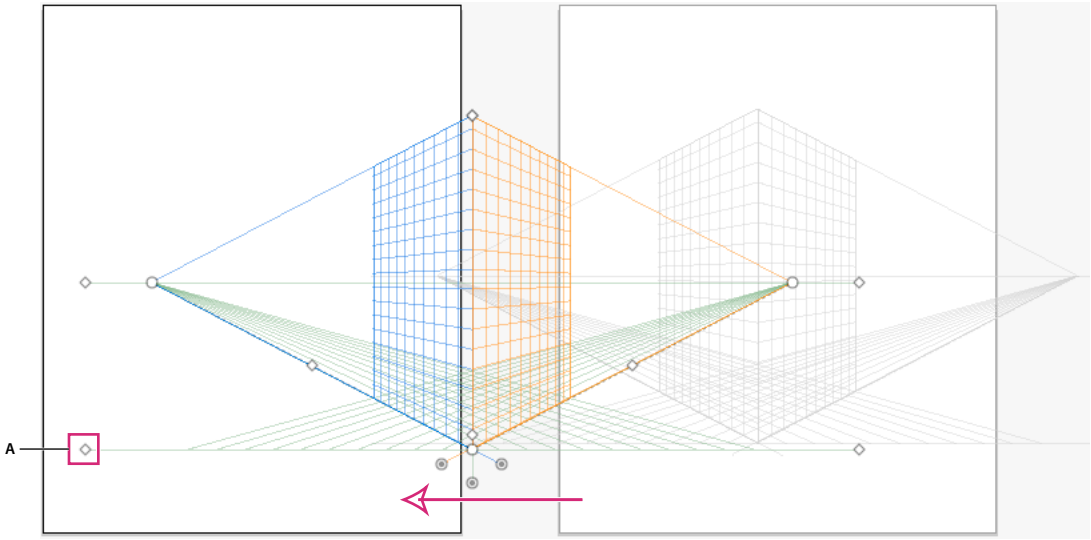
Illustrator 只能在 Illustrator 文档中创建一个网格。选择“透视网格”工具后，即可使用地平面构件在画板上移动网格以将其放在所需位置。

注：您必须选择“透视网格”工具来执行此任务，因为不选中该工具，地平面构件将不会显示。

若要移动透视网格，请执行下列操作：

1 从“工具”面板选择“透视网格”工具或按住 Shift+P。

2 拖放网格上的左或右地平面构件。将指针移动到地平面点上时，指针将变为。



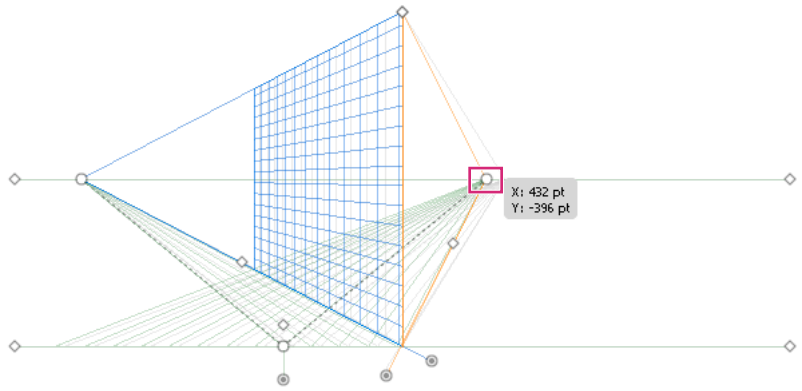
使用左地平面构件（显示为 A）在画板上移动透视网格

调整消失点、网格平面、水平高度、网格单元格大小和网格范围

您可以使用各个构件手动调整消失点、网格平面控件、水平高度和单元格大小。但是，仅在选择了“透视网格”工具时，这些构件才可见。

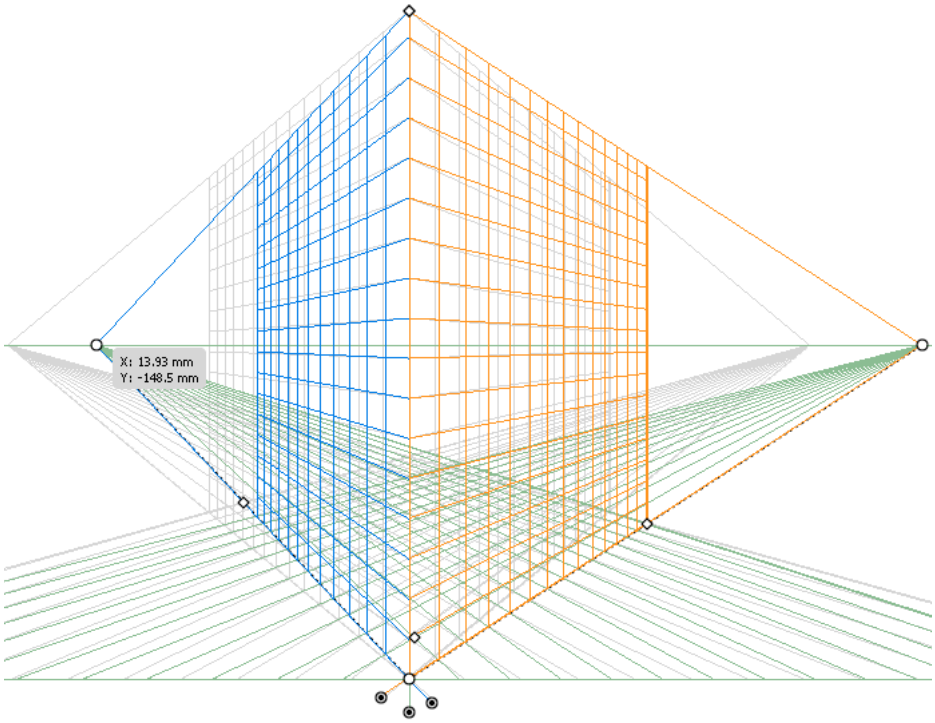
使用左侧和右侧消失点构件调整各自的消失点。请注意，当指针移动到消失点上方时，指针会变为双向箭头指针。

注：在 3 点透视中调节第三个消失点时，按住 Shift 键会限制为只能在纵轴上进行移动。



在两点透视网格中移动右侧消失点。

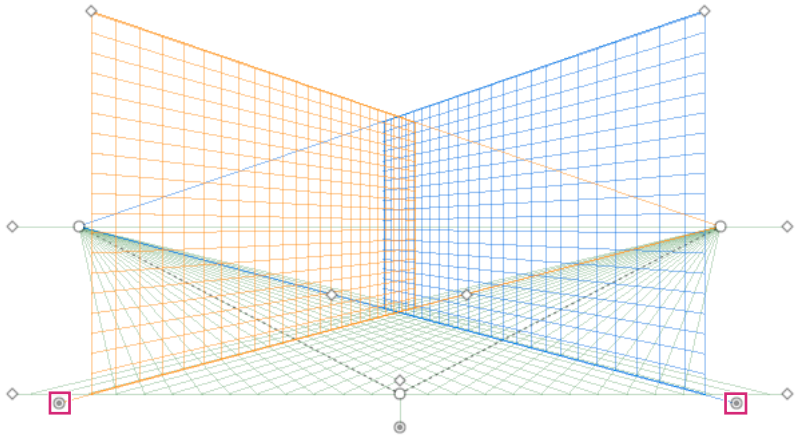
注：如果使用“视图”>“透视网格”>“锁定站点”选项锁定站点，则两个消失点将一起移动。



站点锁定时，两个消失点都将移动。

您还可使用各个网格平面控制构件调整左、右和水平网格平面。当指针移动到网格平面控件上方时，指针将变为双向箭头（ ）

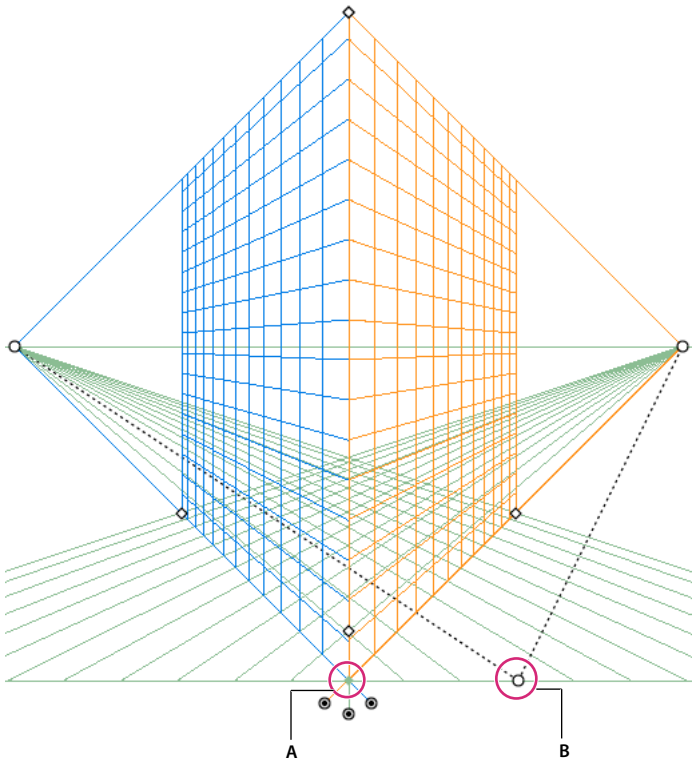
在移动网格平面时按住 Shift 键，会使运动限制在单元格大小范围。



在两点透视中调整左和右网格平面

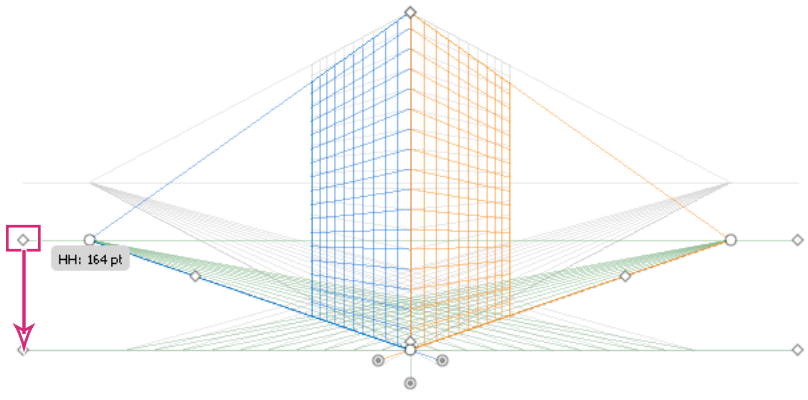
如果改变原点，则水平面的 x、y 坐标和垂直平面的 x 坐标将受到影响。在网格可见情况下，在透视中选择一个对象时，“ 变换 ”和“ 信息 ”面板中显示的 x 和 y 坐标将会随原点的变化一起变化。使用矩形工具或线条组工具绘制对象并按住 Shift 时，同时相关网格处于活动状态，您也会看到坐标测量值发生变化。如果鼠标移动到原点上方，则指针将变为 。

注：如果移动标尺原点，将会看见站点。



改变标尺原点后看到站点
A. 站点 **B.** 更改的标尺原点

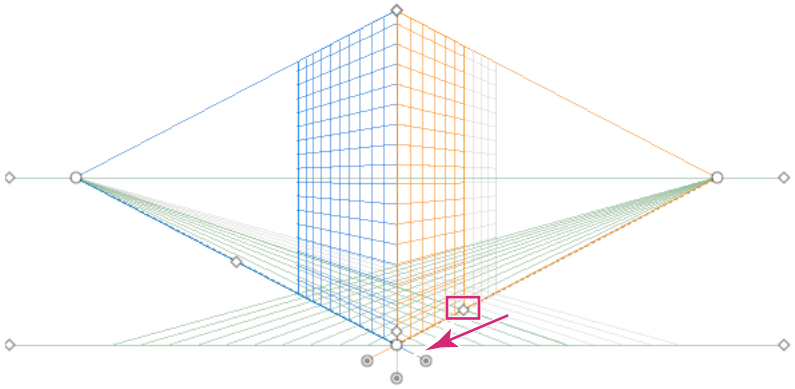
调整水平高度以更改观察者的视线高度。当指针移动到水平线上方时，指针将变为垂直双向箭头。



在两点透视网格中调整水平高度

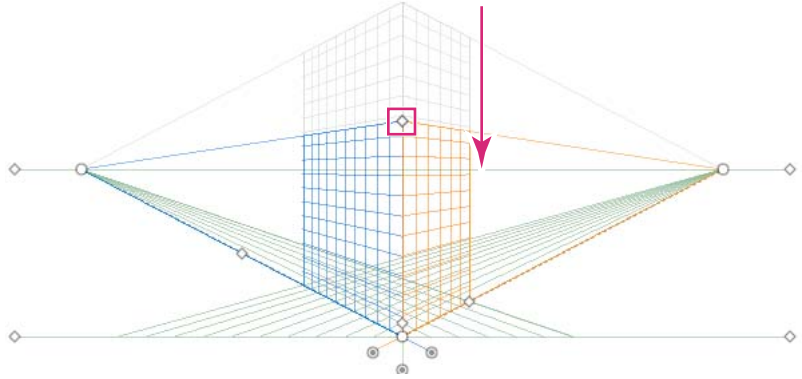
您可以更改网格范围以定义平面上网格的范围。将指针移动到网格范围构件上方时，指针将变为。

注：当网格线之间存在 1 个像素的间隙时，网格线会设置为在屏幕上显示。渐进放大将可看到，越接近消失点则网格线越多。



在两点透视网格中，将右网格范围向远离右侧消失点的方向移动

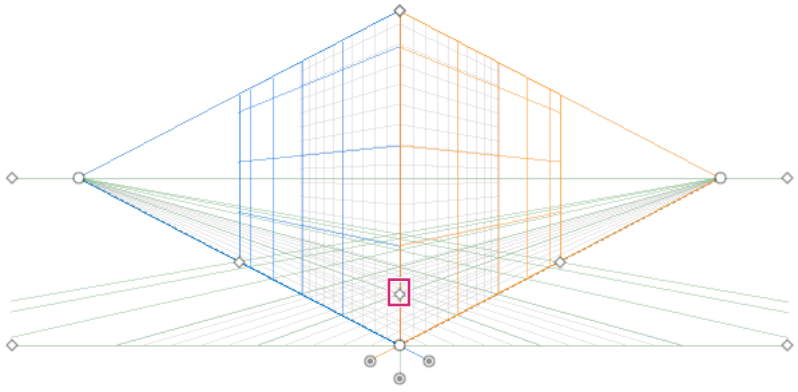
您还可调整网格范围来增大或减小垂直网格范围。



调整网格范围以减小垂直网格范围

要增大或减小网格单元格大小，请使用网格单元格大小构件。当指针移动到网格单元格大小构件上方时，指针将变为。

注：当增大网格单元格大小时，网格单元格数量将减少。



通过拖动网格单元格大小构件来增大网格单元格大小。

在透视中绘制新对象

要在透视中绘制对象，请在网格可见时使用线段组工具或矩形组工具。在使用矩形组工具或线段组工具时，您可以通过按住 Cmd (Mac OS) 或 Ctrl (Windows) 切换到透视选区工具。

选取上述工具后，您还可以使用键盘快捷键 1 （左平面）、 2 （水平面）和 3 （右平面）来切换活动平面。

注：“ 透视网格 ”不支持 “ 光晕 ” 工具。

当您在透视中绘制对象时，请使用 “ 智能参考线 ” 使对象与其他对象对齐。对齐方式基于对象的透视几何形状。当对象接近其他对象的边缘或锚点时会显示参考线。

您可以为任何矩形组工具或线段组工具使用数值 （但 “ 光晕 ” 工具除外）。您可以像在常规模式中绘制对象一样为对象指定高度值和宽度值，只不过此时绘制的对象是在透视模式中。而且这些值是表示对象在真实世界中的大小。

注: 在透视中进行绘制时，仍可使用适用于绘制对象的常规快捷键，例如 Shift/Alt+ 拖动 (Windows) 或 Option+ 拖动 (Mac OS)。

在透视中绘制时，对象可以对齐活动平面的网格线。对象将与单元格 1/4 距离内的网格线对齐。

您可以从 “ 视图 ”>“ 透视网格 ”>“ 对齐网格 ” 启用或禁用 “ 对齐网格 ”，此选项默认为启用。

要观看在透视中绘制图稿的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_cn。

将对象附加到透视

如果您已经创建了对象， Illustrator 可让您将对象附加到透视网格的活动平面上。

向左、右或水平网格中添加对象：

1 选择要置入对象的活动平面。您可以使用 1、2、3 键盘快捷键命令或通过单击 “ 透视网格构件 ” 中立方体的一个面来选择活动平面。

2 单击 “ 对象 ”>“ 透视 ”>“ 附加到现用平面 ”。

注：使用 “ 附加到现用平面 ” 命令不会影响对象外观。

要观看将图稿映射到透视中的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_cn。

使用透视释放对象

如果要释放带透视视图的对象，请单击 “ 对象 ”>“ 透视 ”>“ 通过透视释放 ” 选项。所选对象从相关的透视平面中释放，并可作为正常图稿使用。

注：使用 “ 通过透视释放 ” 命令不会影响对象外观。

在透视中引进对象

向透视中加入现有对象或图稿时，所选对象的外观和大小将发生更改。若要将常规对象加入透视，请执行下列操作：

1 使用 “ 透视选区 ” 工具选择对象。

2 通过使用平面切换构件或使用键盘快捷键 1 （左平面）， 2 （水平面）， 3 （右平面）选择要置入对象的活动平面。

3 将对象拖放到所需位置。

在透视中选择对象

使用透视选区工具在透视中选择对象。透视选区工具提供了一个使用活动平面设置选择对象的选框。

开始使用透视选区工具进行拖动后，您可以在正常选框和透视选框之间选择，然后使用 1、2、3 或 4 快捷键在网格不同平面间切换。

变换对象

移动对象

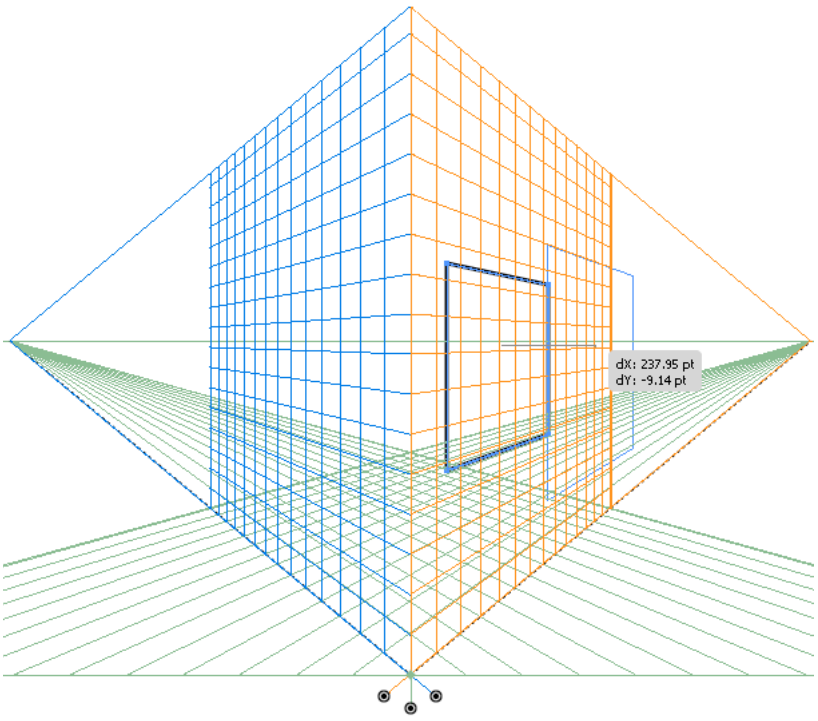
要在透视中移动对象，请切换到“透视选区”工具 (Shift+V)，然后使用方向键或鼠标拖放对象。

注：拖动对象时，使用各个键盘快捷键更改平面会更改对象的平面。

您还可以沿着与当前对象位置垂直的方向来移动对象。这个技巧在创建平行对象时很有用，如房间的墙壁。对于此移动：

1 使用“透视选区”工具选择对象。

2 按住 5 键不放，将对象拖动到所需位置。此操作将沿对象的当前位置平行移动对象。在移动时使用 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 以及数字键 5，则会将对象复制到新位置，而不会改变原始对象。在“背面绘图”模式下，此操作可在原对象背面创建对象。



沿其初始位置垂直移动矩形

注：垂直移动对象时，方向键将不起作用。

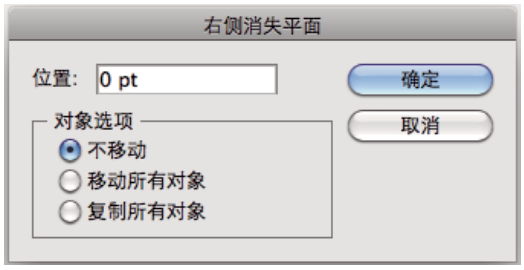
使用键盘快捷键 Alt+ 拖动 (Windows) 或 Option+ 拖动 (Mac OS) 可复制对象。若要限制在透视中的移动，请在拖动时按 Shift 键。在垂直移动过程中，若要为对象移动指定精确位置，请参阅第 82 页的“精确垂直移动”。

您还可以使用“再次变换”命令（“对象”>“变换”>“再次变换”）或键盘快捷键 Ctrl+D (Windows) 或 Cmd+D (Mac OS) 移动透视中的对象。此选项还适用于垂直移动对象。

注：绘制或移动对象时，键盘快捷键 5 表示垂直移动，键盘快捷键 1、2 和 3 表示平面切换，且仅使用主键盘有效而非扩展的数字小键盘。

精确垂直移动

要精确地垂直移动对象，请使用“透视选区”工具双击所需的平面构件。例如，双击右侧平面构件可设置“右侧消失平面”对话框中的选项。



所有对象的垂直移动设置选项（在所选网格平面上）

所有对象精确垂直移动：

1 在位置方框中，指定需要移动对象的位置。默认情况下，对象的当前位置显示在对话框中。

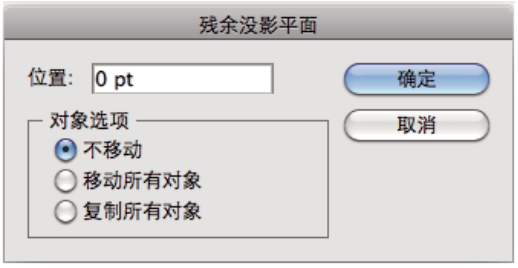
2 为对象选择以下移动选项：

不移动 如果选择此选项，则在网格改变位置时对象将不移动。

移动所有对象 如果选择此选项，则平面上所有对象都将随网格一起移动。

复制所有对象 如果选择此选项，则平面上所有对象都将被复制。

要在精确垂直移动中移动选中对象，请选择对象，然后双击所需平面构件。在这种情况下，将显示以下对话框：



所选对象垂直移动的设置选项

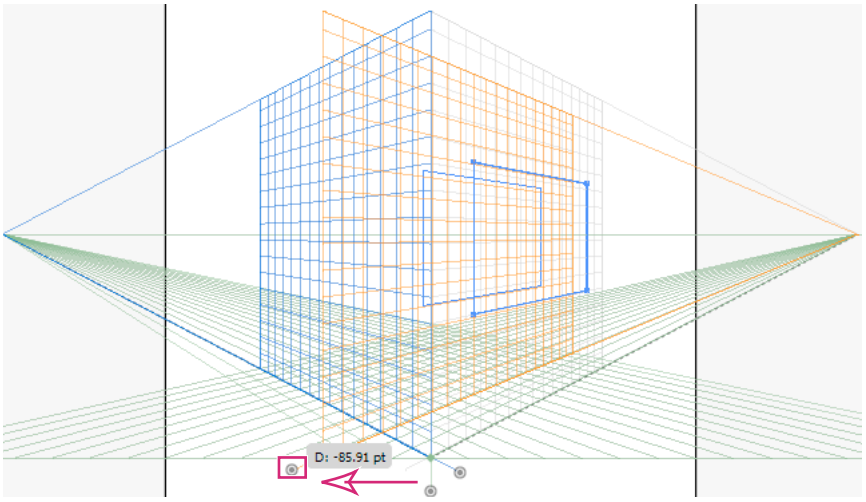
通过拖动网格平面进行垂直移动

您还可通过使用网格平面控件拖动网格平面来垂直移动对象。在垂直移动对象时，对象被置入与其现有或当前位置平行的位置。

沿与其当前对象位置平行的方向移动对象：

1 从“工具”面板中选择“透视选区”工具或按住 Shift+V。

2 根据对象所在的网格平面按住 Shift 键并拖动网格平面控件。



通过拖动右侧网格平面垂直移动矩形

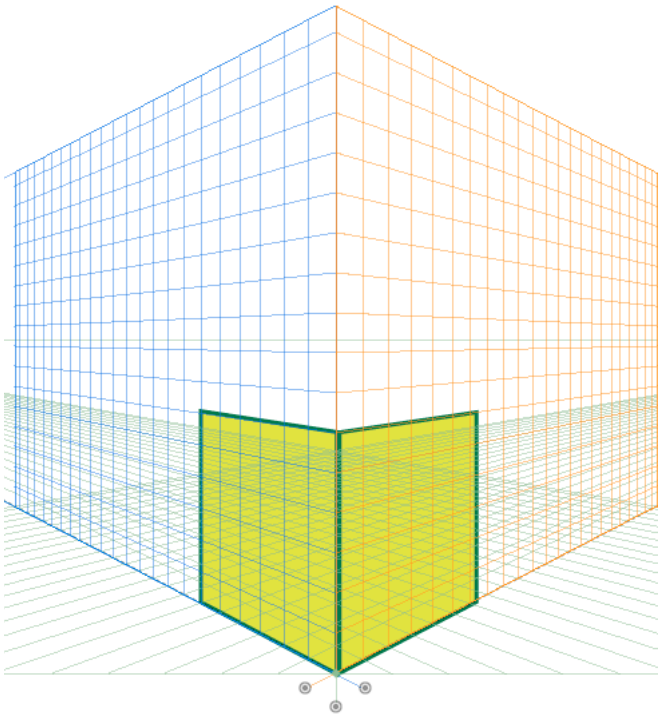
沿与对象当前位置平行的方向创建一个对象副本：

1 从“工具”面板中选择“透视选区”工具或按住 Shift+V。

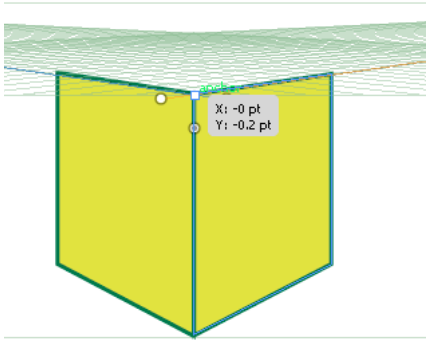
2 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并拖动某个网格平面控件 （由该对象所在的网格平面而定）。

自动平面定位

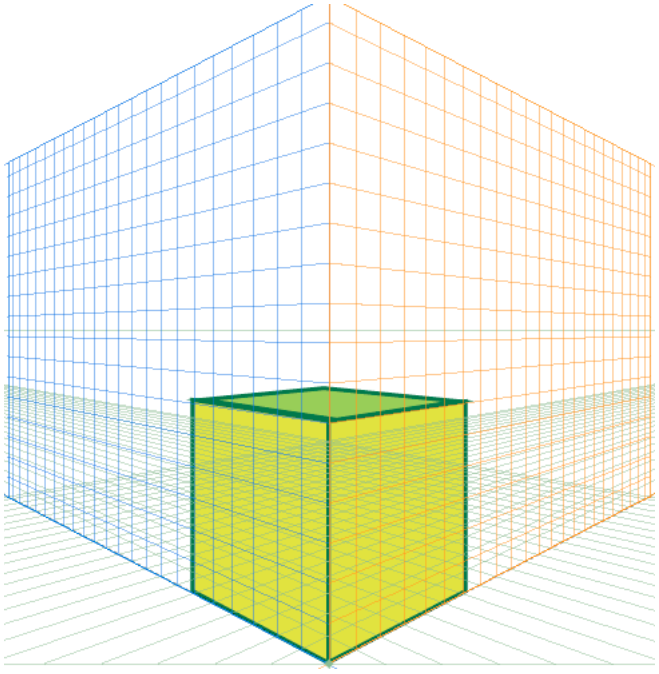
自动平面定位功能使您可通过给定对象高度或深度来创建对象。例如绘制一个立方体，需要知道立方体的顶面高度。使用自动平面定位功能，透视网格将自动调整水平网格平面以匹配立方体的顶面高度。



立方体的两个面



选中水平网格平面时，如果按住 Shift 并使用“透视选区”工具将指针移动到锚点上，水平网格平面将调整为与立方体左侧面相同的高度。其他网格平面会暂时隐藏。



在使用矩形工具创建立方体顶面后，网格将恢复到其原始状态

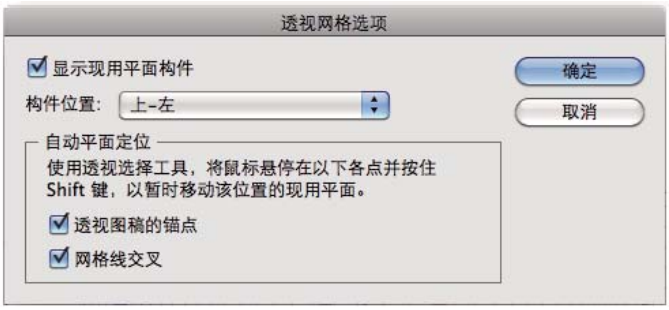
在绘制或置入对象前，可据此推测对象高度：

- 其他对象：转到某个锚点查看锚点标签，按住 Shift 键还可暂时隐藏其他平面。
- 网格线：转到交叉点并按 Shift 键。更改处于此状态的平面会使该平面发生选定的偏移。

一旦对象完成绘制或被置入，推测模式将会重置，且所有平面都将恢复到正常可见性。

使用自动平面定位选项，在您通过按 Shift 键将鼠标移动到锚点或网格线交叉点上方时，您可以选择暂时移动活动平面。

“透视网格选项”对话框中提供自动平面定位选项。要显示该对话框，请双击“工具”面板中的“透视网格”工具图标。



自动平面定位选项

移动平面以匹配对象

要在透视中绘制或加入与现有对象具有相同高度或深度的对象，请在透视中选择现有对象，单击“对象”>“透视”>“移动平面以匹配对象”以使相应的网格达到希望的高度和深度。现在您可以在透视中绘制或添加新对象。

在透视中缩放对象

您可以使用“透视选区”工具在透视中缩放对象。在透视中缩放对象时，适用以下规则：

- 缩放在对象所在的平面上完成。缩放对象时，缩放高度或距离基于对象所在平面，而非当前平面或活动的平面。
- 如有多个对象，则为处在相同平面上的对象完成缩放。例如，如果在右侧平面和左侧平面上都已选择多个对象，则与定界框所框住对象处于相同平面的所有对象，都将被缩放。
- 垂直移动的对象在各自所在平面上缩放，而非当前平面或活动平面。

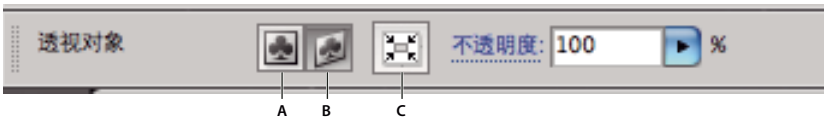
在透视中添加文本或符号

在网格可见时，您不能向透视平面直接加入文本或符号。但是，在正常模式下创建文本或符号后，可在透视中加入。

若要将文本或符号加入透视，请执行下列操作：

1 在网格可见时，使用“透视选区工具”选择现有文本或符号，并拖动到活动平面所需的位置。

2 “控制”面板中提供“编辑文本”选项，位于“对象”>“透视”菜单下面。此外，您还可在隔离模式下编辑文本或双击文本对象进行编辑。



含“编辑文本”选项的“控制面板”
A. 编辑文本 **B.** 编辑透视 **C.** 隔离选中对象

“控制”面板中还提供“编辑符号”选项，它位于“对象”>“透视菜单”下。此外，您还可在隔离模式下编辑符号或双击文本对象进行编辑。

根据是否正在编辑符号或文本，“控制”面板中的选项将变为“编辑符号”或“编辑文本”。

透视中的符号实例与展开的符号实例相同。就像编辑平面符号实例的符号定义一样，您可以编辑符号定义。但是，符号实例不能包含透视中不支持的图稿类型，如光栅图像、非本机图稿、封套、旧版文字和渐变网格。

注：替换符号、展开符号实例时断开链接以及重置转换等功能不适用于透视中的符号实例。

作为一种替换符号实例的解决方法，您可以在按住 Alt （对于 Windows）或 Option （对于 Mac OS）的同时拖动透视中的符号实例，并将其放置在符号面板中的符号上。但是，替换符号实例之前，请制作一份符号的副本，因为拖动符号实例时，之前的符号实例将从您的文档永久删除。

您可以使用与正常模式相同的方式编辑或修改文本。有关详细信息，请参阅第 274 页的 “ 创建文本 ”。

透视网格设置

您可以使用 “ 视图 ”>“ 透视网格 ” 配置 “ 透视网格 ” 设置。可用选项包括：

显示标尺 此选项仅显示沿真实高度线的标尺刻度。网格线单位决定了标尺刻度。

对齐网格 在透视中加入对象以及移动、缩放和绘制透视中的对象时，选择此选项可将对象对齐到网格。

锁定网格 此选项限制使用透视网格工具移动网格和进行其他网格编辑，仅可以更改可见性和平面位置。

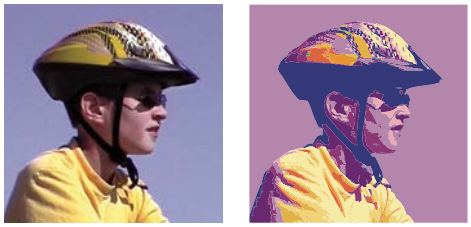
锁定站点 在 “ 锁定站点 ” 选项选中时，移动一个消失点将带动其他消失点同步移动。如果未选中此选项，则此类移动操作互不影响，站点也会移动。

使用实时描摹进行描图

描摹图稿

如果您希望将新的绘制基于现有图稿，可以描摹此图稿。例如，通过将图形引入 Illustrator 并描摹它，可以基于纸上或另一图形程序中存储的栅格图像上绘制的铅笔素描创建图形。

描摹图稿最简单的方式是打开或将文件置入到 Illustrator 中，然后使用 “ 实时描摹 ” 命令描摹图稿。您可以控制细节级别和填色描摹的方式。当您对描摹结果满意时，可将描摹转换为矢量路径或 “ 实时上色 ” 对象。



使用 “ 实时描摹 ” 命令描摹位图图像之前和之后

有关使用 “ 实时描摹 ” 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0043_cn。有关使用模板图层进行描摹的示例，请参阅以下教程：www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_templatelayer_cn 和 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_cn。

使用实时描摹自动描摹画图稿

1 打开或置入文件用作描摹的源图像。

2 选择源图像后，执行下列操作之一：

- 若要使用描摹预设来描摹图像，请单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 描摹预设和选项 ” 按钮 并选择一个预设。
- 若要使用默认描摹选项描摹图像，请单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 实时描摹 ”，或选择 “ 对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 建立 ”。
- 若要在描摹图像前设置描摹选项，请单击“控制”面板中的“描摹预设和选项”按钮 ，然后选择“描摹选项”。或选择“对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 描摹选项 ”。设置描摹选项，然后单击 “ 描摹 ”。

3 （可选）调整描摹结果。

4 （可选）将描摹转换为路径或“实时上色”对象。

描摹选项

预设 指定描摹预设。

模式 指定描摹结果的颜色模式。

阈值 指定用于从原始图像生成黑白描摹结果的值。所有比阈值亮的像素转换为白色，而所有比阈值暗的像素转换为黑色。（该选项仅在“模式”设置为“黑白”时可用。）

调板 指定用于从原始图像生成颜色或灰度描摹的调板。（该选项仅在“模式”设置为“颜色”或“灰度”时可用。）

要让 Illustrator 决定描摹中的颜色，请选择“自动”。要为描摹使用自定调板，请选择一个色板库名称。（色板库必须打开才能显示在“调板”菜单中。）

最大颜色数 设置在颜色或灰度描摹结果中使用的最大颜色数。（该选项仅在“模式”设置为“颜色”或“灰度”且面板设置为“自动”时可用。）

输出到色板 在“色板”面板中为描摹结果中的每种颜色创建新色板。

模糊 生成描摹结果前模糊原始图像。选择此选项在描摹结果中减轻细微的不自然感并平滑锯齿边缘。

重新取样 生成描摹结果前对原始图像重新取样至指定分辨率。该选项对加速大图像的描摹过程有用，但将产生降级效果。

注：当您创建预设时不存储重新取样分辨率。

填色 在描摹结果中创建填色区域。

描边 在描摹结果中创建描边路径。

最大描边粗细 指定原始图像中可描边的特征最大宽度。大于最大宽度的特征在描摹结果中成为轮廓区域。

最小描边长度 指定原始图像中可描边的特征最小长度。小于最小长度的特征将从描摹结果中忽略。

路径拟和 控制描摹形状和原始像素形状间的差异。较低的值创建较紧密的路径拟和；较高的值创建较疏松的路径拟和。

最小区域 指定将描摹的原始图像中的最小特征。例如，值为 4 指定小于 2 x 2 像素宽高的特征将从描摹结果中忽略。

拐角角度 指定原始图像中转角的锐利程度，即描摹结果中的拐角锚点。有关拐角锚点和平滑锚点间差别的更多信息，请参阅第 45 页的“关于路径”。

栅格 指定如何显示描摹对象的位图组件。此视图设置不会存储为描摹预设的一部分。

矢量 指定如何显示描摹结果。此视图设置不会存储为描摹预设的一部分。

在“描摹选项”对话框中选择“预览”以预览当前设置的结果。要设置默认描摹选项，请在打开“描摹选项”对话框前取消选择所有对象。设置完选项后，请单击“设为默认值”。

有关使用“实时描摹”的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0043_cn。有关调整“实时描摹”选项以获取最佳结果的教程，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_cn。

更改描摹对象的显示

描摹对象由以下两个组件组成：原始源图像和描摹结果 （为矢量图稿）。默认情况下，仅描摹结果可见。但是，您可以更改源图稿和描摹结果的显示以最佳地满足您的需要。

1 选择描摹对象。

默认情况下，所有描摹对象在“图层”面板中都命名为“描摹”。

2 请执行下列任一操作：

- 若要更改描摹结果的显示，请单击“控制”面板中的“矢量视图”按钮 ，或选择“对象”>“实时描摹”，并选择一个显示选项：“无描摹结果”、“描摹结果”、“轮廓”或“描摹轮廓”。
- 若要更改源图像的显示，请单击“控制”面板中的“栅格视图”按钮 ，或选择“对象”>“实时描摹”，并选择一个显示选项：“无图像”、“原始图像”、“调整图像”（显示具有描摹过程中应用的任何调整的图像）或“透明图像”。

  注：要查看原始图像，您必须将“矢量视图”更改为“无描摹结果”或“轮廓”。

调整描摹结果对象

创建描摹对象后，您可以随时调整结果。

1 选择描摹对象。

2 请执行下列任一操作：

- 在“控制”面板中设置基本选项。
- 单击“控制”面板中的“描摹选项对话框”按钮  以查看所有描摹选项。或选择“对象”>“实时描摹”>“描摹选项”。调整选项并单击“描摹”。


使用描摹预设快速更改描摹的结果。

指定用于描摹的颜色

1 创建包含希望在描摹中使用颜色的色板库。

2 确保色板库打开，然后单击“控制”面板中的“描摹选项对话框”按钮 。或选择“对象”>“实时描摹”>“描摹选项”。

3 从“调板”菜单选择色板库名称，然后单击“描摹”。

更多帮助主题

第 112 页的“创建色板库”

使用描摹预设

描摹预设提供用于特定类型图稿的预先指定的描摹选项。例如，如果要描摹打算用作技术绘图的图像，请选择“技术绘图”预设。所有描摹选项将发生更改以获得技术绘图的最佳描摹：颜色设置为黑白色、模糊设置为 0 px、描边宽度限制为 3 像素等。

指定预设

- 选择“对象”>“实时描摹”>“描摹选项”。（或者，选择描摹对象，然后单击“控制”面板中的“描摹选项对话框”按钮 。）设置预设的描摹选项，然后单击“存储预设”。输入预设的名称并单击“确定”。
- 选择“编辑”>“描摹预设”。单击“新建”，设置预设的描摹选项，然后单击“完成”。


要将新的预设以现有预设为基础，请选择预设，然后单击“新建”。

编辑或删除预设

1 选择“编辑”>“描摹预设”。

2 选择预设，然后单击“编辑”或“删除”。

注：您不能编辑或删除默认预设 （默认预设在方括号 [ ] 中）。但是，您可以通过选择预设然后单击 “ 新建 ” 制作默认预设的可编辑副本。

与其他用户共享预设

1 选择 “ 编辑 ”>“ 描摹预设 ”。

2 执行下列操作之一：

- 单击 “ 导出 ” 以将预设存储到一个文件中。
- 单击 “ 导入 ” 从文件载入预设。

将描摹对象转换为实时上色对象

当您对描摹结果满意时，可将描摹转换为路径或 “ 实时上色 ” 对象。这一最终步骤使您可和矢量图一样处理描摹。转换描摹对象后，可不再调整描摹选项。

1 选择描摹对象。

2 执行下列操作之一：

- 若要将描摹转换为路径，请单击“控制”面板中的“扩展”，或选择“对象”>“实时描摹”>“扩展”。如果您希望将描摹图稿的组件作为单独对象处理，请使用此方法。产生的路径将组合在一起。
- 若要在保留当前显示选项的同时将描摹转换为路径，请选择 “ 对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 扩展为查看结果 ”。例如，如果描摹结果的显示选项设置为 “ 轮廓 ”，则扩展的路径将仅为轮廓 （而不是填色和描边）。此外，将保留采用当前显示选项的描摹快照，并与扩展路径组合。如果您希望保留描摹图像作为扩展路径的指导，请使用此方法。
- 若要将描摹转换为“实时上色”对象，请单击“控制”面板中的“实时上色”，或选择“对象”>“实时描摹”>“转换为实时上色”。如果您希望使用实时油漆桶工具对描摹图稿应用填色和描边，请使用此方法。

若要单步创建描摹并转换描摹对象，请选择 “ 对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 建立并扩展 ” 或 “ 对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 建立并转换为实时上色 ”。

有关描摹的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0043_cn。

更多帮助主题

第 45 页的 “ 关于路径 ”

第 148 页的 “ 关于实时上色 ”

释放描摹对象

如果您希望放弃描摹但保留原始置入的图像，可释放描摹对象。

1 选择描摹对象。

2 选择 “ 对象 ”>“ 实时描摹 ”>“ 释放 ”。

使用模板图层手动描摹图稿

模板图层是锁定的非打印图层，可用于手动描摹图像。模板图层可减暗 50%，这样您可轻松看到图层前绘制的任何路径。您可以在置入图像时创建模板图层，也可以从现有图像创建模板图层。

1 执行下列操作之一：

- 若要将图像作为模板图层置入以进行描摹，请选择“文件”>“置入”，选择 EPS、PDF 或要描摹的栅格图像文件，选择“模板”，然后单击“置入”。新模板图层将显示在面板中当前图层下。
- 若要描摹现有图像，请确保此图像位于其图层中，在“图层”面板中双击该图层，选择“模板”，然后单击“确定”；或选择该图层并从面板菜单中选择“模板”。

眼睛图标 将由模板图标 替换，并将锁定图层。

2 使用钢笔工具或铅笔工具描摹整个文件。

3 若要隐藏模板图层，请选择“视图”>“隐藏模板”。选择“视图”>“显示模板”以重新查看它。

4 若要将模板图层转换为常规图层，请在“图层”面板中双击该模板图层，取消选择“模板”，然后单击“确定”。

符号

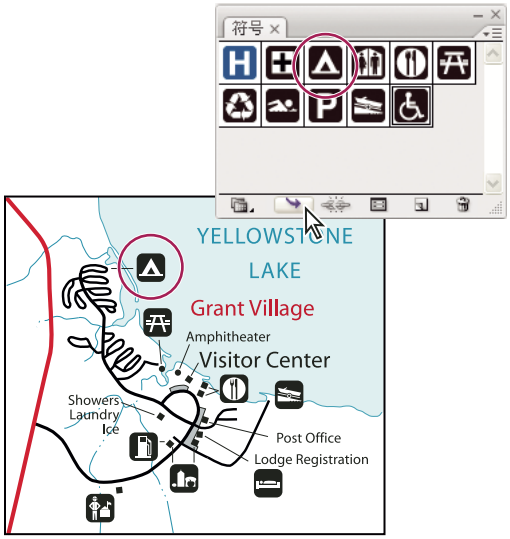
关于符号

符号是在文档中可重复使用的图稿对象。例如，如果您根据鲜花创建符号，可将该符号的实例多次添加到您的图稿，而无须实际多次添加复杂图稿。每个符号实例都链接到“符号”面板中的符号或符号库。使用符号可节省您的时间并显著减小文件大小。

符号还极好地支持 SWF 和 SVG 导出。当导出到 Flash 时，可以将符号类型设置为“影片剪辑”。一旦在 Flash 中，就可以选择其他类型（如果需要）。也可以在 Illustrator 中指定 9 格切片缩放，以便符号在用于用户界面组件时能够适当地缩放。

注：有关在 Flash 中使用符号的信息，请参阅 Flash 帮助。要观看有效使用符号的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_cn。

置入符号后，您可在画板上编辑符号的实例，如果需要，利用编辑重新定义原始符号。“符号”工具使您可一次添加和操作多个符号实例。



具有符号实例的图稿

符号面板概述

可以使用“符号”面板（“窗口”>“符号”）或“控制”面板来管理文档的符号。“符号”面板包含多种预设符号。您可以从符号库或您创建的库中添加符号。

更改面板中符号的显示

1 从面板菜单中选择一个视图选项：“缩览图视图”选项显示缩览图，“小列表视图”选项显示带有小缩览图的命名符号的列表，“大列表视图”选项显示带有大缩览图的命名符号的列表。

2 将符号拖动到不同位置。当有一条黑线出现在所需位置时，松开鼠标按键。

3 从面板菜单中选择“按名称排序”以按字母顺序列出符号。

复制面板中的符号

复制“符号”面板中的符号是一种使用现有符号实例创建新符号的简单方式。

若要创建一个符号副本，请选择“符号”面板中的符号，并选择面板菜单中的“复制符号”，或将符号拖动到“新建符号”按钮上。

注：如果您希望复制画板上的符号实例（例如，您已经缩放并旋转此符号，并希望使用相同的缩放和旋转方式来添加其他实例），请复制该实例。（请参阅第 94 页的“使用符号实例”。）

重命名符号

1 若要重命名符号，请在“符号”面板中选择此符号，并从面板菜单中选择“符号选项”，然后在“符号选项”对话框中键入新名称。

2 若要重命名符号实例，请选择图稿中的符号实例，然后在“控制”面板中的“实例名称”文本框中键入新名称。

符号的注册点

Illustrator 中的符号注册点类似于 Adobe Flash Professional。注册点是符号定义作品区的原点。此功能为 Illustrator 和 Flash 之间提供了更好的互操作性。

创建符号时，您可以从边界上 8 点的任何一点或符号定界框中心选择注册点。选择符号实例时，注册点在“ 符号编辑 ”模式和正常模式下将显示为十字线符号。在隔离模式下，您可以使用注册点标记来对齐您的图稿。

在“ 变换 ”面板菜单 （弹出式菜单）中，“ 使用符号的套版色点 ”选项默认为已选。选择符号实例时，注册点的坐标将在“ 变换 ”面板中可见。所有符号实例的变换都对应于符号定义作品区的注册点。

可以使用“ 重置变换 ”选项重置应用于符号实例的变换。有关详细信息，请参阅第 95 页的“ 重置变换 ”。

置入符号

1 选择“ 符号 ”面板或符号库中的符号。

2 执行下列操作之一：

- 单击“ 符号 ”面板中的“ 置入符号实例 ”按钮 以将实例置入画板的中心位置。
- 将符号拖动到您希望在画板上显示的位置。
- 从“ 符号 ”面板菜单中选择“ 置入符号实例 ”。

  注：在画板中的任何位置置入的单个符号 （相对于仅存在于面板中的符号）称为实例。

创建符号

1 选择要用作符号的图稿。

2 执行下列操作之一：

- 单击“ 符号 ”面板中的“ 新建符号 ”按钮 。
- 将图稿拖动到“ 符号 ”面板。
- 从面板菜单中选择“ 新建符号 ”。

注：默认情况下，选定的图稿会变为新符号的实例。如果您不希望图稿变为实例，请在创建新符号时按住 Shift 键。此外，如果不想在创建新符号时打开“ 新建符号 ”对话框，请在创建此符号时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，Illustrator 将使用符号的默认名称，如“ 新建符号 1”。

3 在“ 符号选项 ”对话框中键入新符号的名称。

4 选择作为影片剪辑或图形的符号类型。如果要将符号导出到 Flash 中，请执行下列操作：

- 选择“ 影片剪辑 ”类型。影片剪辑在 Flash 和 Illustrator 中是默认的符号类型。
- 在“ 注册 ”网格上指定要设置符号锚点的位置。锚点位置将影响符号在屏幕坐标中的位置。
- 如果要在 Flash 中使用 9 格切片缩放，请选择“ 启用 9 格切片缩放的参考线 ”。

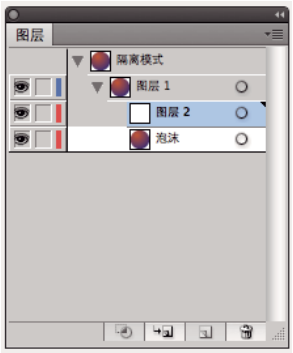
5 选择“ 对齐像素网格 ”选项，以对符号应用像素对齐属性。有关详细信息，请参阅第 55 页的“ 使符号与像素网格对齐 ”。

您可以从大部分 Illustrator 对象创建符号，包括路径、复合路径、文本对象、栅格图像、网格对象和对象组。不过，您无法从链接的图稿或一些组 （如图表组）创建符号。

注：有关在 Illustrator 和 Flash 之间有效使用符号的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0198_cn。

为符号添加子图层

现在，符号具有一个独立的图层层次结构，扩展符号时将保留该层次结构。您可以在符号编辑模式下为符号创建子图层。



在编辑模式下为符号创建子图层的功能

“ 粘贴记忆的图层 ” 选项将在符号编辑模式中粘贴内容时执行。

使用 9 格切片缩放

您可以使用 9 格切片缩放 （缩放 - 9）为图形样式和影片剪辑符号指定组件样式的缩放。与通常应用于图形和设计元素的缩放类型相反，此类型的缩放可让您创建可适当缩放的影片剪辑符号以用作用户界面组件。

将使用类似网格的叠加将符号在概念上划分为九个部分，这九个区域中的每一个区域都可以单独缩放。为保持符号的视觉完整性，四个角不会进行缩放，而图像的剩余区域会根据需要放大或缩小 （与拉伸相反）。

9 格切片缩放网格仅在隔离模式下可见。默认情况下，将网格参考线放置到与符号边缘的距离为符号的宽度和高度值的 25% （或 1/4）的位置，并显示为符号上添加的点线。

注：有关在 Flash 中使用 9 格切片缩放的更多信息，请参阅 Flash 帮助。要观看在 Illustrator 中使用 9 格切片缩放的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_cn。

在 Illustrator 中，可以通过旋转、倾斜和复杂转换的方式为符号创建 9 格切片网格。在缩放符号时，该符号的所有 9 个区域都可以单独缩放。

启用 9 格切片缩放

1 在画板或 “ 符号 ” 面板中选择符号，并从面板菜单选择 “ 符号选项 ”。

2 在 “ 符号选项 ” 对话框中，为 “ 类型 ” 选择 “ 影片剪辑 ” 或 “ 图形 ”，然后选择 “ 启用 9 格切片缩放的参考线 ”。

注：创建新符号时，也可以在 “ 符号选项 ” 对话框中启用此选项。

编辑符号的 9 格切片缩放网格

1 若要编辑符号的缩放网格，请通过执行下列操作之一在隔离模式下打开符号：

- 在 “ 符号 ” 面板中双击此符号。
- 在 “ 符号 ” 面板中选择此符号，并从面板菜单选择 “ 编辑符号 ”。

2 若要编辑符号实例的缩放网格，请通过执行下列操作之一在隔离模式下打开此实例：

- 双击画板上的符号实例。
- 选择画板上的符号实例，然后单击 “ 控制 ” 面板中的 “ 编辑符号 ”。

3 将指针移到四条参考线中的任一参考线上。当指针变为移动指针时，拖动参考线。

注：如果移动参考线使之远离符号边界，仍会发生缩放 （因此，将符号划分为少于 9 个切片）。根据符号所落入的切片缩放符号。

4 单击画板左上角的“退出隔离模式”按钮 （或“控制”面板中的“退出隔离模式”按钮 ）退出隔离模式。

使用符号实例

可以按照操作其他对象相同的方式移动、缩放、旋转、倾斜或对称符号实例。您还可以从“透明度”、“外观”和“图形样式”面板执行任何操作，并应用“效果”菜单的任何效果。但是，如果您希望修改符号实例的各个组件，必须首先对其进行扩展。扩展会断开符号和符号实例之间的链接，并会将此实例转换为常规图稿。

有关选择和对齐对象 （包括符号）的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0034_cn 和 www.adobe.com/go/vid0035_cn。

注：第 95 页的“用不同的符号替换符号实例”、第 94 页的“扩展符号实例”时断开链接以及第 95 页的“重置变换”等选项不适用于透视中的符号。

更多帮助主题

第 192 页的“扩展对象”

修改符号实例

修改符号实例后，您可以在“符号”面板中重新定义原始符号。重新定义符号时，所有现有符号实例将采用新定义。

1 选择符号的实例。

2 单击“符号”面板或“控制”面板中的“断开符号链接”按钮 。

3 编辑图稿。

4 （可选）执行下列操作之一：

- 若要用此编辑过的版本替换父符号，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将修改过的符号拖动到“符号”面板中原有符号的上面。将在“符号”面板中替换原有符号并在当前文件中对其进行更新。
- 若要用此编辑过的版本创建新符号，请将修改过的符号拖动到“符号”面板上，或单击“符号”面板中的“新建符号”按钮 。

扩展符号实例

1 选择一个或多个符号实例。

2 执行下列操作之一：

- 单击“符号”面板或“控制”面板中的“断开符号链接”按钮 ，或从面板菜单中选择“断开符号链接”。
- 选择“对象”>“扩展”，然后在“扩展”对话框中单击“确定”。

Illustrator 将符号实例组件置入一个组中。扩展符号实例后，可以编辑相应的图稿。

复制画板上的符号实例

如果已缩放、旋转、倾斜或对称符号实例，并希望添加经过相同修改的更多实例，请复制经修改的实例。

1 选择符号实例。

2 执行下列操作之一：

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将符号实例拖动到画板上的另一位置。
- 复制并粘贴符号实例。

注：例如，如果希望复制“符号”面板中的符号以基于现有符号创建新符号，请复制相应的符号 （而不是实例）。（请参阅第 91 页的“符号面板概述”。）

用不同的符号替换符号实例

1 选择画板上的符号实例。

2 执行下列操作之一：

- 从“控制”面板中的“替换”菜单中选择新符号。
- 在“符号”面板中选择新符号，并从“符号”面板菜单中选择“替换符号”。

注：该选项不适用于透视中的符号。请参阅第 85 页的“在透视中添加文本或符号”。

选择文档中符号的所有实例

选择“符号”面板中的符号，然后从面板菜单中选择“选择所有实例”。

重置变换

若要重置任何应用到符号上的变换，请选择该符号并在“控制面板”中单击“重置”按钮。您也可以在“符号”面板菜单（弹出式菜单）中选择“重置变换”选项。

编辑或重新定义符号

可以通过更改符号的图稿来编辑符号，也可以用新图稿替换符号来重新定义此符号。编辑和重新定义符号会更改此符号在“符号”面板中的外观，以及画板上此符号的所有实例。

编辑符号

1 执行下列操作之一以在隔离模式下打开符号：

- 选择符号的一个实例，并单击“控制”面板中的“编辑符号”。当“警告”框打开时，单击“确定”。
- 双击符号的实例。当“警告”框打开时，单击“确定”。
- 双击“符号”面板中的符号。画板中央会显示此符号的临时实例。

2 编辑图稿。

3 单击画板左上角的“退出隔离模式”按钮 （或“控制”面板中的“退出隔离模式”按钮 ），或按住 ESC 键退出隔离模式。

还可以对符号应用像素对齐属性。有关详细信息，请参阅第 55 页的“使符号与像素网格对齐”。

用不同的图稿重新定义符号

1 选择要用于重新定义现有符号的图稿。确保选择的是原始图稿，而不是符号实例。

2 在“符号”面板中，单击要重新定义的符号，并从面板菜单中选择“重新定义符号”。

注：选定的图稿会自动成为符号的实例。如果不希望选定的图稿成为符号实例，请按住 Shift 键并从面板菜单中选择“重新定义符号”。


如果您无法找到面板菜单，请参阅第 13 页的“使用面板菜单”。

符号库

符号库 是预设符号的集合。当您打开符号库时，它将显示在新面板中（而不是“符号”面板）。

您可以在符号库中选择、排序和查看项目，其操作与在“符号”面板中的操作一样。但是，不能在符号库中添加、删除或编辑项目。

打开符号库

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“窗口”>“符号库”>“[符号]”。
- 在“符号”面板菜单中选择“打开符号库”，并从显示的列表中选择一个库。
- 单击“符号”面板上的“符号库菜单”按钮，并从显示的列表中选择一个库。

若要在启动 Illustrator 时自动打开一个库，请从库的面板菜单中选择“保持”。

将符号从库中移动到符号面板中

在文档中使用符号时，会将符号自动添加到“符号”面板中。

❖ 单击库中的符号。

创建符号库

1 若要添加库中的所有符号，请按住 Shift 键选中所有符号，然后选择“符号库”选项菜单中的“添加到符号”。将库中所需的符号添加到“符号”面板，并删除任何不需要的符号。

若要选择文档中所有未使用的符号，请从“符号”面板菜单中选择“选择所有未使用的符号”。

2 从“符号”面板菜单中选择“存储符号库”。

3 将新库存储到默认的“符号”文件夹中。库名称将自动出现在“符号库”的“用户定义”子菜单和“打开符号库”菜单中。

如果将库存储到其他文件夹，可以通过从“符号”面板菜单中选择“打开符号库”>“其他库”来打开此库。使用此过程打开库后，此库将和其他库一起显示在“符号库”子菜单中。

从另一文档导入符号库

1 选择“窗口”>“符号库”>“其他库”或从“符号”面板菜单中选择“打开符号库”>“其他库”。

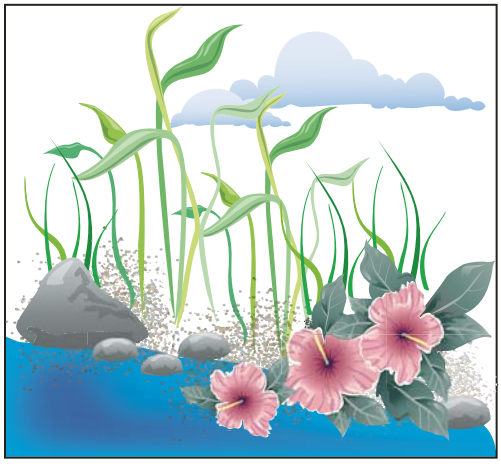
2 选择要从中导入符号的文件，然后单击“打开”。

导入的符号将显示在符号库面板中（不是“符号”面板）。

符号工具和符号组

关于符号集

符号集是一组使用“符号喷枪”工具创建的符号实例。您可以对一个符号使用“符号喷枪”工具，然后对另一个符号再次使用，来创建符号实例混合集。



使用符号工具创建的图稿

当您处理符号组时，请记住符号工具仅影响“ 符号 ”面板中选定的符号。例如，如果您创建代表长满花草的草地的混合符号实例组，则可以通过在“ 符号 ”面板中选择草符号，然后使用符号旋转器工具来更改草的方向。若要同时更改草和花的大小，请在“ 符号 ”面板中选择这两个符号，然后使用符号缩放器工具。

注：当您选择画板上的混合符号组时，新添加到该组的符号实例将会在“ 符号 ”面板中自动选定。

创建符号组

符号喷枪就像一个粉雾喷枪，可让您一次将大量相同的对象添加到画板上。例如，使用符号喷枪可添加许许多多的草叶、野花、蜜蜂或雪花。

更多帮助主题

第 21 页的“ 符号工具库 ”

第 99 页的“ 符号工具选项 ”

将符号实例组喷到图稿上

1 在“ 符号 ”面板中选择一个符号，然后选择符号喷枪工具 。

2 单击希望符号实例出现的位置或在此位置拖动。

在现有组中添加或删除符号实例

1 选择现有符号集。

2 选择符号喷枪工具 ，并在“ 符号 ”面板中选择一个符号。

3 执行下列操作之一：

- 要添加符号实例，请单击或拖动希望新实例显示的位置。
- 若要删除符号实例，请在单击或拖动要删除实例的位置时按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

修改符号组中的符号实例

使用符号工具可修改符号组中的多个符号实例。例如，可以使用符号紧缩器工具在较大的区域中分布实例，或逐步调整实例颜色的色调，使其看起来更加逼真。

虽然可以对单个符号实例使用符号工具，但将符号工具用于符号组时最有效。在处理单个符号实例时，使用针对常规对象使用的工具和命令可以轻松完成大部分任务。

更多帮助主题

第 21 页的 “ 符号工具库 ”

第 99 页的 “ 符号工具选项 ”

更改符号组中的符号实例的堆叠顺序

1 选择符号移位器工具 。

2 执行下列操作之一：

- 要移动符号实例，请向希望符号实例移动的方向拖动。
- 要向前移动符号实例，请按住 Shift 键单击符号实例。
- 若要向后发送符号实例，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 和 Shift 键并单击符号实例。

集中或分散符号实例

1 选择符号紧缩器工具 。

2 执行下列操作之一：

- 单击或拖动希望距离符号实例的区域。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击或拖动要在其中使符号实例相互远离的区域。

调整符号实例的大小

1 选择符号缩放器工具 。

2 执行下列操作之一：

- 单击或拖动要增大符号实例大小的集。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，并单击或拖动要减小符号实例大小的位置。
- 按住 Shift 键单击或拖动以在缩放时保留符号实例的密度。

旋转符号实例

1 选择符号旋转器工具 。

2 单击或拖动希望符号实例朝向的方向。

对符号实例着色

对符号实例着色将趋于淡色更改色调，同时保留原始明度。（和色调画笔的 “ 淡色和暗色 ” 方法工作方式相同。）此方法使用原始颜色的明度和上色颜色的色相生成颜色。因此，具有极高或极低明度的颜色改变很少；黑色或白色对象完全无变化。

若要实现也能影响黑白对象的上色方法，请将符号样式器工具与使用所需填充颜色的图形样式结合使用。

1 在 “ 颜色 ” 面板中，选择要用作上色颜色的填充颜色。

2 选择符号着色器工具 ，然后执行下列操作之一：

- 单击或拖动要使用上色颜色着色的符号实例。上色量逐渐增加，符号实例的颜色逐渐更改为上色颜色。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击或拖动以减少着色量并显示更多原始符号颜色。

- 按住 Shift 键单击或拖动，以保持上色量为常量，同时逐渐将符号实例颜色更改为上色颜色。

  注：使用符号着色器工具将产生更大的文件和降低的性能。当要考虑到内存或导出的 Flash/SVG 文件大小时，请不要使用此工具。

调整符号实例的透明度

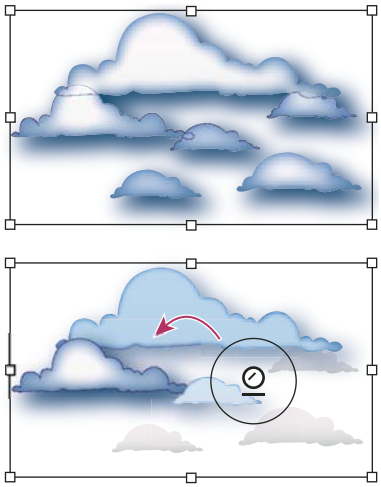
1 选择符号滤色器工具 。

2 执行下列操作之一：

- 单击或拖动希望增加符号透明度的位置。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，并单击或拖动要减少符号透明度的位置。

将图形样式应用到符号实例

“ 符号样式器 ” 工具使您可以应用或从符号实例删除图形样式。您可以控制应用的量和位置。例如，您可以逐渐应用样式，这样一些符号实例以完整强度显示样式，以部分强度显示。



以完全强度 （顶部）应用的图形样式对比以变化的强度 （底部）应用的图形样式

使用任何其他符号工具时，可通过单击 “ 图形样式 ” 面板中的样式，切换至符号样式器工具。

1 选择符号样式器工具 。

2 在 “ 图形样式 ” 面板中选择一个样式，然后执行下列操作之一：

- 单击或拖动希望将样式应用于符号集的位置。应用于符号实例的样式量增加，样式逐渐更改。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击或拖动以减少样式数量并显示更多原始的、无样式的符号。
- 按住 Shift 键单击可保持样式量为常量，同时逐渐将符号实例样式更改为所选样式。

  注：按指定顺序执行第 1 步和第 2 步非常重要。如果您选择样式同时选择了非符号工具的工具，则样式将立即应用于整个所选符号实例集。

符号工具选项

通过双击 “ 工具 ” 面板中的符号工具，可以访问符号工具选项。

直径、强度和密度等常规选项即出现在对话框顶部。特定于工具的选项则出现在对话框底部。要切换到另外一个工具的选项，请单击对话框中的工具图标。

常规选项 常规选项显示在“符号工具选项”对话框顶部，与所选的符号工具无关。

- **直径** 指定工具的画笔大小。

使用符号工具时，可随时按“[”以减小直径，或按“]”以增大直径。

- **强度** 指定更改的速率（值越高，更改越快），或选择“使用压感笔”以使用输入板或光笔的输入（而非“强度”值）。
- **符号组密度** 指定符号组的吸引值（值越高，符号实例堆积密度越大）。此设置应用于整个符号集。如果选择了符号集，将更改集中所有符号实例的密度，不仅仅是新创建的实例。
- **方法** 指定“符号紧缩器”、“符号缩放器”、“符号旋转器”、“符号着色器”、“符号滤色器”和“符号样式器”工具调整符号实例的方式。

选择“用户定义”根据光标位置逐步调整符号。选择“随机”在光标下的区域随机修改符号。选择“平均”逐步平滑符号值。

- **显示画笔大小和强度** 使用工具时显示大小。

符号喷枪选项 仅当选择“符号喷枪”工具时，符号喷枪选项（“紧缩”、“大小”、“旋转”、“滤色”、“染色”和“样式”）才会显示在“符号工具选项”对话框中的常规选项下，并控制新符号实例添加到符号集的方式。每个选项提供两个选择：

- **平均** 添加一个新符号，具有画笔半径内现有符号实例的平均值。例如，添加到平均现有符号实例为 50% 透明度区域的实例将为 50% 透明度；添加到没有实例的区域的实例将为不透明。

注：“平均”设置仅考虑“符号喷枪”工具的画笔半径内的实例，您可使用“直径”选项进行设置。要在工作时看到半径，请选择“显示画笔大小和强度”。

- **用户定义** 为每个参数应用特定的预设值：“紧缩”（密度）预设为基于原始符号大小；“大小”预设为使用原始符号大小；“旋转”预设为使用鼠标方向（如果鼠标不移动则没有方向）；“滤色”预设为使用 100% 不透明度；“染色”预设为使用当前填充颜色和完整色调量；“样式”预设为使用当前样式。

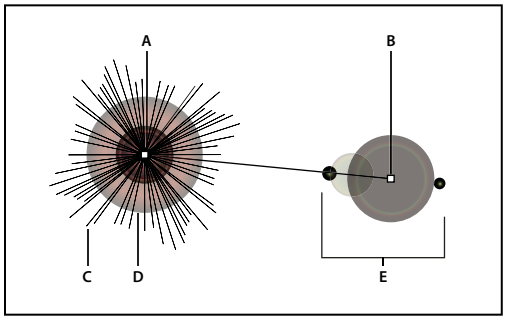
符号缩放器选项 仅在选择“符号缩放器”工具时，“符号缩放器”选项才会显示在“符号工具选项”对话框中“常规”选项下。

- **等比缩放** 保持缩放时每个符号实例形状一致。
- **调整大小影响密度** 放大时，使符号实例彼此远离；缩小时，使符号实例彼此靠拢。

绘制光晕

光晕工具创建具有明亮的中心、光晕和射线及光环的光晕对象。使用此工具可创建类似照片中镜头光晕的效果。

“光晕”包括中央手柄和末端手柄。使用手柄定位光晕及其光环。中央手柄是光晕的明亮中心 - 光晕路径从该点开始。



光晕组件
A. 中央手柄 **B.** 末端手柄 **C.** 射线（为清晰起见显示为黑色） **D.** “光晕” **E.** “光环”

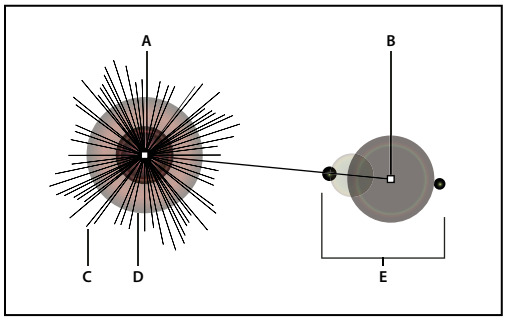
要了解创建和编辑光晕的更多信息，请参阅 Web 帮助中的相关主题。

重要说明：关于完整、最新的帮助信息，请查阅网络。应用程序无法检测到 Internet 连接。有关本主题的完整版本，请单击下面的链接，或搜索 community.adobe.com/help 上的完整帮助信息。

创建光晕

光晕工具创建具有明亮的中心、光晕和射线及光环的光晕对象。使用此工具可创建类似照片中镜头光晕的效果。

“ 光晕 ” 包括中央手柄和末端手柄。使用手柄定位光晕及其光环。中央手柄是光晕的明亮中心 - 光晕路径从该点开始。



光晕组件
A. 中央手柄 **B.** 末端手柄 **C.** 射线 （为清晰起见显示为黑色） **D.** “ 光晕 ” **E.** “ 光环 ”

更多帮助主题

第 17 页的 “ 绘图工具库 ”

创建默认光晕

1 选择光晕工具 。

2 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并在希望出现光晕中心手柄的位置单击。

在现有对象上绘制的 “ 光晕 ” 通常效果最好。

绘制光晕

1 选择 “ 光晕 ” 工具。

2 按下鼠标按钮放置光晕的中心手柄，然后拖动设置中心的大小、光晕的大小，并旋转射线角度。

释放鼠标，按 Shift 键将射线限制在设置角度。按下向上或向下箭头键添加或减去射线。按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 以保持光晕中心位置不变。

3 当中心、光晕和射线达到所需效果时松开鼠标。

4 再次按下并拖动为光晕添加光环，并放置末端手柄。

松开鼠标前，按向上或向下箭头键添加或减去光环。按否定号 (~) 键随机放置光环。

5 当末端手柄达到所需位置时松开鼠标。

光晕中的每个元素 （中心、光晕、光环和射线）以不同的透明度设置填充颜色。

使用光晕工具选项对话框创建光晕

1 选择光晕工具，在希望放置光晕中心手柄的位置单击。

2 在“光晕工具选项”对话框中，选择下列任一选项，然后单击“确定”：

- 指定光晕中心的整体直径、不透明度和亮度。
- 指定光晕的“增大”作为整体大小的百分比，然后指定光晕的模糊度（0 为锐利，100 为模糊）。
- 如果希望光晕包含射线，请选择“射线”并指定射线的数量、最长的射线（作为射线平均长度的百分比）和射线的模糊度（0 为锐利，100 为模糊）。
- 如果希望光晕包含光环，请选择“光环”并指定光晕中心点（中心手柄）与最远的光环中心点（末端手柄）之间的路径距离、光环数量、最大的光环（作为光环平均大小的百分比）和光环的方向或角度。

编辑光晕

请执行下列任一操作：

- 选择光晕，然后双击“光晕”工具图标打开“光晕工具选项”对话框。在对话框中更改设置。

  若要将光晕重置为默认值，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击“重置”。

- 选择光晕和“光晕”工具。从中心手柄或末端手柄拖动一个端点，更改光晕的长度或方向。
- 选择光晕，然后选择“对象”>“扩展”。这使光晕的元素如同混合的元素一样可编辑。

更多帮助主题

第 192 页的“扩展对象”

第 4 章：颜色

关于颜色

对图稿应用颜色是一项常见的 Adobe Illustrator 任务，它要求了解有关颜色模型和颜色模式的一些知识。当对图稿应用颜色时，应想着用于发布图稿的最终媒体，以便能够使用正确的颜色模型和颜色定义。通过使用 Illustrator 中功能丰富的“色板”面板、“颜色参考”面板和“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框，可以轻松地试验和应用颜色。

颜色模型用于描述在数字图形中看到和用到的各种颜色。每种颜色模型（如 RGB、CMYK 或 HSB）分别表示用于描述颜色及对颜色进行分类的不同方法。颜色模型用数值来表示可见色谱。色彩空间是另一种形式的颜色模型，它有特定的色域（范围）。例如，RGB 颜色模型中存在多个色彩空间：Adobe® RGB、sRGB 和 Apple® RGB。虽然这些色彩空间使用相同的三个轴（R、G 和 B）定义颜色，但它们的色域却不相同。

关于数字图形中的颜色

我们用颜色模型来描述在数字图形中看到和用到的各种颜色。每种颜色模型（如 RGB、CMYK 或 HSB）分别表示用于描述颜色及对颜色进行分类的不同方法。颜色模型用数值来表示可见色谱。色彩空间是另一种形式的颜色模型，它有特定的色域（范围）。例如，RGB 颜色模型中存在多个色彩空间：Adobe® RGB、sRGB 和 Apple® RGB。虽然这些色彩空间使用相同的三个轴（R、G 和 B）定义颜色，但它们的色域却不相同。

处理图形颜色时，实际是在调整文件中的数值。您很容易将一个数字视为一种颜色，但这些数值本身并不是绝对的颜色，而只是在生成颜色的设备的色彩空间内具备一定的颜色含义。

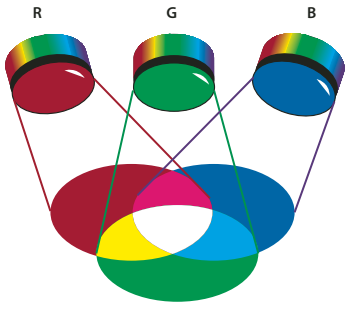
由于每台设备有着自己独有的色彩空间，因此它们只能重现自己色域内的颜色。如果将图像从某台设备移至另一台设备，由于每台设备会按照自己的色彩空间解释 RGB 或 CMYK 值，所以图像颜色可能会发生变化。例如，通过桌面打印机打印出的颜色不可能与显示器上看到的颜色完全一致。打印机在 CMYK 色彩空间内运行，而显示器则在 RGB 色彩空间内运行，它们的色域各不相同。油墨生成的某些颜色无法在显示器上显示，而在显示器上显示的某些颜色则同样无法用油墨在纸张上重现。

虽然不可能让不同设备上的所有颜色完全匹配，但您可以使用色彩管理来确保大多数颜色相同或相似，从而达到一致的呈现效果。

RGB

绝大多数可视光谱都可表示为红、绿、蓝 (RGB) 三色光在不同比例和强度上的混合。这些颜色若发生重叠，则产生青、洋红和黄。

RGB 颜色称为加成色，因为您通过将 R、G 和 B 添加在一起（即所有光线反射回眼睛）可产生白色。加成色用于照明光、电视和计算机显示器。例如，显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色。



加成色 (RGB)
R. 红色 **G.** 绿色 **B.** 蓝色

您可以通过使用基于 RGB 颜色模型的 RGB 颜色模式处理颜色值。在 RGB 模式下，每种 RGB 成分都可使用从 0（黑色）到 255（白色）的值。例如，亮红色使用 R 值 246、G 值 20 和 B 值 50。当所有三种成分值相等时，产生灰色阴影。当所有成分的值均为 255 时，结果是纯白色；当该值为 0 时，结果是纯黑色。

Illustrator 还包括称为 Web 安全 RGB 的经修改的 RGB 颜色模式，这种模式仅包含适合在 Web 上使用的 RGB 颜色。

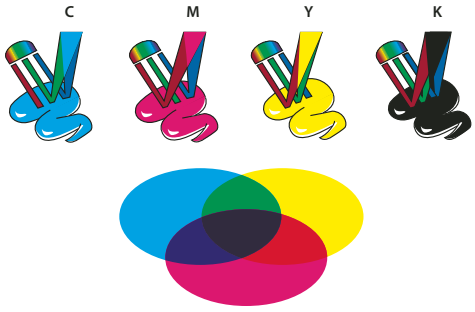
更多帮助主题

第 134 页的 “ 更改文档的颜色模式 ”

CMYK

RGB 模型取决于光源来产生颜色，而 CMYK 模型基于纸张上打印的油墨的光吸收特性。当白色光线照射到半透明的油墨上时，将吸收一部分光谱。没有吸收的颜色反射回您的眼睛。

混合纯青色 (C)、洋红色 (M) 和黄色 (Y) 色素可通过吸收产生黑色，或通过相减产生所有颜色。因此这些颜色称为减色。添加黑色 (K) 油墨以实现更好的阴影密度。（使用字母 K 的原因是黑色是产生其他颜色的 “ 主 ” 色，而字母 B 也代表蓝色。）将这些油墨混合重现颜色的过程称为四色印刷。



减色 (CMYK)
C. 青色 **M.** 洋红色 **Y.** 黄色 **K.** 黑色

您可以通过使用基于 CMYK 颜色模型的 CMYK 颜色模式处理颜色值。在 CMYK 模式下，每种 CMYK 四色油墨可使用从 0 至 100% 的值。为最亮颜色指定的印刷色油墨颜色百分比较低，而为较暗颜色指定的百分比较高。例如，亮红色可能包含 2% 青色、 93% 洋红、 90% 黄色和 0% 黑色。在 CMYK 对象中，低油墨百分比更接近白色，高油墨百分比更接近黑色。

准备用印刷色油墨打印文档时请使用 CMYK。

更多帮助主题

第 134 页的 “ 更改文档的颜色模式 ”

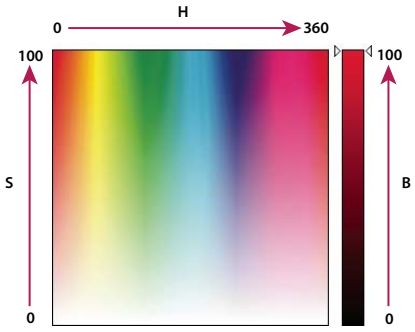
HSB

HSB 模型以人类对颜色的感觉为基础，描述了颜色的 3 种基本特性：

色相 反射自物体或投射自物体的颜色。在 0 到 360° 的标准色轮上，按位置度量色相。在通常的使用中，色相由颜色名称标识，如红色、橙色或绿色。

饱和度 颜色的强度或纯度 （有时称为色度）。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例，它使用从 0% （灰色）至 100% （完全饱和）的百分比来度量。在标准色轮上，饱和度从中心到边缘递增。

亮度 亮度是颜色的相对明暗程度，通常使用从 0% （黑色）至 100% （白色）的百分比来度量。



HSB 颜色模型
H. 色相 **S.** 饱和度 **B.** 亮度

更多帮助主题

第 135 页的 “ 调整多种颜色的饱和度 ”

Lab

CIE Lab 颜色模型是基于人对颜色的感觉。它是由专门制定各方面光线标准的组织 Commission Internationale d'Eclairage (CIE) 创建的数种颜色模型之一。

Lab 中的数值描述正常视力的人能够看到的所有颜色。因为 Lab 描述的是颜色的显示方式，而不是设备 （如显示器、桌面打印机或数码相机）生成颜色所需的特定色料的数量，所以 Lab 被视为与设备无关的颜色模型。色彩管理系统使用 Lab 作为色标，将颜色从一个色彩空间转换到另一个色彩空间。

在 Illustrator 中，可以使用 Lab 模型创建、显示和输出专色色板。但是，不能以 Lab 模式创建文档。

更多帮助主题

第 134 页的 “ 使用 Lab 值显示并输出专色 ”

灰度

灰度使用黑色调表示物体。每个灰度对象都具有从 0% （白色）到 100% （黑色）的亮度值。使用黑白或灰度扫描仪生成的图像通常以灰度显示。

使用灰度还可将彩色图稿转换为高质量黑白图稿。在这种情况下，Adobe Illustrator 放弃原始图稿中的所有颜色信息；转换对象的灰色级别 （阴影）表示原始对象的明度。

将灰度对象转换为 RGB 时，每个对象的颜色值代表对象之前的灰度值。也可以将灰度对象转换为 CMYK 对象。

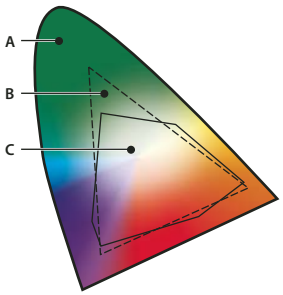
更多帮助主题

第 134 页的 “ 将颜色转换为灰度 ”

第 135 页的 “ 将灰度图像转换为 RGB 或 CMYK”

色彩空间和色域

色彩空间是可见光谱中的颜色范围。色彩空间也可以是另一种形式的颜色模型。Adobe RGB、Apple RGB 和 sRGB 是基于同一个颜色模型的不同色彩空间示例。



不同颜色空间的色域
A. 可见色域 **B.** RGB 色彩空间 **C.** CMYK 色彩空间

色彩空间包含的颜色范围称为色域。整个工作流程内用到的各种不同设备 （计算机显示器、扫描仪、桌面打印机、印刷机、数码相机）都在不同的色彩空间内运行，它们的色域各不相同。某些颜色位于计算机显示器的色域内，但不在喷墨打印机的色域内；某些颜色位于喷墨打印机的色域内，但不在计算机显示器的色域内。无法在设备上生成的颜色被视为超出该设备的色彩空间。换句话说，该颜色超出色域。

更多帮助主题

第 132 页的 “ 将超出色域的颜色转换为可打印的颜色 ”

关于专色和印刷色

可以将颜色类型指定为专色或印刷色，这两种颜色类型与商业印刷中使用的两种主要的油墨类型相对应。在 “ 色板 ” 面板中，可以通过在颜色名称旁边显示的图标来识别该颜色的颜色类型。

对路径和框架应用颜色时，请记住出版该图稿的最终媒介，以便使用最合适的颜色模式应用颜色。

如果颜色工作流程涉及在设备间传输文档，您可能希望使用颜色管理系统 (CMS) 在整个过程中帮助保持和调整颜色。

关于专色

专色是一种预先混和的特殊油墨，用于替代印刷油墨或为其提供补充，它在印刷时需要使用专门的印版。当指定少量颜色并且颜色准确度很关键时请使用专色。专色油墨准确重现印刷色色域以外的颜色。但是，印刷专色的确切外观由印刷商所混合的油墨和所用纸张共同决定，而不是由您指定的颜色值或色彩管理决定。当您指定专色值时，您描述的仅是显示器和彩色打印机的颜色模拟外观 （取决于这些设备的色域限制）。

指定专色时，请记住下列原则：

- 要在打印的文档中实现最佳效果，请指定印刷商所支持的颜色匹配系统中的专色。本软件提供了一些颜色匹配系统库。
- 最小化使用的专色数量。您创建的每个专色都将为印刷机生成额外的专色印版，从而增加您的打印成本。如果您认为需要四种以上专色，请考虑使用印刷色打印文档。
- 如果某个对象包含专色并与另一个包含透明度的对象重叠，在导出为 EPS 格式时，使用 “ 打印 ” 对话框将专色转换为印刷色时，或者在 Illustrator 或 InDesign 以外的应用程序中创建分色时，可能会产生不希望出现的结果。要获得最佳效果，请在打印之前使用 “ 拼合预览 ” 或 “ 分色预览 ” 对拼合透明度的效果进行软校样。此外，在打印或导出之前，还可以使用 InDesign 中的 “ 油墨管理器 ” 将专色转换为印刷色。
- 您可以使用专色印版在印刷色任务区上应用上光色。在这种情况下，您的印刷任务将总共使用五种油墨 - 四种印刷色油墨和一种专色上光色。

关于印刷色

印刷色 是使用四种标准印刷油墨的组合打印的：青色、洋红色、黄色和黑色 (CMYK)。当作业需要的颜色较多而导致使用单独的专色油墨成本很高或者不可行时 （例如，印刷彩色照片时），需要使用印刷色。

指定印刷色时，请记住下列原则：

- 要使高品质印刷文档呈现最佳效果，请参考印刷在四色色谱 （印刷商可能会提供）中的 CMYK 值来设定颜色。
- 由于印刷色的最终颜色值是它的 CMYK 值，因此，如果使用 RGB（或 LAB，在 InDesign 中）指定印刷色，在进行分色打印时，系统会将这些颜色值转换为 CMYK 值。根据颜色管理设置和文档配置文件，这些转换会有所不同。
- 除非您确信已正确设置了颜色管理系统，并且了解它在颜色预览方面的限制，否则，不要根据显示器上的显示来指定印刷色。
- 因为 CMYK 的色域比普通显示器的色域小，所以应避免在只供联机查看的文档中使用印刷色。
- 在 Illustrator 和 InDesign 中，可以将印刷色指定为全局色或非全局色。在 Illustrator 中，全局印刷色保持与 “ 色板 ” 面板中色板的链接，这样，如果修改某个全局印刷色的色板，则会更新所有使用该颜色的对象。编辑颜色时，文档中的非全局印刷色不会自动更新。默认情况下，印刷色为非全局色。在 InDesign 中为对象应用色板时，会自动将该色板作为全局印刷色进行应用。非全局色板是未命名的颜色，可以在 “ 颜色 ” 面板中对其进行编辑。

注：全局和非全局印刷色仅影响特定颜色应用于对象的方式，不影响在应用程序间移动它们时颜色如何分色或表现。

同时使用专色和印刷色

有时，在同一作业中同时使用印刷油墨和专色油墨是可行的。例如，在年度报告的相同页面上，可以使用一种专色油墨来印刷公司徽标的精确颜色，而使用印刷色重现照片。还可以使用一个专色印版，在印刷色作业区域中应用上光色。在这两种情况下，打印作业共使用五种油墨：四种印刷色油墨和一种专色油墨或上光色。

在 InDesign 中，可以将印刷色和专色相混合以创建混合油墨颜色。

比较 InDesign 和 Illustrator 中的颜色

Adobe InDesign 和 Adobe Illustrator 应用命名颜色的方法略有不同。 Illustrator 允许将一种命名颜色指定为全局或非全局颜色，而 InDesign 将所有未命名的颜色都视为非全局印刷色。

InDesign 中的色板 与全局颜色等效。色板可简化颜色方案的修改过程，而无需定位和调节每个单独的对象。这在面向生产的标准化文档中尤为有用，例如杂志。由于 InDesign 颜色链接到 “ 色板 ” 面板中的色板，因此，对色板进行的任何更改都会影响所有应用了颜色的对象。

InDesign 中的未命名颜色与非全局色板等效。未命名颜色不会显示在 “ 色板 ” 面板中，在 “ 颜色 ” 面板中对这些颜色进行编辑后，并不会自动在整个文档中对其进行更新。不过，您可以随后在 “ 色板 ” 面板中添加未命名颜色。

命名颜色和未命名颜色仅影响特定颜色在文档中的更新方式，当您在应用程序之间移动这些颜色时，它们绝不会影响颜色的分色方式和作用方式。

选择颜色

关于选择颜色

可以通过使用 Illustrator 中的各种工具、面板和对话框为图稿选择颜色。如何选择颜色取决于图稿的要求。例如，如果希望使用公司认可的特定颜色，则可以从公司认可的色板库中选择颜色。如果希望颜色与其他图稿中的颜色匹配，则可以使用吸管或拾色器并输入准确的颜色值。

可以使用下列任一功能来选择颜色：

色板面板和色板库面板 提供不同的颜色和颜色组。可以从现有的色板和库中选择颜色，也可以创建自己的颜色。也可以导入库。

拾色器 提供可通过视觉方式选择颜色的色谱、用于手动定义颜色的颜色值文本框和颜色色板。

吸管工具 单击时对图稿中的颜色取样。

颜色面板 提供色谱、各个颜色值滑块（如青色滑块）和颜色值文本框。可以利用“颜色”面板来指定填充颜色和描边颜色。从“颜色”面板菜单中，可以创建当前填充颜色或描边颜色的反色和补色，并利用选定颜色创建一个色板。

颜色参考面板 提供一些颜色协调规则，以便您从中选择相应的规则，使用您选择的基色创建颜色组。可以使用淡色和暗色、暖色和冷色或亮色和柔色创建各种颜色变化。从该面板中，可以打开“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中的颜色组。

“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框 此对话框的一部分提供了用于精确定义或调整颜色组或图稿中的颜色的工具。另一部分则用于通过颜色组中的颜色来重新着色图稿，或者减少或转换输出的颜色。

添加选中的颜色命令或新建颜色组按钮 创建包含选定图稿中的颜色的颜色组。此命令和按钮都位于“色板”面板中。

更多帮助主题

第 110 页的“关于色板”

第 112 页的“使用色板库”

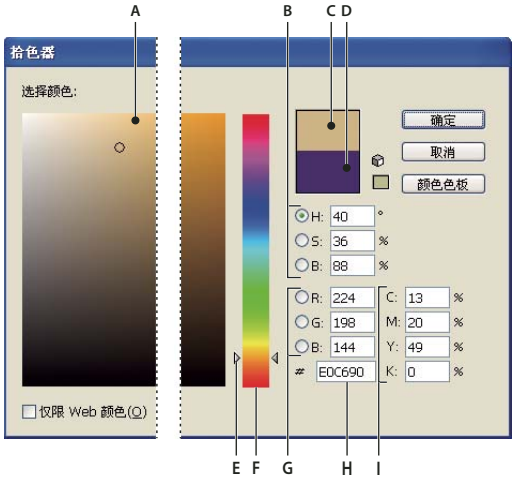
第 108 页的“拾色器概述”

第 116 页的“颜色参考面板概述”

第 118 页的“编辑颜色 / 重新着色图稿对话框概述”

拾色器概述

拾色器可让您通过选择色域和色谱、定义颜色值或单击色板的方式，选择对象的填充颜色或描边颜色。



拾色器

A. 色域 **B.** HSB 颜色值 **C.** 新颜色矩形 **D.** 原始颜色矩形 **E.** 颜色滑块 **F.** 色谱 **G.** RGB 颜色值 **H.** 十六进制颜色值 **I.** CMYK 颜色值

更多帮助主题

第 103 页的“关于数字图形中的颜色”

显示拾色器

❖ 在“工具”面板或“颜色”面板中双击填充颜色或描边颜色选框。

更改在拾色器中显示的色谱

❖ 单击一个字母：H（色相）、S（饱和度）、B（亮度）、R（红色）、G（绿色）或 B（蓝色）。

仅显示 Web 安全颜色

Web 安全颜色是指所有 Web 浏览器（与平台无关）都可以使用的颜色。

❖ 选择“仅限 Web 颜色”。

查看颜色色板而非色谱

❖ 单击“颜色色板”。单击“颜色模型”可返回并查看色谱。

使用拾色器选择颜色

请执行下列任一操作：

1 在色谱中单击或拖动。圆形标记指示色谱中颜色的位置。

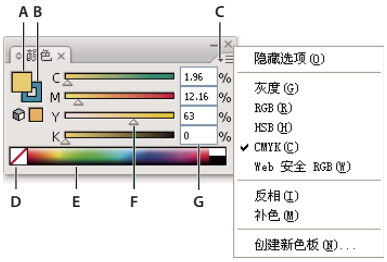
2 沿颜色滑块拖动三角形或在颜色滑块中单击。

3 在任何文本框中输入值。

4 单击“颜色色板”，选择一个色板，然后单击“确定”。

颜色面板概述

您可以使用“颜色”面板（“窗口”>“颜色”）将颜色应用于对象的填充和描边，还可以编辑和混合颜色。“颜色”面板可使用不同颜色模型显示颜色值。默认情况下，“颜色”面板中只显示最常用的选项。



“颜色”面板
A. 填充颜色 **B.** 描边颜色 **C.** 面板菜单 **D.** “无”框 **E.** 色谱条 **F.** 颜色滑块 **G.** 颜色成分的文本框

更多帮助主题

第 103 页的“关于数字图形中的颜色”

第 9 页的“管理窗口和面板”

更改颜色模型

❖ 从面板菜单中选择“灰度”、“RGB”、“HSB”、“CMYK”或“Web 安全 RGB”。

在面板中显示所有选项

❖ 从面板菜单中选择“显示选项”。或者，也可以单击面板选项卡上的双三角形，对显示大小进行循环切换。

使用颜色面板选择颜色

1 从面板菜单选择希望使用的颜色模式。您选择的模式仅影响“颜色”面板的显示，并不更改文档的颜色模式。

2 执行下列操作之一:

- 拖动或在滑块中单击。
- 按住 Shift 拖动颜色滑块移动与之关联的其他滑块 （HSB 滑块除外）。这样可保留类似颜色，但色调或强度不同。
- 在任何文本框中输入值。
- 单击面板底部的色谱条。若要不选择任何颜色，请单击颜色条左侧的“无”框；若要选择白色，请单击颜色条右上角的白色色板；若要选择黑色，请单击颜色条右下角的黑色色板。

使用和创建色板

关于色板

色板 是命名的颜色、色调、渐变和图案。与文档相关联的色板出现在“色板”面板中。色板可以单独出现，也可以成组出现。

可以打开来自其他 Illustrator 文档和各种颜色系统的色板库。色板库显示在单独的面板中，不与文档一起存储。

“色板”面板和色板库面板可包括以下类型的色板:

印刷色 印刷色使用四种标准印刷色油墨的组合打印: 青色、洋红色、黄色和黑色。默认情况下， Illustrator 将新色板定义为印刷色。

全局印刷色 当您编辑全局色时，图稿中的全局色自动更新。所有专色都是全局色；但是印刷色可以是全局色或局部色。您可以根据全局色图标 （当面板为列表视图时）或下角的三角形 （当面板为缩略图视图时）标识全局色色板。

专色 专色是预先混合的用于代替或补充 CMYK 四色油墨的油墨。您可以根据专色图标 （当面板为列表视图时）或下角的点 （当面板为缩略图视图时）标识专色色板。

渐变 渐变是两个或多个颜色或者同一颜色或不同颜色的两个或多个色调之间的渐变混合。渐变色可以指定为 CMYK 印刷色、RGB 颜色或专色。将渐变存储为渐变色板时，会保留应用于渐变色标的透明度。对于椭圆渐变 （通过调整径向渐变的长宽比或角度而创建），不存储其长宽比和角度值。

图案 图案是带有实色填充或不带填充的重复 （拼贴）路径、复合路径和文本。

无 “无”色板从对象中删除描边或填色。您不能编辑或删除此色板。

套版色 套版色色板 是内置的色板，可使利用它填充或描边的对象从 PostScript 打印机进行分色打印。例如，套准标记使用“套版色”，这样印版可在印刷机上精确对齐。您不能删除此色板。

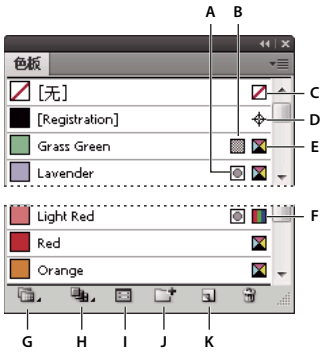
注: 如果您对文字使用“套版色”，然后对文件进行分色和打印，则文字可能无法精确套准，黑色油墨可能显示不清楚。若要避免这种情况，请对文字使用黑色油墨。

颜色组 颜色组可以包含印刷色、专色和全局印刷色，而不能包含图案、渐变、无或套版色色板。可以使用“颜色参考”面板或“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框来创建基于颜色协调的颜色组。若要将现有色板放入到某个颜色组中，请在“色板”面板中选择色板并单击“新建颜色组”图标 。可以通过文件夹图标 标识颜色组。

也可以在“色板”面板中创建色调。色调是修改过强度的全局印刷色或专色。由于同一颜色的各种色调链接在一起，因此当您编辑色调色板的颜色时，所有关联的色调色板 （以及使用这些色板绘制的对象）都会更改颜色，但色调值保持不变。色调是用百分比标识的 （当“色板”面板为列表视图时）

色板面板概述

使用“色板”面板 (“窗口”>“色板”) 可控制所有文档的颜色、渐变和图案。您可以命名和存储任意这些项以用于快速访问。当选择的对象的填充或描边包含从“色板”面板应用的颜色、渐变、图案或色调时，所应用的色板将在“色板”面板中突出显示。



小列表视图中的“色板”面板

A. 专色 **B.** 全局色 **C.** “无”填充或描边 **D.** 套版色色板 （在所有印版上打印） **E.** CMYK 符号 （文档在 CMYK 模式中打开时） **F.** RGB 符号 （文档在 RGB 模式中打开时） **G.** “色板库菜单”按钮 **H.** “显示色板类型菜单”按钮 **I.** “色板选项”按钮 **J.** “新建颜色组”按钮 **K.** “新建色板”按钮

更多帮助主题

第 9 页的“管理窗口和面板”

更改色板显示

❖ 从“色板”面板菜单中选择一个视图选项“小缩览图视图”、“中缩览图视图”、“大缩览图视图”、“小列表视图”或“大列表视图”。

显示特定类型的色板并隐藏所有其他色板

❖ 单击“显示色板类型”按钮 并选择下列选项之一：“显示所有色板”、“显示颜色色板”、“显示渐变色板”、“显示图案色板”或“显示颜色组”。

选择图稿中未使用的所有色板

如果要将“色板”面板限制为仅在文档中使用的颜色，可以选择所有未使用的色板，然后将其删除。

❖ 在“色板”面板菜单中选择“选择所有未使用的色板”。

选择颜色组

- 若要选择整个组，请单击颜色组图标 。
- 若要选择组中的色板，请单击各个色板。

注：若要编辑选定的颜色组，请确保未选定任何图稿，然后单击“编辑颜色组”按钮 ，或者双击颜色组文件夹。若要编辑选定的颜色组，并将所做的编辑应用于选定的图稿，请单击“编辑或应用颜色”按钮 ，或者双击颜色组文件夹。有关更多信息，请参阅第 121 页的“在编辑颜色对话框中编辑颜色”。

按照名称选择色板

❖ 从“色板”面板菜单中选择“显示查找栏位”。在面板顶部的“查找”文本框中键入色板名称的起始字母。

注：此过程不适用于双字节字符。

还可以使用此方法，通过输入 PANTONE 编号选择 PANTONE® 色板。

将色板移入颜色组

1 将各个颜色色板拖动到现有的颜色组文件夹中。

2 选择新颜色组中所需的颜色，然后单击“新建颜色组”按钮 。

更改色板的顺序

可以对单个色板以及颜色组内的色板重新排序。

❖ 执行下列操作之一：

- 从“色板”面板菜单中选择“按名称排序”或“按类型排序”。这些命令只适用于单个色板，而不适用于颜色组内的色板。
- 将色板拖动到新位置。

使用色板库

色板库是预设颜色的集合，包括油墨库（如 PANTONE、HKS、Trumatch、FOCOLTONE、DIC、TOYO）和主题库（如迷彩、自然、希腊和宝石）。

打开一个色板库时，该色板库将显示在新面板中（而不是“色板”面板）。在色板库中选择、排序和查看色板的方式与在“色板”面板中的操作一样。但是您不能在“色板库”面板中添加色板、删除色板或编辑色板。

要在 Illustrator 每次启动时都显示某个色板库，请从该色板库的面板菜单中选择“保持”。

更多帮助主题

第 113 页的“在应用程序之间共享色板”

打开色板库

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“窗口”>“色板库”>“[库名称]”。
- 在“色板”面板菜单中，选择“打开色板库”>“[库名称]”。
- 在“色板”面板中，单击“色板库菜单”按钮 ，然后从列表中选择库。

注：PANTONE 颜色库位于色标簿子文件夹中（色板库 > 色标簿 > PANTONE...）。

创建色板库

通过将当前文档存储为色板库来创建色板库。

1 在“色板”面板中编辑色板，使其仅包含色板库中所需的色板。

2 从“色板”面板菜单中选择“存储色板库”。

若要删除文档中未使用的所有色板，请从“色板”面板菜单中选择“选择所有未使用的色板”，然后单击“删除色板”按钮 。

编辑色板库

1 选择“文件”>“打开”，找到并打开库文件。默认情况下，色板库文件存储在 Illustrator/Presets/Swatches 文件夹中。

2 编辑“色板”面板中的颜色并存储您的更改。

将色板从色板库移动到色板面板

请执行下列任一操作：

- 将一个或多个色板从色板库面板拖动到“色板”面板。
- 选择要添加的色板，然后从库的面板菜单中选择“添加到色板”。
- 将色板应用到文档中的对象。如果色板是一个全局色色板或专色色板，则会自动将此色板添加到“色板”面板。

将图稿中的颜色添加到色板面板

可以自动将选定图稿或文档中的所有颜色添加到“色板”面板。 Illustrator 会查找“色板”面板中尚未包含的颜色，将任何印刷色转换为全局色，并将其作为新色板添加到“色板”面板中。

当您自动将颜色添加到“色板”面板中时，将包含文档中除以下颜色之外的所有颜色：

- 不透明蒙版中的颜色（当未处于不透明蒙版编辑模式中时）
- 混合中的插值颜色
- 图像像素中的颜色
- 参考线颜色
- 复合形状内的不可见对象中的颜色

如果将渐变填充、图案填充或符号实例更改为新的全局色，则会将该颜色添加为新色板，并保留原始颜色的色板。

添加所有文档颜色

❖ 确保未选择任何内容，然后从“色板”面板菜单中选择“添加使用的颜色”。

添加选定图稿中的颜色

❖ 选择包含要添加到“色板”面板中的颜色的对象，然后执行下列操作之一：

- 从“色板”面板菜单中选择“添加选中的颜色”。
- 单击“色板”面板中的“新建颜色组”按钮 。指定显示的对话框中的选项。

  颜色是使用“色相向前”规则排列并存储的。

在应用程序之间共享色板

通过存储用于交换的色板库，可以在 Photoshop、 Illustrator 和 InDesign 中共享您创建的实色色板。只要同步了颜色设置，颜色在不同应用程序中的显示就会相同。

注：可以通过 Kuler 面板或 Kuler 网站，创建和共享颜色组色板。（请参阅第 131 页的“Kuler 面板”。）

1 在“色板”面板中，创建您要共享的印刷色和专色色板，并删除任何您不想共享的色板。

  注：您无法在应用程序间共享以下类型的色板：来自 Illustrator 或 InDesign 的图案、渐变和注册色板；以及来自 Photoshop 的色标簿颜色参考、HSB、XYZ、双色调、 monitorRGB、不透明度、油墨总量和 webRGB 色板。当您保存色板以供交换时，这些类型的色板会被自动排除。

2 从“色板”面板菜单中选择“存储为色板交换文件”，并将色板库保存在便于访问的位置。

3 将色板库载入到 Photoshop、 Illustrator 或 InDesign 的“色板”面板中。

导入来自另一个文档的色板

您可以从另一个文档导入所有色板或个别色板。

- 要从另一个文档导入所有色板，请选择“窗口”>“色板库”>“其他库”，或从“色板”面板菜单中选择“打开色板库”>“其他库”。选择要从中导入色板的文件，然后单击“打开”。导入的色板显示在色板库面板（而不是“色板”面板）中。
- 要从另一个文档导入各个色板，请复制并粘贴使用色板的对象。导入的色板显示在“色板”面板中。

注：如果导入的专色色板或全局印刷色色板与文档中已有色板的名称相同但颜色值不同，则会发生色板冲突。对于专色冲突，现有色板的颜色值会被保留而导入的色板会自动与现有色板合并。对于印刷色冲突，会显示“色板冲突”对话框，并且会自动保留现有色板的颜色值。您可以选择“添加色板”通过为冲突的色板名称附加数字来添加色板，或选择“合并色板”使用现有色板的颜色值合并色板。

更多帮助主题

第 111 页的“色板面板概述”

第 112 页的“使用色板库”

创建颜色色板

可以创建印刷色、专色或渐变色色板。

更多帮助主题

第 110 页的“关于色板”

第 107 页的“关于印刷色”

第 106 页的“关于专色”

第 172 页的“渐变”

创建印刷色色板

1 使用拾色器或“颜色”面板选择颜色，或选择具有所需颜色的对象。

2 执行下列操作之一：

- 将此颜色从“工具”面板或“颜色”面板拖动到“色板”面板。
- 在“色板”面板中，单击“新建色板”按钮或从面板菜单中选择“新建色板”。如果希望此色板成为全局色，请在显示的对话框中选择“全局色”。设置其他色板选项，然后单击“确定”。（请参阅第 116 页的“色板选项”。）

创建渐变色板

1 使用“渐变”面板创建渐变，或选择带有所需渐变的对象。

2 执行下列操作之一：

- 将渐变填充从“工具”面板或“颜色”面板上的“填充”框中拖动到“色板”面板。
- 在“渐变”面板中，单击渐变菜单（位于渐变框旁边），然后单击“存储到色板库”图标 。
- 在“色板”面板中，单击“新建色板”按钮或从“色板”面板菜单中选择“新建色板”。在显示的对话框中，输入色板的名称并单击“确定”。（请参阅第 116 页的“色板选项”。）

创建专色色板

1 使用拾色器或“颜色”面板选择颜色，或选择具有所需颜色的对象。

2 执行下列操作之一：

- 按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并将颜色从“工具”面板或“颜色”面板拖动到“色板”面板。
- 在“色板”面板中，按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击“新建色板”按钮，或从面板菜单中选择“新建色板”。在显示的对话框中，对于“颜色类型”选择“专色”。设置其他色板选项，然后单击“确定”。（请参阅第 116 页的“色板选项”。）

从“颜色参考”面板中创建色板

1 从“颜色参考”面板的“协调规则”菜单中选择颜色。

2 单击“颜色参考”面板底部的“将颜色组保存到‘色板’面板”按钮 。

管理色板

可以管理“色板”面板中的色板，对它们执行复制、分组、替换、合并或删除操作。也可以指定色板选项，如色板名称、颜色类型、颜色模式或预览。

更多帮助主题

第 111 页的“色板面板概述”

第 120 页的“在“编辑颜色”对话框中创建颜色组”

复制色板

1 选择一个或多个要复制的色板。

2 执行下列操作之一：

- 从“色板”面板菜单中选择“复制色板”。
- 将色板拖动到“色板”面板中的“新建色板”按钮。

色板分组

当您希望在“色板”面板中将特定颜色保留在一起时，可以创建一个颜色组。例如，可以为在“颜色参考”面板中选择的颜色创建一个颜色组。在“编辑颜色”对话框中存储颜色组时，此颜色组会自动存储为“色板”面板中的一个颜色组。也可以手动对任何实色色板集进行分组。

1 在“色板”面板中选择一个或多个色板。

2 单击“新建颜色组”按钮，或从面板菜单中选择“新建颜色组”。

替换、合并或删除色板

- 要替换色板，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将颜色或渐变从“颜色”面板、“渐变”面板、某个对象或“工具”面板拖动到“色板”面板，以突出显示要替换的色板。

  替换“色板”面板中的现有颜色、渐变或图案时，将以新的颜色、渐变或图案全局对文件中包含该色板颜色的对象进行全局更改。惟一的例外情况是没有在“色板选项”对话框中选择“全局色”选项的印刷色。

- 若要合并多个色板，请选择两个或更多色板，然后从“色板”面板菜单中选择“合并色板”。第一个选择的色板名称和颜色值将替换所有其他选定色板。

- 要删除色板，请选择一个或多个色板。从面板菜单选择“删除色板”，单击“删除色板”按钮，或将选定色板拖动到“删除色板”按钮。

删除专色或全局印刷色色板 （或者包含专色或全局印刷色的图案或渐变）时，所有以这些颜色上色的对象将转换为对等的非全局印刷色。

色板选项

若要设置色板选项，请双击现有色板，或从 “ 色板 ” 面板菜单中选择 “ 新建色板 ”。

色板名称 指定 “ 色板 ” 面板中色板的名称。

颜色类型 指定色板是印刷色还是专色。

全局色 创建全局印刷色色板。

颜色模式 指定色板的颜色模式。

选择所需颜色模式后，可以使用颜色滑块调整颜色。如果选择的颜色不是 Web 安全颜色，将显示警告方块 。单击方块可转换到最接近的 Web 安全颜色 （显示在方块右侧）。如果选择超出色域的颜色，将显示警告三角形 。单击三角形可转换为最接近的 CMYK 对等色 （显示在三角形右侧）。

预览 显示任何应用了色板的对象上的颜色调整。

使用颜色组 （协调）

关于颜色组

颜色组是一个组织工具，可让您在 “ 色板 ” 面板中将相关色板编组在一起。此外，颜色组可以是用于颜色协调的容器，您可以使用 “ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ” 对话框或 “ 颜色参考 ” 面板来创建它。颜色组只能包含实色，其中包括专色、印刷色或全局色。不能对渐变和图案进行分组。

可以使用 “ 颜色参考 ” 面板或 “ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ” 对话框创建协调颜色组。通过使用其中的任一功能，可以选择一个颜色协调规则以基于任何所需的颜色立即生成一个颜色方案。例如，选择 “ 单色 ” 颜色协调规则来创建包含所有相同色相但饱和度级别不同的颜色组。或者，选择 “ 高对比度 ” 或 “ 五边形 ” 颜色协调规则来创建一个带有对比颜色、视觉效果更强烈的颜色组。

要共享颜色协调规则或在 Illustrator 外部创建颜色组以激发灵感，请选择 “ 窗口 ”>“ 扩展功能 ”>“Kuler”，然后单击各种可用的颜色协调。

有关详细信息，请参阅 Kuler 网站 http://kuler.adobe.com/。

更多帮助主题

第 115 页的 “ 色板分组 ”

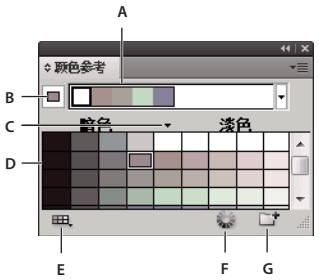
第 131 页的 “Kuler 面板 ”

颜色参考面板概述

创建图稿时，可使用 “ 颜色参考 ” 面板作为激发颜色灵感的工具。 “ 颜色参考 ” 面板会基于 “ 工具 ” 面板中的当前颜色建议协调颜色。可以使用这些颜色对图稿进行着色，或在 “ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ” 对话框中对它们进行编辑，也可以将其存储为 “ 色板 ” 面板中的色板或色板组。

可以通过多种方式来处理 “ 颜色参考 ” 面板生成的颜色，包括更改颜色协调规则或调整变化类型 （如淡色和暗色或亮色和柔色）和显示的变化颜色的数目。

重要说明：如果已选定图稿，则单击颜色变化可以更改选定图稿的颜色，就像单击 “ 色板 ” 面板中的色板一样。



A. 协调规则菜单和现用颜色组 **B.** 设置为基色 **C.** 现用颜色 **D.** 颜色变化 **E.** 将颜色限定为指定的色板库 **F.** 根据所选对象编辑颜色，或编辑或应用颜色（在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中打开颜色） **G.** 将组存储到“色板”面板

注：要编辑选定的颜色组，请确保未选定任何图稿，并单击“编辑颜色组”按钮。若要编辑选定的颜色组，并将所做的编辑应用于选定的图稿，请单击“编辑或应用颜色”按钮。有关更多信息，请参阅第 121 页的“在编辑颜色对话框中编辑颜色”。

有关使用“颜色参考”查找和创建颜色解决方案的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0058_cn。

指定在面板中显示的颜色变化的类型

❖ 从“颜色参考”面板菜单中选择下列变化之一：

显示淡色 / 暗色 对左侧的变化添加黑色，对右侧的变化添加白色

显示暖色 / 冷色 对左侧的变化添加红色，对右侧的变化添加蓝色

显示鲜艳 / 柔和 减少左侧的变化中的灰色饱和度，并增加右侧的变化中的灰色饱和度

注：如果使用的是专色，请仅使用“淡色 / 暗色”变化并从变化网格的淡色（右）侧选择颜色。所有其他变化会导致专色转换为印刷色。

指定在面板中显示的颜色变化的数目和范围

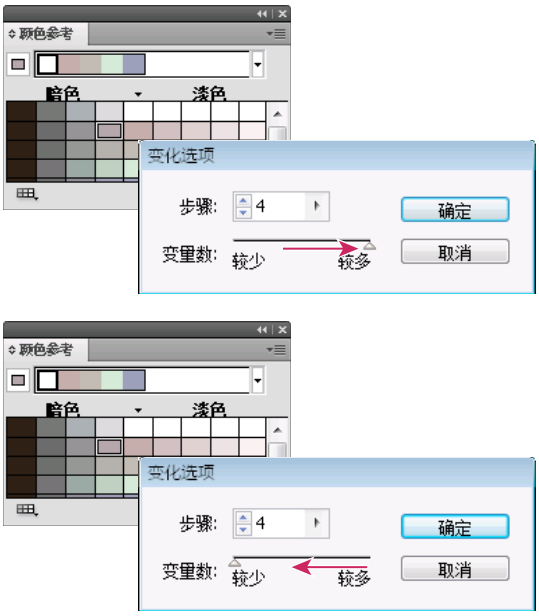
1 从“颜色参考”面板菜单中选择“颜色参考选项”。

2 指定要在生成的颜色组中的每种颜色的左侧和右侧显示的颜色数目。例如，如果希望看到每种颜色的六种较深的暗色和六种较浅的暗色，请选择数字 6。

原始颜色总是显示在面板中心的下方，并且紧邻原始颜色的上方有一个三角形，而有关这些颜色的变化显示在它们的左侧和右侧。

3 将“范围”滑块向左拖动可以减少变化范围；将“范围”滑块向右拖动可以增加变化范围。

减少范围会生成与原始颜色更加相似的颜色。



调整颜色变化的范围

编辑颜色 / 重新着色图稿对话框概述

此对话框的名称随上下文操作的不同而有所变化：

在选定了图稿的情况下，当通过单击“ 控制 ”面板、“ 色板 ”面板或“ 颜色参考 ”面板中的 图标访问此对话框时，或在选择“ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 重新着色图稿 ”时，将打开“ 重新着色图稿 ”对话框，您可以在其中访问“ 指定 ”选项卡和“ 编辑 ”选项卡。

在未选定图稿的情况下，通过单击“ 控制 ”面板、“ 色板 ”面板或“ 颜色参考 ”面板中的 图标访问此对话框时，将打开“ 编辑颜色 ”对话框，您只能在其中访问“ 编辑 ”选项卡。

无论对话框顶部出现的是哪个名称，它的右侧总是显示当前文档的颜色组，以及两个默认颜色组：“ 印刷色 ”和“ 灰度 ”。可以随时选择和使用这些颜色组。



A B C

使用“ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ”对话框创建或编辑颜色组并指定颜色。
A. 在“ 编辑 ”选项卡中创建和编辑颜色组 **B.** 在“ 指定 ”选项卡中指定颜色 **C.** 从“ 颜色组 ”列表中选择颜色组

通过对话框底部的“ 重新着色图稿 ”选项，可以预览选定图稿上的颜色，并指定在关闭此对话框时是否对图稿重新着色。

此对话框的主要区域包括：

编辑 使用“编辑”选项卡创建新颜色组或编辑现有颜色组。使用“协调规则”菜单和色轮对颜色协调进行试验。色轮将为您显示颜色在颜色协调中是如何关联的，同时颜色条可让您查看和处理各个颜色值。此外，可以调整亮度、添加和删除颜色、存储颜色组以及预览选定图稿上的颜色。

指定 使用“指定”选项卡可以查看和控制颜色组中的颜色如何替换图稿中的原始颜色。只有在文档中选定图稿的情况下，才能指定颜色。您可以指定用哪些新颜色来替换哪些当前颜色、是否保留专色以及如何替换颜色（例如，可以完全替换颜色或在保留亮度的同时替换色相）。使用“指定”可以控制如何使用当前颜色组对图稿重新着色或减少当前图稿中的颜色数目。

颜色组 为打开的文档列出所有存储的颜色组（这些相同的颜色组将在“色板”面板中显示）。当处于此对话框中时，可以使用“颜色组”列表编辑、删除和创建新的颜色组。您所做的所有更改将会反映在“色板”面板中。选定的颜色组会指示当前编辑的颜色组。可以选择并编辑任何颜色组或使用它对选定图稿重新着色。存储某个颜色组会将该颜色组添加到此列表。

有关在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中创建、编辑和试验颜色组的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_cn。有关在 Photoshop 和 InDesign 中将颜色协调与智能对象集成的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0191_cn。若要查看将鲜艳的彩色插图更改为灰度插图的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。

更多帮助主题

第 120 页的“在“编辑颜色”对话框中创建颜色组”

第 121 页的“在编辑颜色对话框中编辑颜色”

第 127 页的“为图稿指定颜色”

第 129 页的“减少图稿中的颜色”

打开“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框

❖ 从下列任意位置打开“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框：

“编辑”>“编辑颜色”>“重新着色图稿”或“使用预设值重新着色”命令 当希望编辑选定图稿中的颜色时，请使用这些命令。

“控制”面板中的“重新着色图稿”按钮 当希望使用“重新着色图稿”对话框编辑选定图稿的颜色时，请使用此按钮。当选定图稿中包含两种或更多颜色时，此按钮可用。

注：当图稿创建过程中未使用全局色时，按照这种方法编辑颜色可以很便捷地对图稿中的颜色进行全局调整。

“颜色参考”面板中的“编辑颜色”或“编辑或应用颜色”按钮 当希望编辑“颜色参考”面板中的颜色，或编辑“颜色参考”面板中的颜色并将其应用于选定图稿时，请单击此按钮。

“色板”面板中的“编辑颜色组”或“编辑或应用颜色组”按钮 当希望编辑选定颜色组中的颜色，或编辑颜色并将其应用于选定图稿时，请单击此按钮。也可以通过双击“色板”面板中的颜色组来打开此对话框。

使用颜色组列表

- 若要显示或隐藏“颜色组”列表，请单击“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框右侧的“隐藏颜色组存储区”图标。若要重新显示列表，请再次单击此图标。
- 若要将新颜色组添加到此列表，请创建或编辑颜色组，并单击“新建颜色组”。列表中将出现新的颜色组。
- 若要编辑颜色组，请在列表中单击此颜色组以将其选定。使用“编辑”选项卡对颜色组进行更改，然后单击“将更改保存到颜色组”。
- 若要删除颜色组，请选择此颜色组并单击“删除颜色组”。

创建颜色组

可以使用“颜色参考”面板或“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框来创建颜色组。也可以在 Adobe Kuler 网站 (www.Kuler.adobe.com) 上创建并共享颜色组。

有关使用“颜色参考”查找和创建颜色解决方案的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0058_cn。有关在“实时颜色”中创建、编辑和试验颜色组的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_cn。

更多帮助主题

第 111 页的“色板面板概述”

第 121 页的“在编辑颜色对话框中编辑颜色”

第 120 页的“在“编辑颜色”对话框中创建颜色组”

在“颜色参考”面板中创建颜色组

确保在设置基色时未选定任何图稿；否则，选定的图稿将更改为基色。

1 打开“颜色参考”面板，并执行下列任一操作以设置用于颜色协调的基色：

- 单击“色板”面板中的颜色色板。
- 单击“颜色”面板中的颜色。（您可能需要将“颜色”面板拖出以便能够将其与“颜色参考”面板一起使用。）
- 双击“工具”面板中的“填充颜色”，然后在拾色器中选择一种颜色。
- 使用吸管，单击包含所需颜色的图稿。
- 选择包含所需颜色的图稿，然后单击“将基色设置为当前颜色”图标 。
- 单击“颜色参考”面板中的颜色变化，然后单击“将基色设置为当前颜色”图标 。

2 从“颜色协调规则”菜单中选择规则。

注：若要将颜色限定于色板库，请单击“将颜色组限制为某一色板库中的颜色”按钮 ，并从列表中选择库。

3 要将颜色组或单独的颜色存储到“色板”面板，请执行以下操作之一：

- 若要存储“颜色参考”面板中的当前颜色组，请单击“将颜色保存到‘色板’面板”按钮 。
- 若要将一种或多种颜色变化存储为单个色板，请将颜色从“颜色参考”面板拖动到“色板”面板。
- 若要将多种颜色变化存储为一个组，请在“颜色参考”面板中选择这些变化，然后单击“将颜色保存到‘色板'面板”按钮 。

若要对新组进行命名，请在“色板”面板中选择此组，然后从面板菜单中选择“颜色组选项”。

注：若要将颜色组色板上载到 Kuler 网站，请选择此色板，然后选择“窗口”>“扩展功能”>“Kuler”。在“Kuler”对话框中单击“上载” 。必须向 Kuler 注册才能上载色板。

4 若要使用颜色组中的颜色着色图稿，请选择图稿，然后单击“颜色参考”面板中的任意颜色。

注：若要着色编组对象中的所有对象，请选择此编组对象，然后选择“编辑”>“重新着色图稿”，并指定“重新着色图稿”对话框中的选项。（请参阅第 127 页的“为图稿指定颜色”。）

在“编辑颜色”对话框中创建颜色组

通过在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中选择基色和颜色协调规则，可以创建颜色组。颜色协调规则将基色用作生成颜色组中的颜色的基础。例如，如果选择蓝色基色和“补色”颜色协调规则，则将使用基色（蓝色）及其补色（红色）创建一个颜色组。

当您处理色轮中的颜色时，选定的颜色协调规则会继续控制为该组生成的颜色。若要解除颜色协调规则并自由编辑颜色，请单击“取消链接”按钮 。

1 打开“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框，并从“颜色协调规则”菜单中选择颜色协调 （如果需要）。

注：要将颜色限定于色板库，请单击“将颜色组限制为某一色板库中的颜色”按钮 ，并从列表中选择库。

2 如果显示颜色条，请单击“色轮”图标以改为显示色轮。

3 通过执行下列操作之一来设置基色：

- 围绕色轮拖动基色标记 （最大的双环颜色标记）以设置所需的基色。
- 调整对话框底部的颜色滑块。

4 根据需要选择新的颜色协调规则或移动颜色标记。

5 若要预览选定图稿上的新颜色，请单击“重新着色图稿”。

注：“重新着色图稿”将在您单击“确定”以关闭对话框时对选定图稿重新着色。如果您不希望对选定图稿重新着色，请确保在单击“确定”之前取消选择此选项。

6 在“协调规则”菜单右侧的“名称”框中键入一个名称，并单击“新建颜色组”。

注：如果“新建颜色组”图标不可见，请单击“显示颜色组存储区”图标 。

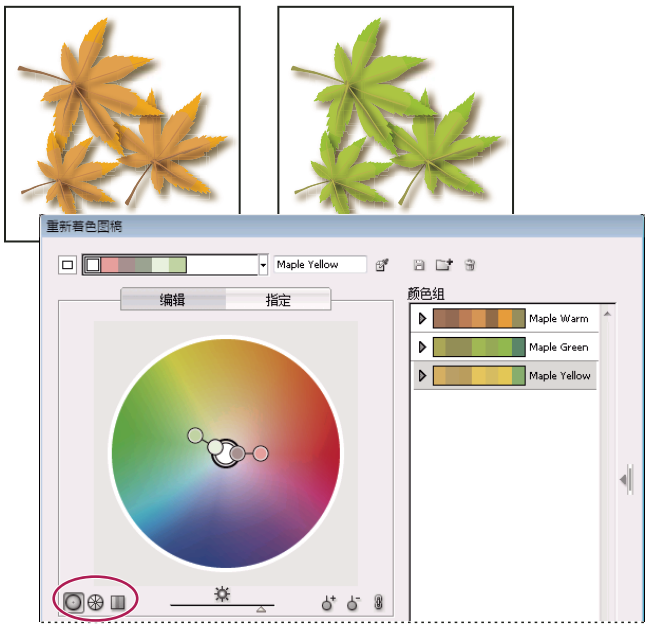
7 若要将新颜色组存储到“色板”面板，请单击“确定”并关闭“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框。

注：也可以使用“颜色参考”创建颜色组。（请参阅第 120 页的“在“颜色参考”面板中创建颜色组”。）

在编辑颜色对话框中编辑颜色

在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中编辑颜色可以方便地对选定图稿中的颜色进行全局调整。如果在图稿创建过程中最初未使用全局色，这种方法特别有用。可以在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中编辑颜色和颜色组，并将所做的编辑应用于选定图稿，或存储已编辑的颜色以供将来使用。

编辑颜色时，可使用平滑的色轮、分段的色轮或颜色条。



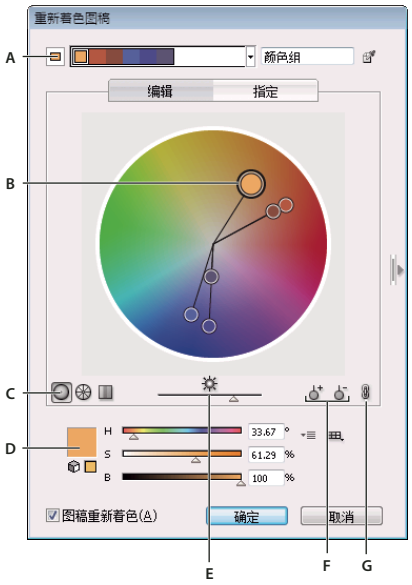
通过移动平滑的色轮上的颜色标记来编辑颜色

平滑的色轮 在平滑的连续圆形中显示色相、饱和度和亮度。在圆形中的色轮上绘制当前颜色组中的每种颜色。此色轮可让您从多种高精度的颜色中进行选择，但是难以查看单个的颜色，因为每个像素代表不同的颜色。

分段的色轮 将颜色显示为一组分段的颜色片。此色轮可让您轻松查看单个的颜色，但是提供的可选择颜色没有连续色轮中提供的多。

颜色条 仅显示颜色组中的颜色。这些颜色显示为可以单独选择和编辑的实色颜色条。通过将颜色条拖放到左侧或右侧，可以重新组织该显示区域中的颜色。右键单击颜色，可以选择将其删除，将其设为基色，更改其底纹，或者使用拾色器对其进行更改。

有关创建、编辑和试验颜色组的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_cn。若要查看将鲜艳的彩色插图更改为灰度插图的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。



A. “ 协调规则 ” 菜单中显示的基色 **B.** 色轮中显示的基色 **C.** 颜色显示选项 **D.** 选定的颜色标记或颜色条的颜色 **E.** 在色轮上显示饱和度和色相 **F.** 添加颜色标记工具和减少颜色标记工具 **G.** 取消协调颜色的链接

将更改保存到颜色组

开始编辑颜色组之前，请确保您了解如何正确地存储更改，以便不会无意中覆盖自己最喜欢的颜色组！存储更改时有两个选择项：一个是使用编辑过的颜色组覆盖原有的颜色组，另一个是使用更改结果创建一个新颜色组，同时保留原始颜色组不变。

❖ 请执行下列任一操作：

- 要保持原始颜色组不变，并将更改存储为新的颜色组，请单击 “ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ” 对话框顶部的 “ 新建颜色组 ” 。
- 若要将更改存储到原始颜色组中 （这样会覆盖原始颜色组），请单击 “ 将更改保存到颜色组 ” 。

使用色轮编辑颜色组

1 在 “ 编辑颜色 ”/“ 重新着色图稿 ” 对话框中，从 “ 颜色组 ” 存储区域中选择所需的颜色组 （如果必要）。

2 如果已在画板上选择一个对象，请单击 “ 重新着色图稿 ” 以预览图稿上的颜色。如果不希望对图稿重新着色，请在关闭对话框之前取消选择 “ 重新着色图稿 ”，或单击 “ 取消 ” 以将其关闭。

注：若要编辑选定图稿的颜色，请单击 “ 从所选图稿获取颜色 ” 。

3 要将颜色限定于色板库，请单击 “ 将颜色组限制为某一色板库中的颜色 ” 按钮 ，并从列表中选择库。

4 若要将基色更改为当前组内的另一颜色，请在色轮或颜色条中右键单击该颜色，然后选择 “ 设置为基色 ”。或者在 “ 现用颜色 ” 框中单击一种颜色，然后单击 “ 现用颜色 ” 框左侧的 “ 将当前颜色设置为基色 ” 。

5 拖动色轮上的标记以更改其颜色。如果已链接颜色协调，则在拖动时所有颜色都会按照此规则移动。如果未链接颜色协调，则只有拖动的标记会发生移动。

编辑时，可执行下列任一操作：

a 若要更改色相，请围绕色轮移动标记。要更改饱和度或亮度，请在色轮上将标记向里和向外移动。

b 若要添加颜色，请右键单击要添加颜色的色轮，然后选择 “ 添加新颜色 ”。

c 若要删除颜色，请右键单击色轮中的颜色标记 （或标记线），然后选择 “ 删除颜色 ”。

d 若要使用拾色器更改颜色，请右键单击该颜色，然后选择 “ 拾色器 ”。

e 若要限制标记仅朝一个方向移动，请在拖动时按住 Shift 键。

f 要查看色轮上的色相和饱和度，而不是色相和亮度，请单击色轮正下方的“在色轮上显示饱和度和色相”按钮 以在两个视图之间切换。

g 若要手动更改颜色值，请单击颜色标记或在“现用颜色”框中单击该颜色。使用色轮下方的滑块或颜色值文本框编辑颜色值。

h 若要更改色轮上的颜色的饱和度和亮度，请右键单击颜色标记，选择“选择底纹”，然后在出现的框中单击所需的颜色。

6 通过单击“新建颜色组” 存储更改，这会保持原始颜色组不变，而将更改存储为一个新的颜色组。或者单击“将更改保存到颜色组” ，用更改覆盖原始颜色组。

注：若要确保颜色在色域中或属于 Web 安全颜色，请选择每个颜色标记并在必要时单击“超出色域” 按钮或“超出 Web” 按钮。

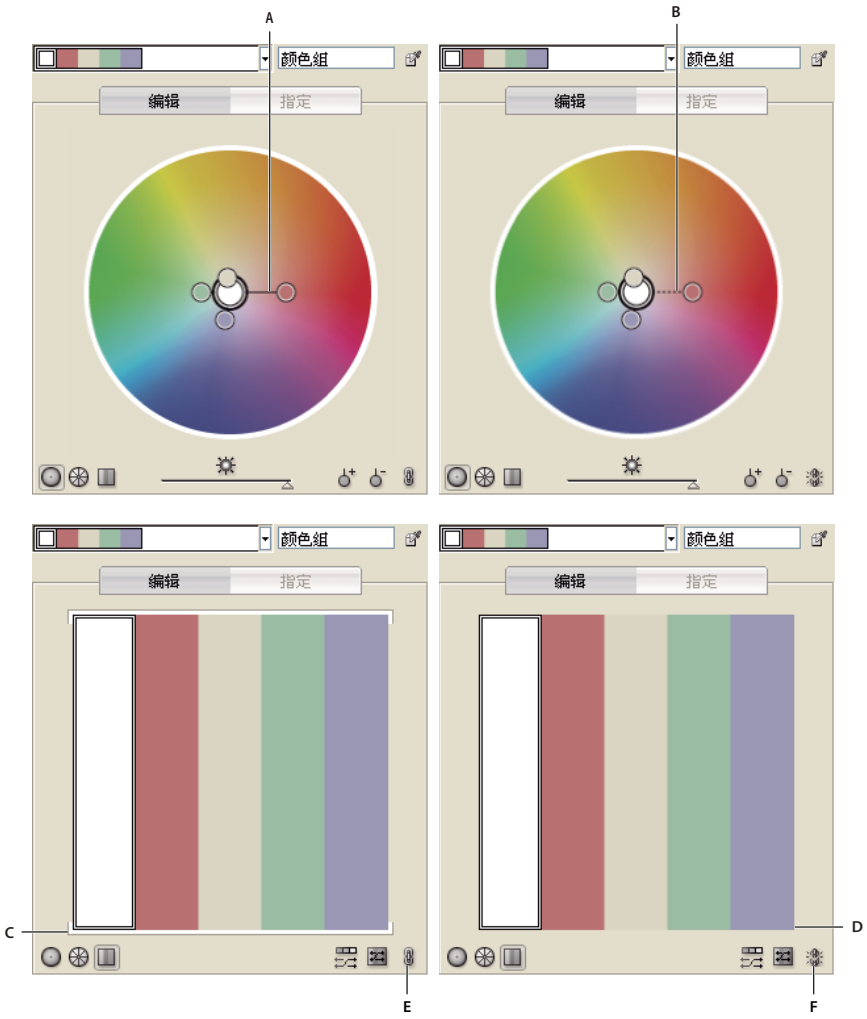
对颜色组内的颜色重新排序

❖ 执行下列操作之一：

- 在“现用颜色”菜单中，向左或向右拖动颜色。
- 在“颜色条”视图中，向左或向右拖动颜色条。

编辑颜色组中的单个颜色

当使用颜色协调规则创建颜色组时，默认情况下将链接颜色。当链接颜色组时，对某一种颜色进行编辑会按照颜色协调规则更改其他颜色。若要编辑某一种颜色而不更改其他颜色，请取消颜色协调规则中颜色标记的链接。



A. 链接的颜色的色轮视图 **B.** 取消链接的颜色的色轮视图 **C.** 链接的颜色的颜色条视图 **D.** 取消链接的颜色的颜色条视图 **E.** 已链接的颜色，单击可以取消链接 **F.** 已取消链接的颜色，单击可以重新链接

1 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中，选择要编辑的颜色组并单击“编辑”。

2 单击“取消链接协调颜色”图标 。

3 在色轮或颜色条视图中执行下列操作之一：

- 拖动要编辑的颜色标记以设置新颜色。
- 单击需要更改的颜色条或颜色标记并手动编辑颜色值。
- 双击 （或右键单击）颜色条或标记并选择拾色器中的新颜色。
- 右键单击颜色标记或颜色条并选择新的暗色。

4 要重新链接颜色以便标记按照最新定义的颜色协调规则再次移动，请单击“链接协调颜色”按钮。

使用拾色器编辑颜色组中的颜色

可以使用拾色器更改颜色组中的颜色。

1 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中执行下列操作之一：

- 双击色轮标记，或者右键单击色轮标记并选择“拾色器”。
- 双击颜色条。
- 单击颜色滑块左侧的颜色色板。

2 通过执行下列操作之一存储所做的编辑：

- 若要将已编辑的颜色存储为一个新的颜色组，请在对话框顶部的名称文本框中键入新名称，然后单击“新建颜色组” 。
- 若要将所做的编辑存储到原始颜色组中，请单击“将更改保存到颜色组” 。

随机更改颜色顺序或饱和度和亮度

在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中，可以通过使用“随机更改饱和度和亮度”按钮和“随机更改颜色顺序”按钮考查当前颜色组的随机变化。

1 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中选择颜色组。

2 单击“编辑”，然后单击“显示颜色条”；或单击“指定”。

3 请执行下列任一操作：

- 若要在保留色相的同时随机更改当前颜色组的亮度和饱和度，请单击“随机更改饱和度和亮度” 。
- 要随机更改当前颜色组的顺序，请单击“随机更改颜色顺序” 。在对图稿重新着色时使用此按钮可以快速考查使用当前颜色组对图稿进行重新着色的不同方式。

全局编辑饱和度、亮度、色温或明度

1 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中单击“编辑”。

2 单击“颜色模式”按钮 ，并选择“全局调整”。

3 更改饱和度、亮度、色温和明度的值。

注：如果已将颜色限定于色板库，则所做的任何调整都只限于库颜色。

添加或删除颜色组中的颜色

1 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中单击“编辑”。

2 请执行下列任一操作：

- 若要向颜色组中添加颜色，请右键单击要添加颜色的色轮，然后选择“添加新颜色”。如果在现有颜色标记所在的行上单击，则新的标记将随此标记一起移动。
- 若要删除颜色，请右键单击颜色标记或颜色条，然后选择“删除颜色”。不能删除基色标记。

  注：在色轮中，还可以使用“添加颜色工具”按钮 或“删除颜色工具”按钮 ，然后在色轮中单击要添加或删除的颜色。

- 若要从“颜色组”列表中的某个颜色组删除颜色，请展开该颜色组，右键单击要删除的颜色色板，然后选择“删除颜色”。

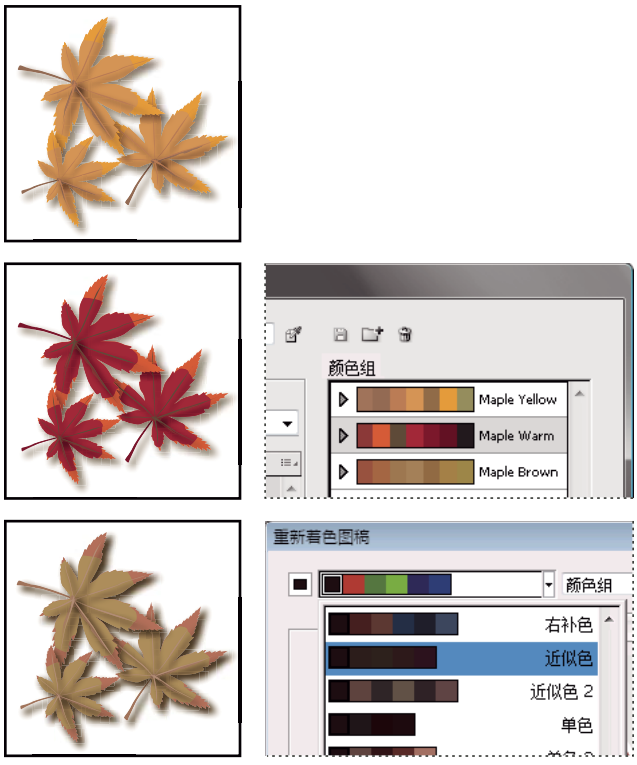
删除颜色组

❖ 选择“颜色组”列表中的颜色组并单击“删除” 。或者，单击鼠标右键并选择“删除颜色组”。

为图稿指定颜色

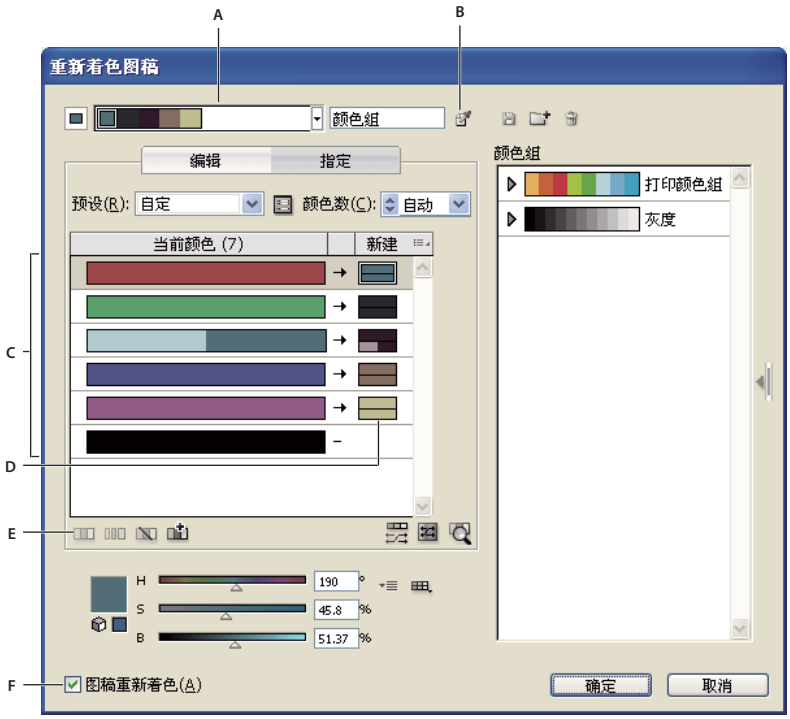
通过“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框的“指定”选项卡，可以为图稿指定颜色组中的颜色。可以按照下列方式指定颜色：

- 使用“颜色组”列表中的颜色组为图稿指定新颜色。
- 使用从“协调规则”菜单中选择的新颜色组为图稿指定新颜色。
- 在当前的图稿颜色之间重新指定颜色。可以重置“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框，以便能够通过单击“从所选图稿获取颜色”来使用图稿的原始颜色显示此图稿。



原始图稿颜色（上图），通过选择“颜色组”列表中的颜色组来指定新颜色（中图），通过使用“协调规则”菜单创建新的颜色组来指定新颜色（下图）。

通过使用“当前颜色”列和“新建”列可以控制如何指定颜色。当选择“重新着色图稿”时，将使用现用颜色组按照列指定方式对选定图稿进行重新着色。



A. 现用颜色组 **B.** 从所选图稿获取颜色 **C.** 选定图稿中的颜色 **D.** 现用颜色组中的新颜色 **E.** 处理整行的选项 **F.** 重新着色图稿

有关指定颜色的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0061_cn。

为选定图稿指定新颜色

1 选择要重新着色的图稿。

2 选择“ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 重新着色图稿 ”。

将打开“ 重新着色图稿 ”对话框，并在两个列中用原始图稿的颜色显示“ 指定 ”区域。

3 如果要指定颜色组中的颜色，请执行下列操作之一：

a 从“ 颜色组 ”列表中选择一个颜色组。

b 通过从“ 颜色协调规则 ”菜单中选择新的颜色协调规则来创建颜色组。

注：如果创建了颜色组，则可以单击“ 编辑 ”以微调颜色，然后单击“ 指定 ”。或者，如果要调整选定图稿中的少量颜色，请选择要调整的颜色并使用颜色滑块对其进行编辑。

4 若要预览图稿中的颜色更改，请单击“ 重新着色图稿 ”。

5 执行下列任一操作以重新指定颜色：

- 若要将当前颜色指定为不同的颜色，请将当前颜色在“ 当前颜色 ”列中向上或向下拖动，直至其靠近所需的新颜色。

  如果一个行包含多种颜色，而您希望移动所有这些颜色，请单击该行左侧的选择器条，并将其向上或向下拖动。

- 若要为当前颜色的其他行指定新颜色，请在“ 新建 ”列中将新颜色向上或向下拖动。（若要在“ 新建 ”列中添加新颜色或删除颜色，请右键单击列表，然后选择“ 添加新颜色 ”或“ 删除颜色 ”。）
- 若要在“ 新建 ”列中更改颜色，请右键单击该颜色，然后选择“ 拾色器 ”设置新颜色。
- 若要将某个当前颜色行排除在重新指定操作之外，请单击列之间的箭头 。若要重新包括该行，请单击虚线。

- 若要避免重新指定某个当前颜色，请右键单击该颜色，然后选择“排除颜色”，或单击图标 。
- 若要随机重新指定颜色，请单击“随机更改颜色顺序”按钮 。“新建”颜色会随机移动到当前颜色的不同行。
- 要在“当前颜色”列中添加行，请单击鼠标右键并选择“添加新行”，或单击图标 。

6 若要分离或合并“当前颜色”行中的颜色，请执行下列任一操作：

- 若要将颜色分离到不同的行中，请选择要移动的颜色块，然后单击鼠标右键并选择“将颜色分离到不同的行中”，或单击图标 。
- 若要将颜色合并到一行中，请按住 Shift 键选择多种颜色，然后单击鼠标右键并选择“将颜色合并到一行中”，或单击图标 。

7 若要更改新颜色的色调或底纹，请单击新颜色右侧旁边的三角形（或者右键单击某个颜色并选择“着色方法”），然后选择一个选项：如果要将同一选项应用于颜色组中的所有新颜色，请选择“应用于全部”。

注：只有在您选择不保留专色时，“淡色和暗色”和“色相转换”才可用。

8 单击“确定”以对图稿重新着色。如果不希望对图稿重新着色，请单击“取消”，或取消选择“重新着色图稿”并单击“确定”。

随机更改所有颜色中的饱和度和亮度

1 必要时，可选择一个对象并选择“编辑”>“编辑颜色”>“重新着色图稿”。

2 在“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中，单击“随机更改饱和度和亮度”按钮 。

注：当使用“颜色条”显示编辑颜色组时，还可以更改饱和度和亮度。

在指定新颜色时查看图稿中的原始颜色

当为选定的图稿重新着色时，将使用所选颜色组中的颜色代替原始颜色。当指定新颜色时，可能需要查看原始颜色（“当前颜色”列中）在图稿中的显示位置，特别是在图稿细节非常丰富或包含许多原始颜色的情况下。

1 必要时，可选择一个对象并选择“编辑”>“编辑颜色”>“重新着色图稿”。

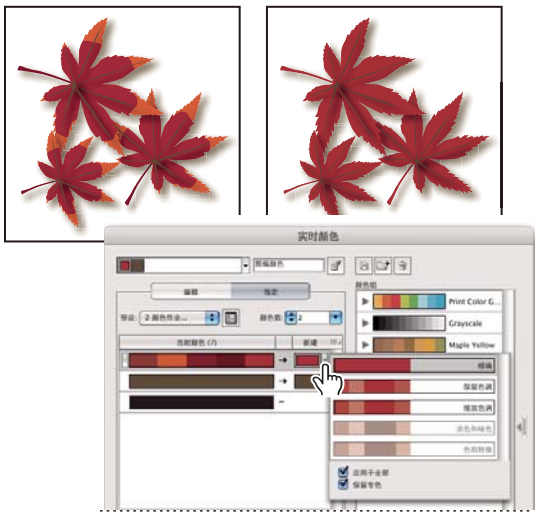
2 在“重新着色图稿”对话框中，单击“单击上面的颜色以在图稿中查找它们”按钮 ，然后单击“当前颜色”列中的颜色。

当选定图稿的所有其他区域变暗时，使用此颜色的图稿将以全色形式显示在画板上。

3 再次单击此图标以将图稿返回到全色。

减少图稿中的颜色

通常，当您创建适用于多种类型的输出媒体的图稿时，有必要减少输出的颜色、将颜色转换为灰度或将颜色限定于某个颜色库中的颜色。使用“重新着色图稿”对话框，可以轻松减少图稿中的颜色数目。可以选择是否使用预设来减少颜色，例如，选择“灰度图稿”可快速地将选定图稿转换为灰度。



将选定图稿减少到两种颜色

使用预设快速减少颜色

通过使用预设来减少颜色，可以方便快捷地将图稿限定于特定数目的颜色或色板库。

1 选择要减少颜色的图稿。

2 选择“编辑”>“编辑颜色”>“使用预设值重新着色”，然后选择预设选项。

3 执行下列操作之一：

- 如果希望将颜色限定于一个色板库，请单击库按钮 ，选择所需的库，然后单击“确定”。
- 如果不希望将颜色限定于一个色板库，请单击“确定”。

将打开“重新着色图稿”对话框。“新建”列将显示您选择用作预设的颜色加上黑色的颜色数目。将从原始图稿中提取新颜色。

4 根据需要将原始颜色指定为新颜色。

5 确保已选中“重新着色图稿”，然后单击“确定”。

使用自定选项减淡颜色

1 选择要重新着色的图稿。

2 选择“编辑”>“编辑颜色”>“重新着色图稿”。

将打开“重新着色图稿”对话框。“新建”列将显示选定图稿中的所有颜色。

3 若要使用不同的颜色，请选择或创建颜色组。

4 从“颜色”菜单中选择要减少到的颜色数目。

5 单击“减低颜色深度选项”按钮 ，指定下列任一选项，然后单击“确定”：

预设 指定一个预设颜色作业，包括使用的颜色数目和该作业的最佳设置。如果选择一个预设，然后更改任何其他选项，则此预设将更改为自定预设。

颜色 指定将当前颜色减少到的新颜色数目。

限于库 指定从其中派生所有新颜色的色板库。

排序 确定在“当前颜色”列中对原始颜色排序的方式。

着色方法 指定新颜色允许的变化类型。

- “精确”选项使用指定的新颜色精确地替换每个当前颜色。
- “缩放色调”选项（默认）使用指定的新颜色替换行中最暗的当前颜色。行中的其他当前颜色将用成比例的较亮色调进行替换。
- 对于非全局色，使用“保留色调”与使用“缩放色调”的效果相同。对于专色或全局色，“保留色调”选项将当前颜色的色调应用于新颜色。当行中的所有当前颜色都是相同或相似的全局色的色调时，请使用“保留色调”。为了获得最佳效果，在使用“保留色调”时，还可以选择“合并色调”。
- “淡色和暗色”选项使用指定的新颜色以平均亮度和暗度替换当前颜色。比平均亮度更亮的当前颜色将使用新颜色的成比例的较亮色调进行替换。比平均亮度更暗的当前颜色将通过向新颜色添加黑色来替换。
- “色相转换”选项将“当前颜色”行中最典型的颜色设置为主色，并用新颜色精确地替换此主色。其他当前颜色将用在亮度、饱和度和色相上与新颜色不同（差异程度与当前颜色和主色的差异程度相同）的颜色进行替换。

合并色调 将相同全局色的所有色调分类到同一“当前颜色”行中，即使未减少颜色也是如此。仅在选定图稿包含应用的色调低于 100% 的全局色或专色时，才使用此选项。为了获得最佳效果，请结合“保留色调”着色方法使用。

注：即使在未选择“合并色调”时，减低颜色深度也会在组合不同的非全局色之前，组合相同全局色的色调。

保留 确定在最终的减低颜色深度中是否保留白色、黑色或灰色。如果保留某种颜色，该颜色将在“当前颜色”列中显示为排除的行。

6 根据需要为新颜色指定当前颜色。

7 确保已选中“重新着色图稿”，然后单击“确定”。

Kuler 面板

关于 Kuler

Kuler™ 面板是访问由在线设计人员社区所创建的颜色组、主题的入口。您可以使用它来浏览 Kuler 上的数千个主题，然后下载其中一些主题进行编辑或包括在您自己的项目中。还可以使用 Kuler 面板，通过上载主题，与 Kuler 社区共享您的主题。

Adobe Photoshop® CS5、Adobe Flash® Professional CS5、Adobe InDesign® CS5、Adobe Illustrator® CS5 和 Adobe Fireworks® CS5 均包含 Kuler 面板。这些产品的法文版本中不提供该面板。

有关“Kuler”面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_cn。

有关 Kuler 和色彩灵感的信息，请访问 Veerle Pieters 的博客 http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/。

查看和使用主题

在线浏览主题需要 Internet 连接。

搜索和查看主题

1 选择“窗口”>“扩展功能”>“Kuler”。

2 在“搜索”框中输入主题名称、标签或创建者。

注：在搜索时，请只使用字母数字字符（Aa-Zz、0-9）。

3 从结果上方的弹出菜单中选择选项可过滤搜索结果。

4 若要查看下一组或上一组主题，请单击 Kuler 面板底部的“查看上一组主题或查看下一组主题”图标。

5 若要刷新来自 Kuler 社区的最新主题视图，请单击面板底部的“刷新来自 Kuler 社区的主题”图标。

在线查看 Kuler 上的主题

1 在搜索结果中选择主题。

2 单击主题右侧的三角形并选择“在 Kuler 在线查看”。

存储常用的搜索

1 在搜索框正下方的第一个弹出式菜单中选择“自定义”。

2 在打开的对话框中，输入您的搜索条件并单击“存储”。

要运行搜索时，请从第一个弹出菜单中选择所需的搜索项。

要删除存储的搜索，请在弹出菜单中选择“自定”选项并清除要删除的搜索。

将主题添加到 Illustrator 中的“色板”面板

❖ 选择主题并单击 Kuler 面板底部的“将所选主题添加到色板”图标。

将您的主题上载到 Kuler 社区

1 选择“色板”面板中的主题。

2 在 Kuler 面板中，单击“从色板面板上载到 Kuler 社区”图标。

调整颜色

将超出色域的颜色转换为可打印的颜色

由于 RGB 和 HSB 颜色模型中的一些颜色（如霓虹色）在 CMYK 模型中没有等同的颜色，因此无法打印这些颜色。如果选择超出色域的颜色，则在“颜色”面板或拾色器中会出现一个警告三角形 ⚠。

❖ 单击三角形以转换为最接近的 CMYK 对等色（显示在三角形旁边的一个较小的框中）。

更多帮助主题

第 105 页的“色彩空间和色域”

将颜色转换为 Web 安全颜色

Web 安全颜色是所有浏览器使用的 216 种颜色，与平台无关。如果选择的颜色不是 Web 安全颜色，则在“颜色”面板、拾色器或“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框中会出现一个警告方块 ◪。

❖ 单击方块以转换为最接近的 Web 安全颜色（显示在方块旁边的一个较小的框中）。

更多帮助主题

第 346 页的“关于 Web 图形”

混合颜色

“ 混合 ” 命令根据对象的垂直或水平方向或者堆栈顺序，从包含三个或更多填色对象的组中创建一系列中间色。混合操作不会影响描边或未绘制的对象。

1 选择三个或更多填色对象。

2 执行下列操作之一：

- 若要以最前和最后填色对象间的渐变混合为中间对象填色，请选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 前后混合 ”。
- 要以最左和最右填色对象间的渐变混合为中间对象填色，请选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 水平混合 ”。
- 要以最顶和最底填色对象间的渐变混合为中间对象填色，请选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 垂直混合 ”。

将颜色更改为其反色或补色

1 选择要更改的颜色。

2 在 “ 颜色 ” 面板中，从面板菜单中选择一个选项：

反相 将颜色的每种成分更改为颜色标度上的相反值。例如，如果 RGB 颜色的 R 值为 100，反相命令将把 R 更改为 155 (255 - 100 = 155)。

补色 将颜色的每种成分更改为基于所选颜色的最高和最低 RGB 值总和的新值。 Illustrator 添加当前颜色的最低和最高 RGB 值，然后从该值中减去每个成分的值，产生新 RGB 值。例如，假定您选择 RGB 值为 102 红色、153 绿色和 51 蓝色。Illustrator 将添加高值 (153) 和低值 (51)，产生新值 (204)。从该新值中减去现有颜色的每个 RGB 值，产生新 RGB 补值: 204 - 102（当前红色值）= 102 为新的红色值，204 - 153（当前绿色值）= 51 为新的绿色值，204 - 51（当前蓝色值）= 153 为新的蓝色值。

更改颜色色调

1 在 “ 色板 ” 面板中选择全局印刷色或专色，或者选择应用了全局印刷色或专色的对象。

2 在 “ 颜色 ” 面板中，拖动 T 滑块或在文本框中输入值来修改颜色的强度。色调范围从 0% 到 100% ；值越小，色调越亮。



如果您看不到 T 滑块，请确保选择了全局印刷色或专色。如果您仍看不到 T 滑块，请从 “ 颜色 ” 面板菜单中选择 “ 显示选项 ”。

3 要将色调存储为色板，请将颜色拖动到“色板”面板，或单击“色板”面板中的“新建色板”按钮。色调将以基色的名称存储，不过色调百分比会添加到该名称上。例如，如果存储 50% 的名为 “Sky Blue” 的颜色，则色板名称为 “Sky Blue 50%”。

更多帮助主题

第 106 页的 “ 关于专色 ”

第 107 页的 “ 关于印刷色 ”

调整一个或多个颜色的色彩平衡

1 选择要调整颜色的对象。

2 选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 调整色彩平衡 ”。

3 设置 “ 填色和描边 ” 选项。

4 调整颜色值，然后单击 “ 确定 ”：

- 如果您选择任何全局印刷色或专色，请使用色调滑块调整颜色强度。您选择的任何非全局印刷色都不会受到影响。
- 如果您以 CMYK 颜色模式工作，并选择非全局印刷色，请使用滑块调整青色、洋红色、黄色和黑色的百分比。

- 如果您以 RGB 颜色模式工作，并选择非全局印刷色，请使用滑块调整红色、绿色和蓝色的百分比。
- 如果您希望将选择的颜色转换为灰度，请从“颜色模式”列表选择“灰度”，然后选择“转换”选项。然后使用滑块调整黑色的百分比。
- 如果您选择任何全局印刷色或专色，并希望转换为非全局印刷色，请从“颜色模式”列表中选择“CMYK”或“RGB”（取决于文档的颜色模式），然后选择“转换”选项。然后使用滑块调整颜色。

反相多种颜色

1 选择要转换颜色的对象。

2 选择“编辑”>“编辑颜色”>“反相颜色”。


您可以使用“颜色”面板反相各个颜色。

更改文档的颜色模式

❖ 选择“文件”>“文档颜色模式”>“CMYK 颜色”或“RGB 颜色”。

使用 Lab 值显示并输出专色

一些预定义的专色，例如来自 TOYO、PANTONE、DIC 和 HKS 库的颜色，使用 Lab 值定义。出于对 Illustrator 以前版本的向后兼容性，这些库的颜色也包括 CMYK 定义。“色板”面板可让您控制 Illustrator 是使用 Lab 值还是 CMYK 值来显示、导出和打印这些专色。

Lab 值与正确的设备配置文件一起使用时可使您在所有设备间获得最准确的输出。如果色彩管理对您的项目很关键，Adobe 建议您用 Lab 值来显示、导出和打印专色。

注：为提高屏幕上的准确率，如果启用了“叠印预览”选项，Illustrator 会自动使用 Lab 值。如果您在“打印”对话框的“高级”区域中选择了“模拟叠印”选项，则在打印时也使用 Lab 值。

1 从“色板”面板菜单中选择“专色”。

2 执行下列操作之一：

- 如果希望最准确地显示和输出颜色，请选择“使用色标簿制造商指定的标准 Lab 值”。
- 如果要使用匹配早期版本 Illustrator 的专色，请选择“使用制造商印刷色标簿的 CMYK 值”。

更多帮助主题

第 105 页的 “Lab”

将颜色转换为灰度

1 选择要转换颜色的对象。

2 选择“编辑”>“编辑颜色”>“转换为灰度”。


使用“编辑”>“编辑颜色”>“调整颜色”命令，以将对象转换为灰度，并同时调整灰色阴影。

更多帮助主题

第 105 页的 “ 灰度 ”

将灰度图像转换为 RGB 或 CMYK

1 选择灰度图像。

2 选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 转换为 CMYK” 或 “ 转换为 RGB” （取决于文档的颜色模式）。

为灰度图像或 1 位图像着色

1 选择位图对象。

2 确保选中 “ 工具 ” 面板或 “ 颜色 ” 面板中的 “ 填色 ” 按钮。

3 使用 “ 颜色 ” 面板以黑色、白色、印刷色或专色为图像着色。

注：如果灰度图像包含 Alpha 通道，则您不能使用印刷色为图像着色。应选择专色。

调整多种颜色的饱和度

1 选择要调整颜色的对象。

2 选择 “ 编辑 ”>“ 编辑颜色 ”>“ 饱和度 ”。

3 输入 -100% 至 100% 之间的值，指定颜色或专色色调减少或增加的百分比。

更多帮助主题

第 104 页的 “HSB”

混合重叠的颜色

您可以使用混合模式、 “ 实色混合 ” 效果或 “ 透明混合 ” 效果混合重叠颜色。

混合模式 提供许多用于控制重叠颜色的选项，并应始终在包含专色、图案、渐变、文字的图稿或其他复杂图稿中代替 “ 实色混合 ” 和 “ 透明混合 ”。

实色混合效果 通过选择每个颜色组件的最高值来组合颜色。例如，如果颜色 1 为 20% 青色、66% 洋红色、40% 黄色和 0% 黑色；而颜色 2 为 40% 青色、20% 洋红色、30% 黄色和 10% 黑色，则产生的实色混合色为 40% 青色、66% 洋红色、40% 黄色和 10% 黑色。

透明混合效果 使底层颜色透过重叠的图稿可见，然后将图像划分为其构成部分的表面。您可以指定在重叠颜色中的可视性百分比。

您可以对各个对象应用混合模式，对整个组或图层则必须应用实色混合和透明混合效果。混合模式同时影响对象的填色和描边，而实色混合和透明混合效果将删除对象的描边。

注：在大部分情况下，对使用印刷色和专色混合上色的对象应用 “ 实色混合 ” 或 “ 透明混合 ” 效果将把颜色转换为 CMYK。对于非全局 RGB 印刷色与 RGB 专色混合的情况，所有专色将转换为非全局 RGB 印刷色。

更多帮助主题

第 219 页的 “ 应用路径查找器效果 ”

第 170 页的 “ 关于混合模式 ”

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

使用实色混合效果混合颜色

1 定位组或图层。

2 选择 “ 效果 ”>“ 路径查找器 ”>“ 实色混合 ”。

使用透明混合效果混合颜色

1 定位组或图层。

2 选择 “ 效果 ”>“ 路径查找器 ”>“ 透明混合 ”。

3 在 “ 混合比率 ” 文本框中输入 1% 至 100% 之间的值，以确定重叠颜色中的可视性百分比，然后单击 “ 确定 ”。

第 5 章：绘画

关于绘画

为了帮助您将视觉兴趣添加到图稿， Adobe Illustrator 提供了书法画笔、散点画笔、艺术画笔、图案画笔和毛刷画笔。此外，还可以使用“实时上色”功能和形状生成器工具，给不同的路径段上色，并用不同的颜色、图案或渐变填充封闭路径。使用形状生成器工具，可以通过合并简单形状来创建新的复杂形状。通过使用不透明度、蒙版、渐变、混合、网格以及图案，您可以充分发挥您的创造力。宽度工具提供创建具有不同宽度的描边功能，可以绘出非常明确的轮廓。

使用填充和描边进行上色

上色方法

Illustrator 提供了以下两种上色方法：为整个对象指定填充和 / 或描边；将对象转换为实时上色组，并为组内路径的单独边缘和表面指定填充或描边。

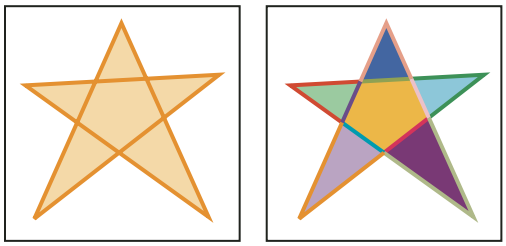
为对象上色

绘制对象后，您可以为其指定填充和 / 或描边。然后可以用类似方法绘制其他可以上色的对象，将每个新的对象一层层地放置在以前的对象上。最终的结果有如一幅由各种形状的彩色剪纸构成的拼贴画，而图稿的外观取决于在这些分层对象组成的堆栈中，哪些对象处于堆栈上方。

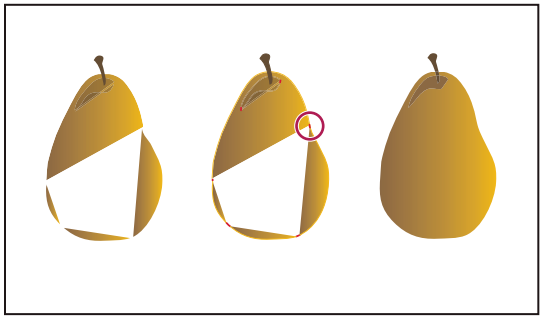
要查看使用画笔的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0044_cn。

为实时上色组上色

“实时上色”法更类似使用传统着色工具上色，无须考虑图层或堆栈顺序，从而使工作流程更加流畅自然。“实时上色”组中的所有对象都可以被视为同一平面中的一部分。这就意味着可以绘制几条路径，然后在这些路径所围出的每个区域（称为一个表面）内分别着色。也可以为各个交叉区域相交的路径部分（称为边缘）指定不同的描边颜色和粗细。由此得出的结果有如一款涂色簿，您可以使用不同的颜色对每个表面填色、为每条边缘描边。在“实时上色”组中移动路径、改变路径形状时，表面和边缘会自动做出相应调整。



用原有方法上色、呈单一填色和单一描边的对象（左图）。如果将同一对象转变为“实时上色”组，就能对每个表面填充不同颜色，对每条边缘绘制不同描边（右图）。



使用传统方法为对象上色时，将使某些区域 （左图）无法填充。使用间隙检测功能 （中间）绘制实时上色组可让您避免间隙和叠印 （右侧）。

要查看使用实时上色的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0042_cn。要查看画笔工具的上色方法的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0038_cn。

更多帮助主题

第 148 页的 “ 关于实时上色 ”

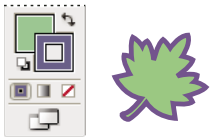
关于填色和描边

填色是指对象中的颜色、图案或渐变。填色可以应用于开放和封闭的对象，以及 “ 实时上色 ” 组的表面。

描边 可以是对象、路径或实时上色组边缘的可视轮廓。您可以控制描边的宽度和颜色。也可以使用 “ 路径 ” 选项来创建虚线描边，并使用画笔为风格化描边上色。

注：使用实时上色组时，仅当使用 “ 外观 ” 面板将描边添加到组中时，才能将画笔应用于边缘。

当前填色和描边颜色显示在 “ 工具 ” 面板中。



填充和描边控件

更多帮助主题

第 429 页的 “ 用于为对象上色的键 ”

第 109 页的 “ 使用拾色器选择颜色 ”

填充和描边控件

“ 工具 ” 面板、 “ 控制 ” 面板和 “ 颜色 ” 面板中提供了用于设置填充和描边的控件。

可以使用 “ 工具 ” 面板中的以下任何控件来指定颜色：

填充按钮 通过双击此按钮，可以使用拾色器来选择填充颜色。

描边按钮 通过双击此按钮，可以使用拾色器来选择描边颜色。

互换填色和描边按钮 通过单击此按钮，可以在填充和描边之间互换颜色。

默认填色和描边按钮 通过单击此按钮，可以恢复默认颜色设置 （白色填充和黑色描边）。

颜色按钮 通过单击此按钮，可以将上次选择的纯色应用于具有渐变填充或者没有描边或填充的对象。

渐变按钮 通过单击此按钮，可以将当前选择的填充更改为上次选择的渐变。

无按钮 通过单击此按钮，可以删除选定对象的填充或描边。

也可以使用“控制”面板中的以下控件为选定对象指定颜色和描边：

填充颜色 单击此按钮可打开“色板”面板；按住 Shift 并单击可打开替代颜色模式面板，您可以从中选择一种颜色。

描边颜色 单击此按钮可打开“色板”面板；按住 Shift 并单击可打开替代颜色模式面板，您可以从中选择一种颜色。

描边面板 单击文字“描边”可打开“描边”面板并指定选项。

描边粗细 从弹出式菜单中选择一种描边粗细。

将填充颜色应用于对象

可以将一种颜色、图案或渐变应用于整个对象，也可以使用实时上色组并为对象内的不同表面应用不同的颜色。

1 选择对象。

2 单击“工具”面板或“颜色”面板中的“填充”框。此操作表示您要应用填色，而不是应用描边。



填充描边

3 执行以下操作之一以选择填充颜色：

- 单击“控制”面板、“颜色”面板、“色板”面板、“渐变”面板或色板库中的颜色。
- 双击“填充”框，然后从拾色器中选择一种颜色。
- 选择吸管工具，然后按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击某个对象以应用当前属性，其中包括当前填充和描边。
- 单击“无”按钮 以删除该对象的当前填充。

通过将颜色从“填充”框、“颜色”面板、“渐变”面板或“色板”面板拖到对象上，可以快速将颜色应用于没有选择的对象。拖移对实时上色组无效。

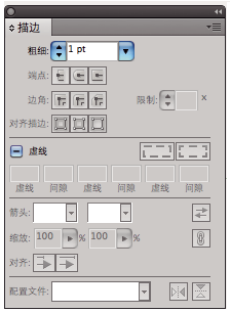
更多帮助主题

第 151 页的“选择实时上色组中的项”

第 153 页的“使用实时上色工具上色”

为对象描边

使用描边面板 （“窗口”>“描边”）来指定线条是实线还是虚线、虚线顺序及其他虚线调整 （如果是虚线）、描边粗细、描边对齐方式、斜接限制、箭头、宽度配置文件和线条连接的样式及线条端点。



描边面板

可以将描边选项应用于整个对象，也可以使用实时上色组，并为对象内的不同边缘应用不同的描边。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

第 151 页的 “ 选择实时上色组中的项 ”

第 153 页的 “ 使用实时上色工具上色 ”

应用描边颜色、宽度或对齐方式

1 选择对象。（要选择实时上色组中的边缘，请使用实时上色选择工具。）

2 单击 “ 工具 ” 面板、 “ 颜色 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中的 “ 描边 ” 框。此操作表示您要应用描边，而不是应用填色。


“ 描边 ” 框

3 从“控制”面板中选择一种颜色，或者从“色板”面板或“控制”面板中选择一个色板。或者，双击“描边”框以使用拾色器来选择一种颜色。

如果要使用 “ 描边 ” 框中的当前颜色，只需将该颜色从 “ 描边 ” 框拖到对象上即可。拖移对实时上色组无效。

4 在 “ 描边 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中选择一种粗细。

5 如果对象是封闭路径 （并且不是实时上色组），请从 “ 描边 ” 面板中选择一个选项以将描边沿路径对齐：

- 使描边居中对齐
- 使描边内侧对齐
- 使描边外侧对齐

注：如果尝试对齐使用不同描边对齐方式的路径，这些路径可能不会完全对齐。如果要求边缘在进行对齐后完全匹配，请确保路径对齐方式设置是相同的。

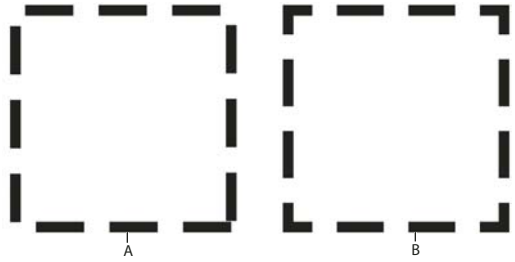
创建虚线

可以通过编辑对象的描边属性来创建一条点线或虚线。

1 选择对象。

2 在“描边”面板中选择“虚线”。如果未显示“虚线”选项，请从“描边”面板菜单中选择“显示选项”。

3 单击图标：使虚线与边角和路径终端对齐，并调整到适合长度。此选项可让各角的虚线和路径的尾端保持一致并可预见。如果需要在不对齐的情况下保留虚线外观，请选择“保留虚线和间隙的精确长度”图标。

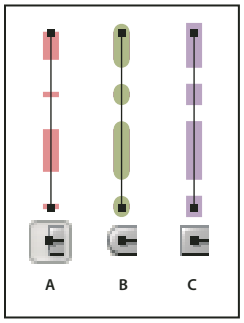


角上的虚线调整
A. 保留虚线和间隙的精确长度 **B.** 使虚线与边角和路径终端对齐，并调整到适合长度

4 通过输入短划的长度和短划间的间隙来指定虚线次序。

输入的数字会按次序重复，因此只要建立了图案，则无须再一一填写所有文本框。

5 选择端点选项可更改虚线的端点。“平头端点”选项用于创建具有方形端点的虚线；“圆头端点”选项用于创建具有圆形端点的虚线；“方头端点”选项用于扩展虚线端点。



短划间隙为 2、12、16、12 的 6 磅虚线
A. 平头端点 **B.** 圆头端点 **C.** 方头端点

要观看创建完美虚线笔触的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_cn。

更改线条的端点或连接

端点是指一条开放线段两端的端点；连接是指直线段改变方向 （拐角）的地方。可以通过改变对象的描边属性来改变线段的端点和连接。

1 选择对象。

2 在“描边”面板中，选择一个端点选项和连接选项。

如果未显示这些选项，请从面板菜单中选择“显示选项”。

平头端点 用于创建具有方形端点的描边线。

圆头端点 用于创建具有半圆形端点的描边线。

方头端点 用于创建具有方形端点且在线段端点之外延伸出线条宽度的一半的描边线。此选项使线段的粗细沿线段各方向均匀延伸出去。

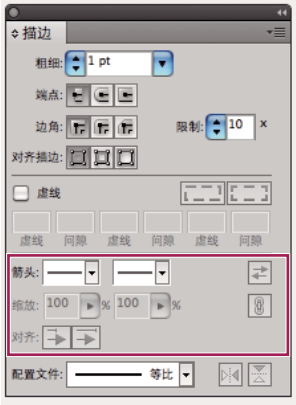
斜接连接 创建具有点式拐角的描边线。请输入一个介于 1 和 500 之间的斜接限制。斜接限制值可以控制程序在何种情形下由斜接连接切换成斜角连接。默认斜接限制为 10，这意味着点的长度达到描边粗细的 10 倍时，程序将从斜接连接切换为斜角连接。如果斜接限制为 1，则直接生成斜角连接。

圆角连接 用于创建具有圆角的描边线。

斜角连接 用于创建具有方形拐角的描边线。

添加箭头

在 Illustrator CS5 中，可以从“笔触”面板中访问箭头并关联控制来调整大小。默认箭头在“笔触”面板中的“箭头”下拉菜单中提供。使用“笔触”面板，还可以轻松切换箭头。



“笔触”面板中的箭头

使用“缩放”选项，可以分别重新调整笔尖和箭头末段。如果想要连接缩放箭头的开头和末端，单击“连接开始”和“缩放箭头末端”图标，它们位于“缩放”选项附近。

使用“对齐”选项，还可以调整路径以对齐笔尖或箭头末端。这些选项包括：

- 扩展箭头笔尖超过路径末端
- 在路径末端放置箭头笔尖

注：若要从对象删除箭头，则在下拉列表中选择“无”箭头选项。

自定义箭头

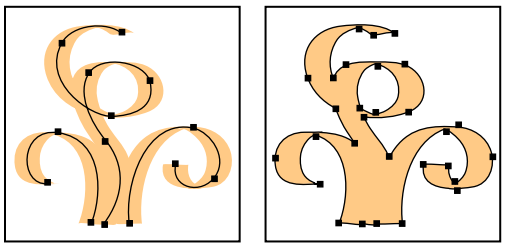
若要定义自定义箭头，打开“箭头”.ai 文件，该文件的目录是 ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\(Mac)，Support Files\Required\Resources\<locale>\(Windows)。按文件中的说明创建自定义箭头。

置入更新后位于 <Illustrator home>\Plug-ins\ 的“箭头”.at 文件，并避免替换现有“箭头”.ai 文件。

使用斑点画笔工具绘制和合并路径

使用“斑点画笔”工具可绘制填充的形状，以便与具有相同颜色的其他形状进行交叉和合并。

“斑点画笔”工具使用与书法画笔相同的默认画笔选项。（请参阅第 159 页的“书法画笔选项”。）



使用“书法画笔”创建的路径（左图）；使用“斑点画笔”工具创建的路径（右图）

若要观看有关使用斑点画笔工具的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_cn。若要查看使用斑点画笔创建复杂绘图的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_cn。

更多帮助主题

第 157 页的“画笔工具选项”

斑点画笔工具指南

在使用“斑点画笔”工具时，请记住以下规则：

- 要合并路径，它们的堆栈顺序必须相邻。
- “斑点画笔”工具创建有填充、无描边的路径。如果希望将“斑点画笔”路径与现有图稿合并，请确保图稿有相同的填充颜色并且没有描边。
- 使用“斑点画笔”工具绘制路径时，新路径将与所遇到的最匹配路径合并。如果新路径在同一组或同一图层中遇到多个匹配的路径，则所有交叉路径都会合并在一起。
- 要对“斑点画笔”工具应用上色属性（如效果或透明度），请选择画笔，并在开始绘制之前于“外观”面板中设置各种属性。
- 可以使用“斑点画笔”工具来合并由其他工具创建的路径。要执行该操作，请确保现有图稿没有描边；然后将“斑点画笔”工具设置为具有相同的填充颜色，并绘制与所有想要合并在一起的路径交叉的新路径。

创建合并的路径

切记带有描边的路径无法进行合并。

1. 选择要将新路径合并到其中的路径。
2. 在“外观”面板中，取消选择“新建图稿具有基本外观”。在该选项取消选中时，“斑点画笔”工具使用所选图稿的属性。
3. 选择“斑点画笔”工具 ，并确保它与所选图稿使用相同的外观。
4. 绘制与图稿交叉的路径。如果路径未合并，则请检查以确保“斑点画笔”工具的属性与现有路径属性完全匹配，并且都未使用描边。

斑点画笔工具选项

双击“工具”面板中的“斑点画笔”工具，设置以下任意选项：

保持选定 指定绘制合并路径时，所有路径都将被选中，并且在绘制过程中保持被选中状态。该选项在查看包含在合并路径中的全部路径时非常有用。

仅与选区合并 指定仅将新笔触与目前已选中的路径合并。如果选择该选项，则新笔触不会与其他未选中的交叉路径合并。

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多大距离，Illustrator 才会向路径添加新锚点。例如，保真度值为 2.5，表示小于 2.5 像素的工具移动将不生成锚点。保真度的范围可介于 0.5 至 20 像素之间；值越大，路径越平滑，复杂程度越小。

平滑度 控制您使用工具时 Illustrator 应用的平滑量。平滑度范围从 0% 到 100%；百分比越高，路径越平滑。

大小 决定画笔的大小。

角度 决定画笔旋转的角度。拖移预览区中的箭头，或在“角度”文本框中输入一个值。

圆度 决定画笔的圆度。将预览中的黑点朝向或背离中心方向拖移，或者在“圆度”文本框中输入一个值。该值越大，圆度就越大。

将描边转换为复合路径

若将描边转换为复合路径，则可以修改描边的轮廓。例如，您可以创建不同宽度的描边或把描边分成几块。

1 选择对象。

2 选择“对象”>“路径”>“轮廓化描边”。

生成的复合路径会与已填色的对象编组到一起。若要修改复合路径，首先要取消该路径与填色的编组，或使用“编组选择”工具选择该路径。

可以使用“图层”面板来区分组中的内容。

更多帮助主题

第 222 页的“关于复合路径”

第 192 页的“编组或取消编组对象”

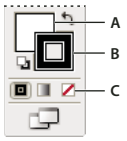
从对象中删除填充或描边

1 选择对象。

2 单击“工具”面板中的“填充”框或“描边”框。此操作表示要删除对象的填充或描边。

3 单击“工具”面板、“颜色”面板或“色板”面板中的“无”按钮。

注：也可以在“控制”面板的“填充”菜单或“描边颜色”菜单中单击“无”图标。



“填色”框和“描边”框
A. “填色”框 **B.** “描边”框 **C.** “无”按钮

选择具有相同填充和描边的对象

您可以选择具有相同属性的对象，其中包括填充颜色、描边颜色以及描边粗细。

注：使用实时上色选择工具选择表面或边缘时，“选择”>“相同”>“填充颜色”、“描边颜色”以及“描边粗细”命令适用于实时上色组；其他“选择”>“相同”命令不适用于实时上色组。您无法在实时上色组内部与外部同时选择相同的对象。

- 要选择具有相同填充和描边的对象，请选择其中一个对象，单击“控制”面板中的“选择类似的对象”按钮，然后在出现的菜单中选择对象选择所基于的条件。
- 要选择所有具有相同填充或描边颜色的对象，请选择一个具有该填充或描边颜色的对象，或者从“颜色”面板或“色板”面板中选择该颜色。接下来，选择“选择”>“相同”，然后单击子菜单中的“填充颜色”、“描边颜色”或“填充和描边”。
- 要选择所有具有相同描边粗细的对象，请选择一个具有该描边粗细的对象，或者从“描边”面板中选择该描边粗细。接下来，选择“选择”>“相同”>“描边粗细”。

- 要通过不同的对象来应用相同的选择选项 (例如，如果已使用 “ 选择 ”>“ 相同 ”>“ 填充颜色 ” 命令选择了所有红色对象，现在要搜索所有绿色对象)，请选择一个新对象，然后选择 “ 选择 ”>“ 重新选择 ”。

要在基于颜色进行选择时考虑对象的色调，请选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Mac OS)，然后选择 “ 选择相同的色调百分比 ”。在选择此选项的情况下，如果选择一个使用 50% PANTONE 黄色 C 色调填充的对象并选择 “ 选择 ”>“ 相同 ”>“ 填充颜色 ”，Illustrator 将只选择使用该颜色 50% 色调填充的对象。在取消选择此选项的情况下，将选择具有任何 PANTONE 黄色 C 色调的对象。

创建多种填充和描边

可以使用 “ 外观 ” 面板为相同对象创建多种填充和描边。在一个对象上添加多种填色和描边，可创建出很多令人惊喜的效果。例如，您可以在一条宽描边上创建另一条略窄的描边，或可以将效果应用于一种填色而不应用于其他填色。

1 选择一个或多个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

2 从“外观”面板菜单中选择“添加新填色”或“添加新描边”。或者，在“外观”面板中选择一个填充或描边，然后单击“复制所选项目 ” 按钮 。

3 设置新填充或新描边的颜色和其他属性。

注：您可能需要在 “ 外观 ” 面板中调整新填充或描边的位置。例如，如果创建两条不同宽度的描边，请确保 “ 外观 ” 面板中较窄的描边位于较宽的描边上方。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 325 页的 “ 外观面板概述 ”

使用可变宽度创建笔触

关于 “ 宽度 ” 工具

“ 宽度 ” 工具可以在 “ 工具 ” 面板中提供。它允许您创建可变宽度笔触并将宽度变量保存为可应用到其他笔触的配置文件。

当您的鼠标使用 “ 宽度 ” 工具滑过一个笔触时，带句柄的中空钻石形图案将出现在路径上。可以调整笔触宽度、移动宽度点数、复制宽度点数和删除宽度点数。

对于多个笔触，宽度工具仅调整活动笔触。如果想要调整笔触，请确保已在 “ 外观 ” 面板中将其选为活动笔触。

要观看使用宽度工具的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_cn。

使用 “ 宽度 ” 工具

若要使用 “ 宽度点数编辑 ” 对话框创建或修改宽度点数，请使用 “ 宽度 ” 工具双击该笔触，然后编辑宽度点数的值。如果选择 “ 调整临近宽度点数 ” 选项，对已选宽度点数的更改将同样影响临近的宽度点数。

如果按住 Shift 双击该宽度点数，将自动选中该复选框。

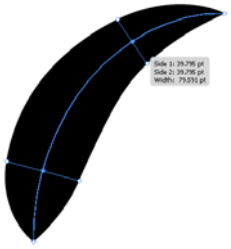
“ 宽度 ” 工具在调整宽度变量时将区别连续点和非连续点。



连续点的“宽度点数编辑”对话框

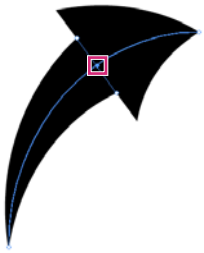
若要创建非连续宽度点，请执行下列操作：

1 使用不同笔触宽度在一个笔触上创建两个宽度点数。



两个不同笔触宽度的点

2 将一个宽度点数拖动到另一个宽度点数上来为该笔触创建一个非连续宽度点数。



将一个宽度点数拖动到另一个宽度点数创建的非连续宽度点数。

对于非连续宽度点数，“宽度点数编辑”对话框将显示两种边宽集。



非连续点的“宽度点数编辑”对话框

“仅单宽”复选框允许使用入口或出口宽度来产生单个连续宽度点数。

“ 宽度 ” 工具控制

下表列出了键盘快捷键以便在使用 “ 宽度 ” 工具时使用：

“ 宽度 ” 控制任务	键盘快捷键
创建非统一宽度	Alt+ 拖动 (Windows) 或 Opt+ 拖动 (Mac OS)
创建宽度点数的副本	Alt+ 拖动该宽度点数 (Windows) 或 Opt+ 拖动该宽度点数 (Mac OS)
复制并将所有点沿路径移动	Alt+Shift+ 拖动 (Windows) 或 Opt+Shift+ 拖动 (Mac OS)
更改多个宽度点数的位置	Shift+ 拖动
选择多个宽度点数	Shift+ 单击
删除所选宽度点数	Delete
取消选择宽度点数	Esc

可以将句柄拖入或拖出以在路径上的该位置调整笔触宽度。宽度点数将在角或直接选择锚点处创建，并且会在路径的基本编辑期间附着于该锚点。

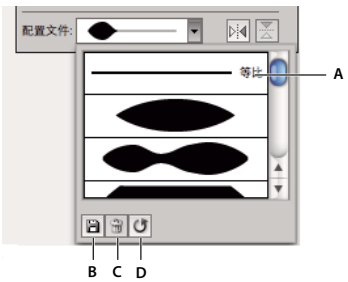
若要更改宽度点数的位置，请沿路径拖动该点。

若要选择多个宽度点数，请按住 Shift 单击。将显示 “ 宽度点数编辑 ” 对话框，可以在此为多点的 Side1 和 Side2 指定值。对宽度点数的任何调整都会影响所有已选宽度点数。

还可以通过在 “ 笔触 ” 面板的 “ 粗细 ” 下拉列表中指定笔触粗细来为所有宽度点数进行全局调整笔触粗细。

保存宽度配置文件

定义笔触宽度后，可以从 “ 笔触 ” 面板或 “ 控制 ” 面板保存带有变量的配置。



A. “ 统一宽度配置 ” 选项 **B.** “ 保存宽度配置 ” 图标 **C.** “ 删除宽度配置 ” 图标 **D.** “ 重置宽度配置 ” 图标

通过从 “ 控制 ” 面板或 “ 笔触 ” 面板中的 “ 宽度配置 ” 下拉菜单中选择宽度配置，可以将宽度配置应用到所选路径。当选中不具有变量宽度的笔触时，该下拉菜单将显示 “ 统一 ” 选项。还可以选择 “ 统一 ” 选项从对象中删除变量宽度配置。

若要还原默认宽度配置集，则在 “ 配置 ” 下拉列表的底部单击 “ 重置配置 ” 按钮。

注：在 “ 笔触选项 ” 对话框中还原默认宽度配置，删除任何自定义保存的配置。

如果将变量宽度配置应用到笔触，随后它将在 “ 外观 ” 面板中以星号 (*) 表示出来。

对于艺术画笔和图案画笔，使用 “ 变量宽度 ” 工具编辑画笔路径或应用 “ 宽度配置 ” 预设之后，将为 “ 笔触选项 ” 对话框中的尺寸自动选择 “ 宽度点数 / 配置文件 ” 选项。若要删除任何宽度配置更改，请选择尺寸的 “ 修复 ” 选项或输入板数据通道之一（如压力）来还原输入板数据选项。

要查看有关创建变量宽度配置的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_cn。

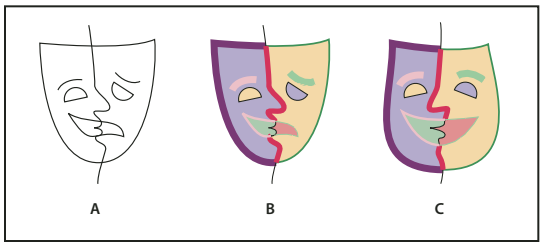
实时上色组

关于实时上色

通过将图稿转换为实时上色组，您可以任意对它们进行着色，就像对画布或纸上的绘画进行着色一样。您可以使用不同颜色为每个路径段描边，并使用不同的颜色、图案或渐变填充每个封闭路径 （注意，并不仅仅是封闭路径）。

“ 实时上色 ” 是一种创建彩色图画的直观方法。通过采用这种方法，您可以使用 Illustrator 的所有矢量绘画工具，而将绘制的全部路径视为在同一平面上。也就是说，没有任何路径位于其他路径之后或之前。实际上，路径将绘画平面分割成几个区域，可以对其中的任何区域进行着色，而不论该区域的边界是由单条路径还是多条路径段确定的。这样一来，为对象上色就有如在涂色簿上填色，或是用水彩为铅笔素描上色。

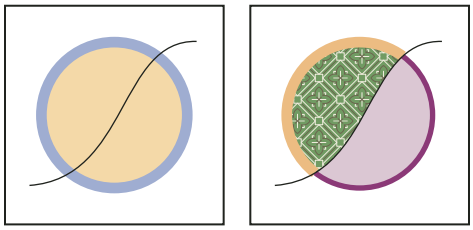
一旦建立了 “ 实时上色 ” 组，每条路径都会保持完全可编辑。移动或调整路径形状时，前期已应用的颜色不会像在自然介质作品或图像编辑程序中那样保持在原处，相反， Illustrator 自动将其重新应用于由编辑后的路径所形成的新区域。



“ 调整实时上色 ” 路径
A. 原稿 **B.** “ 实时上色 ” 组 **C.** 路径调整后，“ 实时上色 ” 进行重排

“ 实时上色 ” 组中可以上色的部分称为边缘和表面。边缘是一条路径与其他路径交叉后，处于交点之间的路径部分。表面是一条边缘或多条边缘所围成的区域。您可以为边缘描边、为表面填色。

例如，画一个圆，再画一条线穿过该圆。作为 “ 实时上色 ” 组，分割圆的线条 （边缘）在圆上创建了两个表面。可以使用 “ 实时上色 ” 工具，用不同颜色为每个表面填色、为每条边缘描边。



圆和线条 （左图）与转换为 “ 实时上色 ” 组并为表面填色、为边缘描边后的圆和线条 （右图）的对比图。

注：实时上色利用了多个处理器，这有助于 Illustrator 更快地执行操作。

要查看使用实时上色的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0042_cn。

更多帮助主题

第 137 页的 “ 上色方法 ”

第 138 页的 “ 关于填色和描边 ”

实时上色限制

填色和上色属性附属于 “ 实时上色 ” 组的表面和边缘，而不属于定义这些表面和边缘的实际路径，在其他 Illustrator 对象中也是这样。因此，某些功能和命令对 “ 实时上色 ” 组中的路径或者作用方式有所不同，或者是不适用。

适用于整个实时上色组 （而不是单个表面和边缘）的功能和命令

- 透明度
- 效果
- “ 外观 ” 面板中的多种填充和描边
- 对象 > 封套扭曲
- 对象 > 隐藏
- 对象 > 栅格化
- 对象 > 切片 > 建立
- 建立不透明蒙版 （在 “ 透明度 ” 面板菜单中）
- 画笔 （如果使用 “ 外观 ” 面板将新描边添加到实时上色组中，则可以将画笔应用于整个组。）

不适用于实时上色组的功能

- 渐变网格
- 图表
- “ 符号 ” 面板中的符号
- 光晕
- “ 描边 ” 面板中的 “ 对齐描边 ” 选项
- 魔棒工具

不适用于实时上色组的对象命令

- 轮廓化描边
- 扩展 （可以改用 “ 对象 ”>“ 实时上色 ”>“ 扩展 ” 命令。）
- “ 混合 ”
- “ 切片 ”
- 剪切蒙版 > 建立
- 创建渐变网格

不适用于实时上色组的其他命令

- 路径查找器命令
- 文件 > 置入
- 视图 > 参考线 > 建立
- 选择 > 相同 > 混合模式、填充和描边、不透明度、样式、符号实例或链接块系列
- 对象 > 文本绕排 > 建立

创建实时上色组

如果要对对象进行着色，并且每个边缘或交叉线使用不同的颜色，请将图稿转换为实时上色组。

某些对象类型，如文字、位图图像和画笔，是无法直接建立到 “ 实时上色 ” 组中的。您首先要把这些对象转换为路径。例如，如果试图转换使用了画笔或效果的对象，则其复杂的视觉外观会在转换为 “ 实时上色 ” 时丢失。不过，您可以通过将对象首先转换为常规路径而使诸多外观存储下来，然后再将生成的路径转换为 “ 实时上色 ”。

注：将图稿转换为实时上色组时，您无法将图稿恢复为其原始状态。您可以将组扩展为其各个组件，或者释放组以返回其原始路径，这些路径没有进行填充且具有 0.5 磅宽的黑色描边。

要查看使用实时上色的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0042_cn。

更多帮助主题

第 429 页的 “ 用于处理实时上色组的键 ”

创建实时上色组

1 选择一条或多条路径或是复合路径，或者既选择路径又选择复合路径。

2 执行下列操作之一：

- 选择 “ 对象 ”>“ 实时上色 ”>“ 建立 ”。
- 选择实时上色工具 ，然后单击选定的对象。

注： 某些属性可能会在转换为实时上色组时丢失 （如透明度和效果），而有些对象则不能进行转换 （如文字、位图图像和画笔）。

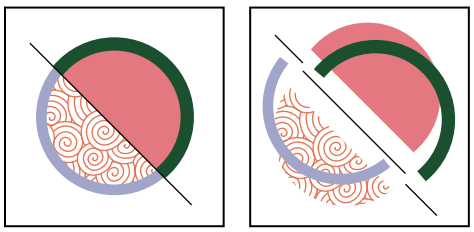
将对象转换为实时上色组

❖ 对于不能直接转换为实时上色组的对象，请执行以下任何操作：

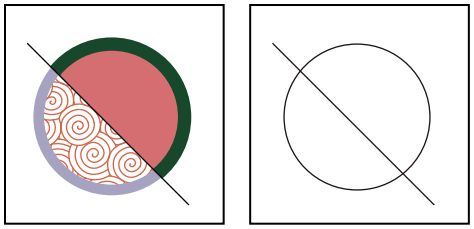
- 对于文字对象，请选择 “ 文字 ”>“ 创建轮廓 ”。接下来，将生成的路径变为实时上色组。
- 对于位图图像，请选择 “ 对象 ”>“ 实时上色 ”>“ 建立并转换为实时上色 ”。
- 对于其他对象，请选择 “ 对象 ”>“ 扩展 ”。接下来，将生成的路径变为实时上色组。

扩展或释放实时上色组

通过释放实时上色组，可以将其变为一条或多条普通路径，它们没有进行填充且具有 0.5 磅宽的黑色描边。通过扩展实时上色组，可以将其变为与实时上色组视觉上相似，事实上却是由单独的填充和描边路径所组成的对象。可以使用编组选择工具来分别选择和修改这些路径。



扩展并拖到单独的表面和边缘之前 （左图）和之后 （右图）的实时上色组



应用 “ 释放 ” 命令之前 （左图）和之后 （右图）的实时上色组

1 选择 “ 实时上色 ” 组。

2 执行下列操作之一：

- 选择“对象”>“实时上色”>“扩展”。
- 选择“对象”>“实时上色”>“释放”。

选择实时上色组中的项

实时上色选择工具 用于选择实时上色组中的各个表面和边缘。选择工具 用于选择整个实时上色组；直接选择工具 用于选择实时上色组内的路径。处理复杂文档时，您可以隔离实时上色组，以便可以轻松地选择所需的确切表面或边缘。

应根据要影响的实时上色组内容来选择选择工具。例如，要将不同的渐变应用于实时上色组中的不同表面，请使用实时上色选择工具；要将相同的渐变应用于整个实时上色组，请使用选择工具。

更多帮助主题

第 185 页的“隔离图稿以进行编辑”

选择表面和边缘

将实时上色选择工具指针放在表面上时，指针将变为表面指针 ；将指针放在边缘上时，指针将变为边缘指针 ；将指针放在实时上色组外部时，指针将变为 x 指针 。

❖ 选择实时上色选择工具，然后执行以下操作：

- 要选择单个表面或边缘，请单击该表面或边缘。
- 要选择多个表面和边缘，请在要选择的项周围拖动选框。部分选择的内容将被包括在内。
- 要选择没有被上色边缘分隔开的所有连续表面，请双击某个表面。
- 要选择具有相同填充或描边的表面或边缘，请三击某个项。或者单击一次，选择“选择”>“相同”，然后选择子菜单中的“填充颜色”、“描边颜色”或“描边粗细”。
- 要在当前选区中添加或删除项，请按住 Shift 并单击这些项，或者按住 Shift 并在这些项周围拖动选框。

选择实时上色组

❖ 通过使用选择工具，单击组。

选择实时上色组内的原始路径

❖ 通过使用直接选择工具，单击实时上色组内的路径。

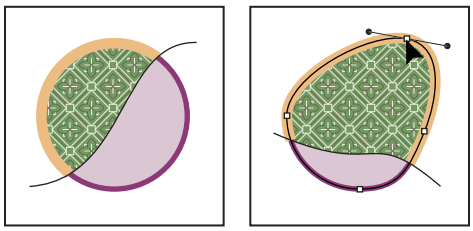
将实时上色组与图稿其余部分隔离

❖ 通过使用选择工具，执行下列操作之一：

- 双击组。
- 选择组，然后单击“控制”面板中的“隔离选定的组”按钮 。

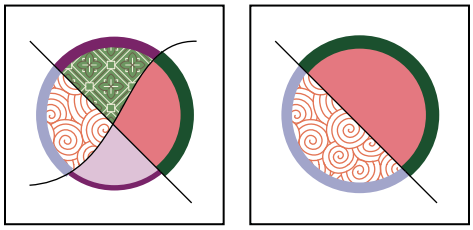
修改实时上色组

修改实时上色组中的路径时， Illustrator 将使用现有组中的填充和描边对修改的或新的表面和边缘进行着色。如果不是所希望的效果，您可以使用实时上色工具重新应用所需的颜色。



调整路径之前（左图）和之后（右图）的实时上色组

在删除边缘时，将连续填充任何新扩展的表面。例如，如果删除一条将圆分割成两半的路径，则会使用该圆中以前所用的某种填充来填充整个圆。有时，您可以帮助实现预期结果。例如，在删除分割圆的路径之前，应先移动该路径，以使要保留的填充比要删除的填充稍微大一些。



选择并删除路径之前（左图）和之后（右图）的实时上色组

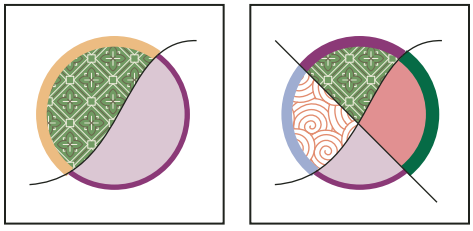
可以将实时上色组中使用的填充和描边颜色存储在“色板”面板中。这样，如果在修改过程中丢失了要保留的颜色，则还可以选择该颜色的色板，并使用实时上色工具重新应用填充或描边。

更多帮助主题

第 185 页的“隔离图稿以进行编辑”

在实时上色组中添加路径

当您向“实时上色”组添加更多路径时，可以对创建的新表面和边缘进行填色和描边。



添加新路径之前（左图）与添加新路径并为所创建的新表面及边缘上色之后（右图）的“实时上色”组。

❖ 请执行下列任一操作：

- 通过使用选择工具，双击实时上色组（或单击“控制”面板中的“隔离选定的组”按钮）以使其处于隔离模式。接下来，绘制另一条路径。 Illustrator 将在实时上色组中添加新路径。添加完新路径后，单击“退出隔离模式”按钮 。
- 选择实时上色组和要添加到组中的路径。接下来，选择“对象”>“实时上色”>“合并”，或者单击“控制”面板中的“合并实时上色”。
- 在“图层”面板中，将一个或多个路径拖到实时上色组中。

注：实时上色组中的路径与实时上色组外的相似或相同路径可能未完全对齐。

调整单个对象或路径的大小

❖ 执行下列操作之一：

- 通过使用直接选择工具，单击路径或对象以将其选定。接下来，选择选择工具，然后再次单击路径或对象以进行编辑。
- 通过使用选择工具，双击实时上色组以使其处于隔离模式。接下来，单击路径或对象以进行编辑。

使用实时上色工具上色

通过使用实时上色工具，您可以使用当前填充和描边属性为实时上色组的表面和边缘上色。工具指针显示为一种或三种颜色方块，它们表示选定填充或描边颜色；如果使用色板库中的颜色，则还表示库中所选颜色的两种相邻颜色。通过按向左或向右箭头键，可以访问相邻的颜色以及这些颜色旁边的颜色，等等。

1 选择实时上色工具 。

2 指定所需的填充颜色或描边颜色和大小。

注：如果从“色板”面板中选择一种颜色，指针将变为显示三种颜色 。选定颜色位于中间，两个相邻颜色位于两侧。要使用相邻的颜色，请单击向左或向右箭头键。

3 要对表面进行上色，请执行以下任何操作：

- 单击表面以对其进行填充。（当指针位于表面上时，它将变为半填充的油漆桶形状 ，并且突出显示填充内侧周围的线条。）
- 拖动鼠标跨过多个表面，以便一次为多个表面上色。
- 双击一个表面，以跨越未描边的边缘对邻近表面填色 （连续填色）。
- 三击表面以填充所有当前具有相同填充的表面。

要切换到吸管工具并对填充或描边进行取样，请按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击所需的填充或描边。

4 要对边缘进行上色，请双击实时上色工具并选择“描边上色”，或者按 Shift 以暂时切换到“描边上色”选项；然后执行以下任何操作：

- 单击一个边缘以为其描边。（当指针位于某个边缘上时，它将变为画笔形状 并突出显示该边缘。）
- 拖动鼠标跨过多条边缘，可一次为多条边缘进行描边。
- 双击一条边缘，可对所有与其相连的边缘进行描边 （连续描边）。
- 三击一条边缘，可对所有边缘应用相同的描边。

注：通过按 Shift，您可以快速在仅描边上色和仅填充上色之间进行切换。也可以在“实时上色工具选项”对话框中指定这些更改。如果当前同时选择了“填充上色”选项和“描边上色”选项，按 Shift 时将仅切换到“填充上色”。（在对已描边的边缘所环绕的小型表面进行填充时，这一功能非常有用。）

更多帮助主题

第 138 页的“填充和描边控件”

第 139 页的“将填充颜色应用于对象”

第 139 页的“为对象描边”

实时上色工具选项

“实时上色工具”选项用于指定实时上色工具的工作方式，即选择只对填充进行上色、只对描边进行上色还是同时对二者进行上色，以及当工具移动到表面和边缘上时如何对其进行突出显示。通过双击实时上色工具，可以看到以下选项：

上色填色 对“实时上色”组的各表面上色。

上色描边 对“实时上色”组的各边缘上色。

光标色板预览 从“色板”面板中选择颜色时显示。实时上色工具指针显示为三种颜色色板：选定填充或描边颜色以及“色板”面板中紧靠该颜色左侧和右侧的颜色。

突出显示 勾画出光标当前所在表面或边缘的轮廓。用粗线突出显示表面，细线突出显示边缘。

颜色 设置突出显示线的颜色。您可以从菜单中选择颜色，也可以单击上色色板以指定自定颜色。

宽度 指定突出显示轮廓线的粗细。

封闭实时上色组中的间隙

间隙是路径之间的小空间。如果颜料渗漏并将不应上色的表面涂上了颜色，则可能是因为图稿中存在间隙。可以创建一条新路径来封闭间隙，编辑现有路径以封闭间隙，或者在实时上色组中调整间隙选项。

可通过绘制加长的路径（即将路径扩展到相邻的路径上）来避免实时上色图稿中出现间隙。然后，可以选择并删除边缘的超出部分，或者为其应用“无”描边选项。

突出显示实时上色组中的间隙

❖ 选择“视图”>“显示实时上色间隙”。

此命令根据当前所选实时上色组中设置的间隙选项，突出显示在该组中发现的间隙。

设置实时上色间隙选项

❖ 选择“对象”>“实时上色”>“间隙选项”，然后指定以下任何选项：

间隙检测 选择此选项时，Illustrator 将识别实时上色路径中的间隙，并防止颜料通过这些间隙渗漏到外部。请注意，在处理较大且非常复杂的实时上色组时，这可能会使 Illustrator 的运行速度变慢。在这种情况下，可以选择“用路径封闭间隙”选项，帮助加快 Illustrator 的运行。

上色停止在 设置颜色不能渗入的间隙的大小。

自定 指定一个自定的“上色停止在”间隙大小。

间隙预览颜色 设置在“实时上色”组中预览间隙的颜色。您可以从菜单中选择颜色，也可以单击“间隙预览颜色”菜单旁边的颜色井来指定自定颜色。

用路径封闭间隙 选择此选项时，将在实时上色组中插入未上色的路径以封闭间隙（而不是只防止颜料通过这些间隙渗漏到外部）。请注意，由于这些路径没有上色，即使已封闭了间隙，也可能会显示仍然存在间隙。

预览 将当前“实时上色”组中检测到的间隙显示为彩色线条，所用颜色根据选定的预览颜色而定。

用于合并的实时上色组的间隙规则

合并具有不同间隙设置的实时上色组时，Illustrator 使用以下规则来处理间隙：

- 如果在选择的所有组中关闭了间隙检测，可通过将“上色停止在”设置为“小间隙”来封闭间隙并打开间隙检测。
- 如果选择的所有组都打开了间隙检测，则会封闭间隙并保留间隙设置。
- 如果选择的所有组并非都打开了间隙检测，则会封闭间隙并保留最下面的实时上色组的间隙设置（如果该组打开了间隙检测）。如果最下面的组关闭了间隙检测，则会打开间隙检测并将“上色停止在”设置为“小间隙”。

画笔

关于画笔

画笔可使路径的外观具有不同的风格。您可以将画笔描边应用于现有的路径，也可以使用“画笔”工具，在绘制路径的同时应用画笔描边。

Illustrator 中有不同的画笔类型：书法、散布、艺术、图案和毛刷。使用这些画笔可以达到下列效果：

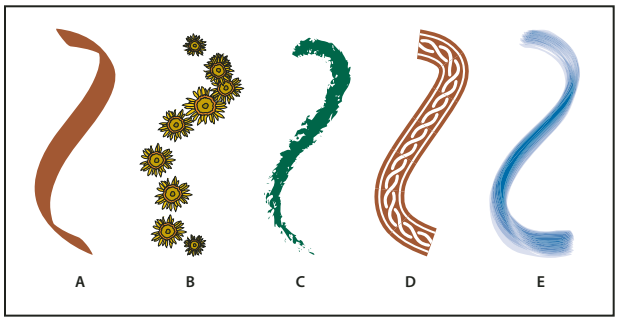
书法画笔 创建的描边类似于使用书法钢笔带拐角的尖绘制的描边以及沿路径中心绘制的描边。在使用“斑点画笔”工具时，可以使用书法画笔进行上色并自动扩展画笔描边成填充形状，该填充形状与其他具有相同颜色的填充对象（交叉在一起或其堆栈顺序是相邻的）进行合并。

散布画笔 将一个对象（如一只瓢虫或一片树叶）的许多副本沿着路径分布。

艺术画笔 沿路径长度均匀拉伸画笔形状（如粗炭笔）或对象形状。

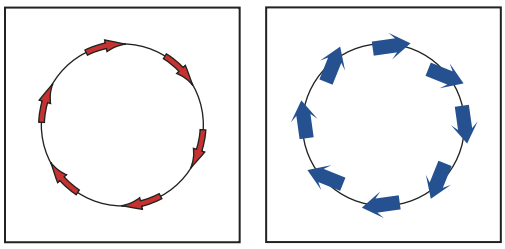
毛刷画笔 使用毛刷创建具有自然画笔外观的画笔描边。

图案画笔 绘制一种图案，该图案由沿路径重复的各个拼贴组成。图案画笔最多可以包括 5 种拼贴，即图案的边线、内角、外角、起点和终点。



A. 书法画笔 **B.** 散点画笔 **C.** 艺术画笔 **D.** 图案画笔 **E.** 毛刷画笔

散布画笔和图案画笔通常可以达到同样的效果。不过，它们之间的一个区别在于，“图案画笔”会完全依循路径，而“散布画笔”则不是如此。



“图案画笔”中的箭头呈弯曲状以依循路径（左图）；而“散布画笔”中的箭头则保持直线方向（右图）。

要查看使用画笔的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0044_cn。

更多帮助主题

第 142 页的“使用斑点画笔工具绘制和合并路径”

画笔面板概述

“ 画笔 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 画笔 ”）显示当前文件的画笔。无论何时从画笔库中选择画笔，都会自动将其添加到 “ 画笔 ” 面板中。创建并存储在 “ 画笔 ” 面板中的画笔仅与当前文件相关联，即每个 Illustrator 文件可以在其 “ 画笔 ” 面板中包含一组不同的画笔。

更多帮助主题

第 432 页的 “ 用于画笔面板的键 ”

显示或隐藏画笔类型

❖ 从面板菜单中选择以下任何选项：显示书法画笔、显示散点画笔、显示艺术画笔、显示毛刷画笔、显示图案画笔。

更改画笔视图

❖ 从面板菜单中选择 “ 缩览图视图 ” 或 “ 列表视图 ”。

在画笔面板中更改画笔的顺序

❖ 将画笔拖到新位置。画笔只能在其所属的类别中移动。例如，不能把 “ 书法 ” 画笔移到 “ 散布 ” 画笔区域。

在画笔面板中复制画笔

❖ 将画笔拖到 “ 新建画笔 ” 按钮  上，或者从 “ 画笔 ” 面板菜单中选择 “ 复制画笔 ”。

从画笔面板中删除画笔

❖ 选择这些画笔，然后单击“删除画笔”按钮  。通过从“画笔”面板菜单中选择“选择所有未使用的画笔”，可以选择文档中没有使用的画笔。

使用画笔库

画笔库 （“ 窗口 ”>“ 画笔库 ”>“[库]”）是随 Illustrator 提供的一组预设画笔。可以打开多个画笔库以浏览其中的内容并选择画笔。也可以使用 “ 画笔 ” 面板菜单来打开画笔库。


要在启动 Illustrator 时自动打开画笔库，请从画笔库面板菜单中选择 “ 保持 ”。

将画笔从画笔库复制到画笔面板

❖ 将画笔拖到 “ 画笔 ” 面板中，或者从画笔库的面板菜单中选择 “ 添加到画笔 ”。

将画笔从其他文件导入到画笔面板

1 选择 “ 窗口 ”>“ 画笔库 ”>“ 其他库 ”，然后选择该文件。

2 在画笔库面板中，单击需要导入的单个画笔定义或所有画笔定义，然后在画笔库面板菜单（弹出式菜单）中选择 “ 添加到画笔 ”。

创建新的画笔库

1 将所需的画笔添加到 “ 画笔 ” 面板中，并删除不需要的任何画笔。

2 从“画笔”面板菜单中选择“存储画笔库”，然后将新的库文件放置到以下的一个文件夹中，以便该库文件将在您重新启动 Illustrator 时显示在“画笔库”菜单中：

- (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
- (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

注：如果将该文件放在其他文件夹中，可通过选择“窗口”>“画笔库”>“其他库”并选择库文件来打开该库。

应用画笔描边

您可以将画笔描边应用于由任何绘图工具（包括“钢笔”工具、“铅笔”工具，或基本的形状工具）所创建的路径。

❖ 执行下列操作之一：

- 选择路径，然后从画笔库、“画笔”面板或“控制”面板中选择一种画笔。
- 将画笔拖到路径上。如果所选的路径已经应用了画笔描边，则新画笔将取代旧画笔。

如果想要给路径应用不同的画笔同时使用带有原始画笔的画笔描边设置，请按住 Alt 键 (Win) 或 Option 键 (Mac OS) 的同时单击想要应用的新画笔。

在绘制路径的同时应用画笔描边

1 在画笔库或“画笔”面板中选择一种画笔。

2 选择画笔工具 。

3 将指针放在希望画笔描边开始的地方，然后拖移，以绘制路径。随着您的拖移，会出现一条虚线。

4 执行下列操作之一：

- 若要绘制一条开放路径，请在路径形成所需形状时，松开鼠标按键。
- 要绘制封闭形状，请在拖移时按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)。画笔工具将显示一个小圆环 。准备将形状封闭时，松开鼠标按键（不是 Alt 或 Option 键）。

Illustrator 会在绘制时自行设置锚点。锚点的数目取决于路径的长度和复杂度，以及“画笔”的容差设定。

若要在完成绘制后调整所绘制路径的形状，请先选择该路径。然后将“画笔”放在路径上进行拖移，直到获得所需的形状为止。您可以使用各种技巧来扩展用画笔绘制的路径，还可以改变现有端点之间的路径形状。

画笔工具选项

双击“画笔”工具以设定下列选项：

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多大距离，Illustrator 才会向路径添加新锚点。例如，保真度值为 2.5，表示小于 2.5 像素的工具移动将不生成锚点。保真度的范围可介于 0.5 至 20 像素之间；值越大，路径越平滑，复杂程度越小。

平滑度 控制您使用工具时 Illustrator 应用的平滑量。平滑度范围从 0% 到 100%；百分比越高，路径越平滑。

填充新画笔描边 将填色应用于路径。该选项在绘制封闭路径时最有用。

保持选定 确定在绘制路径之后是否让 Illustrator 保持路径的选中状态。

编辑所选路径 确定是否可以使用“画笔”工具更改现有路径。

范围：_像素 确定鼠标或光笔须与现有路径相距多大距离之内，才能使用“画笔”工具来编辑路径。此选项仅在选择了“编辑所选路径”选项时可用。

删除画笔描边

1 选择一条用画笔绘制的路径。

2 在“画笔”面板中，从面板菜单中选择“删除画笔描边”，或者单击“删除画笔描边”按钮 。

3 在 CS5 中，还可以通过选择画笔面板或控制面板中的基本画笔来删除画笔描边。

将画笔描边转换为轮廓

您可以将画笔描边转换为轮廓路径，以编辑用画笔绘制的路径上的各个部分。

1 选择一条用画笔绘制的路径。

2 选择“对象”>“扩展外观”。

Illustrator 会将扩展路径中的组件置入一个组中，组内有一条路径和一个包含画笔描边轮廓的子组。

创建或修改画笔

您可以根据需要创建和自定义书法画笔、散点画笔、艺术画笔、图案画笔和毛刷画笔。对于散点、艺术和图案这几类画笔，您必须先创建图稿。

为画笔创建图稿时请遵循下列规则：

- 图稿不能包含渐变、混合、其他画笔描边、网格对象、位图图像、图表、置入文件或蒙版。
- 对于艺术画笔和图案画笔，图稿中不能包含文字。若要实现包含文字的画笔描边效果，请创建文字轮廓，然后使用该轮廓创建画笔。
- 对于图案画笔，请最多创建 5 种图案拼贴（视画笔配置而定），并将拼贴添加到“色板”面板中。

注：您可以在每个新建文档中使用您创建的画笔，方法是将画笔定义添加到“新建文档配置文件”。有关新建文档配置文件的详细信息，请参阅第 24 页的“关于新建文档配置文件”

更多帮助主题

第 178 页的“关于图案”

第 182 页的“创建画笔图案的边角拼贴”

创建画笔

1 对于散布画笔和艺术画笔，请选择要用的图稿。对于图案画笔，可以为边线拼贴选择图稿，不过这并不是必须的。有关创建图案画笔的详细指南，请参阅第 179 页的“图案拼贴构建准则”。若要了解有关图案画笔选项的详细信息，请参阅第 161 页的“图案画笔选项”。

注：如果您不希望看到用于创建图案画笔的图稿之间的接缝，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”（对于 Windows）或 Illustrator >“常规”>“首选项”（对于 Mac OS），然后关闭“消除锯齿”选项。

2 单击“画笔”面板中的“新建画笔”按钮 。或者，将所选图稿拖到“画笔”面板中。

3 选择要创建的画笔类型，然后单击“确定”。

4 在“画笔选项”对话框中，输入画笔名称，设置画笔选项，然后单击“确定”。

修改画笔

- 要更改画笔选项，请双击“画笔”面板中的画笔。设置画笔选项，然后单击“确定”。如果当前文档包含用修改的画笔绘制的路径，则会出现一条消息。单击“应用到描边”，可更改既有描边。单击“保留描边”，可保留既有描边不变，并仅将修改的画笔应用于新描边。

- 若要更改由散布画笔、艺术画笔或图案画笔所绘制的图稿，请将画笔拖移至图稿中，并执行所需的修改，接下来，按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 的同时将修改的画笔拖到“画笔”面板中的原始画笔上。
- 若要在不更新相应画笔的前提下修改画笔路径，请选择该路径并单击“画笔”面板中的“所选对象选项”按钮 ，或在“画笔”面板菜单（弹出式菜单）中选择所选对象的选项。

画笔选项

您可以为不同类型的画笔指定不同的选项。要更改画笔选项，请双击“画笔”面板中的画笔。

散布画笔、艺术画笔和图案画笔都包含完全相同的着色选项。

若要自定义艺术画笔或图案画笔的描边实例，请单击画笔面板中的“所选对象选项”图标，然后设置描边选项。对于艺术画笔，可以设置描边宽度，以及翻转、着色和重叠选项。对于图案画笔，可以设置缩放选项，以及翻转、描摹和重叠选项。

书法画笔选项

角度 决定画笔旋转的角度。拖移预览区中的箭头，或在“角度”框中输入一个值。

圆度 决定画笔的圆度。将预览中的黑点朝向或背离中心方向拖移，或者在“圆度”框中输入一个值。该值越大，圆度就越大。

直径 决定画笔的直径。请使用“直径”滑块，或在“直径”框中输入一个值。

可通过每个选项右侧的弹出列表来控制画笔形状的变化。选择以下选项之一：

- **固定** 创建具有固定角度、圆度或直径的画笔。
- **随机** 创建角度、圆度或直径含有随机变量的画笔。在“变量”框中输入一个值，指定画笔特征的变化范围。例如，当“直径”值为 15，“变量”值为 5 时，直径可以是 10 或 20，或是其间的任意数值。
- **压力** 根据绘图光笔的压力，创建不同角度、圆度或直径的画笔。此选项与“直径”选项一起使用时非常有用。仅当有图形输入板时，才能使用该选项。在“变量”框中输入一个值，指定画笔特性将在原始值的基础上有多大变化。例如，当“圆度”值为 75% 而“变量”值为 25% 时，最细的描边为 50%，而最粗的描边为 100%。压力越小，画笔描边越尖锐。
- **光笔轮** 根据光笔轮的操纵情况，创建具有不同直径的画笔。只有在钢笔喷枪的笔管中具有光笔轮且能够检测到该钢笔的图形输入板时，该选项才可使用。
- **倾斜** 根据绘图光笔的倾斜角度，创建不同角度、圆度或直径的画笔。此选项与“圆度”一起使用时非常有用。仅当具有可以检测钢笔垂直程度的图形输入板时，此选项才可用。
- **方位** 根据钢笔的受力情况，创建不同角度、圆度或直径的画笔。此选项对于控制书法画笔的角度（特别是在使用像画刷一样的画笔时）非常有用。仅当具有可以检测钢笔倾斜方向的图形输入板时，此选项才可用。
- **旋转** 根据绘图光笔尖的旋转角度，创建不同角度、圆度或直径的画笔。此选项对于控制书法画笔的角度（特别是在使用像平头画笔一样的画笔时）非常有用。仅当具有可以检测这种旋转类型的图形输入板时，才能使用此选项。

散布画笔、艺术画笔和图案画笔的着色选项

散布画笔、艺术画笔或图案画笔所绘制的颜色取决于当前的描边颜色和画笔的着色处理方法。要设定着色处理方法，请在“画笔选项”对话框中选择下列任一选项：

无 显示“画笔”面板中画笔的颜色。选择“无”时，可使画笔与“画笔”面板中的颜色保持一致。

色调 以浅淡的描边颜色显示画笔描边。图稿的黑色部分会变为描边颜色，不是黑色的部分则会变为浅淡的描边颜色，白色依旧为白色。如果您使用专色作为描边，选择“淡色”则生成专色的浅淡颜色。如果画笔是黑白的，或者您要用专色为画笔描边上色，请选择“淡色”。

淡色和暗色 以描边颜色的淡色和暗色显示画笔描边。“淡色和暗色”会保留黑色和白色，而黑白之间的所有颜色则会变成描边颜色从黑色到白色的混合。当“淡色与暗色”与专色一起使用时，由于添加了黑色，您可能无法印刷到单一印版。对于灰度画笔，请选择“淡色和暗色”。

色相转换 使用画笔图稿中的主色，如“主色”框中所示。（默认情况下，主色是图稿中最突出的颜色。）画笔图稿中使用主色的每个部分都会变成描边颜色。画笔图稿中的其他颜色，则会变为与描边色相关的颜色。“色相转换”会保留黑色、白色和灰色。为使用多种颜色的画笔选择“色相转换”。若要改变主色，请单击“主色”吸管，将吸管移至对话框中的预览图，然后单击要作为主色使用的颜色。“主色”框中的颜色就会改变。再次单击吸管则可取消选择。

有关每种选择的相关信息和示例，请单击“提示”。

散布画笔选项

大小 控制对象大小。

间距 用来控制对象间的间距。

分布 用来控制路径两侧对象与路径之间的接近程度。数值越大，对象距路径越远。

旋转 用来控制对象的旋转角度。

旋转相对于 设置散布对象相对页面或路径的旋转角度。例如，如果选择“页面”，取 0° 旋转，则对象将指向页面的顶部。如果选择“路径”，取 0° 旋转，则对象将与路径相切。

可通过每个选项右侧的弹出列表来控制画笔形状的变化。选择以下选项之一：

- **固定** 创建具有固定大小、间距、分布和旋转特征的画笔。
- **随机** 创建具有随机大小、间距、分布和旋转特征的画笔。在“变量”框中输入一个值，指定画笔特征的变化范围。例如，当“直径”值为 15，“变量”值为 5 时，直径可以是 10 或 20，或是其间的任意数值。
- **压力** 根据绘图光笔的压力，创建不同角度、圆度或直径的画笔。该选项仅适用于有图形输入板的情形。请在最右边的框中输入一个值，或使用“最大值”滑块。“压力”会将“最小值”作为输入板上最轻的压力，并将“最大值”作为输入板上最重的压力。当选择此“直径”设置时，描边越粗，对象越大。
- **光笔轮** 根据光笔轮的操纵情况，创建具有不同直径的画笔。只有当您有一个笔管中有光笔轮并且能够检测到来自该钢笔的输入的图形输入板时，此选项才可用。
- **倾斜** 根据绘图光笔的倾斜角度，创建不同角度、圆度或直径的画笔。仅当具有可以检测钢笔垂直程度的图形输入板时，此选项才可用。
- **方位** 根据绘图光笔的方位，创建不同角度、圆度或直径的画笔。该选项在用于控制画笔角度时最有用。仅当具有可以检测钢笔倾斜方向的图形输入板时，此选项才可用。
- **旋转** 根据绘图光笔尖的旋转角度，创建不同角度、圆度或直径的画笔。该选项在用于控制画笔角度时最有用。仅当具有可以检测这种旋转类型的图形输入板时，才能使用此选项。

艺术画笔选项

宽度 相对于原宽度调整图稿的宽度。可使用宽度选项滑块指定宽度。艺术画笔宽度弹出菜单具有光笔输入板选项，可用于调整比例变化，例如压力、光笔轮、倾斜、方位及旋转。默认的艺术画笔宽度为 100%。

注：如果使用特定艺术画笔描边实例上的宽度工具，则所有输入板数据都将转换为宽度点数。请注意，在“宽度”下拉列表设置中，已选择“宽度点数 / 配置文件”。

画笔缩放选项 在缩放图稿时保留比例。可用的选项有：按比例缩放、伸展以适合描边长度、在参考线之间伸展。

方向 决定图稿相对于线条的方向。单击箭头以设置方向： 将描边端点放在图稿左侧； 将描边端点放在图稿右侧； 将描边端点放在图稿顶部； 将描边端点放在图稿底部。

横向翻转或纵向翻转 改变图稿相对于线条的方向。

着色 选取描边颜色和着色方法。可使用该下拉列表从不同的着色方法中进行选择。这些选项是色阶、色调和色相转换。

重叠 若要避免对象边缘的连接和皱折重叠，可选择“重叠调整”按钮 

。

要观看使用艺术画笔高级功能的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_cn。

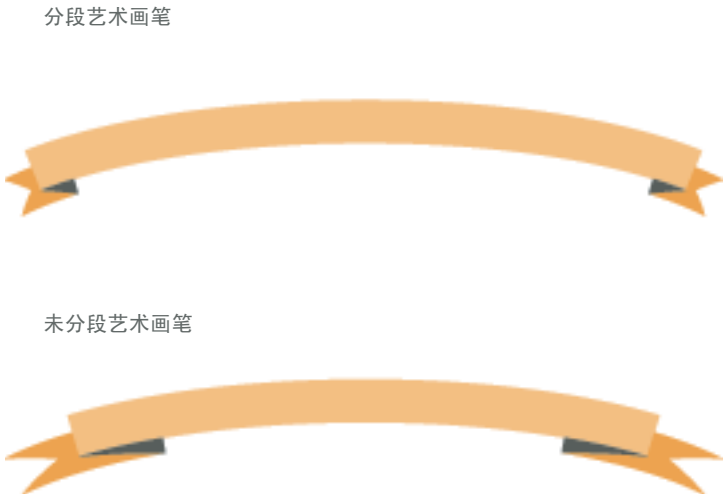
分段艺术画笔

分段艺术画笔是一种定义画笔末端非笔触部分的功能。从艺术画笔的“画笔选项”对话框中选择“网格间拉伸”选项，并且在对话框的预览部分中调整参考线。



“画笔选项”对话框中的“在参考线之间伸展”选项

拉伸或缩短参考线之间的艺术对象以使画笔适合路径长度部分。



分段艺术画笔和未分段艺术画笔对比

图案画笔选项

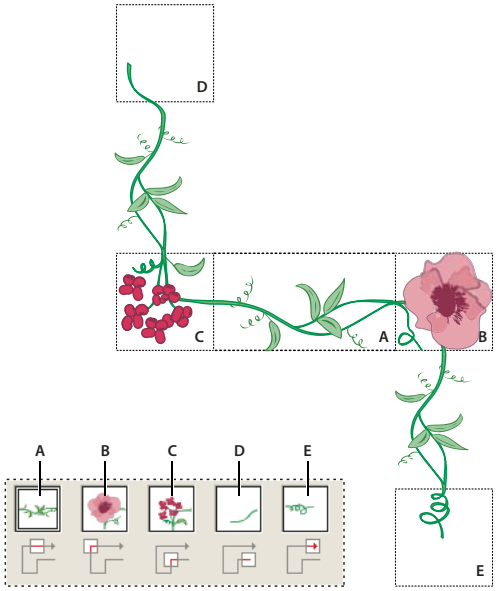
缩放 相对于原始大小调整拼贴大小。使用宽度选项滑块指定宽度。图案画笔工具的“缩放”下拉列表包括光笔输入板选项，可用于调整比例变化，例如压力、光笔轮、倾斜、方位及旋转。

注：如果使用特定图案画笔描边实例上的宽度工具，则所有输入板数据都将转换为宽度点数。请注意，在描边选项的“缩放”弹出菜单中，已选择“宽度点数 / 配置文件”。

间距 调整拼贴之间的间距。

拼贴按钮 使您可以将不同的图案应用于路径的不同部分。对于要定义的拼贴，请单击拼贴按钮，并从滚动列表中选择一个图案色板。重复此操作，以根据需要把图案色板应用于其他拼贴。

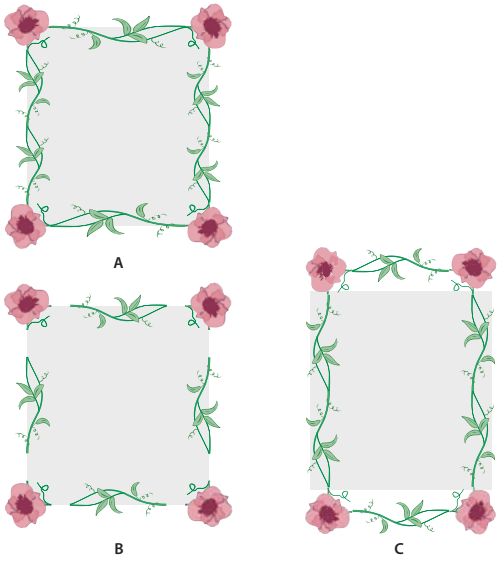
注：在设置图案画笔选项之前，必须将要使用的图案拼贴添加到“色板”面板中。创建图案画笔后，如果不打算在其他图稿中使用图案拼贴，则可以将其从“色板”面板中删除。



图案画笔中的拼贴
A. 边线拼贴 **B.** 外角拼贴 **C.** 内角拼贴 **D.** 起点拼贴 **E.** 终点拼贴

横向翻转或纵向翻转 改变图案相对于线条的方向。

适合 确定图案适合路径的方式：使用“拉伸以适合”可延长或缩短图案拼贴，以适合对象。该选项会生成不均匀的拼贴。“添加间距以适合”会在每个图案拼贴之间添加空白，将图案按比例应用于路径。“近似路径”会在不改变拼贴的情况下使拼贴适合于最近似的路径。该选项所应用的图案，会向路径内侧或外侧移动，以保持均匀的拼贴，而不是将中心落在路径上。



“适合”选项
A. 拉伸以适合 **B.** 添加间距以适合 **C.** 近似路径

着色 选取描边颜色和着色方法。可使用该下拉列表从不同的着色方法中进行选择。这些选项是色阶、色调和色相转换。

要观看使用艺术画笔高级功能的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_cn。

毛刷画笔

毛刷画笔可让您创建具有自然毛刷画笔所画外观的描边。使用毛刷画笔，您可以：

- 创建自然、流畅的画笔描边，模拟使用真实画笔和纸张绘制的效果 （例如水彩画）。
- 从预定义库中选择画笔，或从提供的笔尖形状 （如圆形、平面形或扇形）创建自己的画笔。还可以设置其他画笔特征，如毛刷长度、硬度和色彩不透明度。



使用各种不同毛刷画笔形状和特性绘制的插图

当您通过图形绘图板使用毛刷画笔时， Illustrator 将对光笔在绘图板上的移动进行交互式的跟踪。它将解释在绘制路径的任一点输入的其方向和压力的所有信息。Illustrator 可提供光笔 x 轴位置、y 轴位置、压力、倾斜、方位和旋转上作为模型的输出。

使用绘图板和支持旋转的光笔时，还会显示一个模拟实际画笔笔尖的光标批注者。此批注者在使用其他输入设备 （如鼠标）时不会出现。使用精确光标时也禁用该批注者。

注：使用 6D 美术笔以及 Wacom Intuos 3 或更高级数字绘图板，可探索毛刷画笔的全部功能。Illustrator 可以解释该设备组合提供的所有 6 个自由视角。然而，其他设备 （包括 Wacom Grip 钢笔和美术笔）可能无法解释某些属性，如旋转。在生成的画笔描边中，这些无法解释的属性将被视为常数。

使用鼠标时，仅记录 x 轴和 y 轴移动。其他输入，如倾斜、方位、旋转和压力保持固定，从而产生均匀一致的笔触。

对于毛刷画笔描边，在拖动此工具时会显示反馈。此反馈提供了最终描边的大致视图。

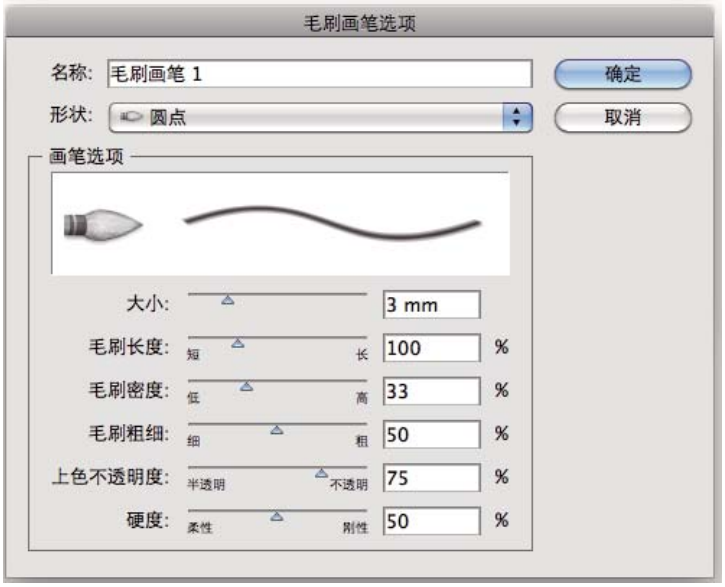
注：毛刷画笔描边由一些重叠、填充的透明路径组成。这些路径就像 Illustrator 中的其他任何已填色路径一样，会与其他对象（包括其他毛刷画笔路径）中的颜色进行混合。但描边上的填色并不会自行混合。也就是说，分层的单个毛刷画笔描边之间会互相混色，因此色彩会逐渐增强；但就地来回描绘的单一描边并不会将自身的颜色混合加深。

使用毛刷画笔

若要使用毛刷画笔，请执行下列操作：

1 单击新建画笔图标或从 “ 画笔 ” 面板菜单中选择 “ 新建画笔 ” 来创建画笔定义。

2 选择 “ 毛刷画笔 ” 选项，然后单击 “ 确定 ”。



“毛刷画笔选项”对话框

3 在“毛刷画笔选项”对话框中，指定：

名称 毛刷画笔的名称。画笔名称的最大长度可以为 31 个字符。

形状 从十个不同画笔模型中选择，这些模型提供了不同的绘制体验和毛刷画笔路径的外观。

大小 画笔大小指画笔的直径。如同物理介质画笔，毛刷画笔直径从毛刷的笔端（金属裹边处）开始计算。使用滑块或在变量文本字段中输入大小指定画笔大小。范围可以从 1 毫米到 10 毫米。

原始画笔定义中的画笔大小将在“画笔”面板的画笔预览中显示。

注：括号键（[和]）可以分别用作减小或增加画笔大小的快捷方式。括号键以 1 毫米的增量增大和减小。

毛刷长度 毛刷长度是从画笔与笔杆的接触点到毛刷尖的长度。与其他毛刷画笔选项类似，可以通过拖移“毛刷长度”滑块或在文本框中指定具体的值（25% 到 300%）来指定毛刷的长度。

毛刷密度 毛刷密度是在毛刷颈部的指定区域中的毛刷数。可以使用与其他毛刷画笔选项相同的方式来设置此属性。范围在 1% 至 100% 之间，并基于画笔大小和画笔长度计算。

毛刷粗细 毛刷粗细可以从精细到粗糙（从 1% 到 100%）。如同其他毛刷画笔设置，通过拖移滑块，或在字段中指定厚度值，设置毛刷的厚度。

上色不透明度 通过此选项，您可以设置所使用的画图的不透明度。画图的不透明度可以从 1%（半透明）到 100%（不透明）。指定的不透明度值是画笔中使用的最大不透明度。您可以将数字键 [0-9] 作为快捷键来设置毛刷画笔描边的不透明度：

- 0 = 100
- 1 = 10%
- 9 = 90

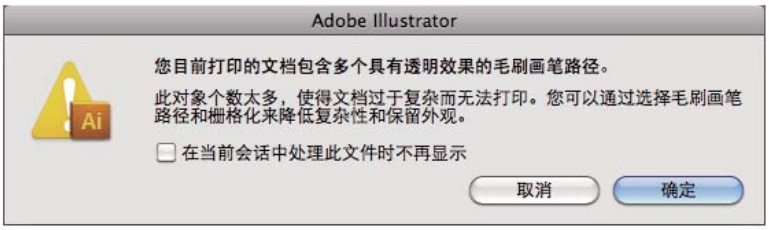
对于其他情况，例如，如果连续输入 35，则不透明度将设为 35%，如果连续输入 356，则不透明度将设为 56（取最后两位数字）。任何以 00 结尾的数字字符串将设为 100%。

硬度 硬度表示毛刷的坚硬度。如果设置较低的毛刷硬度值，毛刷会很轻便。设置一个较高值时，它们会变得更加坚硬。毛刷硬度范围在 1% 和 100% 之间。

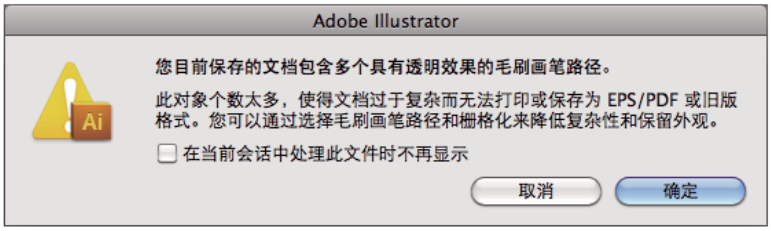
4 单击“确定”以使用所选设置创建画笔定义。

通过所选画笔工具和“画笔”面板中所选的毛刷画笔定义，可以使用毛刷画笔创建图稿。

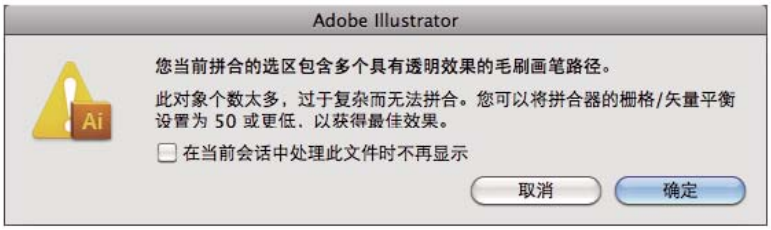
如果一个文档中包含的毛刷画笔描边超过 30 个，在尝试打印、存储该文档或拼合该文档的透明度时，将会显示一则警告消息。这些警告会在您存储、打印和拼合文件内容时显示。



尝试打印具有超过 30 个毛刷画笔描边的文档时出现警告对话框



尝试存储具有超过 30 个毛刷画笔描边的文档时出现警告对话框



尝试拼合具有超过 30 个毛刷画笔描边的文档的毛刷画笔描边透明度时出现警告对话框

透明度和混合模式

关于透明度

透明度极其密切地集成在 Illustrator 之中，您很可能在不知不觉间，就在图稿上加了透明度。您可以通过下列任意一种操作在图稿中添加透明度：

- 降低对象的不透明度，以使底层的图稿变得可见。
- 使用不透明蒙版来创建不同的透明度。
- 使用混合模式来更改重叠对象之间颜色的相互影响方式。
- 应用包含透明度的渐变和网格。
- 应用包含透明度的效果或图形样式，例如投影。
- 导入包含透明度的 Adobe Photoshop 文件。

要查看使用透明度的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0054_cn。

有关在 Adobe Creative Suite 中使用透明度的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_cn。

更多帮助主题

透明度教程

第 385 页的 “ 打印和存储透明图稿 ”

第 170 页的 “ 关于混合模式 ”

透明度面板概述

可以使用 “ 透明度 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 透明度 ”）来指定对象的不透明度和混合模式，创建不透明蒙版，或者使用透明对象的上层部分来挖空某个对象的一部分。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

在透明度面板中显示所有选项

❖ 从面板菜单中选择 “ 显示选项 ”。

在透明度面板中显示选定对象的缩览图

❖ 从面板菜单中选择 “ 显示缩览图 ”。或者，单击面板选项卡上的双三角形，对显示大小进行循环切换。

在图稿中查看透明度

了解是否正在使用透明度是非常重要的，因为要打印及存储透明图稿，必须另外设置一些选项。要在图稿中查看透明度，请显示背景网格以确定图稿的透明区域。

1 选择 “ 视图 ”>“ 显示透明度网格 ”。

2 （可选）选择 “ 文件 ”>“ 文档设置 ”，并设置透明度网格选项。

注：也可以更改画板颜色以模拟图稿在彩色纸上的打印效果。

更改图稿不透明度

您可以改变单个对象的不透明度，一个组或图层中所有对象的不透明度，或一个对象的填色或描边的不透明度。

1 选择一个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

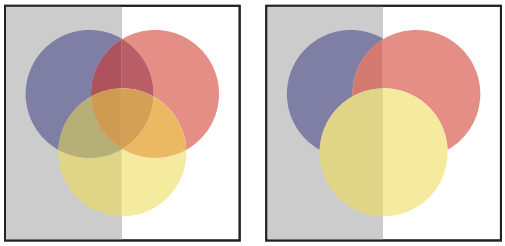
如果要更改填充或描边的不透明度，请选择该对象，然后在 “ 外观 ” 面板中选择填充或描边。

2 在 “ 透明度 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中设置 “ 不透明度 ” 选项。



要选择所有使用特定不透明度的对象，请选择一个具有该不透明度的对象，或取消选择所有对象并在 “ 透明度 ” 面板中输入不透明度值。接下来，选择 “ 选择 ”>“ 相同 ”>“ 不透明度 ”。

如果您选择一个图层中的多个对象并改变其不透明度设置，则选定对象重叠区域的透明度将相对于其他对象改变，同时会显示出累积的不透明度。相比之下，如果定位一个图层或组，然后改变其不透明度，则图层或组中的所有对象都会被视为单一对象来处理。只有位于图层或组外面的对象及其下方的对象可以通过透明对象显示出来。如果某个对象被移入此图层或组，它就会具有此图层或组的不透明度设置，而如果某一对象被移出，则其不透明度设置也将被去掉，不再保留。



单独选定对象并将不透明度设置为 50% （左图）与定位图层并将不透明度设置为 50% （右图）的对比图

更多帮助主题

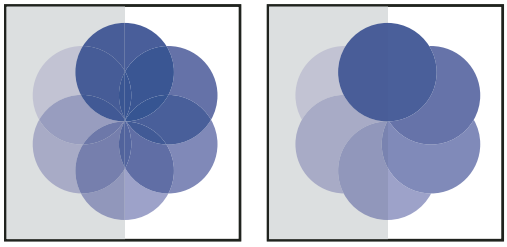
第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 325 页的 “ 外观面板概述 ”

第 385 页的 “ 打印和存储透明图稿 ”

创建透明度挖空组

在透明挖空组中，元素不能透过彼此而显示。



取消选择 “ 挖空组 ” 选项后的组 （左）与选择 “ 挖空组 ” 选项后的组 （右）

1 在 “ 图层 ” 面板中，定位要变为挖空组的组或图层。

2 在 “ 透明度 ” 面板中，选择 “ 挖空组 ”。如果未显示该选项，请从面板菜单中选择 “ 显示选项 ”。

选择 “ 挖空组 ” 选项时，将循环切换以下 3 种状态：打开 （选中标记）、关闭 （无标记）和中性 （带有贯穿直线的方块）。当您想要编组图稿，又不想与涉及的图层或组所决定的挖空行为产生冲突时，请使用中性选项。当您想确保透明对象的图层或组彼此不会挖空时，请使用关闭选项。

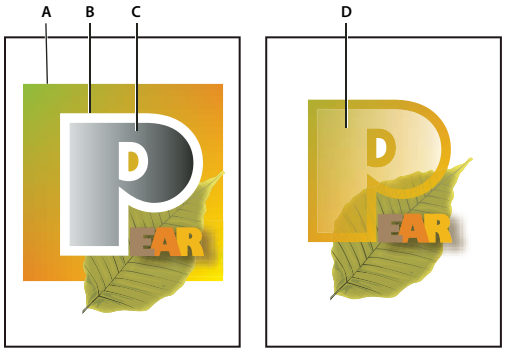
更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 385 页的 “ 打印和存储透明图稿 ”

使用不透明蒙版来创建透明度

可以使用不透明蒙版和蒙版对象来更改图稿的透明度。可以透过不透明蒙版 （也称为被蒙版的图稿）提供的形状来显示其他对象。蒙版对象定义了透明区域和透明度。可以将任何着色对象或栅格图像作为蒙版对象。 Illustrator 使用蒙版对象中颜色的等效灰度来表示蒙版中的不透明度。如果不透明蒙版为白色，则会完全显示图稿。如果不透明蒙版为黑色，则会隐藏图稿。蒙版中的灰阶会导致图稿中出现不同程度的透明度。



创建一个不透明蒙版
A. 底层对象 **B.** 不透明蒙版图稿 **C.** 使用从黑到白的渐变填充的蒙版对象 **D.** C 移动到 B 区域并对 B 进行蒙版

创建不透明蒙版时，“ 透明度 ”面板中被蒙版的图稿缩览图右侧将显示蒙版对象的缩览图。（如果未显示这些缩览图，请从面板菜单中选择“ 显示缩览图 ”。）默认情况下，将链接被蒙版的图稿和蒙版对象 （面板中的缩览图之间会显示一个链接）。移动被蒙版的图稿时，蒙版对象也会随之移动； 而移动蒙版对象时，被蒙版的图稿却不会随之移动。可以在“ 透明度 ”面板中取消蒙版链接，以将蒙版锁定在合适的位置并单独移动被蒙版的图稿。



“ 透明度 ”面板显示不透明蒙版缩览图：左侧的缩览图表示不透明蒙版，右侧的缩览图表示蒙版对象

您可以在 Photoshop 和 Illustrator 之间移动蒙版。 Illustrator 中的不透明蒙版在 Photoshop 中会被转换为图层蒙版，反之亦然。

注：无法在处于蒙版编辑模式时进入隔离模式，反之亦然。

要查看使用不透明蒙版的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0056_cn。

更多帮助主题

第 385 页的“ 打印和存储透明图稿 ”

第 326 页的“ 定位应用外观属性的项目 ”

创建不透明蒙版

1 选择一个对象或组，或者在“ 图层 ”面板中定位一个图层。

2 打开“ 透明度 ”面板，必要时可从面板菜单中选择“ 显示选项 ”以查看缩览图图像。

3 紧靠“ 透明度 ”面板中缩览图右侧双击鼠标按键。

将创建一个空蒙版，并且 Illustrator 自动进入蒙版编辑模式

4 使用绘图工具来绘制蒙版形状。

5 单击“ 透明度 ”面板中被蒙版的图稿缩览图 （左缩览图）以退出蒙版编辑模式。

注：“ 剪切 ”选项会将蒙版背景设置为黑色。因此，用来创建不透明蒙版且已选定“ 剪切 ”选项的黑色对象，如黑色文字，将不可见。若要使对象可见，请使用其他颜色，或取消选择“ 剪切 ”选项。

将现有对象转换为不透明蒙版

❖ 选择至少两个对象或组，然后从“透明度”面板菜单中选择“建立不透明蒙版”。最上方的选定对象或组将用作蒙版。

编辑蒙版对象

可以编辑蒙版对象以更改蒙版的形状或透明度。

1 单击“透明度”面板中的蒙版对象缩览图（右缩览图）。

2 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击蒙版缩览图以隐藏文档窗口中的所有其他图稿。（如果未显示这些缩览图，请从面板菜单中选择“显示缩览图”。）

3 使用任何 Illustrator 编辑工具和技巧来编辑蒙版。

4 单击“透明度”面板中被蒙版的图稿缩览图（左缩览图）以退出蒙版编辑模式。

取消链接或重新链接不透明蒙版

- 要重新链接蒙版，请在“图层”面板中定位被蒙版的图稿，然后单击“透明度”面板中缩览图之间的链接符号 。或者，从“透明度”面板菜单中选择“取消链接不透明蒙版”。

将锁定蒙版对象的位置和大小，可以独立于蒙版来移动被蒙版的对象并调整其大小。

- 要重新链接蒙版，请在“图层”面板中定位被蒙版的图稿，然后单击“透明度”面板中缩览图之间的区域。或者，从“透明度”面板菜单中选择“链接不透明蒙版”。

停用或重新激活不透明蒙版

可以停用蒙版以删除它所创建的透明度。

- 要停用蒙版，请在“图层”面板中定位被蒙版的图稿，然后按住 Shift 并单击“透明度”面板中的蒙版对象的缩览图 (右缩览图)。或者，从“透明度”面板菜单中选择“停用不透明蒙版”。停用不透明蒙版后，“透明度”面板中的蒙版缩览图上会显示一个红色的 x 符号。
- 要重新激活蒙版，请在“图层”面板中定位被蒙版的图稿，然后按住 Shift 并单击“透明度”面板中的蒙版对象的缩览图。或者，从“透明度”面板菜单中选择“启用不透明蒙版”。

删除不透明蒙版

❖ 在“图层”面板中定位被蒙版的图稿，然后从“透明度”面板菜单中选择“释放不透明蒙版”。

蒙版对象会重新出现在被蒙版的对象的上方。

剪切或反相不透明蒙版

1 在“图层”面板中定位被蒙版的图稿。

2 从“透明度”面板中选择以下任一选项：

剪切 为蒙版指定黑色背景，以将被蒙版的图稿裁剪到蒙版对象边界。取消选择“剪切”选项可关闭剪切行为。要为新的不透明蒙版默认选择剪切，请从“透明度”面板菜单中选择“新建不透明蒙版为剪切蒙版”。

反相蒙版 反相蒙版对象的明度值，这会反相被蒙版的图稿的不透明度。例如，90% 透明度区域在蒙版反相后变为 10% 透明度的区域。取消选择“反相蒙版”选项，可将蒙版恢复为原始状态。要默认反相所有蒙版，请从“透明度”面板菜单中选择“新建不透明蒙版为反相蒙版”。

如果未显示这些选项，请从面板菜单中选择“显示选项”。

使用透明度来定义挖空形状

可以使用“不透明度和蒙版用来定义挖空形状”选项来创建与对象不透明度成比例的挖空效果。在接近 100% 不透明度的蒙版区域中，挖空效果较强；在具有较低不透明度的区域中，挖空效果较弱。例如，如果使用渐变蒙版对象作为挖空对象，则会逐渐挖空底层对象，就好像它被渐变遮住一样。您可以使用矢量和栅格对象来创建挖空形状。该技巧对于未使用“正常”模式而是使用混合模式的对象最为有用。

1 执行下列操作之一：

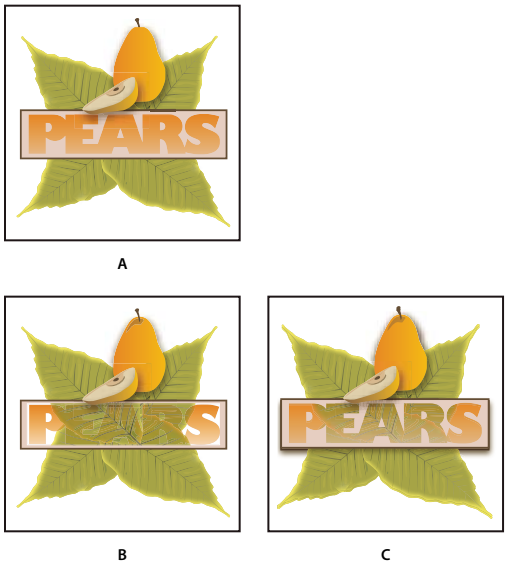
- 若要使用不透明蒙版来创建挖空形状，请选择被蒙版图稿，然后将其与要挖空的对象进行编组。
- 若要使用位图对象的 Alpha 通道来创建挖空形状，请选择包含透明度的位图对象，然后将其与要挖空的对象进行编组。

2 选择组。

3 在“透明度”面板中，选择“挖空组”，直到该选项显示选中标记时为止。

4 在编组对象中，定位“图层”面板中的蒙版对象或透明图像。

5 在“透明度”面板中，选择“不透明度和蒙版用来定义挖空形状”。



使用位图对象创建挖空形状
A. 原始图稿 **B.** 为文字“PEARS”应用了使混合模式变暗的选项并选择了“编组”选项 **C.** 为文字应用了“不透明度和蒙版用来定义挖空形状”选项

更多帮助主题

第 385 页的“打印和存储透明图稿”

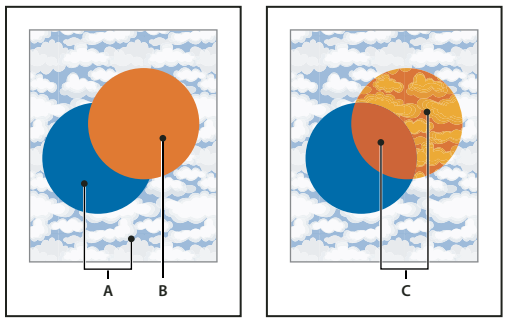
第 326 页的“定位应用外观属性的项目”

关于混合模式

混合模式使您可以用不同的方法将对象颜色与底层对象的颜色混合。当您将一种混合模式应用于某一对象时，在此对象的图层或组下方的任何对象上都可看到混合模式的效果。

从下列色彩术语的角度来思考，即可对混合模式的效果了然于胸：

- 混合色是选定对象、组或图层的原始色彩。
- 基色是图稿的底层颜色。
- 结果色是混合后得到的颜色。



具有“正常”混合的最上方对象（左图）与具有“强光”混合模式的最上方对象（右图）对比图
A. 不透明度为 100% 的底层对象中的基色 **B.** 最上方对象的混合色 **C.** 对最上方对象应用“强光”混合模式后的结果色

要查看使用混合模式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0055_cn。若要查看混合模式和渐变如何用于创建具有深度和色彩的漫画式角色的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_cn 和 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。

Illustrator 提供了下列几种混合模式：

正常 使用混合色对选区上色，而不与基色相互作用。这是默认模式。

变暗 选择基色或混合色中较暗的一个作为结果色。比混合色亮的区域会被结果色所取代。比混合色暗的区域将保持不变。

正片叠底 将基色与混合色相乘。得到的颜色总是比基色和混合色都要暗一些。将任何颜色与黑色相乘都会产生黑色。将任何颜色与白色相乘则颜色保持不变。其效果类似于使用多个魔术笔在页面上绘图。

颜色加深 加深基色以反映混合色。与白色混合后不产生变化。

变亮 选择基色或混合色中较亮的一个作为结果色。比混合色暗的区域将被结果色所取代。比混合色亮的区域将保持不变。

滤色 将混合色的反相颜色与基色相乘。得到的颜色总是比基色和混合色都要亮一些。用黑色滤色时颜色保持不变。用白色滤色将产生白色。此效果类似于多个幻灯片图像在彼此之上投影。

颜色减淡 加亮基色以反映混合色。与黑色混合则不发生变化。

叠加 对颜色进行相乘或滤色，具体取决于基色。图案或颜色叠加在现有的图稿上，在与混合色混合以反映原始颜色的亮度和暗度的同时，保留基色的高光和阴影。

柔光 使颜色变暗或变亮，具体取决于混合色。此效果类似于漫射聚光灯照在图稿上。

如果混合色（光源）比 50% 灰色亮，图片将变亮，就像被减淡了一样。如果混合色（光源）比 50% 灰度暗，则图稿变暗，就像加深后的效果。使用纯黑或纯白上色会产生明显的变暗或变亮区域，但不会出现纯黑或纯白。

强光 对颜色进行相乘或过滤，具体取决于混合色。此效果类似于耀眼的聚光灯照在图稿上。

如果混合色（光源）比 50% 灰色亮，图片将变亮，就像过滤后的效果。这对于给图稿添加高光很有用。如果混合色（光源）比 50% 灰度暗，则图稿变暗，就像正片叠底后的效果。这对于给图稿添加阴影很有用。用纯黑色或纯白色上色会产生纯黑色或纯白色。

差值 从基色减去混合色或从混合色减去基色，具体取决于哪一种的亮度值较大。与白色混合将反转基色值。与黑色混合则不发生变化。

排除 创建一种与“差值”模式相似但对比度更低的效果。与白色混合将反转基色分量。与黑色混合则不发生变化。

色相 用基色的亮度和饱和度以及混合色的色相创建结果色。

饱和度 用基色的亮度和色相以及混合色的饱和度创建结果色。在无饱和度（灰度）的区域上用此模式着色不会产生变化。

颜色 用基色的亮度以及混合色的色相和饱和度创建结果色。这样可以保留图稿中的灰阶，对于给单色图稿上色以及给彩色图稿染色都会非常有用。

明度 用基色的色相和饱和度以及混合色的亮度创建结果色。此模式创建与“颜色”模式相反的效果。

注：“ 差值 ”、“ 排除 ”、“ 色相 ”、“ 饱和度 ”、“ 颜色 ” 和 “ 明度 ” 模式都不能与专色相混合，而且对于多数混合模式而言，指定为 100% K 的黑色会挖空下方图层中的颜色。请不要使用 100% 黑色，应改为使用 CMYK 值来指定复色黑。

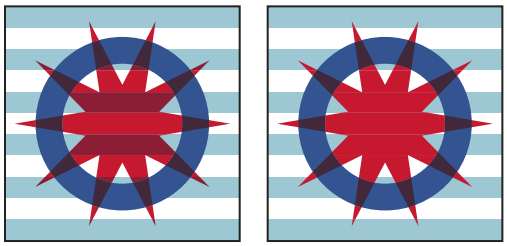
更改图稿的混合模式

1 选择一个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

如果要更改填充或描边的混合模式，请选择该对象，然后在 “ 外观 ” 面板中选择填充或描边。

2 在 “ 透明度 ” 面板中，从弹出式菜单中选择一种混合模式。

您可以将混合模式与已定位的图层或组进行隔离，以使他们下方的对象不受影响。要实现这一操作，请在 “ 图层 ” 面板中选择一个组或图层 （其中包含使用混合模式的对象）右侧的定位图标。在 “ 透明度 ” 面板中，选择 “ 隔离混合 ”。（若未显示 “ 隔离混合 ” 选项，请从 “ 透明度 ” 面板菜单中选择 “ 显示选项 ”。）



取消选择 “ 隔离混合 ” 选项后的组 （星和圆）（左）与选择 “ 隔离混合 ” 选项后的组 （右）

要选择所有使用相同混合模式的对象，请选择一个具有该混合模式的对象，或者取消选择所有对象，然后在 “ 透明度 ” 面板中选择该混合模式。接下来，选择 “ 选择 ”>“ 相同 ”>“ 混合模式 ”。

要查看使用混合模式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0055_cn。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 385 页的 “ 打印和存储透明图稿 ”

第 166 页的 “ 透明度面板概述 ”

第 325 页的 “ 外观面板概述 ”

渐变

使用渐变填充可以在要应用其他任何颜色时应用渐变颜色混和。创建渐变填色是在一个或多个对象间创建颜色平滑过渡的好方法。您可以将渐变存储为色板，从而便于将渐变应用于多个对象。

注：如果要创建颜色可以沿不同方向顺畅分布的单个多色对象，请使用网格对象。

要查看使用渐变来改进绘画的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_cn。

若要查看使用渐变的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_cn、www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_cn 和 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。

若要查看使用渐变和混合模式的示例，请参阅位于 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_cn 的教程。

更多帮助主题

渐变教程

第 227 页的“混合对象”

第 133 页的“混合颜色”

第 176 页的“网格”

第 383 页的“打印渐变、网格和颜色混合”

渐变面板和渐变工具概述

可以使用“渐变”面板 （“窗口”>“渐变”）或渐变工具来应用、创建和修改渐变。

渐变颜色由沿着渐变滑块的一系列色标决定。色标标记渐变从一种颜色到另一种颜色的转换点，由渐变滑块下的方块所标示。这些方块显示了当前指定给每个渐变色标的颜色。使用径向渐变时，最左侧的渐变色标定义了中心点的颜色填充，它呈辐射状向外逐渐过渡到最右侧渐变色标的颜色。

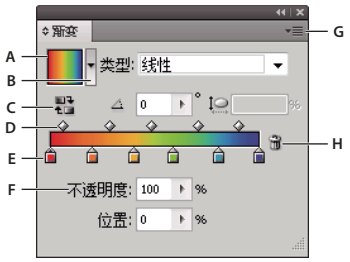
使用“渐变”面板中的选项或者使用渐变工具，可以指定色标的数目和位置、颜色显示的角度、椭圆渐变的长宽比以及每种颜色的不透明度。

“渐变”面板

在“渐变”面板中，“渐变填充”框显示当前的渐变色和渐变类型。单击“渐变填充”框时，选定的对象中将填入此渐变。紧靠此框的右侧是“渐变”菜单，此菜单列出可供选择的所有默认渐变和预存渐变。在列表的底部是“存储渐变”按钮 ，单击该按钮可将当前渐变设置存储为色板。

默认情况下，此面板包含开始和结束颜色框，但您可以通过单击渐变滑块中的任意位置来添加更多颜色框。双击渐变色标可打开渐变色标颜色面板，从而可以从“颜色”面板和“色板”面板选择一种颜色。

使用此面板时显示所有选项 （从面板菜单中选择“显示选项”）是非常有用的。



“渐变”面板

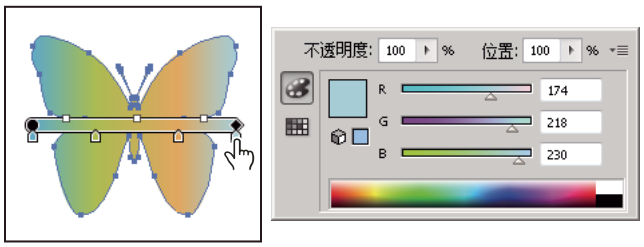
A. 渐变填色框 **B.** 渐变菜单 **C.** 反向颜色 **D.** 中点 **E.** 色标 **F.** 不透明度 **G** 面板菜单 **H.** 删除色标

渐变工具

使用渐变工具来添加或编辑渐变。在未选中的非渐变填充对象中单击渐变工具时，将使用上次使用的渐变来填充对象。渐变工具也提供“渐变”面板所提供的大部分功能。选择渐变填充对象并选择渐变工具时，该对象中将出现一个渐变批注者。可以使用这个渐变批注者修改线性渐变的角度、位置和范围，或者修改径向渐变的焦点、原点和范围。如果将该工具直接置于渐变批注者上，它将变为具有渐变色标和位置指示器的滑块 （与“渐变”面板中的渐变滑块相同）。可以单击渐变批注者以添加新渐变色标，双击各个渐变色标可指定新的颜色和不透明度设置，或将渐变色标拖动到新位置。

将指针置于渐变批注者上并出现旋转光标 时，可以通过拖动来重新定位渐变的角度。拖动渐变滑块的圆形端可重新定位渐变的原点、而拖动箭头端则会增大或减少渐变的范围。

若要隐藏或显示渐变批注者，请选择“查看”>“隐藏渐变批注者”或“查看”>“显示渐变批注者”。



双击对象中渐变批注者上的渐变色标，可打开渐变的颜色选项对话框。

应用或编辑渐变

将渐变应用到对象后，可以快速轻松地替换或编辑渐变。

将渐变应用到对象

❖ 选择一个对象，然后执行下列操作之一：

- 要应用上次使用的渐变，请单击“工具”面板中的“渐变”框 或“渐变”面板中的“渐变填充”框。
- 若要将上次使用的渐变应用到当前不包含渐变的未选中对象，请使用渐变工具 单击该对象。
- 若要应用预设或以前存储的渐变，请从“渐变”面板的“渐变”菜单中选择一种渐变，或者在“色板”面板中单击某个渐变色板。

若要在“色板”面板中仅显示渐变，请单击“显示色板类型”按钮 ，然后选择“显示渐变色板”。

创建椭圆渐变

可以创建线性、径向或椭圆渐变。更改径向渐变的长宽比时，它会变成一个椭圆渐变，您也可以更改该椭圆渐变的角度并使其倾斜。

1 在“渐变”面板中，从“类型”菜单中选择“径向”。

2 指定 100% 以外的长宽比值。

3 若要使椭圆倾斜，请指定 0 以外的角度值。

修改渐变中的颜色

1 执行下列操作之一：

- 若要修改渐变而不使用该渐变填充对象，请取消选择所有对象并双击“渐变”工具，或单击“工具”面板底部的渐变框。
- 若要修改对象的渐变，请选择该对象，然后打开“渐变”面板。
- 若要修改预设渐变，请从“渐变”面板的“渐变”菜单中选择一种渐变。或者，单击“色板”面板中的渐变色板，然后打开“渐变”面板。

2 若要改变色标的颜色，请执行下列任一操作：

- 双击渐变色标 (在“渐变”面板或选定的对象中)，在出现的面板中指定一种新颜色。可通过单击左侧的“颜色”或“色板”图标来更改显示的面板。在面板外单击以接受所做的选择。
- 将“颜色”面板或“色板”面板中的一种颜色拖到渐变色标上。

注：如果创建专色之间的渐变，您必须取消选择“分色设置”对话框中的“转换为印刷色”，以便用个别专色分色来印刷渐变。

3 若要在渐变中添加中间色，请将颜色从“色板”面板或“颜色”面板拖到“渐变”面板中的渐变滑块上。或者，单击渐变滑块下方的任意位置，然后选择一种颜色作为所需的开始或结束颜色。

4 若要删除一种中间色，请将方块拖离渐变滑块，或者选择方块，然后单击“渐变”面板中的“删除”按钮 。

5 若要调整颜色在渐变中的位置，请执行下列任一操作：

- 若要调整渐变色标的中点（使两种色标各占 50% 的点），请拖动位于滑块上方的菱形图标，或选择图标并在“位置”框中输入介于 0 到 100 之间的值。
- 若要调整渐变色标的终点，请拖动渐变滑块下方最左边或最右边的渐变色标。
- 若要反转渐变中的颜色，请单击“渐变”面板中的“反向渐变” 。

6 若要更改渐变颜色的不透明度，请单击“渐变”面板中的色标，然后在“不透明度”框中指定一个值。如果渐变色标的“不透明度”值小于 100%，则色标将显示一个 ，并且颜色在渐变滑块中显示为小方格。

7 单击“色板”面板中的“新建色板”按钮，将新的或修改的渐变存储为色板。或者，将渐变从“渐变”面板或“工具”面板拖到“色板”面板中。

跨过多个对象应用渐变

1 使用渐变填充所有对象。

2 选择所有想要填充的对象。

3 使用“渐变”工具，执行下列操作之一：

- 要创建带有一个渐变滑块的渐变，请在画板中想要开始渐变的地方单击一下，然后拖动到要结束渐变的地方。
- 要创建将用于所有选中对象并带有一个渐变滑块的渐变，请在画板中想要开始渐变的地方单击一下，然后按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并拖动到要结束渐变的地方。然后可以调整各个对象的渐变滑块。（多渐变滑块仅用于简单路径。）

更改渐变的方向、半径或原点

使用渐变填充对象后，可以使用对象内的渐变工具和渐变批注者 （滑块），通过绘制新填充路径的方式来修改此渐变。使用此工具可以更改渐变的方向、渐变的原点以及起点和终点。

1 选择渐变填充对象。

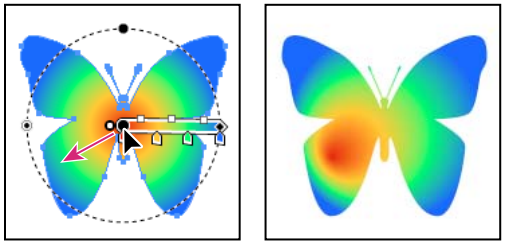
2 选择“渐变”工具 并执行以下任一操作：

- 要更改线性渐变的方向，请单击想要渐变开始的位置，然后朝想要渐变显示的方向拖移。或者，将“渐变”工具置于对象中的对象批注者上，当光标变为旋转图标 时，通过拖动来设置渐变的角度。

  注：也可以在“渐变”面板的“角度”框中设置一个新值来更改渐变的方向。

- 若要更改径向渐变或椭圆渐变的半径，请将“渐变”工具置于对象中的渐变批注者箭头上，然后通过拖动来设置半径。
- 若要更改渐变的原点，请将渐变工具置于对象中渐变批注者的起点，然后将其拖动到所需位置。
- 要同时更改半径和角度，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击终点，然后拖移到新位置。

  注：如果在将渐变工具置于具有渐变的对象中时，渐变批注者 （渐变滑块）没有出现，请选择“视图”>“显示渐变批注者”。



同时更改渐变半径和角度

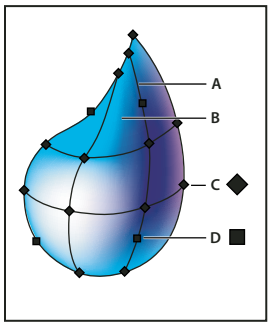
网格

网格对象是一种多色对象，其上的颜色可以沿不同方向顺畅分布且从一点平滑过渡到另一点。创建网格对象时，将会有多条线（称为网格线）交叉穿过对象，这为处理对象上的颜色过渡提供了一种简便方法。通过移动和编辑网格线上的点，您可以更改颜色的变化强度，或者更改对象上的着色区域范围。

在两网格线相交处有一种特殊的锚点，称为网格点。网格点以菱形显示，且具有锚点的所有属性，只是增加了接受颜色的功能。您可以添加和删除网格点、编辑网格点，或更改与每个网格点相关联的颜色。

网格中也同样会出现锚点 （区别在于其形状为正方形而非菱形），这些锚点与 Illustrator 中的任何锚点一样，可以添加、删除、编辑和移动。锚点可以放在任何网格线上；您可以单击一个锚点，然后拖动其方向控制手柄，来修改该锚点。

任意 4 个网格点之间的区域称为网格面片。您也可以用更改网格点颜色的方法来更改网格面片的颜色。



网格对象示意图
A. 网格线 **B.** 网格面片 **C.** 网格点 **D.** 锚点

创建网格对象

可以基于矢量对象 （复合路径和文本对象除外）来创建网格对象。无法通过链接的图像来创建网格对象。

若要提高性能、加快重新绘制速度，请将网格对象保持为最小的大小。复杂的网格对象会使系统性能大大降低。因此，最好创建若干小而简单的网格对象，而不要创建单个复杂的网格对象。如果要转换复杂对象，用 “ 创建网格 ” 命令可以得到最佳结果。

注：打印网格对象时，将保留专色以进行 EPS、 PDF 和 PostScript 输出。

有关创建渐变网格对象的详细信息，请参阅 “ 使用渐变网格实现逼真的照片效果 ” 教程，网址为：
www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_cn。

更多帮助主题

渐变网格

第 174 页的 “ 将渐变应用到对象 ”

使用不规则的网格点图案来创建网格对象

1 选择网格工具 ，然后为网格点选择填充颜色。

2 单击要将第一个网格点放置到的位置。

该对象将被转换为一个具有最低网格线数的网格对象。

3 继续单击可添加其他网格点。按住 Shift 键并单击可添加网格点而不改变当前的填充颜色。

使用规则的网格点图案来创建网格对象

1 选择该对象，然后选择“对象”>“创建渐变网格”。

2 设置行和列数，然后从“外观”菜单中选择高光的方向：

无层次 在表面上均匀应用对象的原始颜色，从而导致没有高光。

至中心 在对象中心创建高光。

至边缘 在对象边缘创建高光。

3 输入白色高光的百分比以应用于网格对象。值 100% 可将最大白色高光应用于对象；值 0% 不会在对象中应用任何白色高光。

将渐变填充对象转换为网格对象

1 选择该对象，然后选择“对象”>“扩展”。

2 选择“渐变网格”，然后单击“确定”。

所选对象将被转换为具有渐变形状的网格对象：圆形（径向）或矩形（线性）。

将网格对象转换回路径对象

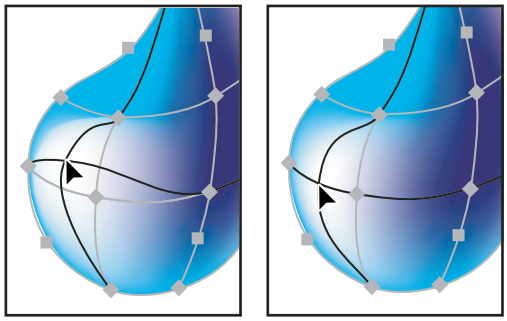
❖ 选择网格对象，选择“对象”>“路径”>“位移路径”，然后输入零作为位移值。

编辑网格对象

可以使用多种方法来编辑网格对象，如添加、删除和移动网格点；更改网格点和网格面片的颜色，以及将网格对象恢复为常规对象等。

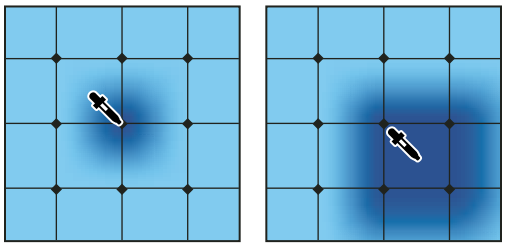
❖ 执行下列任一操作来编辑网格对象：

- 若要添加网格点，请选择网格工具 ，然后为新网格点选择填充颜色。接下来，单击网格对象中的任意一点。
- 若要删除网格点，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，用网格工具单击该网格点。
- 若要移动网格点，请用网格工具或直接选择工具拖动它。按住 Shift 并使用网格工具拖动网格点，可使该网格点保持在网格线上。要沿一条弯曲的网格线移动网格点而不使该网格线发生扭曲，这不失为一种简便的方法。



以拖移的方式移动网格点（左图）与使用“网格”工具按住 Shift 键并拖移的方式将点限制在网格线上（右图）的对比图

- 若要更改网格点或网格面片的颜色，请选择网格对象，然后将“颜色”面板或“色板”面板中的颜色拖到该点或面片上。或者，取消选择所有对象，然后选择一种填充颜色。然后选择网格对象，使用“吸管”工具将填充颜色应用于网格点或网格面片。



向网格点添加颜色（左图）与向网格面片添加颜色（右图）的对比图

设置渐变网格的透明度

您可以设置渐变网格中的透明度和不透明度。可以指定单个网格节点的透明度和不透明度值。指定透明度值的步骤：

1 选择一个或多个网格节点或面片。

2 通过“透明面板”、“控制板”或“外观面板”中的“不透明”滑块设置不透明度。

注：如果将对象保存为旧格式或 EPS 或 PDF，将创建一个不透明度蒙版来保留网格对象的透明度。

图案

关于图案

Illustrator 附带提供了很多图案，您可以在“色板”面板以及 Illustrator 光盘的 Illustrator Extras 文件夹中访问这些图案。您可以自定现有图案以及使用任何 Illustrator 工具从头开始设计图案。用于填充对象的图案（填充图案）与通过“画笔”面板应用于路径的图案（画笔图案）在设计和拼贴上都有所不同。要想达到最佳结果，应将填充图案用来填充对象，而画笔图案则用来绘制对象轮廓。

在设计图案时，以下这些内容有助于您了解 Adobe Illustrator 拼贴图案的方式：

- 所有图案从标尺原点（默认情况下，在画板的左下角）开始，由左向右拼贴到图稿的另一侧。要调整图稿中所有图案开始拼贴的位置，您可以更改文件的标尺原点。

  注：CS5 中的标尺原点不同于 CS4 中的标尺原点。因此，当您从 CS4 向 CS5 复制粘贴对象时，拼贴图案的外观可能不匹配。对于此类对象，可使用变换面板变换拼贴以匹配 CS4 的外观。

- 填充图案通常只有一种拼贴。
- 画笔图案最多可包含 5 个拼贴，分别用于边线、外角、内角以及路径起点和终点。通过使用额外的边角拼贴，可使画笔图案在边角处的排列更加平滑。
- 填充图案垂直于 x 轴进行拼贴。
- 画笔图案的拼贴方向垂直于路径（图案拼贴顶部始终朝向外侧）。另外，每次路径改变方向时，边角拼贴都会顺时针旋转 90°。
- 填充图案只拼贴图案定界框内的图稿，这是图稿中最后面的一个未填充且无描边（非打印）的矩形。对于填充图案，定界框用作蒙版。
- 画笔图案拼贴图案定界框内的图稿和定界框本身，或是突出到定界框之外的部分。

更多帮助主题

第 138 页的 “ 关于填色和描边 ”

图案拼贴构建准则

请遵循下列构建拼贴的常规指南：

- 若要制作较为简单的图案以便迅速打印，请从图案图稿中删除不必要的细节，然后将使用相同颜色的对象编排成组，使其在堆栈顺序中彼此相邻。
- 创建图案拼贴时，请放大显示图稿，从而更准确地对齐组成元素，然后再将图稿缩小显示以进行定稿选择。
- 图案越复杂，用于创建图案的选区就应越小；但选区 （与其创建的图案拼贴）越小，创建图案所需的副本数量就越多。因此，1 平方英寸的拼贴比 1/4 平方英寸的拼贴效率更高。如果创建简单图案，您可在准备用于图案拼贴的选区中纳入该对象的多个副本。
- 若要创建简单的线条图案，请绘制几条不同宽度和颜色的描边线条，接着在这些线条后置入一个无填色、无描边的定界框，以创建一个图案拼贴。
- 若要使组织或纹理图案显现不规则的形状，可稍微改变一下拼贴图稿，以生成逼真的效果。您可以使用 “ 粗糙化 ” 效果来控制各种变化。
- 为了确保平滑拼贴，请在定义图案之前先关闭路径。
- 请放大图稿视图，在定义图案之前检查有无瑕疵。
- 如果围绕图稿绘制定界框，要确保该框为矩形形状、是拼贴最后方的对象，并且未填色、未描边。若要让 Illustrator 将该定界框用于画笔图案，请确保此定界框无任何突出部分。

创建画笔图案时，请遵循下列附加指南：

- 请尽可能将图稿限制在未上色的定界框内，以便控制图案的拼贴方式。
- 边角拼贴必须是正方形，且与边线拼贴具有相同的高度，以便能够在路径上正确对齐。如果打算在画笔图案中使用边角拼贴，请将边角拼贴中的对象水平对齐边线拼贴中的对象，以便图案可以正确拼贴。
- 请为使用边角拼贴的画笔图案创建特殊的边角效果。

更多帮助主题

第 139 页的 “ 将填充颜色应用于对象 ”

创建图案色板

1 为图案创建图稿。

2 （可选）要控制图案元素间距或剪切掉部分图案，请在要用作图案的图稿周围绘制一个图案定界框 （未填充的矩形）。选择 “ 对象 ”>“ 排列 ”>“ 置为底层 ”，使该矩形成为最后面的对象。若要使用矩形作为画笔图案或填充图案的定界框，请将其填色和描边设置为 “ 无 ”。

3 使用 “ 选择 ” 工具来选择组成图案拼贴的图稿和定界框 （如果有的话）。

4 执行下列操作之一：

- 选择 “ 编辑 ”>“ 定义图案 ”，在 “ 新建色板 ” 对话框中输入一个名称，然后单击 “ 确定 ”。该图案将显示在 “ 色板 ” 面板中。
- 将图稿拖到 “ 色板 ” 面板上。

更多帮助主题

第 179 页的 “ 图案拼贴构建准则 ”

第 110 页的 “ 关于色板 ”

创建无缝的几何图案

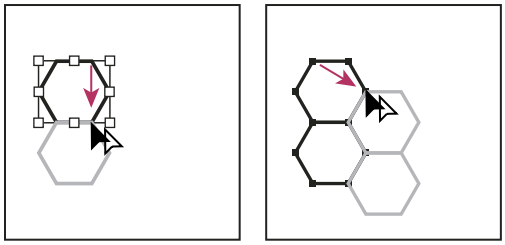
1 请确保打开 “ 智能参考线 ”，并在 “ 视图 ” 菜单中选中 “ 对齐点 ”。

2 选择几何对象。若要精确定位，请将 “ 直接选择 ” 工具置于对象的任一锚点上。

3 从其中一个对象锚点开始垂直拖动对象；然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以复制该对象并限制其移动。

4 当对象副本与定位点对齐后，松开鼠标按键，然后松开键盘按键。

5 通过使用编组选择工具，按住 Shift 并单击以选择这两个对象，并从其中一个对象锚点开始水平拖动对象；然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以创建一个副本并限制移动。



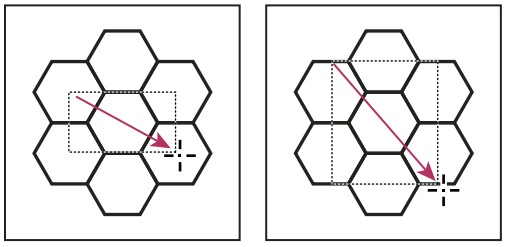
选择两个对象 （左图），然后拖动以创建副本 （右图）。

6 当对象副本与定位点对齐后，松开鼠标按键，然后释放键盘按键。

7 重复步骤 2 到步骤 6，直到建成您想要的图案为止。

8 使用矩形工具 执行下列操作之一：

- 对于填充图案，从左上方对象的中心点到右下方对象的中心点间绘制一个定界框。
- 对于画笔图案，请围绕对象四周绘制一个定界框，并使其与外边界一致。如果图案是边角拼贴，请在拖动定界框时，按住 Shift 键，将其限定为正方形。



填充图案定界框 （左图）与画笔图案定界框 （右图）的对比图

9 为几何对象按所需颜色上色。

10 将几何对象存储为图案色板。

构建不规则的纹理图案

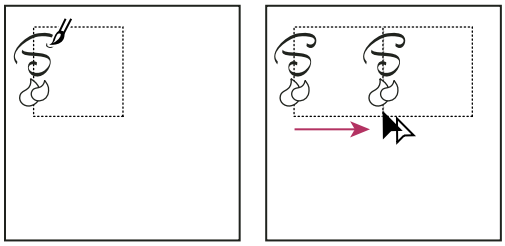
1 选择 “ 视图 ”>“ 对齐点 ”。

2 绘制一个定界框。如果要创建画笔图案，请跳至步骤 13。

3 绘制只与定界矩形左边线交叉的对象或线条的纹理。

4 使用“直接选择”工具，选择纹理和矩形，并将指针置于矩形左下角之上。

5 将矩形拖到右侧；然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以创建一个副本并限制移动。



在定界框的左边绘制纹理（左图），然后复制纹理和矩形（右图）。

当副本的左上角控制点与定界框的右上角控制点对齐时，松开鼠标按键，然后释放键盘按键。

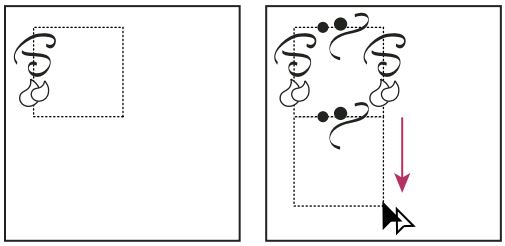
如果您知道定界框的确切大小，则可以只选择纹理，然后使用“移动”命令来指定矩形的水平移动宽度。请确保在“移动”对话框中单击“复制”而不是“确定”。

6 单击矩形外面以取消选择。

7 选择右侧的矩形，并将其删除。

8 继续绘制只包含与矩形顶部边线交叉的对象或线条的纹理。

9 在仅完成顶边后，选择所有穿过顶边和定界框的线条或对象；然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 并向下拖移以创建一个副本并限制移动。



绘制定界框顶部边线的纹理（左图），然后复制纹理和矩形（右图）。

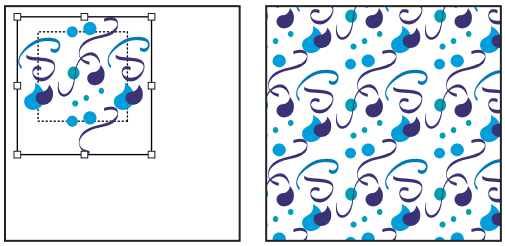
10 当副本的左上角控制点与定界框的左下角控制点对齐时，松开鼠标按键，然后释放键盘按键。

11 取消所有选择。

12 选择下方矩形以及没有跨越顶部矩形的所有对象，然后将其删除。

13 使用“铅笔”工具，用所创建纹理填充矩形中部。请注意不要与任何矩形边缘交叉。然后为纹理上色。

14 将图稿和矩形存储为图案色板。



将图稿和矩形定义为图案（左图）与使用图案填充区域（右图）的对比图

创建画笔图案的边角拼贴

边角拼贴应用于画笔图案时，可以渲染出特殊的边界效果。您可以从头创建边角拼贴，也可以将画笔图案的边线拼贴作为设计外角和内角互补 (-135° 镜像）拼贴的基本图案。

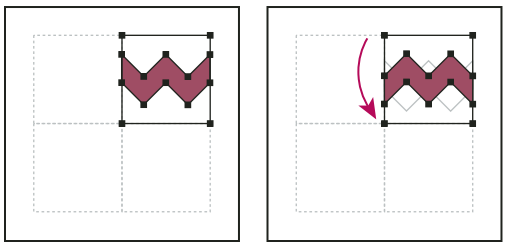
1 选择“文件”>“打开”，找到要使用的画笔图案文件 （随 Adobe Illustrator 一起提供），然后单击“打开”。

2 选择“窗口”>“画笔”。选择要使用的拼贴，并将其拖到图稿中央。

3 如果拼贴没有正方形定界框，请创建一个完全包围图稿且与边线拼贴等高的方框。（边线拼贴可以是矩形。）使用“无”对该框进行填充和描边，然后选择“对象”>“排列”>“置于底层”，以使该框成为图稿中最后面的对象。（定界框帮助您对齐新的拼贴。）

4 选择拼贴和定界框。

5 要创建一个外角拼贴，请使用旋转工具 ，将拼贴及其定界框旋转 180 度。跳过此步骤可创建内角拼贴。

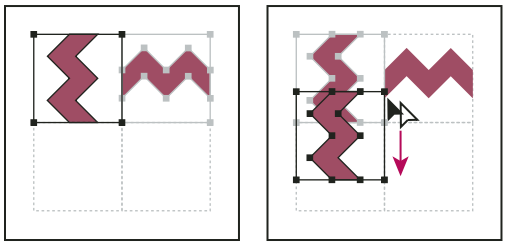


粘贴的拼贴 （左图）与同一拼贴旋转 180° （右图）的对比图

6 通过使用旋转工具，按住 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 并单击定界框的左下角。输入 90° 值，并单击“复制”来创建与第一个拼贴左平齐的副本。该拼贴则成为边角拼贴。

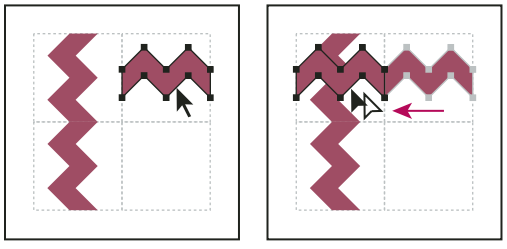
7 通过使用选择工具，从右上锚点开始向下拖移左侧拼贴，按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以创建一个副本并限制移动，以便在第二个拼贴下面创建第三个拼贴。当副本的右上锚点与边角拼贴的右下锚点对齐时，松开鼠标按键和 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS)。

使用第三个副本进行对齐。



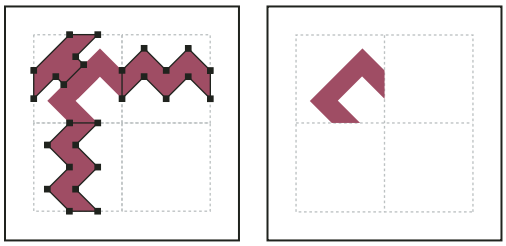
旋转 90 度并复制左侧拼贴 （左侧），然后按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并拖动边角拼贴，以便在其下面创建一个副本 （右侧）。

8 选择右侧拼贴中的图稿。将其拖到左侧，按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以使右侧拼贴图稿与边角拼贴中的图稿重叠。



复制 （左图）并将右上方拼贴移至边角拼贴上 （右图）。

9 编辑边角拼贴使其图稿与旁边的拼贴垂直和水平对齐。选定并删除边角拼贴中不必要的部分，然后编辑其余部分以创建最终的外角拼贴。



删除不必要的图素（左图）生成最终的外角拼贴（右图）。

10 选择包括定界框在内的所有拼贴部分。

11 将新图案存储为色板。

12 双击新的图案色板以弹出“色板选项”对话框，将拼贴命名为原始拼贴的变体（如使用后缀“outer”），然后单击“确定”。

更多帮助主题

第 158 页的“创建或修改画笔”

第 159 页的“画笔选项”

修改图案

1 确保图稿中未选择任何对象。

2 在“色板”面板中，选择要修改的图案色板。

3 将图案色板拖至画板上，并在画板上编辑图案拼贴。

4 选择图案拼贴，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 将修改后的图案拖到“色板”面板中的旧图案色板上面。

将在“色板”面板中替换该图案，并在当前文件中进行更新。

更多帮助主题

第 111 页的“色板面板概述”

第 210 页的“变换对象图案”

第 6 章：选择和排列对象

选择对象

通过可用于准确选择、定位和堆叠对象的工具，您可以在 Adobe Illustrator 中轻松地组织和布置图稿。这些工具可让您执行这些操作：测量和对齐对象；编组对象以便能够将其视为一个单元进行操作；有选择地隔离、锁定或隐藏对象。

用于选择对象的选项

在可以修改某个对象之前，需要将其与周围的对象区分开来。只需选择对象，即可加以区分。只要选择了对象或者对象的一部分，即可对其进行编辑。

Illustrator 提供以下选择方法和工具：

隔离模式 可让您快速将一个图层、子图层、路径或一组对象与文档中的其他所有图稿隔离开来。在隔离模式下，文档中所有未隔离的对象都会变暗，并且不可对其进行选择或编辑。

图层面板 可让您快速而准确地选择单个或多个对象。您既可以选择单个对象（即使其位于组中），也可以选择图层中的所有对象，还可以选择整个组。

选择工具 可让您通过单击或拖动对象和组以将其选定。您还可以在组中选择组或在组中选择对象。

直接选择工具 可让您通过单击单个锚点或路径段以将其选定，或通过选择项目上的任何其他点来选择整个路径或组。您还可以在对象组中选择一个或多个对象。

注：当处于轮廓模式时，直接选择工具可能会选择工具指针旁的导入图形。为避免选择不希望的图形，请在做出选择前锁定或隐藏图形。

编组选择工具 可让您在一个组中选择单个对象，在多个组中选择单个组，或在图稿中选择一个组集合。每多单击一次，就会添加层次结构内下一组中的所有对象。

透视选区工具 可将对象和文本置于透视中，切换现用平面，移动透视中的对象，并在垂直方向上移动对象。

套索工具 可让您选择对象、锚点或路径段，方法是围绕整个对象或对象的一部分拖动鼠标。

魔棒工具 可让您通过单击对象来选择具有相同的颜色、描边粗细、描边颜色、不透明度或混合模式的对象。

实时上色选择工具 可让您选择“实时上色”组的表面（由路径包围的区域）和边缘（路径交叉部分）。

选择命令（位于“选择”菜单中）可让您快速选择或取消选择所有对象，以及基于对象相对其他对象的位置来选择对象。您可以选择属于某一特定类型或共享某些特定属性的所有对象，然后存储或加载所选对象。还可以选择现用画板中的所有对象。

要在使用其他类型的工具时临时激活上次使用的工具（选择工具，直接选择工具或编组选择工具），请按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 键。

有关选择和操作对象的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0034_cn。

更多帮助主题

第 62 页的“选择路径、线段和锚点”

指定选择首选项

选择复杂图像中的路径和点可能会具有一定的难度。使用“选择”和“锚点显示”首选项，可以指定像素选择的容差，并选择其他可使得选择特定文档更加容易的选项。

1 选择“编辑”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Mac OS)。

2 指定下列任一“选择”选项：

容差 指定用于选择锚点的像素范围。较大的值会增加锚点周围区域（可通过单击将其选定）的宽度。

仅按路径选择对象 指定是否可以通过单击对象中的任意位置来选择填充对象，或者是否必须单击路径。

对齐点 将对象对齐到锚点和参考线。指定在对齐时对象与锚点或参考线之间的距离。

更多帮助主题

第 188 页的“选择填充对象”

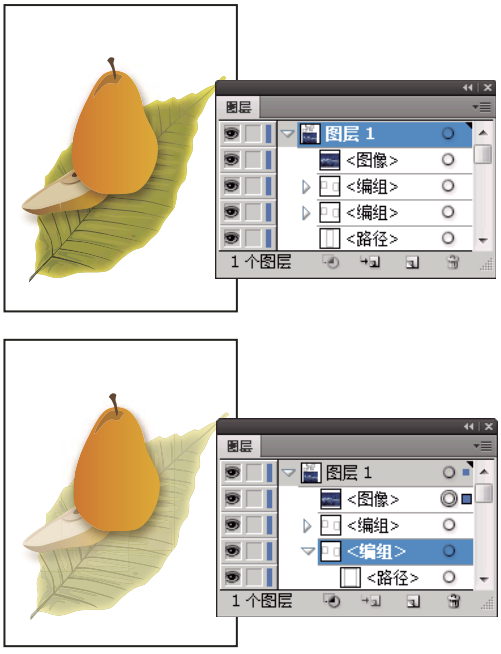
第 48 页的“指定锚点大小首选项”

隔离图稿以进行编辑

隔离模式可隔离对象，以便您能够轻松选择和编辑特定对象或对象的某些部分。可以隔离下列任何对象：图层、子图层、组、符号、剪切蒙版、复合路径、渐变网格和路径。

在隔离模式下，可以相对于隔离的图稿执行以下操作：删除、替换和添加新的图稿。一旦退出隔离模式，替换的或新的图稿便会添加到原始隔离图稿所在的位置。隔离模式自动锁定其他所有对象，因此您所做的编辑只会影响处于隔离模式的对象 — 您不需要关心对象在哪个图层上，也不需要手动锁定或隐藏不应受所做编辑影响的对象。

注：当编辑符号的定义时，符号将在隔离模式中显示。（请参阅第 95 页的“编辑或重新定义符号”。）



隔离梨子编组

当隔离模式处于现用状态时，隔离的对象以全色显示，而图稿的其余部分则会变暗。隔离对象的名称和位置（有时称为“面包屑”）显示在隔离模式边框中，而“图层”面板则仅仅显示隔离子图层或组中的图稿。当退出隔离模式时，其他图层和组将重新显示在“图层”面板中。

可以在轮廓模式或预览模式下查看隔离的对象。

有关使用图层和隔离模式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0041_cn。

隔离路径、对象或组

❖ 执行下列操作之一：

- 使用选择工具双击路径或组。
- 选择组、对象或路径，然后单击“ 控制 ”面板中的“ 隔离选中的对象 ”按钮 。
- 右键单击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Mac OS) 组并选择“ 隔离选定的组 ”。
- 右键单击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Mac OS) 路径并选择“ 隔离选中的路径 ”。
- 在“图层”面板中选择组、对象或路径，并从“图层”面板菜单中选择“进入隔离模式”，或单击“控制”面板中的“隔离选中的对象 ”按钮 。

隔离组内的路径

1 使用直接选择工具或通过在“ 图层 ”面板中定位来选择路径。

2 单击“ 控制 ”面板中的“ 隔离选中的对象 ”按钮 。

隔离图层或子图层

❖ 在“ 图层 ”面板中选择图层或子图层，并从“ 图层 ”面板菜单中选择“ 进入隔离模式 ”。

退出隔离模式

❖ 执行下列操作之一：

- 按 Esc 键。
- 单击“ 退出隔离模式 ”按钮 一次或多次（如果您隔离了一个子图层，则单击一次会后退一级，单击两次则退出隔离模式）。
- 单击隔离模式栏中的任意位置。
- 单击“ 控制 ”面板中的“ 退出隔离模式 ”按钮 。
- 使用选择工具在隔离的组外部双击。
- 右键单击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Mac OS) 并选择“ 退出隔离模式 ”。

选择后方对象

在 Illustrator CS5 中，可以按住 Ctrl 单击 (Windows) 或 Command 单击 (Mac OS) 来选择位于其他对象后面的对象。按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 后，第一次单击时指针会变成“ 选择后方对象 ”形状。接下来再使用 Ctrl+ 单击 (Windows) 或 Command+ 单击 (Mac OS) 时，选择区域会循环选中位于指针位置后方的各个对象。

注：若要启用或禁用此选项，请单击“ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 选择和锚点显示 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 选择和锚点显示 ”(Mac OS)。然后在“ 选择 ”区域中，选择“ 按住 Ctrl 键单击选择下方的对象 ”(Windows) 或“ 按住 Command 键单击选择下方的对象 ”(Mac OS) 复选框。

按堆叠顺序选择下一个对象

您可以选择在堆叠顺序中位于所选对象上方或下方的对象。在隔离模式下，这些命令不起作用。

❖ 若要选择所选对象上方或下方距离最近的对象，请选择“ 选择 ”>“ 上方的下一个对象 ”> 或“ 选择 ”>“ 下方的下一个对象 ”。

使用图层面板选择对象

1 在“ 图层 ”面板中定位要选择的对象。您可能必须单击切换箭头以扩展图层或组，或是在面板中上下滚动以定位对象。

2 请执行下列任一操作：

- 要选择单一对象，请在对象的选择列 （位于目标按钮与滚动条之间）中单击。按住 Shift 单击以向选区添加对象或从中删除对象。
- 要选择位于图层或组中的所有图稿，请在图层或组的选择列中单击。
- 要基于当前所选图稿来选择其所在图层中的所有图稿，请选择 “ 选择 ”>“ 对象 ”>“ 同一图层上的所有对象 ”。

  面板中每一个所选项目的旁边会出现选择颜色框。

  有关使用图层的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0041_cn。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

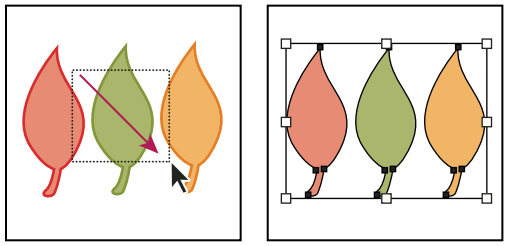
用选择工具选择对象

1 选择 “ 选择 ” 工具 。

2 请执行下列任一操作：

- 单击一个对象。
- 在一个或多个对象的周围拖放鼠标，形成一个选框，圈住所有对象或部分对象。

3 要对选区添加或删除对象，请按住 Shift 键并单击，或是按住 Shift 键并拖放鼠标，圈住要添加或删除的对象。



用拖放鼠标的方式来框选对象

当 “ 选择 ” 工具移到未选中的对象或组上时，其形状将变为 。当 “ 选择 ” 工具移到选中的对象或组上时，其形状将变为 。当 “ 选择 ” 工具移到未选中的对象的锚点上时，箭头的旁边将出现一个空心方框 。

有关选择对象的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0034_cn。

更多帮助主题

第 427 页的 “ 用于选择的键 ”

使用套索工具选择对象

1 选择 “ 套索 ” 工具 。

2 绕对象或穿越对象拖动鼠标。

使用魔棒工具选择对象

使用魔棒工具选择文档中具有相同或相似填充属性 （如颜色和图案）的所有对象。

您可以自定魔棒工具，以基于描边粗细、描边颜色、不透明度或混合模式来选择对象。您还可以更改魔棒工具所用的容差来识别类似对象。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

使用魔棒工具基于填充颜色选择对象

1 选择 “ 魔棒 ” 工具 。

2 执行下列操作之一：

- 若要创建新的选择对象，请单击包含要选择的属性的对象，则所有与此对象属性相同的对象都将被选中。
- 若要添加到当前选择，请按住 Shift 键并单击包含要添加的属性的其他对象。所单击的所有具有相同属性的对象也将被选中。
- 若要从当前所选对象中删除对象，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击包含要删除的属性的对象，则所有与此对象属性相同的对象都将从所选对象中删除。

自定魔棒工具

1 请执行下列操作之一以打开 “ 魔棒 ” 面板：

- 双击 “ 工具 ” 面板中的魔棒工具。
- 选择 “ 窗口 ”>“ 魔棒 ”。

2 若要根据对象的填充颜色选择对象，请选择 “ 填充颜色 ”，然后输入 “ 容差 ” 值，对于 RGB 模式，该值应介于 0 到 255 像素之间，对于 CMYK 模式，该值应介于 0 到 100 像素之间。

容差值越低，所选的对象与单击的对象就越相似；容差值越高，所选的对象所具有的属性范围就越广。

3 从 “ 魔棒 ” 面板菜单中选择 “ 显示描边选项 ”，然后执行下列任一操作：

- 若要根据对象的描边颜色选择对象，请选择 “ 描边颜色 ”，然后输入 “ 容差 ” 值，对于 RGB 模式，该值应介于 0 到 255 像素之间，对于 CMYK 模式，该值应介于 0 到 100 像素之间。
- 若要根据对象的描边粗细选择对象，请选择 “ 描边粗细 ”，然后输入 “ 容差 ” 值，该值应介于 0 到 1000 点。

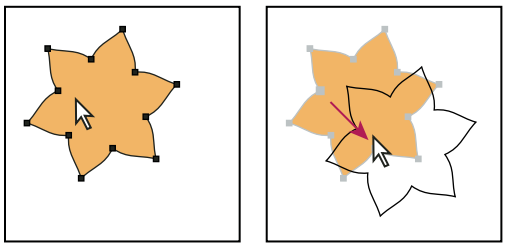
4 从 “ 魔棒 ” 面板菜单中选择 “ 显示透明度选项 ”，然后执行下列任一操作：

- 若要根据对象的透明度或混合模式选择对象，请选择 “ 透明度 ”，然后输入 “ 容差 ” 值，该值应介于 0 到 100%。
- 若要根据对象的混合模式选择对象，请选择 “ 混合模式 ”。

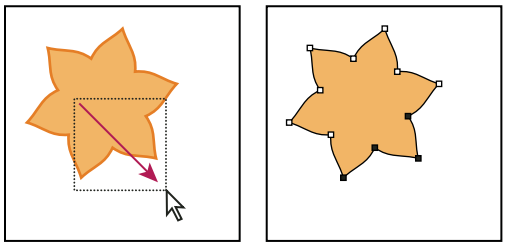
选择填充对象

“ 仅按路径选择对象 ” 首选项决定了您是用 “ 选择 ” 工具或 “ 直接选择 ” 工具以单击对象中任意一点的方式来选择填充对象，还是必须使用这些工具单击路径段或锚点才能选择填充对象。默认情况下，该首选项处于关闭状态。在某些情况下，您可能想打开这个首选项 — 例如，要处理相互重叠的多个填充对象，而又想用简单的方法轻松地选择底层对象。

注：选择非填充对象时或按轮廓查看图稿时，“ 仅按路径选择对象 ” 首选项皆不适用。此类情况下，从来都不能通过在对象路径内部单击的方式来选择对象。（请参阅第 37 页的 “ 按轮廓查看图稿 ”。）



当“仅按路径选择对象”选项处于未选中状态时，单击对象内一点并拖动，可选择并移动该对象。



当“仅按路径选择对象”选项处于选中状态时，用“直接选择”工具拖动，可选择选框内的点和段。

❖ 选择“编辑”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“选择和锚点显示”(Mac OS)，然后选择“仅按路径选择对象”。

选择一个组中的各个组和对象

将对象编组后，使用选择工具或套索工具选择组的任何部分都将选择整个组。如果不确定某个对象是否为组的一部分，应使用选择工具选择该对象。

直接选择工具和套索工具可让您选择作为一个组或多个组的一部分的单个路径或对象。如果其他组中包含对象组，可以使用编组选择工具在编组层次结构中选择下一个组。每次后续单击都会将另一个编组对象的子集添加到所选对象中。

更多帮助主题

第 192 页的“编组或取消编组对象”

使用选择工具选择一个或多个组

1 选择“选择”工具 。

2 对组内任一对象执行下列操作之一：

- 单击对象。
- 围绕部分或整个对象拖动。

3 若要对选区添加或删除一个组，请按住 Shift 键并单击要添加或删除的组。

使用选择工具在组中选择对象和组

1 选择“选择”工具 。

2 双击一个组。该组将以隔离模式显示。

3 请执行下列任一操作：

- 双击以在组结构中向下深入选择。

双击是在“实时上色”组中选择对象（与表面和边缘对比）的一种简便方法。

- 单击以在所选组中选择一个对象。
- 拉曳以在所选组中添加一个对象。

4 在组外区域双击可取消选择组。

选择一个组中的单个对象

1 执行下列操作之一：

- 选择“编组选择”工具，并单击对象。
- 选择“套索”工具，然后绕对象路径或穿越对象路径拖动鼠标。
- 选择“直接选择”工具，单击对象内部，或拖动鼠标，形成一个选框，围住部分或全部对象路径。

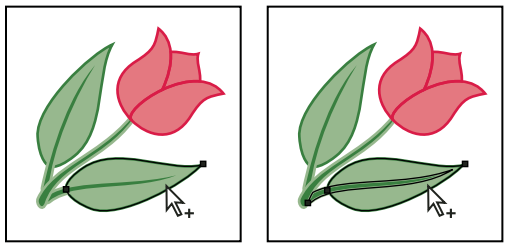
2 若要用任何选择工具在选区中添加或删除对象或组，请按住 Shift 键并选择要添加或删除的对象。

使用编组选择工具选择对象和组

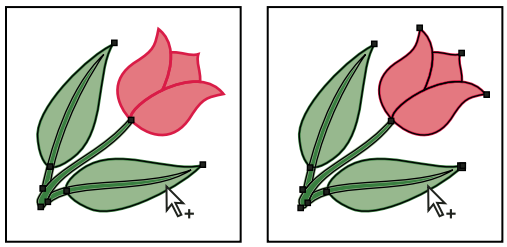
1 选择“编组选择”工具，然后单击要选择的组内对象。该对象将被选中。

2 若要选择对象的父级组，请再次单击同一个对象。

3 接下来，继续单击同一个对象，以选择包含所选组的其他组，依此类推，直到所选对象中包含了所有要选择的内容为止。



用“编组选择”工具进行第一次单击，选择的是组内的一个对象（左图）；第二次单击，选择的是对象所在的组（右图）。



第三次单击会向所选项目中添加下一个组（左图）；第四次单击则添加第三个组（右图）。

选择实时上色组中的表面和边缘

使用实时上色选择工具选择“实时上色”组的表面和边缘。如果要选择整个“实时上色”组，只需用选择工具单击相应的组即可。

1 选择实时上色选择工具。

2 将工具移近“实时上色”组，直至要选择的表面或边缘被突出显示为止。（当“实时上色选择”工具贴近边缘时，工具形状将变为。）

3 请执行下列任一操作：

- 单击可选择突出显示的表面或边缘。
- 围绕多个表面或边缘拖动选框。完全或部分地由选框包围的任何表面或边缘都将包含在选区中。
- 双击一个表面或边缘，可选择与之颜色相同的所有相连表面 / 边缘 （连选）。
- 三击一个表面或边缘，选择与之颜色相同的所有表面 / 边缘 （选择相同项）。


如果很难选择小的表面或边缘，可以放大视图或将实时上色选择工具选项设置为仅选择填充或描边。

4 若要在选区中添加或删除表面或边缘，请按住 Shift 键并单击要添加或删除的表面 / 边缘。


若要切换到 “ 吸管 ” 工具并对填色和描边进行取样，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击所需的填色和描边。

更多帮助主题

第 148 页的 “ 关于实时上色 ”

第 429 页的 “ 用于处理实时上色组的键 ”

实时上色选择工具选项

通过双击 “ 工具 ” 面板中的实时上色选择工具，可以访问此工具的选项。

选择填充 选择 “ 实时上色 ” 组的表面 （边缘内的区域）。

选择描边 选择 “ 实时上色 ” 组的边缘。

突出显示 勾画出光标当前所在表面或边缘的轮廓。

颜色 设置突出显示线的颜色。您可以从菜单中选择颜色，也可以单击上色色板以指定自定颜色。

宽度 指定所选项目的突出显示线的粗细。

按特征选择对象

您可以基于不同的分组方式选择对象，这些分组方式包括按格式属性、按图层或类型，例如画笔描边或剪切蒙版。

1 若要选择文件中的所有对象，请选择 “ 选择 ”>“ 全部 ”。（若要取消选择所有对象，请选择 “ 选择 ”>“ 取消选择 ”。）

注：不管使用哪种选择工具，您都可以通过在距离被选对象两像素以外的位置单击或拖动鼠标来取消选择所有对象。

2 若要选择具有相同属性的所有对象，请选择一个具有您所需属性的对象，然后选择 “ 选择 ”>“ 相同 ”，之后再从列表（混合模式、填色和描边、填充颜色、不透明度、描边颜色、描边粗细、样式、符号实例和链接块系列）中选择一种属性。

链接块系列会自动选择串接文本框。您可以选择任一文本框，然后使用此命令选择所有链接到该文本框的其他文本框。有关详细信息，请参阅第 278 页的 “ 串接对象之间的文本 ”。


您还可以使用 “ 魔棒 ” 工具选择具有相同的颜色、描边粗细、描边颜色、不透明度或混合模式的所有对象。

3 要选择某一特定类型的所有对象，请取消选择所有图稿，选取 “ 选择 ”>“ 对象 ”，然后选取一种对象类型（画笔描边、剪切蒙版、游离点或文本对象）。

重复选择或反相选择

- 若要重复上次使用的选择命令，请选择 “ 选择 ”>“ 重新选择 ”。
- 若要选择所有未选中对象并取消选择所有选中对象，请选择 “ 选择 ”>“ 反向 ”。

存储所选对象

1 选择一个或多个对象，请选择 “ 选择 ”>“ 存储所选对象 ”。

2 在 “ 存储所选对象 ” 对话框的 “ 名称 ” 框中键入一个名称，并单击 “ 确定 ”。

您可以从 “ 选择 ” 菜单的最下端选择所选对象的名称，从而重新载入已存储的所选对象。您还可以通过选择 “ 选择 ”>“ 编辑所选对象 ” 来对所选对象进行删除或重命名。

编组和扩展对象

编组或取消编组对象

您可以将若干个对象合并到一个组中，把这些对象作为一个单元同时进行处理。这样，您就可以同时移动或变换若干个对象，且不会影响其属性或相对位置。例如，您可能想将徽标设计中的对象编成一组，以便将其作为一个单元进行移动和缩放。

编组对象被连续堆叠在图稿的同一图层上，位于组中最前端对象之后；因此，编组可能会更改对象的图层分布及其在给定图层上的堆叠顺序。如果您选择位于不同图层中的对象并将其编组，则其所在图层中的最靠前图层，即是这些对象将被编入的图层。

组还可以是嵌套结构，也就是说，组可以被编组到其他对象或组之中，形成更大的组。组在 “ 图层 ” 面板中显示为 “< 编组 >” 项目。可以使用 “ 图层 ” 面板在组中移入或移出项目。

1 选择要编组的对象，或要取消编组的组。

2 选择 “ 对象 ”>“ 编组 ” 或 “ 对象 ”>“ 取消编组 ”。

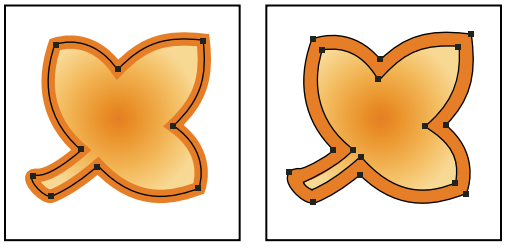
更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

扩展对象

扩展对象可用来将单一对象分割为若干个对象，这些对象共同组成其外观。例如，如果扩展一个简单对象，例如一个具有实色填色和描边的圆，那么，填色和描边就会变为离散的对象。如果扩展更加复杂的图稿，例如具有图案填充的对象，则图案会被分割为各种截然不同的路径，而所有这些路径组合在一起，就是创建这一填充图案的路径。

通常，当您想要修改对象的外观属性及其中特定图素的其他属性时，就需要扩展对象。此外，当您想在其他应用程序中使用 Illustrator 自有的对象 （如网格对象），而此应用程序又不能识别该对象时，扩展对象也可能派上用场。



具有填色和描边的对象在扩展前的外观 （左图）和扩展后的外观 （右图）

如果您打印透明度效果、 3D 对象、图案、渐变、描边、混合、光晕、封套或符号时遇到困难，扩展功能也将大显身手。

1 选择对象。

2 选择 “ 对象 ”>“ 扩展 ”。

如果对象应用了外观属性，则“对象”>“扩展”命令将变暗。在这种情况下，请选择“对象”>“扩展外观”，然后再选择“对象”>“扩展”。

3 设置选项，然后单击“确定”。

对象 扩展复杂对象，包括实时混合、封套、符号组和光晕等。

填色 扩展填色。

描边 扩展描边。

渐变网格 将渐变扩展为单一的网格对象。

指定 设置色标之间的颜色值容差。数量越多越有助于保持平滑的颜色过渡；数量较低则可创建条形色带外观。

当您选择“对象”>“扩展”命令以使用“扩展”对话框中上次输入的设置扩展渐变时，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

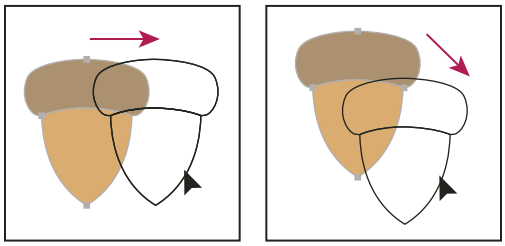
移动、对齐和分布对象

移动对象

可以通过以下方式移动对象：使用特定工具拖动对象、使用键盘上的箭头键，或在面板或对话框中输入精确数值。

在移动对象时，您可以使用对齐功能来帮助定位对象。例如，您可以使指针对齐参考线和锚点，也可以使对象边界对齐网格线。还可以使用“对齐”面板，根据对象之间的相对位置来对其进行定位。

然后，您便可以使用 Shift 键来限制一个或多个对象的移动，使其沿相对当前 x 轴和 y 轴的精确水平、垂直或对角线方向移动。您还可以用 Shift 键来以 45° 角的倍数旋转对象。



在拖动或拉曳时按住 Shift 键，可将移动限制为邻近的 45° 角。

更多帮助主题

第 39 页的“使用网格”

第 197 页的“旋转对象”

第 209 页的“变换面板概述”

第 53 页的“绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径”

通过粘贴来移动或复制对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“编辑”>“剪切”来移动所选对象，或选择“编辑”>“复制”来复制所选对象。

3 若要将对象粘贴到另一个文件中，请打开该文件。（若要在图层之间粘贴，请参阅第 195 页的“在图层之间粘贴对象”。）

4 执行下列任一命令：

编辑 > 粘贴 将对象粘贴到现用窗口的中心位置。

编辑 > 贴在前面 将对象直接粘贴到所选对象的前面。

编辑 > 贴在后面 将对象直接粘贴到所选对象的后面。

编辑 > 就地粘贴 将图稿粘贴到现用画板上，粘贴后的位置与复制该图稿时所在画板上的位置相同。

编辑 > 在所有画板上粘贴 将图稿粘贴到所有画板上，粘贴后的位置与该图稿在当前画板上的位置相同。

通过拖动来移动对象

1 选择一个或多个对象。

2 将对象拖动到新位置。

当所选对象为填充对象时，您可以从对象的任意位置拖动对象。当所选对象为非填充对象时，如果您正在按轮廓查看图稿，或是选中了“仅按路径选择对象”首选项，则必须从对象的路径拖动对象。（请参阅第 207 页的“使用拖放操作复制所选对象”。）

若使用“视图”菜单中的“对齐点”命令，则在距锚点或参考线 2 个像素以内的范围内拖动对象时，光标都会靠齐到锚点或参考线。

使用箭头键移动对象

1 选择一个或多个对象。

2 根据所需的对象移动方向按下相应的箭头键。同时按 Shift 键和箭头键，可使对象按“键盘增量”首选项所设定值的 10 倍移动。

箭头键每按一次所对应的对象移动距离，由“键盘增量”首选项确定。默认距离为 1 点（1/72 英寸，即 0.3528 毫米）。若要更改“键盘增量”首选项的设置，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)。

将对象移动特定距离

1 选择一个或多个对象。

2 选择“对象”>“变换”>“移动”。

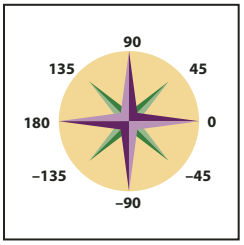
当对象被选中时，您还可以双击“选择”工具、“直接选择”工具或“编组选择”工具来打开“移动”对话框。

3 请执行下列任一操作：

- 若要左移或右移对象，请在“水平”文本框中输入一个负数值（左移）或正数值（右移）。
- 若要上移或下移对象，请在“垂直”文本框中输入一个负数值（下移）或正数值（上移）。
- 若要按照对象与 x 轴的夹角移动对象，请在“距离”文本框或“角度”文本框中输入一个正角度（逆时针移动）或负角度（顺时针移动）。您还可以输入介于 180° 与 360° 之间的角度值；这些值会被转换为与之对应的负角度值（例如，270° 会被转换为 -90°）。

4 如果对象包含图案填充，请选择“图案”以移动图案。如果您只想移动图案，而不想移动对象的话，请取消选择“对象”。

5 单击“确定”，或是单击“复制”以移动对象的副本。



相对 x 轴的方向

使用 x 和 y 坐标移动对象

1 选择一个或多个对象。

2 在“ 变换 ”面板或“ 控制 ”面板的 X 和 / 或 Y 文本框中输入新值。

若要更改参考点的设置，请在输入值之前单击参考点定位器 中的一个白方块。

一次移动多个对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“ 对象 ”>“ 变换 ”>“ 分别变换 ”。

3 在对话框的“ 移动 ”部分设置希望所选对象移动的距离。

4 执行下列操作之一：

- 若要让对象按指定值移动，请单击“ 确定 ”。
- 若要随机移动对象而不超出指定值，请选择“ 随机 ”选项。例如，如果您画了一面砖墙，想让砖之间出现轻微的相互偏移，而不是完全对齐，则可以选择使用“ 随机 ”选项，然后单击“ 确定 ”。

相对其他对象位置粘贴对象

1 选择要粘贴的对象。

2 选择“ 编辑 ”>“ 复制 ”或“ 编辑 ”>“ 剪切 ”。

3 选择要在前面或后面粘贴此对象的目标对象。

4 选择“ 编辑 ”>“ 贴在前面 ”，或“ 编辑 ”>“ 贴在后面 ”。

如果粘贴多个对象，粘贴的所有对象都会出现在所选图稿的前面或后面。但其中各个粘贴对象之间的相对绘画顺序仍保持不变。

在图层之间粘贴对象

“ 粘贴时记住图层 ”选项决定图稿在图层结构中的粘贴位置。默认情况下，“ 粘贴时记住图层 ”选项处于关闭状态，并会将图稿粘贴到“ 图层 ”面板中处于现用状态的图层中。当“ 粘贴时记住图层 ”选项打开时，会将图稿粘贴到复制图稿的图层中，而不管该图层在“ 图层 ”面板中是否处于现用状态。

可以通过从“ 图层 ”面板菜单中选择“ 粘贴时记住图层 ”来设置此选项。选项打开时，会显示一个选中标记。

如果您是在文档间粘贴图稿，并希望将图稿自动置入到与其原所在图层名称相同的图层中，请打开“ 粘贴时记住图层 ”选项。如果目标文档中没有与原图层名称相同的图层， Illustrator 便会创建一个新的图层。

更多帮助主题

第 201 页的“ 图层面板概述 ”

就地粘贴以及在所有画板上粘贴

“ 就地粘贴 ” 命令会将图稿粘贴到现用画板。若要使用此命令，请单击 “ 编辑 ”>“ 就地粘贴 ”。键盘快捷键为 Ctrl+Shift+V (Windows) 或 Cmd+Shift+V (Mac)。

“ 在所有画板上粘贴 ” 命令会将所选的图稿粘贴到所有画板上。使用 “ 在所有画板上粘贴 ” 命令之前，请确保您复制的对象所在画板是现用画板。

若要使用 “ 在所有画板上粘贴 ” 命令，请在剪切或复制图稿时单击 “ 编辑 ”>“ 在所有画板上粘贴 ”。

如果是复制图稿后选择 “ 在所有画板上粘贴 ”，则在该图稿所在的画板上，会再将其粘贴一次。（建议）如果在使用 “ 在所有画板上粘贴 ” 选项之前不需要修改原始对象，请使用剪切然后再粘贴对象。

注：使用 “ 就地粘贴 ” 和 “ 在所有画板上粘贴 ” 命令时，所复制的对象粘贴到画板上的位置，就是在复制该对象时它在当前画板上所处的位置。

对齐和分布对象

使用 “ 对齐 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 对齐 ”）和 “ 控制 ” 面板中的对齐选项可沿指定的轴对齐或分布所选对象。可以使用对象边缘或锚点作为参考点，并且可以对齐所选对象、画板或关键对象。关键对象指的是选择的多个对象中的某个特定对象。

当选定对象时，“ 控制 ” 面板中的对齐选项可见。如果未显示这些选项，请从 “ 控制 ” 面板菜单中选择 “ 对齐 ”。

默认情况下， Illustrator 会根据对象路径计算对象的对齐和分布情况。不过，当处理具有不同描边粗细的对象时，您可以改为使用描边边缘来计算对象的对齐和分布情况。若要执行此操作，请从 “ 对齐 ” 面板菜单中选择 “ 使用预览边界 ”。

有关对齐和分布对象的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0035_cn。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

第 29 页的 “ 使用多个画板 ”

相对于所有选定对象的定界框对齐或分布

1 选择要对齐或分布的对象。

2 在 “ 对齐 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中，选择 “ 对齐所选对象 ” ，然后单击对齐或分布类型所对应的按钮。

相对于一个锚点对齐或分布

1 单击直接选择工具，按住 Shift 并选择要对齐或分布的锚点。所选择的最后一个锚点会作为关键锚点。

会自动选中 “ 对齐 ” 面板和 “ 控制 ” 面板中的 “ 对齐关键锚点 ”  选项。

2 在 “ 对齐 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中，单击与所需的对齐或分布类型对应的按钮。

相对于关键对象对齐或分布

1 选择要对齐或分布的对象。

2 再次单击要用作关键对象的对象 （这一次无需在单击时按住 Shift）。

关键对象周围出现一个蓝色轮廓，并会在 “ 控制 ” 面板和 “ 对齐 ” 面板中自动选中 “ 对齐关键对象 ” 。

3 在 “ 对齐 ” 面板或 “ 控制 ” 面板中，单击与所需的对齐或分布类型对应的按钮。

注：要停止相对于某个对象进行对齐和分布，请再次单击该对象以删除蓝色轮廓，或者从 “ 对齐 ” 面板菜单中选择 “ 取消关键对象 ”。

相对于画板对齐或分布

1 选择要对齐或分布的对象。

2 使用选择工具，按住 Shift 键单击要使用的画板以将其激活。现用画板的轮廓比其他画板要深。

3 在“对齐”面板或“控制”面板中，选择“对齐画板”，然后单击与所需的对齐或分布类型对应的按钮。

按照特定间距量分布对象

您可用对象路径之间的精确距离来分布对象。

1 选择要分布的对象。

2 在“对齐”面板中的“分布间距”文本框中输入要在对象之间显示的间距量。

如果未显示“分布间距”选项，请从面板菜单中选择“显示选项”。

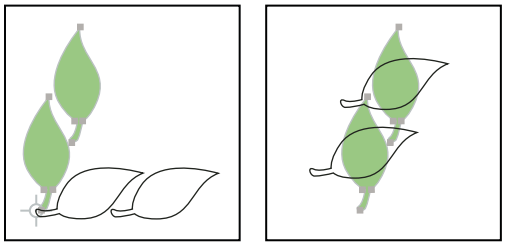
3 使用选择工具 单击要在其周围分布其他对象的对象的路径。您单击的对象将在原位置保留不动。

4 单击“垂直分布间距”按钮或“水平分布间距”按钮。

旋转和镜像对象

旋转对象

旋转对象功能可使对象围绕指定的固定点翻转。默认的参考点是对象的中心点。如果选区中包含多个对象，则这些对象将围绕同一个参考点旋转，默认情况下，这个参考点为选区的中心点或定界框的中心点。若要使每个对象都围绕其自身的中心点旋转，请使用“分别变换”命令。



旋转工具（左侧）与分别变换命令（右侧）的结果对比图

更多帮助主题

第 209 页的“变换面板概述”

第 193 页的“移动对象”

第 210 页的“缩放对象”

使用定界框旋转对象

1 选择一个或多个对象。

2 使用“选择”工具，将位于定界框外部的鼠标指针移近一个定界框手柄，待指针形状变为 之后再拖动鼠标。

使用自由变换工具旋转对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“自由变换”工具。

3 将鼠标指针定位在定界框的外部，移动指针，使其靠近定界框，待指针形状变为 之后再拖动鼠标。

使用旋转工具旋转对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“旋转”工具 。

3 请执行下列任一操作：

- 若要使对象围绕其中心点旋转，请在文档窗口的任意位置拖动鼠标指针作圆周运动。
- 若要使对象围绕其他参考点旋转，请单击文档窗口中的任意一点，以重新定位参考点，然后将指针从参考点移开，并拖动指针作圆周运动。
- 若要旋转对象的副本，而非对象本身，请在开始拖动之后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

若要获得更精确的控制，请在距离对象参考点较远的位置拖动鼠标。

按特定角度旋转对象

使用“旋转”命令，您可以控制旋转的确切角度。

1 选择一个或多个对象。

2 执行下列操作之一：

- 若要围绕其他参考点旋转对象，请选择“旋转”工具。然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并在文档窗口中所需的参考点处单击。
- 若要围绕中心点旋转对象，请选择“对象”>“变换”>“旋转”，或双击“旋转”工具。

3 在“角度”文本框中输入旋转角度。输入负角度可顺时针旋转对象，输入正角度可逆时针旋转对象。

4 如果对象包含图案填充，请选择“图案”以旋转图案。如果您只想旋转图案，而不想旋转对象，请取消选择“对象”。

5 单击“确定”，或单击“复制”以缩放对象的副本。

若想以圆形图案的形式围绕一个参考点置入对象的多个副本，请将参考点从对象的中心移开，并单击“复制”，然后重复选择“对象”>“变换”>“再次变换”。

使用变换面板旋转对象

1 选择一个或多个对象。

2 执行下列操作之一：

- 若要使对象围绕其中心点旋转，请在面板的“角度”选项中输入一个值。
- 若要使对象围绕其他参考点旋转，请单击面板中的参考点定位器 上的一个白方块，并在“角度”选项中输入一个值。

  也可以在“控制”面板中单击 X、Y、W 或 H 来调用“变换”面板。

3 您可以使用变换面板，使符号围绕其套版色点旋转。有关详细信息，请参阅第 91 页的“符号的注册点”。

分别旋转多个对象

1 选择要旋转的对象。

2 选择“对象”>“变换”>“分别变换”。

3 请在对话框的“旋转”部分执行下列任一操作：

- 单击角度图标或围绕图标拖动角度线。

- 在 “ 角度 ” 文本框中输入一个介于 -360° 和 360° 之间的角度。

4 单击 “ 确定 ”，或单击 “ 复制 ” 以旋转对象的副本。

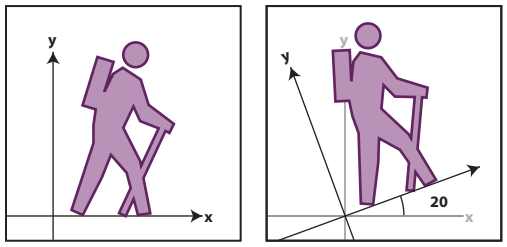
旋转文档的 x 轴和 y 轴

默认情况下， x 轴和 y 轴平行于文档窗口的水平边缘和垂直边缘。

1 请选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Mac OS)。

2 请在 “ 限制角度 ” 文本框中指定一个角度。正角度将逆时针旋转坐标轴，负角度将顺时针旋转坐标轴。

如果图稿由旋转相同角度的元素 （例如与 x 轴呈 20° 角的徽标和文本）构成，则旋转坐标轴将十分有用。您无须一一旋转添加到徽标上的每个元素，而只需将坐标轴旋转 20° 即可。您所绘制的所有对象都将根据新的坐标轴创建。



与默认坐标轴对齐的对象 （左图）和与旋转 20° 的坐标轴对齐的对象 （右图）的对比图

下列对象和操作不会受新坐标轴的影响:

- 业已存在的对象
- 旋转和混合
- 使用铅笔或实时描摹工具进行绘制

镜像或翻转对象

镜像对象，即为以指定的不可见轴为轴来翻转对象。使用 “ 自由变换 ” 工具、 “ 镜像 ” 工具或 “ 镜像 ” 命令，都可以就对象进行镜像。如果要指定镜像轴，请使用镜像工具。

若要创建对象的镜像，可以在镜像时复制对象。

使用自由变换工具镜像对象

1 选择要镜像的对象。

2 选择自由变换工具 。

3 执行下列操作之一:

- 拖动定界框的手柄，使其越过对面的边缘或手柄，直至对象位于所需的镜像位置。
- 若要维持对象的比例，在拖动角手柄越过对面的手柄时，请按住 Shift。

使用镜像工具镜像对象

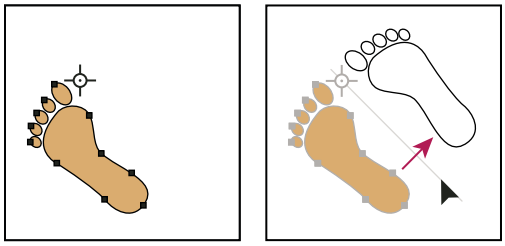
1 选择对象。

2 选择 “ 镜像 ” 工具 。

3 要绘制镜像对象时所要基于的不可见轴，请在文档窗口的任何位置单击，以确定轴上的一点。指针形状将变为箭头。

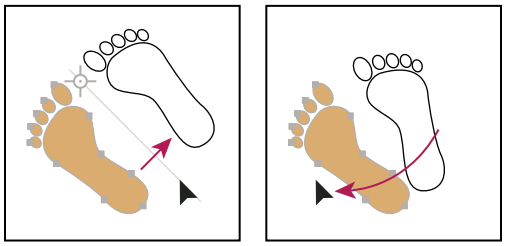
4 将指针定位到轴上的另一点以确定不可见轴，并执行下列操作之一：

- 单击以确定不可见轴的第二个点。单击时，所选对象会以所定义的轴为轴进行翻转。



单击以设定轴的一点（左图），然后再次单击以设定轴的另一点，接下来绕由此确定的轴来镜像对象（右图）。

- 若要镜像对象的副本，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击，以设置不可见轴的第二个点。
- 通过拖动而非单击来调整镜像轴。按住 Shift 键拖动鼠标，可限制角度保持 45°。拖动时，不可见的镜像轴将围绕您在步骤 3 中的单击点旋转，并对称显示对象的轮廓。当镜像轮廓到达您期望的位置时，释放鼠标按钮。



拖动镜像轴的第二个轴点，旋转轴。

若要获得更精确的控制，请在距离对象参考点较远的位置拖动鼠标。

通过指定一个轴来对称

1 选择要镜像的对象。

- 若要以对象的中心点为轴镜像对象，请选择“对象”>“变换”>“镜像”，或双击“镜像”工具 。
- 若要以其他参考点为轴来镜像对象，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，并在文档窗口中的任意位置单击。

2 在“镜像”对话框中，选择镜像对象时所要基于的轴。您可以基于水平轴、垂直轴或具有一定角度的轴镜像对象。

3 如果对象包含图案，而您又希望镜像图案，请选择“图案”。（若要只镜像图案，请取消选择“对象”。）

4 若要在应用效果前预览效果，请选择“预览”。

5 执行下列操作之一：

- 若要镜像对象，请单击“确定”。
- 若要镜像对象副本，请单击“复制”。

使用图层

关于图层

创建复杂图稿时，要跟踪文档窗口中的所有项目，绝非易事。有些较小的项目隐藏于较大的项目之下，增加了选择图稿的难度。而图层则为您提供了一种有效方式，来管理组成图稿的所有项目。您可以将图层视为结构清晰的含图稿文件夹。如果重新安排文件夹，就会更改图稿中项目的堆叠顺序。您可以在文件夹间移动项目，也可以在文件夹中创建子文件夹。

文档中的图层结构可以很简单，也可以很复杂，这一切都由您而定。默认情况下，所有项目都被组织到一个单一的父图层中。不过，您可以创建新的图层，并将项目移动到这些新建图层中，或随时将项目从一个图层移动到另一个图层中。“ 图层 ” 面板提供了一种简单易行的方法，使您可以对图稿的外观属性进行选择、隐藏、锁定和更改。您甚至可以创建模板图层，这些模板图层可用于描摹图稿，以及与 Photoshop 交换图层。

有关使用图层和组的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0041_cn。有关使用图层创建动画的信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_cn。

更多帮助主题

使用图层创建动画

图层面板概述

可使用 “ 图层 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 图层 ”）来列出、组织和编辑文档中的对象。默认情况下，每个新建的文档都包含一个图层，而每个创建的对象都在该图层之下列出。不过，您可以创建新的图层，并根据您的需求，以最适合的方式对项目进行重排。

默认情况下， Illustrator 将为 “ 图层 ” 面板中的每个图层指定唯一的颜色 （最多九种颜色）。此颜色将显示在面板中图层名称的旁边。所选对象的定界框、路径、锚点及中心点也会在插图窗口显示与此相同的颜色。您可以使用此颜色在 “ 图层 ” 面板中快速定位对象的相应图层，并根据需要更改图层颜色。

当 “ 图层 ” 面板中的项目包含其他项目时，项目名称的左侧会出现一个三角形。单击此三角形可显示或隐藏内容。如果没有出现三角形，则表明项目中不包含任何其他项目。



图层面板
A. 可视性列 **B.** 编辑列 **C.** 目标列 **D.** 选择列

“ 图层 ” 面板将在列表的左右两侧提供若干列。在列中单击，可控制下列特性：

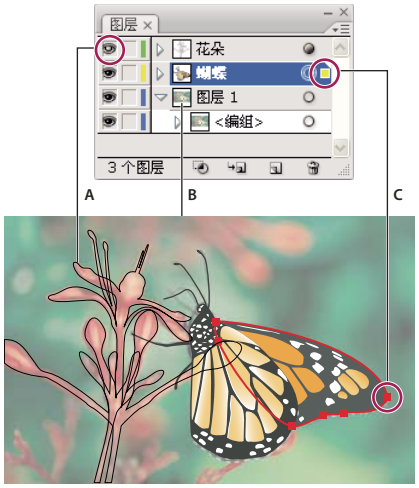
可视性列 指示图层中的项目是可见的 还是隐藏的 （空白），并指示这些项目是模板 图层还是轮廓 图层。

编辑列 指示项目是锁定的还是非锁定的。若显示锁状图标 ，则指示项目为锁定状态，不可编辑；若为空白，则指示项目为非锁定状态，可以进行编辑。

目标列 指示是否已选定项目以应用 “ 外观 ” 面板中的效果和编辑属性。当目标按钮显示为双环图标 （ 或 ）时，表示项目已被选定；单环图标表示项目未被选定。

选择列 指示是否已选定项目。当选定项目时，会显示一个颜色框。如果一个项目 （如图层或组）包含一些已选定的对象以及其他一些未选定的对象，则会在父项目旁显示一个较小的选择颜色框。如果父项目中的所有对象均已被选中，则选择颜色框的大小将与选定对象旁的标记大小相同。

利用 “ 图层 ” 面板，可以以轮廓形式显示某些项目，而以最终图稿中的样式显示其余项目。您还可以使链接的图像和位图对象变暗，以便轻松地在图像上方编辑图稿。这一功能在描摹位图图像时尤为有用。



分层图稿的显示选项
A. “ 轮廓 ” 视图中显示的对象 **B.** 变暗 50% 的位图对象 **C.** “ 预览 ” 视图中显示的选定对象

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

第 37 页的 “ 按轮廓查看图稿 ”

第 86 页的 “ 描摹图稿 ”

更改图层面板的显示

1 从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 面板选项 ”。

2 选择 “ 仅显示图层 ” 选项可隐藏 “ 图层 ” 面板中的路径、组和元素集。

3 对于 “ 行大小 ”，请选择一个选项，以指定行高度。（要指定自定大小，请输入一个介于 12 到 100 之间的值。）

4 对于 “ 缩览图 ”，请选择图层、组和对象的一种组合，确定其中哪些项要以缩览图预览形式显示。

注：处理复杂文件时，在 “ 图层 ” 面板中显示缩览图可能会降低性能。关闭图层缩览图可以提高性能。

设置图层和子图层选项

1 执行下列操作之一：

- 双击 “ 图层 ” 面板中的项目名称。
- 单击项目名称，并从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “< 项目名称 > 的选项 ”。
- 从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 新建图层 ” 或 “ 新建子图层 ”。

2 指定下列任一选项：

名称 指定项目在 “ 图层 ” 面板中显示的名称。

颜色 指定图层的颜色设置。您可以从菜单中选择颜色，或双击颜色色板以选择颜色。

模板 使图层成为模板图层。

锁定 禁止对项目进行更改。

显示 显示画板图层中包含的所有图稿。

打印 使图层中所含的图稿可供打印。

预览 以颜色而不是按轮廓来显示图层中包含的图稿。

变暗图像 将图层中所包含的链接图像和位图图像的强度降低到指定的百分比。

创建新图层

1 在“图层”面板中，单击要在其上（或其中）添加新图层的图层的名称。

2 执行下列操作之一：

- 若要在选定的图层之上添加新图层，请单击“图层”面板中的“创建新图层”按钮 。
- 若要在选定的图层内创建新子图层，请单击“图层”面板中的“创建新子图层”按钮 。

若要在创建新图层时设置选项，请从“图层”面板菜单中选择“新建图层”或“新建子图层”。

有关不同的绘图模式，Illustrator 提供了数个选项，包括：

- 背面绘图模式可自动在现用图层后面创建一个现用新图层。
- 在背面绘图模式中，如果未选定图稿，则图稿在所选图层上的所有图稿背面绘制。

将对象移动到另一个图层

1 选择对象。

2 执行下列操作之一：

- 单击“图层”面板中所需图层的名称。然后选择“对象”>“排列”>“发送至当前图层”。
- 将“图层”面板中位于图层右侧的选定图稿指示器 拖动到所需图层。

通过选择对象或图层，并从“图层”面板菜单中选择“收集到新图层中”，可将这些对象或图层移动到新建图层中。按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 可选择不相邻的项目；按住 Shift 键可选择相邻的项目。

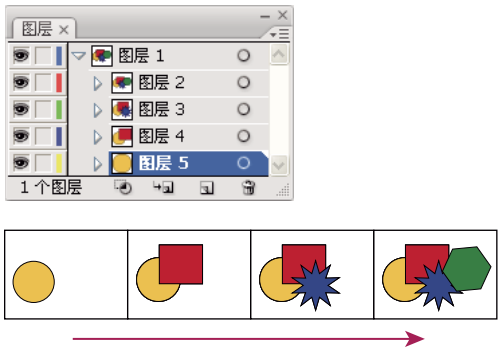
将项目释放到单独的图层

“释放到图层”命令可以将图层中的所有项目重新分配到各图层中，并根据对象的堆叠顺序在每个图层中构建新的对象。此功能可用于准备 Web 动画文件。

1 在“图层”面板中，单击图层或组的名称。

2 执行下列操作之一：

- 若要将每个项目都释放到新的图层，请从“图层”面板菜单中选择“释放到图层（顺序）”。
- 若要将项目释放到图层并复制对象以创建累积顺序，请从“图层”面板菜单中选择“释放到图层（累积）”。最底部的对象出现在每个新建的图层中，而最顶部的对象仅出现在最顶层的图层中。例如，假设图层 1 包含一个圆形（最底层对象）、一个方形，以及一个三角形（最顶层对象）。这一命令会创建三个图层，一个包含圆形、方形和三角形；一个包含圆形、方形；一个只包含圆形。这一命令对创建累积动画顺序非常有用。



使用“释放到图层（累积）”命令创建的新图层。

合并图层和组

合并图层的功能与拼合图层的功能类似，二者都可以将对象、组和子图层合并到同一图层或组中。使用合并功能，您可以选择要合并哪些项目；使用拼合功能，则将图稿中的所有可见项目都合并到同一图层中。无论使用哪种功能，图稿的堆叠顺序都将保持不变，但其他的图层级属性（如剪切蒙版属性）将不会保留。

- 若要将项目合并到一个图层或组中，请按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)，并单击要合并的图层或组名称。或者，您可以按住 Shift 键，选择您单击的图层或组名称之间的所有图层或组，然后从“图层”面板菜单中选择“合并所选图层”。请注意，项目将会被合并到最后选定的图层或组中。

  图层只能与“图层”面板中相同层级上的其他图层合并。同样，子图层只能与相同图层中位于同一层级上的其他子图层合并。对象无法与其他对象合并。

- 若要拼合图层，那么，要将图稿合并到哪个图层，则请单击该图层名称，然后从“图层”面板菜单中选择“拼合图稿”。

在图层面板中定位项目

在文档窗口中选择项目时，可使用“定位对象”命令在“图层”面板中快速定位相应的项目。这一命令对定位重叠图层中的项目尤为有用。

1 在文档窗口中选择一个对象。如果选择多个对象，将会定位堆叠顺序中位于最前面的对象。

2 从“图层”面板菜单中选择“定位对象”。如果选择了“仅显示图层”面板选项，此命令会更改为“定位图层”。

锁定、隐藏和删除对象

锁定或解锁对象或图层

锁定对象可防止对象被选择和编辑。只需锁定父图层，即可快速锁定其包括的多个路径、组和子图层。

- 若要锁定对象，请单击“图层”面板中与要锁定的对象或图层对应的编辑列按钮（位于眼睛图标的右侧）。用鼠标指针拖过多个编辑列按钮可一次锁定多个项目。或者，您可以选择要锁定的对象，然后选择“对象”>“锁定”>“所选对象”。

- 若要解锁对象，请单击“图层”面板中与要解锁的对象或图层对应的锁图标 。

您还可以使用以下命令来锁定和解锁对象：

- 若要锁定与所选对象所在区域有所重叠且位于同一图层中的所有对象，请选择对象，然后选择“对象”>“锁定”>“上方所有图稿”。

- 若要锁定除所选对象或组所在图层以外的所有图层，请选择“对象”>“锁定”>“其他图层”，或从“图层”面板菜单中选择“锁定其他图层”。

- 若要锁定所有图层，请在 “ 图层 ” 面板中选择所有图层，然后从面板菜单中选择 “ 锁定所有图层 ”。
- 若要解锁文档中的所有对象，请选择 “ 对象 ”>“ 解锁全部对象 ”。
- 若要解锁组中的所有对象，请选择组中一个已解锁的可见对象。按住 Shift + Alt 键 (Windows) 或 Shift + Option 键 (Mac OS) 并选择 “ 对象 ”>“ 解锁全部对象 ”。
- 如果您锁定了所有图层，则可以从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 解锁所有图层 ” 来解锁所有锁定的图层。

注：在隔离模式下，将停用 “ 锁定 ” 菜单。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

隐藏或显示对象或图层

有以下几种方法可供选择：

- 在 “ 图层 ” 面板中，单击要隐藏的项目旁边的眼睛图标 。再次单击，重新显示项目。如果隐藏了图层或组，则图层或组中的所有项目都会被隐藏。
- 将鼠标拖过多个眼睛图标，可一次隐藏多个项目。
- 请选择要隐藏的对象，并选择 “ 对象 ”>“ 隐藏 ”>“ 所选对象 ”。
- 若要隐藏图层中某一对象上方的所有对象，请选择该对象，并选择 “ 对象 ”>“ 隐藏 ”>“ 上方所有图稿 ”。
- 若要隐藏所有未选定的图层，请从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 隐藏其他图层 ”，或按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击要显示的图层对应的眼睛图标。或者，若要隐藏除所选对象或组所在图层以外的所有其他图层，请选择 “ 对象 ”>“ 隐藏 ”>“ 其他图层 ”。
- 若要显示所有对象，请选择 “ 对象 ”>“ 显示全部 ”。先前被隐藏的所有对象都将显示出来。先前选中的对象仍保持选中状态。
- 若要显示所有图层和子图层，请从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 显示所有图层 ”。此命令只会显示被隐藏的图层，不会显示被隐藏的对象。
- 若要显示组中的所有对象，请选择组中一个未被锁定的可见对象。按住 Shift + Alt 键 (Windows) 或 Shift + Option 键 (Mac OS)，并选择 “ 对象 ”>“ 显示全部 ”。

注：在隔离模式下，将停用 “ 显示全部 ” 和 “ 隐藏 ” 菜单。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

删除对象

❖ 执行下列操作之一：

- 选择对象，然后按下 Backspace 键 (Windows) 或 Delete 键。
- 选择对象，然后选择 “ 编辑 ”>“ 清除 ” 或 “ 编辑 ”>“ 剪切 ”。
- 在 “ 图层 ” 面板中选择要删除的项目，然后单击 “ 删除 ” 图标 。或者，也可以将 “ 图层 ” 面板中要删除的项目的名称拖动到面板中的 “ 删除 ” 图标上，或从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 删除 ‘ 图层名称 ’”。

删除图层的同时，会删除图层中的所有图稿。例如，如果删除了一个包含子图层、组、路径和剪切组的图层，那么，所有这些图素都会随图层一起被删除。

注：一个文档至少要有一个图层。如果一个文档只有一个图层，那么 “ 删除 ” 图标和 “ 删除 ” 命令都将不可用。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

对象堆叠

指定在堆叠顺序中的哪个位置添加新对象

Illustrator 从第一个对象开始顺序堆积所绘制的对象。

对象的堆叠方式将决定其重叠时如何显示。对象的堆叠顺序取决于您使用的绘图模式。在正常绘图模式下创建新图层时，新图层将放置在现用图层的正上方，且任何新对象都在现用图层的上方绘制出来。但是，在背面绘图模式下创建新图层时，新图层将放置在现用图层的正下方，且任何新对象都在选定对象的下方绘制出来 （如果未选中任何对象，则在现用图层的底部绘制）。

可以随时使用 “ 图层 ” 面板或 “ 对象 ”>“ 排列 ” 命令更改图稿中对象的堆叠顺序 （也被称为绘画顺序）。

❖ 在 “ 图层 ” 面板中执行下列任一操作：

- 在背面绘图模式下，选择您要在其下方添加新对象的对象。
- 在正常绘图模式下，要在图层顶部添加新对象，请单击该图层的名称使其变为现用状态。在背面绘图模式下，要在图层底部添加新对象，请单击该图层的名称使其变为现用状态。

使用图层面板更改堆叠顺序

位于 “ 图层 ” 面板顶部的图稿在堆叠顺序中位于前面，而位于 “ 图层 ” 面板底部的图稿在堆叠顺序中位于后面。同一图层中的对象也是按结构进行堆叠的。在图稿中创建多个图层可控制重叠对象的显示方式。

❖ 请执行下列任一操作：

- 拖动项目名称，在黑色的插入标记出现在期望位置时，释放鼠标按钮。黑色插入标记出现在面板中其他两个项目之间，或出现在图层或组的左边和右边。在图层或组之上释放的项目将被移动至项目中所有其他对象上方。
- 在项目选择列 （位于定位按钮和滚动条之间）中单击，将选择颜色框拖至其他项目的选择颜色框，并释放鼠标按钮。如果项目选择颜色框被拖至对象之，项目便会被移动到对象上方；如果项目选择颜色框被拖至图层或组，项目便会被移动到图层或组中所有其他对象的上方。
- 若要使 “ 图层 ” 面板中项目的顺序反向排列，请按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)，并单击要反向排列的项目名称。这些项目必须是该图层层次中同一级别的项目。例如，可以选择两个顶级图层，但并不能选择位于不同图层中的两个路径。然后从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 反向顺序 ”。

  注：您不能将路径、组或元素集移动到 “ 图层 ” 面板中的顶层位置，只有图层才可位于图层层次结构的顶层。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

使用命令更改堆叠顺序

❖ 请执行下列任一操作：

- 要将对象移到其组或图层中的顶层或底层位置，请选择要移动的对象，并选择“对象”>“排列”>“置于顶层”，或“对象”>“排列 ”>“ 置于底层 ”。
- 要将对象按堆叠顺序向前移动一个位置或向后移动一个位置，请选择要移动的对象，然后选择 “ 对象 ”>“ 排列 ”>“ 前移一层 ”，或 “ 对象 ”>“ 排列 ”>“ 后移一层 ”。

有关更改插图中的堆叠顺序会如何更改设计的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。该教程只提供英文版。

复制对象

通过拖动来复制对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“选择”、“直接选择”或“编组选择”工具。

3 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并拖动所选对象（而非定界框上的手柄）。

使用图层面板复制对象

使用“图层”面板可快速复制对象、组和整个图层。

1 在“图层”面板中选择要复制的项目。

2 执行下列操作之一：

- 从“图层”面板菜单中选择“复制‘图层名称’”。
- 在“图层”面板中将该项拖动到面板底部的“新建图层”按钮 。
- 开始将项目拖动到“图层”面板中的新位置，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。当指针到达复制项目的目标位置时，释放鼠标按钮。如果在指针指向图层或组时释放鼠标按钮，复制项目便被添加到图层或组的最前端。如果在指针位于项目之间时释放鼠标按钮，复制项目便会被添加到指定的位置。

使用拖放操作复制所选对象

您可以使用剪贴板在 Illustrator 文件与其他 Adobe 软件（包括 Adobe Photoshop 和 Adobe InDesign）之间传输所选对象。对于导入路径而言，“剪贴板”是非常有用的，因为路径是作为 PostScript 语言说明复制到“剪贴板”上的。复制到“剪贴板”的图稿将以 PICT 格式粘贴到大多数应用程序中。但是，有些应用程序会接纳 PDF 版本（如 InDesign）或 AICB 版本的图稿。PDF 可以保留透明度；AICB 允许您指定是希望保留所选对象的整个外观，还是希望将所选对象复制为路径集（这种做法在 Photoshop 中可派上用场）。

若要指定复制首选项，请选择“编辑”>“首选项”>“文件处理和剪贴板”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“文件处理和剪贴板”(Mac OS)。选择 PDF 或 AICB，或是两者全选。如果选择 AICB，则请选择“保留路径”以放弃拷贝图稿中的透明度，或是选择“保留外观和叠印”以拼合透明度、保持拷贝图稿的外观并保留叠印对象。

将图稿拖放到 Photoshop 文档中

1 选择要复制的图稿。

2 打开您要将所选对象复制到其中的 Photoshop 文档。

3 执行下列操作之一：

- 若要将图稿作为位图图像复制到 Photoshop 中，请将所选对象拖动到 Photoshop 窗口，并在出现黑色轮廓时，释放鼠标按钮。若要将所选对象放置在 Photoshop 图像的中央，请在拖动所选对象前按住 Shift 键。默认情况下，所选对象将以位图图像形式复制到现用图层。
- 若要将矢量图稿作为路径复制到 Photoshop 中，请按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS)，并将所选对象拖动到 Photoshop 文档中。当释放鼠标按钮时，所选对象即成为 Photoshop 路径。

将图稿从 Photoshop 拖放到 Illustrator 中

1 打开您要从中复制对象的 Photoshop 文档。

2 选择要复制的图稿。

3 选择“移动”工具 ，并将所选对象从 Photoshop 中拖动到 Illustrator 文件中。

将图稿拖放到桌面 （仅限于 Mac OS）

1 选择要复制的图稿。

2 将所选对象拖到桌面上。

所选对象作为图片剪切被复制到桌面上，这种图片剪切可以拖放到所需文档中。图片剪切被拖动到桌面上时，会转换为 PICT 格式。

偏移复制对象

您可以创建一个对象副本，并用“偏移路径”命令或“位移路径”效果使所选对象偏移指定的距离。当您要创建同心圆图形或制作相互之间具有固定间距的多个对象副本时，偏移对象特别有用。

您可以使用“效果”菜单中的“位移路径”效果，相对于对象的原始路径偏移对象路径。这种效果可用于将网格对象转换为常规路径。例如，如果您已释放了一个封套，或希望转换网格形状以供另一应用程序使用，则可应用偏移路径命令，将位移值设为 0，然后再删除网格形状。然后，便可以编辑其余路径。

更多帮助主题

第 330 页的“关于效果”

第 139 页的“为对象描边”

使用偏移路径命令偏移对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“对象”>“路径”>“偏移路径”。

3 指定位移距离、线段连接类型和斜接限制。

4 单击“确定”。

使用位移路径效果偏移对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择“效果”>“路径”>“偏移路径”。

3 指定位移距离、线段连接类型和斜接限制。

4 单击“确定”。

使用键盘偏移对象

1 选择一个或多个对象。

2 按住 Alt 键并按箭头键。

将创建复制对象，并按“常规”首选项中指定的“键盘增量”值偏移。新对象的位置取决于所使用的箭头键。

注：如果未创建复制对象，请确保已将“键盘增量”值设置为非零。

第 7 章：改变对象形状

变换对象

变换

变换包括就对象进行移动、旋转、镜像、缩放和倾斜。可以使用“变换”面板、“对象”>“变换”命令以及专用工具来变换对象。还可通过拖动选区的定界框来完成多种变换类型。

某些情况下，您可能要对同一变换操作重复数次，在复制对象时尤其如此。利用“对象”菜单中的“再次变换”命令，可以根据需要，重复执行移动、缩放、旋转、镜像或倾斜操作，直至执行下一变换操作。

对选定对象进行变换时，可以使用“信息”面板来查看该对象的当前尺寸和位置。

要查看缩放、倾斜和旋转对象的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0040_cn。

更多帮助主题

第 209 页的“变换面板概述”

第 210 页的“缩放对象”

第 212 页的“倾斜对象”

第 193 页的“移动对象”

第 197 页的“旋转对象”

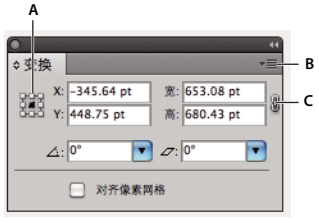
第 199 页的“镜像或翻转对象”

变换面板概述

“变换”面板 （“窗口”>“变换”）显示有关一个或多个选定对象的位置、大小和方向的信息。通过键入新值，您可以修改选定对象和 / 或其图案填充。您还可以更改变换参考点，以及锁定对象比例。

除 X 和 Y 值以外，面板中的所有值都是指对象的定界框，而 X 和 Y 值指的是选定的参考点。要将各个对象按像素对齐到像素网格，请选中“对齐像素网格”复选框。

注：仅当通过更改“变换”面板中的值来变换对象时，该面板中的参考点定位器才会指定该对象的参考点。其他变换方法 （如使用缩放工具）使用对象的中心点或指针位置作为参考点。



“转换”面板
A. 参考点定位器 **B.** 面板菜单 **C.** 锁定比例图标

变换对象图案

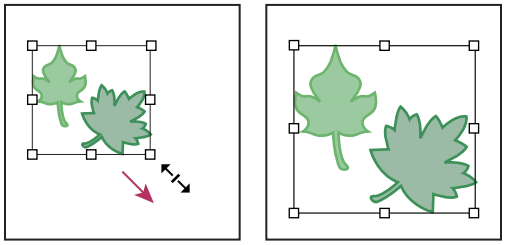
在对已填充图案的对象进行移动、旋转、镜像（翻转）、缩放或倾斜时，可以仅变换对象、仅变换图案，或同时变换对象和图案。一旦变换了对象的填充图案，随后应用于该对象的所有图案都会以相同的方式进行变换。

- 要指定在使用“变换”面板时如何变换图案，请从面板菜单中选择以下一个选项：“仅变换对象”、“仅变换图案”或“变换两者”。
- 若要指定在使用“变换”命令时应用的图案变换方式，请在相应的对话框中设置“对象”和“图案”选项。例如，若要只变换图案而不变换对象，则可以选择“图案”，并取消选择“对象”。
- 若要在使用变换工具时只变换图案而不变换对象，请在拖动鼠标的同时按住波浪字符键 (~)。对象的定界框显示为变换的形状，但释放鼠标按钮时，定界框又恢复为原样，只留下变换的图案。
- 要防止在使用变换工具时变换图案，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，然后取消选择“变换图案拼贴”。
- 要将对象的填充图案恢复为原始状态，请用实色填充对象，然后重新选择所需的图案。

使用定界框变换

只要使用“选择”工具选择一个或多个对象，被选对象的周围便会出现一个定界框。通过使用定界框，您只需拖动对象或手柄（沿定界框排列的中空小方框），即可方便地移动、旋转、复制以及缩放对象。

- 要隐藏定界框，请选择“视图”>“隐藏定界框”。
- 要显示定界框，请选择“视图”>“显示定界框”。
- 要在旋转定界框后调整方向，请选择“对象”>“变换”>“重置定界框”。



使用定界框对选定对象进行缩放之前（左图）与之后（右图）的对比图

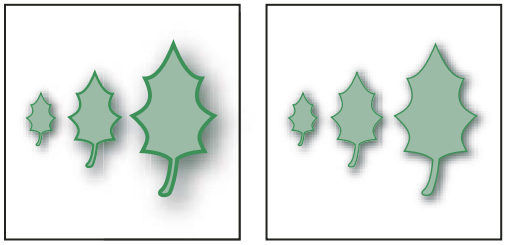
缩放、倾斜以及扭曲对象

缩放对象

缩放操作会使对象沿水平方向（沿 x 轴）和 / 或垂直方向（沿 y 轴）放大或缩小。对象相对于参考点缩放，而参考点因您所选的缩放方法而不同。您可以更改适合于大多数缩放方法的默认参考点，也可以锁定对象的比例。

注：缩放一个对象之后，Illustrator 不会在内存中保留该对象的原始大小。因此，您无法恢复对象的原始大小。但是，您可以在“文档信息”面板中查看对象的分辨率，并决定在调整对象大小时的缩放比例，从而保留对象分辨率。

默认情况下，描边和效果不能随对象一起缩放。要缩放描边和效果，请选择“编辑”>“首选项”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“常规”(Mac OS)，然后选择“缩放描边和效果”。若要选择是否逐个缩放描边和效果，请使用“变换”面板或缩放命令来缩放对象。



“缩放描边和效果”选项缩放对象、投影效果和描边（左图）；而关闭该选项时，仅缩放对象（右图）。

更多帮助主题

第 20 页的“改变形状工具库”

第 210 页的“使用定界框变换”

第 209 页的“变换面板概述”

使用缩放工具来缩放对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择缩放工具 。

3 请执行下列任一操作：

- 若要相对于对象中心点缩放，请在文档窗口中的任一位置拖动鼠标，直至对象达到所需大小为止。
- 要相对于不同参考点 进行缩放，请单击文档窗口中要作为参考点的位置，将指针朝向远离参考点的方向移动，然后将对象拖移至所需大小。
- 若要在对象进行缩放时保持对象的比例，请在对角拖动时按住 Shift 键。

用 Shift 键使用缩放工具时，请以 45° 角横向拖动鼠标，或者以某个角度纵向拖动鼠标。

- 若要沿单一轴缩放对象，请在垂直或水平拖动时按住 Shift 键。

若要更精确地控制缩放，请在距离参考点较远的位置开始拖动。

使用定界框缩放对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择选择工具或自由变换工具 。

3 拖动定界框手柄，直至对象达到所需大小。

在缩放对象时，对象会相对于定界框的反向手柄缩放。

4 请执行下列任一操作，以控制缩放行为：

- 要保持对象的比例，请在拖移时按住 Shift。
- 要相对于对象中心点进行缩放，请在拖移时按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)。

将对象缩放到特定宽度和高度

1 选择一个或多个对象。

2 在“变换”面板的“宽度”(W) 和 / 或“高度”(H) 框中输入新值。

在输入值以控制缩放行为之前，可以执行下列任一操作：

- 要保持对象的比例，请单击锁定比例按钮 。
- 要更改缩放参考点，请单击参考点定位器 上的白色方框。
- 要将描边路径以及任何与大小相关的效果与对象一起进行缩放，请从面板菜单中选择“缩放描边和效果”。

也可以在 W 或 H 框中输入值，并在按 Enter 的同时按 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 以保持比例。

按特定百分比缩放对象

1 选择一个或多个对象。

2 执行下列操作之一：

- 要从中心位置进行缩放，请选择“对象”>“变换”>“缩放”，或者双击缩放工具 。
- 要相对于不同参考点进行缩放，请选择缩放工具，按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击文档窗口中要作为参考点的位置。

3 在“缩放”对话框中，执行下列操作之一：

- 若要在对象缩放时保持对象比例，请选择“等比”，并在“缩放”文本框中输入百分比。
- 若要分别缩放高度和宽度，请选择“不等比”，并在“水平”和“垂直”文本对话框中输入百分比。

缩放因子相对于参考点，可以为负数，也可以为正数。

4 若要随对象一起对描边路径以及任何与大小相关的效果缩放进行缩放，请选择“缩放描边和效果”。

5 如果对象包含图案填充，请选择“图案”以缩放图案。如果只就图案进行缩放，而不就对象进行缩放，请取消选择“对象”。

6 单击“确定”，或单击“复制”以缩放对象的副本。

缩放多个对象

1 选择这些对象。

2 选择“对象”>“变换”>“分别变换”。

注：缩放多个对象时，您无法输入特定的宽度。在 Illustrator 中，您只能够以百分比度量缩放对象。

3 在对话框的“缩放”部分中设置水平和垂直缩放的百分比。

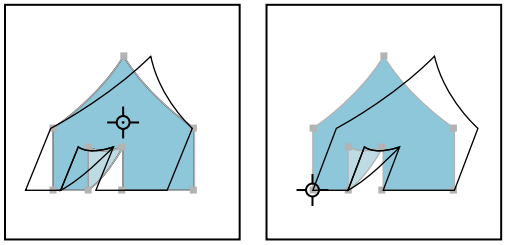
4 要更改参考点，请单击参考点定位器 上的白色方框。

5 单击“确定”，或者单击“复制”以缩放每个对象的副本。

倾斜对象

倾斜操作可沿水平或垂直轴，或相对于特定轴的特定角度，来倾斜或偏移对象。对象相对于参考点倾斜，而参考点又会因所选的倾斜方法而不同，而且大多数倾斜方法中都可以改变参考点。您可以在倾斜对象时，锁定对象的一个维度，您还可以同时倾斜一个或多个对象。

倾斜对于创建投影十分有用。



相对于中心倾斜（左图）和相对于用户定义参考点倾斜（右图）的对比图

更多帮助主题

第 20 页的“改变形状工具库”

第 209 页的“变换面板概述”

使用倾斜工具倾斜对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择倾斜工具 。

3 执行下列操作之一：

- 若要相对于对象中心倾斜，请拖动文档窗口中的任意位置。
- 要相对于不同参考点 进行倾斜，请单击文档窗口中的任意位置以移动参考点，将指针朝向远离参考点的方向移动，然后将对象拖移至所需倾斜度。
- 若要沿对象的垂直轴倾斜对象，请在文档窗口中的任意位置向上或向下拖动。若要限制对象保持其原始宽度，请按住 Shift 键。
- 若要沿对象的水平轴倾斜对象，请在文档窗口中的任意位置向左或向右拖动。若要限制对象保持其原始高度，请按住 Shift 键。

使用倾斜命令倾斜对象

1 选择一个或多个对象。

2 执行下列操作之一：

- 要从中心位置进行倾斜，请选择“对象”>“变换”>“倾斜”，或者双击倾斜工具 。
- 要从不同参考点进行倾斜，请选择倾斜工具 ，按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击文档窗口中要作为参考点的位置。

3 在“倾斜”对话框中，输入一个介于 -359 和 359 之间的倾斜角度值。倾斜角是沿顺时针方向应用于对象的相对于倾斜轴一条垂线的倾斜量。

4 选择要沿哪条轴倾斜对象。

如果选择某个有角度的轴，请以水平轴为准，输入一个介于 -359 和 359 之间的角度值。

5 如果对象包含图案填充，请选择“图案”以移动图案。如果您只想移动图案，而不想移动对象的话，请取消选择“对象”。

6 单击“确定”，或者单击“复制”以倾斜对象的副本。

使用自由变换工具倾斜对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择自由变换工具 。

3 执行下列操作之一：

- 要沿对象的垂直轴进行倾斜，请开始拖动左中部或右中部的定界框手柄，然后在向上或向下拖移时按住 Ctrl + Alt (Windows) 或 Option + Command (Mac OS)。也可以按住 Shift 将对象限制为其原始宽度。
- 要沿对象的水平轴进行倾斜，请拖动中上部或中下部的定界框手柄，然后在向右或左拖移时按住 Ctrl + Alt (Windows) 或 Option + Command (Mac OS)。也可以按住 Shift 将对象限制为其原始高度。

使用变换面板倾斜对象

1 选择一个或多个对象。

2 在“ 变换 ”面板的“ 倾斜 ”文本框中输入一个值。

要更改参考点，请在输入值之前单击参考点定位器 上的白色方框。

也可以在“ 控制 ”面板中单击 X、 Y、 W 或 H 来调用“ 变换 ”面板。

扭曲对象

可通过使用自由变换工具或液化工具来扭曲对象。如果要任意进行扭曲，请使用自由变换工具；如果要利用特定的预设扭曲（如旋转扭曲、收缩或皱褶），请使用液化工具。

更多帮助主题

第 210 页的“ 使用定界框变换 ”

第 231 页的“ 使用效果改变对象形状 ”

第 20 页的“ 改变形状工具库 ”

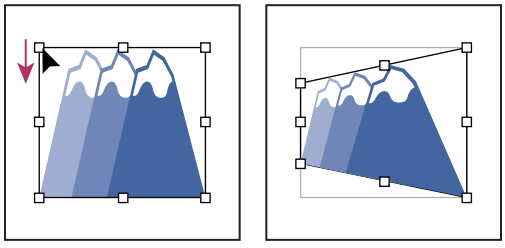
使用自由变换工具扭曲对象

1 选择一个或多个对象。

2 选择自由变换工具 。

3 开始拖动定界框上的角手柄 （不是侧手柄），然后执行下列操作之一：

- 按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS)，直至所选对象达到所需的扭曲程度。
- 按住 Shift + Alt + Ctrl (Windows) 或 Shift + Option + Command (Mac OS) 以按透视扭曲。



按透视扭曲

使用液化工具扭曲对象

不能将液化工具用于链接文件或包含文本、图形或符号的对象。

若要查找“ 工具 ”面板中的液化工具，请参阅第 14 页的“ 工具面板概述 ”和第 20 页的“ 改变形状工具库 ”。

1 选择一个液化工具，然后单击或拖动要扭曲的对象。

2 （可选）要将扭曲限定为特定对象，请在使用该工具之前选择这些对象。

3 （可选）要更改工具光标的大小并设置其他工具选项，请双击液化工具，然后指定以下任何选项：

宽度和高度 控制工具光标的大小。

角度 控制工具光标的方向。

强度 指定扭曲的改变速度。值越高改变速度越快。

使用压感笔 不使用“强度”值，而是使用来自写字板或书写笔的输入值。如果没有附带的压感写字板，此选项将为灰色。

复杂性（扇贝、晶格化和皱褶工具） 指定对象轮廓上特殊画笔结果之间的间距。该值与“细节”值有密切的关系。

细节 指定引入对象轮廓的各点间的间距（值越高，间距越小）。

简化（变形、旋转扭曲、收缩和膨胀工具） 指定减少多余点的数量，而不致影响形状的整体外观。

旋转扭曲速率（仅适用于旋转扭曲工具） 指定应用于旋转扭曲的速率。请输入一个介于 -180° 到 180° 之间的值。负值会顺时针旋转扭曲对象，而正值则逆时针旋转扭曲对象。输入的值越接近 -180° 或 180° 时，对象旋转扭曲的速度越快。若要慢慢旋转扭曲，请将速率指定为接近于 0° 的值。

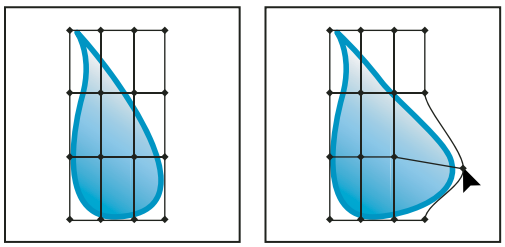
水平和垂直（仅适用于皱褶工具） 指定到所放置控制点之间的距离。

画笔影响锚点、画笔影响内切线手柄或画笔影响外切线手柄（扇贝、晶格化、皱褶工具） 启用工具画笔可以更改这些属性。

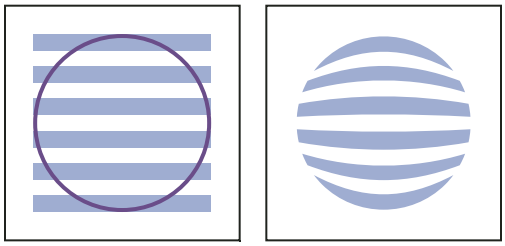
使用封套改变形状

关于封套

封套是对选定对象进行扭曲和改变形状的对象。您可以利用画板上的对象来制作封套，或使用预设的变形形状或网络作为封套。除图表、参考线或链接对象以外，您可以在任何对象上使用封套。



网格封套



从其他对象创建封套

“图层”面板以 < 封套 > 形式列出了封套。在应用了封套之后，您仍可继续编辑原始对象。您还可以随时编辑、删除或扩展封套。您可以编辑封套形状或被封套的对象，但不可以同时编辑这两项。

使用封套扭曲对象

1 选择一个或多个对象。

2 使用下列方法之一创建封套：

- 要使用封套的预设变形形状，请选择“对象”>“封套扭曲”>“用变形建立”。在“变形选项”对话框中，选择一种变形样式并设置选项。
- 要设置封套的矩形网格，请选择“对象”>“封套扭曲”>“用网格建立”。在“封套网格”对话框中，设置行数和列数。
- 若要使用一个对象作为封套的形状，请确保对象的堆栈顺序在所选对象之上。如果不是这样，请使用“图层”面板或“排列”命令将该对象向上移动，然后重新选择所有对象。接下来，选择“对象”>“封套扭曲”>“用顶层对象建立”。

3 执行下列任一操作来改变封套形状：

- 使用“直接选择”或“网格”工具拖动封套上的任意锚点。
- 若要删除网格上的锚点，请使用“直接选择”或“网格”工具选择该锚点，然后再按 Delete 键。
- 若要向网格添加锚点，请使用“网格”工具在网格上单击。

要将描边或填充应用于封套，请使用“外观”面板。

更多帮助主题

第 231 页的“使用效果改变对象形状”

第 217 页的“封套选项”

编辑封套内容

1 选择封套，然后执行下列操作之一：

- 单击“控制”面板中的“编辑内容”按钮 。
- 选择“对象”>“封套扭曲”>“编辑内容”。

注：如果封套是由编组路径组成的，请单击“图层”面板中 < 封套 > 项左侧的三角形以查看和定位要编辑的路径。

2 根据需要，对其进行编辑。

注：在修改封套内容时，封套会自动偏移，以使结果和原始内容的中心点对齐。

3 要将对象恢复为其封套状态，请执行下列操作之一：

- 单击“控制”面板中的“编辑封套”按钮 。
- 选择“对象”>“封套扭曲”>“编辑封套”。

更多帮助主题

第 217 页的“封套选项”

重置封套

1 选择封套。

2 执行下列操作之一：

- 要重置或切换到预设变形样式，请选择一个新的变形样式，并在“控制”面板中设置选项。如果需要，请单击“封套选项”按钮 以打开对话框并设置其他选项。

- 要重置或切换到网格封套，请选择“对象”>“封套扭曲”>“用网格重置”。指定网格的行数和列数。选择“保持封套形状”选项可以保持变形形状完整无缺。

删除封套

您可以通过释放封套或扩展封套的方式来删除封套。释放套封对象可创建两个单独的对象：保持原始状态的对象和保持封套形状的对象。扩展封套对象的方式可以删除封套，但对象仍保持扭曲的形状。

- 要释放封套，请选择封套，然后选择“对象”>“封套扭曲”>“释放”。
- 要扩展封套，请选择封套，然后选择“对象”>“封套扭曲”>“扩展”。

封套选项

封套选项决定应以何种形式扭曲图稿以适合封套。要设置封套选项，请选择封套对象，然后单击“控制”面板中的“封套选项”按钮 ，或者选择“对象”>“封套扭曲”>“封套选项”。

消除锯齿 在用封套扭曲对象时，可使用此选项来平滑栅格。取消选择“消除锯齿”可降低扭曲栅格所需的时间。

保留形状，使用 当用非矩形封套扭曲对象时，可使用此选项指定栅格应以何种形式保留其形状。选择“剪切蒙版”以在栅格上使用剪切蒙版，或选择“透明度”以对栅格应用 Alpha 通道。

保真度 指定要使对象适合封套模型的精确程度。增加“保真度”百分比会向扭曲路径添加更多的点，而扭曲对象所花费的时间也会随之增加。

扭曲外观 将对象的形状与其外观属性一起扭曲 （例如已应用的效果或图形样式）。

扭曲线性渐变 将对象的形状与其线性渐变一起扭曲。

扭曲图案填充 将对象的形状与其图案属性一起扭曲。

注：如果您使用一种选定的“扭曲”选项来扩展封套，其各自属性会分别扩展。

组合对象

组合对象的方法

您可以组合矢量对象，以在 Illustrator 中用各种不同的方式创建形状。所产生的路径或形状会依您组合路径的方法而不同。

路径查找器效果

路径查找器效果使您可以用十种交互模式中的一种来组合多个对象。与复合形状不同，在使用路径查找器效果时，您不能编辑对象之间的交互模式。

复合形状

复合形状使您可以组合多个对象，并可指定每个对象与其他对象的交互方式。复合形状比复合路径更为有用，因为它提供了四种类型的交互：相加、相减、交集和差集。此外，不会更改底层对象，因此，您可以选择复合形状中的每个对象，以对其进行编辑或更改其交互模式。

复合路径

复合路径使您可以用一个对象在另一个对象中开出一个孔洞。例如，您可以通过两个嵌套的圆形来创建一个圆环形状。在创建复合路径后，路径将用作编组对象。您可以使用直接选择工具或编组选择工具分别选择并处理各个对象；或者，也可以选择和编辑复合路径。

注：也可以使用斑点画笔工具向对象添加内容。使用此画笔时，绘制的路径会添加到具有相同的填充属性的相邻路径中。（请参阅第 142 页的 “ 使用斑点画笔工具绘制和合并路径 ” 和第 232 页的 “ 使用形状生成器工具构建新形状 ”。）

路径查找器面板概述

可以使用 “ 路径查找器 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 路径查找器 ”）将对象组合为新形状。



路径查找器面板

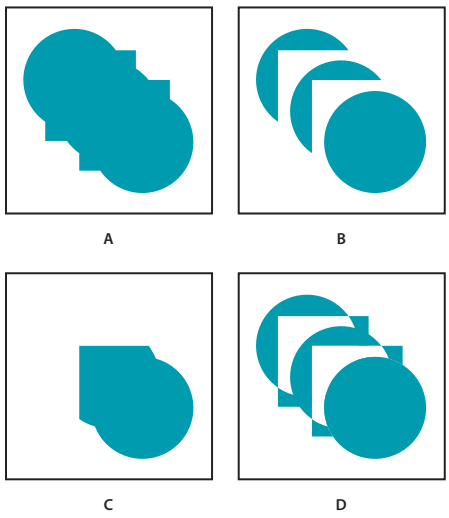
面板首行按钮，在默认情况下可生成路径或复合路径，并且仅在按住 Alt 或 Option 键时生成复合形状。您可以从以下形状模式中进行选择：

添加到形状区域 将组件区域添加到底层几何形状中。

从形状区域中减去 将组件区域从底层几何形状中切除。

与形状区域相交 和蒙版功能一样，可使用组件区域来剪切底层几何形状。

排除重叠形状区域 使用组件区域来反转底层几何形状，将填充区域变成孔洞，反之亦然。



形状模式
A. 所有处于 “ 相加 ” 模式的组件 **B.** 应用于方块的 “ 相减 ” 模式 **C.** 应用于方块的 “ 交集 ” 模式 **D.** 应用于方块的 “ 差集 ” 模式

面板最下面一排按钮称为 “ 路径查找器 ” 效果，只需单击一下这些按钮，即可创建最终形状组合。（请参阅第 219 页的 “ 应用路径查找器效果 ”。）

路径查找器选项

可以从 “ 路径查找器 ” 面板菜单中设置 “ 路径查找器选项 ”，或者双击 “ 外观 ” 面板中的路径查找器效果以进行设置。

精度 可以影响 “ 路径查找器 ” 效果计算对象路径时的精确程度。计算越精确，绘图就越准确，生成结果路径所需的时间就越长。

删除冗余点 在您单击 “ 路径查找器 ” 按钮时删除不必要的点。

分割和轮廓将删除未上色图稿 在您单击“分割”或“轮廓”按钮时删除选定图稿中的所有未填充对象。

应用路径查找器效果

路径查找器效果使您能够从重叠对象中创建新的形状。可通过使用“效果”菜单或“路径查找器”面板来应用路径查找器效果。

- “效果”菜单中的路径查找器效果仅可应用于组、图层和文本对象。应用效果后，仍可选择和编辑原始对象。也可以使用“外观”面板来修改或删除效果。
- “路径查找器”面板中的路径查找器效果可应用于任何对象、组和图层的组合。在您单击“路径查找器”按钮时即创建了最终的形状组合；之后，便不能够再编辑原始对象。如果这种效果产生了多个对象，这些对象会被自动编组到一起。

要查看使用路径查找器效果和剪切蒙版以及如何将剪切蒙版导入到 Flash 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0057_cn。

更多帮助主题

第 217 页的“组合对象的方法”

第 192 页的“编组或取消编组对象”

第 203 页的“将对象移动到另一个图层”

第 326 页的“定位应用外观属性的项目”

第 232 页的“使用形状生成器工具构建新形状”

使用效果菜单应用路径查找器效果

1 执行下列操作之一：

- 将要使用的对象编组到一起，并选择该组。
- 将要使用的对象移动到单独的图层中，并定位此图层。

2 选择“效果”>“路径查找器”，然后选择一个路径查找器效果。



要再次快速应用相同的路径查找器效果，请选择“效果”>“应用 [效果]”。

使用路径查找器面板应用路径查找器效果

1 选择要应用效果的对象。

若要对组或图层应用“路径查找器”效果，请定位该组或图层。

2 在“路径查找器”面板中，单击一个路径查找器按钮（最下面一排），或者按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并单击一个“形状模式”按钮 （最上面一排）。

路径查找器效果汇总

相加 描摹所有对象的轮廓，就像它们是单独的、已合并的对象一样。此选项产生的结果形状会采用顶层对象的上色属性。

交集 描摹被所有对象重叠的区域轮廓。

差集 描摹对象所有未被重叠的区域，并使重叠区域透明。若有偶数个对象重叠，则重叠处会变成透明。而有奇数个对象重叠时，重叠的地方则会填充颜色。

相减 从最后面的对象中减去最前面的对象。应用此命令，您可以通过调整堆栈顺序来删除插图中的某些区域。

减去后方对象 从最前面的对象中减去后面的对象。应用此命令，您可以通过调整堆栈顺序来删除插图中的某些区域。

分割 将一份图稿分割为作为其构成成分的填充表面 （表面是未被线段分割的区域）。

注：使用“路径查找器”面板中的“分割”按钮时，可以使用直接选择工具或编组选择工具来分别处理生成的每个面。应用“分割”命令时，您还可以选择删除或保留未填充的对象。

修边 删除已填充对象被隐藏的部分。它会删除所有描边，且不会合并相同颜色的对象。

合并 删除已填充对象被隐藏的部分。它会删除所有描边，且会合并具有相同颜色的相邻或重叠的对象。

裁剪 将图稿分割为作为其构成成分的填充表面，然后删除图稿中所有落在最上方对象边界之外的部分。这还会删除所有描边。

轮廓 将对象分割为其组件线段或边缘。准备需要对叠印对象进行陷印的图稿时，此命令非常有用。（请参阅第 393 页的“创建陷印”。）

注：使用“路径查找器”面板中的“轮廓”按钮时，可以使用直接选择工具或编组选择工具来分别处理每个边缘。应用“轮廓”命令时，还可以选择删除或保留未填充的对象。

实色混合 通过选择每个颜色组件的最高值来组合颜色。例如，如果颜色 1 为 20% 青色、66% 洋红色、40% 黄色和 0% 黑色；而颜色 2 为 40% 青色、20% 洋红色、30% 黄色和 10% 黑色，则产生的实色混合色为 40% 青色、66% 洋红色、40% 黄色和 10% 黑色。

透明混合 使底层颜色透过重叠的图稿可见，然后将图像划分为其构成部分的表面。您可以指定在重叠颜色中的可视性百分比。

陷印 通过在两个相邻颜色之间创建一个小重叠区域（称为陷印）来补偿图稿中各颜色之间的潜在间隙。

更多帮助主题

第 135 页的“混合重叠的颜色”

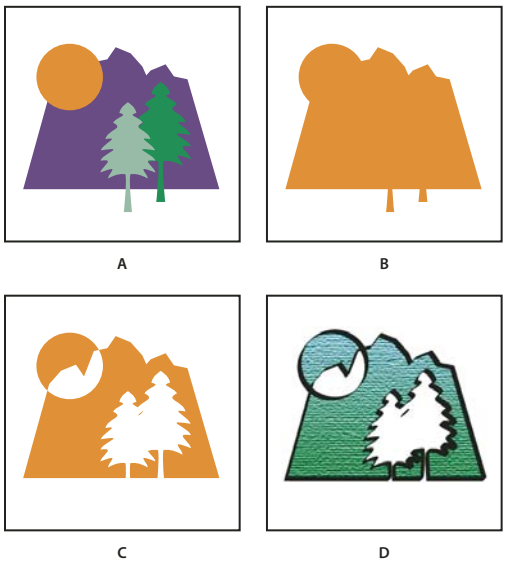
第 393 页的“陷印”

关于复合形状

复合形状是可编辑的图稿，由两个或多个对象组成，每个对象都分配有一种形状模式。复合形状简化了复杂形状的创建过程，因为您可以精确地操作每个所含路径的形状模式、堆栈顺序、形状、位置和外观。

复合形状用作编组对象，它在“图层”面板中显示为 < 复合形状 > 项。可以使用“图层”面板来显示、选择和处理复合形状的内容，例如，更改其组件的堆叠顺序。您还可以使用“直接选择”工具或“编组选择”工具来选择复合形状的组件。

当您创建一个复合形状时，此形状会采用“相加”、“交集”或“差集”模式中最上层组件的上色和透明度属性。随后，您可以更改复合形状的上色、样式或透明度属性。当您选择整个复合形状的任意部分时，除非在“图层”面板中明确定位某一组件，否则 Illustrator 将自动定位整个复合形状以简化这一过程。



使用组合形状
A. 原始对象 **B.** 创建的复合形状 **C.** 应用于每个组件的单独形状模式 **D.** 应用于整个复合形状的样式

处理复合形状

创建复合形状是一个由两部分组成的过程。首先，建立复合形状，其中所有的组件都具有相同的形状模式。然后，将形状模式分配给组件，直至得到所需的形状区域组合为止。

创建复合形状

1 选择要作为复合形状一部分的所有对象。

复合形状中可包括路径、复合路径、组、其他复合形状、混合、文本、封套和变形。您选择的任何开放式路径都会自动关闭。

2 执行下列操作之一：

- 在“路径查找器”面板中，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击“形状模式”按钮。复合形状的每个组件都会被指定为所选择的形状。
- 从“路径查找器”面板菜单中选择“建立复合形状”。复合形状的每个组件都会被默认指定为“相加”模式。

3 更改任何组件的形状模式，方法是：使用直接选择工具或“图层”面板选择该组件，然后单击“形状模式”按钮。

请注意，您完全不需要更改最底层组件的形状模式，因为其模式与组合形状无关。

为了保持最高运行性能，请以嵌套其他复合形状的方式（每个形状最多可包含约 10 个组件）来创建复杂的复合形状，而不要使用大量单独的组件。

修改复合形状

1 使用直接选择工具或“图层”面板选择复合形状的单个组件。

2 在“路径查找器”面板中查找突出显示的“形状模式”按钮，以确定当前应用于选定组件的模式。

注：如果选择了两个或多个使用不同模式的组件，“形状模式”按钮上便会出现问号。

3 在“路径查找器”面板中，单击一个不同的“形状模式”按钮。

释放和扩展复合形状

释放复合形状可将其拆分回单独的对象。扩展复合形状会保持复合对象的形状，但不能再选择其中的单个组件。

1 使用选择工具或“图层”面板选择复合形状。

2 执行下列操作之一：

- 在“路径查找器”面板中，单击“扩展”。
- 从“路径查找器”面板菜单中选择“扩展复合形状”。

根据所使用的形状模式，复合形状将转换为“图层”面板中的 < 路径 > 或 < 复合路径 > 项。

- 从“路径查找器”面板菜单中选择“释放复合形状”。

在 Illustrator 和 Photoshop 之间移动复合形状

Adobe Photoshop 中的形状图层和图层剪贴路径（矢量蒙版）属于复合形状的类型。您可以将形状图层和图层剪贴路径作为复合形状导入到 Illustrator 中，并继续对其进行操作。此外，您还可以将复合形状导出到 Photoshop。在 Photoshop 中使用复合形状时请注意下列事项：

- 只有位于图层最上层的复合形状才可作为形状图层导出到 Photoshop。
- 采用圆角连接以外的连接方式描边上色的复合形状，或所使用的粗细点数不是整数的复合形状，在导出为 PSD 文件格式时将被栅格化处理。

关于复合路径

复合路径包含两个或多个已上色的路径，因此在路径重叠处将呈现孔洞。将对象定义为复合路径后，复合路径中的所有对象都将应用堆栈顺序中最后方对象的上色和样式属性。

复合路径用作编组对象，在“图层”面板中显示为 < 复合路径 > 项。使用直接选择工具或编组选择工具选择复合路径的一部分。您可以处理复合路径的各个组件的形状，但无法更改各个组件的外观属性、图形样式或效果，并且无法在“图层”面板中单独处理这些组件。


如果希望更灵活地创建复合路径，则可以创建一个复合形状，然后对其进行扩展。

使用复合路径在对象中开出一个孔洞

1 选择要用作孔洞的对象，然后将其放置在与要剪切的对象相重叠的位置。对任何要用作孔洞的其他对象重复此步骤。

2 选择要包含在复合路径中的所有对象。

3 选择“对象”>“复合路径”>“建立”。

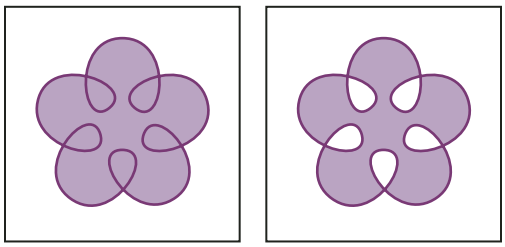
将填充规则应用于复合路径

您可以指定复合路径是非零缠绕路径，还是奇偶路径。

非零缠绕填充规则 使用数学方程来确定点是在形状外部还是内部。 Illustrator 将非零缠绕规则用作默认规则。

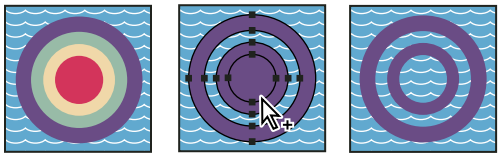
奇偶填充规则 使用数学方程来确定点是在形状外部还是内部。此规则的可预测性更高，因为无论路径是什么方向，奇偶复合路径内每隔一个区域就有一个孔洞。某些应用程序（如 Adobe Photoshop）默认使用奇偶规则，因此，从这些应用程序导入的复合路径将使用奇偶规则。

自交叠路径是与自身相交叠的路径。根据您所需的外观，您可以选择将这些路径作成非零缠绕路径或奇偶路径。



使用“非零缠绕填充规则”的自交叠路径（左图）与使用“奇偶填充规则”的自交叠路径（右图）的对比图

创建非零缠绕复合路径时，可以在“属性”面板中单击“反转路径方向”按扭，以指定重叠路径是以孔洞显示还是以填充显示。



填充规则
A. 四个环形路径 **B.** 选定的环形路径，转换为复合路径 **C.** 应用于最内侧路径的反转路径方向

更改复合路径的填充规则

1 使用选择工具或“图层”面板选择复合路径。

2 在“属性”面板中，单击“使用非零缠绕填充规则”按钮 或“使用奇偶填充规则”按钮 。

将复合路径中的孔洞变为填充区域

1 确保复合路径使用的是非零缠绕填充规则。

2 使用“直接选择”工具，选择复合路径中要反转的部分。不要选择整个复合路径。

3 在“属性”面板中，单击“反转路径方向（关）”按钮 或“反转路径方向（开）”按钮 。

将复合路径恢复为其原始组件

1 使用选择工具或“图层”面板选择复合路径。

2 选择“对象”>“复合路径”>“释放”。

剪切和分割对象

用于剪切、分割以及裁切对象的方法

Illustrator 提供了以下几种剪切、分割和裁切对象的方法：

分割下方对象命令 就像是一把切刀或剪刀，它使用选定的对象切穿其他对象，而丢弃原来所选的对象。要使用此命令，请选择“对象”>“路径”>“分割下方对象”。

在所选锚点处剪切路径按钮 在锚点处剪切路径，一个锚点将变为两个锚点，其中一个锚点位于另一个锚点的正上方。要访问此按钮，请使用直接选择工具选择一个或多个锚点，然后在“控制”面板中找到该按钮。

美工刀工具 沿着使用此工具绘制的自由路径剪切对象，将对象分割为作为其构成成分的填充表面 （表面是未被线段分割的区域）。

剪刀工具 在锚点处或沿某个段分割路径、图形框架或空文本框架。

分割为网格命令 用于将一个或多个对象分割为多个按行和列排列的矩形对象。您可以精确地更改行和列之间的高度、宽度和间距大小，并快速创建参考线来布置图稿。要使用此命令，请选择 “ 对象 ”>“ 路径 ”>“ 分割为网格 ”。

复合路径与复合形状 使您可以用一个对象在另一个对象中开出一个孔洞。

路径查找器效果 提供各种分割和裁切叠印对象的方法。

剪切蒙版 使您可以用一个对象来隐藏其他对象的某些部分。

更多帮助主题

第 225 页的 “ 关于剪切蒙版 ”

第 220 页的 “ 关于复合形状 ”

第 222 页的 “ 关于复合路径 ”

第 222 页的 “ 使用复合路径在对象中开出一个孔洞 ”

第 219 页的 “ 应用路径查找器效果 ”

第 70 页的 “ 分割路径 ”

使用分割下方对象命令剪切对象

1 选择要用作切割器的对象，然后将其放置在与要剪切的对象相重叠的位置。

2 选择 “ 对象 ”>“ 路径 ”>“ 分割下方对象 ”。

使用美工刀工具剪切对象

1 选择美工刀工具 。

2 执行下列操作之一：

- 若要剪切一个曲线路径，请将指针拖移至对象上方。
- 要在直线路径中进行剪切，请在画板上使用美工刀工具单击时，按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 并拖移。

更多帮助主题

第 23 页的 “ 切片和剪切工具库 ”

将对象分割为网格

1 选择对象。

如果您选择多个对象，则对象的结果网格将使用最上方对象的外观属性。

2 选择 “ 对象 ”>“ 路径 ”>“ 分割为网格 ”。

3 输入所需的行数和列数。

4 （可选）请执行下列任意操作：

- 若要设置每行或每列的大小，请输入 “ 高度 ” 和 “ 宽度 ” 值。
- 若要设置行间和列间距，请输入 “ 间距 ” 值。

- 若要更改对象的整个网格的尺寸，请输入“ 总计 ”值。
- 若要沿行边缘和列边缘添加参考线，请选择“ 添加参考线 ”。

5 单击“ 确定 ”。

更多帮助主题

第 52 页的“ 绘制网格 ”

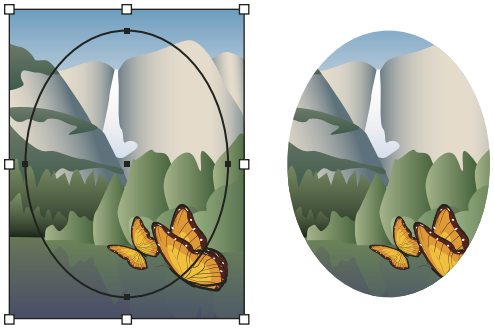
剪切蒙版

关于剪切蒙版

剪切蒙版是一个可以用其形状遮盖其他图稿的对象，因此使用剪切蒙版，您只能看到蒙版形状内的区域，从效果上来说，就是将图稿裁剪为蒙版的形状。剪切蒙版和遮盖的对象称为剪切组合。可以通过选择的两个或多个对象或者一个组或图层中的所有对象来建立剪切组合。

对象级剪切组合在“ 图层 ”面板中组合成一组。如果创建图层级剪切组合，则图层顶部的对象会剪切下面的所有对象。对对象级剪切组合执行的所有操作 （如变换和对齐）都基于剪切蒙版的边界，而不是未遮盖的边界。在创建对象级的剪切蒙版之后，您只能通过使用“ 图层 ”面板、“ 直接选择 ”工具，或隔离剪切组来选择剪切的内容。

要查看使用路径查找器效果和剪切蒙版以及如何将剪切蒙版导入到 Flash 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0057_cn。



蒙版前 （左图）与蒙版后 （右图）的对比图

下列规则适用于创建剪切蒙版：

- 蒙版对象将被移到“ 图层 ”面板中的剪切蒙版组内 （前提是它们尚未处于此位置）。
- 只有矢量对象可以作为剪切蒙版；不过，任何图稿都可以被蒙版。
- 如果您使用图层或组来创建剪切蒙版，则图层或组中的第一个对象将会遮盖图层或组的子集的所有内容。
- 无论对象先前的属性如何，剪切蒙版会变成一个不带填色也不带描边的对象。

要创建半透明的蒙版，请使用“ 透明度 ”面板来创建一个不透明的蒙版。

有关使用蒙版和透明度的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_mask_cn。

更多帮助主题

使用蒙版

第 185 页的“ 隔离图稿以进行编辑 ”

第 223 页的 “ 用于剪切、分割以及裁切对象的方法 ”

第 167 页的 “ 使用不透明蒙版来创建透明度 ”

第 48 页的 “ 背面绘图模式 ”

第 49 页的 “ 内部绘图模式 ”

使用剪切蒙版隐藏对象的某些部分

1 创建要用作蒙版的对象。

此对象被称为剪贴路径。只有矢量对象可以作为剪贴路径。

2 在堆栈顺序中，将剪贴路径移至想要遮盖的对象的上方。

3 选择剪贴路径以及想要遮盖的对象。

4 选择 “ 对象 ”>“ 剪切蒙版 ”>“ 建立 ”。

要从两个或多个对象重叠的区域创建剪切路径，请先将这些对象进行编组。

更多帮助主题

第 206 页的 “ 对象堆叠 ”

为组或图层创建剪切蒙版

1 创建要用作蒙版的对象。

此对象被称为剪贴路径。只有矢量对象可以作为剪贴路径。

2 将剪贴路径以及要遮盖的对象移入图层或组。

3 在 “ 图层 ” 面板中，确保蒙版对象位于组或图层的上方，然后单击图层或组的名称。

4 单击位于 “ 图层 ” 面板底部的 “ 建立 / 释放剪切蒙版 ” 按钮，或者从 “ 图层 ” 面板菜单中选择 “ 建立剪切蒙版 ”。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

第 206 页的 “ 对象堆叠 ”

编辑剪切蒙版

1 在 “ 图层 ” 面板中，选择并定位剪切路径。或，选择剪切组合并选择 “ 对象 ”>“ 剪切蒙版 ”>“ 编辑蒙版 ”。

2 请执行下列任一操作：

- 使用 “ 直接选择 ” 工具拖动对象的中心参考点，以此方式移动剪贴路径。
- 使用 “ 直接选择 ” 工具改变剪贴路径形状。
- 对剪贴路径应用填色或描边。

选择文档中的所有剪贴路径，取消选择所有图稿。接下来，选择 “ 选择 ”>“ 对象 ”>“ 剪切蒙版 ”。

更多帮助主题

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

在剪切组合内编辑路径

要编辑路径中位于剪切蒙版之外的部分，必须先选择剪切蒙版边界内的特定路径，然后再编辑路径。

1 执行下列操作之一：

- 在“图层”面板中定位路径。
- 将直接选择工具放在出现在蒙版中的一段路径上。在路径轮廓出现时，单击它。

注：要通过单击来选择剪贴路径，必须单击出现在蒙版内部的部分。

2 编辑路径。

在被蒙版的图稿中添加或删除对象

❖ 在“图层”面板中，将对象拖入或拖出包含剪切路径的组或图层。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

从剪切蒙版中释放对象

❖ 执行下列操作之一：

- 选择包含剪切蒙版的组，然后选择“对象”>“剪切蒙版”>“释放”。
- 在“图层”面板中，单击包含剪切蒙版的组或图层的名称。单击面板底部的“建立/释放剪切蒙版”按钮，或者从面板菜单中选择“释放剪切蒙版”。

由于为剪切蒙版指定的填充或描边值都为“无”，因此它是不可见的，除非选择剪切蒙版或为其指定新的上色属性。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

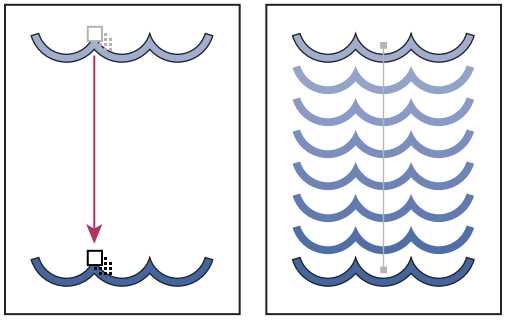
混合对象

关于混合对象

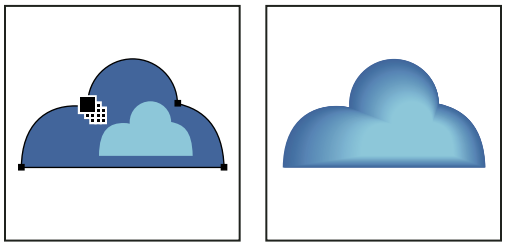
可以混合对象以创建形状，并在两个对象之间平均分布形状。也可以在两个开放路径之间进行混合，在对象之间创建平滑的过渡；或组合颜色和对象的混合，在特定对象形状中创建颜色过渡。

注：混合对象与将混合模式或透明度应用于对象不同。有关混合模式和透明度的信息，请参阅第 170 页的“关于混合模式”。

在对象之间创建了混合之后，就会将混合对象作为一个对象看待。如果您移动了其中一个原始对象，或编辑了原始对象的锚点，则混合将会随之变化。此外，原始对象之间混合的新对象不会具有其自身的锚点。您可以扩展混合，以将混合分割为不同的对象。



使用混合在两对象间平均分布形状的示例



使用混合在两对象间平滑分布对象的示例

以下规则适用于混合对象以及与之相关联的颜色：

- 您不能在网格对象之间执行混合。
- 如果您在一个使用印刷色上色的对象和一个使用专色上色的对象之间执行混合，则混合所生成的形状会以混合的印刷色来上色。如果您在两个不同的专色之间混合，则会使用印刷色来为中间步骤上色。但是，如果在相同专色的色调之间进行混合，则所有步骤都按该专色的百分比进行上色。
- 如果您在两个图案化对象之间进行混合，则混合步骤将只使用最上方图层中对象的填色。
- 如果在两个使用“透明度”面板指定了混合模式的对象之间进行混合，则混合步骤仅使用上面对象的混合模式。
- 如果您在具有多个外观属性（效果、填色或描边）的对象之间进行混合，则 Illustrator 会试图混合其选项。
- 如果您在两个相同符号的实例之间进行混合，则混合步骤将为符号实例。但是，如果您在两个不同符号的实例之间进行混合，则混合步骤不会是符号实例。
- 默认情况下，混合会作为挖空透明组创建，因此如果有任何步骤是由叠印的透明对象组成的话，这些对象将不会透过其他对象显示出来。可通过选择混合并取消选择“透明度”面板中的“挖空组”来更改此设置。

创建混合

可以使用混合工具和“建立混合”命令来创建混合，这是两个或多个选定对象之间的一系列中间对象和颜色。

使用混合工具创建混合

1 选择混合工具 。

2 执行下列操作之一：

- 若要不带旋转地按顺序混合，请单击对象的任意位置，但要避开锚点。
- 若要混合对象上的特定锚点，请使用“混合”工具单击锚点。当指针移近锚点时，指针形状会从白色的方块变为透明，且中心处有一个黑点。
- 若要混合开放路径，请在每条路径上选择一个端点。

3 待要混合的对象均添加完毕后，请再次单击“混合”工具。

默认情况下，Illustrator 会计算创建一个平滑颜色过渡所需的最适宜的步骤数。若要控制步骤数或步骤之间的距离，请设置混合选项。（请参阅第 229 页的“混合选项”。）

使用建立混合命令创建混合

1 选择要混合的对象。

2 选择“对象”>“混合”>“建立”。

默认情况下，Illustrator 会计算创建一个平滑颜色过渡所需的最适宜的步骤数。若要控制步骤数或步骤之间的距离，请设置混合选项。

混合选项

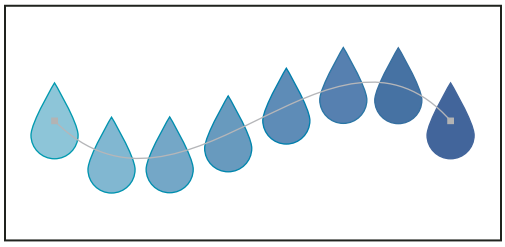
可通过双击混合工具 或选择“对象”>“混合”>“混合选项”来设置混合选项。若要更改现有混合的选项，请先选择混合对象。

间距 确定要添加到混合的步骤数。

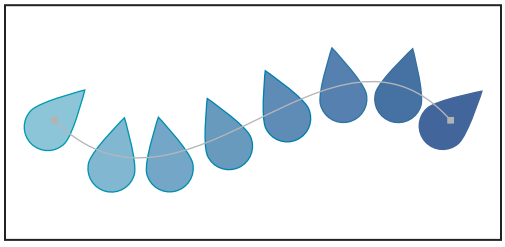
- **平滑颜色** 让 Illustrator 自动计算混合的步骤数。如果对象是使用不同的颜色进行的填色或描边，则计算出的步骤数将是为实现平滑颜色过渡而取的最佳步骤数。如果对象包含相同的颜色，或包含渐变或图案，则步骤数将根据两对象定界框边缘之间的最长距离计算得出。
- **指定的步骤** 用来控制在混合开始与混合结束之间的步骤数。
- **指定的距离** 用来控制混合步骤之间的距离。指定的距离是指从一个对象边缘起到下一个对象相对应边缘之间的距离（例如，从一个对象的最右边到下一个对象的最右边）。

方向 确定混合对象的方向。

- **对齐页面** 使混合垂直于页面的 x 轴。
- **对齐路径** 使混合垂直于路径。



对混合应用“对齐页面”选项的效果



对混合应用“对齐路径”选项的效果

更改混合对象的轴

混合轴是混合对象中各步骤对齐的路径。默认情况下，混合轴会形成一条直线。

- 要调整混合轴的形状，请使用“直接选择”工具拖动混合轴上的锚点或路径段。
- 要使用其他路径替换混合轴，请绘制一个对象以用作新的混合轴。选择混合轴对象和混合对象，然后选择“对象”>“混合”>“替换混合轴”。
- 要颠倒混合轴上的混合顺序，请选择混合对象，然后选择“对象”>“混合”>“反向混合轴”。

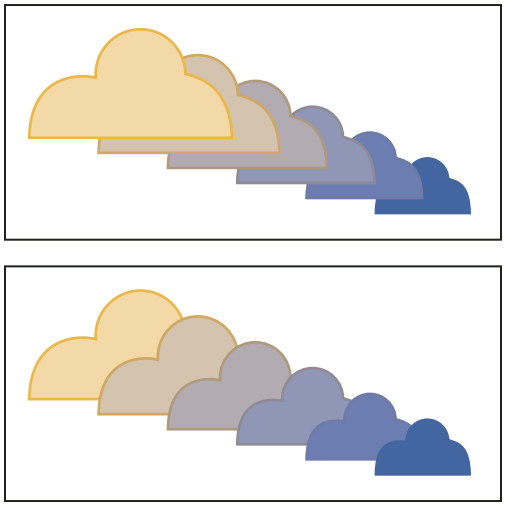
更多帮助主题

第 209 页的“改变对象形状”

颠倒混合对象中的堆叠顺序

1 选择混合对象。

2 选择“对象”>“混合”>“反向堆叠”。



原始堆叠顺序（上图）与应用“反向堆叠”命令之后的堆叠顺序（下图）的对比图

更多帮助主题

第 206 页的“对象堆叠”

释放或扩展混合对象

释放一个混合对象会删除新对象并恢复原始对象。扩展一个混合对象会将混合分割为一系列不同对象，您可以像编辑其他对象一样编辑其中的任意一个对象。

1 选择混合对象。

2 执行下列操作之一：

- 选择“对象”>“混合”>“释放”。
- 选择“对象”>“混合”>“扩展”。

使用效果改变对象形状

使用效果改变对象形状

使用效果是一个方便的对象改变形状方法，而且它还不会永久改变对象的基本几何形状。效果是实时的，这就意味着您可以随时修改或删除效果。

您可以使用下列效果来改变对象形状：

转换为形状 将矢量对象的形状转换为矩形、圆角矩形或椭圆。使用绝对尺寸或相对尺寸设置形状的尺寸。对于圆角矩形，请指定一个圆角半径以确定圆角边缘的曲率。

扭曲和变换 使您可以快速改变矢量对象形状。

自由扭曲 使您可以通过拖动四个角落任意控制点的方式来改变矢量对象的形状。

收缩和膨胀 在将线段向内弯曲 （收缩）时，向外拉出矢量对象的锚点；或在将线段向外弯曲 （膨胀）时，向内拉入锚点。这两个选项都可相对于对象的中心点来拉出锚点。

粗糙化 可将矢量对象的路径段变形为各种大小的尖峰和凹谷的锯齿数组。使用绝对大小或相对大小设置路径段的最大长度。设置每英寸锯齿边缘的密度 （细节），并在圆滑边缘 （平滑）和尖锐边缘 （尖锐）之间作出选择。

变换 通过重设大小、移动、旋转、镜像 （翻转）和复制的方法来改变对象形状。

扭拧 随机地向内或向外弯曲和扭曲路径段。使用绝对量或相对量设置垂直和水平扭曲。指定是否修改锚点、移动通向路径锚点的控制点 （“ 导入 ” 控制点）、移动通向路径锚点的控制点 （“ 导出 ” 控制点）。

扭转 旋转一个对象，中心的旋转程度比边缘的旋转程度大。输入一个正值将顺时针扭转；输入一个负值将逆时针扭转。

波纹效果 将对象的路径段变换为同样大小的尖峰和凹谷形成的锯齿和波形数组。使用绝对大小或相对大小设置尖峰与凹谷之间的长度。设置每个路径段的脊状数量，并在波形边缘 （平滑）或锯齿边缘 （尖锐）之间作出选择。

变形 扭曲或变形对象，包括路径、文本、网格、混合以及位图图像。选择一种预定义的变形形状。然后选择混合选项所影响的轴，并指定要应用的混合及扭曲量。

更多帮助主题

第 330 页的 “ 关于效果 ”

第 330 页的 “ 应用效果 ”

第 333 页的 “ 修改或删除效果 ”

将对象的角变为圆角

“ 圆角 ” 效果会将矢量对象的角落控制点转换为平滑的曲线。

1 在 “ 图层 ” 面板中，定位要变为圆角的项。

如果要将某个对象的特定属性 （如其填充或描边）变为圆角，请在 “ 图层 ” 面板中定位此对象，然后在 “ 外观 ” 面板中选择该属性。

2 选择 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 圆角 ”。（此命令位于第一个 “ 风格化 ” 子菜单中。）

3 要定义圆滑曲线的曲率，请在 “ 半径 ” 文本框中输入一个值，然后单击 “ 确定 ”。

更多帮助主题

第 330 页的“关于效果”

第 330 页的“应用效果”

第 333 页的“修改或删除效果”

使用形状生成器工具构建新形状

关于形状生成器工具

形状生成器工具是一个用于通过合并或擦除简单形状创建复杂形状的交互式工具。它对简单复合路径有效。

它直观地高亮显示所选艺术对象中可合并为新形状的边缘和选区。“边缘”是指一个路径中的一部分，该部分与所选对象的其他任何路径都没有交集。选区是一个边缘闭合的有界区域。

默认情况下，该工具处于合并模式，允许您合并路径或选区。您也可以按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac) 切换至抹除模式，以删除任何不想要的边缘或选区。

要观看使用形状生成器工具创建新图形的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_cn。

设置形状生成器工具选项

您可以设置并自定义多种选项，如间隙检测、拾色来源和高亮显示以获取所需合并功能和更好的视觉反馈。

双击工具面板中的形状生成器工具图标，可在“形状生成器工具选项”对话框中设置这些选项。



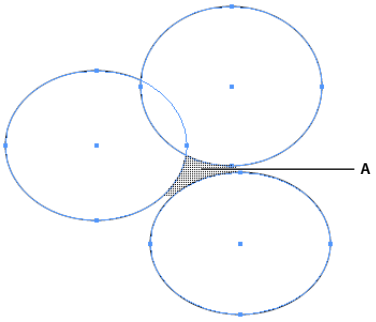
形状生成器工具选项对话框

间隙检测 使用“间隙长度”下拉列表设置间隙长度。可用值为小 （3 点）、中 （6 点）和大 （12 点）。

如果想要提供精确间隙长度，则选中“自定”复选框。

选择间隙长度后， Illustrator 将查找仅接近指定间隙长度值的间隙。请确保间隙长度值与艺术对象的实际间隙长度接近（大概接近）。您可以检查该间隙是否由提供不同间隙长度值检测，直到检测到艺术对象中的间隙。

例如，如果您设置间隙长度为 12 点，然而您需要合并的形状包含了 3 点的间隙， Illustrator 可能就无法检测此间隙。



高亮显示区域表示已检测到间隙并将其视为一个选区。

将开放的填色路径视为闭合 如果选择此选项，则会为开放路径创建一段不可见的边缘以生成一个选区。单击选区内部时，会创建一个形状。

在合并模式中单击“描边分割路径” 选择此复选框后，在合并模式中单击描边即可分割路径。此选项允许您将父路径拆分为两个路径。第一个路径将从单击的边缘创建，第二个路径是父路径中除第一个路径外剩余的部分。如果选择此选项，则在拆分路径时鼠标将更改为 。

拾色来源 您可以从颜色色板中选择颜色，或从现有图稿所用的颜色中选择，来给对象上色。使用“拾色来源”下拉菜单选择“颜色色板”或“图稿”选项。

如果选择“颜色色板”选项，则可使用“光标色板预览”选项。可以选中“光标色板预览”复选框来预览和选择颜色。选择此选项时，会提供实时上色风格光标色板。它允许使用方向键循环选择色板面板中的颜色。

注：即使禁用了“光标色板预览”，也可以使用方向键循环选择。

若要更改笔触颜色，移动指针从对象边缘滑过高亮显示部分并更改笔触颜色。此选项仅在选取“在合并模式中单击描边分割路径”时才可用。

可以通过指向文档上任意位置来选择选区的填充色。

注：进行合并时将不会显示“光标色板预览”，以确保各形状清晰可见。

如果选择“图稿”选项， Illustrator 将对合并对象使用与其他艺术风格相同的规则。有关详细信息，请参阅第 233 页的“使用“形状生成器工具”创建形状”中的步骤 6。

填充 “填充”复选框默认为选中。如果选择此选项，当您的光标滑过所选路径时，可以合并的路径或选区将以灰色突出显示。如果没有选择此选项，所选选区或路径的的外观将是正常状态。

可编辑时突出显示描边 如果选择此选项， Illustrator 将突出显示可编辑的笔触。可编辑的笔触将以您从“颜色”下拉列表中选择的颜色显示。

使用“形状生成器工具”创建形状

若要使用形状生成器工具创建形状，请执行下列操作：

1 创建要应用“形状生成器工具”的形状。

2 使用“选择”工具，选择需要合并来创建形状的路径。

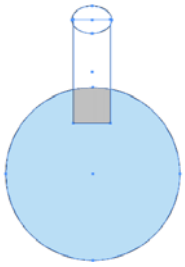
重要说明：请确保仅选择需要应用该工具的路径。如果在合并前全选路径，将会出现性能开销。

3 从工具面板或按 Shift+M 选择“形状生成器工具”。默认情况下，该工具处于合并模式；在此模式下，您可以合并不同的路径。此模式中的光标显示为 。

4 识别您要选取或合并的选区。

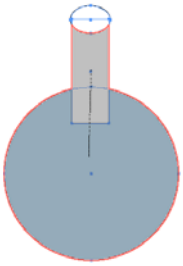
5 若要从形状的剩余部分打断或选取选区，移动光标并单击所选选区。

其他锚点将在形状打断时引入。

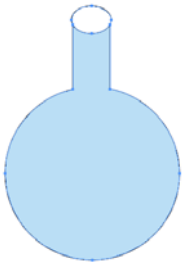


使用形状生成器工具合并闭合选区。当移动光标滑过闭合选区时将出现选框选区。

6 若要合并路径，沿选区拖动并释放光标，两个选区将合并为一个新形状。



沿选区拖动以合并



合并后的新形状

新形状继承的艺术样式取决于下列规则：

- 将开始拖动时光标起始位置所在对象的艺术样式应用到合并形状上。
- 如果在按下鼠标时没有可用的艺术样式，则会对合并形状应用释放鼠标时可用的艺术样式。
- 如果按下和释放鼠标时都没有可用的艺术样式，则应用“图层”面板中最上层所选对象的艺术样式。

若要自己上色，可以从“形状生成器工具选项”对话框中的“拾色来源”下拉列表中选择“颜色色板”，这样既可不遵从以上规则。有关详细信息，请参阅第 232 页的“设置形状生成器工具选项”。

按住 Shift 单击并拖动以显示一个矩形选框，此操作允许您轻松合并多个路径。

7 若要使用形状生成器工具的抹除模式，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击想要删除的闭合选区。当您按下 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 时，指针变为 。

在抹除模式下，可以在所选形状中删除选区。如果要删除的某个选区由多个对象共享，则分离形状的方式是将选框所选中的那些选区从各形状中删除。

也可以在抹除模式中删除边缘。此选项在您创建所需形状后清除剩余部分时非常有用。

创建 3D 对象

注：3D 工具和透视网格工具是不同的两种工具，在透视中处理 3D 对象的方式与处理其他任何透视对象完全一样。

创建 3D 对象

3D 效果使您可以从二维 (2D) 图稿创建三维 (3D) 对象。您可以通过高光、阴影、旋转及其他属性来控制 3D 对象的外观。您还可以将图稿贴到 3D 对象中的每一个表面上。

有两种创建 3D 对象的方法：通过凸出或通过绕转。另外，还可以在三维空间中旋转 2D 或 3D 对象。要应用或修改现有 3D 对象的 3D 效果，请选择该对象，然后在“外观”面板中双击该效果。

注：3D 对象在屏幕上可能呈现消除锯齿效果，但这些效果不能打印或显示在为 Web 优化过的图稿中。

有关在 Illustrator 中处理 3D 对象的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3d_cn 上的 3D 教程。要查看创建 3D 对象的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0053_cn。

更多帮助主题

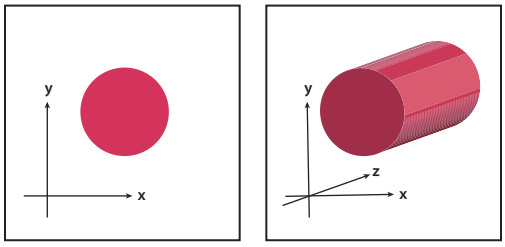
3D 教程

第 240 页的“添加自定斜角路径”

通过凸出创建 3D 对象

沿对象的 z 轴凸出拉伸一个 2D 对象，以增加对象的深度。例如，如果您凸出一个 2D 椭圆，它就会变成一个圆柱。

注：如果对象在“3D 选项”对话框中旋转，则对象的旋转轴将始终与对象的前表面相垂直，并相对于对象移动。



凸出一个对象

1 选择对象。

2 选择“效果”>“3D”>“凸出和斜角”。

3 单击“更多选项”以查看完整的选项列表，或单击“较少选项”以隐藏额外的选项。

4 选择“预览”以在文档窗口中预览效果。

5 指定选项：

位置 设置对象如何旋转以及观看对象的透视角度。（请参阅第 237 页的“设置 3D 旋转位置选项”。）

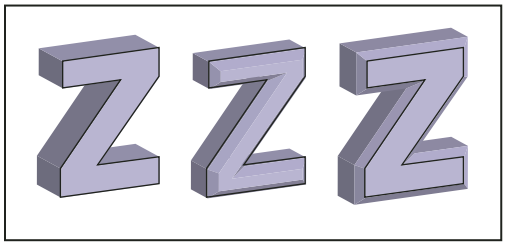
凸出与斜角 确定对象的深度以及向对象添加或从对象剪切的任何斜角的延伸。（请参阅第 237 页的“凸出与斜角选项”。）

表面 创建各种形式的表面，从黯淡、不加底纹的不光滑表面到平滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅第 238 页的 “ 表面底纹选项 ”。）

光照 添加一个或多个光源，调整光源强度、改变对象的底纹颜色，以及围绕对象移动光源以实现生动的效果。（请参阅第 239 页的 “ 光照选项 ”。）

贴图 将图稿贴到 3D 对象表面上。（请参阅第 240 页的 “ 将图稿映射到 3D 对象上 ”。）

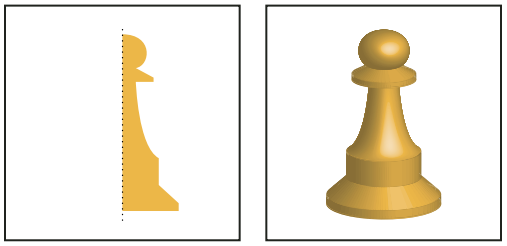
6 单击 “ 确定 ”。



不带斜角边缘的凸出对象 （左图）、带斜角内缩的凸出对象 （中图）和带斜角外扩的凸出对象 （右图）的对比图

通过绕转创建 3D 对象

围绕全局 y 轴 （绕转轴）绕转一条路径或剖面，使其作圆周运动，通过这种方法来创建 3D 对象。由于绕转轴是垂直固定的，因此用于绕转的开放或闭合路径应为所需 3D 对象面向正前方时垂直剖面的一半；您可以在效果的对话框中旋转 3D 对象。



绕转一个对象

1 选择对象。

注：对一个或多个对象应用 “3D 绕转 ” 效果会使每个对象同时围绕其自身的绕转轴绕转。每个对象都会驻留在其自己的 3D 空间中，不会与其他的 3D 对象发生交叉。另一方面，向目标组或图层应用 “ 绕转 ” 效果会使对象围绕一个单一轴绕转。

绕转一个不带描边的填充路径要比绕转一个描边路径快得多。

2 选择 “ 效果 ”>“3D”>“ 绕转 ”。

3 选择 “ 预览 ” 以在文档窗口中预览效果。

4 单击 “ 更多选项 ” 以查看完整的选项列表，或单击 “ 较少选项 ” 以隐藏额外的选项。

位置 设置对象如何旋转以及观看对象的透视角度。（请参阅第 237 页的 “ 设置 3D 旋转位置选项 ”。）

绕转 确定如何围绕对象扫掠路径，使其转入三维之中。（请参阅第 238 页的 “ 绕转选项 ”。）

表面 创建各种形式的表面，从黯淡、不加底纹的不光滑表面到平滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅第 238 页的 “ 表面底纹选项 ”。）

光照 添加一个或多个光源，调整光源强度、改变对象的底纹颜色，以及围绕对象移动光源以实现生动的效果。（请参阅第 239 页的 “ 光照选项 ”。）

贴图 将图稿贴到 3D 对象表面上。（请参阅第 240 页的 “ 将图稿映射到 3D 对象上 ”。）

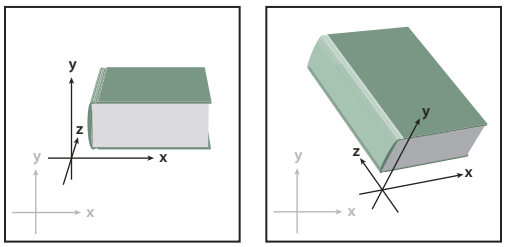
5 单击“确定”。

设置 3D 旋转位置选项

❖ 请执行下列任一操作：

- 从“位置”菜单中选择一个预设位置。
- 对于无限制旋转，请拖动模拟立方体的表面。对象的前表面用立方体的蓝色表面表现，对象的上表面和下表面为浅灰色，两侧为中灰色，后表面为深灰色。
- 若要限制对象沿一条全局轴旋转，请按住 Shift 键，同时水平拖动（围绕全局 y 轴）或垂直拖动（围绕全局 x 旋转）。若要使对象围绕全局 z 轴旋转，请拖动围住模拟立方体的蓝色彩带。
- 若要限制对象围绕一条对象轴旋转，请拖动模拟立方体的一个边缘。指针将变为双向箭头，并且立方体边缘将改变颜色以标识对象旋转时所围绕的轴。红色边缘表示对象的 x 轴，绿色边缘表示对象的 y 轴，蓝色边缘表示对象的 z 轴。
- 在水平 (x) 轴、垂直 (y) 轴 和深度 (z) 轴 文本框中输入介于 –180 和 180 之间的值。
- 要调整透视角度，请在“透视”文本框中输入一个介于 0 和 160 的值。较小的镜头角度类似于长焦照相机镜头；较大的镜头角度类似于广角照相机镜头。

注：高于 150 的透镜角度会使对象延伸超出您的视觉点，并呈现扭曲。另外，请谨记存在对象的 x、y 和 z 轴和全局的 x、y 和 z 轴两套坐标轴。对象轴始终相对于对象在其 3D 空间中的位置。全局轴始终相对于计算机的屏幕固定； x 轴水平放置，y 轴垂直放置， z 轴垂直正交于计算机屏幕。



对象轴（黑色）随对象移动；而全局轴（灰色）则是固定的。

凸出与斜角选项

凸出深度 设置对象深度，请使用介于 0 到 2000 之间的值。

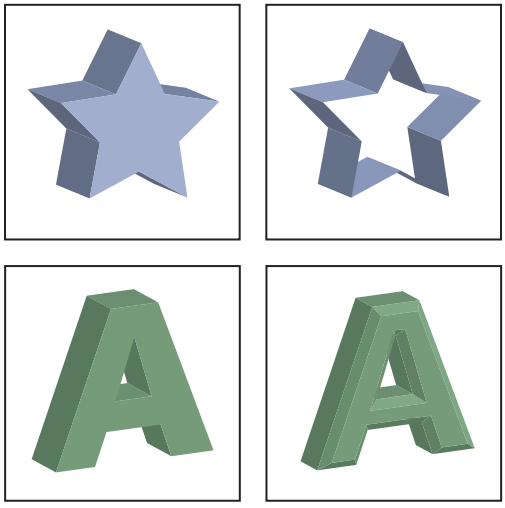
端点 指定显示的对象是实心（打开端点）还是空心（关闭端点）对象。

斜角 沿对象的深度轴（z 轴）应用所选类型的斜角边缘。

高度 设置介于 1 到 100 之间的高度值。如果对象的斜角高度太大，则可能导致对象自身相交，产生意料之外的结果。

斜角外扩 将斜角添加至对象的原始形状。

斜角内缩 自对象的原始形状砍去斜角。



带端点的凸出对象 （左上图）与不带端点的凸出对象 （右上图）对比图；不带斜角边缘的对象 （左下图）与带斜角边缘的对象 （右下图）对比图

绕转选项

角度 设置 0 到 360° 之间的路径绕转度数。

端点 指定显示的对象是实心 （打开端点 ）还是空心 （关闭端点 ）对象。

位移 在绕转轴与路径之间添加距离，例如可以创建一个环状对象。您可以输入一个介于 0 到 1000 之间的值。

自 设置对象绕之转动的轴，可以是 “ 左边缘 ” 也可以是 “ 右边缘 ”。

表面底纹选项

表面 供您选择表面底纹选项：

- **线框** 绘制对象几何形状的轮廓，并使每个表面透明。
- **无底纹** 不向对象添加任何新的表面属性。 3D 对象具有与原始 2D 对象相同的颜色。
- **扩散底纹** 使对象以一种柔和、扩散的方式反射光。
- **塑料效果底纹** 使对象以一种闪烁、光亮的材质模式反射光。

注：可用的光照选项取决于您所选择的选项。如果对象只使用 3D 旋转效果，则可用的 “ 表面 ” 选项只有 “ 扩散底纹 ” 或 “ 无底纹 ”。

光源强度 在 0% 到 100% 之间控制光源强度。

环境光 控制全局光照，统一改变所有对象的表面亮度。请输入一个介于 0% 到 100% 之间的值。

高光强度 用来控制对象反射光的多少，取值范围在 0% 到 100% 之间。较低值产生暗淡的表面，而较高值则产生较为光亮的表面。

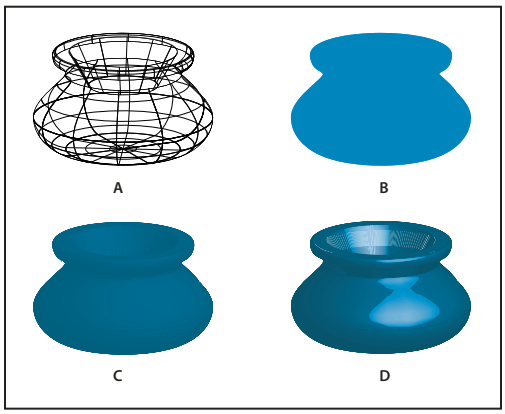
高光大小 用来控制高光的大小，取值范围由大 (100%) 到小 (0%)。

混合步骤 用来控制对象表面所表现出来的底纹的平滑程度。请输入一个介于 1 到 256 之间的值。步骤数越高，所产生的底纹越平滑，路径也越多。

绘制隐藏表面 显示对象的隐藏背面。如果对象透明，或是展开对象并将其拉开时，便能看到对象的背面。

注：如果对象具有透明度，并且要通过透明的前表面来显示隐藏的后表面，请先将 “ 对象 ”>“ 编组 ” 命令应用于对象，然后再应用 3D 效果。

保留专色 (“凸出和斜角”效果、“绕转”效果和“旋转”效果) 让您保留对象中的专色。如果在“底纹颜色”选项中选择了“自定”，则无法保留专色。



不同表面底纹选项的示例
A. 线框 **B.** 无底纹 **C.** 扩散底纹 **D.** 塑料效果底纹

光照选项

光源 定义光源的位置。将光源拖动至球体上的所需位置。

后移光源按钮 将选定光源移到对象后面。

前移光源按钮 将选定光源移到对象前面。

新建光源按钮 添加一个光源。默认情况下，新建光源出现在球体正前方的中心位置。

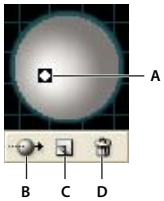
删除光源按钮 删除所选光源。

注：默认情况下，“3D 效果”一个对象分配一个光源。您可以添加和删除光源，但对象至少要留有一个光源。

光源强度 更改选定光源的强度，强度值在 0% 到 100% 之间。

底纹颜色 控制对象的底纹颜色，取决于您所选择的命令：

- **无** 不为底纹添加任何颜色。
- **自定** 允许您选择一种自定颜色。如果您选择了此选项，则请单击“底纹颜色”框，以在“颜色拾取器”中选择一种颜色。专色变为印刷色。
- **黑色叠印** 如果您正在使用专色流程，则可使用此选项来避免印刷色。用在对象填充颜色的上方叠印黑色底纹的方法为对象加底纹。要查看阴影，请选择“视图”>“叠印预览”。
- **保留专色** 让您保留对象中的专色。如果在“底纹颜色”选项中选择了“自定”，则无法保留专色。



光照球
A. 选择正面光源 **B.** “所选光源后移或前移”按钮 **C.** “新建光源”按钮 **D.** “删除光源”按钮

添加自定斜角路径

1 打开 Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\zh_CN\ 文件夹 (Windows) 或 Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\zh_CN 文件夹 (Mac OS) 中的 Bevels.ai 文件。

2 在 Bevels.ai 文件中创建一个单一开放路径。

3 选择“窗口”>“符号”，然后执行以下操作之一，以使路径变为符号：

- 将路径拖到“符号”面板中。
- 在选择了路径后，单击“符号”面板中的“新建符号”按钮 ，或者从面板菜单中选择“新建符号”。

4 要重命名符号，请双击“符号”面板中的符号，在“符号选项”对话框中输入一个名称，然后单击“确定”。

5 选择“文件”>“存储”。

6 退出并重新启动 Illustrator。

“3D 凸出和斜角选项”对话框中的“斜角”菜单列出了斜角。

7 若要应用自定斜角，请执行下列操作之一：

- 要将斜角应用于凸出的 3D 对象，请选择该 3D 对象，然后双击“外观”面板中的“3D 凸出和斜角”效果。在“3D 凸出和斜角选项”对话框中，从“斜角”菜单中选择斜角。
- 要将自定斜角应用于 2D 图稿，请选择 2D 对象，然后选择“效果”>“3D”>“凸出和斜角”。在“3D 凸出和斜角选项”对话框中，从“斜角”菜单中选择自定斜角。

在三维空间中旋转对象

1 选择对象。

2 选择“效果”>“3D”>“旋转”。

3 选择“预览”以在文档窗口中预览效果。

4 单击“更多选项”以查看完整的选项列表，或单击“较少选项”以隐藏额外的选项。

5 指定选项：

位置 设置对象如何旋转以及观看对象的透视角度。（请参阅第 237 页的“设置 3D 旋转位置选项”。）

表面 创建各种形式的表面，从黯淡、不加底纹的不光滑表面到平滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅第 238 页的“表面底纹选项”。）

6 单击“确定”。

将图稿映射到 3D 对象上

每个 3D 对象都由多个表面组成。例如，一个正方形拉伸变成的立方体有六个表面：正面、背面以及四个侧面。您可以将 2D 图稿贴到 3D 对象的每个表面上。例如，您可能想将一个标签或一段文字贴到一个瓶形的对象上，或者只是将不同的纹理添加到对象的每个侧面上。



每个面均已贴图的 3D 对象
A. 符号图稿 **B.** 符号图稿 **C.** A 和 B 贴到 3D 对象

只能将“符号”面板中存储的 2D 图稿映射到 3D 对象上。符号可以是任何 Illustrator 图稿对象，其中包括路径、复合路径、文本、栅格图像、网络对象以及对象组。

向 3D 对象贴图时，请考虑以下注意事项：

- 由于“贴图”功能是用符号来执行贴图操作，因此您可以编辑一个符号实例，然后自动更新所有贴了此符号的表面。
- 您可以在“贴图”对话框中与符号互动，使用常规的定界框控件移动、缩放或旋转对象。
- 3D 效果将每个贴图表面记忆为一个编号。如果您编辑 3D 对象或对一个新对象应用相同的效果，则编辑或应用效果后的对象所具有的表面数可能比原始对象多或少。如果编辑或应用效果后的对象所具有的表面数比原始贴图操作所定义的表面数少，则会忽略额外的图稿。
- 由于符号的位置是相对于对象表面的中心，所以如果表面的几何形状发生变化，符号也会相对于对象的新中心重新用于贴图。
- 您可以将图稿贴到采用了“凸出与斜角”和“绕转”效果的对象，但不能将图稿贴到只应用了“旋转”效果的对象。

1. 选择该 3D 对象。
2. 在“外观”面板中，双击“3D 凸出和斜角”或“3D 绕转”效果。
3. 单击“贴图”。
4. 从“符号”弹出菜单中选择准备贴到所选表面的图稿。
5. 要选择所映射的对象表面，请单击第一个 |◀、上一个 ◀、下一个 ▶ 或最后一个 ▶| 表面箭头按钮，或者在文本框中输入一个表面编号。

当前可见的表面上会显示一个浅灰色标记。被对象当前位置遮住的表面上则会显示一个深灰色标记。当在对话框中选中了一个表面后，被选表面在文档中会以红色轮廓标出。

6. 请执行下列任一操作：

- 若要移动符号，请将鼠标指针定位于定界框内部并拖动；若要缩放，请拖动一个边手柄或角手柄；若要旋转，请在外部接近一个定界框手柄处拖动。
- 要使所贴的图稿适合所选表面的边界，请单击“缩放以适合”。
- 若要从单一表面删除图稿，请选择使用“表面”选项的表面，然后从“符号”菜单中选择“无”或单击“清除”。
- 若要从 3D 对象的所有表面中删除所有所贴图稿，请单击“全部清除”。
- 若要对所贴图稿添加底纹或应用对象的光照，请选择“图稿加底纹”。

- 若要仅显示所贴图稿而不显示 3D 对象的几何形状，请选择“三维模型不可见”。当您想将 3D 贴图功能用作一种三维变形工具时，这一功能可大显身手。例如，您可以使用此选项将文本贴到一条凸出的波浪线的侧面，以使文字变形如一面旗。
- 若要预览效果，请选择“预览”。

7 在“映射图稿”对话框中，单击“确定”。

注: 3D 工具和 Illustrator 透视网格工具是不同的两种工具。在透视网格中处理 3D 对象的方式与处理其他任何对象完全一样。

第 8 章：导入、导出和存储

导入文件

您无需在 Adobe Illustrator 中从头开始创建图稿，而是可以从使用其他应用程序创建的文件中导入矢量绘图和位图图像。Illustrator 可以识别所有通用的图形文件格式。Adobe 产品之间的紧密集成和对多种文件格式的支持，使您能够通过导入、导出或复制和粘贴操作轻松地将图稿从一个应用程序移动到另一个应用程序。

关于链接的图稿与嵌入的图稿

当置入图形时，您将在布局中看到文件的屏幕分辨率版本，从而可以查看和定位文件，但实际的图形文件可能已链接或已嵌入。

- 链接的图稿虽然连接到文档，但仍与文档保持独立，因而得到的文档较小。您可以使用变换工具和效果来修改链接的图稿；但是，不能在图稿中选择和编辑单个组件。可以多次使用链接的图形，而不会显著增加文档的大小；也可以一次更新所有链接。当导出或打印时，将检索原始图形，并按照原始图形的完全分辨率创建最终输出。
- 嵌入的图稿将按照完全分辨率复制到文档中，因而得到的文档较大。可以根据需要随时更新文档；一旦嵌入图稿，文档将可以自我满足显示图稿的需要。

若要确定图稿是链接的还是嵌入的，或将图稿从一种状态更改为另一种状态，请使用“链接”面板。

如果嵌入的图稿包含多个组件，还可分别编辑这些组件。例如，如果图稿包含矢量数据，Illustrator 可将其转换为路径，然后您可以用 Illustrator 工具和命令来修改。对于从特定文件格式嵌入的图稿，Illustrator 还保留其对象层次（例如组和图层）。

有关在 Web 应用程序之间导入以及复制和粘贴的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0193_cn。

注：有关将 Adobe® FreeHand® 文件导入 Illustrator 的信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_cn 上的“Migrating from FreeHand to Illustrator”（从 FreeHand 迁移到 Illustrator）PDF 文件。

更多帮助主题

FreeHand 迁移

置入（导入）文件

“置入”命令是导入的主要方式，因为该命令提供有关文件格式、置入选项和颜色的最高级别的支持。置入文件后，可以使用“链接”面板来识别、选择、监控和更新文件。

1. 打开您要将图稿置入的目标 Illustrator 文档。
2. 选择“文件”>“置入”，然后选择要置入的文件。
3. 选择“链接”可创建文件的链接，取消选择“链接”可将图稿嵌入 Illustrator 文档。
4. 单击“置入”。
5. 如果适用，请执行下列操作之一：
   - 如果要置入具有多个页面的 PDF 文件，可选择要置入的页面以及裁剪图稿的方式。
   - 如果您嵌入 Adobe® Photoshop® 文件，可选择转换图层的方式。如果文件包含图层复合，还可选择要导入的图像版本。

有关将文件导入到 Illustrator 中的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0033_cn。有关在 Web 应用程序之间导入以及复制和粘贴的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0193_cn。

更多帮助主题

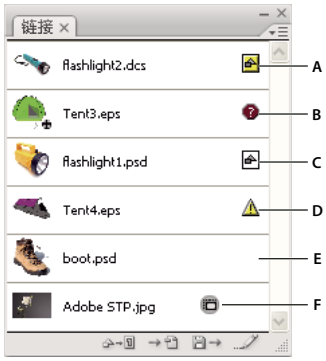
第 243 页的 “ 关于链接的图稿与嵌入的图稿 ”

第 248 页的 “Adobe PDF 置入选项 ”

第 250 页的 “Photoshop 导入选项 ”

链接面板概述

使用 “ 链接 ” 面板可以查看和管理所有链接的或嵌入的图稿。该面板显示图稿的小缩览图，并用图标指示图稿的状态。



“ 链接 ” 面板
A. 透明度效果 **B.** 缺失的图稿 **C.** 嵌入的图稿 **D.** 修改的图稿 **E.** 链接的图稿 **F.** Adobe Stock Photo 小样

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

链接面板的文件状态选项

可以通过以下任何方式，将链接的文件显示在 “ 链接 ” 面板中：

最新 最新文件只显示文件名以及它在文档中的页面 （在 Adobe® InDesign® 中）。

已修改 已修改文件是指其在磁盘上的版本比其在文档中的版本更新的文件。例如，当有人修改已置入 Illustrator 中的 Photoshop 图形时，就会发生这种情况。

缺失 缺失文件是指其图形不再位于原来的导入位置 （但仍可能存在于某个位置）的文件。如果在原始文件导入到某个文档中后，有人将其移动到了其他文件夹或服务器，则会出现此情况。在找到其原始文件前，无法知道缺失的文件是否是最新版本。如果在显示此图标的状态下打印或导出文档，则文件可能无法以全分辨率打印或导出。

嵌入 嵌入链接文件的内容会导致该链接的管理操作暂停。

使用链接面板

- 要显示此面板，请选择 “ 窗口 ”>“ 链接 ”。每个链接的文件和嵌入的文件都是通过名称识别的。
- 若要选择和查看链接的图形，请选择一个链接，然后单击“转至链接”按钮 ，或选择“链接”面板菜单中的“转至链接”。将围绕选定的图形居中显示。
- 要更改缩览图的大小，请从 “ 链接 ” 面板菜单中选择 “ 面板选项 ”，然后选择一个用于显示缩览图的选项。
- 若要按照不同的顺序将链接排序，请在面板菜单中选择所需的 “ 排序 ” 命令。
- 若要隐藏缩览图，请从 “ 链接 ” 面板菜单中选择 “ 面板选项 ”，然后选择 “ 无 ”。
- 要查看 DCS 透明度信息，请从 “ 链接 ” 面板菜单中选择 “ 面板选项 ”，然后选择 “ 显示 DCS 透明度效果 ”。

通过链接面板查看和存储元数据

如果链接的或嵌入的文件包含元数据，则可以使用“链接”面板查看元数据。无法编辑或替换与链接文件关联的元数据；但可以将元数据的副本存储在模板中，并将其应用于其它文件。

1 在“链接”面板中选择一个文件，然后从面板菜单选择“链接文件信息”。

2 要将元数据存储为模板，请在显示元数据的对话框顶部的弹出菜单中选择“存储元数据模板”。

更多帮助主题

第 271 页的“关于元数据”

查看有关链接的或嵌入的图稿的文件信息

❖ 请执行下列任一操作：

- 在“链接”面板中双击该链接。或者，选择该链接，然后从面板菜单中选择“链接信息”。

  注：不要将“链接”面板菜单中的“链接信息”与“链接文件信息”混淆；“文件信息”是指元数据。

- 在插图窗口中选择链接的图稿。在“控制”面板中，单击文件名并选择“链接信息”。

要在文档窗口中定位链接的或嵌入的图稿，请选择链接，然后单击“转至链接”按钮。或者，从面板菜单中选择“转至链接”。

更新修改的链接

- 若要更新特定的链接，请在“链接”面板中，选择一个或多个修改的链接 ⚠，然后单击“更新链接”按钮 或从“链接”面板菜单中选择“更新链接”。
- 若要更新特定的链接，请在插图窗口中选择链接的图稿。在“控制”面板中，单击文件名，然后选择“更新链接”。

注：默认情况下，Illustrator 在源文件更改时提示您更新链接。若要指定自动或手动更新链接，请选择“编辑”>“首选项”>“文件处理和剪贴板”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“文件处理和剪贴板”(Mac OS)，然后设置“更新链接”选项。

恢复一个缺失的链接或将链接替换为其它源文件

可以恢复缺失链接（在“链接”面板中显示缺失链接图标 的链接）或任何链接文件或将它们替换为其它源文件。

1 选择页面上的链接图稿或在“链接”面板中选择链接名称。

2 执行下列操作之一：

- 在“链接”面板中，单击“重新链接”按钮 ，或从面板菜单选择“重新链接”。
- 在“控制”面板中单击链接的文件名称，然后选择“重新链接”。（要访问此选项，必须在图稿中选择图像。）

3 在显示的对话框中，执行下列操作之一：

- 找到并选择替换文件。
- 键入所需替换文件的名称的第一个字母或前几个字母以查找该文件。

4 单击“置入”。

注：如果文档的所有缺失链接都位于同一文件夹中，则可以将它们同时全部恢复。在“链接”面板中，选择所有缺失链接，然后恢复其中一个链接；“置入”对话框将保持打开以便您重新选择每个链接。

设置链接图稿的置入选项

1 执行下列操作之一：

- 在插图窗口中选择链接的图稿。在“控制”面板中，单击文件名并选择“置入选项”。
- 在“链接”面板中，选择链接，然后从面板菜单中选择“置入选项”。

2 选择一个“保留”选项。

如果选择“变换”或“边界”以外的选项，可在“对齐”图标上选择一点，用以对齐图稿（相对于定界框）。如果希望图稿不与定界框重叠，请选择“剪切到定界框”。

更多帮助主题

第 244 页的“链接面板概述”

第 243 页的“关于链接的图稿与嵌入的图稿”

第 8 页的“控制面板概述”

嵌入链接的文件

可以将文件嵌入（或存储）到文档中，而不是链接到已放在文档中的文件。嵌入文件时，将断开指向原始文件的链接。如果没有链接，当原始文件发生更改时，“链接”面板不会向您发出警告，并且您将无法自动更新相应文件。

请注意，嵌入文件与链接到原始文件不同，它会增加文档的文件大小。

1 在“链接”面板中选择一个文件，然后从面板菜单选择“嵌入图像”。

2 在插图窗口中选择链接的图稿。在“控制”面板中单击“嵌入”按钮。

文件将保留在“链接”面板中，并标记有嵌入的链接图标 。

取消嵌入或重新链接嵌入的文件

1 在“链接”面板中选择一个或多个嵌入的文件。

2 单击“重新链接”按钮 或在“链接”面板菜单中选择“重新链接”，查找并选择原始文件，然后单击“置入”。

编辑原始图稿

通过使用“编辑原稿”命令，您可以在创建图形的应用程序中打开大多数图形，以便在必要时对其进行修改。存储原始文件之后，将使用新版本更新链接该文件的文档。

1 请执行下列任一操作：

- 在“链接”面板中，选择链接，然后单击“编辑原稿”按钮 。或者，从面板菜单中选择“编辑原稿”。
- 选择页面上的链接图稿，然后选择“编辑”>“编辑原稿”。
- 选择页面上的链接图稿，然后在“控制”面板中单击“编辑原稿”按钮。

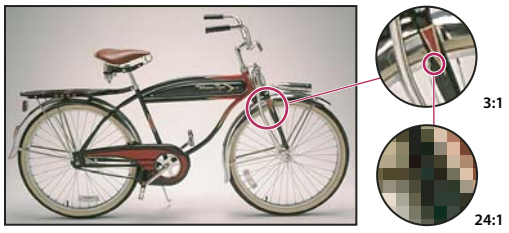
2 在原始应用程序中进行更改后，存储文件。

导入位图图像

关于位图图像

位图图像 （在技术上称作栅格图像）使用图片元素的矩形网格 （像素）表现图像。每个像素都分配有特定的位置和颜色值。在处理位图图像时，您所编辑的是像素，而不是对象或形状。位图图像是连续色调图像 （如照片或数字绘画）最常用的电子媒介，因为它们可以更有效地表现阴影和颜色的细微层次。

位图图像与分辨率有关，也就是说，它们包含固定数量的像素。因此，如果在屏幕上以高缩放比率对它们进行缩放或以低于创建时的分辨率来打印它们，则将丢失其中的细节，并会呈现出锯齿。



不同放大级别的位图图像示例

位图图像有时需要占用大量的存储空间，在某些 Creative Suite 组件中使用位图图像时，通常需要对其进行压缩以减小文件大小。例如，将图像文件导入布局之前，请先在其原始应用程序中压缩该文件。

注：在 Adobe Illustrator 中，您可以使用效果和图形样式在图稿中创建位图效果。

更多帮助主题

第 45 页的 “ 关于矢量图形 ”

最终输出的图像分辨率准则

位图图像包含固定数量的像素，通常用 “ 每英寸像素 (ppi)” 来度量。高分辨率的图像比同等打印尺寸的低分辨率的图像包含的像素更多，因此像素点更小。例如，分辨率为 72 ppi 的 1 x 1 英寸的图像总共包含 5184 个像素 （72 像素宽 x 72 像素高 = 5184）。分辨率为 300 ppi 的同样为 1 x 1 英寸的图像总共包含 90,000 个像素。

对于导入的位图图像，图像分辨率由源文件决定。对于位图效果，可指定自定分辨率。要决定要使用的图像分辨率，请考虑图像的最终发布媒体。下列准则可以帮助您确定对图像分辨率的要求：

商业印刷 根据所使用的印刷机 (dpi) 和网频 (lpi)，商业印刷需要 150 到 300 ppi（或更高）的图像；制定生产决策之前，请始终咨询您的印前服务提供商。由于商业印刷需要大型的高分辨率图像 （处理这些图像的过程中需要更长的时间才能完成显示任务），因此需要在排版时使用低分辨率版本，然后在打印时使用高分辨率版本替换它们。

在 Illustrator 和 InDesign 中，可以使用 “ 链接 ” 面板来使用低分辨率的版本。在 InDesign 中，可以从 “ 视图 ”>“ 显示性能 ” 菜单选择 “ 典型 ” 或 “ 快速显示 ”；在 Illustrator 中，可以选择 “ 视图 ”>“ 轮廓 ”。或者，如果服务提供商支持开放式印前接口 (OPI)，则他们可能会提供低分辨率图像。

桌面打印 桌面打印通常要求图像的分辨率在 72 ppi（对于在 300 ppi 打印机上打印的照片）到 150 ppi（对于在最多为 1000 ppi 的设备上打印的照片）之间。对于线稿图 （1 位图像），请确保图形分辨率与打印机分辨率匹配。

Web 发布 由于联机发布通常要求图像的像素大小适合于目标显示器，因此图像的宽度通常小于 500 像素，高度小于 400 像素，以便为浏览器窗口控件或类似题注这样的版面元素留出空间。对于基于 Windows 的图像，创建屏幕分辨率为 96 ppi 的原始图像；对于基于 Mac OS 的图像，创建屏幕分辨率为 72 ppi 的原始图像，这样使您可以查看在通过典型的 Web 浏览器查看图像时的图像效果。联机发布时，只有在希望查看者能够进行放大以获取 PDF 文档中更多细节，或所生成文档需要进行按需打印时，才有可能需要使用高于这些范围的分辨率。

导入 Adobe PDF 文件

导入 Adobe PDF 文件

Adobe 便携文档格式 (PDF) 是可以表示矢量和位图数据的通用文件格式。您可以使用“打开”命令、“置入”命令、“粘贴”命令和拖放功能将图稿从 PDF 文件导入 Illustrator 中。

- 使用“置入”命令并结合选定“链接”选项，可将 PDF 文件 (或多页 PDF 文档中的一页) 导入为单个图像。您可以使用变换工具修改链接的图像；但是不能选择和编辑其各个组件。
- 使用“打开”命令或“置入”命令并取消选择“链接”选项，即可编辑 PDF 文件的内容。Illustrator 识别 PDF 图稿中的各个组件，并使您可以将各个组件作为独立对象编辑。
- 使用“粘贴”命令或拖放功能从 PDF 文件中导入选择的组件，包括矢量对象、位图图像和文本。

  注：如果您管理文档中的图稿颜色，则由于嵌入的 PDF 图像是文档的一部分，因此发送到打印设备时将进行颜色管理。相比之下，链接的 PDF 图像不进行颜色管理，即使对文档的其他部分打开颜色管理功能。

更多帮助主题

第 243 页的“关于链接的图稿与嵌入的图稿”

Adobe PDF 置入选项

当置入 Adobe PDF 文件时，可以指定要导入的页面。也可以通过选择“裁剪到”选项来选择如何裁剪图稿：

边框 置入 PDF 页的边框，或包围页面中对象的最小区域，包括页面标记。

作品框 将 PDF 仅置入作者创建的矩形所定义的区域中，作为可置入图稿 （例如，剪贴画）。

裁剪 将 PDF 仅置入 Adobe Acrobat 显示或打印的区域中。

修边 标识制作过程中将物理裁切最终制作页面的地方，如果有裁切标记。

出血框 仅置入表示应剪切所有页面内容的区域，如果有出血区域。此信息在将页面输出到制作环境时有用。请注意，打印页可能包含落在出血区域以外的页面标记。

媒体框 置入表示原 PDF 文档物理纸张大小的区域 （例如 A4 纸的尺寸），包括页面标记。

更多帮助主题

第 243 页的“置入 （导入）文件”

从 Adobe PDF 文件导入单色调、双色调和三色调图像

从 Adobe PDF 文件导入图稿时，可以引入在 Illustrator 中无法创建的数据。这称为非本机图稿 （又称“非自有图稿”），包括单色调、双色调和三色调图像。也可以通过使用“拼合透明度”命令在 Illustrator 中生成非本机图稿来保留专色。

Illustrator 能够保留非本机图稿，这一点在许多情况下都非常有用。例如，当您输出分色时， Illustrator 会维护链接的 PDF 文件中的专色信息。

默认情况下，非本机图稿在“图层”面板和“外观”面板中标记为“< 非本机图稿 >”。您可以对非本机图稿进行选择、移动、存储及执行基本变换 （例如比例缩放、旋转和倾斜）。但是，您不能选择和编辑其各个组件。此外，使用液化工具编辑前，必须栅格化非本机图稿。

若要将非本机图稿转换为 Illustrator 对象，请选择“对象”>“栅格化”。

更多帮助主题

第 248 页的 “ 导入 Adobe PDF 文件 ”

第 256 页的 “ 栅格化矢量对象 ”

导入 EPS、 DCS 和 AutoCAD 文件

导入 EPS 文件

封装 PostScript (EPS) 是在应用程序间传输矢量图稿的流行文件格式。您可以使用 “ 打开 ” 命令、 “ 置入 ” 命令、 “ 粘贴 ” 命令和拖放功能将图稿从 EPS 文件导入 Illustrator 中。

处理 EPS 图稿时请记住以下事项：

- 打开或嵌入在另一个应用程序中创建的 EPS 文件时， Illustrator 将所有对象转换为 Illustrator 本机对象 （即自有对象）。但是，如果文件包含 Illustrator 无法识别的数据，可能丢失某些数据。因此，除非您需要编辑 EPS 文件中的各个对象，否则最好链接文件而不是打开或嵌入文件。
- EPS 格式不支持透明度；因此，请不要从其他应用程序向 Illustrator 置入透明图稿。请改用 PDF 1.4 格式做此用途。
- 打印或存储包含链接的 EPS 文件的图稿时，如果这些文件以二进制格式存储 （例如， Photoshop 的默认 EPS 格式），您可能收到错误消息。在这种情况下，请以 ASCII 格式重新存储 EPS 文件，将链接的文件嵌入 Illustrator 图稿，打印到二进制打印端口而不是 ASCII 打印端口，或以 AI 或 PDF 格式 （而不是 EPS 格式）存储图稿。
- 如果您管理文档中的图稿颜色，则由于嵌入的 EPS 图像是文档的一部分，因此发送到打印设备时将进行颜色管理。相比之下，链接的 EPS 图像不进行颜色管理，即使对文档的其他部分打开颜色管理功能。
- 如果您导入与文档中的颜色名称相同但定义不同的 EPS 颜色，Illustrator 将显示警告。选择 “ 使用链接文件的颜色 ” 将文档中的颜色替换为链接文件的 EPS 颜色。文档中使用此颜色的所有对象将相应更新。选择 “ 使用文档的颜色 ” 可原样保留色板，并使用文档颜色解决所有颜色冲突。 EPS 预览无法更改，因此预览可能不正确，但将印刷到正确的印版。选择 “ 应用于全部 ” 将解决所有颜色冲突，使用文档还是链接文件的定义取决于您选择的选项。
- 有时打开包含嵌入的 EPS 图像的 Illustrator 文档时，可能遇到警告。如果应用程序找不到原 EPS 图像，将提示您抽出 EPS 图像。选择对话框中的 “ 抽出 ” 选项；图像将抽出到和当前文档相同的目录中。尽管嵌入的文件不能在文档中预览，但现在文件将正确打印。
- 默认情况下，链接的 EPS 文件显示为高分辨率预览。如果链接的 EPS 文件在文档窗口中不可见，可能是因为丢失了文件的预览。（从 Mac OS 向 Windows 传输以 PICT 预览存储的 EPS 文件时，有时会丢失预览。）要恢复预览，请以 TIFF 预览重新存储 EPS 文件。如果在放置 EPS 时性能受到负面影响，请降低预览分辨率：选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 文件处理和剪贴板 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 文件处理和剪贴板 ”(Mac OS)，然后选择 “ 对链接的 EPS 使用低分辨率代理 ”。

更多帮助主题

第 243 页的 “ 关于链接的图稿与嵌入的图稿 ”

第 253 页的 “ 用 EPS 格式存储 ”

导入 DCS 文件

桌面分色 (DCS) 是标准 EPS 格式的一个版本。DCS 1.0 格式仅支持 CMYK 图像，而 DCS 2.0 格式支持多通道 CMYK 文件以及多种专色油墨。（这些专色油墨在 Illustrator 的 “ 色板 ” 面板中显示为专色。） Illustrator 可识别使用 Photoshop 创建的 DCS 1.0 和 DCS 2.0 文件中的剪贴路径。可以在 Illustrator 中链接 DCS 文件，但无法嵌入或打开这些文件。

要在“链接”面板中查看 DCS 透明度效果，请从“链接”面板菜单中选择“面板选项”，然后选择“显示 DCS 透明度效果”。

导入 AutoCAD 文件

AutoCAD 文件包含 DXF 和 DWG 格式。可以导入从 2.5 版直至 2006 版的 AutoCAD 文件。导入过程中，可以指定缩放、单位映射 （用于解释 AutoCAD 文件中的所有长度数据的自定单位）、是否缩放线条粗细、导入哪一种布局以及是否将图稿居中。

Illustrator 支持大多数 AutoCAD 数据，包括 3D 对象、形状和路径、外部引用、区域对象、键对象 （映射到保留原始形状的贝塞尔对象）、栅格对象和文本对象。当导入包含外部引用的 AutoCAD 文件时，Illustrator 将读取引用的内容并将其置入 Illustrator 文件的适当位置。如果未找到外部引用，“缺失链接”对话框将随即打开，以便您能够搜索并检索文件。

从 Photoshop 导入图稿

从 Photoshop 导入图稿

您可以使用“打开”命令、“置入”命令、“粘贴”命令和拖放功能将图稿从 Photoshop (PSD) 文件引入到 Illustrator 中。

Illustrator 支持大部分 Photoshop 数据，包括图层复合、图层、可编辑文本和路径。这意味着可在 Photoshop 和 Illustrator 间传输文件，而不失去编辑图稿的功能。为了能够在两个应用程序之间轻松传输文件，已关闭可视性的调整图层会导入到 Illustrator 中 （但不可访问），并会在导回到 Photoshop 时恢复。

专色 （每个文件最多 31 个专色通道）将作为单个 N 通道栅格图像导入，导入的图像置入到印刷色图像的上方。专色将作为自定颜色添加到“色板”面板中，其名称与 Photoshop 中的名称相同。导入的专色将正确分离。

双色调 PSD 文件将导入为一个平面栅格图像，并带有 256 索引色彩空间和包含所有双色调油墨的 N 通道色彩空间。由于 Illustrator 使用的是 N 通道，Photoshop 中的混合模式交互组在 Illustrator 中可能具有不同的外观。旧版颜色库中的油墨颜色将被设置为灰色。

在 Illustrator 必须转换 Photoshop 数据时，将显示警告消息。例如，导入 16 位 Photoshop 文件时，Illustrator 会警告您将以 8 位平面复合图导入图像。

Photoshop 导入选项

当您打开或置入包含多个图层的 Photoshop 文件时，您可以设置以下选项：

图层复合 如果 Photoshop 文件包含图层复合，请指定要导入的图像版本。选择“显示预览”显示所选图层复合的预览。“注释”文本框显示来自 Photoshop 文件的注释。

更新链接时 更新包含图层复合的链接 Photoshop 文件时，请指定如何处理图层可视性设置。

- **保留图层可视性优先选项** 最初置入文件时，根据图层复合中的图层可视性状态更新链接图像。
- **使用 Photoshop 的图层可视性** 根据 Photoshop 文件中图层可视性的当前状态更新链接的图像。

将 Photoshop 图层转换为对象并尽可能保留文本的可编辑性 保留尽可能多的图层结构和文本可编辑性，而不破坏外观。但是，如果文件包含 Illustrator 不支持的功能， Illustrator 将通过合并和栅格化图层保留图稿的外观。例如：

- 使用溶解混合模式的图层设置，且剪切蒙版中的所有图层合并到单个图层。
- 调整图层和使用挖空选项的图层与底层图层合并，作为包含透明像素和使用了“颜色减淡”、“颜色加深”、“差值”、“线性加深”、“线性减淡”、“亮光”、“线性光”或“点光”混合模式的图层。
- 使用图层效果的图层可能合并；但是，特定合并行为取决于图层的混合模式、透明像素存在与否以及图层的混合选项。
- 需要合并的隐藏图层将放弃。

注：“ 将 Photoshop 图层转换为对象并尽可能保留文本的可编辑性 ” 选项在链接到 Photoshop 文件时不可用。

将 Photoshop 图层拼合到一幅图像并保留文本外观 将文件作为单个位图图像导入。转换的文件不保留各个对象，文件剪切路径除外 （如果有）。不透明度将作为主图像的一部分保留，但不可编辑。

导入隐藏图层 导入 Photoshop 文件中的所有图层，甚至包括隐藏图层。链接 Photoshop 文件时该选项不可用。

导入切片 保留 Photoshop 文件中包含的任何切片。该选项仅在打开或编辑包含切片的文件时可用。

将图像的一部分从 Photoshop 移动到 Illustrator

1 在 Photoshop 中选择要移动的像素。有关更多信息，请参阅 Photoshop 帮助。

2 执行下列操作之一：

- 在 Photoshop 中复制选区，粘贴到 Illustrator 中。当您选择 “ 复制 ” 命令时如果图层蒙版为启用状态，则 Photoshop 将复制蒙版而不是主图层。
- 在 Photoshop 中选择 “ 移动 ” 工具，然后将选区拖动到 Illustrator 中。 Illustrator 以白色填充透明像素。

将路径从 Photoshop 移动到 Illustrator

1 在 Photoshop 中选择 “ 路径组件选择 ” 工具或 “ 直接选择 ” 工具以选择要移动的路径。

您可以选择显示在 “ 路径 ” 面板中的任何路径或路径线断，包括形状矢量蒙版、工作路径和已存储路径。有关选择路径的更多信息，请参阅 Photoshop 帮助。

2 复制并粘贴或将路径拖动到 Illustrator。

3 在 “ 粘贴选项 ” 对话框中，选择将路径作为复合形状或复合路径粘贴。作为复合路径粘贴速度更快，但可能丢失一些可编辑性。

若要从 Photoshop 文档导入所有路径 （不包括像素），请选择 “ 文件 ”>“ 导出 ”>“ 路径到 Illustrator” （在 Photoshop 中）。然后在 Illustrator 中打开生成的文件。

存储图稿

关于存储图稿

当您存储或导出图稿时， Illustrator 将图稿数据写入到文件。数据的结构取决于选择的文件格式。

可将图稿存储为五种基本文件格式 - AI、 PDF、 EPS、 FXG 和 SVG。这些格式称为本机格式，因为它们可保留所有 Illustrator 数据，包括多个画板。（对于 PDF 和 SVG 格式，您必须选择 “ 保留 Illustrator 编辑功能 ” 选项以保留所有 Illustrator 数据。） EPS 和 FXG 可以将各个画板存储为单独的文件。 SVG 只存储现用画板；但是，所有画板的内容都会显示。

您还可以以多种文件格式导出图稿，供在 Illustrator 以外使用。这些格式称为非本机格式，因为如果您在 Illustrator 中重新打开文件， Illustrator 将无法检索所有数据。出于这个原因，建议您以 AI 格式存储图稿，直到创建完，然后将图稿导出为所需格式。

注：存储包含链接的 EPS 文件的图稿时，如果这些文件以二进制格式存储 （例如， Photoshop 的默认 EPS 格式），您可能收到错误消息。在这种情况下，请以 ASCII 格式重新存储 EPS 文件，将链接文件嵌入到 Illustrator 图稿中，或将图稿以 AI 或 PDF 格式存储，而不是 EPS 格式。

有关在 Illustrator 中创建移动内容的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0207_cn。有关存储为 Web 所用格式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0063_cn。有关从 Illustrator 导出内容 （包括有关不同格式的概述和应使用这些格式的场合）的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0062_cn。

更多帮助主题

第 262 页的 “ 关于 Adobe PDF”

用 Illustrator 格式存储

如果您的文档包含多个画板并且您希望存储到以前的 Illustrator 版本中，可以选择将每个画板存储为一个单独的文件，或者将所有画板中的内容合并到一个文件中。

1 选择 “ 文件 ”>“ 存储为 ” 或 “ 文件 ”>“ 存储副本 ”。

2 键入文件名，并选择存储文件的位置。

3 选择 Illustrator (*.AI) 作为文件格式，然后单击 “ 存储 ”。

4 在 “Illustrator 选项 ” 对话框中设置所需选项，然后单击 “ 确定 ”。

版本 指定希望文件兼容的 Illustrator 版本。旧版格式不支持当前版本 Illustrator 中的所有功能。因此，当您选择当前版本以外的版本时，某些存储选项不可用，并且一些数据将更改。务必阅读对话框底部的警告，这样您可以知道数据将如何更改。

子集化嵌入的字体，若被使用的字符百分比低于 指定何时根据文档中使用的字体的字符数量嵌入完整字体 （相对于文档中使用的字符）。例如，如果字体包含 1,000 个字符但文档仅使用其中 10 个字符，则您可以确定不值得为了嵌入该字体而额外增加文件大小。

创建 PDF 兼容文件 在 Illustrator 文件中存储文档的 PDF 演示。如果希望 Illustrator 文件与其他 Adobe 应用程序兼容，请选择此选项。

包括链接文件 嵌入与图稿链接的文件。

嵌入 ICC 配置文件 创建色彩受管理的文档。

使用压缩 在 Illustrator 文件中压缩 PDF 数据。使用压缩将增加存储文档的时间，因此如果您现在的存储时间很长 （8 至 15 分钟）请取消选择此选项。

将每个画板存储到单独的文件 将每个画板存储为单独的文件同时还会单独创建一个包含所有画板的主文件。触及某个画板的所有内容都会包括在与该画板对应的文件中。如果需要移动画稿以便可以容纳到一个画板中，则会显示一条警告消息来通知您。如果不选择此选项，则画板会合并到一个文档中，并转换为对象参考线和 （在 Illustrator CS3 中）裁剪区域。用于存储的文件的画板基于默认文档启动配置文件的大小。

透明度选项 确定当您选择早于 9.0 版本的 Illustrator 格式时，如何处理透明对象。选择 “ 保留路径 ” 可放弃透明度效果并将透明图稿重置为 100% 不透明度和 “ 正常 ” 混合模式。选择 “ 保留外观和叠印 ” 可保留与透明对象不相互影响的叠印。与透明对象相互影响的叠印将拼合。

重要说明：如果您的图稿包含复杂重叠区域并且您需要高分辨率输出，请单击 “ 取消 ” 并指定栅格化设置，然后再继续。

更多帮助主题

第 331 页的 “ 栅格化选项 ”

用 EPS 格式存储

几乎所有页面版式、文字处理和图形应用程序都接受导入或置入的封装 PostScript (EPS) 文件。 EPS 格式保留许多使用 Adobe Illustrator 创建的图形元素，这意味着可以重新打开 EPS 文件并作为 Illustrator 文件编辑。因为 EPS 文件基于 PostScript 语言，所以它们可以包含矢量和位图图形。如果您的图稿包含多个画板，则将其存储为 EPS 格式时，会保留这些画板。

1 如果图稿包含透明度 （包括叠印）并要求高分辨率输出，请选择 “ 窗口 ”>“ 拼合器预览 ” 以预览拼合效果。

2 选择 “ 文件 ”>“ 存储为 ” 或 “ 文件 ”>“ 存储副本 ”。

3 键入文件名，并选择存储文件的位置。

4 选择 Illustrator EPS (*.EPS) 作为文件格式，然后单击 “ 存储 ”。

5 要为每个画板创建单独的文件，请单击 “ 使用画板 ”，并选择 “ 全部 ” 或指定范围。单独的文件存储成一个含全部画板的主 EPS 文件。如果取消选择此选项，则会创建一个保留所有画板的 EPS 文件。

6 在 “EPS 选项 ” 对话框中设置所需选项，然后单击 “ 确定 ”。

版本 指定希望文件兼容的 Illustrator 版本。旧版格式不支持当前版本 Illustrator 中的所有功能。因此，当您选择当前版本以外的版本时，某些存储选项不可用，并且一些数据将更改。务必阅读对话框底部的警告，这样您可以知道数据将如何更改。

格式 确定文件中存储的预览图像的特性。预览图像在不能直接显示 EPS 图稿的应用程序中显示。如果您不希望创建预览图像，请从 “ 格式 ” 菜单中选择 “ 无 ”。否则，请选择黑白或颜色格式。

如果您选择 TIFF （8 位颜色）格式，请为预览图像选择背景选项:

- **透明** 生成透明背景。
- **不透明** 生成实色背景。（如果 EPS 文档将在 Microsoft Office 应用程序中使用，请选择 “ 不透明 ”。）

透明度选项 确定如何处理透明对象和叠印。可用选项根据您在对话框顶部选择的格式版本更改。

如果您选择 CS 格式，请指定如何存储设置为叠印的重叠颜色，并选择拼合透明度的预设值 （或选项集）。单击 “ 自定 ” 以自定拼合器设置。

如果您选择早于 8.0 的旧版格式，请选择 “ 保留路径 ” 放弃透明效果，并将透明图稿重置为 100% 不透明度和 “ 正常 ” 混合模式。选择 “ 保留外观和叠印 ” 可保留与透明对象不相互影响的叠印。与透明对象相互影响的叠印将拼合。

嵌入字体 （对于其他应用程序） 嵌入所有从字体供应商获得相应许可的字体。嵌入字体确保如果文件置入到另一个应用程序（例如 Adobe InDesign），将显示和打印原始字体。但是，如果在没有安装相应字体的计算机上的 Illustrator 中打开该文件，将仿造或替换该字体。这样是为防止非法使用嵌入字体。

注: 选择 “ 嵌入字体 ” 选项会增加存储文件的大小。

包括链接文件 嵌入与图稿链接的文件。

包括文档缩览图 创建图稿的缩览图图像。缩览图显示在 Illustrator“ 打开 ” 和 “ 置入 ” 对话框中。

在 RGB 文件中包括 CMYK PostScript 允许从不支持 RGB 输出的应用程序打印 RGB 颜色文档。在 Illustrator 中重新打开 EPS 文件时，将保留 RGB 颜色。

兼容渐变和渐变网格打印 使旧的打印机和 PostScript 设备可以通过将渐变对象转换为 JPEG 格式来打印渐变和渐变网格。选择此选项可使不存在渐变打印问题的打印机上的打印变慢。

Adobe PostScript® 确定用于存储图稿的 PostScript 级别。PostScript 语言级别 2 表示彩色以及灰度矢量和位图图像，并支持用于矢量和位图图形的 RGB、CMYK 和基于 CIE 的颜色模型。PostScript 语言级别 3 提供语言级别 2 没有的功能，包括打印到 PostScript® 3™ 打印机时打印网格对象的功能。由于打印到 PostScript 语言级别 2 设备将渐变网格对象转换为位图图像，因此建议将包含渐变网格对象的图稿打印到 PostScript 3 打印机。

更多帮助主题

第 388 页的 “ 预览将拼合的作品区域 ”

第 385 页的 “ 打印和存储透明图稿 ”

第 391 页的 “ 关于叠印 ”

以 SVG 格式存储

SVG 是一种可产生高质量交互式 Web 图形的矢量格式。SVG 格式有两种版本：SVG 和压缩 SVG (SVGZ)。SVGZ 可将文件大小减小 50% 至 80%；但是您不能使用文本编辑器编辑 SVGZ 文件。

当您将图稿存储为 SVG 格式时，网格对象将栅格化。此外，没有 Alpha 通道的图像将转换为 JPEG 格式。具有 Alpha 通道的图像将转换为 PNG 格式。如果文档包含多个画板并且存储为 SVG，则现用画板会被保留。不能将每个画板各存储为一个单独的 SVG 文件。

有关在 Illustrator 中创建移动内容的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0207_cn。

1 如果图稿包含任何 SVG 效果，请选择已经应用 SVG 效果的每一个项目，然后将效果移动到 “ 外观 ” 面板的底部（正好位于 “ 不透明度 ” 条目的上方）。如果 SVG 效果后面还有其他效果，SVG 输出将由栅格对象组成。此外，如果图稿包含多个画板，请选择要导出的画板。

2 选择 “ 文件 ”>“ 存储为 ” 或 “ 文件 ”>“ 存储副本 ”。

3 键入文件名，并选择存储文件的位置。

4 选择 SVG (*.SVG) 或 SVG 压缩 (*.SVGZ) 作为文件格式，然后单击 “ 存储 ”。

5 在 “SVG 选项 ” 对话框中，设置所需选项，然后单击 “ 确定 ”：

SVG 配置文件 为导出的文件指定 SVG XML 文档类型定义。

- **SVG 1.0 和 SVG 1.1** 适合将在台式计算机上查看的 SVG 文件。SVG 1.1 是 SVG 规范的完整版本，其中 SVG Tiny 1.1、SVG Tiny 1.1 Plus 和 SVG Basic 1.1 是子集。
- **SVG Basic 1.1** 适合将在中型设备（例如手持设备）上查看的 SVG 文件。切记，并非所有手持设备都支持 SVG Basic 配置文件。因此，选择此选项不保证 SVG 文件可在所有手持设备上查看。SVG Basic 不支持非矩形剪切和一些 SVG 滤镜效果。
- **SVG Tiny 1.1 和 SVG Tiny 1.1+** 适合要在小型设备（例如手机）上查看的 SVG 文件。切记，并非所有手机都支持 SVG Tiny 和 SVG Tiny Plus 配置文件。因此，选择这两个选项之一不保证 SVG 文件可在所有小型设备上查看。
- **SVG Tiny 1.2** 适合于将在多种设备（从 PDA 和手机到便携式计算机和台式机）上查看的 SVG 文件。

SVG Tiny 不支持渐变、透明度、剪贴、蒙版、符号、图案、下划线文本、删除线文本、垂直文本或 SVG 滤镜效果。SVG Tiny Plus 包括显示渐变和透明度的功能，但不支持剪贴、蒙版、符号或 SVG 滤镜效果。

有关 SVG 配置文件的其他信息，请参阅万维网联盟 (W3C) 网站 (www.w3.org) 上的 SVG 规范。

字体类型 指定如何导出字体：

- **Adobe CEF** 使用字体提示以更好渲染小字体。Adobe SVG 查看器支持此字体类型，但其他 SVG 查看器可能不支持。
- **SVG** 不使用字体提示。所有 SVG 查看器均支持此字体类型。
- **转换为轮廓** 将文字转换为矢量路径。使用此选项保留文字在所有 SVG 查看器中的视觉外观。

字体子集 控制在导出的 SVG 文件中嵌入哪些字形（特定字体的字符）。如果您可以依赖安装在最终用户系统上的必需字体，请从 “ 子集 ” 菜单选择 “ 无 ”。选择 “ 仅使用的字形 ” 仅包括当前图稿中文本的字形。其他值（通用英文、通用英文和使用的字形、通用罗马字、通用罗马字和使用的字形、所有字形）在 SVG 文件的文本内容为动态（例如服务器生成的文本或用户交互文本）时有用。

图像位置 确定栅格图像直接嵌入到文件或链接到从原始 Illustrator 文件导出的 JPEG 或 PNG 图像。嵌入图像将增大文件大小，但可以确保栅格化图像将始终可用。

保留 Illustrator 编辑功能 通过在 SVG 文件中嵌入 AI 文件 （产生更大的文件大小）保留特定于 Illustrator 的数据。如果您计划在 Illustrator 中重新打开和编辑 SVG 文件，请选择此选项。请注意，如果您手动更改 SVG 数据，当您重新打开文件时更改不会反映出来。这是因为 Illustrator 读取文件的 AI 部分，而不是 SVG 部分。

CSS 属性 确定如何在 SVG 代码中存储样式属性。默认的方法 （“ 演示文稿属性 ”）在层次的最高点应用属性，可使特定编辑和转换具有最大的灵活性。“ 样式属性 ” 方法可创建最具可读性的文件，但是可能会增加文件的大小。如果 SVG 代码将用于变换，例如使用可扩展样式表语言变换 (XSLT) 的变换，请选择此方法。“ 样式属性 ”<Entity References> 方法实现更快速的渲染时间并减小 SVG 文件大小。与 HTML 文档共享文件时使用 “ 样式元素 ” 方法。通过选择 “ 样式元素 ”，您可以修改 SVG 文件以便将样式元素移动到同时由 HTML 文件引用的外部样式表文件中；不过，“ 样式元素 ” 选项同时会降低渲染速度。

小数位数 指定 SVG 文件中矢量数据的精度。可以设置 1 到 7 之间的值作为小数位数。更高的值将导致更大的文件大小和更好的图像品质。

编码 确定 SVG 文件中的字符编码方式。所有 XML 处理程序都支持 UTF （Unicode 变换格式）编码。（UTF-8 编码是 8 位格式； UTF-16 编码是 16 位格式。）ISO 8859-1 和 UTF-16 编码不保留文件元数据。

为 Adobe SVG 查看器优化 保持 Illustrator 数据的最高水平，同时允许手动编辑 SVG 文件。选择此选项可使用更快速的渲染功能，例如 SVG 滤镜效果。

包含 Adobe Graphics Server 数据 包括在 SVG 文件中进行变量替代所需的所有信息。

包含切片数据 包含切片位置和优化设置。

包含 XMP 在 SVG 文件中包含 XMP 元数据。选择 “ 文件 ”>“ 信息 ” 或使用 Bridge 浏览器输入元数据。

输出较少 <tspan> 元素 允许 Illustrator 在导出时忽略自动字偶间距调整设置，产生具有较少 <tspan> 元素的文件。设置此选项创建可编辑性更强且更紧密的 SVG 文件。如果保持自动字偶间距调整文本的外观很重要，请取消选择此选项。

在路径文本对象上使用 <textPath> 元素 导出路径上的文本作为 <textPath> 元素。但是，请注意，文本在 SVG 查看器中的显示可能与在 Illustrator 中不同，因为这一导出模式不始终保持视觉上的对等。尤其是，溢流文本将在 SVG 查看器中可见。

显示 SVG 代码 在浏览器窗口中显示 SVG 文件的代码。

Web 预览 在浏览器窗口中显示 SVG 文件。

Device Central 在 Device Central 中打开文件以便在特定的移动电话或设备上进行预览。

更多帮助主题

第 352 页的 “ 关于 SVG”

第 347 页的 “ 将 Adobe Device Central 与 Illustrator 配合使用 ”

第 271 页的 “ 关于元数据 ”

第 406 页的 “ 关于数据驱动图形 ”

将图稿存储为 Microsoft Office 所用格式

“ 存储为 Microsoft Office 所用格式 ” 命令使您可创建一个能在 Microsoft Office 应用程序中使用的 PNG 文件。

1 选择 “ 文件 ”>“ 存储为 Microsoft Office 所用格式 ”。

2 在 “ 存储为 Microsoft Office 所用格式 ” 对话框中，选择文件的位置，输入文件名，然后单击 “ 保存 ”。

如果您要自定 PNG 设置，例如分辨率、透明度和背景颜色，请使用 “ 导出 ” 命令而不是 “ 存储为 Microsoft Office 所用格式 ” 命令。您也可以使用 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 命令将图稿存储为 PNG 格式。

将矢量对象转换为位图图像

关于栅格化

栅格化是将矢量图形转换为位图图像的过程。在栅格化过程中， Illustrator 会将图形路径转换为像素。您所设置的栅格化选项将决定结果像素的大小及特征。

您可以使用 “ 对象 ”>“ 栅格化 ” 命令或 “ 栅格化 ” 效果栅格化单独的矢量对象。也可以通过将文档导入为位图格式 （例如 JPEG、 GIF 或 TIFF）的方式来栅格化整个文档。

更多帮助主题

第 330 页的 “ 关于栅格效果 ”

第 331 页的 “ 栅格化选项 ”

栅格化矢量对象

1 选择一个或多个对象。

2 执行下列操作之一：

- 若要永久栅格化对象，请选择 “ 对象 ”> “ 栅格化 ”。
- 若要创建栅格化外观，而不更改对象的底层结构，请选择 “ 效果 ”>“ 栅格化 ”。

3 设置栅格化选项 （请参阅第 331 页的 “ 栅格化选项 ”）并单击 “ 确定 ”。

导出图稿

导出图稿

1 选择 “ 文件 ”>“ 导出 ”。

2 选择文件位置并输入文件名。

3 从 “ 存储为类型 ”(Windows) 或 “ 格式 ”(Mac OS) 弹出菜单选择格式。

4 单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ”(Mac OS)。

有关从 Illustrator 导出内容 （包括有关不同格式的概述和应使用这些格式的场合）的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0062_cn。

更多帮助主题

第 251 页的 “ 关于存储图稿 ”

导出图稿的文件格式

注：只能将多个画板导出为以下格式：SWF、 JPEG、 PSD、 PNG 和 TIFF。

AutoCAD 绘图和 AutoCAD 交换文件 （DWG 和 DXF） AutoCAD 绘图是用于存储 AutoCAD 中创建的矢量图形的标准文件格式。 AutoCAD 交换文件是用于导出 AutoCAD 绘图或从其他应用程序导入绘图的绘图交换格式。有关更多信息，请参阅第 257 页的 “AutoCAD 导出选项 ”。

注: 默认情况下，Illustrator 图稿中的白色描边或填色在导出为 AutoCAD 格式时将变为黑色描边或填色；而 Illustrator 中的黑色描边或填色在导出为 AutoCAD 格式时将变为白色描边或填色。

BMP 标准 Windows 图像格式。您可以指定颜色模型、分辨率和消除锯齿设置用于栅格化图稿，以及格式 （Windows 或 OS/2）和位深度用于确定图像可包含的颜色总数（或灰色阴影数）。对于使用 Windows 格式的 4 位和 8 位图像，还可以指定 RLE 压缩。

增强型图元文件 (EMF) Windows 应用程序广泛用作导出矢量图形数据的交换格式。 Illustrator 将图稿导出为 EMF 格式时可栅格化一些矢量数据。

JPEG （联合图像专家组） 常用于存储照片。 JPEG 格式保留图像中的所有颜色信息，但通过有选择地扔掉数据来压缩文件大小。 JPEG 是在 Web 上显示图像的标准格式。有关更多信息，请参阅 第 260 页的 “JPEG 导出选项 ”。也可以使用 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 命令将图像存储为 JPEG 文件。

注：不自然感，例如波浪图案或条带的斑驳区域，在每次将文件存储为 JPEG 时添加到文件。请始终从原始图像存储 JEPG 文件，而不是以前存储的 JPEG。

Macintosh PICT 与 Mac OS 图形和页面布局应用程序结合使用以便在应用程序间传输图像。 PICT 在压缩包含大面积纯色区域的图像时特别有效。

Flash (SWF) 基于矢量的图形格式，用于交互动画 Web 图形。您可以将图稿导出为 Flash (SWF) 格式以便在 Web 设计中使用，并在任何配置了 Flash Player 增效工具的浏览器中查看图稿。有关更多信息，请参阅 第 258 页的 “Flash 导出选项 ”。也可以使用 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 命令将图像存储为 SWF 文件（请参阅 “SWF 优化 ” 选项 (Illustrator)），并可以将文本导出为 Flash 动态文本或输入文本（请参阅第 312 页的 “ 标记要导出到 Flash 的文本 ”）。除了用 Flash 格式导出图稿外，还可以复制 Illustrator 图稿并将其粘贴到 Flash 中。图稿可在剪贴板中保持保真度。

可在 Adobe Illustrator 中为 Flex 皮肤创建矢量图稿并使用 “ 创建 Flex 皮肤 ” 脚本将其导出。Illustrator 的 Flex 皮肤和扩展功能可从 www.adobe.com/go/flex_skinning_cn 获得。有关 Flex 皮肤和 Flex Builder 的详细信息，请参阅 Adobe.com 上的 Flex 文档。

Photoshop (PSD) 标准 Photoshop 格式。如果您的图稿包含不能导出到 Photoshop 格式的数据， Illustrator 可通过合并文档中的图层或栅格化图稿，保留图稿的外观。因此，图层、子图层、复合形状和可编辑文本可能无法在 Photoshop 文件中存储，即使您选择了相应的导出选项。有关更多信息，请参阅 第 260 页的 “Photoshop 导出选项 ”。

PNG （便携网络图形） 用于无损压缩和 Web 上的图像显示。与 GIF 不同，PNG 支持 24 位图像并产生无锯齿状边缘的背景透明度；但是，某些 Web 浏览器不支持 PNG 图像。PNG 保留灰度和 RGB 图像中的透明度。有关更多信息，请参阅 第 261 页的 “PNG 导出选项 ”。您也可以使用 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 命令将图像存储为 PNG 文件。

Targa (TGA) 设计以在使用 Truevision® 视频板的系统上使用。您可以指定颜色模型、分辨率和消除锯齿设置用于栅格化图稿，以及位深度用于确定图像可包含的颜色总数 （或灰色阴影数）。

文本格式 (TXT) 用于将插图中的文本导出到文本文件。（请参阅第 311 页的 “ 将文本导出到文本文件 ”。）

TIFF （标记图像文件格式） 用于在应用程序和计算机平台间交换文件。 TIFF 是一种灵活的位图图像格式，绝大多数绘图、图像编辑和页面排版应用程序都支持这种格式。大部分桌面扫描仪都可生成 TIFF 文件。有关更多信息，请参阅 第 261 页的 “TIFF 导出选项 ”。

Windows 图元文件 (WMF) 16 位 Windows 应用程序的中间交换格式。几乎所有 Windows 绘图和排版程序都支持 WMF 格式。但是，它支持有限的矢量图形，在可行的情况下应以 EMF 代替 WMF 格式。

更多帮助主题

第 251 页的 “ 关于存储图稿 ”

第 256 页的 “ 导出图稿 ”

AutoCAD 导出选项

当您将图稿导出为 DXF 或 DWG 格式时，可设置下列选项：

AutoCAD 版本 指定支持所导出文件的 AutoCAD 版本。

缩放 输入缩放单位的值以指定在写入 AutoCAD 文件时 Illustrator 如何解释长度数据。

缩放线条粗细 将线条粗细连同绘图的其余部分在导出文件中进行缩放。

颜色数目 确定导出文件的颜色深度。

栅格文件格式 指定导出过程中栅格化的图像和对象是否以 PNG 或 JPEG 格式存储。只有 PNG 才支持透明度；如果需要尽可能最大程度地保留外观，请选择 “PNG”。

保留外观 如果需要保留外观，而不需要对导出的文件进行编辑，请选择此选项。选择此选项可能会导致可编辑性严重受损。例如，文本可能被轮廓化，而效果将被栅格化。可以选择此选项或 “ 最大可编辑性 ”，但不能同时选择二者。

最大可编辑性 如果编辑 AutoCAD 中的文件的需求比保留外观的需求更为强烈，请选择此选项。此选项可能会导致外观严重受损，特别是在已应用样式效果的情况下。可以选择此选项或 “ 保留外观 ”，但不能同时选择二者。

仅导出所选图稿 仅导出在导出时选定的文件中的图稿。如果未选定图稿，将导出空文件。

针对外观改变路径 改变 AutoCAD 中的路径以保留原始外观 （如果必要）。例如，如果在导出过程中，某个路径与其他对象重叠并将更改这些对象的外观，则此选项将改变此路径以保留对象的外观。

轮廓化文本 导出之前将所有文本转换为路径以保留外观。 Illustrator 和 AutoCAD 解释文本属性的方式可能不同。选择此选项可保留最大视觉保真度 （但会使可编辑性受损）。如果需要编辑 AutoCAD 中的文本，请不要选择此选项。

Flash 导出选项

当您将图稿导出为 SWF 格式时，可设置下列基本选项和高级选项。可以将多个画板导出为 SWF 格式。有关从 Illustrator 导出 SWF 文件的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0214_cn。（有关将 Illustrator 文件导入到 Flash 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0197_cn，有关同时使用 Flash 和 Illustrator 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_cn。）

可以随时单击 “Web 预览 ” 以在默认 Web 浏览器 （应为此浏览器安装 Flash Player 浏览器增效工具）中预览文件，或单击 “Device Central” 以在特定移动电话或设备上的 Flash Player 中预览文件。

注：如果您的目的是将 Illustrator 图稿引入到 Flash 文档中，则直接将此图稿贴入即可。将保留所有路径、描边、渐变、文本 （指定 Flash 文本）、蒙版、效果 （如文本上的投影）和符号。此外，可以指定在粘贴时如何导入图层：作为 Flash 图层、框架或图形符号。有关在 Web 应用程序之间导入以及复制和粘贴的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0193_cn。

在单击 “ 导出 ” 对话框中的 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 前，请指定导出多个画板的方式。若要将画板导出为独立的 SWF 文件，请选中 “ 导出 ” 对话框中的 “ 使用画板 ”。如果只想导出某一范围内的画板，请指定范围。然后单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 并指定以下选项：

预设 指定用于导出的预设选项设置文件。如果更改默认设置，则此选项将更改为 “ 自定 ”。可以将自定选项设置存储为新的预设，以便将其重新用于其他文件。若要将选项设置存储为预设，请单击 “ 存储预设 ”。

导出为 指定如何转换 Illustrator 图层：

- **AI 文件到 SWF 文件** 将图稿导出到一帧中。选择此选项可保留图层剪切蒙版。
- **AI 图层到 SWF 帧** 将每个图层上的图稿导出到单个 SWF 帧，以创建动画 SWF。
- **AI 图层到 SWF 文件** 将每一图层上的图稿分别导出到单独的 SWF 文件中。结果会得到多个 SWF 文件，每个文件包含一个具有来自单个 Illustrator 图层图稿的帧。
- **AI 图层到 SWF 符号** 将每个图层上的图稿转换为符号，并将其导出到单个 SWF 文件。 AI 图层将导出为 SWF 影片剪辑符号。使用符号对应的图层名称来命名这些符号。有关在 Illustrator 和 Flash 之间有效使用符号的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0198_cn。
- **AI 画板到 SWF 文件** 将每个选定的画板分别导出到一个单独的 SWF 文件。当在 “ 存储为 ” 对话框中选择保留多个画板时，这是唯一可用的选项。如果在选定此选项的情况下存储预设，则只能对具有多个画板的文件使用存储的这一预设。

版本 指定用于浏览导入的文件的 Flash Player 的版本。“ 压缩文件 ” 选项在 Flash 版本 5 以及更早的版本中不可用。“ 动态文本 ” 和 “ 输入文本 ” 在版本 3 以及更早的版本中不可用。

剪切到画板大小 将选定画板边框内的 Illustrator 画稿导出到 SWF 文件。将剪切掉边框以外的所有图稿。该选项会被选中，在导出多个画板时会被停用。

保留外观 选择“保留外观”以在导出之前将图稿拼合为单一图层。选择此选项将限制文件的可编辑性。

压缩文件 压缩 SWF 数据，产生较小的文件大小。请注意，早于 Flash Player 6 的 Flash 播放器不能打开或显示压缩文件。如果您不确定用来查看文件的 Flash Player 的版本，请不要使用此选项。

导出面板中的符号 导出“符号”面板中的所有符号。如果某个符号在图稿中没有现用实例，则此符号不会包含在导出的帧中；不过，此符号可以在 Flash Authoring 环境中的 Flash 符号库中使用。

将文本作为轮廓导出 将文字转换为矢量路径。使用此选项可保留文字在所有 Flash 播放器中的视觉外观。如果您更愿意获得最大的文本编辑能力，请取消选择此选项。（有关在 Flash 和 Illustrator 之间有效使用文本的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0199_cn。

忽略文本的字距微调信息 导出文本，而不使用字距微调值。

包含元数据 导出与文件相关的元数据。最大程度地减少导出的 XMP 信息以保持较小的文件大小。例如，不包含缩览图。

防止导入 防止用户修改导出的 SWF 文件。

口令 键入口令以防止未经授权的用户或 Adobe Flash 之外的其他应用程序打开文件。

曲线品质 决定贝塞尔曲线的精度。较低的值可以减小导出文件的大小，但曲线品质也会随之稍有降低。较高的值将提高贝塞尔曲线重现的精度，但会产生较大的文件。

背景色 指定导出的 SWF 文件的背景色。

本地回放安全性 指定您是希望在回放过程中此文件仅访问本地文件还是访问网络文件。

若要指定高级选项，请单击“高级”并指定下列任一选项：

图像格式 决定图稿压缩方式。无损压缩保持最高图像品质，但会创建大 SWF 文件。有损 (JPEG) 压缩创建较小的 SWF 文件，但会给图像添加不自然感。如果要继续在 Flash 中处理文件，请选择“无损”；要导出最终的 SWF 文件，请选择“有损”。

JPEG 品质 指定导出图像中的细节量。品质越高，图像大小越大。（该选项仅在您选择“有损”压缩时才可用。）

方法 指定使用的 JPEG 压缩类型。“基线（标准）”应用标准压缩类型，而“基准（优化）”应用额外优化。（这些选项仅在您选择“有损”压缩时才可用。）

分辨率 调整位图图像的屏幕分辨率。导出的 SWF 文件的分辨率范围可以为 72 到 600 像素 / 英寸 (ppi)。分辨率值越大，图像品质越好，但文件大小也越大。

帧速率 指定在 Flash Player 中播放动画的速率。（该选项仅用于“AI 图层到 SWF 帧”。）

循环 使动画在 Flash Player 中播放时连续循环播放，而不是播放一次后停止。（该选项仅用于“AI 图层到 SWF 帧”。）

动画混合 指定是否动画混合的对象。选择此选项和导出前手动释放混合对象到图层具有相同效果。混合始终从头至尾动画，不考虑图层顺序。

如果您选择“动画混合”，请选择导出混合的方法：

- **按顺序** 导出混合中的每个对象到动画中的单独帧。
- **按累积** 建立动画帧中对象的累积顺序。例如，混合中最底下的对象显示在每帧中，混合中最顶层的对象仅显示在最后一帧中。

图层顺序 决定动画的时间线。选择“从下往上”可以从“图层”面板中最底层的图层开始导出图层。选择“从上往下”可以从“图层”面板中最顶层的图层开始导出图层。（该选项仅用于“AI 图层到 SWF 帧”。）

导出静态图层 指定用作所有导出的 SWF 帧中将用作静态内容的一个或多个图层或子图层。来自所选图层或子图层的内容将作为背景图稿出现在每个导出 SWF 帧中。（该选项仅用于“AI 图层到 SWF 帧”。）

更多帮助主题

第 355 页的 “ 关于 Flash 图形 ”

第 355 页的 “ 创建 Flash 动画 ”

第 29 页的 “ 使用多个画板 ”

第 356 页的 “ 使用 Illustrator 和 Flash”

JPEG 导出选项

如果文档包含多个画板，在单击 “ 导出 ” 对话框中的 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 按钮前，请指定导出画板的方式。如果想将每个画板导出为独立的 JPG 文件，请选中 “ 导出 ” 对话框中的 “ 使用画板 ”。如果只想导出某一范围内的画板，请指定范围。然后单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 并指定以下选项：

品质 决定 JPEG 文件的品质和大小。从 “ 品质 ” 菜单选择一个选项，或在 “ 品质 ” 文本框中输入 0 至 10 之间的值。

颜色模型 决定 JPEG 文件的颜色模型。

方法和扫描次数 选择 “ 基线 （标准） ” 以使用大多数 Web 浏览器都识别的格式；选择 “ 基线 （优化） ” 以获得优化的颜色和稍小的文件大小；选择 “ 连续 ” 在图像下载过程中显示一系列越来越详细的扫描 （您可以指定扫描次数）。并不是所有 Web 浏览器都支持 “ 基线 （优化） ” 和 “ 连续 ” 的 JPEG 图像。

深度 决定 JPEG 文件的分辨率。选择 “ 自定 ” 指定分辨率。

消除锯齿 通过超像素采样消除图稿中的锯齿边缘。取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边缘。

图像映射 为图像映射生成代码。如果选择此选项，请选择 “ 客户端 ”(.html) 或 “ 服务器端 ”(.map) 决定生成文件的类型。

嵌入 ICC 配置文件 在 JPEG 文件中存储 ICC 配置文件。

更多帮助主题

第 103 页的 “ 关于数字图形中的颜色 ”

Photoshop 导出选项

如果文档包含多个画板，在单击 “ 导出 ” 对话框中的 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 按钮前，请指定导出画板的方式。如果想将每个画板导出为独立的 PSD 文件，请选中 “ 导出 ” 对话框中的 “ 使用画板 ”。如果只想导出某一范围内的画板，请指定范围。然后单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 并指定以下选项：

颜色模型 决定导出文件的颜色模型。将 CMYK 文档导出为 RGB （或相反）可能在透明区域外观引起意外的变化，尤其是那些包含混合模式的区域。如果您更改颜色模型，必须将图稿导出为平面化图像 （“ 写入图层 ” 选项不可用）。

分辨率 决定导出文件的分辨率。

平面化图像 合并所有图层并将 Illustrator 图稿导出为栅格化图像。选择此选项可保留图稿的视觉外观。

写入图层 将组、复合形状、嵌套图层和切片导出为单独的、可编辑的 Photoshop 图层。嵌套层数超过五层的图层将被合并为单个 Photoshop 图层。选择 “ 最大可编辑性 ” 可将透明对象 （即，带有不透明蒙版的对象、恒定不透明度低于 100% 的对象或处于非 “ 常规 ” 混合模式的对象）导出为实时的、可编辑的 Photoshop 图层。

保留文本可编辑性 将图层 （包括层数不超过五层的嵌套图层）中的水平和垂直点文字导出为可编辑的 Photoshop 文字。如果执行此操作，则会影响图稿的外观，可以取消选择此选项以改为栅格化文本。

最大可编辑性 将每个顶层子图层写入到单独的 Photoshop 图层 （如果这样做不影响图稿的外观）。顶层图层将成为 Photoshop 图层组。透明对象将保留可编辑的透明对象。还将为顶层图层中的每个复合形状创建一个 Photoshop 形状图层 （如果这样做不影响图稿的外观）。要写入具有实线描边的复合形状，请将 “ 连接 ” 类型更改为 “ 圆角 ”。无论您是否选择此选项，嵌套层数超过 5 层的所有图层都将被合并为单个 Photoshop 图层。

注：Illustrator 无法导出应用有图形样式、虚线描边或画笔的复合形状。此复合形状将成为栅格化形状。

消除锯齿 通过超像素采样消除图稿中的锯齿边缘。取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边缘。

嵌入 ICC 配置文件 创建色彩受管理的文档。

更多帮助主题

第 247 页的 “ 最终输出的图像分辨率准则 ”

第 103 页的 “ 关于数字图形中的颜色 ”

第 139 页的 “ 为对象描边 ”

PNG 导出选项

如果文档包含多个画板，在单击 “ 导出 ” 对话框中的 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 按钮前，请指定导出画板的方式。如果想将每个画板导出为独立的 PNG 文件，请选中 “ 导出 ” 对话框中的 “ 使用画板 ”。如果只想导出某一范围内的画板，请指定范围。然后单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 并指定以下选项：

分辨率 决定栅格化图像的分辨率。分辨率值越大，图像品质越好，但文件大小也越大。

注：一些应用程序以 72 ppi 打开 PNG 文件，不考虑您指定的分辨率。在此类应用程序中，将更改图像的尺寸。（例如，以 150 ppi 存储的图稿将超过以 72 ppi 存储的图稿两倍大小。）因此，应仅在您了解目标应用程序支持非 72 ppi 分辨率时才可更改分辨率。

颜色 指定用于填充透明度的颜色。选择 “ 透明度 ” 保留透明度，选择 “ 白色 ” 以白色填充透明度，选择 “ 黑色 ” 以黑色填充透明度，选择 “ 其他 ” 来选择另一种颜色填充透明。

消除锯齿 通过超像素采样消除图稿中的锯齿边缘。取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边缘。

交错 在文件下载过程中在浏览器中显示图像的低分辨率版本。 “ 交错 ” 使下载时间显得较短，但也会增大文件大小。

更多帮助主题

第 247 页的 “ 最终输出的图像分辨率准则 ”

TIFF 导出选项

如果文档包含多个画板，在单击 “ 导出 ” 对话框中的 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 按钮前，请指定导出画板的方式。如果想将每个画板导出为独立的 TIFF 文件，请选中 “ 导出 ” 对话框中的 “ 使用画板 ”。如果只想导出某一范围内的画板，请指定范围。然后单击 “ 存储 ” (Windows) 或 “ 导出 ” (Mac OS) 并指定以下选项：

颜色模型 决定导出文件的颜色模型。

分辨率 决定栅格化图像的分辨率。分辨率值越大，图像品质越好，但文件大小也越大。

消除锯齿 通过超像素采样消除图稿中的锯齿边缘。取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边缘。

LZW 压缩 应用 LZW 压缩，这是一种不会丢弃图像细节的无损压缩方法。选择此选项产生较小的文件。

字节顺序 决定用于编写图像文件的相应字节顺序，以所选平台为基础。 Illustrator 和最新应用程序可读取使用任一平台的字节顺序的文件。但是，如果您不知道文件可能在哪种程序中打开，则可以选择用来读取文件的平台。

嵌入 ICC 配置文件 创建色彩受管理的文档。

更多帮助主题

第 247 页的 “ 最终输出的图像分辨率准则 ”

第 103 页的 “ 关于数字图形中的颜色 ”

创建 Adobe PDF 文件

关于 Adobe PDF

便携文档格式 (PDF) 是一种通用的文件格式，这种文件格式保留在各种应用程序和平台上创建的字体、图像和版面。 Adobe PDF 是对全球使用的电子文档和表单进行安全可靠的分发和交换的标准。 Adobe PDF 文件小而完整，任何使用免费 Adobe Reader® 软件的人都可以对其进行共享、查看和打印。

Adobe PDF 在印刷出版工作流程中非常高效。通过将您的复合图稿存储在 Adobe PDF 中，可以创建一个您或您的服务提供商可以查看、编辑、组织和校样的小且可靠的文件。然后，在工作流程的适合时间，您的服务提供商可以或直接输出 Adobe PDF 文件，或使用各个来源的工具处理它，用于后处理任务，例如准备检查、陷印、拼版和分色。

当您以 Adobe PDF 格式存储时，可选择创建一个符合 PDF/X 规范的文件。PDF/X（便携文档格式交换）是 Adobe PDF 的子集，消除导致打印问题的许多颜色、字体和陷印变量。PDF/X 可随时用于 PDF 文件作为印刷制作的 “Digital Master” 进行交换，无论是工作流程中的创作还是输出阶段，只要应用程序和输出设备支持 PDF/X。

Adobe PDF 可以解决与电子文档相关的下列问题：

常见问题	Adobe PDF 解决方案
接收者无法打开文件，因为没有用于创建此文件的应用程序。	任何用户可以在任何地方打开 PDF。所需要的只是免费的 Adobe Reader 软件。
合并的纸质和电子文档难以搜索，占用空间，并且需要用来创建文档的应用程序。	PDF 文件是压缩且完全可搜索的，并且可以使用 Adobe Reader 随时进行访问。链接使得 PDF 易于导览。
文档在手持设备上显示错误。	带标签的 PDF 允许重排文本，以在诸如 Palm OS®、Symbian™ 和 Pocket PC ® 设备的移动平台上显示。
视力不佳者无法访问格式复杂的文档。	带标签的 PDF 文件包含有关内容和结构的信息，使这类读者可以在屏幕上访问这些文件。

创建 Adobe PDF 文件

可以从 Illustrator 中创建不同类型的 PDF 文件。可以创建多页 PDF、包含图层的 PDF 和 PDF/x 兼容的文件。包含图层的 PDF 可让您存储一个包含可在不同上下文中使用的图层的 PDF。 PDF/X 兼容的文件可减少颜色、字体和陷印问题的出现。

有关从 Creative Suite 应用程序创建 PDF 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0209_cn。有关导出到 PDF 1.7 以便进行检查或印前制作的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0210_cn。有关创建交互式 PDF 的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0211_cn。

更多帮助主题

第 264 页的 “Adobe PDF 预设 ”

第 266 页的 “ 设置 Adobe PDF 选项 ”

第 269 页的 “PDF 的色彩管理和 PDF/X 选项 ”

创建 Adobe PDF

1 选择 “ 文件 ”>“ 存储为 ” 或 “ 文件 ”>“ 存储副本 ”。

2 键入文件名，并选择存储文件的位置。

3 选择 Adobe PDF (*.PDF) 作为文件格式，然后单击 “ 存储 ”。

4 从 “Adobe PDF 预设 ” 菜单选择一个预设，或从对话框左侧列表选择一个类别，然后自定选项。

5 单击“存储 PDF”。

要将选项重置为默认值，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，并单击“重置”。

创建多页 Adobe PDF

1 在一个文档中创建多个画板。

2 选择“文件”>“存储为”，并将“存储为类型”选择为“Adobe PDF”。

3 执行下列操作之一：

- 要将所有画板存储到一个 PDF 中，请选择“全部”。
- 要将部分画板存储到一个 PDF 中，请选择“范围”，并键入画板的范围。

4 单击“存储”，并在“存储 Adobe PDF”对话框中设置其他 PDF 选项。

5 单击“存储 PDF”。

创建一个分层的 Adobe PDF

Adobe InDesign 和 Adobe Acrobat 都提供更改 Adobe PDF 文件中图层可视性的功能。通过在 Illustrator 中存储图层式 PDF 文件，您可以将插图用于不同上下文。例如，要进行多语言发布，不必再为同一插图创建多个版本，而是可以创建一个包含所有语言文本的 PDF 文件。

1 设置您的插图使可调整元素（希望显示和隐藏的元素）位于不同顶层图层中，而不是嵌套在子图层中。

例如，如果您正在创建重新用于多个语言的插图，请将每种语言的文本放入不同顶层图层。

2 以 Adobe PDF 格式存储文件。

3 在“存储 Adobe PDF”对话框中，对于“兼容性”选项选择“Acrobat 8 (1.7)”或“Acrobat 7 (1.6)”。

4 选择“从顶层图层创建 Acrobat 图层”，设置其他 PDF 选项，然后单击“存储 PDF”。

创建 Adobe PDF/X 兼容的文件

PDF/X（便携文档格式交换）是图形内容交换的 ISO 标准，消除导致印刷问题的许多颜色、字体和陷印变化。 Illustrator 支持 PDF/X-1a（用于 CMYK 工作流程）、PDF/X-3（用于颜色管理工作流程）和 PDF/X-4（用于增加了对以自然方式而不是拼合方式保存透明度的支持的颜色管理工作流程）。

在存储 PDF 文件的过程中，您可以创建一个 PDF/X 兼容的文件。

1 在“存储 Adobe PDF”对话框中，选择一个 PDF/X 预设，或从“标准”菜单中选择一个 PDF/X 格式。

2 单击“存储 Adobe PDF”对话框左侧的“输出”，然后设置 PDF/X 选项。

创建简洁的 PDF 文档

Illustrator CS5 可提供以最小的文件大小保存文档的选项。若要从 Illustrator 生成简洁的 PDF，请执行下列操作：

1 单击“文件”>“存储为”，然后选择 PDF。

2 在“保存 Adobe PDF”对话框中，从“Adobe PDF 预设”中选择“最小文件大小”选项。

确保已取消选中“保留 Illustrator 编辑功能”复选框，以避免在保存文档时同时保存 Illustrator 资源。

Adobe PDF 预设

PDF 预设是一组影响创建 PDF 处理的设置。这些设置旨在平衡文件大小和品质，具体取决于如何使用 PDF 文件。可以在 Adobe Creative Suite 组件间共享预定义的大多数预设，其中包括 InDesign、Illustrator、Photoshop 和 Acrobat。也可以针对您特有的输出要求创建和共享自定预设。

直到您根据需要将下面列出的几个预设从 Extras 文件夹 （默认安装位置）移到 Settings 文件夹后，才能使用这些预设。通常， Extras 和 Settings 文件夹位于 （Windows Vista 和 Windows 7） ProgramData\Adobe\AdobePDF、(Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF 或 (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF 中。有一些预设在某些 Creative Suite 组件中不可用。

自定义设置可以在 (Windows XP) Documents and Settings/[用户名]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings、（Windows Vista 和 Windows 7） Users/[用户名]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings，或 (Mac OS) Users/[用户名]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings 中找到。

定期查看您的 PDF 设置。这些设置不会自动恢复到默认设置。创建 PDF 的应用程序和实用程序使用最后一次定义或所选的一组 PDF 设置。

高质量打印 为在桌面打印机和打样设备质量打印创建 PDF。本预设使用 PDF 1.4，将彩色和灰度图像缩减像素到 300 ppi 和将单色图像缩减像素采样到 1200 ppi，嵌入所有字体子集，保持颜色不变和不拼合透明度 （对于有透明度功能文件的类型）。这些 PDF 文件可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版本中打开。在 InDesign 中，此预设还会创建加标签的 PDF。

Illustrator 默认 （仅 Illustrator） 创建保留所有 Illustrator 数据的 PDF 文件。可以在 Illustrator 中重新打开使用此预设创建的 PDF 文件，而不丢失任何数据。

超大尺寸页面 （仅 Acrobat） 创建适合查看和打印大于 200 x 200 英寸的工程制图的 PDF。这些 PDF 文件可以在 Acrobat 和 Reader 7.0 及更高版本中打开。

PDF/A-1b: 2005 （CMYK 和 RGB）（仅 Acrobat） 用于电子文档长期保存 （归档）。 PDF/A-1b 使用 PDF 1.4 并根据您选择的标准，将所有的颜色转换到 CMYK 或 RGB。可以在 Acrobat 和 Reader 5.0 及更高版本中打开这些 PDF。

PDF/X-1a （2001 和 2003） PDF/X-1a 要求嵌入所有字体、指定适当的标记和出血，并且颜色显示为 CMYK 和 / 或专色。符合规范的文件必须包含描述所准备印刷条件的信息。可以在 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 及更高版本中打开按照 PDF/X-1a 规范创建的 PDF 文件。

PDF/X-1a 使用 PDF 1.3，将彩色和灰度图像缩减像素采样到 300 ppi 并将单色图像缩减像素采样到 1200 ppi，嵌入所有字体子集，创建无标记的 PDF 并使用高分辨率设置拼合透明度。

注: 在安装过程中，会将 PDF/X1-a:2003 和 PDF/X-3 (2003) 预设放置在您的计算机上，但直到将它们从 Extras 文件夹移到 Settings 文件夹后才能进行使用。

PDF/X-3 此预设基于 ISO 标准 PDF/X-3:2002 创建 PDF。可以在 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 及更高版本中打开使用此设置创建的 PDF。

PDF/X-4 (2008) 此预设创建 ISO PDF/X-4:2008 文件，支持实时透明度 （不拼合透明度）和 ICC 色彩管理。使用此预设导出的 PDF 文件为 PDF 1.4 格式。图像将进行缩减像素采样和压缩，并使用与 PDF/X-1a 和 PDF/X-3 设置相同的方式嵌入字体。可以使用 Creative Suite 4 和 5 组件 （包括 Illustrator、 InDesign 和 Photoshop）直接创建符合 PDF/X-4:2008 的 PDF 文件。Acrobat 9 Pro 提供了用于验证和印前检查 PDF 文件是否符合 PDF/X-4:2008 的工具，以及将非 PDF/X 文件转换为 PDF/X-4:2008 （如果可能）的工具。

Adobe 建议将 PDF/X-4:2008 作为最佳 PDF 文件格式，以实现可靠的 PDF 印刷出版工作流程。

印刷质量 创建用于高质量印刷制作 （例如，用于数码印刷或分色到照排机或直接制版机）的文件，但不会创建符合 PDF/X 的文件。在这种情况下，内容的质量是最重要的考虑因素。目标是保持印刷商或印前服务提供商为了正确印刷文档所需的 PDF 文件中的所有信息。本组选项使用 PDF 1.4，将颜色转换为 CMYK，将彩色和灰度图像缩减像素采样至 300 ppi，缩减像素采样单色图像至 1200 ppi，嵌入所有字体的子集并保留透明度 （对于有透明度功能的文件类型）。

可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版本中打开这些 PDF 文件。

注：创建发送给商业印刷商或印前服务提供商的 Adobe PDF 文件之前，请找出所需的输出分辨率和其它设置，或要求提供具有推荐设置的 .joboptions 文件。您可能需要为特殊提供商自定 Adobe PDF 设置，并提供您自己的 .joboptions 文件。

内容丰富的 PDF 创建包括标签、超链接、书签、交互元素和图层的可访问 PDF 文件。本组选项使用 PDF 1.5，并嵌入所有字体的子集。它还会针对字节服务功能优化文件。这些 PDF 文件可在 Acrobat 6.0 和 Acrobat Reader 6.0 和更高版本中打开。（内容丰富的 PDF 预设位于 Extras 文件夹中。）

注：本预设在某些应用程序的早期版本被称为 eBook。

最小文件大小 创建 PDF 文件，以在 Web 或 Intranet 上显示或者通过电子邮件分发。这一组选项使用压缩、缩减像素采样和相对较低的图像分辨率。它将所有颜色转换为 sRGB，并嵌入字体。它还会针对字节服务功能优化文件。为获得最佳效果，打印 PDF 文件时，请避免使用此预设。

可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版本中打开这些 PDF 文件。

杂志广告 2006 （日本） 此预设基于数字数据传送委员会设计的创建规则来创建 PDF。

标准 （仅 Acrobat） 创建要打印到桌面打印机或数字复制机、在 CD 上出版或作为出版校样发送给客户的 PDF 文件。该组选项使用压缩和缩减像素采样以保持较小的文件大小，但也会嵌入文件中使用的所有 （允许的）字体的子集，将所有颜色转换为 sRGB 并按介质分辨率进行打印。注意，默认情况下，Windows 字体子集不被嵌入。可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版本中打开使用此设置文件创建的 PDF 文件。

有关 Creative Suite 组件的共享 PDF 设置的详细信息，请参阅 Creative Suite DVD 上的 《PDF 集成指南》。

自定 PDF 预设

尽管默认 PDF 预设基于最佳做法，您可能会发现您的工作流程，或者您的印刷商的工作流程需要专门 PDF 设置，而这些设置无法通过任何内置预设获得。如果是这种情况，您或您的服务提供商可创建自定预设。

1 选择 “ 编辑 ”>“Adobe PDF 预设 ”。

2 执行下列操作之一：

- 要创建新的预设，请单击 “ 新建 ”。如果您希望新的预设基于现有预设，请先选择该预设。
- 要编辑现有自定预设，请选择预设，然后单击 “ 编辑 ”。（您不能编辑默认预设。）
- 要删除预设，请选择该预设并单击 “ 删除 ”。
- 要将预设存储到除 Adobe PDF 文件夹中的默认 Settings 文件夹以外的位置，请选择该预设并单击 “ 存储为 ”。指定位置并单击 “ 存储 ”。

3 设置 PDF 选项，然后单击 “ 确定 ”。

或者，您可以在存储 PDF 文件时通过单击 “ 存储 Adobe PDF” 对话框底部的 “ 存储预设 ” 创建自定预设。

如果您希望与同事共享您的预设，请选择一个或多个预设，然后单击 “ 导出 ”。这些预设将存储到单独的 .joboptions 文件中，然后您可以通过电子邮件或计算机网络将该文件传输给您的同事。

更多帮助主题

第 266 页的 “ 设置 Adobe PDF 选项 ”

载入 PDF 预设

Illustrator 附带有 PDF 预设文件 (.joboptions)。您也可以从服务提供商和同事那里获得自定 PDF 预设文件。

❖ 要将 PDF 预设载入到所有 Creative Suite 应用程序中，请执行以下操作之一：

- 双击 .joboptions 文件。

- 选择 “ 编辑 ”>“Adobe PDF 预设 ”。单击 “ 导入 ”，然后选择要载入的 .joboptions 文件。

Adobe PDF 选项

Adobe PDF 选项分为多个类别。更改任何选项将使预设名称更改为 “ 自定 ”。“ 存储 Adobe PDF” 对话框左侧列出了各种类别，只有 “ 标准 ” 和 “ 兼容性 ” 选项例外，列在对话框顶部。

设置 Adobe PDF 选项

Adobe PDF 选项分为多个类别。更改任何选项将使预设名称更改为 “ 自定 ”。“ 存储 Adobe PDF” 对话框左侧列出了各种类别，只有 “ 标准 ” 和 “ 兼容性 ” 选项例外，列在对话框顶部。

标准 指定文件的 PDF 标准。

兼容性 指定文件的 PDF 版本。

常规 指定基本文件选项。

压缩 指定图稿是否应压缩和缩减像素取样，如果这样做，使用哪些方法和设置。

标记和出血 指定印刷标记和出血及辅助信息区。尽管选项与 “ 打印 ” 对话框中相同，但计算存在微妙差别，因为 PDF 不是输出到已知页面大小。

输出 控制颜色和 PDF/X 输出目的配置文件存储在 PDF 文件中的方式。

高级 控制字体、压印和透明度存储在 PDF 文件中的方式。

安全性 增强 PDF 文件的安全性。

小结 显示当前 PDF 设置的小结。要将小结存储为 ASCII 文本文件，请单击 “ 存储小结 ”。

关于 PDF/X 标准

PDF/X 标准是由国际标准化组织 (ISO) 制定的。 PDF/X 标准适用于图形内容交换。在 PDF 转换过程中，将对要处理的文件对照指定标准进行检查。如果 PDF 不满足选定的 ISO 标准，则会显示一条消息，要求您选择是取消转换，还是继续创建非兼容的文件。在印刷出版工作流程中广泛使用的标准有以下几种 PDF/X 格式：PDF/X-1a、 PDF/X-3 和 PDF/X-4。

注：有关 PDF/X 的详细信息，请参阅 ISO 网站和 Adobe 网站。

PDF 兼容性级别

在创建 PDF 文件时，您需要确定使用哪个 PDF 版本。另存为 PDF 或编辑 PDF 预设时，可通过切换到不同的预设或选择兼容性选项来改变 PDF 版本。

一般来说，除非指定需要向下兼容，否则您应该使用最新的版本 （在此情况下为 1.7 版本）。最新的版本包括所有最新的特性和功能。但是，如果要创建将在较大范围内分发的文档，请考虑选取 Acrobat 5 (PDF 1.4) 或 Acrobat 6 (PDF 1.5)，以确保所有用户都能查看和打印文档。

下表比较了使用不同兼容性设置创建的 PDF 中的某些功能。

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6)、Acrobat 8 及更高版本 (PDF 1.7)
可以在 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 及更高版本中打开 PDF。	PDF 可以用 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 和更高版本打开。但更高版本的一些特定功能可能丢失或无法查看。	大多数 PDF 可以用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 和更高版本打开。但更高版本的一些特定功能可能丢失或无法查看。	大多数 PDF 可以用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 和更高版本打开。但更高版本的一些特定功能可能丢失或无法查看。
无法包含使用实时透明度效果的图稿。在转换为 PDF 1.3 之前，必须拼合任何透明区域。	支持在图稿中使用实时透明度效果。（Acrobat Distiller 功能拼合透明度。）	支持在图稿中使用实时透明度效果。（Acrobat Distiller 功能拼合透明度。）	支持在图稿中使用实时透明度效果。（Acrobat Distiller 功能拼合透明度。）
不支持图层。	不支持图层。	从支持生成分层 PDF 文档的应用程序创建 PDF 文件时保留图层，例如 Illustrator CS 或 InDesign CS 及更高版本。	从支持生成分层 PDF 文档的应用程序创建 PDF 文件时保留图层，例如 Illustrator CS 或 InDesign CS 及更高版本。
支持包含 8 种颜料的 DeviceN 色彩空间。	支持包含 8 种颜料的 DeviceN 色彩空间。	支持包含最多 31 种颜料的 DeviceN 色彩空间。	支持包含最多 31 种颜料的 DeviceN 色彩空间。
可以嵌入多字节字体。（当嵌入时，Distiller 转换字体。）	可以嵌入多字节字体。	可以嵌入多字节字体。	可以嵌入多字节字体。
支持 40 位 RC4 安全性。	支持 128 位 RC4 安全性。	支持 128 位 RC4 安全性。	支持 128 位 RC4 和 128 位 AES（高级加密标准）安全性。

PDF 的一般选项

您可以在“存储 Adobe PDF”对话框的“常规”部分设置以下选项：

说明 显示来自所选预设的说明，并提供编辑说明的地方。您可以从剪贴板粘贴说明。编辑预设的说明将把“（修改）”字样追加到预设名称上。相反，更改预设中的设置将为说明加上“[根据 < 当前预设名称 >]”。

保留 Illustrator 编辑功能 在 PDF 文件中存储所有 Illustrator 数据。如果您希望在 Adobe Illustrator 中重新打开并编辑 PDF 文件，请选择此选项。

重要说明：“保留 Illustrator 编辑功能”选项会抵消高度压缩和缩减像素取样的效果。如果担心文件过大，请取消选择此选项。

嵌入页面缩览图 创建图稿的缩览图图像。缩览图显示在 Illustrator“打开”或“置入”对话框中。

优化快速 Web 查看 优化 PDF 文件以在 Web 浏览器中更快速查看。

存储后查看 PDF 在默认 PDF 查看应用程序中打开新创建的 PDF 文件。

从顶层图层创建 Acrobat 图层 将 Illustrator 的顶层图层作为 Acrobat 图层存储在 PDF 文件中。这将允许 Adobe Acrobat 6、7 和 8 用户利用单个文件生成文档的多个版本。

注：此选项仅在“兼容性”设置为“Acrobat 6 (1.5)”、“Acrobat 7 (1.6)”和“Acrobat 8 (1.7)”时可用。

更多帮助主题

第 262 页的“关于 Adobe PDF”

第 385 页的“打印和存储透明图稿”

第 262 页的“创建 Adobe PDF 文件”

PDF 的压缩和缩减像素采样选项

在 Adobe PDF 中存储图稿时，您可以压缩文本和线状图，并且压缩和缩减像素取样位图图像。根据您选择的设置，压缩和缩减像素取样可显著减小 PDF 文件大小，并且损失很少或不损失细节和精度。

“存储 Adobe PDF”对话框的“压缩”区域分为三个部分。每个部分提供以下选项，用于在图稿中对彩色、灰度或单色图像进行压缩和重新取样。

重要说明：“保留 Illustrator 编辑功能”选项（在“常规”首选项区域中）会抵消高度压缩和缩减像素取样的效果。如果担心文件过大，请取消选择此选项。

缩减像素取样 如果您计划在 Web 上使用 PDF 文件，请使用缩减像素取样以允许更高压缩。如果您计划以高分辨率打印 PDF 文件，请不要使用缩减像素取样。取消选择该选项禁用所有缩减像素取样选项。

缩减像素取样指减少图像中像素的数量。要缩减像素取样颜色、灰度或单色图像，请选择插值方法：平均缩减像素取样、双立方缩减像素取样或次像素取样，然后输入所需分辨率（每英寸像素）。然后在“若图像分辨率高于”文本框中输入分辨率。分辨率高于此阈值的所有图像将进行缩减像素取样。

您选择的插值方法决定如何删除像素：

- **平均缩减像素取样** 平均采样区域的像素并以指定分辨率下的平均像素颜色替换整个区域。
- **次像素取样** 在采样区域中央选择一个像素，并以该像素颜色替换整个区域。相比缩减像素取样，次像素采样显著减少转换时间，但图像的平滑度和连续性下降。
- **双立方缩减像素取样** 使用加权平均决定像素颜色，通常比简单平均缩减像素取样效果好。双立方是最慢但最精确的方法，可产生最平滑的渐变。

压缩 决定使用的压缩类型。“自动”选项为文件中包含的图稿设置尽可能最佳的压缩和品质。对于大多数文件，此选项产生满意结果。如果您需要最大兼容性，请使用“自动 (JPEG)”。要获得卓越的压缩，请使用“自动 (JPEG2000)”。

- **ZIP 压缩** 对具有大量单色或重复图案区域的图像，以及包含重复图案的黑白图像，效果不错。ZIP 压缩可以无损或有损，取决于“品质”设置。
- **JPEG 压缩** 适合黑白或彩色图像。JPEG 压缩有损，这意味着它删除图像数据并可能降低图像品质；但是，它尝试在最小信息损失范围内减小文件大小。因为 JPEG 压缩消除数据，可实现比 ZIP 压缩小的多的文件大小。
- **JPEG2000** 是用于压缩和封装图像数据的新国际标准。与 JPEG 压缩类似，JPEG2000 压缩适合黑白和彩色图像。它还提供额外的优点，例如连续显示。
- **CCITT 和行程压缩** 仅供单色位图图像使用。CCITT（Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony，国际电报和电话协商委员会）压缩适用于黑白图像以及任何图像深度为 1 位的扫描图像。CCITT 组 4 是用于通用用途的方法，可为大多数单色图像产生不错的压缩。CCITT 组 3 可供大部分传真机使用，一次可压缩一行单色位图。“运行长度”压缩对包含大面积纯黑或纯白区域的图像具有最好的压缩效果。

图像品质 决定应用的压缩量。可用的选项取决于压缩方法。对于 JPEG 压缩，Illustrator 提供了“最低”、“低”、“中”、“高”、“最高”等品质选项。对于 ZIP 压缩，Illustrator 提供 4 位和 8 位品质选项。如果将 4 位 ZIP 压缩用于 4 位图像，或将 8 位 ZIP 压缩用于 4 位或 8 位图像，则 ZIP 方法是无损的；也就是说不会移去数据来缩小文件大小，因此图像品质不会受影响。但是，将 4 位 ZIP 压缩用于 8 位数据可能会影响品质，原因是数据会丢失。

拼贴大小 该选项仅在其相应压缩设置为 JPEG2000 时启用。它决定拼贴的大小用于连续显示。

压缩文本和线状图 对文件中的所有文本和线状图应用压缩。此方法不损失细节或品质。

更多帮助主题

第 262 页的“关于 Adobe PDF”

PDF 标记和出血选项

出血是图稿位于打印定界框外的部分或位于裁剪标记和裁切标记外的部分。可以在图稿中包含出血以作为允差范围，以确保裁切页面后油墨按所有方向扩展到页面边缘，或确保图像可安排到文档的准线中。

“存储 Adobe PDF”对话框的“标记和出血”区域可让您指定出血范围并向文件添加各种打印标记。

所有印刷标记 在 PDF 文件中启用所有印刷标记（裁切标记、套准标记、颜色条和页面信息）。

印刷标记类型 使您为以亚洲语言打印的页面选择是使用罗马字印刷标记还是中文标记。

裁切标记 在裁剪区域的每个角放置一个标记，表示 PDF 裁切框边界。

裁切标记粗细 决定裁切标记的描边粗细。

套准标记 将标记放置在画板之外，以对齐彩色文档中的不同分色。

位移 决定所有印刷标记与画板边缘的距离。裁切标记位于由位移决定的间隔边缘。

颜色条 为每个专色或印刷色添加小颜色方块。转换为印刷色的专色使用印刷色表示。服务提供商使用这些标记调整印刷机上的油墨密度。

页面信息 将页面信息放置在页面的画板外。页面信息包含文件名称、页码、当前日期和时间，以及色版名称。

使用文档出血设置 使用文档的出血设置，而不是此对话框中的出血设置。

顶边出血、底边出血、左边出血、右边出血 控制图稿的出血。选择 按钮时，四个值成比例 — 对其中一个进行编辑，即更新其余三个中的值。

更多帮助主题

第 262 页的 “ 关于 Adobe PDF”

PDF 的色彩管理和 PDF/X 选项

您可以在 “ 存储 Adobe PDF” 对话框的 “ 输出 ” 部分设置以下选项。 “ 输出 ” 选项间的交互的更改取决于 “ 颜色管理 ” 打开还是关闭以及选择的 PDF 标准。

颜色转换 指定如何在 Adobe PDF 文件中表示颜色信息。在将颜色对象转换为 RGB 或 CMYK 时，请同时从弹出式菜单中选择一个目标配置文件。所有专色信息在颜色转换过程中保留；只有印刷色等同的颜色转换为指定的色彩空间。

- **不转换** 保留颜色数据原样。在选择了 “PDF/X-3” 时，这是默认值。
- **转换为目标配置文件 （保留颜色值）** 保留同一色彩空间中未标记内容的颜色值作为目标配置文件 （通过指定目标配置文件，而不是转换）。所有其他内容将转换为目标空间。如果颜色管理关闭，此选项不可用。是否包含该配置文件由配置文件包含策略决定。
- **转换为目标配置文件** 将所有颜色转换为针对目标选择的配置文件。是否包含该配置文件由配置文件包含策略决定。

注：选择 “ 转换为目标配置文件 ” 并且 “ 目标 ” 与文档配置文件不匹配时，选项旁将显示警告标记。

目标 说明最终 RGB 或 CMYK 输出设备的色域，例如显示器或 SWOP 标准。使用此配置文件，Illustrator 将文档的颜色信息 （由 “ 颜色设置 ” 对话框中 “ 工作空间 ” 部分中的源配置文件定义）转换为目标输出设备的色彩空间。

配置文件包含策略 决定文件中是否包含颜色配置文件。

输出方法配置文件名称 指定文档的特定印刷条件。创建 PDF/X 兼容的文件需要输出方法配置文件。此菜单仅在 “ 存储 Adobe PDF” 对话框中选择了 PDF/X 标准 （或预设）时可用。可用选项取决于颜色管理打开还是关闭。例如，如果颜色管理关闭，菜单会列出可用的打印机配置文件。如果颜色管理打开，除其他预定义的打印机配置文件外，菜单还列出 “ 目标配置文件 ” 所选的相同配置文件 （假定是 CMYK 输出设备）。

输出条件 名称 说明要采用的印刷条件。此条目对要接收 PDF 文档的一方有用。

输出条件标识符 提供更多印刷条件信息的指针。标识符会针对 ICC 注册中包括的印刷条件自动输入。

注册名称 指定提供注册更多信息的 Web 地址。 URL 会针对 ICC 注册名称自动输入。

标记为陷印 指定文档中的陷印状态。 PDF/X 兼容性需要一个值：True （选择）或 False （取消选择）。任何不满足要求的文档将无法通过 PDF/X 兼容性检查。

更多帮助主题

第 262 页的 “ 关于 Adobe PDF”

Adobe PDF 字体和拼合选项

您可以在“存储 Adobe PDF”对话框的“高级”部分设置以下选项：

子集化嵌入的字体，若被使用的字符百分比低于 指定何时根据文档中使用的字体的字符数量嵌入完整字体（相对于文档中使用的字符）。例如，如果字体包含 1,000 个字符但文档仅使用其中 10 个字符，则您可以确定不值得为了嵌入该字体而额外增加文件大小。

叠印 指定如何存储设置为叠印的叠印颜色。您可以选择保留叠印或放弃叠印。如果“兼容性”（位于对话框顶部）设置为“Acrobat 4 (PDF 1.3)”，则您可以选择通过拼合图稿来模拟叠印。

预设 如果“兼容性”（对话框顶部）设置为 Acrobat 4 (PDF 1.3) 并且图稿包含透明度，则您可以为拼合透明度设置预设（或选项集）。或者，单击“自定”以自定义拼合器设置。

注：Acrobat 5 (PDF 1.4)、Acrobat 6 (PDF 1.5) 和 Acrobat 7 (PDF 1.6) 自动保留图稿中的透明度。因此，“预设”和“自定”选项对这些级别的兼容性不可用。

更多帮助主题

第 262 页的“关于 Adobe PDF”

第 385 页的“打印和存储透明图稿”

第 391 页的“关于叠印”

在 PDF 文件中添加安全性

另存为 PDF 时，您可以添加密码保护和安全性限制，不仅限制可打开文件的用户，而且限制可执行复制或提取内容、打印文档等操作的用户。

PDF 文件可能要求使用口令才能打开文档（文档打开口令）和更改安全性设置（许可口令）。如果在文件中您设置了任何安全性限制，则同样应设置许可口令；否则，打开文件的任何用户都可能会删除此限制。如果使用许可密码打开文件，则会暂时停用安全性限制。

来自 RSA Corporation 的 RC4 安全性方法是用于口令保护 PDF 文件。根据“兼容性”设置（在“常规”类别中），加密级别可以是高或低。

注：Adobe PDF 预设不支持密码和安全性设置。如果在“导出 Adobe PDF”对话框中选择密码和安全性设置，然后单击“存储预设”，则不会存储密码和安全性设置。

安全性选项

当您创建 PDF 或应用口令保护 PDF 时，您可以选择以下选项。根据“兼容性”设置，这些选项会有所不同。安全性选项不可用于 PDF/X 标准或预设。

兼容性 设置用于打开密码保护的文档的加密类型。 Acrobat 6 和更高版本可让您启用元数据搜索。

请注意，使用较低版本的 Acrobat 的用户无法打开具有较高兼容性设置的 PDF 文档。例如，如果您选择“Acrobat 8”选项，则文档无法在 Acrobat 6.0 及更早的版本中打开。

要求打开文档的口令 选择本选项来要求用户键入您指定打开文档口令。

文档打开口令 指定用户必须键入打开 PDF 文件的口令。

注：口令一旦忘记，则无法从文档中恢复。将口令存储在不同的安全位置以免忘记是个好办法。

使用口令来限制对安全性和权限设置的编辑 限制对 PDF 文件的安全性设置的访问。如果文件在 Adobe Acrobat 中打开，用户可以查看文件但必须输入所需的许可口令才能更改文件的“安全性”和“许可”设置。如果文件在 Illustrator、Photoshop 或 InDesign 中打开，用户必须输入“许可”口令，因为不能在仅查看模式下打开文件。

许可口令 指定要求更改许可设置的口令。如果选择前面的选项，则此选项可用。

允许打印 指定允许用户用于 PDF 文档的打印级别。

- **无** 禁止用户打印文档。
- **低分辨率 （150 dpi）** 允许用户以不高于 150 dpi 的分辨率进行打印。打印速度可能较慢，因为每个页面都作为位图图像打印。只有在“兼容性”选项设置为 Acrobat 5 （PDF 1.4）或更高版本时，本选项才可用。
- **高分辨率** 允许用户以任何分辨率进行打印，并将高品质的矢量输出定向到 PostScript 打印机和支持高品质打印高级功能的其他打印机。

允许更改 定义允许在 PDF 文档中执行的编辑操作。

- **无** 禁止用户对“允许更改”菜单中列出的文档进行任何更改，例如，填写表单域和添加注释。
- **插入、删除和旋转页面** 允许用户插入、删除和旋转页面，以及创建书签和缩览图。本选项仅可用于高 （128 位 RC4 或 AES）加密。
- **填写表单域和签名** 允许用户填写表单并添加数字签名。此选项不允许用户添加注释或创建表单域。本选项仅可用于高 （128 位 RC4 或 AES）加密。
- **注释、填写表单域和签名** 允许用户添加注释和数字签名，并填写表单。此选项不允许用户移动页面对象或创建表单域。
- **除了提取页面** 允许用户编辑文档、创建并填写表单域、添加注释以及添加数字签名。

启用复制文本、图像和其他内容 允许用户选择和复制 PDF 的内容。

为视力不佳者启用屏幕阅读器设备的文本辅助工具 允许视力不佳的用户用屏幕阅读器阅读文档，但是不允许他们复制或提取文档的内容。本选项仅可用于高 （128 位 RC4 或 AES）加密。

启用纯文本元数据 允许用户复制和从 PDF 提取内容。只有在“兼容性”设置为 Acrobat 6 或更高版本时，此选项才可用。选择此选项将允许存储 / 搜索系统和搜索引擎访问存储在此文档中的元数据。

文件信息和元数据

元数据是一组有关文件的标准化信息，如作者姓名、分辨率、色彩空间、版权以及为其应用的关键字。

“文档信息”面板中的文件信息可提供常规文件信息和对象特征，以及图形样式、自定颜色、渐变、字体和置入图稿的数量和名称。

关于元数据

元数据 是一组有关文件的标准化信息，如作者姓名、分辨率、色彩空间、版权以及为其应用的关键字。例如，大多数数码相机将一些基本信息附加到图像文件中，如高度、宽度、文件格式以及图像的拍摄时间。您可以使用元数据来优化工作流程以及组织文件。

关于 **XMP** 标准

元数据信息是使用可扩展元数据平台 (XMP) 标准进行存储的， Adobe Bridge、 Adobe Illustrator、 Adobe InDesign 和 Adobe Photoshop 均基于该标准。使用 Photoshop® Camera Raw 对图像进行的调整将存储为 XMP 元数据。XMP 建立在 XML 的基础上，在大多数情况下，元数据将存储在文件中。如果无法将信息存储在文件中，则会将元数据存储在称为附属文件 的单独文件中。 XMP 便于在 Adobe 应用程序之间以及发布工作流程之间交换元数据。例如，可以将某个文件的元数据存储为模板，然后将该元数据导入其它文件中。

以其它格式（如 EXIF、IPTC (IIM)、GPS 和 TIFF）存储的元数据是用 XMP 同步和描述的，因此，可以更方便地对其进行查看和管理。其它应用程序和功能（如 Adobe Drive）也使用 XMP 来传送和存储信息，如版本注释（可使用 Adobe Bridge 对其进行搜索）。

在大多数情况下，即使文件格式发生了变化（例如从 PSD 更改为 JPG），元数据也会保留在文件中。将文件放在 Adobe 文档或项目中后，也会保留元数据。

如果您是 C++ 或 Java 开发人员，请使用 XMP 工具包 SDK 来自定义元数据的处理和交换。如果您是 Adobe Flash 或 Flex 开发人员，请使用 XMP 文件信息 SDK 来自定义“文件信息”对话框。有关详细信息，请访问 Adobe 网站。

在 **Adobe Bridge** 和 **Adobe Creative Suite** 组件中使用元数据

许多可用来组织、搜索和跟踪文件和版本的 Adobe Bridge 强大功能都取决于文件中的 XMP 元数据。 Adobe Bridge 提供了两种使用元数据的方法：通过“元数据”面板和通过“文件信息”对话框。

在某些情况下，相同元数据属性会存在多个视图。例如，可能在一个视图中将属性标记为“作者”，而在另一个视图中将其标记为“创建者”，但它们指的是同一个基本属性。即使为特定工作流程自定了这些视图，它们也会通过 XMP 保持为标准化视图。

文档信息面板概述

使用“文档信息”面板可查看常规文件信息和对象特征的列表，以及图形样式、自定颜色、图案、渐变、字体和置入图稿的数量和名称。若要显示此面板，请选择“窗口”>“文档信息”。

- 要查看不同类型的信息，请从面板菜单选择一个选项:“文档”、“对象”、“图形样式”、“画笔”、“专色对象”、“图案对象”、“渐变对象”、“字体”、“链接的图像”、“嵌入的图像”和“字体详细信息”。
- 若要仅查看有关选定对象的信息，请从面板菜单中选择“仅所选对象”。不选择此选项将列出有关整个文档的信息。
- 若要将文件信息的副本存储为文本文件，请从面板菜单中选择“存储”。指定文件名和位置，然后单击“存储”。
- 要查看画板尺寸，请单击“画板”工具，从面板菜单中选择“文档”，然后单击想要查看的画板。

更多帮助主题

第 5 页的“工作区概述”

第 9 章 : 文字

关于文字

Adobe Illustrator 的文字功能是其最强大的功能之一。您可以在图稿中添加一行文字、创建文本列和行、在形状中或沿路径排列文本以及将字形用作图形对象。例如，在确定图稿中文本的外观时，您可以在 Illustrator 中选择字体以及行距、字偶间距和段落前后间距等设置。

可以使用下列三种方法之一创建文字：点文字从单击位置开始，并随着字符输入沿水平或垂直线扩展。区域文字 （也称为段落文字）利用对象边界来控制字符排列。路径文字沿开放或封闭路径的边缘排列文字。

导入文本

您可以将由其他应用程序创建的文件文本导入到图稿中。 Illustrator 支持用于导入文本的以下格式：

- 用于 Windows 97、 98、 2000、 2002、 2003 和 2007 的 Microsoft® Word
- 用于 Mac OS X 2004 和 2008 的 Microsoft Word
- RTF （富文本格式）
- 使用 ANSI、Unicode、Shift JIS、GB2312、中文 Big 5、西里尔语、GB18030、希腊语、土耳其语、波罗的语以及中欧语编码的纯文本 (ASCII)。

  与对文本进行复制和粘贴相比，从文件导入文本的优点之一，就是导入的文本会保留其字符及段落的格式。例如， RTF 文件中的文本会在 Illustrator 中保留原字体及样式规范。您还可以在导入纯文本文件的文本时，设置编码和格式选项。

  重要说明：从 Microsoft Word 和 RTF 文件导入文本时，请确保您的系统上有文件中所用的字体。如果字体或字体样式缺失（包括名称相同但格式不同的字体，如 Type 1、 True Type 或 CID），可能会导致预期之外的结果。在日文系统上，字符集间的差异可能会导致在 Windows 中输入的文本无法在 Mac OS 屏幕上显示。

将文本导入到新文件中

1 选择 “ 文件 ”>“ 打开 ”。

2 选择要打开的文本文件，然后单击 “ 打开 ”。

将文本导入到现有文件中

1 选择 “ 文件 ”>“ 置入 ”。选择要导入的文本文件，然后单击 “ 置入 ”。

2 如果置入的是纯文本 (.txt) 文件，请执行以下操作，然后单击 “ 确定 ”：

- 指定用以创建文件的字符集和平台。
- 选择 “ 额外回车符 ” 选项来确定 Illustrator 在文件中如何处理额外的回车符。
- 如果您希望 Illustrator 用制表符替换文件中的空格字符串，请选择 “ 额外空格 ” 选项，并输入要用制表符替换的空格数。

创建文本

在点处输入文本

点文字是指从单击位置开始并随着字符输入而扩展的一行或一列横排或直排文本。每行文本都是独立的；对其进行编辑时，该行将扩展或缩短，但不会换行。这种方式非常适用于在图稿中输入少量文本的情形。

1 选择文字工具 或直排文字工具 。

鼠标指针会变成一个四周围绕着虚线框的文字插入指针。靠近这个文字插入指针底部的短水平线，标出了该行文字的基线位置，文本都将位于基线上。

2 （可选）在“控制”面板、“字符”面板或“段落”面板中设置文本格式选项。

3 单击文本行所需的起始位置。

重要说明：请注意不要单击现有对象，因为这样会将文字对象转换成区域文字或路径文字。如果现有对象恰好位于您要输入文本的地方，请先锁定或隐藏对象。

4 输入文本。按 Enter 或 Return 可在同一文字对象中开始新的一行文本。

5 输入完文本后，单击选择工具 以选择文字对象。或者，也可以按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并单击文本。

注: 有关在 Illustrator 中处理文字的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_type_cn 上的 “Working with Type”（文字处理）白皮书。

更多帮助主题

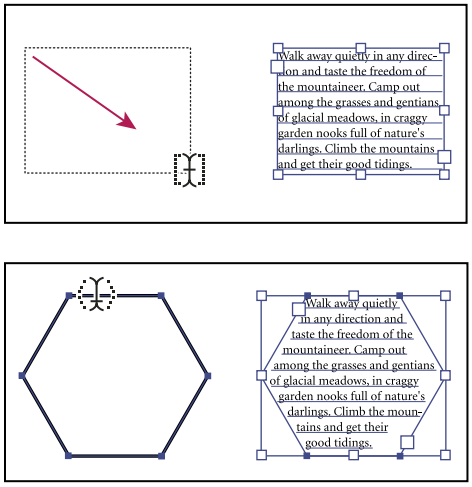
第 281 页的“创建路径文字”

在区域中输入文本

区域文字 （也称为段落文字）利用对象边界来控制字符排列 （既可横排，也可直排）。当文本触及边界时，会自动换行，以落在所定义区域的外框内。当您想创建包含一个或多个段落的文本 （比如用于宣传册之类的印刷品）时，这种输入文本的方式相当有用。

1 定义边框区域：

- 选择文字工具 或直排文字工具 ，然后拖动对角以定义矩形定界区域。
- 绘制要用作边框区域的对象。（即便对象有描边或填色属性也无妨，因为 Illustrator 会自动删除这些属性。）接下来，选择文字工具 、直排文字工具 、区域文字工具 或直排区域文字工具 ，然后单击对象路径上的任意位置。



通过拖动来创建文字区域（上图）与将现有形状转换为文字区域（下图）的对比图

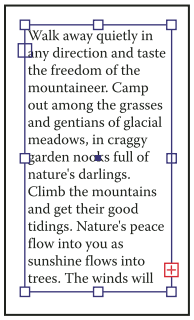
注：如果对象为开放路径，则必须使用“区域文字”工具来定义边框区域。Illustrator 会在路径的端点之间绘制一条虚构的直线来定义文字的边界。

2 （可选）在“控制”面板、“字符”面板或“段落”面板中设置文本格式选项。

3 输入文本。按 Enter 或 Return 键可开始新段落。

4 输入完文本后，单击选择工具 以选择文字对象。或者，也可以按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并单击文本。

如果您输入的文本超过区域的容许量，则靠近边框区域底部的位置会出现一个内含加号 (+) 的小方块。



溢流文本示例

您可以调整文本区域的大小或扩展路径来显示溢流文本，还可以将文本串接到另一个对象中。

有关创建点和区域文字的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0045_cn。有关在 Illustrator 中处理文字的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_type_cn 上的“Working with Type”（文字处理）白皮书。

更多帮助主题

第 281 页的“创建路径文字”

调整文本区域的大小

可以根据您正在创建的是点文字、区域文字还是沿路径文本，用不同的方式调整文本大小。

由于可使用点文字编写的文本数量没有限制，因此在这种情况下，并不需要调整文本框的大小。

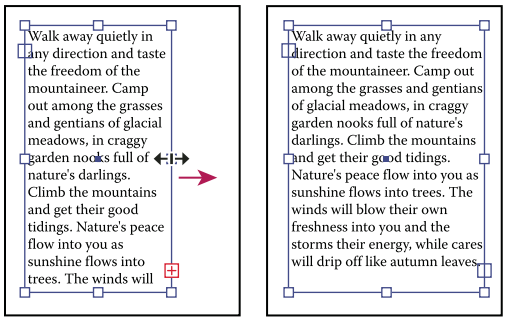
使用区域文字工具时，您可以拖动所选区域中的对象和文字。在此情况中，当您使用“直接选择”工具调整对象的大小时，文本的大小也会随之调整。

键入沿路径文本时，如果文本不适合选定的路径，您可以串接对象之间的文本（请参阅第 278 页的“串接对象之间的文本”）。在此情况中，如果您使用“直接选择”工具调整路径的大小，文本的大小也会随之调整。

请确保将定界框设置设为“显示定界框”。如果您没有看到定界框，请单击“视图”>“显示定界框”。

❖ 若要调整大小，请执行以下操作：

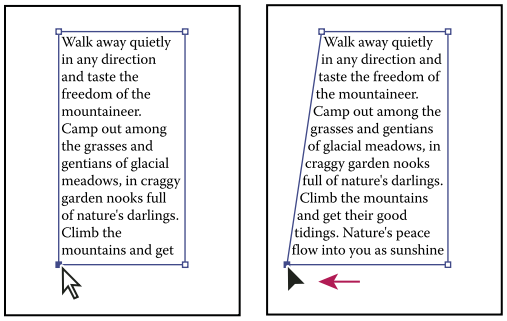
- 使用选择工具或“图层”面板选择文字对象，然后拖动定界框上的手柄。



使用选择工具调整文本区域的大小

- 使用直接选择工具选择文字路径的边缘或角。然后拖动以调整路径的形状。

在“轮廓”视图中，使用“直接选择”工具调整文字路径，是最容易的方式。



使用“直接选择”工具调整文字区域的大小

- 使用选择工具或“图层”面板选择文字对象，然后选择“文字”>“区域文字选项”。输入“宽度”值和“高度”值，然后单击“确定”。如果文本区域不是矩形，则这些值确定对象边框的尺寸。

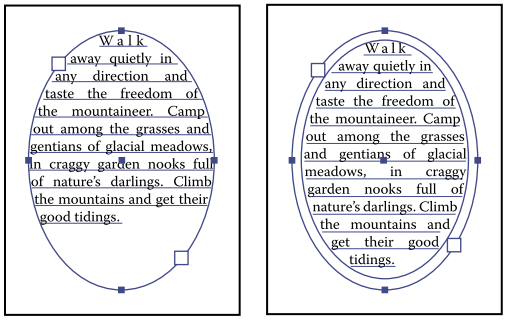
更改文本区域的边距

在使用区域文字对象时，您可以控制文本和边框路径之间的边距。这个边距被称为内边距。

1 选择区域文字对象。

2 选择“文字”>“区域文字选项”。

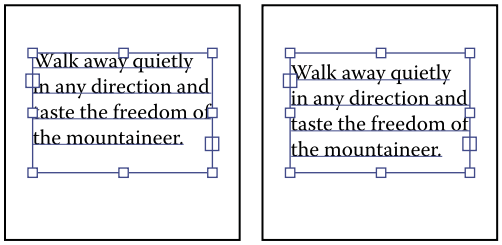
3 指定“内边距”的值，然后单击“确定”。



无内边距的文字（左图）与有内边距的文字（右图）的对比图

升高或降低文本区域中的首行基线

在使用区域文字对象时，您可以控制第一行文本与对象顶部的对齐方式。这种对齐方式被称为首行基线位移。例如，您可以使文字紧贴对象顶部，也可从对象顶部向下移动特定的距离。



“首行基线”设置为“大写字母高度”的文字（左图）与“首行基线”设置为“行距”的文字（右图）的对比图

1 选择区域文字对象。

2 选择“文字”>“区域文字选项”。

3 对于“首行基线”，请从下列选项中选择其一：

字母上缘 字符“d”的高度降到文字对象顶部之下。

大写字母高度 大写字母的顶部触及文字对象的顶部。

行距 以文本的行距值作为文本首行基线和文字对象顶部之间的距离。

x 高度 字符“x”的高度降到文字对象顶部之下。

全角字框高度 亚洲字体中全角字框的顶部触及文字对象的顶部。无论是否设置了“显示亚洲文字选项”首选项，此选项均可用。

固定 在“最小值”框中指定文本首行基线与文字对象顶部之间的距离。

旧版 使用在 Adobe Illustrator 10 或更早版本中使用的第一个基线默认值。

4 在“最小值”文本框中，指定基线位移的值。

更多帮助主题

第 297 页的“基线偏移”

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

创建文本行和文本列

1 选择区域文字对象。

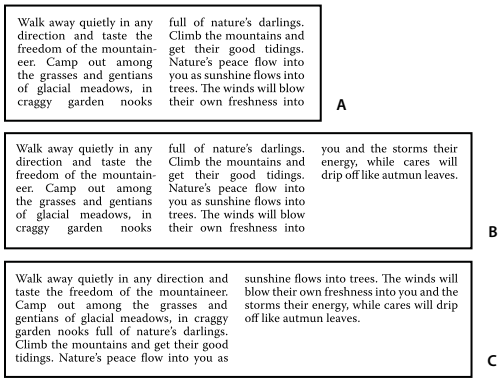
2 选择“文字”>“区域文字选项”。

3 在对话框的“行”和“列”部分，设置下列选项：

数量 指定希望对象包含的行数和列数。

跨距 指定单行高度和单列宽度。

固定 确定调整文字区域大小时行高和列宽的变化情况。选中此选项后，若调整区域大小，只会更改行数和栏数，而不会改变其高度和宽度。如果希望行高和栏宽随文字区域大小而变化，则请取消选择此选项。



用于调整行和列大小的选项
A. 原始列 **B.** 选中“固定”选项，调整大小后的列 **C.** 取消选中“固定”选项，调整大小后的列

间距 指定行间距或列间距。

4 在对话框的“选项”部分中，选择“文本排列”选项以确定行和列间的文本排列方式：“按行” 或“按列”。

5 单击“确定”。

使标题适合文字区域的宽度

1 选择一种文字工具，然后单击要对齐文字区域两端的段落。

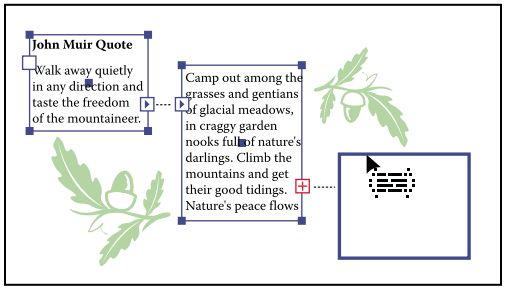
2 选择“文字”>“适合标题”。

注：如果更改了文字的格式，请切记重新应用“适合标题”命令。

串接对象之间的文本

要将文本从一个对象串接（或继续）到下一个对象，请链接这些对象。链接的文字对象可以是任何形状；但其文本必须为区域文本或路径文本，而不是点文本。

每个区域文字对象都包含输入连接点和输出连接点，由此可链接到其他对象并创建文字对象的链接副本。空连接点表示所有文本都是可见的，且对象尚未链接。连接点中的箭头表示对象已链接到另一个对象。输出连接点中的红色加号表示对象包含其余文本。这些剩余的不可见文本称为溢流文本。



链接文字对象上的连接点

您可以中断串接，并将文本排列到第一个或下一个对象中；或者，也可以删除所有串接，使文本保留在原来的位置。

注：处理串接文本时，查看这些串接是非常有用的。要查看串接，请选择“视图”>“显示文本串接”，然后选择一个链接对象。

更多帮助主题

第 274 页的“在区域中输入文本”

串接文本

1 使用“选择”工具选择区域文字对象。

2 单击所选文字对象的输入连接点或输出连接点。指针会变成已加载文本的图标 。

3 执行下列操作之一：

- 若要链接现有对象，请将指针置于对象的路径之上。指针形状会变为 。单击路径以链接对象。
- 若要链接新对象，请在画板上的空白部分单击或拖动。单击操作会创建与原始对象具有相同大小和形状的对象；拖动操作则可令您创建任意大小的矩形对象。

另一种在对象之间串接文本的方法是，选择一个区域文字对象，选择要串接到的一个或多个对象，然后选择“文字”>“串接文本”>“创建”。

删除或中断串接

1 选择链接的文字对象。

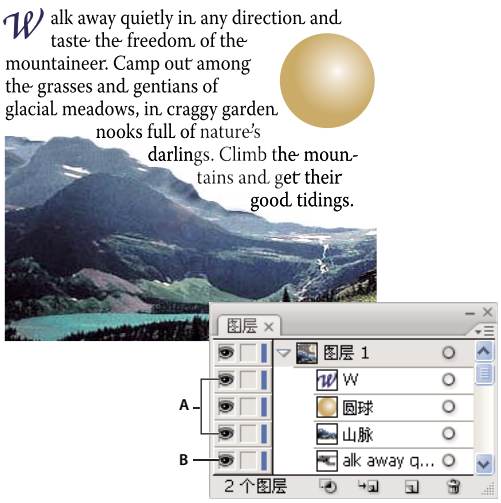
2 请执行下列任一操作：

- 若要中断对象间的串接，请双击串接任一端的连接点。文本排列到第一个对象中。
- 要从文本串接中释放对象，请选择“文字”>“串接文本”>“释放所选文字”。文本排列到下一个对象中。
- 要删除所有串接，请选择“文字”>“串接文本”>“移去串接”。文本将保留在原位置。

将文本绕排在对象周围

您可以将区域文本绕排在任何对象的周围，其中包括文字对象、导入的图像以及在 Illustrator 中绘制的对象。如果绕排对象是嵌入的位图图像， Illustrator 则会在不透明或半透明的像素周围绕排文本，而忽略完全透明的像素。

绕排是由对象的堆叠顺序决定的，可以在“图层”面板中单击图层名称旁边的三角形以查看其堆叠顺序。要在对象周围绕排文本，绕排对象必须与文本位于相同的图层中，并且在图层层次结构中位于文本的正上方。您可以在“图层”面板中将内容向上或向下拖移以更改层次结构。



绕排于对象周围的文本
A. 绕排对象 **B.** 绕排文本

更多帮助主题

第 274 页的 “ 在区域中输入文本 ”

第 206 页的 “ 对象堆叠 ”

第 281 页的 “ 创建路径文字 ”

绕排文本

1 确保要绕排的文字满足以下条件：

- 该文字是区域文字 （在输入框中键入）。
- 该文字与绕排对象位于相同的图层中。
- 该文字在图层层次结构中位于绕排对象的正下方。

重要说明：如果图层中包含多个文字对象，请将不希望绕排于绕排对象周围的文字对象转移到其他图层中或是绕排对象上方。

2 选择一个或多个要绕排文本的对象。

3 选择 “ 对象 ”>“ 文本绕排 ”>“ 建立 ”。

设置绕排选项

可以在绕排文本之前或之后设置绕排选项。

1 选择绕排对象。

2 选择 “ 对象 ”>“ 文本绕排 ”>“ 文本绕排选项 ”，然后指定以下选项：

位移 指定文本和绕排对象之间的间距大小。您可以输入正值或负值。

反向绕排 围绕对象反向绕排文本。

使文本不再绕排在对象周围

1 选择绕排对象。

2 选择 “ 对象 ”>“ 文本绕排 ”>“ 释放 ”。

将文字与对象对齐

要根据实际字形的边界而不是字体度量值来对齐文本，请执行以下操作：

1 使用“效果”>“路径”>“轮廓化对象”对文本对象应用轮廓化对象实时效果。

2 通过从“对齐”面板菜单（弹出式菜单）中选择“使用预览边界”来设置对齐面板，以使用预览边界。

应用这些设置后，您可以获得与轮廓化文本完全相同的对齐结果，同时还可以灵活处理文本。

从图稿中删除空文字对象

删除不用的文字对象可让您的图稿打印更加顺畅，同时还可减小文件大小。如果您在图稿区域无意中单击了“文字”工具，然后又选择了另一种工具，就会创建空文字对象。

1 选择“对象”>“路径”>“清理”。

2 选择“空文本路径”，然后单击“确定”。

创建路径文字

路径文字是指沿着开放或封闭的路径排列的文字。当您水平输入文本时，字符的排列会与基线平行。当您垂直输入文本时，字符的排列会与基线垂直。无论是哪种情况，文本都会沿路径点添加到路径上的方向来排列。

在路径上输入文本

1 执行下列操作之一：

- 要沿路径创建横排文本，请选择文字工具 或路径文字工具 。
- 要沿路径创建直排文本，请选择直排文字工具 或直排路径文字工具 。

2 （可选）在“控制”面板、“字符”面板或“段落”面板中设置文本格式选项。

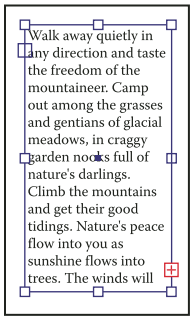
3 将指针置于路径上，然后单击。（即便对象有描边或填色属性也无妨，因为 Illustrator 会自动删除这些属性。）

注：如果路径为封闭路径而非开放路径，则必须使用路径文字工具。

4 输入文本。

5 输入完文本后，单击选择工具 以选择文字对象。或者，也可以按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并单击文本。

如果您输入的文本长度已超过区域或路径的容许量，则靠近边框区域底部的地方会出现内含一个加号 (+) 的小方块。



溢流文本示例

您可以调整文本区域的大小或扩展路径来显示溢流文本，还可以将文本串接到另一个对象中。

有关创建路径文字的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0046_cn。有关在 Illustrator 中处理文字的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_type_cn 上的 “Working with Type”（文字处理）白皮书。

沿路径移动或翻转文本

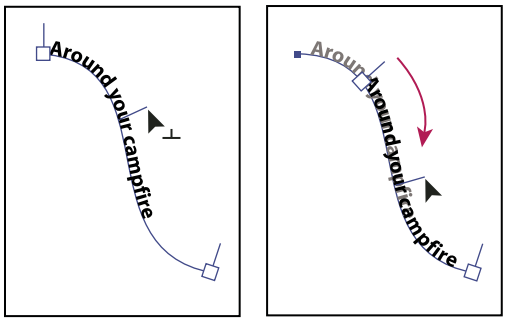
1 选择路径文字对象。

在文字的起点、路径的终点以及起点标记和终点标记之间的中点，都会出现标记。

2 将指针置于文字的中点标记上，直至指针旁边出现一个小图标 ⊥。

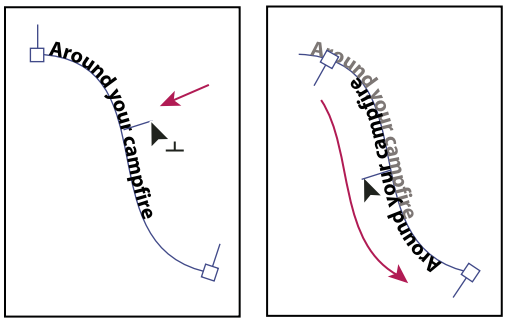
3 执行下列操作之一：

- 若要沿路径移动文本，请沿路径拖动中间括号。按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 以防止文字翻转到路径的另一侧。



沿路径移动文字

- 要沿路径翻转文本的方向，请拖动标记，使其越过路径。或者，也可以选择 “ 文字 ”>“ 路径文字 ”>“ 路径文字选项 ”，选择 “ 翻转 ”，然后单击 “ 确定 ”。



沿路径翻转文字

要在不改变文字方向的情况下将文字移动到路径的另一侧，请使用 “ 字符 ” 面板中的 “ 基线偏移 ” 选项。例如，如果创建的文字在圆周顶部由左到右排列，则可以在 “ 基线偏移 ” 文本框中输入一个负值，以使文字沿圆周内侧排列。

有关创建路径文字的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0046_cn。

更多帮助主题

第 297 页的 “ 基线偏移 ”

对路径文字应用效果

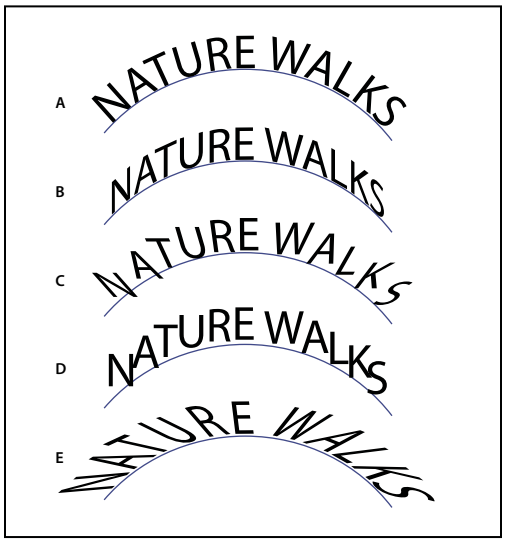
路径文字效果使您可以沿路径扭曲字符方向。必须先在路径上创建文字，然后才能应用这些效果。

1 选择路径文字对象。

2 执行下列操作之一：

- 选择“文字”>“路径文字”，然后从子菜单中选择一种效果。
- 选择“文字”>“路径文字”>“路径文件选项”。接下来，从“效果”菜单中选择一个选项，然后单击“确定”。

注：将重力效果应用于完美环形路径上的文字可创建如同默认彩虹效果的结果。它会按预期在以下路径上执行：椭圆、正方形、矩形或其他不规则形状。



路径文字效果
A. 彩虹效果 **B.** 倾斜效果 **C.** 3D 带状效果 **D.** 阶梯效果 **E.** 重力效果

调整路径文字的垂直对齐方式

1 选择文字对象。

2 选择“文字”>“路径文字”>“路径文件选项”。

3 从“对齐路径”菜单中选择一个选项，以指定如何将所有字符对齐到路径（相对字体的整体高度）：

字母上缘 沿字体上边缘对齐。

字母下缘 沿字体下边缘对齐。

中央 沿字体字母上、下边缘间的中心点对齐。

基线 沿基线对齐。这是默认设置。

注：无上缘或下缘（如字母 e）或无基线（如省略号）的字符，将与具有上缘、下缘和基线的字符垂直对齐。这些字体大小都是由字体设计人员所指定的，且固定不变。

要更好地控制垂直对齐方式，请使用“字符”面板中的“基线偏移”选项。例如，在“基线偏移”框中键入一个负值，可以降低文字。

更多帮助主题

第 297 页的“基线偏移”

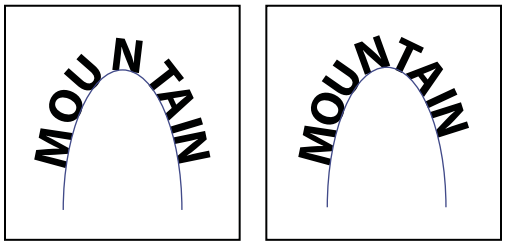
调整锐利转角处的字符间距

当字符围绕尖锐曲线或锐角排列时，因为突出展开的关系，字符之间可能会出现额外的间距。您可以使用“ 路径文字选项 ”对话框中的“ 间距 ”选项来缩小曲线上字符间的间距。

1 选择文字对象。

2 选择“ 文字 ”>“ 路径文字 ”>“ 路径文件选项 ”。

3 在“ 间距 ”中，以点为单位键入一个值。设置较高的值，可消除锐利曲线或锐角处的字符间的不必要间距。



未经间距调整的文字 （左图）与经间距调整的文字 （右图）的对比图

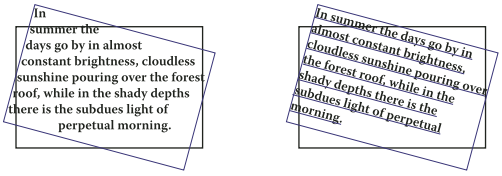
注：“ 间距 ”值对位于直线段处的字符不产生影响。若要更改路径上所有字符间的间距，请选中这些字符，然后应用字偶间距调整或字符间距调整。

缩放和旋转文字

选择要变换的文字

您可以像对其他对象一样，对文字进行旋转、镜像、比例缩放和倾斜。但是，您选择文字的方式会影响变换结果：

- 要变换文字及其边框路径，请选择文字对象，然后使用旋转工具旋转对象和文本。
- 要只变换边框路径 （而不变换它所包含的文字），请使用选择工具选择文字对象并进行拖移。



旋转文字路径 （左图）与旋转文字和路径 （右图）的对比图

更多帮助主题

第 209 页的“ 变换对象 ”

调整文字缩放比例

您可以相对字符的原始宽度和高度，指定文字高度和宽度的比例。未缩放字符的值为 100%。有些字体系列包括真正的扩展字体，这种字体设计的水平宽度要比普通字体样式宽一些。缩放操作会使文字失真，因此通常最好使用已紧缩或扩展的字体 （如果有的话）。

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，缩放比例会应用于您所创建的新文本。

2 在“ 字符 ”面板中，设置“ 垂直缩放 ”选项 或“ 水平缩放 ”选项 。

旋转文字

- 若要将文字对象中的字符旋转特定的角度，请选择要更改的字符或文字对象。（如果未选择任何文本，旋转便会应用于您所创建的新文本。）在“字符”面板中，设置“字符旋转”选项 。
- 要将横排文字更改为直排文字（反之亦然），请选择文字对象，然后选择“文字”>“文字方向”>“横排”，或选择“文字”>“文字方向”>“直排”。
- 要旋转整个文字对象（字符和文字边框），请选择文字对象，然后使用边框、自由变换工具、旋转工具、“旋转”命令或“变换”面板来执行旋转。
- 要旋转直排亚洲文本中的多个字符，请使用“直排内横排”选项以旋转多个字符。

更多帮助主题

第 291 页的“字符面板概述”

第 315 页的“使用直排内横排”

第 197 页的“旋转对象”

拼写和语言词典

拼写检查

1 选择“编辑”>“拼写检查”。

2 若要设置用于单词的查找和忽略的选项，请单击对话框底部的箭头图标，并根据需要设置选项。

3 单击“开始”，即可开始进行拼写检查。

4 当 Illustrator 显示出拼写错误的单词或其他可能的错误时，请执行下列操作之一：

- 单击“忽略”或“全部忽略”继续拼写检查，而不更改特定的单词。
- 从建议单词列表中选择一个单词，或在顶部的框中键入正确的单词，然后单击“更改”以只更改出现拼写错误的单词。您还可以单击“全部更改”更改文档中所有出现拼写错误的单词。
- 单击“添加”，指示 Illustrator 将可接受但未识别出的单词存储到词典中，以便在以后的操作中不再将其判断为拼写错误。

5 在 Illustrator 完成文档的拼写检查后，单击“完成”。

Illustrator 可以根据您为单词指定的语言，检查多种语言的拼写错误。

编辑拼写词典

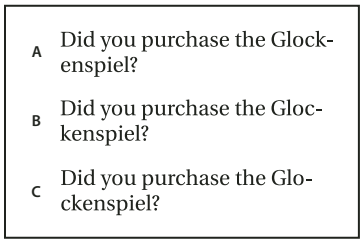
1 选择“编辑”>“编辑自定词典”。

2 执行下列任一操作，并单击“完成”。

- 若要将单词添加到词典中，请在“输入”框中键入单词，并单击“添加”。
- 若要从词典中删除单词，请选择列表中的单词，并单击“删除”。
- 若要修改词典中的单词，请选择列表中的单词，然后在“词条”框中键入新单词，并单击“更改”。

为文本指定语言

Illustrator 使用 Proximity 语言词典来进行拼写检查和连字。每个词典都包含数十万条具有标准音节间隔的单词。您可以为整篇文档指定一种语言，或为所选的文本应用一种语言。



不同语言的连字示例
A. 英语中的 “Glockenspiel” **B.** 传统德语中的 “Glockenspiel” **C.** 新式德语中的 “Glockenspiel”

为所有文本应用一种语言

1 选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 连字 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 连字 ”(Mac OS)。

2 从 “ 默认语言 ” 弹出式菜单中选择词典，然后单击 “ 确定 ”。

为选定文本指定一种语言

1 选择文本。

2 在 “ 字符 ” 面板中，从 “ 语言 ” 菜单中选择适当的词典。如果未显示 “ 语言 ” 菜单，请从 “ 字符 ” 面板菜单中选择 “ 显示选项 ”。

关于 Unicode

Illustrator 支持 Unicode 标准，该标准可为每个字符分配一个惟一的编号，不管您使用哪种语言或哪种计算机。 Unicode 具有如下特点：

可移植性 在工作站间移动文件时，字母和数字不会发生变化。不会因向文档中添加本语言以外的内容而引起混乱，因为本语言以外的字符都有其自己的标记，不会与同一项目中其他语言的编码相互干扰。

平台无关性 因为 Windows 和 Macintosh 操作系统现在都支持 Unicode，因此可在这两个平台间更加轻松地移动文件。这样，您就不必再仅仅因为将 Illustrator 文件从 Windows 系统移到 Macintosh 系统上或是从 Macintosh 系统移到 Windows 系统上而安排文件校对了。

稳定适应性 Unicode 兼容的字体提供了大量的潜在字符，从而可轻松使用专业文字字符。

灵活性 有了 Unicode 支持，即便对项目中的字体系列进行替换，也不会产生替代字符。使用 Unicode 兼容的字体，无论使用哪种字体系列， g 就是 g。

所有这一切，使得一位法国设计师能够为韩国客户进行设计，然后将作品转交给美国的合作伙伴，其间全然不会因文本问题而苦不堪言。而美国设计师需要做的，就是在操作系统中启用恰当的语言、加载非本语言字体，然后继续项目进程。

字体

关于字体

字体 是由一组具有相同粗细、宽度和样式的字符 （字母、数字和符号）构成的完整集合，如 10 点 Adobe Garamond 粗体。

字形 （通常称为文字系列 或字体系列）是由具有相同整体外观的字体构成的集合，它们是专为一起使用而设计的，如 Adobe Garamond。

字体样式 是字体系列中单个字体的变体。通常，字体系列的罗马体 或普通 （实际名称因字体系列而异）是基本字体，其中可能包括一些文字样式，如常规、粗体、半粗体、斜体和粗体斜体。

对 CJK 语言字体而言，字体样式名称通常是由粗细变化决定的。例如，日文字体 Kozuka-Mincho Std 包括 6 种粗细：特细、细、常规、中等、粗体以及特粗。显示的字体样式名称取决于字体制造商。每种字体样式都是一个独立文件。如果尚未安装字体样式文件，则无法从 “ 字体样式 ” 中选择该字体样式。

除系统上安装的字体之外，还可以创建以下文件夹并使用安装到这些文件夹中的字体：

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

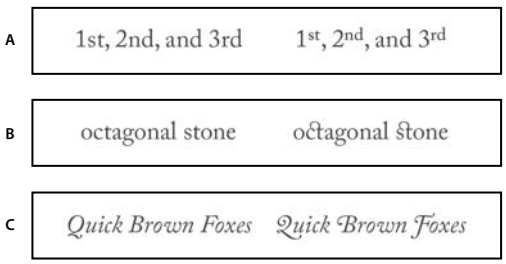
如果在本地 Fonts 文件夹中安装了 Type 1、TrueType、OpenType 或 CID 字体，则相应的字体将只出现在 Adobe 应用程序中。

OpenType 字体

OpenType 字体使用一个适用于 Windows® 和 Macintosh® 计算机的字体文件，因此，您可以将文件从一个平台移到另一个平台，而不用担心字体替换或其它导致文本重新排列的问题。它们可能包含一些当前 PostScript 和 TrueType 字体不具备的功能，如花饰字和自由连字。

OpenType 字体显示 图标。

使用 OpenType 字体时，您可以自动替换文本中的替代字形，如连字、小型大写字母、分数字以及旧式的等比数字。



常规字体 （左）和 OpenType 字体 （右）
A. 序数字 **B.** 自由连字 **C.** 花饰字

OpenType 字体可能包括扩展的字符集和版面特征，用于提供更丰富的语言支持和高级的印刷控制。在应用程序字体菜单中，包含中欧 (CE) 语言支持的 Adobe OpenType 字体包括单词 “Pro” 作为字体名称的一部分。不包含中欧语言支持的 OpenType 字体被标记为 “Standard” 并带有 “Std” 后缀。所有 OpenType 字体也可以与 PostScript Type 1 和 TrueType 字体一起安装和使用。

有关 OpenType 字体的详细信息，请访问 www.adobe.com/go/opentype_cn。

预览字体

可以在 “ 字符 ” 调板中的字体系列菜单和字体样式菜单中查看某一种字体的样本，也可以在从其中选取字体的应用程序的其它区域中进行查看。下列图标说明了不同类型的字体：

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- 多模字库

- 复合

可以关闭预览功能，或更改“ 文字 ”首选项中的字体名称或字体样本的点大小。

选择字体系列和样式

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，字体便会应用于您所创建的新文本。

2 使用“ 控制 ”面板、“ 文字 ”菜单或“ 字符 ”面板选择一种字体系列和样式：

- 在“ 控制 ”面板中，设置“ 字体 ”和“ 字体样式 ”选项。
- 在“文字”菜单中，从“字体”或“最近使用的字体”子菜单中选择一个名称。“字体”菜单中显示了可用字体的预览效果，因此使用起来非常方便。
- 在“字符”面板中，设置“字体系列”和“字体样式”选项。除了可从弹出菜单选择字体名称外，还可单击当前名称，并键入所需名称的前几位字符。

要在“ 最近使用的字体 ”子菜单中更改字体数目，请选择“ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 文字 ”(Windows) 或“Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 文字 ”(Mac OS)，然后设置“ 最近使用的字体数目 ”选项。

指定字体大小

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，字体大小则会应用于您所创建的新文本。

2 执行以下操作之一：

- 在“ 字符 ”面板或“ 控制 ”栏中，设置“ 字体大小 ”选项。
- 从“ 文字 ”>“ 大小 ”菜单中选取一个大小。如果选取“ 其它 ”，则可以在“ 字符 ”面板中键入新的大小。

您可以在“ 首选项 ”对话框中更改文字的度量单位。 Fireworks 中没有此选项。

查找和替换字体

1 选择“ 文字 ”>“ 查找字体 ”。

移动“ 查找字体 ”对话框，以便能够看到文档的所有文本。

2 在对话框最上方选择要查找的字体名称。第一个使用该字体的文字会在文档窗口中突出显示。

3 在对话框下方选择一个替换字体。您可以通过下列操作自定替换字体列表：

- 从“替换字体来自”菜单中选择一个选项: 选择“文档”将只列出文档中使用的字体，选择“系统”将列出计算机上的所有字体。
- 接下来即可选择要添加到列表中的字体类型，取消选择不想添加的字体类型。

4 执行下列操作之一：

- 单击“ 更改 ”，以只更改当前选定的文字。
- 单击“ 全部更改 ”，以更改所有使用该字体的文字。

如果文档中不再有使用这种字体的文字，其名称将会从“ 文档中的字体 ”列表中删除。

5 重复步骤 2 至步骤 4，查找并替换不同的字体。

6 单击“ 完成 ”关闭对话框。

注：在使用“ 查找字体 ”命令替换字体时，其他文字属性仍会保持原样。

处理缺少的字体

如果系统中没有安装文档所使用的字体，在打开文档时，将会显示一条警告信息。 Illustrator 将指出缺少的字体，并使用可用的匹配字体替代缺少的字体。

- 要将缺少的字体替换为不同字体，请选择使用缺少的字体的文本，然后应用任何其他可用字体。
- 要能够在 Illustrator 中使用缺少的字体，请在系统中安装缺少的字体，或者使用字体管理应用程序激活缺少的字体。
- 要以粉色突出显示替换字体，请选择“文件”>“文档设置”，并选择“突出显示替代的字体”（如有必要，请同时选择“突出显示替代的字形”），然后单击“确定”。

设置文字格式

选择文字

选择字符后，您可以编辑字符、使用“字符”面板设置字符格式、为字符应用填充和描边属性以及更改字符的透明度。您可以将这些更改应用于一个字符、某一范围的字符或文字对象中的所有字符。选择字符后，将在文档窗口中突出显示这些字符，并在“外观”面板中显示文字“字符”。

选择某个文字对象后，您可以为该对象中的所有字符应用全局格式设置选项，其中包括“字符”和“段落”面板中的选项、填充和描边属性以及透明度设置等。此外，您可以对所选文字对象应用效果、多种填色和描边以及不透明蒙版。（单独选中的字符无法如此操作。）选择某个文字对象后，将在文档窗口中该对象周围显示一个边框，并在“外观”面板中显示文字“文字”。

选定文字路径后，您便可调整其形状，对其应用填色和描边属性。点文字无法使用这种选择级别。选择某个文字路径后，将在“外观”面板中显示文字“路径”。

更多帮助主题

第 431 页的“用于文字处理的键”

第 17 页的“选择工具库”

选择字符

❖ 选择任意一种文字工具，并执行下列操作之一：

- 拖动以选择一个或多个字符。按住 Shift 键并拖动鼠标，以扩展或缩小选区。
- 将指针置于在字上，然后双击以选择相应的字。
- 将指针放在段落中，然后三击鼠标按键以选择整个段落。
- 选择一个或多个字符，然后选择“选择”>“全部”以选择文字对象中的所有字符。

选择文字对象

选择某个文字对象后，您可以为该对象中的所有字符应用全局格式设置选项，其中包括“字符”和“段落”面板中的选项、填充和描边属性以及透明度设置等。此外，您可以对所选文字对象应用效果、多种填色和描边以及不透明蒙版。（单独选中的字符无法如此操作。）选择某个文字对象后，将在文档窗口中该对象周围显示一个边框，并在“外观”面板中显示文字“文字”。

❖ 请执行下列任一操作：

- 在文档窗口中，使用选择工具 或直接选择工具 单击文字。按住 Shift 并单击可选择额外的文字对象。
- 在“图层”面板中，找到要选择的文字对象，然后在目标按钮和滚动条间单击其右边缘。按住 Shift 并单击“图层”面板中项的右边缘，可在选择的现有对象中添加或删除对象。
- 要选择文档中的所有文字对象，请选择“选择”>“对象”>“文本对象”。

选择文字路径

选定文字路径后，您便可调整其形状，对其应用填色和描边属性。点文字无法使用这种选择级别。选择某个文字路径后，将在“外观”面板中显示文字“路径”。

在“轮廓”视图中，可以最方便地选择文字路径。

1 选择直接选择工具 或编组选择工具 。

2 如果选定了文字对象，单击对象边框外缘便可取消选择。

3 单击文字路径，但小心不要单击到字符。（如果单击到字符，选择的将会是文字对象，而非文字路径。）

注：在选择文档窗口中的文字时，“仅按路径选择文字对象”首选项将决定选择工具的敏感程度。当此首选项被选中时，您必须直接单击文字路径以选择文字。当取消选中此首选项时，可以单击文字或路径来选择文字。可以选择“编辑”>“首选项”>“文字”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“文字”(Mac OS) 以设置此首选项。

查找和替换文本

1 选择“编辑”>“查找和替换”。

2 输入要查找的文本字符串，如果需要，再输入用于替换的文本字符串。

可以在“查找”和“替换为”选项右侧的弹出式菜单中选择各种特殊字符。

3 若要自定 Illustrator 搜索特定文本字符串的方式，请选择下列任一选项：

区分大小写 仅搜索大小写与“查找”框中所输入文本的大小写完全匹配的文本字符串。

查找全字匹配 只搜索与“查找”框中所输入文本匹配的完整单词。

向后搜索 从堆栈顺序的最下方向最上方搜索文件。

检查隐藏图层 搜索隐藏图层中的文本。取消选择这一选项时，Illustrator 会忽略隐藏图层中的文本。

检查锁定图层 搜索锁定图层中的文本。取消选择这一选项时，Illustrator 会忽略锁定图层中的文本。

4 单击“查找”开始搜索。

5 如果 Illustrator 找到文本字符串的实例，请执行下列操作之一：

- 单击“替换”以替换文本字符串，然后单击“查找下一个”查找下一个实例。
- 单击“替换和查找”以替换文本字符串并查找下一个实例。
- 单击“全部替换”以替换文档中文本字符串的所有实例。

6 单击“完成”关闭对话框。

要在“查找和替换”对话框关闭时查找文本字符串的下一个实例，请选择“编辑”>“查找下一个”。

更改字符的颜色和外观

您可以对文字应用填色、描边、透明设置、效果和图形样式，以此改变文字对象的颜色和外观。只要不栅格化文本，文本将仍保持可编辑状态。

1 执行下列操作之一：

- 若要更改文字对象中特定字符的外观，请先选定这些字符。
- 若要更改文字对象中所有字符的外观，或应用多种填色和描边，请选择文字对象。
- 若要对文字路径进行填色或描边，请选择该文字路径。

2 根据需要应用填色、描边、透明度设置、效果和图形样式。

更改文字对象的颜色时， Illustrator 将覆盖文字对象中个别字符的属性。

可以使用“ 控制 ”面板来快速更改所选文字的颜色。

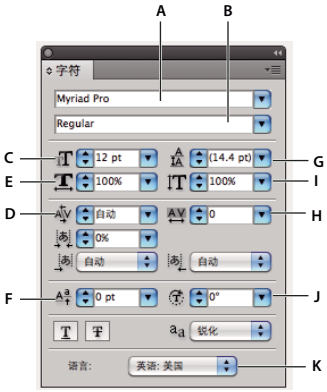
更多帮助主题

第 325 页的“ 关于外观属性 ”

字符面板概述

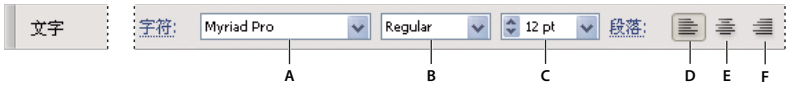
可以使用“ 字符 ”面板 （“ 窗口 ”>“ 文字 ”>“ 字符 ”）为文档中的单个字符应用格式设置选项。当选择了文字或文字工具处于现用状态时，也可以使用“ 控制 ”面板中的选项来设置字符格式。

有关使用字符和段落样式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0047_cn。



字符面板

A. 字体 **B.** 字体样式 **C.** 字体大小 **D.** 字偶间距调整 **E.** 水平缩放 **F.** 基线偏移 **G.** 行距 **H.** 字符间距 **I.** 垂直缩放 **J.** 字符旋转 **K.** 语言



A. 字体 **B.** 字体样式 **C.** 字体大小 **D.** 左对齐 **E.** 居中对齐 **F.** 右对齐

默认情况下，“ 字符 ”面板中只显示最常用的选项。要显示所有选项，请从选项菜单中选择“ 显示选项 ”。或者，也可以单击面板选项卡上的双三角形，对显示大小进行循环切换。

更多帮助主题

第 431 页的“ 用于文字处理的键 ”

第 5 页的“ 工作区概述 ”

给文本加下划线或删除线

1 选择要加下划线或删除线的文字。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

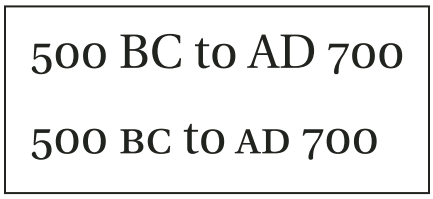
2 执行下列操作之一：

- 要为文字加下划线，请单击“ 字符 ”面板中的“ 下划线 ”按钮 T 。
- 要为文字加删除线，请单击“ 字符 ”面板中的“ 删除线 ”按钮 T 。

下划线和删除线的默认粗细取决于文字的大小。

应用全部大写字母和小型大写字母

当您将文本格式设置为小型大写字母时，Illustrator 会自动使用作为字体中一部分的小型大写字母字符（如果可用）。否则，Illustrator 使用缩小版的大写字母来合成小型大写字母。



常规大写字母（上图）与小型大写字母（下图）的对比图

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 从“字符”面板菜单中选择“全部大写字母”或“小型大写字母”。

要指定合成的小型大写字母的大小，请选择“文件”>“文档设置”。在“小型大写字母”中，为设置为小型大写字母格式的文本键入相对原始字体大小的百分比。（默认值为 70%。）

要将文本的大小写样式更改为大写、小写、词首大写或句首大写，请使用“文字”>“更改大小写”命令。

更多帮助主题

第 291 页的“字符面板概述”

更改大小写样式

1 选择要更改的字符或文字对象。

2 在“文字”>“更改大小写”子菜单中，选择下列选项之一：

大写 将所有字符全部更改为大写。

注：“大写”命令会将自由连字转换成正常文本。当自由连字出现在词首时，使用“词首大写”和“句首大写”命令也会发生同样情况。

小写 将所有字符全部更改为小写。

词首大写 将每个单词的首字母大写。

句首大写 将每个句子的首字母大写。

注：“句首大写”命令假设句号 (.)、感叹号 (!) 和问号 (?) 字符代表句子的结尾。当这些字符用于其他用途（例如缩写、文件名或 URL）时，应用“句首大写”可能会引起预期之外的大小写变化。此外，应用“句首大写”，原本正确的名称也可能会变成小写。

如果您使用 OpenType 字体，可能要利用“全部大写字母”格式设置来创建更加优美的文字。

更多帮助主题

第 292 页的“应用全部大写字母和小型大写字母”

指定弯引号或直引号

弯引号通常指弯曲的引号，其中结合了字体的弯曲情况。弯引号一般用于引号和撇号。直引号一般用作英尺或英寸的缩写。

❖ 选择“文件”>“文档设置”，并执行以下操作之一；然后单击“确定”：

- 若要使用直引号，请取消选择“使用弯引号”。
- 若要使用弯引号，请选择“使用弯引号”，然后选择设置引号所基于的语言，并选择“双引号”和“单引号”选项。

注：您可以为多种语言设置引号选项。将根据您使用“字符”面板或“默认语言”首选项指定的语言，为文本应用这些引号。


您可以使用“智能标点”命令，用弯引号替换直引号。

更多帮助主题

第 286 页的“为文本指定语言”

第 296 页的“使用智能标点”

设置文字的消除锯齿选项

以位图格式（如 JPEG、GIF 或 PNG）存储图稿时，Illustrator 以每英寸 72 像素来栅格化所有对象，并为它们应用消除锯齿设置。但是，如果图稿中包含文字，则默认的消除锯齿设置可能无法产生所需的结果。 Illustrator 提供了若干专门针对栅格化文字的选项。若要充分利用这些选项，您必须在存储图稿之前先栅格化文字对象。

1 选择文字对象，并执行下列操作之一：

- 要永久栅格化文字，请选择“对象”>“栅格化”。
- 要创建栅格化外观而不更改对象的底层结构，请选择“效果”>“栅格化”。

2 选择一种消除锯齿选项：

无 栅格化时不应用消除锯齿设置，而是保持文字的粗糙边缘。

优化图稿（超像素取样） 默认选项可将所有对象栅格化，包括通过指定的分辨率栅格化文本对象，并对它们应用消除锯齿。默认分辨率为 300 ppi。

优化文字（提示） 应用最适合文字的消除锯齿设置。消除锯齿设置可减少栅格化图像中的锯齿边缘，并使屏幕上的文字具有较为平滑的外观。但是，这也会使较小的文字变得难于读取。

创建上标或下标

上标 和下标 文本（也称为上位 和下位 文本）是相对于字体基线升高或降低了位置的缩小文本。

在创建上标或下标文字时， Illustrator 采用预定义的基线偏移值和字体大小。所应用的值是相对当前字体大小和行距的百分比，而且这些值都基于“文档设置”对话框中“文字”部分的设置。

更多帮助主题

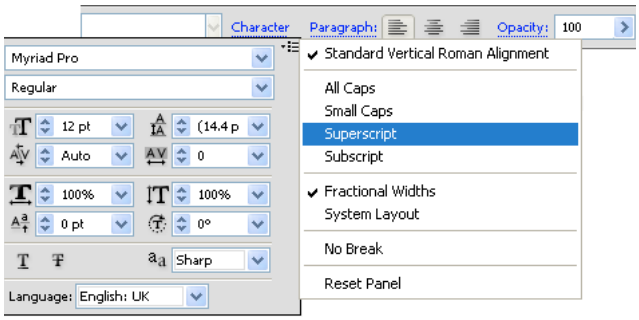
第 287 页的“OpenType 字体”

第 300 页的“OpenType 面板概述”

以常规字体创建上标或下标

1 选择要更改的文字。如果未选择任何文字，则会将您创建的任何新文本转换为上标或下标。

2 从“字符”面板菜单中选择“上标”或“下标”。您可以从控制面板访问“字符”面板。



“字符”面板菜单中的“上标”和“下标”选项

以 OpenType 字体创建上标或下标

1 选择要更改为上标或下标的字符。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。一种确定字体是否为 OpenType 字体的方法是，查看“文字”>“字体”菜单；OpenType 字体显示 图标。

3 在“OpenType”面板中，从“位置”弹出式菜单中选择一个选项：

默认位置 为当前字体使用默认位置。

上标 使用上升的字符 （如果在当前字体中可以使用）。

下标 使用下降的字符 （如果在当前字体中可以使用）。

分子 使用设计为分数分子的字符 （如果在当前字体中可以使用）。

分母 使用设计为分数分母的字符 （如果在当前字体中可以使用）。

更改上标或下标的大小和位置

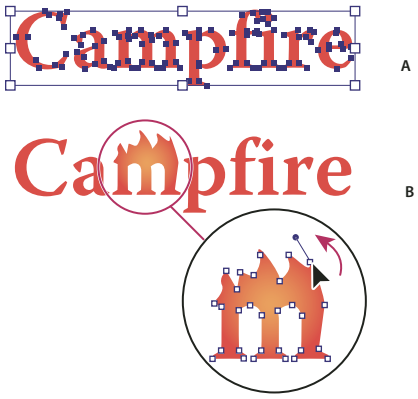
❖ 选择“文件”>“文档设置”，为“上标”和“下标”指定以下值，然后单击“确定”。

- 在“大小”中键入上标和下标文本的字体大小百分比。
- 在“位置”中键入常规行距百分比，以指定上标和下标文本的移动量。

将文字转换为轮廓

可以将文字转换为一组复合路径或轮廓，您可以对其进行编辑和处理，就像任何其它图形对象一样。作为轮廓的文字对更改大型显示文字的外观非常有用，但对于正文文本或其它小型文字，作用就不那么明显了。

字体轮廓信息来自系统上安装的实际字体文件。当创建文本轮廓时，字符会在其当前位置转换；这些字符仍保留着所有的图形格式，如描边和填色。



修改字形
A. 原始文字对象 **B.** 转换为轮廓、取消编组和修改后的文字

注：无法将位图字体或受轮廓保护的字体转换为轮廓。

将文字转换为轮廓时，这些文字会丢失其提示，这些提示是字体中内置的说明性信息，用于调整字体形状，以确保无论文字是何种大小，系统都能以最佳方式显示或打印它们。如果准备对文字进行缩放，请在转换之前调整其点大小。

您必须转换一个选区中的所有文字；而不能只转换文字字符串中的单个字母。要将单个字母转换为轮廓，请先创建一个只包含该字母的单独文字对象，然后再进行转换。

1 选择文字对象。

2 选择 “ 文字 ”>“ 创建轮廓 ”。

选择 OpenType 字体的数字样式

1 若要更改现有数字的样式，请选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。

3 在 “OpenType” 面板中，从 “ 数字 ” 弹出式菜单中选择一个选项：

默认数字 为当前字体使用默认样式。

定宽，全高 使用宽度相同的全高数字 （如果当前字体可以使用此选项）。此选项适合用于每一行数字都必须对齐的情况下 （例如在表格中）。

变宽，全高 使用宽度不同的全高数字 （如果当前字体可以使用此选项）。建议对使用全部大写的文本使用此选项。

变宽，变高 使用宽度和高度均不同的数字 （如果当前字体可以使用此选项）。这一选项建议用于没有使用全部大写，而且具有古典和复杂外观的文本。

定宽，变高 使用高度不同而固定等宽的数字 （如果当前字体可以使用此选项）。当您希望变高数字呈现经典外观，但又要让数字在各列中对齐时 （如年报）时，建议使用此选项。

更多帮助主题

第 287 页的 “OpenType 字体 ”

第 300 页的 “OpenType 面板概述 ”

以 OpenType 字体设置分数字和序数字格式

在使用 OpenType 字体时，您可以用上标字符设置序数字 （例如 2nd）的格式。例如西班牙单词 segunda (2ª) 和 segundo (2º) 中的上标 “a” 和 “o” 字符也会得到适当的排版。也可以将用斜线分隔的数字 （如 1/2）转换为斜线分数字 （例如 ½）。

1 选择要应用设置的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。

3 在“OpenType”面板中，单击“序数字”按钮以启用或停用序数字，或者单击“分数字”按钮以启用或停用分数字。这些按钮都只有在字体中有序数字和分数字时才会生效。

更多帮助主题

第 287 页的 “OpenType 字体 ”

第 300 页的 “OpenType 面板概述 ”

使用智能标点

“ 智能标点 ” 命令可搜索键盘标点字符，并将其替换为相同的印刷体标点字符。此外，如果字体包括连字符和分数符号，您便可以使用 “ 智能标点 ” 命令统一插入连字符和分数符号。

如果使用的是 OpenType 字体，请使用 “OpenType” 面板对连字和分数字进行排版，而不是使用 “ 智能标点 ” 对话框。

1 如果要替换特定文本中的字符，而不是文档中的所有文本，请选择所需的文本对象或字符。

2 选择 “ 文字 ”>“ 智能标点 ”。

3 在下列选项中选择一项或多项：

ff、fi、ffi 连字 将 ff、 fi 或 ffi 字母组合转换为连字。

ff、fl、ffl 连字 将 ff、 fl 或 ffl 字母组合转换为连字。

智能引号 将键盘上的直引号改为弯引号。

注：无论 “ 文档设置 ” 对话框中的 “ 双引号 ” 和 “ 单引号 ” 选项如何设置，只要选中 “ 智能引号 ” 选项，则总是将直引号替换为弯引号。

智能空格 消除句号后的多个空格。

全角、半角破折号 用半角破折号替换两个键盘破折号，用全角破折号替换三个键盘破折号。

省略号 用省略点替换三个键盘句点。

专业分数符号 用同一种分数字符替换分别用来表示分数的各种字符。

4 选择 “ 整个文档 ” 可替换整个文档中的文本符号，选择 “ 仅所选文本 ” 则仅替换所选文本中的符号。

5 （可选）选择 “ 报告结果 ” 可看到所替换符号数的列表。

6 单击 “ 确定 ” 以搜索并替换所选的字符。

更多帮助主题

第 301 页的 “ 使用连字和上下文替代字 ”

行距和字距

设置行距

各文字行间的垂直间距称为 leading （行距）（与 sledding 押韵）。测量行距时，计算的是一行文本的基线到上一行文本基线的距离。基线是大多数字母排于其上的一条不可见直线。

默认自动行距选项按字体大小的 120% 设置行距 （例如， 10 点文字的行距为 12 点）。使用自动行距时，“ 字符 ”面板的“ 行距 ”菜单将在圆括号内显示行距值。可以使用以下方式来更改此默认自动行距：从“ 段落 ”面板菜单中选择“ 字距调整 ”，然后指定介于 0 和 500 之间的百分比。

默认情况下，行距是一种字符属性，这表示您可以在同一段落中应用多种行距。一行文字中的最大行距将决定该行的行距。

注：处理横排亚洲文字时，您可以指定测量行距的方式，可从基线到基线测量，也可从一行的顶部到下一行的顶部测量。

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，行距便会应用于您所创建的新文本。

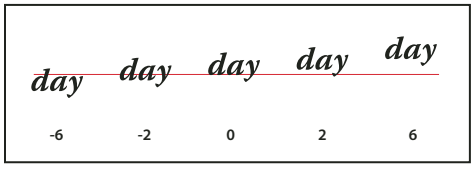
2 在“ 字符 ”面板中，设置“ 行距 ”选项 （ 适用于直排文本）。

基线偏移

可以使用“ 基线偏移 ”相对于周围文本的基线上下移动所选字符。以手动方式设置分数字或调整图片字体位置时，基线偏移尤其有用。

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，偏移便会应用于您所创建的新文本。

2 在“字符”面板中，设置“基线偏移”选项。输入正值会将字符的基线移到文字行基线的上方；输入负值则会将基线移到文字基线的下方。



具有不同“ 基线偏移 ”值的文字

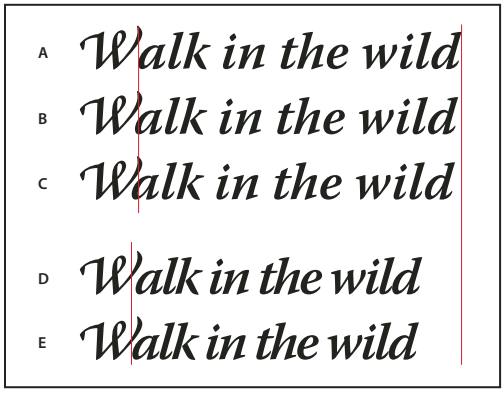
字距微调和字距调整

字距微调 是增加或减少特定字符对之间的间距的过程。字距调整是放宽或收紧所选文本或整个文本块中字符之间的间距的过程。

注：字距微调和字距调整值会影响日文文本，但这些选项通常会被用来调整罗马字符之间的空格。

可以使用度量标准字距微调或视觉字距微调来自动微调文字的字距。度量标准字距微调 （也称作自动字距微调）采用大多数字体中都包括的字距微调对。字距微调对包含有关特定字母对的间距的信息。其中包括：LA、P.、To、Try、Ta、Tu、Te、Ty、Wa、WA、We、Wo、Ya 和 Yo。将度量标准字距微调设置为默认值，以便在导入或键入文本时自动调整特定对的字距。

某些字体包括完善的字距微调对规范。但是，如果某种字体只包括少量的内置字距微调或根本没有，或者在一行上的一个或多个字中使用两种不同的字形或大小，则可能需要使用视觉字距微调 选项。视觉字距微调可根据邻近字符的形状来调整它们之间的间距。



字距微调和字距调整选项
A. 原始文本 **B.** 使用视觉字距微调的文本 **C.** 手动调整 W 和 a 间距的文本 **D.** 使用字距调整 **E.** 字距微调和字距调整的叠加效果

您也可以使用手动字距微调，此功能非常适合用于调整两个字母之间的间距。字距调整和手动字距微调是累积的，因此，您可以首先调整个别字母对，然后收紧或放宽文本块，而不会影响字母对的相对字距微调。

当您单击以在两个字母之间放置插入点时，将在“字符”调板中显示字距微调值。括号中将显示度量标准字距微调和视觉字距微调值（或定义的字距微调对）。同样，如果您选择一个单词或一个文本范围，将在“字符”调板中显示字距调整值。

字距调整和字距微调的度量单位都是 1/1000 em，这是一种相对于当前字体大小的度量单位。在 6 点大小的字体中，1 em（即 1 个全角字宽）等于 6 点；在 10 点的字体中，1 em 等于 10 点。字距微调和字距调整与当前字体大小严格成比例。

注：字距微调和字距调整值会影响日文文本，但这些选项通常会被用来调整罗马字符之间的空格。

调整字距微调

❖ 执行以下任一操作：

- 要将字体的内置字距微调信息用于所选字符，请在“字符”面板中为“字距微调”选项选择“自动”或“度量标准”。
- 若要根据字符形状自动调整所选字符间的间距，请在“字符”调板中为“字距微调”选项选择“视觉”。
- 若要手动调整字距微调，请在两个字符间放置一个插入点，并在“字符”调板中为“字距微调”选项设置所需的数值。（请注意，如果选择了一定范围的文本，则无法手动对文本进行字距微调，而要使用字距调整。）


按 Alt+ 左 / 右箭头 (Windows) 或 Option+ 左 / 右箭头 (Mac OS) 可减小或增大两个字符之间的字距微调。

- 若要为所选字符关闭字距微调功能，请将“字符”调板中的“字距微调”选项设置为 0（零）。

调整字距调整

1 选择要调整的字符范围或文字对象。

2 在“字符”调板中，设置“字距调整”选项。

关闭或打开分数字符宽度

默认情况下，软件在字符之间使用分数字符宽度。这意味着字符之间的间距会发生变化，且有时只会使用整数像素中的一部分。

大多数情况下，分数字符宽度为文字外观及可读性提供最佳间距。但是，对于联机显示的小尺寸文字（小于 20 点），分数字符宽度可能会造成文字过于紧凑或间距过大，从而使文字难于阅读。

如果要使文字间距保持为完整像素增量，并防止小尺寸文字过于紧凑，请禁用分数宽度。分数字符宽度设置应用于文字图层上的所有字符，因此不能为所选字符设置该选项。

❖ 执行以下任一操作：

- 要以完整像素增量设置整个文档的文字间距，请从“字符”面板菜单中选取“系统版面”。
- 要重新启用分数字符宽度，请从“字符”面板菜单中选取“分数宽度”。

特殊字符

关于字符集和替代字形

除键盘上可看到的字符之外，字体中还包括许多字符。根据字体的不同，这些字符可能包括连字、分数字、花饰字、装饰字、序数字、标题和文体替代字、上标和下标字符、变高数字和全高数字。字形是特殊形式的字符。例如，在某些字体中，大写字母 A 有几种形式可用，如花饰字或小型大写字母。

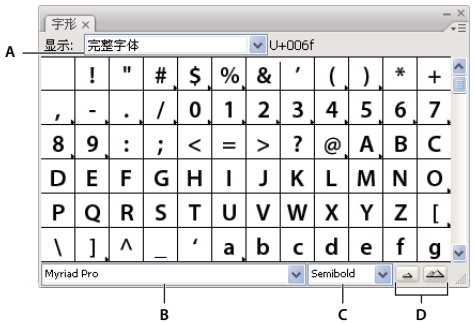
插入替代字形的方式有两种：

- 可以使用“字形”面板来查看和插入任何字体中的字形。
- 可以使用“OpenType”面板来设置字形的使用规则。例如，可以指定在给定文本块中使用连字、标题替代字符和分数字。与每次插入一个字形相比，使用“OpenType”面板更加简便，并且可确保获得更一致的结果。但是，此面板只能处理 OpenType 字体。

字形面板概述

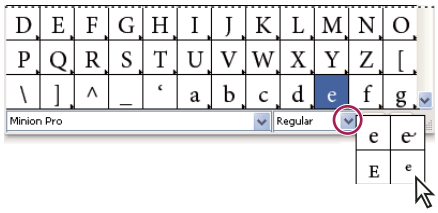
可以使用“字形”面板 （“窗口”>“文字”>“字形”）来查看字体中的字形，并在文档中插入特定的字形。

默认情况下，“字形”面板显示当前所选字体的所有字形。可通过在面板底部选择一个不同的字体系列和样式来更改字体。如果当前在文档中选择了任何字符，可通过从面板顶部的“显示”菜单中选择“当前所选字体的替代字”来显示替代字符。



“字形”面板
A. “显示”菜单 **B.** 字体系列 **C.** 字体样式 **D.** “缩放”按钮

在“字形”面板中选择 OpenType 字体时，可以从“显示”菜单中选择一种类别，将面板限制为只显示特定类型的字形。您还可以单击字形框右下角的三角形，显示替代字形的弹出式菜单。



替代字形的弹出式菜单

有关使用 “ 字形 ” 面板和 “OpenType” 面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0048_cn。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

使用字形面板插入或替换字符

1 要插入字符，请用文字工具单击以设置插入点 （您希望在该位置输入字符），然后在 “ 字形 ” 面板中双击要插入的字符。

2 要替换字符，请从“显示”弹出菜单中选取“当前所选字体的替代字”，然后使用文字工具在文档中选择一个字符。双击“字形”面板中的字形 （如果有）。

注：对于亚洲字形，还提供了其它替换选项。

OpenType 面板概述

可以使用 “OpenType” 面板 （“ 窗口 ”>“ 文字 ”>“OpenType”）来指定如何应用 OpenType 字体中的替代字符。例如，可以指定在新文本或现有文本中使用标准连字。

切记， OpenType 字体提供的功能类型差别较大；每种字体并非能够使用 “OpenType” 面板中的所有选项。您可以使用 “ 字形 ” 面板来查看字体中的字符。



“OpenType” 面板
A. 标准连字 **B.** 上下文替代字 **C.** 自由连字 **D.** 花饰字 **E.** 文体替代字 **F.** 标题替代字 **G.** 序数字 **H.** 分数字 **I.** 面板菜单 **J.** 数字文字 **K.** 字符位置

注：亚洲 OpenType 字体可能提供其他功能。

可以在 “OpenType” 面板右上角的面板菜单中访问其他命令和选项。有关使用 “ 字形 ” 面板和 “Open Type” 面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0048_cn。

更多帮助主题

第 313 页的 “ 设置亚洲 OpenType 字体属性 ”

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

突出显示文本中的替代字形

1 选取 “ 文件 ”>“ 页面设置 ”。

2 选择“突出显示替代的字形”，然后单击“确定”。将突出显示文本中的替代字形。

使用连字和上下文替代字

连字是某些字母对在排版印刷时的替换字符。大多数字体都包括一些标准字母对的连字，例如 fi、fl、ff、ffi 和 ffl。此外，某些字体还包括字母对的自由连字，如 ct、st 和 ft。虽然连字中的字符似乎已连在一起，但它们仍是完全可编辑的，而且拼写检查器也并不会将其标记为错误单词。

上下文替代字是某些脚本字体中所包含的替代字符，可提供更好的合并行为。例如，使用 Caflisch Script Pro 而且启用了上下文替代字时，单词“bloom”中的“bl”字母对便会合并，使其看起来更像手写的。

1 选择要应用设置的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。

3 在“OpenType”面板中，请执行下列任一操作：

- 单击“标准连字”按钮，启用或禁用标准字母对的连字（例如 fi、fl、ff、ffi 和 ffl）。
- 单击“自由连字”按钮，启用或禁用可选连字（如果当前字体支持此功能）。
- 单击“上下文替代字”按钮，启用或禁用上下文替代字（如果当前字体支持此功能）。

更多帮助主题

第 287 页的“OpenType 字体”

第 300 页的“OpenType 面板概述”

使用花饰字、标题替代字或文体替代字

许多 OpenType 字体包括风格化字符，允许您向文字中添加修饰元素。花饰字是具有夸张花样的字符。标题替代字是专门为大尺寸设置（如标题）而设计的字符，通常为大写。文体替代字是可创建纯美学效果的风格化字符。

1 选择要应用设置的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。

3 在“OpenType”面板中，执行下列操作之一：

- 单击“花饰字”按钮，启用或禁用花饰字字符（如果当前字体支持此功能）。
- 单击“文体替代字”按钮，启用或禁用文体替代字（如果当前字体支持此功能）。
- 单击“标题替代字”按钮，启用或禁用标题替代字（如果当前字体支持此功能）。

更多帮助主题

第 287 页的“OpenType 字体”

第 300 页的“OpenType 面板概述”

显示或隐藏非打印字符

非打印字符包括硬回车（换行符）、软回车（换行符）、制表符、空格、不间断空格、全角字符（包括空格）、自由连字符和文本结束字符。

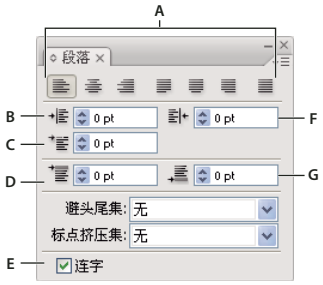
要在设置文字格式和编辑文字时显示字符，请选择“文字”>“显示隐藏字符”。选中标记表示非打印字符是可见的。

设置段落格式

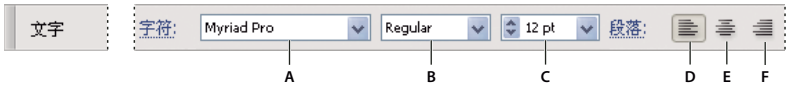
段落面板概述

可以使用“段落”面板 （“窗口”>“文字”>“段落”）来更改列和段落的格式。当选择了文字或文字工具处于现用状态时，也可以使用“控制”面板中的选项来设置段落格式。

有关使用字符和段落样式的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0047_cn。



“段落”面板 （显示了所有选项）
A. 对齐方式 **B.** 左缩进 **C.** 首行左缩进 **D.** 段前间距 **E.** 连字 **F.** 右缩进 **G.** 段后间距



A. 字体 **B.** 字体样式 **C.** 字体大小 **D.** 左对齐 **E.** 居中对齐 **F.** 右对齐

默认情况下，“段落”面板中只显示最常用的选项。要显示所有选项，请从面板菜单中选择“显示选项”。或者，也可以单击面板选项卡上的双三角形，对显示大小进行循环切换。

更多帮助主题

第 5 页的“工作区概述”

第 431 页的“用于文字处理的键”

对齐文本

区域文字和路径文字可以与文字路径的一个或两个边缘对齐。

1 选择文字对象，或者在要更改的段落中插入光标。

如果未选择文字对象，或未在段落中插入光标，则会将对齐方式应用于所创建的新文本。

2 在“控制”面板或“段落”面板中，单击一个对齐按钮。

两端对齐文本

如果文本与两个边缘对齐，则为两端对齐。可以两端对齐段落中的所有文本 （包括或不包括末行）。

1 选择文字对象，或者在要两端对齐的段落中插入光标。

如果未选择文字对象，或未在段落中插入光标，则会将两端对齐应用于所创建的新文本。

2 在“段落”面板中，单击一个两端对齐按钮。

调整两端对齐文本中的单词间距和字符间距

您可以精确控制 Adobe 应用程序设置字母间距和单词间距的方式以及对字符进行缩放的方式。调整间距选项对于处理两端对齐文字尤其有用，但也可以将其用于调整两端未对齐的文字之间的间距。

1 在要更改的段落中插入光标，或选择要更改其全部段落的文字对象或帧。

2 从“段落”面板菜单中选取“对齐”。

3 输入“单词间距”、“字符间距”和“字形缩放”的值。“最小值”和“最大值”用于定义两端对齐段落的可接受间距范围（仅适用于两端对齐段落）。“所需值”定义两端对齐和非两端对齐段落的所需间距：

字间距 按下空格键而产生的单词之间的间距。“字间距”值的范围可以从 0% 到 1000%；字间距为 100% 时，将不会向字之间添加额外的空格。

字符间距 字母间的距离，包括字距微调或字距调整值。字母间距值的范围是 -100% 到 500%：设置为 0% 时，表示在字母之间不添加任何间距；设置为 100% 时，表示在字母之间添加整个间距宽度。

字型缩放 字符的宽度（字形指任何字体字符）。“字型间距”值的范围可以从 50% 到 200%。

间距选项总是应用于整个段落。要调整几个字符而非整个段落的间距，请使用“字距调整”选项。

4 设置“孤立单词对齐”选项可指定只有单个词的段落的对齐方式。

在窄栏中，有时一行中只能有一个单词。如果将段落设置为两端对齐，则行中的孤立单词可能会伸展得太开。此时，可以让其居中对齐、左对齐或右对齐，但不要两端对齐。

缩进文本

缩进是指文本和文字对象边界间的间距量。缩进只影响选中的段落，因此可以很容易地为多个段落设置不同的缩进。

可以使用“制表符”面板、“控制”面板或“段落”面板来设置缩进。在处理区域文字时，您还可以使用制表符控制缩进，或通过更改文字对象的内边距来控制缩进。

在处理日文文字时，可以使用标点挤压设置来指定首行缩进，而不是使用“段落”面板。如果在“段落”面板中指定了首行缩进，并且为首行缩进指定了标点挤压设置，则会按两种缩进的叠加值来设置文本。

更多帮助主题

第 302 页的“段落面板概述”

第 276 页的“更改文本区域的边距”

使用段落面板来设置缩进

1 通过使用文字工具 T，单击要缩进的段落。

2 在“段落”面板中调整适当的缩进值。例如，执行以下操作：

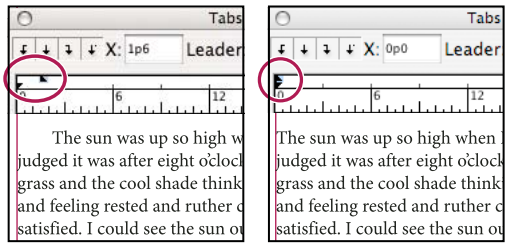
- 要将整个段落缩进 1 派卡，请在“左缩进”框中键入一个值（如 **1p**）。
- 要将段落首行缩进 1 派卡，请在“首行左缩进”框中键入一个值（如 **1p**）。
- 要创建 1 派卡的悬挂缩进，请在“左缩进”框中键入一个正值（如 **1p**），然后在“首行左缩进”框中键入一个负值（如 **-1p**）。

使用制表符面板来设置缩进

1 通过使用文字工具 T，单击要缩进的段落。

2 对于“制表符”面板中的缩进标记，执行下列操作之一：

- 拖动最上方的标记，以缩进首行文本。拖动下方的标记可缩进除第一行之外的所有行。按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并拖动下方的标记可同时移动这两个标记并缩进整个段落。

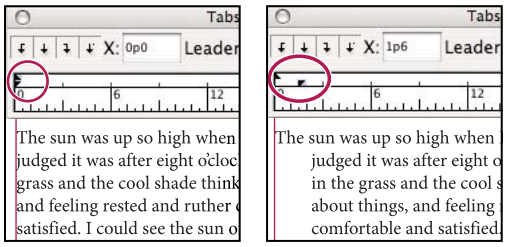


首行缩进（左）和无缩进（右）

- 选择上面的标记并在 X 中键入一个值，缩进文本的第一行。选择下方的标记并键入 X 的值可移动除第一个句子之外的所有句子。

创建悬挂缩进

使用悬挂缩进时，将缩进段落中除第一行以外的所有行。如果要在段落起始处添加随文图，或要创建项目符号列表，则悬挂缩进特别有用。



无缩进（左）和悬挂缩进（右）

1 通过使用文字工具 T，单击要缩进的段落。

2 在“控制”面板或“制表符”面板中，指定一个大于零的左缩进值。

3 要指定负的首行左缩进值，请执行下列操作之一：

- 在“段落”面板中，为首行左缩进 键入一个负值。
- 在“制表符”面板中，将上方的标记向左拖动或将下方的标记向右拖动。

调整段落间距

1 在要更改的段落中插入光标，或选择要更改其全部段落的文字对象。如果没有在段落中插入光标，或未选择文字对象，设置则会应用于您所创建的新文本。

2 在“段落”面板中，调整“段前间距”（ 或 ）和“段后间距”（ 或 ）的值。

注：如果段落开始于列的顶部，则不会在段落前添加额外的间距。此时，您可以增加段落首行的行距，或更改文字对象的内边距。

更多帮助主题

第 302 页的“段落面板概述”

第 297 页的“设置行距”

悬挂标点

悬挂标点可通过将标点符号移至段落边缘之外的方式让文本边缘显得更加对称。



没有悬挂标点的段落 （左图）与使用悬挂标点的段落 （右图）对比图

Illustrator 提供了下列悬挂标点选项：

罗马式悬挂标点 控制特定段落标点符号的对齐方式。“ 罗马式悬挂标点 ”打开时，下列字符会 100% 显示在边缘之外：单引号、双引号、连字符、句号和逗号；下列字符则会有 50% 显示在边缘之外：星号、否定符号、省略号、短破折号、长破折号、冒号、分号。要应用此设置，请在段落中插入光标，然后从 “ 段落 ” 面板菜单中选择 “ 罗马式悬挂标点 ”。

视觉边距对齐方式 控制文字对象中所有段落的标点符号对齐方式。当 “ 视觉边距对齐方式 ” 选项打开时，罗马式标点符号和字母边缘 （如 W 和 A）都会溢出文本边缘，使文字看起来严格对齐。要应用此设置，请选择文字对象，然后选择 “ 文字 ”>“ 视觉边距对齐方式 ”。

标点溢出 控制全角标点符号的对齐方式 （适用于中文、日文和韩文字体）。这些标点符号不会受 “ 罗马式悬挂标点 ” 选项或是 “ 视觉边距对齐方式 ” 选项的影响。

请谨记，段落对齐方式决定了标点要从哪一个边界溢出。对于左对齐和右对齐段落而言，标点符号会分别从左边界和右边界溢出。对于上对齐和下对齐的段落而言，标点符号分别从上边界和下边界溢出。对于居对齐中或两端对齐的段落，标点将同时远离两个边距悬挂。

注：如果标点字符后跟引号，则两个字符都会悬挂。

更多帮助主题

第 302 页的 “ 段落面板概述 ”

第 320 页的 “ 指定溢出标点选项 ”

连字和换行

通过自动调节连字设置或使用连字字典，可以指定连字和换行的方式。

Illustrator 采用和 Adobe InDesign 中一样的连字和换行的排版方式。有关使用这些功能的更多信息，请参阅 Web 帮助。

自动调整连字

选取的连字符连接设置将影响各行的水平间距和文字在页面上的美感。连字符连接选项确定是否可用连字符连接字，如果能，还确定允许使用的分隔符。

1 要使用自动连字符连接，请执行下列任一操作：

- 要启用或停用自动连字符连接，请在 “ 段落 ” 调板中选择或取消选择 “ 连字符连接 ” 选项。
- 要对特定段落应用连字符连接，请首先只选择要影响的段落。

- 要选取连字符连接词典，请从“字符”面板底部的“语言”弹出菜单中选取一种语言。

2 要指定选项，请从“段落”面板菜单中选取“连字符连接”，然后指定下列选项：

单词长度超过 _ 个字母 指定用连字符连接的单词的最少字符数。

断开前 _ 个字母和断开后 _ 个字母 指定可被连字符分隔的单词开头或结尾处的最少字符数。例如，将这些值指定为 3 时，**aromatic** 将断为 **aro- matic**，而不是 **ar- omatic** 或 **aromat- ic**。

连字符限制 指定可进行连字符连接的最多连续行数。 0 表示行尾处允许的连续连字符没有限制。

连字区 从段落右边缘指定一定边距，划分出文字行中不允许进行连字的部分。设置为 0 时允许所有连字。此选项只有在使用“Adobe 单行书写器”时才可使用。

连字大写的单词 选择此选项可防止用连字符连接大写的单词。

注：连字符连接设置仅适用于罗马字符；用于中文、日文、朝鲜语字体的双字节字符不受这些设置的影响。

使用连字词典

Illustrator 使用 Proximity 词典确定何时要对单词进行连字处理。这些词典甚至允许您为文本中的单一字符指定不同的语言。您可以在“首选项”对话框中选择默认词典，并自定词典。

1 选择“编辑”>“首选项”>“连字”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“连字”(Mac OS)。

2 请执行下列任一操作：

- 要选择默认连字词典，请选择一个“默认语言”选项，然后单击“确定”。
- 若要向例外项列表中添加单词，请在“新建项”框中键入单词，并单击“添加”。
- 若要从例外项列表中删除单词，请选择该单词，并单击“删除”。

防止单词断开

您可以防止单词在行尾断开，例如，有些名称或单词被断开后，就可能出现读音错误。您还可以用这一功能保持多个单词或词组始终在一起，例如，保持名字中的首字母缩写与姓氏始终在一起。

1 选择要防止断开的字符。

2 从“字符”面板菜单中选取“无间断”。

注：如果对过多的相邻字符应用“不换行”选项，则可能会切断文本中的某个单词。但是，如果对多行文本应用“不换行”选项，则不会显示任何文本。

排版方法

页面上的文字外观取决于一个复杂的过程交互 （称为排版）。通过使用您选择的单词间距、字母间距、符号间距和连字符连接选项， Adobe 应用程序可以评估可能的换行方式，并选取最能支持指定参数的换行方式。

您可以选取以下两种排版方法：Adobe 多行书写器和 Adobe 单行书写器。这两种方法都会评估可能的换行方式，并选择能够最好地支持您为给定段落指定的连字和字距调整选项的换行方式。排版方法只对选中的段落生效，因此，为多个段落设置不同的排版方法易如反掌。

多行书写器
多行书写器综合考虑特定范围的行中的各换行点，因而可以优化段落中前面的行，以专门消除后面出现的不美观换行。

多行书写器使用以下方法进行排版：识别可能的换行点，对其进行评估，然后基于下列原则分配权重：

- 对于靠左、靠右或居中对齐的文本，距离右侧较近的文字行权重较高，因而损失值较低。

- 对于两端对齐文本，字母间距和单词间距的均匀程度最为重要。
- 尽可能避免连字符连接。

单行书写器
“ 单行书写器 ” 提供了一种一次编排一行文字的传统编排方法。如果您要手动控制换行方式，则该选项很有用。单行书写器在考虑断点时采用下列原则：

- 相对更短的文字行来说，更倾向于在长的文字行中设置断点。
- 在两端对齐的文本中，压缩或扩展的单词间距较适合进行连字处理。
- 在非两端对齐文本中，连字符连接比较适合压缩或扩展的字母间距。
- 如果必须调整间距，则压缩优于扩展。

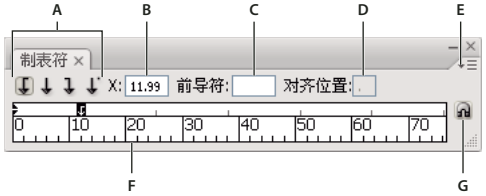
  要选择其中的一种方法，请从 “ 段落 ” 面板菜单中选择该方法。要将该方法应用于所有段落，请先选择文字对象；要将该方法仅应用于当前段落，请先在该段落中插入光标。

制表符

可以使用 “ 制表符 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 文字 ”>“ 制表符 ”）来设置段落或文字对象的制表位。有关使用和设置选项卡的更多信息，请参阅 Web 帮助。

制表符面板概述

可以使用 “ 制表符 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 文字 ”>“ 制表符 ”）来设置段落或文字对象的制表位。



“ 制表符 ” 面板
A. 制表符对齐按钮 **B.** 制表符位置 **C.** 制表符前导符框 **D.** 对齐位置框 **E.** 面板菜单 **F.** 制表符标尺 **G.** 在框架上方放置面板

可以在 “ 制表符 ” 面板菜单中访问其他命令和选项。要使用此菜单，请单击面板右上角的三角形。

更多帮助主题

第 5 页的 “ 工作区概述 ”

第 39 页的 “ 更改度量单位 ”

将制表符面板与选定文字对象对齐

可以将 “ 制表符 ” 面板放在工作区的任意位置；但是，将 “ 制表符 ” 面板与某个文字对象对齐通常会很有帮助。

❖ 单击磁铁图标 。“ 制表符 ” 面板将移到选定文本对象的正上方，并且零点与左边距对齐。如有必要，可以拖动面板右下角的调整大小按钮以扩展或缩小标尺。

将制表位与标尺单位对齐

默认情况下，可以沿定位标尺将制表位放置在任何位置。

❖ 从面板菜单中选择“对齐单位”，或者在拖动制表位的同时按住 Shift。

更改定位标尺的度量单位

定位标尺的度量单位是由“单位”首选项（适用于所有文件）中指定的“常规”单位设置定义的，或是由“文档设置”对话框中指定的单位（适用于当前文件）定义的。

- 要更改所有文件的度量单位，请为“单位”首选项中的“常规单位”指定新的值。
- 要更改当前文件的度量单位，请在“文档设置”对话框中指定新的单位值。

设置制表符

制表符定位点可应用于整个段落。在您设置第一个制表符时，Illustrator 会删除其定位点左侧的所有默认制表符定位点。设置更多的制表符定位点时，Illustrator 会删除您所设置的制表符间的所有默认制表符。

1 在段落中插入光标，或选择要为对象中所有段落设置制表符定位点的文字对象。

2 在“制表符”面板中，单击一个制表符对齐按钮，以指定如何相对于制表符位置来对齐文本：

左对齐制表符 靠左对齐横排文本，右边距可因长度不同而参差不齐。

居中对齐制表符 按制表符标记居中对齐文本。

右对齐制表符 靠右对齐横排文本，左边距可因长度不同而参差不齐。

底对齐制表符 靠下边缘对齐直排文本，上边距可参差不齐。

顶对齐制表符 靠上边缘对齐直排文本，下边距可参差不齐。

小数点对齐制表符 将文本与指定字符（例如句号或货币符号）对齐放置。在创建数字列时，此选择尤为有用。

若要更改任何制表符的对齐方式，只需选择一个制表符，并单击这些按钮中的任意一个即可。

3 执行下列操作之一：

- 单击定位标尺上的某个位置以放置新的制表位。
- 在 X 框（适用于横排文本）或 Y 框（适用于直排文本）中键入一个位置，然后按 Enter 或 Return。如果选定了 X 或 Y 值，请按上、下箭头键，分别增加或减少制表符的值（增量为 1 点）。

注：在使用制表符标尺时，无法以小于 1 的增量值设置制表符定位点。但是，如果在 X 或 Y 框中指定位置，则可将定位点设置为最小达 0.01 点的间距。

4 重复步骤 2 和步骤 3，添加其他的制表符定位点。

注：有关使用“制表符”面板来设置缩进的信息，请参阅第 303 页的“缩进文本”。

重复制表符

“重复制表符”命令可根据制表符与左缩进，或前一个制表符定位点间的距离创建多个制表符。

1 在段落中单击以设置一个插入点。

2 在“制表符”面板中，从标尺上选择一个制表位。

3 从面板菜单中选取“重复制表符”。



重复制表符
A. 制表符对齐按钮 **B.** 标尺上的制表位 **C.** 面板菜单

移动制表符

1 在“ 制表符 ”面板中，从标尺上选择一个制表位。

2 执行下列操作之一：

- 在 X 框中 （适用于横排文本）或 Y 框中 （适用于直排文本）键入一个新位置，并按 Enter 或 Return 键。
- 将制表符拖动到新位置。
- 要同时移动所有制表位，请按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并拖动制表符。

在移动制表位时，所选文本中会出现可见参考线。

删除制表符

❖ 执行以下操作之一：

- 将制表符拖离制表符标尺。
- 选择制表符，然后从面板菜单中选择“ 删除制表符 ”。
- 要恢复为默认制表位，请从面板菜单中选择“ 清除全部 ”。

为小数点制表符指定字符

您可以使用小数点对齐制表符将文本与指定字符 （如句号或货币符号）对齐。

1 在“ 制表符 ”面板的制表符标尺上，创建或选择一个小数点制表符 。

2 在“ 对齐位置 ”框中，键入要对齐的字符。您可以键入或粘贴任何字符。请确保进行对齐的段落中包含您所指定的字符。



使用小数点对齐制表符对齐的文本

添加制表前导符

制表前导符 是制表符和后续文本之间的一种重复性字符模式 （如一连串的点或虚线）。

1 在“ 制表符 ”面板中，从标尺上选择一个制表位。

2 在“ 前导符 ”框中键入一种最多含 8 个字符的图案，然后按 Enter 或 Return。在制表符的宽度范围内，将重复显示所输入的字符。

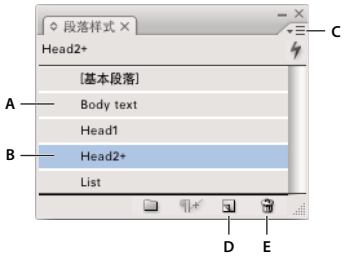
3 要更改制表前导符的字体或其它格式，请在文本框架中选择制表符字符，然后使用“ 字符 ”面板或“ 文字 ”菜单来应用格式。

字符和段落样式

关于字符和段落样式

字符样式是许多字符格式属性的集合，可应用于所选的文本范围。段落样式包括字符和段落格式属性，并可应用于所选段落，也可应用于段落范围。使用字符和段落样式可节省时间，还可确保格式的一致性。

可以使用“字符样式”和“段落样式”面板来创建、应用和管理字符和段落样式。要应用样式，只需选择文本并在其中的一个面板中单击样式名称即可。如果未选择任何文本，则会将样式应用于所创建的新文本。



“段落样式”面板
A. 样式名称 **B.** 带有附加格式的样式（优先选项） **C.** 面板菜单 **D.** “新建样式”按钮 **E.** “删除”图标

在文本中选择文本或插入光标时，将会在“字符样式”和“段落样式”面板中突出显示现用样式。默认情况下，文档中的每个字符都会被指定为“正常字符样式”，而每个段落都会被指定为“正常段落样式”。这些默认样式是创建所有其它样式的基础。

样式名称旁边的加号表示该样式具有覆盖 样式。覆盖样式是与样式所定义的属性不匹配的任何格式。每次在“字符”面板和 OpenType 面板中更改设置时，都会为当前字符样式创建覆盖样式；同样，在“段落”面板中更改设置时，也会为当前段落样式创建覆盖样式。

要查看在 Illustrator 中使用字符和段落样式的视频，请访问 www.adobe.com/go/vid0047_cn。

更多帮助主题

在 Illustrator 中使用样式的视频

创建字符或段落样式

1 如果要在现有文本的基础上创建新样式，请选择文本。

2 在“字符样式”面板或“段落样式”面板中，执行下列操作之一：

- 要使用默认名称创建样式，请单击“创建新样式”按钮。
- 要使用自定名称创建样式，请在面板菜单中选择“新建样式”。键入一个名称，然后单击“确定”。

要创建字体或段落样式的副本，请将样式拖到“新建样式”按钮上。

编辑字符或段落样式

您可以更改默认字符和段落样式的定义，也可更改所创建的新样式。在更改样式定义时，使用该样式设置格式的所有文本都会发生更改，以与新样式定义相匹配。

1 在“字符样式”面板或“段落样式”面板中，执行下列操作之一：

- 在面板中选择该样式，然后从“字符样式”面板菜单中选择“字符样式选项”，或者从“段落样式”面板菜单中选择“段落样式选项”。

- 双击样式名称。

注：双击鼠标便会将该样式应用于所选文本，如果未选择文本，则会将所键入的新文本设置为该样式。如果不想应用该样式，请在双击样式名称时按住 Shift + Ctrl (Windows) 或 Shift + Command (Mac OS)。

2 在对话框的左侧，选择一类格式设置选项，并设置所需的选项。您可以选择其他类别，以切换到其他格式设置选项组。

有关格式设置选项的更多信息，请在“帮助”中搜索选项名称。

3 设置完选项后，单击“确定”。

删除样式覆盖

“字符样式”面板或“段落样式”面板中样式名称旁边的加号表示该样式具有覆盖样式。覆盖样式是与样式所定义的属性不匹配的任何格式。有多种方法可以删除样式优先选项：

- 要清除覆盖样式并将文本恢复到样式定义的外观，请重新应用相同的样式，或者从面板菜单中选取“清除覆盖”。
- 要在应用不同样式时清除覆盖样式，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击样式名称。
- 要重新定义样式并保持文本的当前外观，请至少选择文本的一个字符，然后从面板菜单中选取“重新定义样式”命令。

如果您使用样式来保持格式的一致性，则应当避免使用优先选项。如果您要一次性快速设置文本格式，则这些优先选项便不会造成任何问题。

删除字符或段落样式

在删除样式时，使用该样式的段落外观并不会改变，但其格式将不再与任何样式相关联。

1 在“字符样式”面板或“段落样式”面板中选择一个或多个样式名称。

2 执行以下操作之一：

- 从面板菜单中选取“删除字符样式”或“删除段落样式”。
- 单击面板底部的“删除”图标 。
- 将样式拖移到面板底部的“删除”图标。


要删除所有未使用的样式，请从面板菜单中选取“选择所有未使用的样式”，然后单击“删除所选样式”图标。

从其他 Illustrator 文档中载入字符和段落样式

1 在“字符样式”面板或“段落样式”面板中，执行下列操作之一：

- 从面板菜单中选择“载入字符样式”或“载入段落样式”。
- 从面板菜单中选择“载入所有样式”以载入字符和段落样式。

2 双击包含要导入的样式的 Illustrator 文档。

导出文本

将文本导出到文本文件

1 使用文字工具，选择要导出的文本。

2 选择“文件”>“导出”。

3 在 “ 导出 ” 对话框中，选择文件位置并输入文件名。

4 选择文本格式 (TXT) 作为文件格式。

5 在名称框中输入新文本文件的名称，然后单击 “ 存储 ”(Windows) 或 “ 导出 ”(Mac OS)。

6 选择一种平台和编码方法，然后单击 “ 导出 ”。

标记要导出到 Flash 的文本

可以使用多种不同的方法，将文本从 Illustrator 导出到 Adobe Flash。可以将文本作为静态、动态或输入文本导出。通过使用动态文本，您还可以为用户单击文本时打开的站点指定 URL。有关动态和输入文本的详细信息，请参阅 Flash 帮助。

Flash 文本可以包含点文本、区域文本或路径文本；所有文本将以 SWF 格式转换为区域文本。定界框保持不变，将以 SWF 格式保留它们所应用的任何变换。串接文本对象是单独导出的；如果要标记和导出串接中的所有对象，请确保选择并标记每个对象。溢流文本将导入到 Flash Player 中，并且保持不变。

标记文本后，可以从 Illustrator 中导出该文本或者复制并粘贴该文本，以将其导入到 Flash 中。

有关在 Illustrator 和 Flash 之间有效地使用文本的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0199_cn。

注：在 Illustrator 中，对文本进行标记或取消标记并不会更改原始文本。您可以随时更改标记，而不会改变原始文本。

1 选择一个文本对象，然后单击 “ 控制 ” 面板中的 “Flash 文本 ”。

2 在 “Flash 文本 ” 面板中，从 “ 文字 ” 菜单中选择以下选项之一：

静态文本 将文本作为常规文本对象 （在 Flash 中无法动态或以编程方式进行更改）导出到 Flash Player。静态文本的内容和外观是在创作文本时确定的。

动态文本 将文本作为动态文本导出，可以在运行时通过 Action 脚本命令或标记以编程方式更新此类文本。您可以使用动态文本来显示体育得分、股票报价、头条新闻，或者将其用于需要动态更新文本的类似用途。

输入文本 将文本作为输入文本导出，这与动态文本相同，但还允许用户在 Flash Player 中对文本进行编辑。可以将输入文本用于表单、调查表或希望用户输入或编辑文本的其他类似用途。

3 （可选）输入文本对象的实例名称。如果没有输入实例名称，则在 Flash 中使用 “ 图层 ” 面板中的默认文本对象名称来处理文本对象。

4 指定一种渲染类型。 “ 使用设备字体 ” 选项将字形转换为设备字体 （设备字体不能使用消除锯齿功能）。

注：字体名称通常是按原意使用的，并直接传递到回放平台的字体系统以查找字体。但是，可以将几种特殊的间接字体名称映射到不同的字体名称，具体取决于回放平台。这些间接映射被硬编码到 Flash Player 的每个特定于平台的端口，并从系统默认字体或可能提供的其他字体中选择每个平台的字体。作为一个次要的考虑因素，应指定间接映射以最大限度地使不同平台具有类似的间接字体。

动画 优化文本以输出到动画。

可读性 优化文本以提高可读性。

自定 允许为文本指定自定 “ 粗细 ” 和 “ 锐利程度 ” 值。

使用设备字体 将字形转换为设备字体。设备字体不能使用消除锯齿功能。

_sans、_serif 和 _typewriter 在不同平台中映射西文间接字体以确保具有相似的外观。

Gothic、Tohaba (Gothic Mono) 和 Mincho 在不同平台中映射日文间接字体以确保具有相似的外观。

注：有关间接字体的详细信息，请参阅 Adobe.com 上提供的 Flash 规范文档。

5 （可选）选择以下任何选项：

可选择  使导出的文本能够在 Flash 中进行选择。

在文本周围显示边框  使文本边框在 Flash 中处于可见状态。

编辑字符选项 打开“字符嵌入”对话框，以使您能够在文本对象中嵌入特定字符。您可以从提供的列表中选择要嵌入的字符，在“包括这些字符”文本框中键入这些字符，单击“自动填充”以自动选择需要嵌入的字符，或者执行上述操作的任意组合。

6 （可选）如果将文本标记为动态文本，则可以为单击该文本时要打开的页面指定 URL，然后选择一个目标窗口以指定要载入页面的位置：

_self 指定当前窗口中的当前框架。

_blank 指定一个新窗口。

_parent 指定当前框架的父框架。

_top 指定当前窗口中的顶层框架。

7 如果将文本标记为输入文本，则指定可以在文本对象中键入的最大字符数。

将文本标记为 Flash 文本后，可通过选择“选择”>“对象”>“Flash 动态文本”或“Flash 输入文件”，同时选择所有此类文本。

更多帮助主题

Flash 文本的视频

第 258 页的“Flash 导出选项”

设置亚洲字符格式

Illustrator 为设置亚洲字符格式提供了多种选项。例如，可以设置亚洲 Open Type 字体属性，使用“直排内横排”、“空格”、“分行缩排”、“mojisoroe”、“标点挤压”、“避头尾”、“标点溢出”以及“重复字符处理”。另外，还可以将亚洲字体和罗马字体组合起来，创建复合字体。

注：要在 Windows XP 中启用对简体中文的 GB18030 字体的支持，请参阅 Illustrator CS5\ 简体中文 \ 小工具 \ 可选扩展 \GB18030 文件夹中的自述文件。

显示亚洲文字选项

默认情况下，Illustrator 隐藏“字符”面板、“段落”面板、“OpenType”面板和“文字”菜单中的亚洲文字选项。

1 选择“编辑”>“首选项”>“文字”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“文字”(Mac OS)。

2 选择“显示亚洲文字选项”，然后单击“确定”。

选择或取消选择“以英文显示字体名称”选项可控制字体名称的显示方式（以英文显示还是以本地语言显示）。

注：您的操作系统必须支持您可使用的语言。若要了解更多信息，请咨询您的系统软件制造厂商。

更多帮助主题

第 286 页的“关于 Unicode”

设置亚洲 OpenType 字体属性

亚洲 OpenType 字体可能包括许多在当前的 PostScript 和 TrueType 字体中没有的功能。此外，亚洲 OpenType 字体还提供了许多字符的替代字形。

1 选择要应用设置的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。

2 请确保选择一种 OpenType 字体。

查看 “ 文字 ”>“ 字体 ” 菜单； OpenType 字体显示  图标。

3 在 “OpenType” 面板中，设置以下任何选项：

等比公制字 字偶间距调整根据字体的变宽原始设定而定。

水平或垂直样式字 切换日文平假名字体，平假名字体有不同的水平和垂直字形，如气音、双子音和语音索引等。

罗马斜体字 将半角字母与数字更改为斜体。

更多帮助主题

第 299 页的 “ 关于字符集和替代字形 ”

第 287 页的 “OpenType 字体 ”

第 300 页的 “OpenType 面板概述 ”

使用其他字形格式替换亚洲字符

1 选择要替换的字符。

2 从“字形”面板菜单中选择一个选项。如果未看到这些选项，请在“文字”首选项中选择“显示亚洲语言选项”。如果某一选项灰显，则表示当前字体无法使用此字形格式：

传统格式 用传统格式替换所选的字符。

专业格式 用专业格式替换所选的字符。

JIS 04 格式 用 JIS 04 格式替换所选的字符。

JIS 90 格式 用 JIS 90 格式替换所选的字符。

JIS 78 格式 用 JIS 78 格式替换所选的字符。

JIS 83 格式 用 JIS 83 格式替换所选的字符。

等宽半角格式 将所选拉丁字符的字形更改为定宽的半角字符。

等比三分之一宽度格式 将所选拉丁字符的字形更改为定宽的三分之一字宽字符。

等比四分之一宽度格式 将所选拉丁字符的字形更改为定宽的四分之一字宽字符。



要将替代字形恢复为其默认格式，请选择该字形，然后从 “ 字形 ” 面板菜单中选择 “ 恢复到默认格式 ”。您不能使用此方法恢复使用字符样式应用的替代字形。

更多帮助主题

第 299 页的 “ 关于字符集和替代字形 ”

第 299 页的 “ 字形面板概述 ”

第 313 页的 “ 显示亚洲文字选项 ”

指定如何在亚洲文字中测量行距

1 选择要调整的段落。

2 从 “ 段落 ” 面板菜单中选取一个行距选项。

顶到顶行距 从一行的顶部到下一行的顶部测量文字行之间的间距。使用顶到顶行距时，段落中的第一行文字会与定界框顶部对齐。

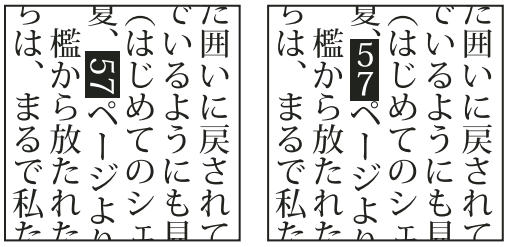
底到底行距 对于横排文字，用于测量行间文字基线之间的间隔。使用底到底行距时，第一行文字与边框之间会出现一定的空白。复选标记表示已选中该选项。

注：选取的行距选项不影响行距的量，只影响行距的测量方法。

旋转直排文本中的半角字符

在直排文本中，半角字符 （如罗马文本或数字）的方向会发生变化。默认情况下，将单独旋转半角字符。

如果不希望旋转半角字符，请从 “ 字符 ” 面板菜单中取消选择 “ 标准垂直罗马对齐方式 ”。



旋转前后的罗马文本

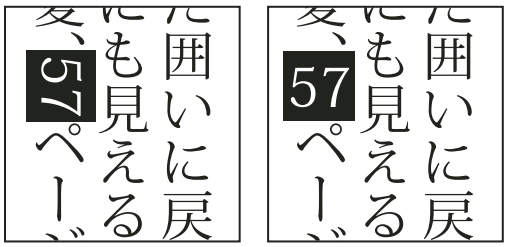
更多帮助主题

第 313 页的 “ 显示亚洲文字选项 ”

第 285 页的 “ 旋转文字 ”

使用直排内横排

直排内横排 （又称 kumimoji 和 renmoji）是指一组在直排文字行中进行横排的文字块。使用 “ 直排内横排 ” 可使直排文字中的半角字符 （如数字、日期和较短的其他语言文字）更易于阅读。



未使用直排内横排的数字 （左图）与经直排内横排方式旋转的数字 （右图）的对比图

1 从 “ 字符 ” 面板菜单中选择字符，然后选择 “ 直排内横排 ”。（再次选择它可关闭直排内横排。）

2 从 “ 字符 ” 面板菜单中选择以下任何直排内横排设置：

上 / 下 若要向上移动文本，则指定正值，若要向下移动文本，则指定负值。

左 / 右 若要向右移动文本，则指定正值，若要向左移动文本，则指定负值。

可以使用 “ 字符 ” 面板中的比例间距或字符间距来调整直排内横排的字符间距。

注：如果未显示 “ 直排内横排 ” 选项，则需要在 “ 文字 ” 首选项中选择 “ 显示亚洲文字选项 ”。

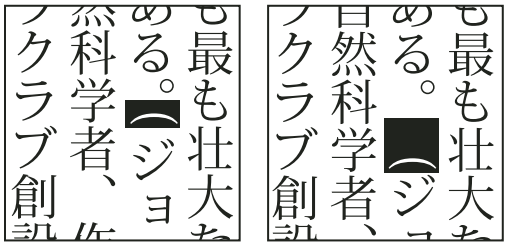
更多帮助主题

第 297 页的 “ 字距微调和字距调整 ”

第 313 页的 “ 显示亚洲文字选项 ”

使用空格

空格是字符前后的空白间隔。通常，根据标点挤压设置，在段落中的字符间应采用固定的间距。可使用“字符”面板中的“插入空格”选项来更改特殊字符的标点挤压设置。例如，可以使用“插入空格（左）”选项在前括号前添加空格。

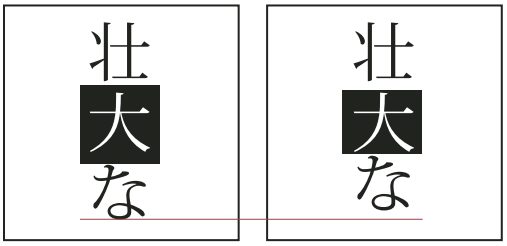


未添加空格的括号（左图）与添加空格的括号（右图）的对比图

❖ 选择要使用文字工具调整的字符，然后在“字符”面板中执行下列任一操作：

- 要在字符之前或之后添加空格，请从“字符”面板的“插入空格 (左)”或“插入空格 (右)”菜单中选择要添加的空格数。例如，如果指定“1/2 全角空格”，则会添加全角空格的一半间距，如果指定“1/4 全角空格”，则会添加全角空格的四分之一间距。
- 要压缩字符间的空格，请指定比例间距的百分比。设定的百分比越高，字符间的空格越窄。

如果看不到“插入空格”或“比例间距”选项，请在“文字”首选项中选择“显示亚洲语言选项”。



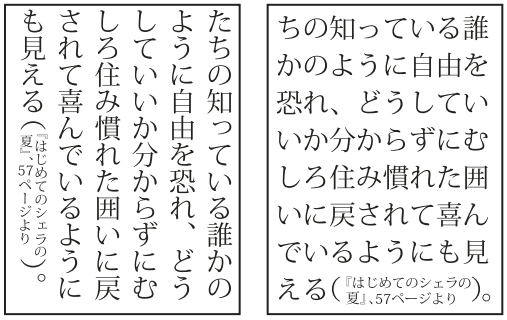
没有比例间距的字符（左图）与有比例间距的字符（右图）的对比图

更多帮助主题

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

使用分行缩排

“字符”面板中的“分行缩排”选项可将所选文本的字体大小缩小为原大小的一定比例，并根据原来的文字方向，将文字水平或垂直排列成多行。



使用分行缩排的直排和横排文本

1 选择文本，然后从“字符”面板菜单中选择“分行缩排”。（再次选择它可将其关闭。）

2 从“字符”面板菜单中选择以下任何分行缩排设置：

行数 指定要以分行缩排字符显示的文本行数。

行距 确定分行缩排字符的行间距。

缩放 设置分行缩排字符大小占正文文本大小的百分比。

对齐方式 指定分行缩排字符的对齐方式。例如，在直排框架网格中，选择“顶”则从框架顶部开始对齐分行缩排字符。字符对齐方式代理会显示分行缩排文本相对正文文本的显示方式。

换行选项 指定在换行以开始新文字行时，前后所需的最少字符数量。

更多帮助主题

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

对齐亚洲字符使用 mojisoroe

Mojisoroe 是亚洲文字中字符的对齐方式。文本行中包含不同大小的字符时，您可以指定文本与行中最大字符的对齐方式：全角字框上、中、下对齐（直排文本框则为右、中、左）、罗马字基线对齐、表意字框上、下对齐（直排文本框则为右、左）。ICF（表意字框）是指字体设计者在设计构成字体的表意字时所采用的平均高度和宽度。



字符对齐选项
A. 与底边对齐的小字符 **B.** 居中对齐的小字符 **C.** 与顶边对齐的小字符

❖ 从“字符”面板菜单的“字符对齐”子菜单中选取一个选项：

罗马字基线 将行中的小字符与大字符对齐。

“全角字框，上 / 右”、“全角字框，中”、“全角字框，下 / 左” 将行中的小字符与大字符全角字框的指定位置对齐。在直排文本框中，“全角字框，上 / 右”选项将文本与全角字框的右边对齐，“全角字框，下 / 左”选项将文本与全角字框的左边对齐。

“表意字框，顶 / 右”和“表意字框，底 / 左” 将行中的小字符与由大字符指定的表意字框对齐。在垂直文本框架中，“表意字框，顶 / 右”将文本与表意字框的右边对齐，而“表意字框，底 / 左”将文本与表意字框的左边对齐。

使用标点挤压

“标点挤压”用于指定亚洲字符、罗马字符、标点符号、特殊字符、行首、行尾和数字之间的间距，确定中文或日文排版方式。您还可以指定段落缩进。（说明：部分标点挤压功能目前暂不适用于中文。）

Illustrator 中现有的字符间距规则遵从 JIS 规范 JISx4051-1995。您可以从 Illustrator 提供的预定义标点挤压中进行选择。

除此之外，您还可以创建特定的标点挤压。在新的标点挤压集中，您可以编辑常用的间距设置，如句号与其后前括号之间的间距。例如，您可以创建一个谈话录格式，其中的问题前都有一个长破折号，而回答则以括号括起来。

更多帮助主题

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

为段落选择标点挤压集

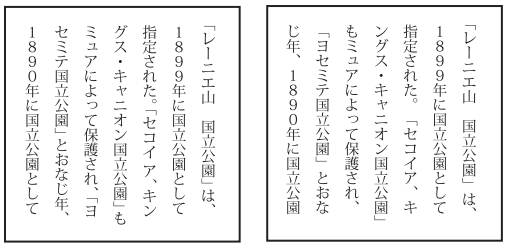
1 在“字符”面板中，将“字偶间距调整”设置为零。

2 在“段落”面板中，从“标点挤压集”弹出式菜单中选择一个选项：

无 不使用标点挤压。

中文标点符号转换规则 - 半角 标点使用半角间距。

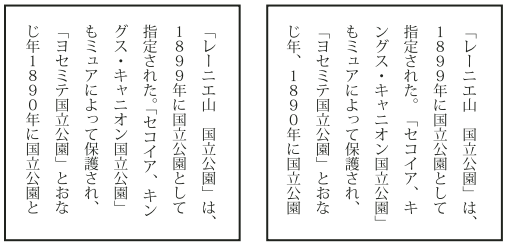
行尾挤压半角 行中的大多数字符使用全角间距（最后一个字符除外）。



标点符号转换规则 - 半角（左图）与行尾挤压半角（右图）的对比图

行尾挤压全角 行中的大多数字符和最后一个字符都使用全角间距。

中文标点符号转换规则 - 全角 标点使用全角间距。



行尾挤压全角（左图）与日文标点符号转换规则 - 全角（右图）

创建间距组合

1 执行下列操作之一：

- 选择“文字”>“标点挤压设置”。

- 在“ 段落 ”面板中，从“ 标点挤压集 ”弹出式菜单中选择“ 标点挤压设置 ”。

2 在“ 标点挤压设置 ”对话框中，单击“ 新建 ”。

3 输入新标点挤压集的名称，指定新集将基于的现有集，然后单击“ 确定 ”。

4 从“ 单位 ”弹出菜单中选择“ 使用百分比 ”(%) 或 Bu。

5 为各选项指定“所需值”、“最小值”和“最大值”。“最小值”用于压缩避头尾文本行 (请指定一个小于“所需值”的值) 。“最大值 ”用于扩展两端对齐的文本行 （请指定一个大于“ 所需值 ”的值) 。

如果您不想改变间距，也可以根据字符类型，为“ 所需值 ”、 “ 最小值 ”和“ 最大值 ”指定相同的值。

6 单击“ 存储 ”或“ 确定 ”以存储设置。如果您不想存储设置，则请单击“ 取消 ”。

当中文文本与许多半角空格和罗马括号组合在一起时，发生文本组合相关问题的可能性将会增加。我们建议您在中文排版过程中尽量避免使用西文括号，而改为使用全角括号。仅当中文文本中有较长的英文句子时，或是不用西文括号会出现严重问题时，再使用西文括号。

使用标点挤压集

❖ 在“ 标点挤压设置 ”对话框中，请执行下列任一操作：

- 若要导出集，请单击“ 导出 ”，选择文件位置，键入文件名，然后单击“ 存储 ”。 Illustrator 会将文件存储为 MJK 格式。
- 若要导入集，请单击“ 导入 ”，选择一个 MJK 文件，然后单击“ 打开 ”。
- 要删除某个集，请从“标点挤压”弹出式菜单中选择该集，然后单击“删除”。之前应用了此标点挤压集的所有文本都将恢复为默认设置。

注：不过您不能删除预定义的标点挤压集。

使用避头尾

避头尾用于指定中文或日文文本的换行方式。不能位于行首或行尾的字符被称为避头尾字符。 Illustrator 具有严格避头尾集和宽松避头尾集；而 Photoshop 具有弱避头尾集和最大避头尾集。宽松避头尾集或弱避头尾集忽略长音符号和小平假名字符。您可以使用这些现有集，也可以添加或删除避头尾字符以创建新集。

您还可以为中文悬挂标点定义悬挂字符，或定义超出文字行时不可分割的字符。

您可以指定是推入文本还是推出文本，以便于系统能够正确地放置避头尾字符。

更多帮助主题

第 313 页的“ 显示亚洲文字选项 ”

为段落选择避头尾设置

❖ 在“ 段落 ”面板中，从“ 避头尾集 ”弹出式菜单中选择一个选项：

无 不使用避头尾法则。

“ 宽松 ”或“ 严格 ” 避免所选的字符位于行首或行尾。

创建避头尾集

1 执行下列操作之一：

- 选择“ 文字 ”>“ 避头尾法则设置 ”。
- 在“ 段落 ”面板中，从“ 避头尾集 ”弹出式菜单中选择“ 避头尾设置 ”。

2 在“避头尾法则设置”对话框中，单击“新建集”。

3 输入避头尾集的名称，指定新集将基于的现有集，然后单击“确定”。

4 若要在某个栏中添加字符，请选择该栏，然后执行下列操作之一：

- 在“输入”框中输入字符并单击“添加”。
- 指定代码系统（Shift JIS、JIS、Kuten 或 Unicode），输入代码并单击“添加”。

5 若要删除栏中的字符，请选择该字符并单击“删除”。或者，也可以按 Backspace (Windows) 或 Delete (Mac OS)。

6 若要检查当前选定的字符代码，请选择 Shift JIS、JIS、Kuten 或 Unicode，并显示代码系统。

7 单击“存储”或“确定”以存储设置。如果您不想存储设置，则请单击“取消”。

使用避头尾集

❖ 在“避头尾法则设置”对话框中，执行下列任一操作：

- 若要导出避头尾集，请单击“导出”。选择文件位置，输入文件名，然后单击“存储”。

Illustrator 以 KSK 格式存储文件。

- 若要导入避头尾集，请单击“导入”。选择要导入的 KSK 文件并单击“打开”。
- 若要删除避头尾集，请从弹出菜单中选择要删除的避头尾集。然后单击“删除集”。

注：不过您不能删除预定义的避头尾集。

指定避头尾换行选项

必须选择避头尾法则或间距组合以使用以下换行选项。

❖ 从“段落”面板菜单中选择“避头尾法则类型”，然后选择以下方法之一：

先推入 将字符向上移到前一行，以防止禁止的字符出现在一行的结尾或开头。

先推出 将字符向下移到下一行，以防止禁止的字符出现在一行的结尾或开头。

只推出 总是将字符向下移到下一行，以防止禁止的字符出现在一行的结尾或开头。不会尝试推入。

复选标记表示已选中该方法。

将禁止断字设置为打开或关闭

选择“禁止断字”选项时，在“避头尾法则设置”对话框的“禁止断字”部分中指定的字符将不会被切断。

❖ 在“段落”面板中，从面板菜单中选择“禁止断字”。

注：仅当“避头尾法则”处于打开状态时，才能使用此选项。

指定溢出标点选项

溢出标点 允许单字节句号、双字节句号、单字节逗号和双字节逗号位于段落定界框外。

1 在“段落”面板的面板菜单中选取“溢出标点”。

2 从子菜单中选择一个选项：

无 关闭溢出标点。

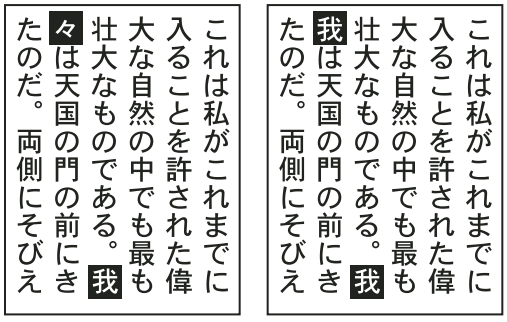
常规 打开溢出标点，但对于参差不齐的行，不强制使其位于定界框内。

强制 通过扩展在定界框内结束的行以及以溢出字符之一结束的行，强制使标点符号位于定界框外。

注：将“避头尾法则”设置为“无”时，“溢出标点”选项将不可用。

使用重复字符处理

可以使用“段落”面板中的“重复字符处理”选项来控制如何处理日文文本中的重复字符。默认情况下，当两个相同字符在文本正文中连续出现时，将使用重复字符符号替代第二个字符。选中此选项时，如果两个相同字符因换行而被断开，则两个字符都将以其本来的字符样式显示。



未选中“重复字符处理”选项的文字（左图）与选中“重复字符处理”选项的文字（右图）的对比图

1 使用任意文字工具，选择一段要应用“重复字符处理”的文本。如果不存在任何文本，则此设置会应用于新输入的文字。

2 在“段落”面板中，从面板菜单中选择“重复字符处理”。

更多帮助主题

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

创建复合字体

您可以将日文字体和西文字体中的字符混合起来，用做一种复合字体。复合字体显示在字体列表的起始处。

复合字体必须基于日文字体，例如，无法创建包含中文或韩文字体的字体，也无法使用从其他应用程序复制的基于中文或韩文的复合字体。

创建复合字体

您可以将日文字体和西文字体中的字符混合起来，用做一种复合字体。复合字体显示在字体列表的起始处。

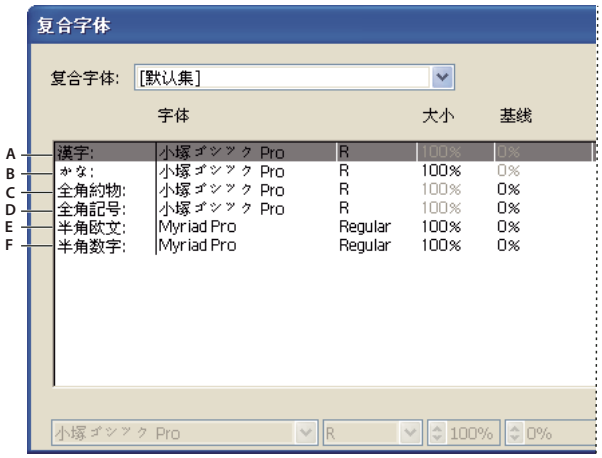
重要说明：复合字体必须基于日文字体，例如，无法创建包含中文或韩文字体的字体，也无法使用从其他应用程序复制的基于中文或韩文的复合字体。

1 选择“文字”>“复合字体”。如果看不到此命令，则可以在“文字”首选项中选择“显示亚洲语言选项”。

2 单击“新建”，输入复合字体的名称，然后单击“确定”。

3 如果您此前存储了一些复合字体，则可以从中选择一种复合字体，以将其作为新复合字体的基础。

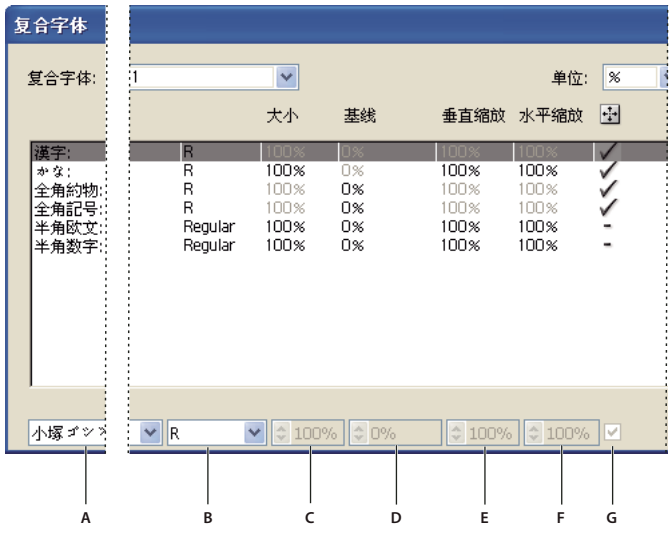
4 选择字符类别。



字符类别
A. 日文汉字 **B.** 假名 **C.** 标点符号 **D.** 符号 **E.** 罗马字 **F.** 数字

5 从“单位”弹出菜单中选择一个选项，以指定字体属性要使用的单位：% 或 Q（级）。

6 为所选的字符类别设置字体属性。有些属性不能在特定的类别中使用。



字体属性
A. 字体系列 **B.** 字体样式 **C.** 大小 **D.** 基线 **E.** 垂直缩放 **F.** 水平缩放 **G.** 从中心缩放

7 若要查看复合字体的示例，请单击“显示示例”。

您可使用下列方式更改示例：

- 单击示例右侧的按钮以显示或隐藏代表“表意字框”字、“全角字框”字、“基线”Ba、“大写字母高度”CH、“最大上缘/下缘”Ap、“最大字母上缘”d 和“x 高度”x 的线段。
- 从“缩放”弹出菜单中，选择一个放大比例。

8 单击“存储”以存储复合字体的设置，然后单击“确定”。

更多帮助主题

第 313 页的“显示亚洲文字选项”

复合字体中的字符类别

日文汉字 复合字体的基础字体。其他字符的大小和基线都根据此处指定的大小和基线而设定。

假名 日文平假名和片假名字符所用的字体。

标点符号 标点符号所使用的字体。

符号 符号所使用的字体。

罗马字 半角罗马字符所使用的字体。

数字 半角数字所使用的字体。通常会使用罗马字体。

复合字体的字体属性

字体系列和样式 字符所使用的字体。

大小 字符相对于日文汉字字符的大小。即使使用相同等级的字体大小，不同字体的大小仍可能不同。

基线 基线相对于日文汉字字符基线的位置。

垂直伸缩和水平伸缩 指字符的缩放程度。可以缩放假名字符、半角假名字符、日文汉字字符、半角罗马字符和数字。

从中心缩放 缩放假名字符。选中此选项时，字符会从中心进行缩放。取消选择此选项时，字符会从罗马基线缩放。

若要为所有字符指定相同的变换比例，请指定一个“大小”值，并将缩放值固定为 100%。若要为字符指定不同的水平和垂直变换比例，请将“大小”值固定为 100%，然后设置“缩放”值。

在复合字体中自定字符

1 选择“文字”>“复合字体”。如果看不到此命令，则可以在“文字”首选项中选择“显示亚洲语言选项”。

2 单击“复合字体”对话框中的“自定”。

3 执行下列操作之一：

- 如果您有先前存储的自定字符集，请选择要编辑的字符集。
- 要创建自定字符集，请单击“新建”，输入字符集的名称，然后单击“确定”。如果已有创建好的自定字符集，则可以从中选择一个，作为新字符集的基础。

4 请执行下列任一操作：

- 若要直接添加字符，请从“字符”弹出菜单中选择“直接输入”，在输入框中输入字符，并单击“添加”。
- 要使用代码添加字符，请从“字符”弹出式菜单中选择一种编码类型，输入代码，然后单击“添加”。

注：您不能将 32 位字符添加到自定字符集中。

- 若要删除字符，请先在列表框中选中该字符，然后再单击“删除”。

5 自定完字符集后，请单击“存储”，然后单击“确定”。

注：当一个复合字体中存在几个自定字符时，则下方字符集的优先级将高于上方字符集。

删除复合字体

1 选择“文字”>“复合字体”。如果看不到此命令，则可以在“文字”首选项中选择“显示亚洲语言选项”。

2 从“复合字体”对话框中选择复合字体。

3 单击“删除字体”，然后单击“是”。

导出复合字体

从 Illustrator 导出的复合字体可以导入日文版的 Adobe InDesign 2 （或更高版本）中。

1 选择 “ 文字 ”>“ 复合字体 ”。如果看不到此命令，则可以在 “ 文字 ” 首选项中选择 “ 显示亚洲语言选项 ”。

2 单击 “ 复合字体 ” 对话框中的 “ 导出 ”。

3 选择文件位置，输入文件名，然后单击 “ 存储 ”。

更新 Illustrator 10 中的文本

在 Illustrator 10 或更早版本中创建的文字对象，必须在新版本中更新后，方可进行编辑。进行更新后，您可以访问 Illustrator CS5 中的所有文本功能，如段落和字符样式、视觉字偶间距调整和完整的 OpenType® 字体支持。

更新在 Illustrator 10 中创建的文字

在 Illustrator 10 或更早版本中创建的文字对象，必须在新版本中更新后，方可进行编辑。进行更新后，您可以访问 Illustrator CS5 中的所有文本功能，如段落和字符样式、视觉字偶间距调整和完整的 OpenType® 字体支持。

如果不需要编辑文本，则不必对其进行更新。尚未更新的文本称为旧版文本。您可以查看、移动和打印旧版文本，但是无法对其进行编辑。旧版文本被选中时，边框上会有 x 号。

更新旧版文本后，您可能会注意到一些细微的重排更改。您可以轻松地自己调整文本，也可以使用原始文本的副本作为参考。默认情况下，无论您是否更新文件中的文本， Illustrator 都会在文件名后面追加文字 “[转换]”，这可有效地创建文档副本以保持原始文件的完整性。以后，可以选择更新原始文件；如果已更新了该文件，则会恢复为原始版本。

注：如果不希望 Illustrator 追加文件名，则请选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 常规 ”(Mac OS)，然后取消选择 “ 打开旧版文件时追加 [转换]”。

更新文档中的所有旧版文本

❖ 执行下列操作之一：

- 打开文档时，如果出现 Illustrator 提示，请单击 “ 更新 ”。
- 打开文档后，请选择 “ 文字 ”>“ 旧版文本 ”>“ 更新所有旧版文本 ”。

更新所选的旧版文本

❖ 执行下列操作之一：

- 要更新文本而不创建副本，请选择文字对象，然后选择 “ 文字 ”>“ 旧版文本 ”>“ 更新所选的旧版文本 ”。或者，您还可以选择一种文字工具，并单击要更新的文本，或是用 “ 选择 ” 工具双击要更新的文本，然后单击 “ 更新 ”。
- 若要保留旧版文字，并将其置于更新文本下方的图层中，请选择一种文字工具并单击要更新的文本。或者，您还可以用 “ 选择 ” 工具双击要更新的文字，然后单击 “ 复制文本图层 ”。这可以让您比较旧版文本和已更新文本的布局。

若要在更新时创建旧版文本的副本，则可以使用以下命令：

- “ 文字 ”>“ 旧版文本 ”>“ 显示副本 ” 或 “ 隐藏副本 ”，用于显示或隐藏复制的文本对象。
- “ 文字 ”>“ 旧版文本 ”>“ 选择副本 ”，用于选择复制的文本对象。
- “ 文字 ”>“ 旧版文本 ”>“ 删除副本 ”，用于删除复制的文本对象。

第 10 章：创建特殊效果

外观属性

可以使用效果以及“外观”和“图形样式”面板来更改 Adobe Illustrator 中的任何对象、组或图层的外观。此外，为了单独修改对象的各个元素，可以将对象分为若干个基本部分。

关于外观属性

外观属性是一组在不改变对象基础结构的前提下影响对象外观的属性。外观属性包括填色、描边、透明度和效果。如果把一个外观属性应用于某对象而后又编辑或删除这个属性，该基本对象以及任何应用于该对象的其他属性都不会改变。

您可以在图层层次结构的任意层级设置外观属性。例如，如果您对一个图层应用投影效果，则该图层中的所有对象都将应用此投影效果。但是，如果您将其中的一个对象移出该图层，则此对象将不再具有投影效果，因为投影效果属于图层，而不属于图层内的每个对象。

“外观”面板是使用外观属性的入口。因为可以把外观属性应用于层、组和对象（常常还可应用于填色和描边），所以图稿中的属性层次可能会变得十分复杂。例如，如果您对整个图层应用了一种效果，而对该图层中的某个对象应用了另一种效果，就可能很难分清到底是哪种效果导致了图稿的更改。“外观”面板可显示已应用于对象、组或图层的填充、描边、图形样式和效果。

有关使用“外观”面板和“图形样式”面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_cn。

外观面板概述

您可以使用“外观”面板（“窗口”>“外观”）来查看和调整对象、组或图层的外观属性。填充和描边将按堆栈顺序列出；面板中从上到下的顺序对应于图稿中从前到后的顺序。各种效果按其在图稿中的应用顺序从上到下排列。

有关使用“外观”面板和“图形样式”面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_cn。



列出编组对象的“外观”面板
A. 具有描边、填色和投影效果的路径 **B.** 具有效果的路径 **C.** “添加新描边”按钮 **D.** “添加新填色”按钮 **E.** “添加效果”按钮 **F.** 清除外观按钮 **G.** 复制所选项目按钮

在外观面板中显示其他项目

当选择包含其他项目的项目（如图层或组）时，“外观”面板将显示“内容”项目。

❖ 双击“内容”项目。

在外观面板中列出文本对象的字符属性

当您选择文本对象时，面板会显示“字符”项目。

1 双击“外观”面板中的“字符”项目。

注：要查看具有混合外观的文本的各个字符属性，请选择单个字符。

2 单击面板顶部的“文字”可返回主视图。

对选定的对象启用或禁用某个属性

- 要启用或禁用单个属性，请单击该属性旁边的眼球图标。
- 要启用所有隐藏的属性，请从“外观”面板菜单中选择“显示所有隐藏的属性”。

编辑属性

- 在属性行中单击以显示和设置值。
- 单击带下划线的文本，并在出现的对话框中指定新值。

在外观面板中显示或隐藏缩览图

❖ 从“外观”面板菜单中选择“显示缩览图”或“隐藏缩览图”。

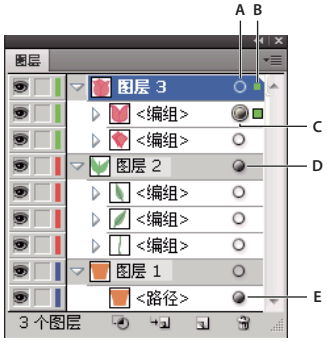
指定如何对新对象应用外观属性

您可以指定是让新对象继承外观属性还是只使其具有基本外观。

- 若仅将单一的填充和描边应用到新对象，请选择面板菜单中的“新建图稿具有基本外观”。
- 若要将当前所有的外观属性应用到新对象，请取消选择面板菜单中的“新建图稿具有基本外观”。

定位应用外观属性的项目

在可以为图层、组或对象设置外观属性或应用样式或效果之前，必须先在“图层”面板中对项目进行定位。使用任意一种选择方法选择对象或组时，同时也会在“图层”面板中定位相应的对象或组，但图层的定位只能通过使用“图层”面板来完成。



“图层”面板中带阴影的定位图标指示包含外观属性的项目。
A. 定位和外观列 **B.** 选择列 **C.** 具有外观属性的组 **D.** 具有外观属性的图层 **E.** 具有外观属性的对象

定位图标指示图层层次结构中的项目是否具有外观属性，以及其是否已被定位：

- ○ 指示项目未被定位，且不具有除单一填充和单一描边以外的任何外观属性。
- ● 指示项目未被定位，但具有外观属性。

- 指示项目已被定位，但不具有除单一填充和单一描边以外的任何外观属性。
- 指示项目已被定位，且具有外观属性。

若要定位“图层”面板中的一个项目，请单击该项目的定位图标。双环图标 或 指示项目是否已被定位。按住 Shift 键并单击可以定位其他项目。

注：只要用任一方法选中了对象或组，则该项目在“图层”面板中也将被定位。相比之下，图层只能在“图层”面板中通过单击其定位图标的方式进行定位。

编辑或添加外观属性

可以随时打开某个外观属性（如效果）并更改设置。

❖ 在“外观”面板中，执行下列任一操作：

- 要编辑某个属性，请单击该属性带下划线的蓝色名称，并在出现的对话框中指定更改。
- 要编辑填充颜色，请单击填充行，并从颜色框中选择一种新颜色。
- 要添加新效果，请单击“添加新效果” 。
- 要删除某个属性，请单击该属性行，然后单击“删除” 。

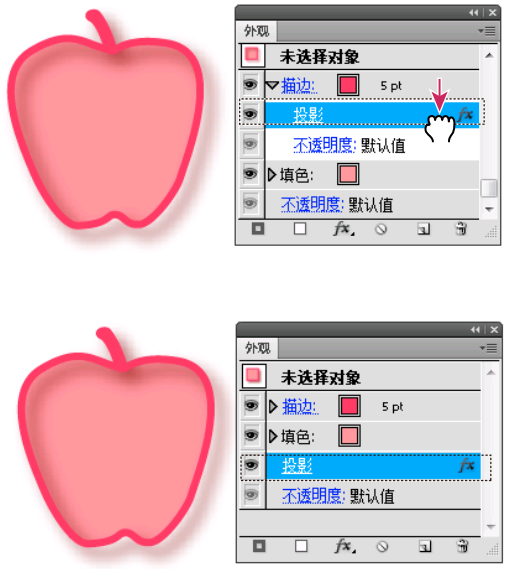
复制外观属性

❖ 在“外观”面板中选择一种属性，然后执行下列操作之一：

- 单击面板中的“复制所选项目”按钮 ，或从面板菜单中选择“复制项目”。
- 将外观属性拖动到面板中的“复制所选项目”按钮上。

更改外观属性的堆栈顺序

❖ 在“外观”面板中向上或向下拖动外观属性。（如有必要，请单击项目旁边的三角形切换图标以显示其内容。）当所拖移外观属性的轮廓出现在所需位置时，松开鼠标按键。



对描边应用投影效果（上图）与对填色应用投影效果的对比图（下图）

删除或隐藏外观属性

1 选择对象或组（或在“图层”面板中定位一个图层）。

2 执行下列操作之一：

- 要暂时隐藏应用于您的画板的某个属性，请单击“外观”面板中的“可视性”图标。再次单击它可再次看到应用的该属性。
- 若要删除一个特定属性，请从“外观”面板中选择该属性，并单击“删除”图标。或者，您也可以从面板菜单中选择“移去项目”，或将该属性拖到删除图标上。
- 要删除除一个填色和描边之外的所有外观属性，请从面板菜单中选择“减少为基本外观”。或者，您可以将“图层”面板中项目的定位图标拖动到“图层”面板中的“删除”图标上。
- 若要删除所有外观属性（包括任何填充或描边），请单击“外观”面板中的“清除外观”按钮，或从面板菜单中选择“清除外观”。

在对象间复制外观属性

通过拖动或使用吸管工具可以复制或移动外观属性。

更多帮助主题

第 326 页的“定位应用外观属性的项目”

第 201 页的“图层面板概述”

第 325 页的“外观面板概述”

通过拖动复制外观属性

1 选择要复制其外观的对象或组（或在“图层”面板中定位到相应的图层）。

2 执行下列操作之一：

- 将“外观”面板顶部的缩览图拖移到文档窗口中的一个对象上。如果未显示缩览图，请从面板菜单中选择“显示缩览图”。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将“图层”面板中的定位图标拖动到您要将外观属性复制到其上的项目。
- 若要移动（而不是复制）外观属性，请在“图层”面板中将定位图标从任何具有所需属性的项目拖动到您要应用这些属性的项目上。

使用吸管工具复制外观属性

您可以使用“吸管”工具在对象间复制外观属性，其中包括文字对象的字符、段落、填色和描边属性。默认情况下，“吸管”工具会影响所选对象的所有属性。若要自定此工具可影响的属性，请使用“吸管”对话框。

1 选择想要更改其属性的对象、文字对象或字符。

2 选择“吸管”工具 。

3 将“吸管”工具移至要进行属性取样的对象上。（将工具正确地放到文字上时，光标指针会显示一个小的 T 字形。）

4 执行下列操作之一：

- 单击“吸管”工具以对所有外观属性取样，并将其应用于所选对象上。
- 按住 Shift 单击，则仅对渐变、图案、网络对象或置入图像的一部分进行颜色取样，并将所取颜色应用于所选填色或描边。
- 按住 Shift 键，然后再按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击，则将一个对象的外观属性添加到所选对象的外观属性中。或者，也可先单击，然后按住 Shift+Alt (Windows) 或 Shift+Option (Mac OS)。

  注：您还可以单击一个未选中对象，对其属性进行取样，然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击一个要对其应用属性的未选中对象，对其应用所取的属性。

使用吸管工具从桌面复制属性

1 选择要更改属性的对象。

2 选择“吸管”工具。

3 单击文档中的任意一点并持续按住鼠标按键。

4 不要松开鼠标按键，将光标指针移向要复制其属性的桌面对象上。当指针位于对象之上时，松开鼠标按键。

重要说明：在当前文档之外的任何地方取样时，“吸管”工具将只对屏幕上的 RGB 颜色取样。取样时，“吸管”工具的右侧将显示一个黑色的方块，指示吸管工具正在从屏幕对 RGB 颜色取样。

指定可以使用吸管工具复制的属性

1 双击“吸管”工具。

2 选择要使用“吸管”工具复制的属性。您可以取样的外观属性包括透明度、各种填色和描边属性，以及字符和段落属性。

3 从“栅格取样大小”菜单中选择取样大小区域。

4 单击“确定”。

使用效果

关于效果

Illustrator 包含各种效果，可以对某个对象、组或图层应用这些效果，以更改其特征。

Illustrator CS3 及早期版本包含效果和滤镜，但现在 Illustrator 只包括效果 （除 SVG 滤镜以外）。滤镜和效果之间的主要区别是：滤镜可永久修改对象或图层，而效果及其属性可随时被更改或删除。

向对象应用一个效果后，该效果会显示在 “ 外观 ” 面板中。从 “ 外观 ” 面板中，可以编辑、移动、复制、删除该效果或将它存储为图形样式的一部分。当使用一种效果时，必须先扩展对象，然后才能访问新点。

注：Illustrator 的以前版本包含滤镜和效果。

“ 效果 ” 菜单上半部分的效果是矢量效果。在 “ 外观 ” 面板中，只能将这些效果应用于矢量对象，或者某个位图对象的填色或描边。对于这一规则，下列效果以及上半部分的效果类别例外，这些效果可以同时应用于矢量和位图对象：3D 效果、 SVG 滤镜、变形效果、变换效果、投影、羽化、内发光以及外发光。

“ 效果 ” 菜单下半部分的效果是栅格效果。可以将它们应用于矢量对象或位图对象。

有关使用 “ 外观 ” 面板和 “ 图形样式 ” 面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_cn。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

第 192 页的 “ 扩展对象 ”

应用效果

1 选择对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

如果您想对一个对象的特定属性 （例如其填充或描边）应用效果，请选择该对象，然后在 “ 外观 ” 面板中选择该属性。

2 执行下列操作之一：

- 从 “ 效果 ” 菜单中选择一个命令。
- 单击 “ 外观 ” 面板中的 “ 添加新效果 ”  并选择一种效果。

3 如果出现对话框，请设置相应选项，然后单击 “ 确定 ” 按钮。



要应用上次使用的效果和设置，请选择 “ 效果 ”>“ 应用 [效果名称]”。要应用上次使用的效果并设置其选项，请选择 “ 效果 ”>“[效果名称]”。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

关于栅格效果

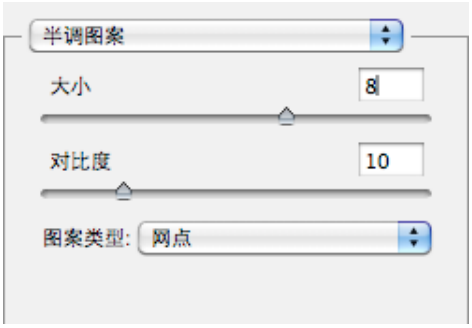
栅格效果是用来生成像素 （非矢量数据）的效果。栅格效果包括 “SVG 滤镜 ”、 “ 效果 ” 菜单下部区域的所有效果，以及 “ 效果 ”>“ 风格化 ” 子菜单中的 “ 投影 ”、 “ 内发光 ”、 “ 外发光 ” 和 “ 羽化 ” 命令。

Illustrator CS5 中的分辨率独立效果 (RIE) 功能，可以执行下列操作：

- 当文档栅格效果设置 (DRES) 中的分辨率更改时，效果中的参数会解释为其他值，这样效果外观的更改最小或无任何更改。新修改的参数值将在 “ 效果 ” 对话框中反映出来。
- 对于有多个参数的效果， Illustrator 仅重新解释这些与文档栅格效果分辨率设置相关的参数。

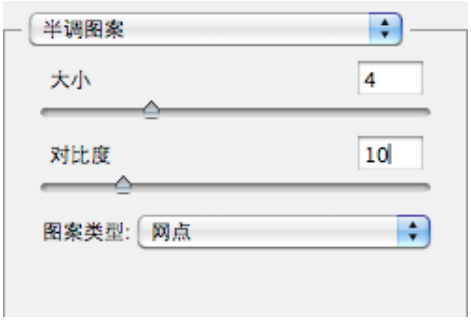
例如，在“半色调图案”对话框中存在不同参数。但是，仅大小值会在 DRES 更改时发生变化。





分辨率值为 300 ppi 时的效果参数





分辨率值为 150 ppi 时的效果参数

分辨率值之前或之后的 Halftone 图案效果，更改范围在 300 ppi 和 150ppi 之间

选择“效果”>“文档栅格效果设置”，可以设置文档的栅格化选项。（请参阅第 331 页的“栅格化选项”。）

如果一种效果在屏幕上看起来很不错，但打印出来却丢失了一些细节或是出现锯齿状边缘，则需要提高文档栅格效果分辨率。

栅格化选项

您可以为一个文档中的所有栅格效果设置以下选项，栅格化矢量对象时也可以设置这些选项。

颜色模型 用于确定在栅格化过程中所用的颜色模型。您可以生成 RGB 或 CMYK 颜色的图像（这取决于文档的颜色模式）、灰度图像或 1 位图像（黑白位图或是黑色和透明色，这取决于所选的背景选项）。

分辨率 用于确定栅格化图像中的每英寸像素数 (ppi)。栅格化矢量对象时，请选择“使用文档栅格效果分辨率”来使用全局分辨率设置。

背景 用于确定矢量图形的透明区域如何转换为像素。选择“白色”可用白色像素填充透明区域，选择“透明”可使背景透明。如果选择“透明”，则会创建一个 Alpha 通道（适用于除 1 位图像以外的所有图像）。如果图稿被导出到 Photoshop 中，则 Alpha 通道将被保留。（该选项消除锯齿的效果要比“创建剪切蒙版”选项的效果好。）

消除锯齿 应用消除锯齿效果，以改善栅格化图像的锯齿边缘外观。设置文档的栅格化选项时，若取消选择此选项，则保留细小线条和细小文本的尖锐边缘。

栅格化矢量对象时，若选择“无”，则不会应用消除锯齿效果，而线稿图在栅格化时也将保留其尖锐边缘。选择“优化图稿”，可应用最适合无文字图稿的消除锯齿效果。选择“优化文字”，可应用最适合文字的消除锯齿效果。

创建剪切蒙版 创建一个使栅格化图像的背景显示为透明的蒙版。如果您已为“背景”选择了“透明”，则不需要再创建剪切蒙版。

添加环绕对象 可以通过指定像素值，为栅格化图像添加边缘填充或边框。结果图像的尺寸等于原始尺寸加上“添加环绕对象”所设置的数值。例如，您可以使用该设置创建快照效果，方法是：为“添加环绕对象”设置指定一个值，选择“白色背景”，并取消选择“创建剪切蒙版”。添加到原始对象上的白色边界成为图像上的可见边框。也可以应用“投影”或“外发光”效果，使原始图稿看起来像照片一样。

更多帮助主题

第 330 页的“关于栅格效果”

第 256 页的“栅格化矢量对象”

第 247 页的“最终输出的图像分辨率准则”

将效果应用于位图图像

效果使您可以将特殊外观应用于位图图像和矢量对象。例如，您可以应用印象派外观、应用光线变化、对图像进行扭曲，或生成其他诸多有趣的可视效果。

在专门对位图对象应用效果时，请考虑以下信息：

- 效果对于链接的位图对象不起作用。如果对链接的位图应用一种效果，则此效果将应用于嵌入的位图副本，而非原始位图。若要对原始位图应用效果，必须将原始位图嵌入文档。
- Adobe Illustrator 支持使用来自其他 Adobe 产品（例如 Adobe Photoshop）和非 Adobe 软件开发商的增效效果。大多数增效效果在安装后都会出现在“效果”菜单中，并且与内置效果的工作方式相同。
- 有些效果可能占用大量内存，特别是当应用于高分辨率的位图图像时。

更多帮助主题

第 243 页的“关于链接的图稿与嵌入的图稿”

第 44 页的“关于增效工具模块”

改善效果性能

有些效果占用非常大的内存。在应用这些效果时，下列技巧可以帮助改善性能：

- 在效果对话框中选择“预览”选项以节省时间并防止出现意外的结果。
- 更改设置。有些命令极耗内存，如“玻璃”命令。请尝试不同的设置以提高速度。
- 如果您计划在灰度打印机上打印图像，最好在应用效果之前先将位图图像的一个副本转换为灰度图像。不过，需要注意的是，在某些情况下，对彩色位图图像应用效果后再将其转换为灰度图像所得到的结果，与直接对图像的灰度版本应用同一效果所得到的结果可能有所不同。

修改或删除效果

可以使用“外观”面板修改或删除效果。

1 选择使用效果的对象或组（或在“图层”面板中定位相应的图层）。

2 执行下列操作之一：

- 要修改效果，请在“外观”面板中单击它的带下划线的蓝色名称。在效果的对话框中执行所需的更改，然后单击“确定”。
- 若要删除效果，请在“外观”面板选择相应的效果列表，然后单击“删除”按钮。

效果小结

效果快速参考

效果	动作
“效果”>“3D”	将开放路径或封闭路径，或是位图对象，转换为可以旋转、打光和投影的三维 (3D) 对象。 另请参阅：第 235 页的“创建 3D 对象”
“效果”>“艺术效果”	在传统介质上模拟应用绘画效果。 另请参阅：第 334 页的“艺术效果”
“效果”>“模糊”	可在图像中对指定线条和阴影区域的轮廓边线旁的像素进行平衡，从而润色图像，使过渡显得更柔和。 另请参阅：第 335 页的“模糊效果”
“效果”>“画笔描边”	使用不同的画笔和油墨描边效果创建绘画效果或美术效果。 另请参阅：第 335 页的“画笔描边效果”
“效果”>“转换为形状”	改变矢量对象或位图对象的形状。 另请参阅：第 231 页的“使用效果改变对象形状”
“效果”>“裁剪标记”	将裁剪标记应用于选定的对象。 另请参阅：第 41 页的“指定用于裁切或对齐的裁剪标记”
“效果”>“扭曲和变换” （菜单的上部区域）	改变矢量对象的形状，或使用“外观”面板将效果应用于添加到位图对象上的填充或描边。 另请参阅：第 231 页的“使用效果改变对象形状”
“效果”>“扭曲” （菜单的下部区域）	对图像进行几何扭曲及改变对象形状。 另请参阅：第 336 页的“扭曲效果（菜单的下部区域）”
“效果”>“路径”	将对象路径相对于对象的原始位置进行偏移、将文字转化为如同任何其他图形对象那样可进行编辑和操作的一组复合路径、将所选对象的描边更改为与原始描边相同粗细的填色对象。还可以使用“外观”面板将这些命令应用于添加到位图对象上的填充或描边。 另请参阅：第 208 页的“偏移复制对象”、第 294 页的“将文字转换为轮廓”、第 144 页的“将描边转换为复合路径”
“效果”>“路径查找器”	将组、图层或子图层合并到单一的可编辑对象中。 另请参阅：第 219 页的“应用路径查找器效果”
“效果”>“像素化”	通过将颜色值相近的像素集结成块来清晰地定义一个选区。 另请参阅：第 336 页的“像素化效果”

效果	动作
“效果”>“栅格化”	将矢量对象转换为位图对象。 另请参阅：第 256 页的“栅格化矢量对象”
“效果”>“锐化”	通过增加相邻像素的对比度，聚焦模糊的图像。 另请参阅：第 336 页的“锐化效果”
“效果”>“素描”	向图像添加纹理，常用于制作 3D 效果。这些效果还适用于创建美术效果或手绘效果。 另请参阅：第 337 页的“素描效果”
“效果”>“风格化” （菜单的上部区域）	向对象添加箭头、投影、圆角、羽化边缘、发光以及涂抹风格的外观。 另请参阅：第 338 页的“创建投影”、第 339 页的“应用内发光或外发光”、第 142 页的“添加箭头”、第 339 页的“羽化对象边缘”、第 340 页的“使用涂抹效果创建素描”、第 231 页的“将对象的角变为圆角”
“效果”>“风格化” （菜单的下部区域）	“照亮边缘”命令可以通过替换像素以及查找和提高图像对比度的方法，为选区生成绘画效果或印象派效果。 另请参阅：第 337 页的“风格化效果 （菜单的下部区域）”
“效果”>“SVG”滤镜	添加基于 XML 的图形属性，例如在图稿中添加投影。 另请参阅：第 353 页的“应用 SVG 效果”
“效果”>“纹理”	使图像表面具有深度感或质地感，或是为其赋予有机风格。 另请参阅：第 337 页的“纹理效果”
“效果”>“视频”	对从视频中捕获的图像或用于电视放映的图稿进行优化处理。 另请参阅：第 338 页的“视频效果”
“效果”>“变形”	使对象扭曲或变形，可作用的对象有路径、文本、网格、混合和栅格图像。 另请参阅：第 231 页的“使用效果改变对象形状”

艺术效果

艺术效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量对象应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

彩色铅笔 使用彩色铅笔在纯色背景上绘制图像。保留重要边缘，外观呈粗糙阴影线；纯色背景色透过比较平滑的区域显示出来。

木刻 将图像描绘成好像是由从彩纸上剪下的边缘粗糙的剪纸片组成的。高对比度的图像看起来呈剪影状，而彩色图像看上去是由几层彩纸组成的。

干画笔 使用干画笔技巧 （介于油彩和水彩之间）绘制图像边缘。效果通过减小其颜色范围来简化图像。

胶片颗粒 将平滑图案应用于图像的暗调色调和中间色调。将一种更平滑、饱合度更高的图案添加到图像的较亮区域。在消除混合的条纹和将各种来源的图素在视觉上进行统一时，此效果非常有用。

壁画 以一种粗糙的方式，使用短而圆的描边绘制图像，使图像看上去像是草草绘制的。

霓虹灯光 为图像中的对象添加各种不同类型的灯光效果。在为图像着色并柔化其外观时，此效果非常有用。若要选择一种发光颜色，请单击发光框，并从拾色器中选择一种颜色。

绘画涂抹 使您可以选择各种大小 （从 1 到 50）和类型的画笔来创建绘画效果。画笔类型包括简单、未处理光照、暗光、宽锐化、宽模糊和火花。

调色刀 减少图像中的细节以生成描绘得很淡的画布效果，可以显示出其下面的纹理。

塑料包装 使图像有如罩了一层光亮塑料，以强调表面细节。

海报边缘 根据设置的海报化选项值减少图像中的颜色数，然后找到图像的边缘，并在边缘上绘制黑色线条。图像中较宽的区域将带有简单的阴影，而细小的深色细节则遍布图像。

粗糙蜡笔 使图像看上去好像是用彩色蜡笔在带纹理的背景上描出的。在亮色区域，蜡笔看上去很厚，几乎看不见纹理；在深色区域，蜡笔似乎被擦去了，使纹理显露出来。

涂抹棒 使用短的对角描边涂抹图像的暗区以柔化图像。亮区变得更亮，并失去细节。

海绵 使用颜色对比强烈、纹理较重的区域创建图像，使图像看上去好像是用海绵绘制的。

底纹效果 在带纹理的背景上绘制图像，然后将最终图像绘制在该图像上。

水彩 以水彩风格绘制图像，简化图像细节，并使用蘸了水和颜色的中号画笔绘制。当边缘有显著的色调变化时，此效果会使颜色更饱满。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

第 338 页的 “ 使用纹理与玻璃表面控制 ”

模糊效果

“ 效果 ” 菜单的 “ 模糊 ” 子菜单中的命令是基于栅格的，无论何时对矢量对象应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

高斯模糊 以可调的量快速模糊选区。此效果将移去高频出现的细节，并产生一种朦胧的效果。

径向模糊 模拟对相机进行缩放或旋转而产生的柔和模糊。选择 “ 旋转 ”，沿同心圆环线模糊，然后指定旋转的度数。选择 “ 缩放 ” 沿径向线模糊，好像是在放大或缩小图像，然后指定 1 到 100 之间的值。模糊品质包括 “ 草图 ”、“ 好 ” 和 “ 最好 ”，“ 草图 ” 的速度最快，但结果往往会颗粒化，选择 “ 好 ” 和 “ 最好 ” 都可以产生较为平滑的结果，如果不是选择一个较大范围的选区，后两者之间的效果差别并不明显。通过拖移 “ 模糊中心 ” 框中的图案，指定模糊的原点。

特殊模糊 精确地模糊图像。可以指定半径、阈值和模糊品质。半径值确定在其中搜索不同像素的区域大小。阈值确定像素具有多大差异后才会受到影响。也可以为整个选区设置模式 （正常），或为颜色转变的边缘设置模式 （“ 仅限边缘 ” 和 “ 叠加 ”）。在对比度显著的地方，“ 仅限边缘 ” 应用黑白混合的边缘，而 “ 叠加边缘 ” 应用白色的边缘。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

画笔描边效果

“ 画笔描边 ” 效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量对象应用该效果，都将使用文档的栅格效果设置。

强化的边缘 强化图像边缘。当 “ 边缘亮度 ” 控制设置为较高的值时，强化效果看上去像白色粉笔。当它设置为较低的值时，强化效果看上去像黑色油墨。

成角的线条 使用对角描边重新绘制图像。用一个方向的线条绘制图像的亮区，用相反方向的线条绘制暗区。

阴影线 保留原稿图像的细节和特征，同时使用模拟的铅笔阴影线添加纹理，并使图像中彩色区域的边缘变粗糙。“ 强度 ” 选项用于控制阴影线的数目 （从 1 到 3）。

深色线条 用短线条绘制图像中接近黑色的暗区；用长的白色线条绘制图像中的亮区。

墨水轮廓 以钢笔画的风格，用纤细的线条在原细节上重绘图像。

喷溅 模拟喷溅喷枪的效果。增加选项值可以简化整体效果。

喷色描边 使用图像的主导色，用成角的、喷溅的颜色线条重新绘画图像。

烟灰墨 以日本画的风格绘画图像，看起来像是用蘸满黑色油墨的湿画笔在宣纸上绘画。其效果是非常黑的柔化模糊边缘。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

扭曲效果 （菜单的下部区域）

“ 扭曲 ” 命令可能会占用大量内存。这些效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量对象应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

扩散亮光 将图像渲染成像是透过一个柔和的扩散滤镜来观看的。此效果将透明的白杂色添加到图像，并从选区的中心向外渐隐亮光。

玻璃 使图像显得像是透过不同类型的玻璃来观看的。您可以选择一种预设的玻璃效果，也可以使用 Photoshop 文件创建自己的玻璃面。您可以调整缩放、扭曲和平滑度设置，以及纹理选项。

海洋波纹 将随机分隔的波纹添加到图稿，使图稿看上去像是在水中。

更多帮助主题

第 338 页的 “ 使用纹理与玻璃表面控制 ”

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

像素化效果

“ 像素化 ” 效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量对象应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

彩色半调 模拟在图像的每个通道上使用放大的半调网屏的效果。对于每个通道，效果都会将图像划分为多个矩形，然后用圆形替换每个矩形。圆形的大小与矩形的亮度成比例。

若要使用效果，请为半调网点的最大半径输入一个以像素为单位的值 （介于 4 到 127 之间），再为一个或多个通道输入一个网屏角度值 （网点与实际水平线的夹角）。对于灰度图像，只使用通道 1。对于 RGB 图像，使用通道 1、 2 和 3，分别对应于红色通道、绿色通道与蓝色通道。对于 CMYK 图像，使用全部四个通道，分别对应于青色通道、洋红色通道、黄色通道以及黑色通道。

晶格化 将颜色集结成块，形成多边形。

铜版雕刻 将图像转换为黑白区域的随机图案或彩色图像中完全饱和颜色的随机图案。若要使用此效果，请从 “ 铜版雕刻 ” 对话框的 “ 类型 ” 弹出式菜单中选择一种网点图案。

点状化 将图像中的颜色分解为随机分布的网点，如同点状化绘画一样，并使用背景色作为网点之间的画布区域。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

锐化效果

“ 效果 ” 菜单的 “ 锐化 ” 子菜单中的 “USM 锐化 ” 命令通过增加相邻像素的对比度来聚焦模糊图像。这种效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量图形应用这种效果，都将使用文档的栅格效果设置。

USM 锐化 查找图像中颜色发生显著变化的区域，然后将其锐化。使用 “USM 锐化 ” 效果可以调整边缘细节的对比度，在边缘的每一边产生一条较亮的线和一条较暗的线。该效果可以强调边缘并创建效果较为锐利的图像。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

素描效果

许多“素描”效果都使用黑白颜色来重绘图像。这些效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量图形应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

基底凸现 变换图像，使之呈现浮雕的雕刻状和突出光照下变化各异的表面。图像中的深色区域将被处理为黑色；而较亮的颜色则被处理为白色。

粉笔和炭笔 重绘图像的高光和中间调，其背景为粗糙粉笔绘制的纯中间调。阴影区域用对角炭笔线条替换。炭笔用黑色绘制，粉笔用白色绘制。

炭笔 重绘图像，产生色调分离的、涂抹的效果。主要边缘以粗线条绘制，而中间色调用对角描边进行素描。炭笔被处理为黑色；纸张被处理为白色。

铬黄 将图像处理成好像是擦亮的铬黄表面。高光在反射表面上是高点，暗调是低点。

炭精笔 在图像上模拟浓黑和纯白的炭精笔纹理。炭精笔效果对暗色区域使用黑色，对亮色区域使用白色。

绘图笔 使用纤细的线性油墨线条捕获原始图像的细节。此效果将通过用黑色代表油墨，用白色代表纸张来替换原始图像中的颜色。此命令在处理扫描图像时的效果十分出色。

半调图案 在保持连续的色调范围的同时，模拟半调网屏的效果。

便条纸 创建像是用手工制作的纸张构建的图像。此效果可以简化图像并将“颗粒”命令 （“纹理”子菜单）的效果与浮雕外观进行合并。图像的暗区显示为纸张上层中被白色所包围的洞。

影印 模拟影印图像的效果。大的暗区趋向于只复制边缘四周，而中间色调要么为纯黑色，要么为纯白色。

塑料效果 对图像进行类似塑料的塑模成像，然后使用黑色和白色为结果图像上色。暗区凸起，亮区凹陷。

网状 模拟胶片乳胶的可控收缩和扭曲来创建图像，使之在暗调区域呈结块状，在高光区域呈轻微颗粒化。

图章 此滤镜可简化图像，使之呈现用橡皮或木制图章盖印的样子。此命令用于黑白图像时效果最佳。

撕边 将图像重新组织为粗糙的撕碎纸片的效果，然后使用黑色和白色为图像上色。此命令对于由文本或对比度高的对象所组成的图像很有用。

水彩画纸 利用有污渍的、像画在湿润而有纹的纸上的涂抹方式，使颜色渗出并混合。

更多帮助主题

第 333 页的“效果快速参考”

风格化效果 （菜单的下部区域）

“照亮边缘”效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量图形应用这种效果，都将使用文档的栅格效果设置。

照亮边缘 标识颜色的边缘，并向其添加类似霓虹灯的光亮。

更多帮助主题

第 333 页的“效果快速参考”

纹理效果

“纹理”效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量图形应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

龟裂缝 将图像绘制在一个高处凸现的模型表面上，以循着图像等高线生成精细的网状裂缝。使用此效果可以对包含多种颜色值或灰度值的图像创建浮雕效果。

颗粒 通过模拟不同种类的颗粒 （常规、柔和、喷洒、结块、强反差、扩大、点刻、水平、垂直或斑点），对图像添加纹理。有关如何使用这些纹理化选项的更多信息，请参阅第 338 页的“使用纹理与玻璃表面控制”。

马赛克拼贴 绘制图像，使它看起来像是由小的碎片或拼贴组成，然后在拼贴之间添加缝隙。（相比之下，“ 像素化 ”>“ 马赛克 ” 命令则将图像分解成各种颜色的像素块。）

拼缀图 将图像分解为由若干方形图块组成的效果，图块的颜色由该区域的主色决定。此效果随机减小或增大拼贴的深度，以复现高光和暗调。

染色玻璃 将图像重新绘制成许多相邻的单色单元格效果，边框由前景色填充。

纹理化 将所选择或创建的纹理应用于图像。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

视频效果

“ 视频 ” 效果是基于栅格的效果，无论何时对矢量图形应用这些效果，都将使用文档的栅格效果设置。

逐行 通过移去视频图像中的奇数或偶数行，使在视频上捕捉的运动图像变得更平滑。您可以选择通过复制或插值来替换移去的行。

NTSC 颜色 将色域限制在用于电视机重现时的可接受范围内，以防止过饱和颜色渗到电视扫描行中。

更多帮助主题

第 333 页的 “ 效果快速参考 ”

使用纹理与玻璃表面控制

Illustrator 中包括的某些效果具有纹理化选项，例如 “ 玻璃 ”、“ 粗糙蜡笔 ”、“ 颗粒 ” 和 “ 壁画 ” 效果。纹理化选项可以使对象呈现出如同在不同纹理上所绘制的效果，例如在画布或砖上的绘制效果，或是透过玻璃块观看的效果。

1. 在效果对话框的“纹理”弹出式菜单 (如果可用) 中选择一种纹理类型，或选择“载入纹理”(只在“粗糙蜡笔”或“玻璃”命令中提供) 以指定一个文件。
2. 如果其他选项可用，也可以进行设置：
   - 拖移 “ 缩放 ” 滑块以增强或减弱位图图像表面的效果。
   - 拖移 “ 凸现 ” 滑块来调整纹理表面的深度。
   - 从 “ 光照方向 ” 弹出式菜单中，选择您希望光源从哪一方向打入。
   - 选择 “ 反相 ” 可反转表面的亮色与暗色。

投影、发光和羽化

创建投影

1. 选择一个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。
2. 选择 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 投影 ”。
3. 设置投影的选项，并单击 “ 确定 ”。

   模式 指定投影的混合模式。

   不透明度 指定所需的投影不透明度百分比。

X 位移和 Y 位移 指定希望投影偏离对象的距离。

模糊 指定要进行模糊处理之处距离阴影边缘的距离。 Illustrator 会创建一个透明栅格对象来模拟模糊效果。

颜色 指定阴影的颜色。

暗度 指定希望为投影添加的黑色深度百分比。在 CMYK 文档中，如果将此值定为 100%，并与包含除黑色以外的其他填色或描边的所选对象一起使用，则会生成一种混合色黑影。如果将此值定为 100%，并与仅包含黑色填色或描边颜色的所选对象一起使用，会创建一种 100% 的纯黑阴影。如果将此值定为 0%，会创建一种与所选对象颜色相同的投影。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 184 页的 “ 选择对象 ”

第 330 页的 “ 关于效果 ”

第 170 页的 “ 关于混合模式 ”

应用内发光或外发光

1 选择一个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

2 选择 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 内发光 ” 或 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 外发光 ”。

3 单击混合模式旁边的预览方块，指定发光颜色。

4 设置其他选项，并单击 “ 确定 ”。

模式 指定发光的混合模式。

不透明度 指定所需发光的不透明度百分比。

模糊 指定要进行模糊处理之处到选区中心或选区边缘的距离。

中心 （仅适用于内发光） 应用从选区中心向外发散的发光效果。

边缘 （仅适用于内发光） 应用从选区内部边缘向外发散的发光效果。

当您对使用内发光效果的对象进行扩展时，内发光本身会呈现为一个不透明蒙版；如果您对使用外发光的对象进行扩展，外发光会变成一个透明的栅格对象。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 184 页的 “ 选择对象 ”

第 330 页的 “ 关于效果 ”

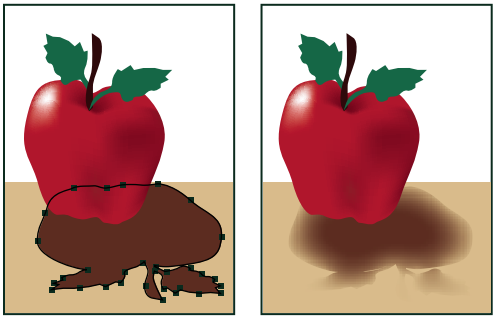
第 170 页的 “ 关于混合模式 ”

羽化对象边缘

1 选择对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

2 选择 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 羽化 ”。

3 设置希望对象从不透明渐隐到透明的中间距离，并单击 “ 确定 ” 按钮。



所选原始对象 （左图）与使用羽化效果之后的对象 （右图）

更多帮助主题

第 330 页的 “ 关于效果 ”

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 330 页的 “ 关于栅格效果 ”

第 184 页的 “ 选择对象 ”

创建素描和马赛克

使用涂抹效果创建素描

1 执行下列操作之一：

- 选择对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。
- 若要对一个特定的对象属性 （例如描充或填色）应用效果，请选择相应的对象，然后从 “ 外观 ” 面板中选择属性。
- 若要对图形样式应用效果，请从 “ 图形样式 ” 面板中选择一种图形样式。

2 选择 “ 效果 ”>“ 风格化 ”>“ 涂抹 ”。

3 执行下列操作之一：

- 若要使用预设的涂抹效果，请从 “ 设置 ” 菜单中选择一种。
- 若要创建一个自定涂抹效果，请从任意一种预设开始，并在此基础上调整 “ 涂抹 ” 选项。

4 如果要创建自定涂抹效果，请调整下列任意 “ 涂抹 ” 选项，然后单击 “ 确定 ”。

角度 用于控制涂抹线条的方向。您可以单击角度图标中的任意点，围绕角度图标拖移角度线，或在框中输入一个介于 -179 到 180 之间的值。（如果您输入了一个超出此范围的值，则该值将被转换为与其相当且处于此范围内的值。）

路径重叠 用于控制涂抹线条在路径边界内部距路径边界的量或在路径边界外距路径边界的量。负值将涂抹线条控制在路径边界内部，正值则将涂抹线条延伸至路径边界外部。

变化 （适用于路径重叠） 用于控制涂抹线条彼此之间的相对长度差异。

描边宽度 用于控制涂抹线条的宽度。

曲度 用于控制涂抹曲线在改变方向之前的曲度。

变化 （适用于曲度） 用于控制涂抹曲线彼此之间的相对曲度差异大小。

间距 用于控制涂抹线条之间的折叠间距量。

变化 （适用于间距） 用于控制涂抹线条之间的折叠间距差异量。

更多帮助主题

第 326 页的 “ 定位应用外观属性的项目 ”

第 330 页的 “ 关于效果 ”

第 333 页的 “ 修改或删除效果 ”

第 184 页的 “ 选择对象 ”

创建马赛克

1 导入一张位图图像，将其作为马赛克的基底。必须嵌入此图像，而非链接。

您也可以栅格化一个矢量对象，将其作为马赛克的基底。

2 选择图像。

3 选择 “ 对象 ”>“ 创建对象马赛克 ”。

4 如果您想更改马赛克的尺寸，请在 “ 新建大小 ” 中输入相应值。

5 设置用于控制拼贴之间的间距和拼贴总数的选项以及任何其他选项，然后单击 “ 确定 ”。

约束比例 锁定原始位图图像的宽度和高度尺寸。“ 宽度 ” 将以相应宽度所需的原始拼贴数为基础，计算达到所需的马赛克宽度需要的相应拼贴数。“ 高度 ” 将以相应高度所需的原始拼贴数为基础，计算达到所需的马赛克高度需要的相应拼贴数。

结果 指定马赛克拼贴是彩色的还是黑白的。

使用百分比调整大小 通过调整宽度和高度的百分比来更改图像大小。

删除栅格 删除原始位图图像。

使用比率 利用 “ 拼贴数量 ” 中指定的拼贴数，使拼贴呈方形。此选项位于 “ 取消 ” 按钮之下。

更多帮助主题

第 256 页的 “ 栅格化矢量对象 ”

第 243 页的 “ 关于链接的图稿与嵌入的图稿 ”

图形样式

关于图形样式

图形样式是一组可反复使用的外观属性。图形样式使您可以快速更改对象的外观；例如，您可以更改对象的填色和描边颜色、更改其透明度，还可以在一个步骤中应用多种效果。应用图形样式所进行的所有更改都是完全可逆的。

您可以将图形样式应用于对象、组和图层。将图形样式应用于组或图层时，组和图层内的所有对象都将具有图形样式的属性。例如，假设您现在有一个由 50% 的不透明度组成的图形样式。如果您将此图形样式应用于一个图层，则此图层内固有的 （或添加的）所有对象都将显示 50% 的不透明效果。不过，如果您将对象移出该图层，则对象的外观将恢复其以前的不透明度。

有关使用 “ 外观 ” 面板和 “ 图形样式 ” 面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_cn。



如果您将图形样式应用于组或图层，但样式的填充颜色没有出现在图稿中，则请将 “ 填充 ” 属性拖动到 “ 外观 ” 面板中的 “ 内容 ” 条目上方。

图形样式面板概述

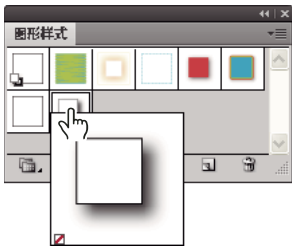
您可以使用“图形样式”面板 （“窗口”>“图形样式”）来创建、命名和应用外观属性集。创建文档时，此面板会列出一组默认的图形样式。当现用文档打开并处于现用状态时，随同该文档一起存储的图形样式显示在此面板中。

如果样式没有填色和描边 （如仅适用于效果的样式），则缩览图会显示为带黑色轮廓和白色填色的对象。此外，会显示一条细小的红色斜线，指示没有填色或描边。

如果已为文字创建样式，请从“图形样式”面板菜单中选择“使用文本进行预览”以查看应用于字母 （而不是正方形）的样式的缩览图。

要更清晰地查看任何样式，或者在选定的对象上预览样式，请在“图形样式”面板中右键单击 (Windows) 或按住 Ctrl 键单击 (Mac OS) 此样式的缩览图并查看出现的大型弹出式缩览图。

有关使用“外观”面板和“图形样式”面板的视频，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_cn。

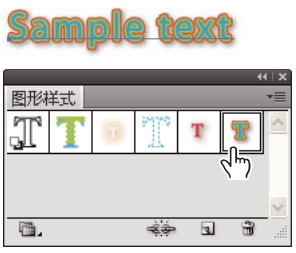


右键单击样式缩览图以查看大型弹出式缩览图。所选样式为仅适用于效果的样式。

更改如何在面板中列出图形样式

❖ 请执行下列任一操作：

- 从面板菜单中选择一个视图大小选项。选择“缩览图视图”以显示缩览图。选择“小列表视图”将显示带小型缩览图的命名样式列表。选择“大列表视图”将显示带大型缩览图的命名样式列表。
- 从面板菜单中选择“使用正方形进行预览”可在正方形或创建此样式的对象形状上查看此样式。
- 将图形样式拖移至其他位置。当有一条黑线出现在所需位置时，松开鼠标按键。
- 从面板菜单中选择“按名称排序”可按字母或数字顺序 （Unicode 顺序）列出图形样式。
- 从面板菜单中选择“使用文本进行预览”可在字母 T 上查看此样式。此视图为应用于文本的样式提供更准确的直观描述。



使用文本进行预览的文字图形样式

创建图形样式

可以通过向对象应用外观属性来从头开始创建图形，也可以基于其他图形样式来创建图形样式。也可以复制现有图形样式。

创建图形样式

1 选择一个对象并对其应用任意外观属性组合，包括填色和描边、效果和透明度设置。

可以使用“外观”面板来调整和排列外观属性，并创建多种填充和描边。例如，可以在一种图形样式中包含三种填充，每种填充均带有不同的不透明度和混合模式（用于定义不同颜色之间如何相互作用）。

2 请执行下列任一操作：

- 单击“图形样式”面板中的“新建图形样式”按钮 。
- 从面板菜单选择“新建图形样式”，在“样式名称”框中键入名称，然后单击“确定”。
- 将缩览图从“外观”面板（或将对象从插图窗口）拖动到“图形样式”面板中。
- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击“新建图形样式”按钮，输入图形样式的名称，然后单击“确定”。



将缩览图从“外观”面板拖动到“图形样式”面板以存储属性。

基于两种或更多的现有图形样式创建图形样式

❖ 按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 单击以选择要合并的所有图形样式，然后从面板菜单中选择“合并图形样式”。

新建的图形样式将包含所选图形样式的全部属性，并将被添加到面板中图形样式列表的末尾。

复制图形样式

❖ 从面板菜单中选择“复制图形样式”，或将图形样式拖动到“新建图形样式”按钮上。

新创建的图形样式将出现在“图形样式”面板中的列表底部。

应用图形样式

1 选择一个对象或组（或在“图层”面板中定位一个图层）。

2 要向某个对象应用单个样式，请执行下面的某一项操作：

- 从“控制”面板的“样式”菜单、“图形样式”面板或图形样式库中选择一种样式。
- 将图形样式拖移到文档窗口中的对象上。（无须提前选中对象。）

3 要将某个样式与对象的现有样式属性合并，或者要向某个对象应用多个样式，请执行下面的某一项操作：

- 按住 Alt 键并拖动 (Windows) 或按住 Option 键并拖动 (Mac OS) 将样式从“图形样式”面板拖移到对象上。
- 选择此对象，然后在“图形样式”面板中按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击此样式。

注：若要在应用图形样式时保留文字的颜色，请在“图形样式”面板菜单中取消选择“覆盖字符颜色”选项。

使用图形样式库

图形样式库是一组预设的图形样式集合。当您打开一个图形样式库时，它会出现在一个新的面板 （而非 “ 图形样式 ” 面板）中。您可以对图形样式库中的项目进行选择、排序和查看，其操作方式与您在 “ 图形样式 ” 面板中执行这些操作的方式一样。不过，您不能在图形样式库中添加、删除或编辑项目。

打开图形样式库

❖ 从 “ 窗口 ”>“ 图形样式库 ” 子菜单中或 “ 图形样式 ” 面板菜单中的 “ 打开图形样式库 ” 子菜单中选择一个库。

若要在启动 Illustrator 时自动打开一个库，请从库的面板菜单中选择 “ 保持 ”。

创建图形样式库

1 向 “ 图形样式 ” 面板中添加所需的图形样式，或删除任何不需要的图形样式。

要选择文档中所有未使用的图形样式，请从 “ 图形样式 ” 面板菜单中选择 “ 选择所有未使用的样式 ”。

2 从 “ 图形样式 ” 面板菜单中选择 “ 存储图形样式库 ”。

您可以将库存储在任何位置。不过，如果将库文件存储在默认位置，则库名称将出现在 “ 图形样式库 ” 和 “ 打开图形样式库 ” 菜单的 “ 用户定义 ” 子菜单中。

将库中的图形样式移动到图形样式面板

- 将一个或多个图形样式从图形样式库中拖动到 “ 图形样式 ” 面板。
- 选择要添加的图形样式，然后从库的面板菜单中选择 “ 添加到图形样式 ”。
- 将图形样式应用到文档中的对象。图形样式将会自动添加到 “ 图形样式 ” 面板中。

使用图形样式

在 “ 图形样式 ” 面板中，可以重命名或删除图形样式，断开与图形样式的链接以及替换图形样式属性。

重命名图形样式

❖ 从面板菜单中选择 “ 图形样式选项 ”，重命名文件，然后单击 “ 确定 ”。

删除图形样式

❖ 从面板菜单中选择 “ 删除图形样式 ”，然后单击 “ 是 ” 或将样式拖动到 “ 删除 ” 图标上。

使用图形样式的任何对象、组或图层都将保留相同的外观属性；不过，这些属性不再与图形样式相关联。

断开与图形样式的链接

1 选择应用了图形样式的对象、组或图层。

2 执行下列操作之一：

- 从 “ 图形样式 ” 面板菜单中选择 “ 断开图形样式链接 ”，或单击面板中的 “ 断开图形样式链接 ” 按钮 。
- 更改所选对象的任何外观属性 （例如填色、描边、透明度或效果）。

对象、组或图层将保留原来的外观属性，且可以对其进行独立编辑。不过，这些属性将不再与图形样式相关联。

替换图形样式属性

- 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，同时将所需的图形样式拖移到要替换的图形样式上。
- 选择一个具有要使用的属性的对象或组 (或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层) 。然后，按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并将 “ 外观 ” 面板顶部的缩览图拖动到 “ 图形样式 ” 面板中要替换的图形样式上。
- 选择要替换的图形样式。然后选择具有要使用的属性的图稿 (或在 “ 图层 ” 面板中定位一个项目) ，并从 “ 外观 ” 面板菜单中选择 “ 重新定义图形样式 ‘ 样式名称 ’”。

  被替换的图形样式的名称仍被保留，但应用的却是新的外观属性。此 Illustrator 文档中所有使用此图形样式之处，均更新为新属性。

从其他文档导入所有图形样式

1 选择 “ 窗口 ”>“ 图形样式库 ”>“ 其他库 ” 或从 “ 图形样式 ” 面板菜单中选择 “ 打开图形样式库 ”>“ 其他库 ”。

2 选择要从中导入图形样式的文件，单击 “ 打开 ”。

  图形样式将出现在一个图形样式库面板 （不是 “ 图形样式 ” 面板）中。

第 11 章 : Web 图形

创建 Web 图形的最佳做法

Illustrator 提供多种工具用来创建网页输出，以及创建并优化网页图形。例如，使用 Web 安全颜色，平衡图像品质和文件大小以及为图形选择最佳文件格式。 Web 图形可充分利用切片、图像映射的优势，并可使用多种优化选项，同时可以和 Device Central 配合以确保文件在网页上的显示效果良好。

关于 Web 图形

设计 Web 图形时，所要关注的问题与设计印刷图形截然不同。有关存储 Web 图形的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0063_cn。有关在 Web 应用程序之间进行导入、复制以及粘贴的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0193_cn。

为了帮助您在 Web 图形方面作出客观决策，请记住以下三项原则：

1. 使用 Web 安全颜色。

颜色通常是图稿的重要方面。然而，在画板上看到的颜色未必是在其他系统上的 Web 浏览器中所显示的颜色。创建 Web 图形时，可以通过采取两个预防措施来防止仿色 （模拟不可用颜色的方法）和其他颜色问题。第一，始终在 RGB 颜色模式下工作。其次，使用 Web 安全颜色。

2. 通过文件大小平衡图像品质。

在 Web 上发布图像，创建较小的图形文件非常重要。使用较小的文件， Web 服务器能够更高效地存储和传输图像，而用户能够更快地下载图像。可以在 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 对话框中查看 Web 图形的大小和估计的下载时间。

3. 为图形选择最佳文件格式。

不同的图形类型需要存储为不同的文件格式，以便以最佳方式显示，并创建适用于 Web 的文件大小。有关特定格式的详细信息，请参阅 Web 图形优化选项。

有许多专为 Web 设计的 Illustrator 模板，包括网页和横幅。选择 “ 文件 ”>“ 从模板新建 ” 以选择一个模板。

更多帮助主题

第 132 页的 “ 将颜色转换为 Web 安全颜色 ”

关于像素预览模式

为了使网页设计师能够创建像素精确的设计，已在 Illustrator CS5 中添加了像素对齐属性。为对象启用像素对齐属性之后，该对象中的所有水平和垂直段都会对齐到像素网格，像素网格可以为描边提供清晰的外观。在任何变换中，只要为对象设置了此属性，对象都会根据新的坐标重新对齐像素网格。您可以通过选择 “ 变换 ” 面板中的 “ 对齐像素网格 ” 选项来启用此属性。 Illustrator CS5 也在文档级别提供了 “ 使新建对象与像素网格对齐 ” 选项，默认情况下已对 Web 文档启用该选项。启用此属性后，默认情况下您绘制的任何新对象都会具有像素对齐属性。

有关更多信息，请参阅第 53 页的 “ 绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径 ”。

以位图格式 （如 JPEG、 GIF 或 PNG）保存图稿时， Illustrator 会以每英寸 72 像素来栅格化该图稿。可以通过选择 “ 视图 ”>“ 像素预览 ” 来预览栅格化的对象显示情况。如果您要在栅格化图形中控制对象的精确位置、大小和对象的消除锯齿效果时，这个功能尤其有用。

要了解 Illustrator 如何将对象划分为像素，请打开一个包含矢量对象的文件，选择“视图”>“像素预览”，然后放大图稿以便能够看到其单个像素。像素位置由像素网格确定，此网格将 1 磅（1/72 英寸）作为增量来分割画板。当放大到 600% 视图时，您就可以查看像素网格。如果移动、添加或变换对象，则对象会自动对齐像素网格。因此，沿对象“对齐”边缘的任何消除锯齿效果（通常在左侧边缘和顶部边缘）都会消失。现在，取消选择“视图”>“对齐像素”命令，然后移动该对象。这样，您将能够在网格线之间放置对象。注意这将如何影响对象的消除锯齿效果。正如您所看到的，非常小的调整都会影响对象的栅格化操作。



“像素预览”关闭（顶部）与打开（底部）的比较图

重要说明：像素网格对标尺原点 (0,0) 敏感。移动标尺原点将改变 Illustrator 网格化图稿的方式。

更多帮助主题

第 53 页的“绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径”

第 247 页的“关于位图图像”

将 Adobe Device Central 与 Illustrator 配合使用

通过使用 Device Central， Illustrator 用户可以预览 Illustrator 文件在各种移动设备上的显示效果。

例如，图形设计师可以使用 Illustrator 为移动电话设计墙纸。在创建文件后，设计师可以方便地在多种不同的电话上测试该文件。设计师可随后进行相应的调整，如更改文件以使其在很多电话上都具有不错的显示效果，或者创建两个单独的文件以涵盖常用的电话屏幕大小范围。

更多帮助主题

在 Illustrator 中创建移动内容

从 Adobe Device Central 访问 Illustrator

1 启动 Device Central。

2 选择“文件”>“在以下应用程序中新建文档”>“Illustrator”。

在 Device Central 中，将显示“新建文档”面板，其中包含在所选应用程序中创建新的移动文档的正确选项。

3 进行任何所需更改，例如选择播放器版本、显示大小、 Flash 版本或内容类型等。

4 执行下列操作之一：

- 选择“所有选定设备的自定尺寸”选项，然后添加一个宽度和高度（以像素为单位）。
- 从“设备组”列表或“可用的设备”列表中选择一个或多个设备。

5 如果选择了多个设备， Device Central 将为您选择一个大小。如果要选择不同的大小，请单击一个不同的设备或一组设备。

6 单击“创建”。

将打开所选的应用程序，其中包含准备编辑的新移动文档。

使用 Adobe Device Central 和 Illustrator 创建移动内容

1 在 Illustrator 中，选择 “ 文件 ” > “ 新建 ”。

2 在 “ 新建文档配置文件 ” 中，选择 “ 移动和设备 ”。

3 单击 “Device Central” 以关闭 Illustrator 中的对话框并打开 Device Central。

4 选择一种内容类型。

将更新左侧的 “ 可用的设备 ” 列表，并显示支持所选内容类型的设备。

5 在 Device Central 中，选择一个设备、几个设备或设备组。

根据所选的设备和内容类型，Device Central 将建议一个或多个要创建的画板大小。要一次创建一个文档，请选择一个建议的文档大小 （或选择 “ 所有选定设备的自定尺寸 ” 选项并为 “ 宽度 ” 和 “ 高度 ” 输入自定义值）。

6 单击 “ 创建 ”。

将在 Illustrator 中打开一个具有指定大小的空白 AI 文件。默认情况下，新文件设置了以下参数：

- 颜色模式：RGB
- 栅格分辨率：72 ppi

7 在 Illustrator 中使用内容填充空白 AI 文件。

8 完成后，请选择 “ 文件 ”>“ 存储为 Web 和设备所用格式 ”。

9 在 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 对话框中，选择所需的格式，并根据需要更改其他导出设置。

10 单击 “Device Central”。

在 “Device Central 模拟器 ” 选项卡中，将显示一个具有指定导出设置的临时文件。要继续进行测试，请在 “ 设备组 ” 或 “ 可用的设备 ” 列表中双击另一个设备的名称。

11 在 Device Central 中预览文件后，如果需要对文件进行更改，请返回到 Illustrator。

12 在 Illustrator 的 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 对话框中进行调整，如选择不同的导出格式或品质。

13 要使用新的导出设置再次测试文件，请单击 “Device Central”。

14 如果对结果感到满意，请在 Illustrator 的 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 对话框中单击 “ 存储 ”。

注：要仅从 Illustrator 中打开 Device Central （而不是创建和测试文件），请选择 “ 文件 ”>“Device Central”。

有关使用 Illustrator 和 Device Central 创建内容的教程，请参阅 http://www.adobe.com/go/vid0207_cn。

有关为移动设备创建 Illustrator 图像的提示

要为移动设备优化图形内容，请以任何 SVG 格式来存储用 Illustrator 创建的图稿，其中包括 SVG-t（这种格式是专为移动设备设计的）。

可以使用以下提示来确保用 Illustrator 创建的图像能够在移动设备上正确显示：

- 使用 SVG 标准来创建内容。通过使用 SVG 在移动设备上发布矢量图形，可获得较小的文件大小、显示独立性、绝佳的颜色控制、缩放功能以及可编辑的文本 （源代码中）。此外，由于 SVG 基于 XML，因此，您可以在图像中集成交互功能，如高光、工具提示、特殊效果、音频以及动画。
- 从一开始工作时，就将目标移动设备的最终尺寸作为设计依据。虽然 SVG 是可缩放的，但通过在工作时将正确大小作为设计依据，可确保为目标设备优化最终图形的品质和大小。
- 将 Illustrator 颜色模式设置为 RGB。 SVG 是在 RGB 栅格显示设备上进行查看的，如显示器。
- 要减小文件大小，请尽量减少对象 （包括组）数量或降低其复杂性 （较少的点）。通过使用较少的点，可显著减少在 SVG 文件中描述图稿所需的文本信息量。要减少点数，请选择 “ 对象 ”>“ 路径 ”>“ 简化 ”，并尝试不同的组合以找到品质和点数之间的平衡点。

- 尽可能使用符号。符号定义一次描述对象的矢量，而不是定义多次。如果图稿包含重复使用的对象 （如按钮背景），这是非常有用的。
- 对图形进行动画处理时，应限制所使用的对象数量，并尽可能重复使用对象以减小文件大小。将动画应用于对象组而非单个对象以避免代码重复。
- 考虑使用 SVGZ，这是 SVG 的压缩 gzip 版本。压缩可以显著减小文件大小，具体取决于内容。通常可以对文本进行大量压缩，但无法显著压缩采用二进制编码的内容，如嵌入的栅格 （JPEG、PNG 或 GIF 文件）。任何可展开使用 gzip 压缩的文件的应用程序都能够解压缩 SVGZ 文件。要成功使用 SGVZ，请检查目标移动设备能否解压缩 gzip 文件。

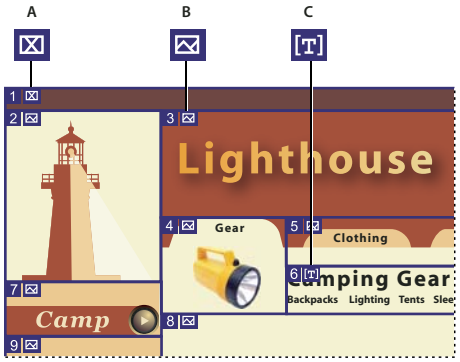
有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn。

切片和图像映射

关于切片

网页可以包含许多元素 - HTML 文本、位图图像和矢量图等等。在 Illustrator 中，可以使用切片来定义图稿中不同 Web 元素的边界。例如，如果图稿包含需要以 JPEG 格式进行优化的位图图像，而图像其他部分更适合作为 GIF 文件进行优化，则可以使用切片隔离位图图像。使用 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 命令将图稿存储为网页时，您可以选择将每个切片存储为一个独立文件，它具有其自己的格式、设置以及颜色表。

Illustrator 文档中的切片与生成的网页中的表格单元格相对应。默认情况下，切片区域可导出为包含于表格单元格中的图像文件。如果希望表格单元格包含 HTML 文本和背景颜色而不是图像文件，则可以将切片类型更改为 “ 无图像 ”。如果希望将 Illustrator 文本转换为 HTML 文本，则可以将切片类型更改为 “HTML 文本 ”。



使用不同切片类型的切片图稿
A. “ 无图像 ” 切片 **B.** “ 图像 ” 切片 **C.** “HTML 文本 ” 切片

可以在画板上和 “ 存储为 Web 和设备所用格式 ” 对话框中查看切片。 Illustrator 会从图稿的左上角开始，对切片从左到右、从上到下编号。如果更改切片的排列或切片总数，切片编号则会更新，以反映新的顺序。

创建切片时， Illustrator 会将周围的图稿切为自动切片，以使用基于 Web 的表格来保持布局。有两种类型的自动切片 : 自动切片和子切片。自动切片指的是未定义为切片的图稿区域。每次添加或编辑切片时， Illustrator 会重新生成自动切片。子切片表示将如何分割重叠的用户定义切片。尽管子切片有编号并显示切片标记，但无法独立于底层切片选择。在您工作时，Illustrator 将根据需要重新生成子切片和自动切片。

创建切片

❖ 执行下列操作之一:

- 在画板上选择一个或多个对象，然后选择 “ 对象 ”>“ 切片 ”>“ 建立 ”。

- 选择切片工具 ，并拖到要创建切片的区域上。按住 Shift 并拖移可将切片限制为正方形。按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 拖移可从中心进行绘制。
- 在画板上选择一个或多个对象，然后选择“对象”>“切片”>“从所选对象创建”。
- 将参考线放在图稿中要创建切片的位置，然后选择“对象”>“切片”>“从参考线创建”。
- 选择一个现有切片，然后选择“对象”>“切片”>“复制切片”。

如果希望切片尺寸与图稿中的元素边界匹配，请使用“对象”>“切片”>“建立”命令。如果移动或修改图素，则切片区域会自动调整以包含新图稿。还可以使用此命令创建切片，该切片可从文本对象捕捉文本和基本格式特征。

如果希望切片尺寸与底层图稿无关，请使用切片工具、“从所选对象创建”命令或“从参考线创建”命令。以其中任一方式创建的切片将显示为“图层”面板中的项，可以使用与其他矢量对象相同的方式移动和删除它们以及调整其大小。

选择切片

可以使用切片选择工具 在插图窗口或“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中选择切片。

- 要选择一个切片，请单击该切片。
- 要选择多个切片，请按住 Shift 并逐个单击。（在“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中，也可以按住 Shift 并拖移。）
- 要在处理重叠切片时选择底层切片，请单击底层切片的可见部分。

此外，还可以通过执行下列操作之一在插图窗口中选择切片：

- 要选择使用“对象”>“切片”>“建立”命令创建的切片，请在画板上选择相应的图稿。若将切片捆绑到某个组或图层，请在“图层”面板中选择该组或图层旁边的定位图标。
- 要选择使用切片工具、“从所选对象创建”命令或“从参考线创建”命令创建的切片，请在“图层”面板中定位该切片。
- 使用选择工具 单击切片路径。
- 若要选择切片路径线段或切片锚点，请用“直接选择”工具单击任一项目。

注：无法对自动切片进行选择，这些切片为灰显状态。

设置切片选项

切片的选项确定了切片内容如何在生成的网页中显示、如何发挥作用。

1 用“切片选择”工具执行下列操作之一：

- 在插图窗口中选择一个切片，然后选择“对象”>“切片”>“切片选项”。
- 在“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中，使用切片选择工具双击某个切片。

2 选择切片类型并设置对应的选项：

图像 如果希望切片区域在生成的网页中为图像文件，请选择此类型。如果希望图像是 HTML 链接，请输入 URL 和目标框架。还可以指定当鼠标位于图像上时浏览器的状态区域中所显示的信息，未显示图像时所显示的替代文本，以及表单元格的背景颜色。

无图像 如果希望切片区域在生成的网页中包含 HTML 文本和背景颜色，请选择此类型。在“在单元格中显示的文本”文本框中输入所需文本，并使用标准 HTML 标记设置文本格式。注意输入的文本不要超过切片区域可以显示的长度。（如果输入了太多的文本，它将扩展到邻近切片并影响网页的布局。然而，因为您无法在画板上看到文本，所以只有用 Web 浏览器查看网页时，才会变得一目了然。）设置“水平”和“垂直”选项，更改表格单元格中文本的对齐方式。

HTML 文本 仅当选择文本对象并选择“对象”>“切片”>“建立”来创建切片时，才能使用这种类型。可以通过生成的网页中基本的格式属性将 Illustrator 文本转换为 HTML 文本。若要编辑文本，请更新图稿中的文本。设置“水平”和“垂直”选项，更改表格单元格中文本的对齐方式。还可以选择表格单元格的背景颜色。

若要编辑“切片选项”对话框中“HTML 文本”切片的文本，请将切片类型更改为“无图像”。这样将断开与画板中的文本对象的链接。要忽略文本格式，请输入 <unformatted> 作为文本对象中的第一个词。

锁定切片

通过锁定切片，可以防止您进行意外更改，如调整大小或移动。

- 要锁定所有切片，请选择“视图”>“锁定切片”。
- 要锁定单个切片，请在“图层”面板中单击切片的编辑列。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

调整切片边界

如果使用“对象”>“切片”>“建立”命令创建切片，切片的位置和大小将捆绑到它所包含的图稿。因此，如果移动图稿或调整图稿大小，切片边界也会自动进行调整。

如果使用切片工具、“从所选对象创建”命令或“从参考线创建”命令创建切片，则可以按下列方式手动调整切片：

- 要移动切片，请使用切片选择工具 将切片拖到新位置。按 Shift 可将移动限制在垂直、水平或 45 度对角线方向上。
- 要重新调整切片的大小，请使用切片选择工具选择切片，并拖动切片的任一角或边。也可以使用选择工具和“变换”面板来调整切片的大小。
- 要对齐或分布切片，请使用“对齐”面板。通过对齐切片，可以消除不必要的自动切片以生成较小且更有效的 HTML 文件。
- 要更改切片的堆叠顺序，请将切片拖到“图层”面板中的新位置，或者选择“对象”>“排列”命令。
- 要划分某个切片，请选择该切片，然后选择“对象”>“切片”>“划分切片”。

您可以对用任意方法创建的切片进行组合。选择这些切片，然后选择“对象”>“切片”>“组合切片”。将被组合切片的外边缘连接起来所得到的矩形，即构成组合后的切片的尺寸和位置。如果被组合切片不相邻，或者具有不同的比例或对齐方式，则新切片可能与其他切片重叠。

要将所有切片的大小调整到画板边界，请选择“对象”>“切片”>“剪切到画板”。超出画板边界的切片会被截断以适合画板大小，画板内部的自动切片会扩展到画板边界；所有图稿保持原样。

删除切片

可以通过从对应图稿删除切片或释放切片来移去这些切片。

- 若要删除切片，请选择该切片，并单击“删除”。如果切片是使用“对象”>“切片”>“建立”命令创建的，则会同时删除相应的图稿。如果要保留对应的图稿，请释放切片而不要删除切片。
- 要删除所有切片，请选择“对象”>“切片”>“全部删除”。将释放使用“对象”>“切片”>“建立”命令创建的切片，而不是将其删除。
- 要释放某个切片，请选择该切片，然后选择“对象”>“切片”>“释放”。

显示或隐藏切片

- 要在插图窗口中隐藏切片，请选择“视图”>“隐藏切片”。
- 要在“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中隐藏切片，请单击“切换切片可视性”按钮 。
- 要想隐藏切片编号并更改切片线条颜色，请选择“编辑”>“首选项”>“智能参考线和切片”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“智能参考线和切片”(Mac OS)。

创建图像映射

图像映射使您能够将图像的一个或多个区域（称为热区）链接到一个 URL。用户单击热区时， Web 浏览器会载入所链接的文件。

使用图像映射与使用切片创建链接的主要区别，在于图稿导出为网页的方式。使用图像映射时，图稿作为单个图像文件保持原样；而使用切片时，图稿被划分为多个单独的文件。图像映射与切片之间的另一个区别是，图像映射使您能够链接图像的多边形或矩形区域，而切片只能链接矩形区域。如果只需要链接矩形区域，使用切片可能比使用图像映射更可取。

注：为避免出现意外结果，不要在包含 URL 链接的切片中创建图像映射热区 - 否则，在某些浏览器中，可能会忽略图像映射链接或切片链接。

1 选择要链接到 URL 的对象。

2 在“ 属性 ”面板中，从“ 图像映射 ”菜单中选择图像映射的形状。

3 在 URL 文本框中输入一个相关或完整的 URL，或者从可用 URL 列表中选择。可以通过单击“ 浏览器 ”按钮来验证 URL 位置。

要在 URL 菜单中增加可见项的数量，请从“ 属性 ”面板菜单中选择“ 面板选项 ”。输入一个介于 1 和 30 之间的值，以定义要在 URL 列表中显示的 URL 项数。

SVG

关于 SVG

GIF、 JPEG、 WBMP 和 PNG 等用于 Web 的位图图像格式，都使用像素网格来描述图像。生成的文件有可能很庞大，局限于单一（通常较低）的分辨率，且在 Web 上会占用大量带宽。 SVG 是将图像描述为形状、路径、文本和滤镜效果的矢量格式。生成的文件很小，可在 Web、打印甚至资源有限的手持设备上提供较高品质的图像。用户无须牺牲锐利程度、细节或清晰度，即可在屏幕上放大 SVG 图像的视图。此外， SVG 提供对文本和颜色的高级支持，它可以确保用户看到的图像和 Illustrator 画板上所显示的一样。

SVG 格式完全基于 XML，并提供给开发人员和用户许多类似的优点。通过 SVG，您可以使用 XML 和 JavaScript 创建与用户动作对应的 Web 图形，其中可具有突出显示、工具提示、音频和动画等复杂效果。

可以使用“ 存储 ”、“ 存储为 ”、“ 存储副本 ”或“ 存储为 Web 和设备所用格式 ”命令以 SVG 格式存储图稿。要访问 SVG 导出选项的完整组合，请使用“ 存储 ”、“ 存储为 ”或“ 存储副本 ”命令。“ 存储为 Web 和设备所用格式 ”命令提供了一部分 SVG 导出选项，这些选项可用于面向 Web 的作品。

有关在 Illustrator 中创建移动内容的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0207_cn。

在 Illustrator 中建立图稿的方式将影响到生成的 SVG 文件。记住下列原则：

- 请使用图层将结构添加到 SVG 文件。将图稿存储为 SVG 格式时，每个图层都被转换为组 (<g>) 元素。（例如，在 SVG 文件中，名为 Button1 的图层变为 <g id="Button1_ver3.0">。）嵌套图层将成为 SVG 嵌套组，而隐藏的图层会被保留（其 SVG 样式属性为 display="none"）。
- 如果希望不同图层上的对象显示为透明，请调整每个对象 （而不是每个图层）的不透明度。如果改变了每个图层级别的不透明度，则生成的 SVG 文件在 Illustrator 中显示时不会显示透明。
- 栅格数据不能在 SVG 查看器中缩放，并且不能像其他 SVG 元素那样被编辑。如果可能，请避免创建在 SVG 文件中会被栅格化的图稿。以 SVG 格式存储时，使用栅格化、艺术效果、模糊、画笔描边、扭曲、像素化、锐化、素描、风格化、纹理和视频等效果的渐变网格和对象会被栅格化。同样，包含这些效果的图形样式也会产生栅格化情形。请使用 SVG 效果，从而在不导致栅格化的情形下添加图形效果。
- 在图稿中使用符号并简化路径以提高 SVG 性能。如果性能是优先考虑的因素，还要避免使用生成大量路径数据的画笔，如炭笔、炭灰笔以及卷轴笔。

- 请使用切片、图像映射和脚本将 Web 链接添加到 SVG 文件。
- 脚本语言 （如 JavaScript）为 SVG 文件带来了无限的功能。指针移动和键盘移动可以调用脚本功能 （如翻转效果）。脚本也可以使用文档对象模型 (DOM) 来访问和修改 SVG 文件；例如，插入或删除 SVG 元素。

更多帮助主题

第 254 页的 “ 以 SVG 格式存储 ”

应用 SVG 效果

可以使用 SVG 效果添加图形属性，如添加投影到图稿。因为 SVG 效果基于 XML 并且不依赖于分辨率，所以它与位图效果有所不同。事实上， SVG 效果就是一系列描述各种数学运算的 XML 属性。生成的效果会应用于目标对象而不是源图形。

Illustrator 提供了一组默认的 SVG 效果。您可以用这些效果的默认属性，还可以编辑 XML 代码以生成自定效果，或者写入新的 SVG 效果。

要修改 Illustrator 的默认 SVG 滤镜，请使用文本编辑器来编辑 “Documents and Settings/<userdir>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<location>” 文件夹中的 Adobe SVG 滤镜 .svg 文件。可以修改现有的滤镜定义、删除滤镜定义以及添加新的滤镜定义。

1 选择一个对象或组 （或在 “ 图层 ” 面板中定位一个图层）。

2 执行下列操作之一：

- 要应用具有默认设置的效果，请从 “ 效果 ”>“SVG 滤镜 ” 子菜单底部选择效果。
- 要应用具有自定设置的效果，请选择“效果”>“SVG 滤镜”>“应用 SVG 滤镜”。在此对话框中，选择该效果，然后单击“编辑 SVG 滤镜 ” 按钮 。编辑默认代码，然后单击 “ 确定 ”。
- 要创建并应用新效果，请选择“效果”>“SVG 滤镜”>“应用 SVG 滤镜”。在此对话框中，单击“新建 SVG 滤镜”按钮 ，输入新代码，然后单击 “ 确定 ”。

应用 SVG 滤镜效果时， Illustrator 会在画板上显示效果的栅格化版本。可以通过修改文档的栅格化分辨率设置来控制此预览图像的分辨率。

重要说明：如果对象使用多个效果， SVG 效果必须是最后一个效果；换言之，它必须显示在 “ 外观 ” 面板底部 （在 “ 透明度 ” 项正上方）。如果 SVG 效果后面还有其他效果， SVG 输出将由栅格对象组成。

更多帮助主题

第 330 页的 “ 关于栅格效果 ”

第 333 页的 “ 修改或删除效果 ”

从 SVG 文件导入效果

1 选择 “ 效果 ”>“SVG 滤镜 ”>“ 导入 SVG 滤镜 ”。

2 选择要从中导入效果的 SVG 文件，然后单击 “ 打开 ”。

SVG 交互面板概述

导出图稿以在 Web 浏览器中查看时，可以使用 “SVG 交互 ” 面板 （“ 窗口 ”>“SVG 交互 ”）将交互内容添加到图稿中。例如，通过创建一个触发 JavaScript 命令的事件，用户可以在执行动作 （如将鼠标光标移动到对象上）时在网页上快速创建移动。也可以使用 “SVG 交互 ” 面板，查看与当前文件相关联的所有事件和 JavaScript 文件。

更多帮助主题

第 254 页的 “ 以 SVG 格式存储 ”

从 SVG 交互面板中删除事件

- 要删除一个事件，请选择该事件，然后单击 “ 删除 ” 按钮，或者从面板菜单中选择 “ 删除事件 ”。
- 要删除所有事件，请从面板菜单中选择 “ 清除事件 ”。

列出、添加或删除链接到文件上的事件

1 单击 “ 链接 JavaScript 文件 ” 按钮 。

2 在 “JavaScript 文件 ” 对话框中，选择一个 JavaScript 项，然后执行下列操作之一:

- 单击 “ 添加 ” 以浏览查找其他 JavaScript 文件。
- 单击 “ 删除 ” 以删除选定的 JavaScript 项。

将 SVG 交互内容添加到图稿中

1 在 “SVG 交互 ” 面板中，选择一个事件。（请参阅 第 354 页的 “SVG 事件 ”。）

2 输入对应的 JavaScript 并按 Enter 键。

SVG 事件

onfocusin 在元素获得焦点 （如通过指针选择）时触发动作。

onfocusout 在元素失去焦点时 （通常在另一元素获得焦点时）触发动作。

onactivate 通过鼠标单击或按下键盘来触发动作，取决于 SVG 元素。

onmousedown 在元素上按下鼠标按钮时触发动作。

onmouseup 在元素上释放鼠标按钮时触发动作。

onclick 在元素上单击鼠标时触发动作。

onmouseover 在指针移动到元素上时触发动作。

onmousemove 指针在元素上时触发动作。

onmouseout 指针从元素上移开时触发动作。

onkeydown 在按住某键时触发动作。

onkeypress 在按某键时触发动作。

onkeyup 释放键时触发动作。

onload 在 SVG 文档被浏览器完全解析之后触发动作。使用此事件调用一次性初始化功能。

onerror 在元素无法正确载入或发生另一错误时触发动作。

onabort 在元素尚未完全载入页面即停止载入时触发动作。

onunload 在从窗口或框架移去 SVG 文档时触发动作。

onzoom 在缩放级别根据文档改变时触发动作。

onresize 在调整文档视图大小时触发动作。

onscroll 在滚动或平移文档视图时触发动作。

创建动画

关于 Flash 图形

Flash (SWF) 文件格式是一种基于矢量的图形文件格式，它用于适合 Web 的可缩放小尺寸图形。由于这种文件格式基于矢量，因此，图稿可以在任何分辨率下保持其图像品质，并且非常适于创建动画帧。在 Illustrator 中，可以在图层上创建单独的动画帧，然后将图像图层导出到网站上使用的单独帧中。也可以在 Illustrator 文件中定义符号以减小动画的大小。在导出后，每个符号仅在 SWF 文件中定义一次。

可以使用“导出”命令或“存储为 Web 和设备所用格式”命令将图稿存储为 SWF 文件。这两个命令的优点包括：

导出 (SWF) 命令 对动画和位图压缩进行最大程度的控制。

存储为 Web 和设备所用格式命令 对在切片布局中混合使用 SWF 和位图格式进行较大程度的控制。与“导出”(SWF) 命令相比，该命令提供较少的图像选项，但会使用“导出”命令上次所用的设置。（请参阅 SWF 优化选项 (Illustrator)。）

在准备将存储为 SWF 的图稿时，请牢记以下信息：

- 要在使用符号时尽量减小文件大小，请为“符号”面板中的符号（而不是图稿中的符号实例）应用效果。
- 使用“符号着色器”和“符号样式器”工具会导致 SWF 文件更大，因为 Illustrator 必须创建每个符号实例的副本以保持它们的外观。
- 具有 8 个以上色标的网格对象和渐变会被栅格化，并将显示为以位图填充的形状。色标少于 8 个的渐变被作为渐变导出。
- 图案被栅格化为小图像，其大小为图案作品的大小，并被拼贴以填充作品。
- 如果位图对象超出切片边界，那么整个对象包含于导出的文件中。
- SWF 仅支持圆头端点和连接。导出到 SWF 后，斜角或方形端点和连接将变为圆角。
- 图案填充的文本和图案填充的描边将转换为路径，并使用图案进行填充。
- 虽然导出到 SWF 时文本保留了它的很多特性，但会丢失某些信息。将 SWF 文件导入到 Flash 时，不会保留行距、字偶间距和字符间距，而是将文本断开为单独记录以模拟行距外观。随后在 Flash Player 中播放 SWF 文件时，将保留文件中的行距、字偶间距和字符间距的外观。如果希望将文本导出为路径，请在“SWF 选项”对话框中选择“将文本导出为轮廓”，或者在导出到 SWF 之前选择“创建轮廓”命令先将文本转换为轮廓。

要观看有关共同使用 Illustrator 和 Flash 的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_cn。有关在 Illustrator 和 Flash 之间有效地使用符号的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0198_cn。有关在 Illustrator 和 Flash 之间有效地使用文本的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0199_cn。

更多帮助主题

第 258 页的“Flash 导出选项”

第 90 页的“关于符号”

创建 Flash 动画

Illustrator 中有许多可用来创建 Flash 动画的方法。最容易的一种是在单独的 Illustrator 图层上放置每个动画帧，并在导出图稿时选择“AI 图层到 SWF 帧”选项。

有关从 Illustrator 导出 SWF 文件的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0214_cn。有关在 Illustrator 中创建移动内容的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0207_cn。也可以访问 Adobe Studio (http://studio.adobe.com) 以了解有关创建 Flash 动画的提示和教程。

1 创建要制成动画的图稿。可以使用符号来减小动画的文件大小，并简化您的作品。

2 为动画中的每一帧创建单独的图层。

可以通过将基本图稿粘贴到新图层然后编辑此图稿来完成此操作。或者，可以使用“ 释放到图层 ”命令自动生成包含累积建立的对象的图层。

3 确保图层的顺序与动画帧播放的顺序一致。

4 执行下列操作之一：

- 选择“文件”>“导出”，选择“Flash (SWF)”作为格式，然后单击“导出”。在“SWF 选项”对话框中，选择“导出为”中的“AI 图层到 SWF 帧 ”。设置其他动画选项，然后单击“ 确定 ”。
- 选择“文件”>“存储为 Web 和设备所用格式”。从“优化的文件格式”菜单中选择“SWF”。从“导出类型”菜单中，选择“AI 图层到 SWF 帧 ”。设置其他选项，然后单击“ 存储 ”。

更多帮助主题

第 90 页的“ 关于符号 ”

第 203 页的“ 将项目释放到单独的图层 ”

第 258 页的“Flash 导出选项 ”

使用 Illustrator 和 Flash

可以将 Illustrator 图稿移到 Flash 编辑环境中，或者将其直接移到 Flash Player 中。您可以复制和粘贴图稿、以 SWF 格式存储文件，或者将图稿直接导出到 Flash。另外， Illustrator 还提供了对 Flash 动态文本和影片剪辑符号的支持。要观看有关共同使用 Flash 和 Illustrator 的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_cn。

也可以使用 Device Central 来查看 Illustrator 图稿在各种手持设备上的 Flash Player 中的显示效果。

粘贴 **Illustrator** 图稿

在 Illustrator 中，可以方便、快速且无缝地创建图形丰富的图稿、复制图稿并将其粘贴到 Flash 中。

将 Illustrator 图稿粘贴到 Flash 时，将保留以下属性：

- 路径和形状
- 可伸缩性
- 描边粗细
- 渐变定义
- 文本 （包括 OpenType 字体）
- 链接的图像
- 符号
- 混合模式

另外， Illustrator 和 Flash 还通过以下方式支持粘贴的图稿：

- 在 Illustrator 图稿中选择整个顶层图层并将其粘贴到 Flash 时，将保留这些图层及其属性 （可视性和锁定）。
- 在 Flash 中，非 RGB Illustrator 颜色 （CMYK、灰度和自定）将转换为 RGB。 RGB 颜色将按预期方式进行粘贴。
- 导入或粘贴 Illustrator 图稿时，可以使用各种不同的选项将效果 （如文本上的投影）保存为 Flash 滤镜。
- Flash 保留 Illustrator 蒙版。

从 **Illustrator** 中导出 **SWF** 文件

从 Illustrator 中，可以导出与从 Flash 导出的 SWF 文件的品质和压缩相匹配的 SWF 文件。

在进行导出时，可以从各种预设中进行选择以确保获得最佳输出，并且可以指定如何处理多个画板、符号、图层、文本以及蒙版。例如，可以指定是将 Illustrator 符号导出为影片剪辑还是图形，或者可以选择通过 Illustrator 图层来创建 SWF 符号。

将 **Illustrator** 文件导入到 **Flash**

如果要在 Illustrator 中创建完整的版面，然后使用一个步骤将其导入到 Flash 中，则可以按原有的 Illustrator 格式 (AI) 存储图稿，并在 Flash 中使用“文件”>“导入到舞台”或“文件”>“导入到库”命令将其导入到 Flash 中（具有较高的保真度）。

如果 Illustrator 文件包含多个画板，在 Flash 的“导入”对话框中选择要导入的画板，并为此画板中各个图层指定设置。所选画板上所有对象导入为 Flash 中的单个图层。如果要从同一 AI 文件中导入另一个画板，此画板上的对象导入为 Flash 中的新图层。

将 Illustrator 图稿作为 AI、EPS 或 PDF 文件导入时，Flash 将保留与粘贴的 Illustrator 图稿相同的属性。另外，如果导入的 Illustrator 文件包含图层，也可以使用以下任何方法来导入它们：

- 将 Illustrator 图层转换为 Flash 图层
- 将 Illustrator 图层转换为 Flash 帧
- 将所有 Illustrator 图层转换为单个 Flash 图层

符号工作流程

Illustrator 中的符号工作流程类似于 Flash 中的符号工作流程。

符号创建 在 Illustrator 中创建符号时，可以使用“符号选项”对话框来命名符号并设置特定于 Flash 的选项：影片剪辑符号类型（Flash 符号的默认类型）、Flash 注册网格位置以及 9 格切片缩放参考线。另外，还可以在 Illustrator 和 Flash 中使用很多相同符号的键盘快捷键（如 F8 键用于创建符号）。

用于符号编辑的隔离模式 在 Illustrator 中双击某个符号，在隔离模式下将其打开以便于进行编辑。在隔离模式下，只能编辑符号实例，画板上的所有其它对象将灰显并且无法使用。在退出隔离模式后，将相应地更新“符号”面板中的符号以及该符号的所有实例。在 Flash 中，符号编辑模式与“库”面板的工作方式类似。

符号属性和链接 通过使用“符号”面板或“控制”面板，您可以方便地为符号实例指定名称、断开实例与符号之间的链接、与其它符号交换符号实例或创建符号副本。在 Flash 中，“库”面板中的编辑功能具有类似的工作方式。

静态、动态以及输入文本对象

将静态文本从 Illustrator 导入到 Flash 时，Flash 会将该文本转换为轮廓。另外，还可以在 Illustrator 中将文本设置为动态文本。通过使用动态文本，您可以在 Flash 中以编程方式编辑文本内容，并且可以方便地管理需要以多种语言本地化的项目。

在 Illustrator 中，您可以将各个文本对象指定为静态、动态或输入文本。Illustrator 和 Flash 中的动态文本对象具有类似的属性。例如，它们都使用影响文本块中所有字符而非单个字符的字距微调；它们以相同方式消除文本锯齿；并且它们都可以链接到包含文本的外部 XML 文件。

第 12 章：使用 FXG

关于 FXG

在 Illustrator 中创建可在 Adobe Flex® 使用的结构化图形时，可将文件存储为 FXG 格式。FXG 是基于 MXML（由 FLEX 框架使用的基于 XML 的编程语言）子集的图形文件格式。可以在 Adobe Flash Builder/Adobe Flash Catalyst 等应用程序中使用 FXG 文件来开发富互联网应用 (RIA) 和体验。存储为 FXG 格式时，图像的总像素必须少于 16,777,216，并且长度或宽度应限制在 8192 像素范围内。

有关使用这些格式的详细信息，请参阅 Adobe Flex 网站 www.adobe.com/products/flex。

您可在 Flash Catalyst 中直接导入 Illustrator(.ai) 和 FXG (.fxg) 文档。要在 Illustrator 中导入特定的 Flash Catalyst 内容，请使用 Flash Catalyst 中提供的“在 Illustrator 中编辑”选项。但是，在 Illustrator 和 Flash Catalyst 中处理一些对象或属性的方式不同。使用 FXG 选项，您可以控制这些对象和属性的转换。除了此选项外，您还可以将 Illustrator 内容直接粘贴到 Flash Catalyst 中。

在 Illustrator 中以 FXG 格式存储内容时，根据内容的复杂性和 FXG 映射，任何不与 FXG 规范兼容的对象或属性将被扩展、栅格化、轮廓化或删除。例如，要保存带 3D 效果（FXG 格式不支持）的图稿，内容将会栅格化以使用 FXG 格式存储。

要获取 Illustrator 和 FXG 之间的对象和属性映射列表，请参阅 第 362 页的“Illustrator 对象和属性的 FXG 映射”。

有关 FXG 文件格式的详细信息，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_fxg_spec_cn。

使用 FXG 的最佳实践

以 FXG 格式保存 Illustrator 文件并在 Flash Catalyst 中编辑时，请遵循以下指导：

- 使用 Flash Catalyst 或基本 RGB 配置文件以创建用于 FXG 的内容。
- 避免使用画笔，它可能会因扩展的路径导致性能问题。
- FXG 只提供投影、内 / 外发光和模糊映射，因此请使用这些效果，而非其他效果。
- 避免文本水平或垂直缩放以防存储到 FXG 时轮廓化。
- FXG 不支持滤镜混合。如果您需要存储带可编辑滤镜或自动存储选项的 FXG，请确保您对任何对象应用滤镜（投影、内 / 外发光）以获取精确外观时将混合设为“正常”。
- 在多数情况下，使用 Illustrator 创建的项目将在 Flash Catalyst 中渲染成快照像素以使水平或垂直描边看上去更清晰。为避免内容在 Illustrator 和 Flash Catalyst 之间切换，请在使用 Illustrator 工作时选择“对齐像素网格”选项。有关将对象对齐到像素网格的详细信息，请参阅第 53 页的“绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径”。
- 采用非正常模式（与默认文档背景完全相反的混合模式）的混合模式在 Flash Catalyst 中的显示会有所不同。非正常混合模式的对象下方总有一个其他对象。
- 不支持倾斜项，并在导入到 Flash Catalyst 时可能会进行调整。
- Flash Catalyst 不支持 9 格切片缩放网格。
- Flash Catalyst 中不支持对称位图和符号。
- Flash Catalyst 中不支持专色和印刷色。
- Flash Catalyst 中不支持垂直文本。

- 在对选定对象或属性进行特定数据修改时会显示警告消息。但在一些情况下，警告消息可能与您并不相关。例如，在有意将语言设为非美国英语外的其他值时，将会显示诸如 “ 某些 Open Type 属性已删除 ” 的警告消息。仅在选择了 “ 存储 Illustrator 个人数据 ” 选项时，才会显示关于内容可编辑性的警告消息。

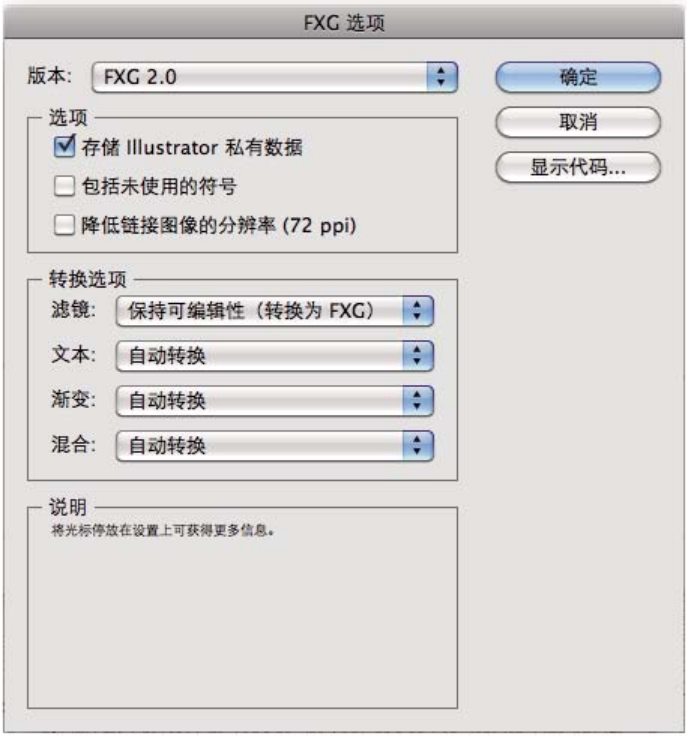
以 FXG 格式存储 Illustrator 文件

要在 FXG 中映射 Illustrator 内容而同时又尽可能地保留外观和可编辑性，可以将文档存储为 FXG 格式。然后可以使用 Illustrator 或 Flash Catalyst 打开此文档。

1 单击 “ 文件 ”>“ 存储为 ” 或单击 “ 文件 ”>“ 存储副本 ”。

2 键入文件名，并选择存储文件的位置。

3 选择 Adobe FXG (*.FXG) 作为文件格式，然后单击 “ 储存 ”。将显示 FXG 选项对话框。



FXG 选项对话框

4 在 FXG 选项对话框中，设置必需的选项。此对话框中提供的选项有：

存储 Illustrator 私有数据 此选项默认为已选中。在 Illustrator 中导入 FXG 文件时，可提供更好的重复编辑性：

如果在 Illustrator 中导入这些文件，可提供最佳的 FXG 文件可编辑性。

注：此选项并不保证以原始 Illustrator 格式支持所有内容。例如，不会保留画笔描边，因为不支持存储 Illustrator 私有画笔描边数据。但 FXG 导入的 Illustrator 私有数据会保留效果。

包括未使用的符号 使用此选项保存或丢弃 FXG 文件中不用的符号。保存在 FXG 中不用的符号可能会增加文件大小。

降低链接图像的分辨率 (72 ppi) 此选项用于将链接图像的分辨率缩减为 72 ppi，即标准 Web 要求的分辨率。

滤镜 在 FXG 中支持投影、内发光、外发光和高斯模糊等滤镜。导出时，Illustrator 会在这些滤镜的外观和可编辑性之间提供一个折中方案。如果希望牺牲一些外观而保留滤镜的可编辑性，请选择“保持可编辑性（转换为 FXG）”。如果要保留外观而非可编辑性，请选择其他选项：保持外观（展开）、保持外观（栅格化）。

文本 要保留外观并保持编辑功能，请选择“自动转换”选项。如果无法保持所选图稿的可编辑性，将进行扩展或栅格化以保留外观。要保留文本的视觉外观，请选择“保持外观（栅格化）”选项或“保持外观（创建轮廓）”以转化成更小文件大小的矢量轮廓。要获取最佳文本可编辑性，请选择“保持可编辑性（转换为 FXG）”。但是，此选项会失去一些外观效果。

渐变 如果渐变色标超过 16 个，则与 FXG 不完全兼容。不等于 50% 的渐变中间点还会直接映射到 FXG。Illustrator 首先会尝试外推这些中间点到实际的色标，如果无法外推，则渐变会栅格化。

在 FXG 中导出渐变时，Illustrator 可确定优先级。如果内容可编辑性为高优先级，请选择“保持可编辑性（转换为 FXG）”。选择“自动转换”选项可保留视觉外观并保持编辑功能。自动转换会分析并确定是否可保持内容的可编辑性并同时保持外观。如果保持内容可编辑性而无法匹配外观，则图稿会栅格化。

“混合” 您可以栅格化以保留外观，方法是选择“保持外观（栅格化）”或选择“自动转换”以使 Illustrator 根据混合的复杂性自动扩展或栅格化混合选项。

显示代码 在生成 FXG 文件前单击此按钮可查看 FXG 代码。

FXG 存储时总是启用“使用画板”选项。画板在 Flash Catalyst 中导入为状态。

注：在存储 FXG 内容时指定的画板尺寸决定了如何创建 Flash Catalyst 的页面或状态。如果您使用 FXG 格式存储的文档包含多个画板，则不会存储任何超出画板范围的内容。

对于重叠的画板，在以 FXG 格式存储时，任何在画板上共享的内容都会存储到每页上。因此，将会存储带相同内容的多个页面。

5 单击“确定”。只要 Illustrator 进行了更改以使用 FXG 格式存储内容，则“FXG 存储警告”对话框将显示所作内容更改。



FXG 警告对话框

Illustrator 和 Flash Catalyst 工作流程

要在 Illustrator 中导入或打开 FXG 文件，请单击“文件”>“打开”，然后选择 .fxg 文件。

还可以通过在 Flash Catalyst 中选择“在 Illustrator 中编辑”选项以在 Illustrator 中打开 FXG 文件。有关详细信息，请参阅 Adobe Flash Catalyst 文档中的往返编辑图稿。

注：您无法在 Illustrator 中链接 FXG 内容，而只能嵌入它。

在 Illustrator 中添加或编辑 Flash Catalyst 对象

要在 FLash Catalyst 中编辑 FXG 文件的对象和属性，请使用 Flash Catalyst 中的“使用 Illustrator 编辑”选项。所选对象会在 Illustrator 中打开。在 Illustrator 完成编辑后，对象将重新转换为 FXG 格式并传回 Flash Catalyst。

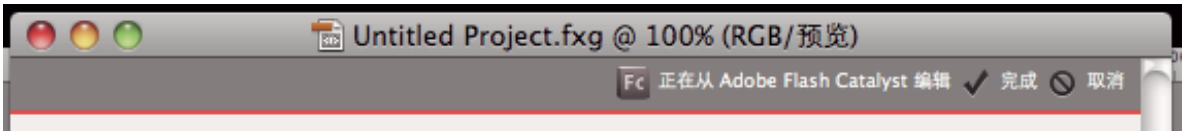
在 Flash Catalyst 中处理 FXG 文件时，您可以在 Illustrator 中编辑该 FXG 文件对象。在 Illustrator 中编辑对象的步骤：

1 在 Flash Catalyst 中，选择您要在 Illustrator 中编辑的对象。

2 执行下列操作之一：

- 右键单击该对象，然后选择“在 Adobe Illustrator CS5 中编辑”选项。
- 选择“修改”>“在 Adobe Illustrator CS5 中编辑”。

Illustrator CS5 将打开，相应的 FXG 文件也会自动打开以进行编辑。在 Illustrator 窗口的左上角提供了“完成”和“取消”选项。



用于在 Illustrator 中打开的 FXG 文件的“完成”和“取消”选项

注：在 Illustrator 中，只可编辑所选对象。其他所有对象可见，但无法编辑。

3 更改所选对象或创建新对象。

4 通过单击 Illustrator 右上角的“完成”按钮退出此模式。

单击“完成”后，编辑的对象和任何新对象都会重新转换为 FXG 格式并传回 Flash Catalyst。

如果您单击“取消”，则会显示一个对话框，确认您不希望存储对文件所做的更改。



Illustrator 中确认取消编辑的对话框

5 在 Flash Catalyst 中，设置“FXG 选项”对话框中的必需选项，然后单击“确定”。

在 Flash Catalyst 中导入 Illustrator 内容

Flash Catalyst 使用 FXG (.fxg) 格式文件创建富互联网应用 (RIA) 和体验。可使用以下三种方式使用 Illustrator 和 Flash Catalyst 中的内容：

- 在 Flash Catalyst 中直接导入 .ai 文件。
- 在 Flash Catalyst 中导入 .fxg 文件，它将在 Illustrator 存储为 .fxg 文件。
- 从 Illustrator 复制任何对象，然后粘贴到 Flash Catalyst 文档中。

有关详细信息，请参阅 Adobe Flash Catalyst 文档中的往返编辑图稿。

如果将内容复制并粘贴到 Flash Catalyst 中，一些对象和其属性可能与 FXG 规范不匹配。您可以指定设置来手动控制和保留视觉外观、可编辑性或同时保留两者。

在 Flash Catalyst 中粘贴 Illustrator 对象的步骤：

1 从打开的 Adobe Illustrator CS5 文件选择并复制对象。

2 将对象粘贴到打开的 Flash Catalyst 文件。

3 根据第 359 页的“以 FXG 格式存储 Illustrator 文件”步骤 4 中的说明，在 Illustrator“导入选项”对话框中指定正确的选项。

Illustrator 对象和属性的 FXG 映射

以下是直接映射到 FXG 的对象和属性列表：

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
路径 / 开放	移动段	<Path>	实时映射	实时映射	无	
	直线段	<Path>	实时映射	实时映射	无	
	立体贝塞尔曲线段	<Path>	实时映射	实时映射	无	
	线	<Line>	实时映射	实时映射	无	
	复合路径	<Path>	实时映射	实时映射	无	
形状 / 封闭路径	椭圆	<Ellipse>	实时映射	实时映射	无	
	矩形 / 圆角矩形	<Rect>	实时映射	实时映射	无	
	星形 / 多边形	<Path>	实时映射	实时映射	无	
	光晕	<Path>	扩展	扩展	无	
	复合形状	<Group><Path>	扩展	扩展	是	
填色	实色填充	<Fill><SolidColors>	实时映射	实时映射	无	颜色未保留在 “ 色样库 ” 中。
	印刷色 / 专色 / 套版色 / 全局印刷色	<Fill><SolidColors>	转换为实色	转换为实色	无	颜色未保留在 “ 色样库 ” 中。
	线性渐变填充	<Fill><LinearGradient>	实时映射	实时映射	是	通过 FXG 存储选项，您可以选择以 FXG 格式导出渐变。
	径向渐变填充	<Fill><RadialGradient>	实时映射	实时映射	是	通过 FXG 存储选项，您可以选择以 FXG 格式导出渐变。
	图案填充		栅格化	栅格化	无	
	多个填充 （外观面板）		扩展	扩展	是	
描边	多个描边 （外观面板）		扩展	扩展	是	
	图案描边		栅格化	栅格化	无	
	实色描边	<Stroke><SolidColorStroke>	实时映射	实时映射	无	颜色未保留在 “ 色样库 ” 中。
	描边深度		实时映射	实时映射	无	
	线条连接 / 线条端点	<Stroke> <joints=””> <caps="">	实时映射	实时映射	无	
	虚线 / 点状线 / 描边对齐		扩展	扩展	无	
透明度						
	对象 / 图层 / 组 / 填充 / 描边的不透明度	<alpha>	实时映射	实时映射	无	
透明度面板选项	透明度					
	挖空		栅格化	栅格化	是	
	分离混合		栅格化	栅格化	是	

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
属性面板选项	属性面板					
	叠印填充 / 叠印 / 描边 / 图像映射 /URL		丢弃	丢弃	无	
图层和子图层		<Group>	实时映射	实时映射	无	
	隐藏 / 锁定的图层		实时映射	实时映射	无	
组		<Group>	实时映射	实时映射	无	
	混合组		扩展	扩展	无	混合由 FXG 存储选项处理： 自动：基于步骤、形状自动检测混合的复杂度，如果输出过于复杂，则栅格化，否则扩展。 栅格化：总是栅格化混合输出。
	实时上色组		扩展	扩展	无	
符号	<Graphic/Movie>	<Library><Definitions>	实时映射	实时映射	无	
置入的图像 （嵌入式 / 链接式）	链接式 / 嵌入式图像		栅格化	栅格化	是	写入私有数据只是为了在往返操作中在 Illustrator 中保留嵌入的图稿。
栅格化图稿			栅格化	栅格化	无	
不透明度蒙版		<maskType= luminosity>	实时映射	实时映射	是	
效果	3D					
	凸出与斜角		栅格化	栅格化	是	在 FXG 中映射矢量效果的总体规则是扩展带效果的对象。但是， 3D 效果会被栅格化，因为带 3D 效果的对象会生成许多路径并造成 Flash Catalyst 性能问题。
	绕转		栅格化	栅格化	栅格化	在 FXG 中映射矢量效果的总体规则是扩展带效果的对象。但是， 3D 效果会被栅格化，因为带 3D 效果的对象会生成许多路径并造成 Flash Catalyst 性能问题。
	旋转		栅格化	栅格化	是	在 FXG 中映射矢量效果的总体规则是扩展带效果的对象。但是， 3D 效果会被栅格化，因为带 3D 效果的对象会生成许多路径并造成 Flash Catalyst 性能问题。
	效果转换成形状					
	矩形 / 圆角矩形 / 椭圆		扩展	扩展	是	
	扭曲和变换					
	自由扭曲 / 收缩和膨胀 / 变换 / 扭转 / 波纹效果		扩展	扩展	是	
	粗糙化 / 扭拧		扩展	扩展	无	
	路径					
	位移路径 / 轮廓对象 / 轮廓描边		扩展	扩展	是	

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
	路径查找器					
	相加 / 交集 / 差集 / 相减 / 减去后方对象 / 分割 / 修边 / 合并 / 裁剪 / 轮廓 / 实色混合 / 透明混合 / 陷印		扩展	扩展	是	
	栅格化		栅格化	栅格化	是	
	风格化					
	添加箭头 / 圆角 / 涂抹		扩展	扩展	是	
	投影	<filters> <DropShadowfilter>	实时映射	实时映射	是	将内容存储为 FXG 时，“ 模式 ” 总设置为 “ 多个 ”，并且 “ 暗度 ” 将被 “ 投影 ” 效果中最后使用的颜色替换。
	内发光	<filters> <GlowFilter inner="true">	实时映射	实时映射	是	将内容存储为 FXG 时，“ 模式 ” 总设置为 “ 正常 ”，并且 “ 中心 ” 将转换为 “ 边缘 ”。
	外发光	<filters><GlowFilter> 或 <filters><GlowFilter inner="false">	实时映射	实时映射	是	存储为 FXG 时，“ 模式 ” 将设置为 “ 正常 ”。
	变形					
	弧形 / 下弧形 / 上弧形 / 拱形 / 凸出 / 凹壳 / 凸壳 / 旗形 / 波形 / 鱼形 / 上升 / 鱼眼 / 膨胀 / 挤压 / 扭转		扩展	扩展	是	
	模糊					
	高斯模糊	<filters><BlurFilter>	实时映射	实时映射	是	
	智能 / 径向模糊		栅格化	栅格化	是	
图表						
	柱形图 / 堆积柱形图 / 条形图 / 堆积条形图 / 折线图 / 面积图 / 散点图 / 饼图 / 雷达图		栅格化	栅格化	无	
图形样式			扩展	扩展	无	
描摹对象			扩展	扩展	无	
图像映射			丢弃	丢弃	无	
封套扭曲			扩展	扩展	无	
外部图稿			栅格化	栅格化	无	

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
网格图稿			栅格化	栅格化	无	
图案			栅格化	栅格化	无	
剪切路径和剪切组		<Mask maskType="clip">	实时映射	实时映射	无	带填充剪切路径的蒙版对象将在存储为 FXG 格式时进行栅格化。
渐变	线性 / 径向渐变 / 渐变色标 / 位置 / 角度		实时映射	实时映射	是	渐变由 FXG 存储选项处理： 自动：自动检测渐变在 FXG 中是否可映射。如果渐变可映射，则渐变映射将存储在 FXG 内容中，否则，渐变对象将被栅格化。 维持可编辑性 [转换为 FXG]：无论是否提供映射，此选项都在 FXG 中保留渐变的可编辑性，其次才是外观。
图像 / 符号 / 渐变的变换	移动 / 缩放		实时映射	实时映射	无	
<Through Transform Effect>	旋转 / 反射 / 缩放		扩展	扩展	是	
变量			丢弃	丢弃		
Flash 文本			丢弃	丢弃		
SVG 交互			丢弃	丢弃		
Adobe 增效图稿			扩展	扩展	无	
第三方增效图稿			扩展	扩展	无	
混合模式	变暗 / 正片叠底 / 颜色加深 / 变亮 / 滤色 / 颜色减淡 / 叠加 / 柔光 / 强光 / 差值 / 排除 / 色相 / 饱和度 / 颜色 / 亮度		实时映射	实时映射	无	
画笔						
	书法 / 散点 / 艺术 / 图案 / 毛刷		扩展	扩展	无	
单位	点 / 派卡 / 英寸 / 毫米 / 厘米		转换成像素	根据首选项设置转换成 Illustrator 单位	无	
	像素		实时映射	根据首选项设置转换成 Illustrator 单位	无	
文档配置文件			转换为 RGB 配置文件	转换为 RGB 配置文件	无	
文档方向	纵向 （垂直） / 横向 （水平）		丢弃	丢弃	是	

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
透视网格			丢弃	丢弃	无	
嵌入的颜色配置文件			丢弃	丢弃	无	
Photoshop 效果	艺术效果					
	彩色铅笔 / 木刻 / 干画笔 / 胶片颗粒 / 壁画 / 霓虹灯光 / 绘画涂抹 / 调色刀 / 塑料包装 / 海报边缘 / 粗糙蜡笔 / 涂抹棒 / 海绵 / 底纹效果 / 水彩		栅格化	栅格化	是	
	模糊					
	高斯模糊		实时映射	实时映射	是	
	径向模糊 / 特殊模糊		栅格化	栅格化	是	
	画笔描边					
	强化的边缘 / 成角的线条 / 阴影线 / 深色线条 / 墨水轮廓 / 喷溅 / 喷色描边 / 烟灰墨		栅格化	栅格化	是	
	扭曲					
	扩散亮光 / 玻璃 / 海洋波纹		栅格化	栅格化	是	
	像素化					
	彩色半调 / 晶格化 / 铜板雕刻 / 点状化		栅格化	栅格化	是	
	锐化					
	USM 锐化		栅格化	栅格化	是	
	素描					
	基底凸现 / 粉笔和炭笔 / 炭笔 / 铬黄 / 炭精笔 / 绘图笔 / 半调图案 / 便条纸 / 影印 / 塑料效果 / 网状 / 图章 / 撕边 / 水彩画纸		栅格化	栅格化	是	
	风格化					
	照亮边缘		栅格化	栅格化	是	
	纹理					
	龟裂缝 / 颗粒 / 马赛克拼贴 / 拼缀图 / 染色玻璃 / 纹理化		栅格化	栅格化	是	
	视频					
	逐行 /NTSC 颜色		栅格化	栅格化	是	

Illustrator 对象 / 属性	对象 / 属性子区域	FXG 标签	导出至 FXG	导入 FXG	Illustrator 私有数据支持	行为
切片			丢弃	丢弃	无	
参考线			丢弃	丢弃	无	
符号组		<Group><Symbol>	扩展	扩展	无	
XMP			丢弃	丢弃	无	
多个画板	单个画板	<d:layerType=Page>	实时映射	实时映射	无	总是丢弃画板外的对象。

- 主图形大小为：
  - 宽度：以宽度最大的画板为准
  - 高度：以高度最大的画板为准
- 使用 FXG 的“画板”选项，只会生成一个 FXG 文件，其中包含多个与各画板对应的页面：
  - Illustrator 不为每个画板都生成一个 FXG 文件。
  - 如果您选择所有画板，则生成一个包括全部画板的 FXG 文件。
  - 如果您选定一个范围（如 1、3、5），则只会生成一个 FXG 文件，其中包含与画板 1、3、5 分别对应的页面。

下列文本属性与 FXG 兼容：

属性类型	Illustrator 属性	FXG 标签	映射 / 轮廓 / 丢弃 / 转换 / 部分
字符属性			
	字体名称	fontFamily	保留
	字体大小	fontSize	保留
	行距	lineHeight	保留
	下划线	textDecoration	保留
	删除线	lineThrough	保留
	字距调整	trackingRight	保留
	填充颜色	color	保留
	透明度	textAlpha	保留
	字距微调		丢弃
	基线偏移	baselineShift	保留
	日语属性（空格、比例间距、分行缩排、直排内横排）		对 CJK 语言文本进行轮廓化（针对非默认值），对其他语言文本则丢弃。
段落属性			
	对齐方式	textAlign	保留
	最后一行对齐（左、中、右、或所有方向）	textAlignLast	保留
	首行左缩进	textIndent	保留
	左缩进	paragraphstartindent	保留

属性类型	Illustrator 属性	FXG 标签	映射 / 轮廓 / 丢弃 / 转换 / 部分
	右缩进	paragraphendindent	保留
	段前间距	paragraphspacebefore	保留
	段后间距	paragraphspaceafter	保留
	水平 / 垂直文本框架	blockProgression	保留
富文本属性			
	宽度	width	
	高度	height	
	x	x	
	y	y	
	缩进间距	paddingLeft	
	缩进间距	paddingRight	
	缩进间距	paddingTop	
	缩进间距	paddingBottom	
	旧版文本		扩展
	路径文本		扩展
	带不支持的 “ 区域文字 ” 选项的文本对象		丢弃不支持的 “ 区域文字 ” 选项
	绕排的文本对象		在自动模式中扩展
	非矩形文本对象		
其他功能			
	前面表中未提及的字符属性		丢弃
	前面未提及的段落属性		丢弃
	字符样式		丢弃 （外观将保留）
	段落样式		丢弃 （外观将保留）
	标签设置	tabStops	保留
	Open Type 功能		保留 （部分）
	复合字体		替换为脚本的默认字体
	文本框填充		扩展此对象

以下为 Illustrator 不支持但 FXG 支持的属性列表：

属性名称	FXG 标签	Illustrator 导入：支持级别	行为
线性渐变描边	<Stroke><LinearGradientstroke>	保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
径向渐变笔触	<Stroke><RadialGradientstroke>	保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
颜色转换		保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
混合模式：			
添加 /alpha/ 抹除 / 反转 / 去除		保留直到篡改	Illustrator 会保留 FXG 数据的此属性直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
组中的 9 格切片属性		保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
效果：			
渐变斜面 / 斜面 / 渐变光 /		保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。
彩色矩阵 / 位移地图 / 回旋 / 调整颜色滤镜		保留直到篡改	Illustrator 会保留此属性的 FXG 数据，直到被篡改为止。如果 Illustrator 中的任何编辑直接影响了此属性，则 Illustrator 会覆盖该数据，从而丢弃此属性。

第 13 章：打印

设置打印文档

要做出有关打印的最佳决策，您应该了解打印的基本原理，包括打印机分辨率或显示器校准和分辨率如何影响图稿的打印效果。 Illustrator 的“打印”对话框旨在帮助您完成打印工作流程。该对话框中的每组选项都是为了指导您完成打印过程而进行组织的。

打印复合图稿

复合图是一种单页图稿，与您在插图窗口中看到效果的一致 — 换言之，就是直观的打印作业。复合图像还可用于校样整体页面设计、验证图像分辨率以及查找照排机上可能发生的问题 （如 PostScript 错误）。

1 选择“文件”>“打印”。

2 从“打印机”菜单中选择一种打印机。若要打印到文件而不是打印机，请选择“Adobe PostScript® 文件”或“Adobe PDF”。

3 选择下列任一画板选项：

- 若要在一页上打印所有内容，请选择“忽略画板”。
- 若要分别打印每个画板，请取消选择“忽略画板”，并指定要打印所有画板 （全部），还是打印特定范围 （例如， 1-3）。

4 请选择“打印”对话框左侧的“输出”，并确保将“模式”设置为“复合”。

5 设置其他打印选项。

6 单击“打印”。

如果文档使用了图层，可以指定要打印哪些图层。选择“文件”>“打印”，然后从“打印图层”菜单中选择一个选项：“可见图层和可打印图层”、“可见图层”或“所有图层”。要查看创建用于打印的裁剪区域的视频，请参阅 www.adobe.com/go/vid0213_cn。

更多帮助主题

第 372 页的“打印对话框选项”

第 29 页的“使用多个画板”

第 383 页的“打印渐变、网格和颜色混合”

第 380 页的“打印复杂的长路径”

第 385 页的“打印和存储透明图稿”

使图稿不可打印

“图层”面板简化了打印不同图稿版本的过程。例如，为了校样文本，可以选择只打印文档中的文字对象。还可以向图稿中添加不可打印的元素，以记录重要的信息。

- 要禁止在文档窗口中显示、打印和导出图稿，请在“图层”面板中隐藏相应的项。
- 要禁止打印图稿，但允许在画板上显示或导出图稿，请在“图层”面板中双击某个图层的名称。在“图层选项”对话框中，取消选择“打印”选项，然后单击“确定”。“图层”面板中的图层名称将变为斜体。
- 要创建即便能在画板上显示但不能打印或导出的图稿，请在“图层选项”对话框中选择“模板”。

注：也可以在文档中指定多个画板，然后在“打印”对话框中选择每次打印一个画板。仅打印画板中的图稿。要观看有关定义裁剪画板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_cn。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

第 29 页的“使用多个画板”

打印对话框选项

“打印”对话框中的每类选项（从“常规”选项到“小结”选项）都是为了指导您完成文档的打印过程而设计的。要显示一组选项，请在对话框左侧选择该组的名称。其中的很多选项是由启动文档时选择的启动配置文件预设的。

常规 设置页面大小和方向、指定要打印的页数、缩放图稿，指定拼贴选项以及选择要打印的图层。

标记和出血 选择印刷标记与创建出血。

输出 创建分色。

图形 设置路径、字体、 PostScript 文件、渐变、网格和混合的打印选项。

色彩管理 选择一套打印颜色配置文件和渲染方法。

高级 控制打印期间的矢量图稿拼合（或可能栅格化）。

小结 查看和存储打印设置小结。

更多帮助主题

第 25 页的“创建新文档”

重新定位页面上的图稿

“打印”对话框中的预览图像显示页面中的图稿打印位置。

1 选择“文件”>“打印”。

2 执行下列操作之一：

- 在对话框左下角的预览图像中拖动图稿。
- 单击“置入”图标上的方块或箭头，指定将图稿与页面对齐的原点。为“原点 X”和“原点 Y”输入数值，以微调图稿的位置。

若要在图板中直接移动可打印区域，请用“打印拼贴”工具在插图窗口中拖移。拖移时，“打印拼贴”工具会作出响应，就好象您是从左下角位置移动可打印区域一样。您可以将可打印区域移动到图板中的任意位置；不过，任何超出可打印区域边界的页面部分都不能打印出来。

更多帮助主题

第 201 页的“图层面板概述”

第 29 页的“使用多个画板”

打印多个画板

创建具有多个画板的文档时，可以通过多种方式打印该文档。可以忽略画板，在一页上打印所有内容（如果画板超出了页面边界，可能需要拼贴）。也可以将每个画板作为一个单独的页面打印。将每个画板作为一个单独的页面打印时，可以选择打印所有画板或打印一定范围的画板。

1 选择“文件”>“打印”。

2 执行下列操作之一：

- 若要将所有画板都作为单独的页面打印，请选择“全部”。可以看到“打印”对话框左下角的预览区域中列出了所有页面。
- 要将画板子集作为单独页打印，请选择“范围”，然后指定要打印的画板。
- 若要在一页中打印所有画板上的图稿，请选择“忽略画板”。如果图稿超出了页面边界，可以对其进行缩放或拼贴。

3 根据需要指定其他打印选项，然后单击“打印”。

打印时自动旋转画板

在 llustrator CS5 中，文档中所有画板都可以自动旋转以打印所选媒体的大小。选中“打印”对话框中的“自动旋转”复选框，为 Illustrator 文档设置“自动旋转”。对于 CS5 中创建的文档，“自动旋转”在默认情况下已启用。

例如，假设文档同时有横向（其宽度超过高度）和纵向（其高度超过长度）介质大小。如果在“打印”对话框中将介质大小选择为纵向，则横向画板在打印时会自动旋转到纵向介质。

注：如果已选择“自动旋转”，则无法更改页面方向。

在多个页面上拼贴图稿

如果打印单个画板中的图稿（或在忽略画板的情况下进行打印），一个页面中无法容纳要打印的内容时，则可以拼贴图稿到多个页面上。如果文档有多个图稿

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“拼贴”选项：

注：如果文档有多个画板，则首先选择“忽略画板”，或在“范围”选项中指定 1 页并选择“调整到页面大小”。

整页 将画板划分为全介质大小的页面以进行输出。

可成像区域 根据所选设备的可成像区域，将画板划分为一些页面。在输出大于设备可处理的图稿时，此选项非常有用，因为您可以将拼贴的部分重新组合成原来的较大图稿。

3 （可选）如果选择了“整页”，请设置“重叠”选项以指定页面之间的重叠量。

更多帮助主题

第 35 页的“关于打印拼贴”

更改页面大小和方向

Adobe Illustrator 通常使用所选打印机的 PPD 文件定义的默认页面大小。但可以把介质尺寸改为 PPD 文件中所列的任一尺寸，并且可指定纵向（垂直）还是横向（水平）。可指定的最大页面大小取决于照排机的最大可成像面积。

重要说明：在“打印”对话框中更改页面大小和方向，只能用于打印目的。若要更改画板的页面大小或方向，请使用“画板选项”对话框或控制面板中的“画板”选项。（请参阅第 32 页的“编辑画板”。）

指定页面大小和取向时请注意以下方面：

- 如果选择不同的介质尺寸（例如，如果从 US Letter 改为 US Legal），则预览窗口中的图稿会重新定位。这是因为预览窗口显示的是所选介质的整个可成像区域；当介质大小发生变化时，预览窗口会自动缩放以包括可成像区域。

  注：即使介质尺寸相同（例如 US Letter），可成像区域也会因 PPD 文件而异，因为不同的打印机和照排机定义其可成像区域也不同。

- 页面在胶片或纸张中的默认位置取决于打印页面所用的照排机。

- 确保介质的大小足以包含图稿以及裁切标记、套准标记以及其他必要的打印信息。不过，若要保存照排机胶片或纸张，请选择可容纳图稿及必要打印信息的最小页面尺寸。
- 如果照排机能容纳可成像区域的最长边，则可通过使用“横向”打印或改变打印图稿的方向来保存相当数量的胶片或纸张。请参阅特定打印机的说明文档以获得更多信息。

1 选择“文件”>“打印”。

2 从“大小”菜单中选择一种页面大小。可用大小是由当前打印机和 PPD 文件决定的。如果打印机的 PPD 文件允许，可以选择“自定”以在“宽度”和“高度”文本框中指定一个自定页面大小。

3 单击一个“取向”按钮以设置页面方向：

纵向朝上 纵向打印，正面朝上。

横向左转 横向打印，向左旋转。

纵向朝下 纵向打印，正面朝下。

横向右转 横向打印，向右旋转。

4 （可选）选择“横向”，使打印图稿旋转 90°。若要使用此选项，必须使用支持横向打印和自定页面大小的 PPD。

更多帮助主题

第 379 页的“关于 PPD 文件”

第 32 页的“编辑画板”

为打印缩放文档

为了把一个超大文档放入小于图稿实际尺寸的纸张，可用“打印”对话框对称或非对称地调整文档的宽度和高度。非对称缩放很有用。例如，当打印柔性版印刷机上用的胶片时，如果知道印版在印鼓上的安装方向，就可以用缩放补偿 2% 到 3% 的印版常见拉伸量。缩放并不影响文档中页面的大小，只是改变文档打印的比例。

1 选择“文件”>“打印”。

2 执行下列操作之一：

- 若要禁止缩放，请选择“不要缩放”。
- 若要自动缩放文档使之适合页面，请选择“调整到页面大小”。缩放百分比由所选 PPD 定义的可成像区域决定。
- 若要激活“宽度”和“高度”文本框，请选择“自定”。为宽度或高度输入介于 1 到 1000 之间的百分数。取消选择“约束比例”按钮 便可更改文档的宽高比。

更改打印机分辨率和网频

Adobe Illustrator 在使用默认的打印机分辨率和网频时打印效果最快最好。但有些情况下可能需要更改打印机分辨率和网线频率，例如在画一条很长的曲线路径但因极限检验错误而不能打印、打印速度缓慢或者打印时渐变和网格出现色带的情况下。

1 选择“文件”>“打印”。

2 对于“打印机”，请选择一种 PostScript 打印机、“Adobe PostScript® 文件”或“Adobe PDF”。

3 选择“打印”对话框左侧的“输出”。

4 对于“打印机分辨率”，请选择一个网频 (lpi) 和打印机分辨率 (dpi) 组合。

打印机分辨率以每英寸产生的墨点数 (dpi) 度量。多数桌面激光打印机的分辨率为 600 dpi，而照排机的分辨率为 1200 dpi 或更高。喷墨打印机所产生的实际上不是点而是细小的油墨喷雾，但大多数喷墨打印机的分辨率都约在 300 到 720 dpi 之间。

当打印到桌面激光打印机尤其是照排机时，还必须考虑网频。网频是打印灰度图像或分色稿所使用的每英寸半色调网点数。网频又叫网屏刻度或线网，以半色调网屏中的每英寸线数 (lpi，即每英寸网点的行数）度量。

较高的线网数（例如 150 lpi）密集排列构成图像的点，使印刷机上印出的图像渲染细密；而较低的线网数（60 lpi 到 85 lpi）较疏松地排列这些点，使印出的图像较为粗糙。线网数还决定着这些点的大小。较高的线网数使用较小的网点；而较低的线网数则使用较大的网点。选择线网数时最重要的因素就是您的作业所用的印刷机类型。请向印刷厂询问其印刷机能装用多细的线网，然后作出相应的选择。

高分辨率照排机的 PPD 文件提供可用线网数的范围非常大，以匹配不同的照排机分辨率。低分辨率打印机的 PPD 文件一般只有几种线网屏可供选择，而且是介于 53 lpi 和 85 lpi 之间的粗线网屏。但较粗的网屏可以在较低分辨率的打印机上获得最佳结果。比如，如果最终输出使用较低分辨率的打印机，那么使用 100 lpi 的较细网屏实际上会降低图像的画质。这是因为对于给定的分辨率增加 lpi 数会使可重现的颜色数减少。

注：有些照排机和桌面激机打印机使用的是网屏技术而非半色调技术。如果是在非半色调式打印机上打印图像，请向服务提供商或在打印机说明文档中查询推荐的分辨率。

打印分色

关于分色

为了重现彩色和连续色调图像，印刷商通常将图稿分为四个印版（称为印刷色），分别用于图像的青色、洋红色、黄色和黑色四种原色。还可以包括自定油墨（称为专色）。在这种情况下，要为每种专色分别创建一个印版。当着色恰当并相互套准打印时，这些颜色组合起来就会重现原始图稿。

将图像分成两种或多种颜色的过程称为分色；而用来制作印版的胶片则称为分色片。



用彩色激光打印机打印的复合图像与用照排机打印的四色分色图像的对比图。

要制作出高质量的分色片，应与负责制作分色片的印刷商密切合作，在开始每项任务前和加工过程中与其专家协商。要观看有关使用“分色预览”面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_cn。

更多帮助主题

第 107 页的“关于印刷色”

第 106 页的“关于专色”

准备要进行分色的图稿

从 Illustrator 打印分色之前，明智之举是先执行以下印前任务：

- 设置色彩管理，包括校准监视器和选择一套 Illustrator 颜色设置。
- 对颜色在要采用的输出设备上将呈现的外观进行电子校样。选择“窗口”>“分色预览”以预览分色的外观效果。
- 如果文档为 RGB 模式，请选择“文件”>“文档颜色模式”>“CMYK 颜色”，以将其转换为 CMYK 模式。
- 如果图稿中包含颜色混合，应对其优化以平滑地进行打印（没有不连续色带）。

- 如果图稿需要陷印，请设置适当的叠印和陷印。
- 如果图稿中包含透明的叠印颜色，则应预览拼合会影响哪些区域，并注意您要使用哪些拼合选项。

可以使用“实时颜色”对话框以全局方式转换和减少颜色。例如，如果要将印刷色文档转换为两种专色文档，请使用“实时颜色”的“指定”部分，并指定所需的颜色以及如何将其指定给现有颜色。

更多帮助主题

第 385 页的“打印和存储透明图稿”

第 129 页的“减少图稿中的颜色”

第 393 页的“创建陷印”

第 392 页的“设置叠印”

预览分色

可以使用“分色预览”面板，预览分色和叠印效果。要观看有关使用“分色预览”面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_cn。

在显示器上预览分色可预览文档中的专色对象并检查以下各项：

复色黑 预览分色可识别打印后为复色黑或为与彩色油墨混合以增加不透明度和复色的印刷黑色 (K) 油墨的区域。

叠印 可以预览混合、透明度和叠印在分色输出中显示的方式。当输出到复合打印设备时，还可以查看叠印效果。

注：Illustrator 中的“分色预览”面板与 InDesign 以及 Acrobat 中的“分色预览”面板略有不同，例如，Illustrator 中的“预览”面板仅用于 CMYK 文档。

1. 选择“窗口”>“分色预览”。
2. 选择“叠印预览”。
3. 请执行下列任一操作：
   - 要在屏幕上隐藏分色油墨，请单击分色名称左侧的眼睛图标 。再次单击，查看分色。
   - 要在屏幕上隐藏除一个分色油墨之外的所有分色油墨，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击该分色的眼睛图标。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 再次单击眼睛图标可重新查看所有分色。
   - 要同时查看所有印刷色印版，请单击 CMYK 图标 。
4. 要返回到普通视图，请取消选择“叠印预览”。

在显示器上预览分色有助于在不打印分色的情况下检测问题，它不允许预览陷印、药膜选项、印刷标记、半调网屏和分辨率。使用商业打印机验证这些使用完整或叠加校样的设置。在“分色预览”面板中将油墨设置为在屏幕上可见或隐藏，不会影响实际的分色过程，而只会影响预览时它们显示在屏幕上的方式。

注：屏幕预览中不包括隐藏图层上的对象。

打印分色

1. 选择“文件”>“打印”。
2. 选择打印机和 PPD 文件。若要打印到文件而不是打印机，请选择“Adobe PostScript® 文件”或“Adobe PDF”。
3. 选择“打印”对话框左侧的“输出”。
4. 对于“模式”，请选择“分色（基于主机）”或“In-RIP 分色”。
5. 为分色指定药膜、图像曝光和打印机分辨率。

6 为要进行分色的色版设置选项：

- 若要禁止打印某个色版，请单击“文档油墨选项”列表中该颜色旁边的专色图标 ，再次单击可恢复打印该颜色。
- 若要将所有专色都转换为印刷色，以使其作为印刷色版的一部分而非在某个分色版上打印，请选择“将所有专色转换为印刷色”。
- 若要将某个别专色转化为印刷色，请单击“文档油墨选项”列表中该颜色旁边的专色图标 ，将出现四色印刷图标 。再次单击可将该颜色恢复为专色。
- 若要叠印所有黑色油墨，请选择“叠印黑色”。
- 若要更改印版的网频、网线角度和半色调网点形状，请双击油墨名称。也可以单击“文档油墨选项”列表中的现有设置，然后进行所需修改。但是要注意，默认角度和频率是由所选 PPD 文件决定的。在创建自己的半色调网屏前，请先与您的印刷商定首选频率和角度。


如果图稿中包含多种专色（尤其是两种或多种专色之间相互影响），请为每种专色指定不同的网角。

7 设置“打印”对话框中的其他选项。

尤其要说明的是，可以指定如何定位、伸缩和裁剪图稿，设置印刷标记和出血，以及为透明图稿选择拼合设置。

8 单击“打印”。

注：要观看有关使用“分色预览”面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_cn。

更多帮助主题

第 374 页的“更改打印机分辨率和网频”

第 378 页的“在所有印版上打印一个对象”

第 372 页的“打印对话框选项”

分色模式

Illustrator 支持两种常用的 PostScript 工作流程（或模式）用于创建分色。这二者之间的主要区别在于分色的创建位置，是在主机计算机（使用 Illustrator 和打印机驱动程序的系统）还是在输出设备的 RIP（栅格图像处理器）。

在传统的基于主机的预分色工作流程中，Illustrator 为文档所需的每种分色创建 PostScript 数据，然后将该信息运到输出设备。

在基于 RIP 的较新工作流程中，由新一代的 PostScript RIP 来完成分色、陷印甚至在 RIP 完成色彩管理，从而腾出主机来完成其他任务。这种方法缩短了 Illustrator 生成文件所需的时间，并使给定打印作业的数据传输量降到了最低。例如，Illustrator 不是发送四个或更多页面的 PostScript 信息来打印基于主机的分色，而仅仅是发送一个复合 PostScript 文件的 PostScript 信息供 RIP 进行处理。

药膜和图像曝光

药膜是指胶片或纸张上的感光层。向上（正读）是指面向感光层看时图像中的文字可读（即正读）。向下（正读）是指背向感光层看时文字可读。一般情况下，印在纸上的图像是“向上（正读）”打印，而印在胶片上的图像则通常为“向下（正读）”打印。请向印刷商咨询，确定首选药膜朝向。

要分辨所看到是药膜面还是非药膜面（也称为基面），请在明亮的光线下检查最终胶片。一面显得比另一面光亮些。暗淡的一面是药膜面，光亮的一面是基面。

图像曝光是指图稿是作为正片打印还是作为负片打印。通常，美国的印刷商要求用负片，而欧洲和日本的印刷商则要求用正片。如果对使用哪种图像类型没把握，请咨询您的印刷商。

在所有印版上打印一个对象

如果打印期间要在所有印版（包括专色印版）上打印一个对象，可以将其转换为套版色。将自动为套版色指定套准标记、裁切标记以及页面信息。

1 选择对象。

2 在“色板”面板中，单击“套版色”颜色色板 （默认情况下，位于第一排色板中）。

要更改套版色的默认屏显外观（黑色），请使用“颜色”面板。所指定的颜色将用来表现屏显套版色对象。这些对象在复合图像中总是打印成灰色，而在分色中则总是把各种油墨均打印成同等色调。

印刷标记和出血

关于印刷标记

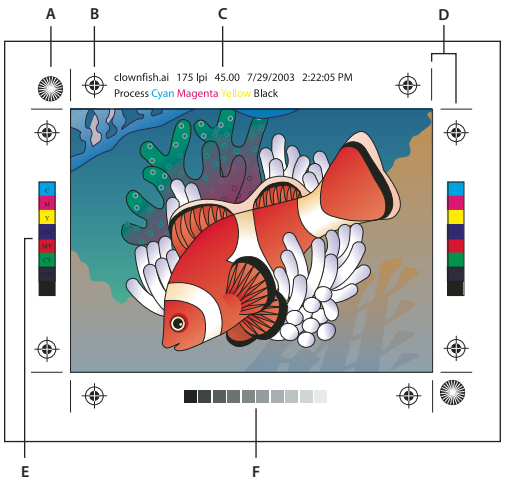
为打印准备图稿时，打印设备需要几种标记来精确套准图稿元素并校验正确的颜色。可以在图稿中添加以下几种印刷标记：

裁切标记 水平和垂直细（毛细）标线，用来划定对页面进行修边的位置。裁切标记还有助于各分色相互对齐。

套准标记 页面范围外的小靶标，用于对齐彩色文档中的各分色。

颜色条 彩色小方块，表示 CMYK 油墨和色调灰度（以 10% 增量递增）。服务提供商使用这些标记调整印刷机上的油墨密度。

页面信息 为胶片标上画板编号的名称、输出时间和日期、所用线网数、分色网线角度以及各个版的颜色。这些标签位于图像上方。



印刷标记
A. 星形靶（不可选） **B.** 套准标记 **C.** 页面信息 **D.** 裁切标记 **E.** 颜色条 **F.** 色调条

添加印刷标记

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“打印”对话框左侧的“标记和出血”。

3 选择欲添加印刷标记的种类。还可以在西式和日式标记之间选择。

4 （可选）如果选择“裁切标记”，请指定裁切标记粗细以及裁切标记相对于图稿的位移。

为避免把印刷标记画到出血边上，输入的“位移”值一定要大于“出血”值。

更多帮助主题

第 41 页的 “ 指定用于裁切或对齐的裁剪标记 ”

关于出血

出血就是图稿落在印刷边框打印定界框外的或位于裁切标记和裁切标记外的部分。可以把出血作为允差范围包括到图稿中，以保证在页面切边后仍可把油墨打印到页边缘，或者保证把图像放入文档中的准线内。只要创建了扩展入出血边的图稿，即可用 Illustrator 指定出血程度。如果增加出血量， Illustrator 会打印更多位于裁切标记之外的图稿。不过，裁切标记仍会定义同样大小的打印边框。

所用出血大小取决于其用途。印刷出血 （即溢出印刷页边缘的图像）至少要有 18 磅。如果出血的用途是确保图像适合准线，则不应超过 2 或 3 磅。印刷厂可以就特定作业所需的出血大小提出建议。

添加出血

1 选择 “ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 选择 “ 打印 ” 对话框左侧的 “ 标记和出血 ”。

3 执行下列操作之一：

- 在 “ 顶 ”、 “ 左 ”、 “ 底 ” 和 “ 右 ” 文本框中输入相应值，以指定出血标记的位置。单击链接图标 可使这些值都相同。
- 选择 “ 使用文档出血 ” 可使用在 “ 新文档 ” 对话框中定义的出血设置。

可以设置的最大出血值为 72 点；最小出血值为 0 点。

PostScript 打印

PostScript 打印机使用 PPD 文件 （PostScript Printer Description 文件）来为您的特定 PostScript 打印机自定驱动程序的行为。 PPD 文件包含有关输出设备的信息，其中包括打印机驻留字体、可用介质大小及方向、优化的网频、网角、分辨率以及色彩输出功能。打印之前设置正确的 PPD 非常重要。通过选择与 PostScript 打印机或照排机相应的 PPD，可以使用可用的输出设备设置填充 “ 打印 ” 对话框。

关于 PPD 文件

PPD 文件 （PostScript Printer Description 文件）自定您的特定 PostScript 打印机驱动程序的行为。这个文件包含有关输出设备的信息，其中包括打印机驻留字体、可用介质大小及方向、优化的网频、网角、分辨率以及色彩输出功能。打印之前设置正确的 PPD 非常重要。通过选择与 PostScript 打印机或照排机相应的 PPD，可以使用可用的输出设备设置填充 “ 打印 ” 对话框。您可以根据需要切换到其他 PPD。应用程序使用 PPD 文件中的信息来确定在打印文档时向打印机发送哪些 PostScript 信息。

为达到最佳打印效果， Adobe 建议从制造商处获得您的输出设备的最新版 PPD 文件。许多印前服务提供商和印刷商都拥有针对其所用照排机的 PPD 文件。请确保把 PPD 存储在操作系统指定的位置。有关详细信息，请查阅所用操作系统的说明文档。

更改 PPD 文件

打印到 PostScript 打印机、 PostScript 文件或 PDF 时， Illustrator 自动使用该设备的默认 PPD (PostScript Printer Description)。您可以根据需要切换到其他 PPD。

1 选择 “ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 从 PPD 菜单中，选择以下内容之一：

- 与当前输出设备相对应的 PPD。

- 其他。可供选择一个自定 PPD，如服务商提供的用于指定打印机的 PPD。 PPD 的文件名对应于打印机或照排机的名称和型号，并且可能会显示 .ppd 文件扩展名 （取决于系统的设置）。找到所需的 PPD，选择该文件，然后单击 “ 打开 ”。

注: 无法从 Illustrator 的 “ 打印 ” 对话框中访问照排机 PPD 中的某些常见 PPD 功能。要设置这些针对打印机的功能，请单击 “ 打印 ” 对话框中的 “ 设置 ”(Windows) 或 “ 打印机 ”(Mac OS)。

添加 PPD 文件

为达到最佳打印效果， Adobe 建议从制造商处获得您的输出设备的最新版 PPD 文件。许多印前服务提供商和印刷商都拥有针对其所用照排机的 PPD 文件。请确保把 PPD 存储在操作系统指定的位置。有关详细信息，请查阅所用操作系统的说明文档。

❖ 在 Windows 和 Mac OS 中，选择 PPD 文件的方式与添加打印机的方式相同。对于每个平台，选择 PPD 文件的步骤是不同的。有关详细信息，请参见操作系统文档。

打印复杂的长路径

要打印的 Adobe Illustrator 文件如果含有过长或过于复杂的路径，可能无法打印，打印机可能会发出极限检验报错消息。为简化复杂的长路径，可将其分割成两条或多条单独的路径。还可以更改用于模拟曲线的线段数，并调整打印机分辨率。

更多帮助主题

第 70 页的 “ 分割路径 ”

更改用于打印矢量对象的线段数

PostScript 解译器将图稿中的曲线定义为小的直线段；线段越小，曲线就越精确。随着线段数的增加，曲线的复杂程度也随之增加。根据打印机及其所含内存量不同，一条曲线可能会过于复杂而使 PostScript 解译器无法栅格化。在这种情况下，就会导致极限检验错误，从而使曲线不能打印。

1 选择 “ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 对于 “ 打印机 ”，请选择一台 PostScript 打印机、 “Adobe PostScript® 文件 ” 或者 “Adobe PDF”。

3 选择 “ 打印 ” 对话框左侧的 “ 图形 ”。

4 取消选择 “ 自动 ”，使用 “ 平滑度 ” 滑块设置曲线的精度。

较低的设置 （朝向 “ 品质 ” 一端）可创建较多且较短的直线段，从而更接近于曲线。较高的设置 （朝向 “ 速度 ” 一端）则会产生较长且较少的直线段，从而创建的曲线精度较低，但却提高了性能。

分割打印路径

Illustrator 将图稿中的分割路径视为不同对象。若要在分割路径之后更改图稿，必须分别处理各分立形状，或者把路径重新连接起来然后把图像作为单一形状来处理。

所以，最好在分割路径之前存储原图稿的一个副本。这样，如有必要，仍可找出未经分割的原稿。

❖ 请执行下列任一操作:

- 要分割一条描边路径，请用 “ 剪刀 ” 工具  。
- 要分割复合路径，请选择 “ 对象 ”>“ 复合路径 ”>“ 释放 ” 以删除该复合路径。然后用 “ 剪刀 ” 工具将路径剪成若干段，再将这些段重新定义为复合路径。
- 要分割一个蒙版，请选择 “ 对象 ”>“ 剪切蒙版 ”>“ 释放 ” 以删除蒙版。然后用 “ 剪刀 ” 工具将路径剪成若干段，再将这些段重新定义为蒙版。


若要重新连接已分割的路径，请选择组成原对象的所有已分割路径，然后单击 “ 路径查找器 ” 调板中的 “ 路径查找器 ” 面板中的 “ 与形状区域相加 ” 按钮。将重新连接路径，并将一个锚点放在分割路径重新连接的各接合处。

控制如何将字体下载到打印机

打印机驻留字体是存储在打印机内存中或与打印机相连的硬盘上的字体。 Type 1 字体和 TrueType 字体既可以存储在打印机上，也可以存储在计算机上；而点阵字体则只能存储在计算机上。只要字体安装在计算机的硬盘上， Illustrator 就会根据需要下载字体。

1 选择 “ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 对于 “ 打印机 ”，请选择一台 PostScript 打印机、 “Adobe PostScript® 文件 ” 或者 “Adobe PDF”。

3 选择 “ 打印 ” 对话框左侧的 “ 图形 ”，然后选择一个 “ 下载 ” 选项：

无 在 PostScript 文件中加入一个字体引用， PostScript 文件会告诉 RIP 或后处理器应把该字体放到哪里。此选项适合字体驻留打印机的情况。TrueType 字体按照字体中的 PostScript 名称命名；不过，并非所有的应用程序都能解译这些名称。要确保 TrueType 字体解译正确，请使用其他字体下载选项之一。

子集 只下载文档中用到的字符 （字形）。每页下载一次字形。此选项通常可在用于单页文档或文本不多的短文档时获得较快较小的 PostScript 文件。

完整 在打印作业开始便下载文档所需的所有字体。此选项通常可在用于多页文档时获得较快较小的 PostScript 文件。

注：某些字体制造商会限制字体文件的嵌入。这些限制适用于字体软件的复制。作为用户，需要遵守适用的版权法和许可协议条款。对于 Adobe 授权的字体软件，许可协议规定您可以把特定文档所用字体的副本携带到印刷商或其他服务提供商处，而该服务提供商可以使用该字体处理您的文件 — 前提是该服务提供商已告知您其有权使用该特定软件。对于其他字体软件，请征得供应商的许可。

更多帮助主题

第 286 页的 “ 关于字体 ”

更改打印的 PostScript 级别

当打印到 PostScript 或 PDF 文件时， Illustrator 自动选择输出设备的 PostScript 级别。如果要更改 Postscript 级别或 PostScript 文件的数据格式，请执行下列操作：

1 选择 “ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 对于 “ 打印机 ”，请选择 “Adobe PostScript® 文件 ” 或 “Adobe PDF”。

3 选择 “ 打印 ” 对话框左侧的 “ 图形 ”。

4 对于 PostScript，请选择对 PostScript 输出设备中解译器的兼容级别。

对于在 PostScript 级别 2 或更高级别输出设备上打印图形，级别 2 可提高打印速度和输出质量。级别 3 在 PostScript 3 设备上可提供最高速度和输出质量。

5 （可选）如果选择 “Adobe PostScript® 文件 ” 作为打印机，请选择一个 “ 数据格式 ” 选项来指定 Illustrator 从计算机向打印机传送图像数据的方式。

“ 二进制 ” 把图像数据导出为二进制代码，这要比 ASCII 代码更为紧凑但却不一定与所有系统都兼容。ASCII 把图像数据导出为 ASCII 文本，这与较老式的网络和并行打印机兼容，对于在多平台上使用的图形来说往往是最佳选择。这对于仅在 Mac OS 系统上使用的文档来说往往也是如此。

用色彩管理打印

当使用色彩管理进行打印时，可以让 Illustrator 来管理色彩，或让打印机来管理色彩。

打印时让应用程序管理颜色

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“打印”对话框左侧的“色彩管理”。

3 对于“颜色处理”，请选择“让 Illustrator 确定颜色”。

4 对于“打印机配置文件”，请选择与输出设备相应的配置文件。

配置文件对输出设备行为和打印条件（如纸张类型）的描述越精确，色彩管理系统对文档中实际颜色值的转换也就越精确。（请参阅关于颜色配置文件。）

5 （可选）设置“渲染方法”选项，以指定应用程序将色彩转换为目标色彩空间的方式。

在大多数情况下，最好使用默认的渲染方法。有关渲染方法的更多信息，请搜索“帮助”文档。

6 单击“打印”对话框底部的“设置”(Windows) 或“打印机”(Mac OS) 以访问操作系统的打印设置。

7 执行以下操作之一，访问打印机驱动程序的色彩管理设置：

- 在 Windows 中，右击所用打印机，并选择“属性”。然后找到打印机驱动程序的色彩管理设置。对于多数打印机驱动程序，色彩管理设置都标为色彩管理或 ICM。
- 在 Mac OS 中，选择所用的打印机，并从弹出菜单中选择色彩管理选项。对于多数打印机驱动程序，这一选项标为 ColorSync。

8 关闭打印机驱动程序的色彩管理。

每种打印机驱动程序都有不同的色彩管理选项。如果不清楚如何关闭色彩管理，请参阅打印机说明文档。

9 返回到 Illustrator 的“打印”对话框，并单击“打印”。

打印时让打印机管理颜色

1 选择“文件”>“打印”。

2 从“打印机”菜单中选择一种 PostScript 打印机。若要打印到文件而不是打印机，请选择“Adobe PostScript® 文件”或“Adobe PDF”。

3 选择“打印”对话框左侧的“色彩管理”。

4 对于“颜色处理”，请选择“让 PostScript® 打印机确定颜色”。

5 （可选）设置下列任一选项。在多数情况下，最好使用默认设置。

渲染方法 指定应用程序将颜色转换为目标色彩空间的方式。

保留 RGB 颜色值（适用于 RGB 输出）或保留 CMYK 颜色值（适用于 CMYK 输出） 确定 Illustrator 如何处理那些不具有相关联颜色配置文件的颜色（例如，没有嵌入配置文件的导入图像）。当选中此选项时，Illustrator 直接向输出设备发送颜色值。当取消选择此选项时，Illustrator 首先将颜色值转换为输出设备的色彩空间。

当遵循安全的 CMYK 工作流程时，建议您保留这些颜色值。对于 RGB 文档打印，不建议保留颜色值。

6 单击“打印”对话框底部的“设置”(Windows) 或“打印机”(Mac OS) 以访问操作系统的打印设置。

7 执行以下操作之一，访问打印机驱动程序的色彩管理设置：

- 在 Windows 中，右击所用打印机，并选择“属性”。然后找到打印机驱动程序的色彩管理设置。对于多数打印机驱动程序，色彩管理设置都标为色彩管理或 ICM。
- 在 Mac OS 中，选择所用的打印机，并从弹出菜单中选择色彩管理选项。对于多数打印机驱动程序，这一选项标为 ColorSync。

8 指定色彩管理设置，让打印机驱动程序在打印过程中处理色彩管理。

每种打印机驱动程序都有不同的色彩管理选项。如果不清楚如何设置色彩管理选项，请参阅打印机说明文档。

9 返回到 Illustrator 的“打印”对话框，并单击“打印”。

打印渐变、网格和颜色混合

某些打印机可能难于平滑地打印 （没有不连续色带）或者根本不能打印具有渐变、网格或颜色混合的文件。

打印渐变、网格和颜色混合

某些打印机可能难于平滑地打印 （没有不连续色带）或者根本不能打印具有渐变、网格或颜色混合的文件。请按下列一般性指导原则改善打印效果：

- 使用两种或两种以上印刷色分量之间至少 50% 变色率的混合。
- 使用较短的混合。最佳长度取决于混合中的颜色，但最好保持混合短于 7.5 英寸。
- 使用较浅的颜色，或缩短深色混合。很深的颜色和白色之间最可能出现色带。
- 使用可保持 256 个灰度等级的适当的灰度等级。
- 如果在两个或多个专色之间创建渐变，请在创建分色时为这两个专色指定不同的网角。如果不能确定应使用哪种角度，请咨询您的印刷商。
- 尽可能打印到支持 PostScript® Language Level 3 的输出设备。
- 如果必须打印到支持 Postscript Language Level 2 的打印设备，或者当打印包括透明度的网格时，可以选择在打印过程中栅格化渐变和网格。这样， Illustrator 就会把渐变和网格从矢量对象转换为 JPEG 图像。

在打印过程中栅格化渐变和网格

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“打印”对话框左侧的“图形”，并选择“兼容渐变和渐变网格打印”。

重要说明：因为“兼容渐变和渐变网格打印”选项会降低无渐变问题之打印机的打印速度，所以请仅当遇到打印问题时选择此选项。

为打印渐变、网格和混合设置适当的网频

您打印文件时可能会发现，当配合使用所选网频时，打印机分辨率允许的灰度等级数不足 256 个。较高的网频会减少打印机的可用灰度等级。例如，如果是在 2400 dpi 的分辨率下打印，使用高于 150 的线网数就会使灰度等级少于 256 个。下表列出可保持全部 256 个灰度等级的打印机可用最大线网设定值：

最终照排机分辨率	最大可用线网数
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90

最终照排机分辨率	最大可用线网数
1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

更多帮助主题

第 374 页的 “ 更改打印机分辨率和网频 ”

计算渐变的最大混合长度

Illustrator 根据渐变颜色间的变色率来计算渐变中的阶数。阶数进而决定着无色带出现的最大混合长度。

1 选择 “ 测量 ” 工具 ，并单击渐变的起点和终点。

2 将 “ 信息 ” 面板中显示的距离记在纸上。这一距离表示渐变即混色的长度。

3 用此公式计算混合阶数：

阶数 = 256 （个灰度等级） X 变色率

用较高色值减去较低色值即可得出变色率。例如， 20% 黑色与 100% 黑色之间混合的变色率是 80% （即 0.8）。

混合印刷色时请使用某一颜色内出现的最大变色率。例如，取 20% 青、30% 洋红、80% 黄和 60% 黑到 20% 青、90% 洋红、70% 黄和 40% 黑之间的混合。这表明变色率为 60%，因为最大变色率出现在洋红色上，是 30% 到 90%。

4 使用第 3 步计算的阶数，看看渐变长度是否大于以下图表给出的相应最大长度。如果是，就要缩短渐变长度或改变颜色。

Adobe Illustrator 推荐的阶数	最大混合长度		
	磅	英寸	厘米
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524
30	64.8	.9	2.286
40	86.4	1.2	3.048
50	108.0	1.5	3.810
60	129.6	1.8	4.572
70	151.2	2.1	5.334
80	172.8	2.4	6.096
90	194.4	2.7	6.858
100	216.0	3.0	7.620

Adobe Illustrator 推荐的阶数	最大混合长度		
	磅	英寸	厘米
110	237.6	3.3	8.382
120	259.2	3.6	9.144
130	280.8	3.9	9.906
140	302.4	4.2	10.668
150	324.0	4.5	11.430
160	345.6	4.8	12.192
170	367.2	5.1	12.954
180	388.8	5.4	13.716
190	410.4	5.7	14.478
200	432.0	6.0	15.240
210	453.6	6.3	16.002
220	475.2	6.6	16.764
230	496.8	6.9	17.526
240	518.4	7.2	18.288
250	540.0	7.5	19.050
256	553.0	7.7	19.507

更多帮助主题

第 272 页的 “ 文档信息面板概述 ”

打印和存储透明图稿

当以特定格式存储 Illustrator 文件时，原生透明度信息会保留下来。例如，以 Illustrator CS（或更高版本） EPS 格式存储文件时，文件将包含本机 Illustrator 数据和 EPS 数据。当在 Illustrator 中重新打开该文件时，就会读取原生 （未拼合的）数据。当把文件放入另一应用程序时，就会读取 EPS （拼合的）数据。

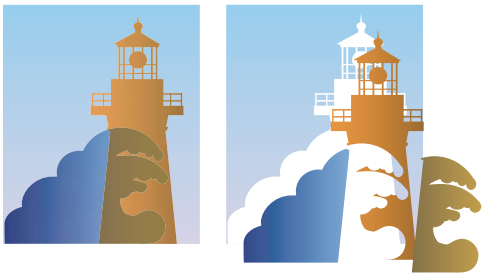
关于拼合

包含透明度的文档或作品进行输出时，通常需要进行 “ 拼合 ” 处理。拼合将透明作品分割为基于矢量区域和光栅化的区域。作品比较复杂时 （混合有图像、矢量、文字、专色、叠印等），拼合及其结果也会比较复杂。

当您打印或保存或导出为其它不支持透明的格式时，可能需要进行拼合。要在创建 PDF 文件时保留透明度而不进行拼合，请将文件保存为 Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) 或更高版本的格式。

您可以指定拼合设置然后保存并应用为透明度拼合预设。透明对象会依据所选拼合器预设中的设置进行拼合。

注：透明度拼合在文件保存后无法撤消。



拼合时重叠的对象将被分割。

有关透明度输出问题的详细信息，请参阅 Adobe Solutions Network (ASN) 上的“ 印刷服务提供商资源 ”（仅英文），位于 Adobe 官方网站。

保留透明度的文件格式

当以特定格式存储 Illustrator 文件时，原生透明度信息会保留下来。例如，以 Illustrator CS（或更高版本） EPS 格式存储文件时，文件将包含本机 Illustrator 数据和 EPS 数据。当在 Illustrator 中重新打开该文件时，就会读取原生 （未拼合的）数据。当把文件放入另一应用程序时，就会读取 EPS （拼合的）数据。

如果可能，请以保留本机透明度数据的格式保存文件，以便在必要时对其进行编辑。

使用以下格式进行存储时，将保留本机透明度数据:

- AI9 和更高版本
- AI9 EPS 和更高版本
- PDF 1.4 和更高版本 （选择“ 保留 Illustrator 编辑功能 ”选项时）

在执行下列任一操作时， Illustrator 会拼合图稿:

- 打印包含透明度的文件。
- 存储包含传统格式透明度 （如自有 Illustrator 8 及先前版本、 Illustrator 8 EPS 及先前版本或者 PDF 1.3 格式）的文件。（对于 Illustrator 和 Illustrator EPS 格式，可以选择放弃透明度而不必对其进行拼合。）
- 将包含透明度的文件导出为不能识别透明度的矢量格式 （如 EMF 或 WMF）。
- 在选中 AICB 和“保留外观”选项 (在“首选项”对话框的“文件处理和剪贴板”部分中) 的情况下从 Illustrator 向另一应用程序中复制和粘贴透明图稿。
- 在选中“ 保留 Alpha 透明度 ”情况下，以 SWF (Flash) 格式导出或是使用“ 拼合透明度 ”命令。用此命令可预览图稿导出到 SWF 格式后的外观。

有关创建和打印透明度的更多信息，请参阅 Illustrator CD 上“Adobe 技术信息 / 白皮书 ”文件夹中的“ 透明度 ”白皮书。您还可以在“Adobe Illustrator 用户面对面 ”论坛中找到有关打印和拼合透明度文件的更多信息。这是个提供大量技巧和常见问题答案的公共论坛，其网址是 www.adobe.com/support/forums。

设置打印透明度拼合选项

1 选择“ 文件 ”>“ 打印 ”。

2 选择“ 打印 ”对话框左侧的“ 高级 ”。

3 从“ 预设 ”菜单中选择一种拼合预设，或者单击“ 自定 ”以设置特定的拼合选项。

4 如果图稿中含有包含透明度对象的叠印对象，请从“ 叠印 ”菜单中选择一个选项。可以保留、模拟或放弃叠印。

注：如果图稿中不包含透明度，则不会拼合文档，而拼合设置也不会起作用。可以使用“拼合器预览”面板来确定包含透明度的图稿区域。

更多帮助主题

第 387 页的“透明度拼合选项”

透明度拼合选项

您可以在 Illustrator、 InDesign 或 Acrobat 中创建、编辑或预览拼合器预设时，设置“透明度拼合”选项。

高亮 （预览）选项

无 （颜色预览） 停用预览。

光栅化复杂区域 高亮显示由于性能原因要光栅化的区域 （由栅格／矢量滑动条确定）。请注意，高亮显示区域的边界更有可能出现拼缝问题 （取决于打印驱动设置和光栅化分辨率）。要尽量减少拼缝问题，请选择“修剪复杂区域”。

透明对象 高亮显示带有透明度的对象，如半透明的对象 （包括带有 Alpha 通道的图像）、含有混合模式的对象和含有不透明蒙版的对象。另外，注意样式和效果可能包含透明度，如果叠印对象与透明相关或叠印需要拼合，叠印对象也会作为带透明度的对象处理。

所有受影响的对象 高亮显示涉及透明度的所有对象，包括透明对象以及与透明对象相重叠的对象。高亮显示的对象会受到拼合过程的影响，例如，其描边或图案会扩展，其某些部分可能被光栅化，等等。

受影响的链接 EPS 文件 （仅 Illustrator） 高亮显示受透明度影响的所有链接 EPS 文件。

受影响的图形 （仅 InDesign） 高亮显示受透明度或透明效果影响的所有置入内容。本选项提供商而言，使用该选项可以显示出需要特别留意哪些图形以保证正确打印。

扩展的图案 （Illustrator 和 Acrobat） 高亮显示所有因涉及透明度而扩展的图案。

轮廓描边 高亮显示由于涉及透明度或者由于选中了“将所有描边转换为轮廓”选项而将被轮廓化的所有描边。

轮廓文字 （Illustrator 和 InDesign） 高亮显示由于涉及透明度或者由于选中了“将所有文本转换为轮廓”选项而将被轮廓化的所有文本。

注：在最终输出中，轮廓化的描边和文本会显得与原始描边和文本略有差异，极细的描边和极小的文本尤其如此。但是，“拼合器预览”并不会高亮显示这种外观变化。

栅格化填充文本和描边 （仅 InDesign） 高亮显示因拼合而进行光栅化填充的文本和描边。

所有栅格化区域 （Illustrator 和 InDesign） 高亮显示那些由于在 PostScript 中没有其它方式可对其进行表现或者因其比光栅／矢量滑动条所指定的阈值还要复杂而将要光栅化的对象及其重叠对象。例如，即使在光栅／矢量值为 100 时，两个透明渐变的重叠部分也始终会光栅化。“所有栅格化区域”选项还可显示与透明度有关的光栅图形 （例如 Photoshop 文件）以及光栅效果 （例如投影和羽化）。请注意，这一选项的处理时间要比其它选项长。

透明度拼合器预设选项

名称 / 预设 指定预设的名称。根据不同的对话框，可在“名称”文本框中键入名称或者接受默认值。您可以输入现有预设的名称来编辑该预设。可是，默认预设不可编辑。

光栅 / 矢量平衡 指定被保留的矢量信息的数量。更高的设置会保留更多的矢量对象，较低的设置会光栅化更多的矢量对象；中间的设置会以矢量形式保留简单区域而光栅化复杂区域。选择最低设置会光栅化所有图稿。

注：光栅化的数量取决于页面的复杂程度和重叠对象的类型。

线状图和文本分辨率 光栅化对所有对象，包括图像、矢量作品、文本和渐变，指定分辨率。 Acrobat 和 InDesign 允许线状图最大 9600 像素／英寸 (ppi) 和渐变网格最大 1200 像素／英寸 (ppi)。Illustrator 允许线状图和渐变网格最大 9600 像素／英寸

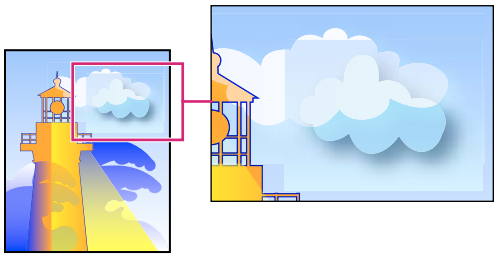
（ppi）。拼合时，该分辨率会影响重叠部分的精细程度。线状图和文本分辨率一般应设置为 600 至 1200，以提供较高品质的栅格化，特别是带有衬线的字体或小号字体。

渐变和网格分辨率 为由于拼合而光栅化的渐变和 Illustrator 网格对象指定分辨率，从 72 至 2400 ppi。拼合时，该分辨率会影响重叠部分的精细程度。通常，应将渐变和网格分辨率设置为 150 和 300 ppi 之间的值，这是由于较高的分辨率并不会提高渐变、投影和羽化的品质，但会增加打印时间和文件大小。

将所有文本转换为轮廓 将所有的文本对象 （点类型、区域类型和路径类型）转换为轮廓，并放弃具有透明度的页面上所有类型字形信息。本选项可确保文本宽度在拼合过程中保持一致。请注意启用此选项将造成在 Acrobat 中查看或在低分辨率桌面打印机上打印时，小字体略微变粗。在高分辨率打印机或照排机上打印时，此选项并不会影响文字的品质。

将所有描边转换为轮廓 将具有透明度的页面上所有描边转换为简单的填色路径。本选项可确保描边宽度在拼合过程中保持一致。请注意，使用本选项会造成较细的描边略微变粗，并降低拼合性能。

修剪复杂区域 确保矢量作品和光栅化作品间的边界按照对象路径延伸。当对象的一部分被光栅化而另一部分保留矢量格式时，本选项会减小拼缝问题。但是，选择本选项可能会导致路径过于复杂，使打印机难于处理。



栅格和矢量区域相交处的拼缝问题 .

注：某些打印驱动程序处理栅格与处理矢量图的方式有所不同，有时会产生颜色拼缝问题。通过禁用某些打印驱动程序指定的色彩管理设置，或许可以尽量减少拼缝问题。这类设置因打印机不同而变化，所以有关打印机详细信息请参阅打印机所附说明文档。

（仅 Illustrator）选择保留 Alpha 透明度 （仅适用于拼合透明度对话框） 保留拼合对象的整体不透明度。使用此选项时，混合模式和叠印都会丢失，但会在处理后的图稿中保留它们的外观和 Alpha 透明度级别 （与使用透明背景栅格化图稿时一样）。如果要导出到 SWF 或 SVG 格式，“ 保留 Alpha 透明度 ” 选项会很有用，因为这两种格式都支持 Alpha 透明度。

（仅 Illustrator）选择保留专色和叠印 （仅适用于拼合透明度对话框） 全面保留专色。这也会保留不涉及透明度的对象的叠印。如果您打印分色且文档包含专色和叠印对象，请选择本选项。为在排版应用程序中使用而存储文件时，请取消选择本选项。当所选本选项时，与透明度有关的叠印区域被拼合，而其它区域的叠印则保留下来。当文件从排版应用程序输出时，结果不可预料。

保留叠印 （仅 Acrobat） 混合透明作品颜色与背景颜色来创建叠印效果。

预览将拼合的作品区域

使用 “ 拼合器预览 ” 中的预览选项，以高亮显示拼合影响的区域。您可以根据着色提供的信息调整拼合选项。

注：“ 拼合器预览 ” 并非设计用于精确的预览专色、叠印和混合模式。相反，“ 叠印预览 ” 用于这些目的。

1 显示 “ 拼合预览 ” 面板 （或对话框）：

- 在 Illustrator 中，选择 “ 窗口 ”>“ 拼合预览 ”。
- 在 Acrobat 中，选择 “ 工具 ”>“ 印刷制作 ”>“ 拼合预览 ”。
- 在 InDesign 中，选择 “ 窗口 ”>“ 输出 ”>“ 拼合预览 ”。

2 从 “ 高亮显示 ” 菜单中选择要高亮显示的区域类型。可用的选项取决于作品内容。

3 选择要使用的拼合设置：如果可用，选择预设或设置指定选项。

注：(Illustrator) 如果拼合设置不可见，请从面板菜单中选择“显示选项”以显示这些设置。

4 在 Illustrator 中，如果作品中含有与透明度对象有关的叠印对象，请从“叠印”菜单中选择选项。可以保留、模拟或放弃叠印。在 Acrobat 中，选择“保留叠印”可以混合透明作品颜色与背景颜色来创建叠印效果。

5 请随时单击“刷新”来根据您的设置显示新的预览版本。预览图像出现可能要花费几秒钟的时间，这取决于作品的复杂程度。在 InDesign 中，您也可以选择“自动刷新突出显示”。

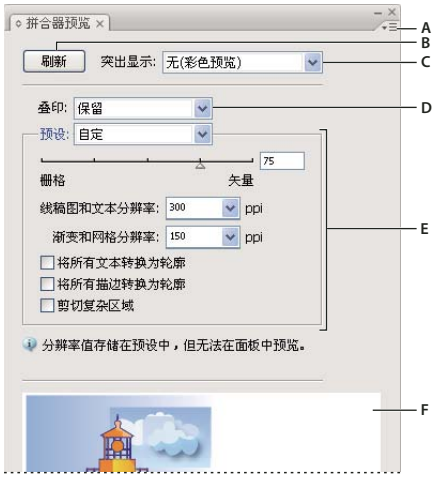
在 Illustrator 和 Acrobat 中，要放大预览，请在预览区域中单击。要缩小预览，请按 Alt 或 Option 并单击预览区域中。要移动预览，请按住空格键并在预览区域中拖动。

更多帮助主题

第 385 页的“关于拼合”

拼合器预览面板概述

可以使用“拼合器预览”面板中的预览选项来突出显示受图稿拼合影响的区域。您可以使用此信息来调整拼合选项，甚至可以使用该面板来存储拼合器预设。要显示“拼合器预览”面板，请选择“窗口”>“拼合器预览”。



拼合器预览面板
A. 面板菜单 **B.** “刷新”按钮 **C.** “突出显示”菜单 **D.** “叠印”菜单 **E.** 透明度拼合设置 **F.** 预览区域

可通过从面板菜单中选择一个选项来控制预览图像的速度和品质。选择“快速预览”可计算最快的预览速度；选择“详细预览”可将“所有栅格化区域”选项添加到“突出显示”弹出式菜单中（此选项属于性能密集型计算）。

切记，“拼合器预览”面板不适于精确预览专色、叠印、混合模式和图像分辨率。应使用 Illustrator 中的“叠印预览”模式来预览专色、叠印和混合模式，如同它们在输出时显示的一样。

更多帮助主题

第 387 页的“透明度拼合选项”

关于透明度拼合预设

如果定期打印或导出包含透明度的文档，可以在“透明度拼合预设”中保存拼合设置，以实现拼合过程的自动化。然后，您可以应用这些设置进行打印输出，以及保存文件并将其导出为 PDF 1.3 (Acrobat 4.0)、EPS 和 PostScript 格式。此外，在 Illustrator 中，您可以在将文件保存为早期版本的 Illustrator 本或复制到剪贴板时应用这些设置；在 Acrobat 中，您也可以在优化 PDF 时应用这些设置。

当把图稿导出为不支持透明度的格式时，这些设置还可控制拼合出现的方式。

您可以在“打印”对话框或者在初始“导出”或“另存为”对话框后出现的特定格式对话框的“高级”面板中选择一种拼合预设。可以创建自己的拼合预设，或从软件提供的默认选项选择。默认的每个设置的是根据文档的以下用途，使拼合的质量及速度与栅格化透明区域的适当分辨率相匹配：

[高分辨率] 用于最终印刷输出和高品质校样（例如基于分色的彩色校样）。

[中分辨率] 用于桌面校样，以及要在 PostScript 彩色打印机上打印的打印文档。

[低分辨率] 用于要在黑白桌面打印机上打印的快速校样，以及要在网页发布的文档或要导出为 SVG 的文档。

创建或编辑透明度拼合预设

可以将透明度拼合预设存储在单独的文件中，这样不仅便于备份，也可以使服务提供商、客户或工作组中的其他成员能够更方便地使用这些预设。在 InDesign，透明度拼合预设文件的扩展名为 .flst。

1 选择“编辑”>“透明拼合预设”。

2 执行以下操作之一：

- 要创建新的预设，请单击“新建”。
- 要根据预先定义的某个预设建立新预设，请在列表中选择一个预设，然后单击“新建”。
- 若要编辑现有预设，请选择该预设，然后单击“编辑”。

注：您无法编辑默认的拼合预设。

3 设置拼合选项。

4 单击“确定”来返回“透明度拼合预设”对话框，并再次单击“确定”。

导出和导入自定透明度拼合预设

可以导出和导入透明度拼合预设，以便与服务提供商、客户或工作组中的其他人员共享这些预设。

1 选择“编辑”>“透明度拼合预设”。

2 从列表中选择一个预设。

3 执行以下操作之一：

- 要将预设导出到单独的文件，单击“保存”（InDesign）或“导出”（Illustrator），指定名称和位置，然后单击“保存”。

可考虑将预设存储在应用程序首选项文件夹以外。这样，如果删除首选项，就不会丢失该预设。

- 要从文件导出预设，单击“导入”(Illustrator) 或“载入”(InDesign)。找到并选择包含要载入预设的文件，然后单击“打开”。

重新命名或删除自定义透明度拼合预设

1 选择“编辑”>“透明度拼合预设”。

2 从列表中选择一个预设。

3 执行以下操作之一：

- 要重命名现有预设，请单击“编辑”，键入新名称，然后单击“确定”。
- 要删除预设，单击“删除”，然后单击“确定”来确认删除。

注：您无法删除默认预设。

拼合单独对象的透明度

用“拼合透明度”命令可以看到拼合后的图稿将是什么样子。例如，在把文件存储为 SWF (Flash) 格式之前，或者如果可能由于透明度的缘故使打印旧版图稿遇到问题，就可以使用这个命令。

1 选择对象。

2 选择“对象”>“拼合透明度”。

3 通过选择预设或设置特定选项来选择要使用的拼合设置。

4 单击“确定”。

若要存储拼合设置以供当前进程中的其他对象和文档使用，请单击“存储预设”。如果想要创建永久性预设，则应选择“编辑”>“透明度拼合器预设”。

更多帮助主题

第 387 页的“透明度拼合选项”

在打印过程中栅格化所有图稿

将图稿打印到低分辨率或非 PostScript 的打印机（如台式喷墨打印机）时，可选择在打印过程中栅格化所有图稿。在打印包含复杂对象（如具有平滑阴影的对象或渐变）的文档时，本选项很有用，因为它可减少出错概率。

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“打印”对话框左侧的“高级”。

3 选择“打印成位图”。

只有所选打印机的打印机驱动程序支持位图打印时，才可用此选项。

叠印

默认情况下，在打印不透明的重叠色时，上方颜色会挖空下方的区域。叠印可用来防止挖空，并使最顶层的叠印油墨相对于底层油墨显得透明。

在从单独的印版打印的颜色互相重叠或彼此相连处，印刷套不准会导致最终输出中的各颜色之间出现间隙。为补偿图稿中各颜色之间的潜在间隙，印刷商使用一种称为陷印的技术，在两个相邻颜色之间创建一个小重叠区域（称为陷印）。可用独立的专用陷印程序自动创建陷印，也可以用 Illustrator 手动创建陷印。

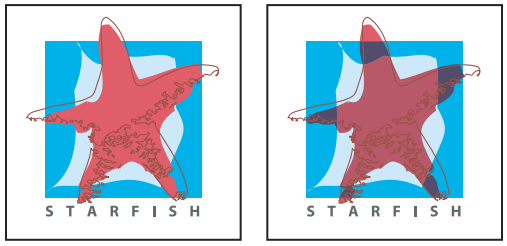
关于叠印

默认情况下，在打印不透明的重叠色时，上方颜色会挖空下方的区域。可使用叠印来防止挖空，使最顶层的叠印油墨相对于底层油墨显得透明。打印时的透明度取决于所用的油墨、纸张和打印方法。请咨询印刷商，以确定这些变量将如何影响最终图稿。

在下列情况下可能希望使用叠印：

- 叠印黑色油墨，以帮助对齐。因为黑色油墨不透明（并且通常在最后打印），当叠印在某种颜色上时相对于白色背景不会有很大反差。叠印黑色可防止在图稿的黑色和着色区域间出现间隙。
- 当图稿不能共用通用油墨色但又希望创建陷印或覆盖油墨效果时，请使用叠印。当叠印印刷混合色或不能共用通用油墨色的自定颜色时，叠印色会添加到背景色中。例如，如果把 100% 的洋红填色打印到 100% 的青色填色上，则叠印的填色呈紫色而非洋红色。

设置叠印选项后，应使用“叠印预览”模式（“视图”>“叠印预览”）来查看叠印颜色的近似打印效果。还应使用整体校样（每种分色对齐显示在一张纸上）或叠加校样（每种分色对齐显示在相互叠置的分立塑料膜上）仔细检查分色图稿上的叠印色。



挖空的（默认）和使用叠印的颜色

设置叠印

1 选择要叠印的一个或多个对象。

2 在“属性”面板中，选择“叠印填充”和 / 或“叠印描边”。

如果在 100% 黑色描边或填色上使用“叠印”选项，那么黑色油墨的不透明度可能不足以阻止下边的油墨色透显出来。若要避免透显问题，请使用四色（复色）黑色而不要使用 100% 黑色。请咨询印刷商有关向黑色添加颜色的确切百分比。

叠印黑色

若要叠印图稿中的所有黑色，请在创建分色时选择“打印”对话框中的“叠印黑色”选项。该选项适用于所有经 K 色通道使用了黑色的对象。不过，这个选项对于因其透明度设置或图形样式而显示黑色的对象不起作用。

也可以使用“叠印黑色”命令为包含特定百分比黑色的对象设置叠印。要使用“叠印黑色”命令，请执行以下操作：

1 选择要叠印的所有对象。

2 选择“编辑”>“编辑颜色”>“叠印黑色”。

3 输入要叠印的黑色百分数。具有指定百分比的所有对象都会叠印。

4 请选择“填色”、“描边”或两者皆选，以指定使用叠印的方式。

5 若要叠印包含青色、洋红色或黄色以及指定百分比黑色的印刷色，请选择“包括黑色和 CMY”。

6 若要叠印其等价印刷色中包含指定百分比黑色的专色，请选择“包括专色黑”。如果要叠印包含印刷色以及指定百分比黑色的专色，请同时选择“包括黑色和 CMY”以及“包括专色黑”两选项。

若要从包含指定百分比黑色的对象中删除叠印，请在“叠印黑色”对话框中选择“移去黑色”选项而不要选“添加黑色”。

模拟或放弃叠印

多数情况下，只有分色设备支持叠印。当打印到复合输出，或当图稿中含有包含透明度对象的叠印对象时，请选择模拟或放弃叠印。

1 选择“文件”>“打印”。

2 选择“打印”对话框左侧的“高级”。

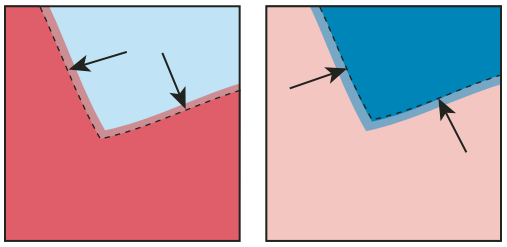
3 从“叠印”菜单选择“模拟”或“放弃”。

陷印

关于陷印

在从单独的印版打印的颜色互相重叠或彼此相连处，印刷套不准会导致最终输出中的各颜色之间出现间隙。为补偿图稿中各颜色之间的潜在间隙，印刷商使用一种称为陷印的技术，在两个相邻颜色之间创建一个小重叠区域（称为陷印）。可用独立的专用陷印程序自动创建陷印，也可以用 Illustrator 手动创建陷印。

陷印有两种：一种是外扩陷印，其中较浅色的对象重叠较深色的背景，看起来像是扩展到背景中；另一种是内缩陷印，其中较浅色的背景重叠陷入背景中的较深色的对象，看起来像是挤压或缩小该对象。



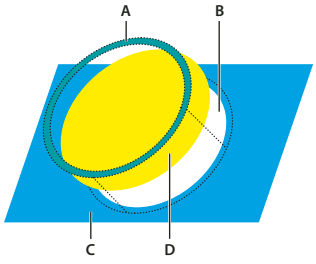
外扩陷印（对象重叠背景）和内缩陷印（背景重叠对象）的对比图

当重叠的绘制对象共用一种颜色时，如果两个对象的共用颜色可以创建自动陷印，则不一定要使用陷印功能。例如，如果两个重叠对象都包含青色作为其 CMYK 颜色值的一部分，则二者之间的任何间隙都会被下方对象的青色成分所覆盖。

陷印文字可能会出现一些特殊的问题。请不要在磅值很小的文字上应用混合印刷色或印刷色的色调，因为任何对齐不良都会使文字难以辨读。同样，陷印磅值很小的文字也会致使文字难以辨读。对于色调减淡，请在陷印这种文字之前与印刷商确认。例如，如果在彩色背景上打印黑色文字，可能仅在背景上叠印文字就足够了。

创建陷印

“陷印”命令通过识别较浅色的图稿（无论是对象还是背景）并将其叠印（陷印）到较深色的图稿中，为简单对象创建陷印。可以从“路径查找器”面板中应用“陷印”命令，或者将其作为效果进行应用。使用“陷印”效果的好处是可以随时修改陷印设置。



“陷印”命令的功能
A. 叠印区域 **B.** 挖空区域 **C.** 背景色 **D.** 前景色

有些情况下，上下方对象可能具有相似的颜色密度，因而一种颜色并不明显深于另一种。在这种情况下，“陷印”命令可根据颜色的微小差异来确定陷印；如果“陷印”对话框指定的陷印不合要求，可以使用“反向陷印”选项来切换“陷印”命令对两个对象的陷印方式。

1 如果文档为 RGB 模式，请选择“文件”>“文档颜色模式”>“CMYK 颜色”，以将其转换为 CMYK 模式。

2 选择两个或两个以上对象。

3 执行下列操作之一：

- 若要将命令直接应用于对象，请选择“窗口”>“路径查找器”，并从面板菜单中选择“陷印”。
- 要将该命令作为效果进行应用，请选择“效果”>“路径查找器”>“陷印”。如果要预览效果，请选择“预览”。

4 设置陷印选项，然后单击“确定”。

更多帮助主题

第 330 页的“关于效果”

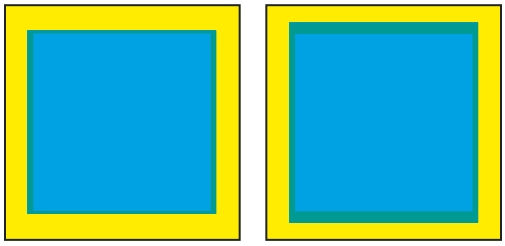
第 219 页的“应用路径查找器效果”

第 218 页的“路径查找器面板概述”

陷印选项

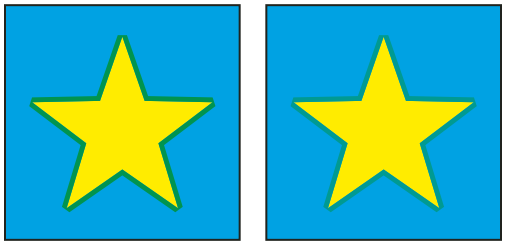
粗细 指定一个介于 0.01 和 5000 磅之间的描边宽度值。请与印刷商确认决定应使用的数值。

高度 / 宽度 把水平线上的陷印指定为垂直线上陷印的一个百分数。通过指定不同的水平和垂直陷印值，您可以补偿印刷过程中出现的异常情况，如纸张的延展。请联系您印刷商，让其帮助确定此值。默认值 100% 使水平线和垂直线上的陷印宽度相同。若要增加水平线上的陷印粗细而不更改垂直陷印，请将“高度 / 宽度”值设置为大于 100%。要减小水平线上的陷印粗细而不更改垂直陷印，请将高度 / 宽度值设置为小于 100%。



“高度 / 宽度”设为 50%（左图）与设为 200%（右图）的对比图

色调减淡 减小被陷印的较浅颜色的色调值；较深的颜色保持在 100%。这个选项在陷印两个浅色对象时很有用，这种情况下，陷印线会透过两种颜色中的较深者显示出来，形成一个不美观的深色边框。例如，如果将一个浅黄色对象陷印到一个浅蓝色对象中，则可以在创建陷印的位置看到一个浅绿色的边框。请与印刷商联系，以找出最适合所用印刷机类型、油墨、纸料等的色调百分数。



色调减淡值 100%（陷印包含 100% 较浅颜色）与色调减淡值 50%（陷印包含 50% 较浅颜色）的效果对比

印刷色陷印 将专色陷印转换为等价的印刷色。此选项创建专色中较浅者的一个对象，然后对其进行叠印。

反向陷印 将较深的颜色陷印到较浅的颜色中。此选项不能处理复色黑（即含有其他 CMY 油墨的黑色）。

精度（仅作为效果） 影响对象路径的计算精度。计算越精确，绘图就越准确，生成结果路径所需的时间就越长。

删除冗余点（仅作为效果） 删除不必要的点。

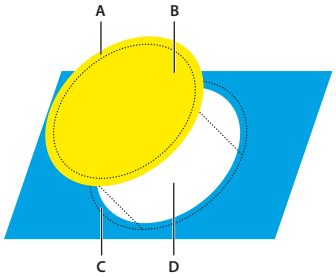
创建外扩或内缩陷印

若要更精确地控制陷印和陷印复杂的对象，可以用给对象描边然后将该描边设置为叠印的方法来创建陷印效果。

1 在一定需要彼此陷印的两个对象中，选择最上方的对象。

2 在“工具”面板或“颜色”面板的“描边”框中，执行以下操作之一：

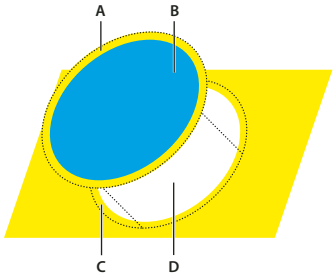
- 为“描边”输入与“填充”框中所显示的颜色值相同的值以创建外扩陷印。可以使用以下方式来更改描边的颜色值：选择描边，然后在“颜色”面板中调整其颜色值。这种方法通过用与对象的填充颜色相同的颜色为对象的边界描边来放大对象。



用填充颜色描边的对象
A. 叠印的描边创建外扩陷印 **B.** 填色创建挖空 **C.** 陷印区域 **D.** 挖空区域

- 若要创建内缩陷印，请为描边输入较浅背景中显示的颜色值；描边和填色值将有所不同。这种方法通过用较浅色背景的颜色为对象的边界描边来缩小较深色的对象。

3 选取“窗口”>“描边”。



用背景颜色描边的对象
A. 叠印的描边创建内缩陷印 **B.** 填色创建挖空 **C.** 陷印区域 **D.** 挖空区域

4 在“粗细”文本框中输入一个介于 0.01 与 1000 磅之间的描边宽度值。请与印刷商确认决定应使用的数值。

例如，宽度为 0.6 磅的描边粗细可创建 0.3 磅的陷印。宽度为 2.0 磅的描边粗细可创建 1.0 磅的陷印。

5 选取“窗口”>“属性”。

6 选择“叠印描边”。

陷印线条

1 选择要陷印的线条。

2 在“工具”面板或“颜色”面板的“描边”框中，为描边指定白色。

3 在“描边”面板中，选择所需的线条粗细。

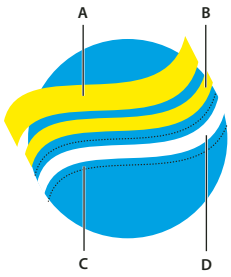
4 复制该线条，然后选择“编辑”>“贴在前面”。该副本用于创建陷印。

5 在“工具”面板或“颜色”面板的“描边”框中，使用所需颜色为副本描边。

6 在“描边”面板中，选择一种比底线条粗的线条粗细。

7 选取“窗口”>属性。

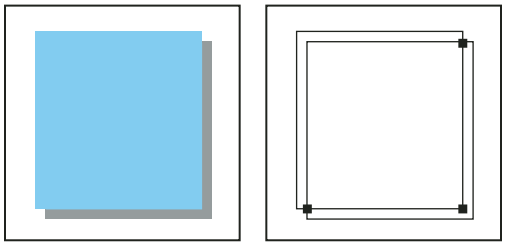
8 为顶线条选择“叠印描边”。



用于外扩陷印的描边副本
A. 叠印的顶部描边创建外扩陷印 **B.** 底部描边创建挖空 **C.** 挖空区域 **D.** 陷印区域

陷印部分对象

1 沿着要陷印的边缘绘制一条线。如果对象很复杂，请使用“直接选择”工具来选择要陷印的边缘，并复制这些边缘，然后选择“编辑”>“贴在前面”将副本直接复制到原稿之上。



带陷印的投影（左图）是基于在对象与其投影交汇处绘出的线（右图）。

2 在“工具”面板或“颜色”面板的“描边”框中，为“描边”选择一个颜色值以创建外扩或内缩陷印。

3 选取“窗口”>“属性”。

4 选择“叠印描边”。

打印预设

如果定期输出到不同的打印机或作业类型，可以将所有输出设置存储为打印预设，以自动完成打印作业。对于要求“打印”对话框中的许多选项设置都一贯精确的打印作业来说，使用打印预设是一种快速可靠的方法。

创建打印预设

如果定期输出到不同的打印机或作业类型，可以将所有输出设置存储为打印预设，以自动完成打印作业。对于要求“打印”对话框中的许多选项设置都一贯精确的打印作业来说，使用打印预设是一种快速可靠的方法。

可以存储和加载打印预设，使其可以轻松备份，或使其可供服务提供商、客户或工作组中的其他人员使用。

您可以在“打印预设”对话框中创建并检查打印预设。

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“文件”>“打印”，调整打印设置，然后单击“存储预设” 。键入一个名称或使用默认名称，然后单击“确定”。若使用此方法，预设将存储在首选项文件中。
- 选择“编辑”>“打印预设”，然后单击“新建”。在“打印预设”对话框中，键入新名称或使用默认名称，调整打印设置，然后单击“确定”返回到“打印预设”对话框。然后再次单击“确定”。

应用打印预设

1 选择“文件”>“打印”。

2 从“打印预设”菜单中选择一个打印预设。如果愿意，请在“打印”对话框中确认打印机设置。

3 单击“打印”。

编辑打印预设

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“文件”>“打印”，调整打印设置，然后单击“存储预设” 。在显示的“存储预设”对话框中，在文本框里键入一个名称或使用当前名称。（如果当前名称是一个现有预设的名称，则存储操作将覆盖该预设的设置。）单击“确定”。
- 选择“编辑”>“打印预设”，从列表中选择一个预设，然后单击“编辑”。调整打印设置，然后单击“确定”以返回到“打印预设”对话框。然后再次单击“确定”。

您可以使用以上列出的步骤，按照所需的任何其它形式编辑默认预设。

删除打印预设

1 选择“编辑”>“打印预设”。

2 选择列表中的一个或多个预设，并单击“删除”。按住 Shift 键并单击可选择相邻的预设。按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击可选择不相邻的预设。

导出或导入打印预设

可将打印预设存储在单独的文件中，以便轻松备份这些预设或者使服务提供商、客户或工作组中的其他人员能够方便地使用这些预设。

1 选择“编辑”>“打印预设”。

2 执行下列操作之一：

- 若要导出预设，请从列表中选择一个或多个预设，然后单击“导出”。按住 Shift 键并单击可选择相邻的预设。按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击可选择不相邻的预设。指定文件名和位置，然后单击“存储”。
- 若要导入预设，请单击“导入”。找到并单击包含要载入的预设的文件，然后单击“确定”。

可考虑将预设保存在首选项文件夹之外。这样，当您删除首选项时，预设将不会丢失。

查看打印设置 / 预设的小结

在打印之前，使用“打印”对话框的“小结”面板查看输出设置，然后根据需要调整设置。例如，可以查看文档是否会因为服务提供商使用了 OPI 替换而忽略某些图形。

1 选择“文件”>“打印”。

2 在“打印”对话框中，单击“小结”。

3 如果要将小结存储为文本文件，请单击“存储小结”。

4 接受默认的文件名或为该文本文件键入另一个名称，然后单击“存储”。

第 14 章：任务自动化

动作

关于动作

动作是指在单个文件或一批文件上执行的一系列任务，如菜单命令、面板选项、工具动作等。例如，可以创建这样一个动作，首先更改图像大小，对图像应用效果，然后按照所需格式存储文件。

动作可以包含相应步骤，使您可以执行无法记录的任务 （如使用绘画工具等）。动作也可以包含模态控制，使您可以在播放动作时在对话框中输入值。

在 Photoshop 中，动作是快捷批处理的基础，而快捷批处理是一些小的应用程序，可以自动处理拖动到其图标上的所有文件。

Photoshop 和 Illustrator 附带安装了预定义的动作以帮助您执行常见任务。您可以按原样使用这些预定义的动作，根据自己的需要来自定它们，或者创建新动作。动作将以组的形式存储以帮助您组织它们。

可以记录、编辑、自定和批处理动作，也可以使用动作组来管理各组动作。

动作面板概述

使用“动作”面板 （“窗口”>“动作”）可以记录、播放、编辑和删除各个动作。此面板还可以用来存储和载入动作文件。



Photoshop 动作面板
A. 动作组 **B.** 动作 **C.** 已记录的命令 **D.** 包含的命令 **E.** 模态控制 （打开或关闭）

展开和折叠组、动作及命令

❖ 在“动作”面板中单击组、动作或命令左侧的三角形。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击该三角形，可展开或折叠一个组中的全部动作或一个动作中的全部命令。

仅按照名称查看动作

❖ 从“动作”面板菜单中选择“按钮模式”。再次选取“按钮模式”可返回到列表模式。

注：不能以按钮模式查看个别的命令或组。

选择动作面板中的动作

❖ 单击动作名称。按住 Shift 键并单击动作名称可以选择多个连续的动作，而按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并单击动作名称可以选择多个不连续的动作。

对文件播放动作

播放动作可以在活动文档中执行动作记录的命令。（一些动作需要先行选择才可播放；而另一些动作则可对整个文件执行。）可以排除动作中的特定命令或只播放单个命令。如果动作包括模态控制，可以在对话框中指定值或在动作暂停时使用工具。

注：在按钮模式下，点按一个按钮将执行整个动作，但不执行先前已排除的命令。

1 如果需要，可以选择要对其播放动作的对象或打开文件。

2 执行以下操作之一：

- (Illustrator) 若要播放一组动作，请选择该组的名称，然后在“动作”面板中单击“播放”按钮 ，或从面板菜单中选择“播放”。
- 若要播放整个动作，请选择该动作的名称，然后在“动作”面板中单击“播放”按钮，或从面板菜单中选择“播放”。
- 如果为动作指定了组合键，则按该组合键就会自动播放动作。
- 若要仅播放动作的一部分，请选择要开始播放的命令，并单击“动作”面板中的“播放”按钮，或从面板菜单中选择“播放”。
- 若要播放单个命令，请选择该命令，然后按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 并单击“动作”面板中的“播放”按钮。也可以按住 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 并双击该命令。

若要在 Photoshop 中还原一个动作，请在播放动作之前在“历史记录”面板中拍摄快照，然后选择此快照以还原该动作。

记录动作

创建新动作时，您所用的命令和工具都将添加到动作中，直到停止记录。

为了防止出错，请在副本中进行操作：在动作开始时，在应用其它命令之前，记录“文件”>“存储副本”命令 (Illustrator) 或记录“文件”>“存储为”命令并选择“作为副本”(Photoshop)。或者，也可以在 Photoshop 中单击“历史记录”面板上的“新快照”按钮，以便在记录动作之前拍摄图像快照。

1 打开文件。

2 在“动作”面板中，单击“创建新动作”按钮 ，或从“动作”面板菜单中选择“新建动作”。

3 输入一个动作名称，选择一个动作集，然后设置附加选项：

功能键 为该动作指定一个键盘快捷键。您可以选择功能键、 Ctrl 键 (Windows) 或 Command 键 (Mac OS) 和 Shift 键的任意组合（例如，Ctrl+Shift+F3），但有如下例外：在 Windows 中，不能使用 F1 键，也不能将 F4 或 F6 键与 Ctrl 键一起使用。

注：如果指定动作与命令使用同样的快捷键，快捷键将适用于动作而不是命令。

颜色 为按钮模式显示指定一种颜色。

4 单击“开始记录”。“动作”面板中的“开始记录”按钮变为红色 。

重要说明：记录“存储为”命令时，不要更改文件名。如果输入新的文件名，每次运行动作时，都会记录和使用该新名称。在存储之前，如果浏览到另一个文件夹，则可以指定另一位置而不必指定文件名。

5 执行要记录的操作和命令。

并不是动作中的所有任务都可以直接记录；不过，可以用“动作”面板菜单中的命令插入大多数无法记录的任务。

6 若要停止记录，请单击“停止播放 / 记录”按钮，或从“动作”面板菜单中选择“停止记录”。（在 Photoshop 中，您还可以按 Esc。）

若要在同一动作中继续开始记录，请从“动作”面板菜单中选择“开始记录”。

在动作中插入不可记录的任务

并非动作中的所有任务都能直接记录。例如，对于“效果”和“视图”菜单中的命令，用于显示或隐含面板的命令，以及使用选择、钢笔、画笔、铅笔、渐变、网格、吸管、实时上色工具和剪刀等工具的情况，则无法记录。

要了解哪些任务无法记录，请查看“动作”面板。如果执行任务后命令或工具的名称不显示，则仍可用“动作”面板菜单中的命令添加任务。

要在创建动作之后插入一个无法记录的任务，请在动作中选择一个要向其后面插入任务的项目。然后从“动作”面板菜单中选择适当的命令。

更多帮助主题

第 399 页的“动作面板概述”

插入不可记录的菜单命令

1 从“动作”面板菜单中选择“插入菜单项目”。

2 从面板菜单中选择命令，或在文本框中开始键入命令名称，然后单击“查找”。然后单击“确定”。

插入路径

❖ 选择路径，然后从“动作”面板菜单中选择“插入选择路径”。

插入对象的选区

1 在“属性”面板的“注释”框中输入对象的名称，然后开始记录。(从“属性”面板菜单中选择“显示注释”来显示“注释”框。)

2 记录动作时，从“动作”面板菜单中选择“选择对象”。

3 输入对象的名称，然后单击“确定”。

在存储为 Web 所用格式对话框中记录针对多个切片的优化选项

❖ 开始记录动作之前，设置切片优化选项；然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击“存储为 Web 所用格式”对话框中的“记住”。

记录动作时，Illustrator 会记住相关设置。

插入停止

您可以在动作中包含停止，以便执行无法记录的任务 （例如，使用绘图工具）。完成任务后，单击“动作”面板中的“播放”按钮即可完成动作。

也可以在动作停止时显示一条简短消息，提醒在继续执行动作之前需要完成的任务。可以在消息框中包含“继续”按钮，以防止万一出现不需要完成其它任务的情况。

1 通过执行下列操作之一，选取插入停止的位置：

- 选择一个动作的名称，在该动作的最后插入停止。
- 选择一个命令，在该命令之后插入停止。

2 从“动作”面板菜单中选择“插入停止”。

3 键入希望显示的信息。

4 如果希望该选项继续执行动作而不停止，则选择“允许继续”。

5 单击“确定”。

在记录动作时或动作记录完毕后可以插入停止。

播放动作时更改设置

默认情况下，使用最初记录动作时指定的值来完成动作。如果要更改动作内的命令的设置，可以插入一个模态控制。模态控制可使动作暂停以便在对话框中指定值或使用模态工具。（模态工具需要按 Enter 或 Return 才能生效 — 一旦按下 Enter 或 Return，动作将继续执行它的任务。）

模态控制由“动作”面板中的命令、动作或组左侧的对话框图标 表示。红色的对话框图标 表示动作或组中的部分（而非全部）命令是模态的。不能在“按钮”模式中设置模态控制。

❖ 执行以下操作之一：

- 若要为动作中某个命令启用模态控制，请单击该命令名称左侧的框。再次单击可停用模态控制。
- 若要为动作中所有命令启用或停用模态控制，请单击动作名称左侧的框。
- 若要为组中所有动作启用或停用模态控制，请单击组名称左侧的框。

从动作中排除命令

可以排除不想作为已记录动作的一部分播放的命令。不能在“按钮”模式中排除命令。

1 如果需要，可通过单击“动作”面板中的动作名称左侧的三角形，展开动作中的命令列表。

2 执行以下操作之一：

- 若要排除单个命令，请单击以清除命令名称左边的选中标记。再次单击可包括该命令。
- 若要排除或包括一个动作或动作组中的所有命令或动作，请单击该动作名称或动作组名称左侧的选中标记。
- 若要排除或包括除所选命令之外的所有命令，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击该命令的选中标记。

为了表示动作中的一些命令已被排除，在 Photoshop 中，父动作的选中标记将变为红色；在 Illustrator 中，父动作的选中标记将变为灰色。

指定回放速度

可以调整动作的回放速度或将其暂停，以便对动作进行调试。

1 从“动作”面板菜单中选择“回放选项”。

2 指定一个速度，然后单击“确定”：

加速 以正常的速度播放动作（默认设置）。

注：在加速播放动作时，屏幕可能不会在动作执行的过程中更新 — 文件可能不曾在屏幕上出现就进行了打开、修改、存储和关闭操作，从而使动作得以更加快速地执行。如果要在动作执行的过程中查看屏幕上的文件，请改为指定“逐步”速度。

逐步 完成每个命令并重绘图像，然后再执行动作中的下一个命令。

暂停 __ 秒 指定应用程序在执行动作中的每个命令之间应暂停的时间量。

编辑和重新记录动作

可以轻松编辑和自定动作。您可以调整动作中任何特定命令的设置，向现有动作添加命令或遍历整个动作并更改任何或全部设置。

更多帮助主题

第 399 页的 “ 动作面板概述 ”

向动作添加命令

1 执行以下操作之一：

- 选择动作的名称，在该动作的最后插入新命令。
- 选择动作中的命令，在该命令之后插入命令。

2 单击 “ 开始记录 ” 按钮，或从 “ 动作 ” 面板菜单中选择 “ 开始记录 ”。

3 记录其它命令。

4 完成时，单击 “ 动作 ” 面板中的 “ 停止播放 / 记录 ” 按钮或从面板菜单选择 “ 停止记录 ”。

重新排列动作中的命令

❖ 在 “ 动作 ” 面板中，将命令拖动到同一动作中或另一动作中的新位置。当突出显示行出现在所需的位置时，松开鼠标按钮。

再次记录动作

1 选择动作，然后从 “ 动作 ” 面板菜单选择 “ 再次记录 ”。

2 如果出现模态工具，请使用此工具以创建不同的结果并按下 Enter 或 Return，或仅按下 Enter 或 Return 以保留相同设置。

3 如果出现对话框，请更改设置并单击 “ 确定 ” 来记录值，或单击 “ 取消 ” 保留相同值。

重新记录单个任务

1 选择与要重新记录的动作的类型相同的对象。例如，如果一个任务只可用于矢量对象，重新记录时必须选定一个矢量对象。

2 在 “ 动作 ” 面板中双击该命令。

3 输入新值，然后单击 “ 确定 ”。

管理动作组

您可以创建和组织任务相关的动作组，这些动作组可以存储到磁盘并转移到其它计算机。

注：“ 动作 ” 面板中自动列出了您创建的所有动作，但为了真正存储动作以防止在删除首选项文件 (Illustrator) 或 “ 动作 ” 面板文件 (Photoshop) 时丢失，必须将该动作存储为动作组的一部分。

存储动作组

1 选择一个组。


如果要存储单个动作，请先创建一个动作组，然后将此动作移动到新组。

2 从 “ 动作 ” 面板菜单中选择 “ 存储动作 ”。

3 键入组的名称，选择一个位置，并单击 “ 存储 ”。

您可以将文件存储在任何位置。只能在 “ 动作 ” 面板中存储动作组的完整内容，而不能存储单个动作。

注：（仅限 Photoshop）如果将存储的动作组文件放置在 Presets/Actions 文件夹中，则在重新启动应用程序后，该组将显示在 “ 动作 ” 面板菜单的底部。

（仅限 Photoshop）选择“存储动作”命令时，按住 Ctrl+Alt 键 (Windows) 或 Command+Option 键 (Mac OS) 可以将动作存储在文本文件中。可以使用这个文件查看或打印动作的内容。不过，不能将该文本文件重新载入 Photoshop。

载入动作组

默认情况下，“动作”面板显示预定义的动作（随应用程序提供）和您创建的所有动作。也可以将其它动作载入“动作”面板。

❖ 执行以下操作之一：

- 从“动作”面板菜单中选择“载入动作”。找到并选择动作组文件，然后单击“载入”(Photoshop) 或“打开”(Illustrator)。
- （仅限 Photoshop）从“动作”面板菜单的底部选择动作组。

Photoshop 动作组文件的扩展名为 .atn； Illustrator 动作组文件的扩展名为 .aia。

将动作恢复到默认组

1 从“动作”面板菜单中选择“重置动作”。

2 单击“确定”用默认组替换“动作”面板中的当前动作，或单击“追加”将默认动作组添加到“动作”面板中的当前动作。

组织动作组

为便于组织动作，可以创建动作组并将它们存储到磁盘。可以为不同的作品类型（如印刷出版和联机出版）组织动作组，并将这些组传送到其它计算机。

- 若要创建新的动作组，请单击“动作”面板中的“创建新组”按钮 或从面板菜单选择“新建组”。输入该组的名称，然后点按“确定”。

  注：如果打算创建一个新动作并将其组合到新组中，请确保首先创建了新组。以后在创建新动作时，新组将出现在组弹出菜单中。

- 要将动作移到另一个组中，请将动作拖移到该组。当突出显示行出现在所需的位置时，松开鼠标按钮。
- 若要重命名动作组，请在“动作”面板中双击该组的名称或从“动作”面板菜单选择“组选项”。然后输入该组的新名称，并单击“确定”。
- 若要用新动作组替换“动作”面板中的所有动作，请从“动作”面板菜单中选择“替换动作”。选择动作文件，然后单击“载入”(Photoshop) 或“打开”(Illustrator)。

  重要说明：“替换动作”命令会替换当前文档中的全部动作集。使用该命令前，请确保已经用“存储动作”命令存储了当前动作集的副本。

对一批文件播放动作

批处理命令用来对文件夹和子文件夹播放动作。也可以用“批处理”命令为带有不同数据组的数据驱动图形合成一个模板。

1 从“动作”面板菜单中选择“批处理”。

2 对于“播放”，请选择要播放的动作。

3 对于“源”，选择要播放动作的文件夹，或选择“数据组”以对当前文件中的各数据组播放动作。

  如果选择某个文件夹，则可以为播放动作设置附加选项。

4 对于“目标”，指定要对已处理文件进行的操作。您可以保持文件打开而不存储更改（“无”），或是在其当前位置存储和关闭文件（“存储并关闭”），或者将文件存储到其他位置（“文件夹”）。

  根据所选“目标”选项，可以为存储文件设置附加选项。

5 指定要 Illustrator 在批处理过程中处理错误的方式。如果选择“将错误记录到文件”，请单击“存储为”，并为错误文件命名。

6 单击“确定”。

使用“批处理”命令选项存储文件时，总是将文件以原来的文件格式存储。若要创建以新格式存储文件的批处理，请记录“存储为”或“存储副本”命令，其后是“关闭”命令，将此作为原动作的一部分。然后，在设置批处理时，为“目标”选择“无”。

要使用多个动作进行批处理，请新建一个动作，然后为要使用的每个动作记录“批处理”命令。也可用此法在单一批处理中处理多个文件夹。要批处理多个文件夹，请在一个文件夹内为要处理的其他文件夹创建别名。

更多帮助主题

第 399 页的“动作面板概述”

第 409 页的“使用数据组”

批处理选项

如果为“源”选择“文件夹”，可以设置下列选项：

忽略动作的打开命令 从指定的文件夹打开文件，忽略记录为原动作部分的所有“打开”命令。

包含所有子目录 处理指定文件夹中的所有文件和文件夹。

如果动作含有某些存储或导出命令，可以设置下列选项：

忽略动作的存储命令 将已处理的文件存储在指定的目标文件夹中，而不是存储在动作中记录的位置上。单击“选择”以指定目标文件夹。

忽略动作的导出命令 将已处理的文件导出到指定的目标文件夹，而不是存储在动作中记录的位置上。单击“选择”以指定目标文件夹。

如果为“源”选择“数据组”，可以设置一个在忽略“存储”和“导出”命令时生成文件名的选项：

文件 + 数字 生成文件名，方法是取原文档的文件名，去掉扩展名，然后缀以一个与该数据组对应的三位数字。

文件 + 数据组名称 生成文件名，方法是取原文档的文件名，去掉扩展名，然后缀以下划线加该数据组的名称。

数据组名称 取数据组的名称生成文件名。

脚本

使用脚本

运行脚本时，计算机会执行一系列操作。这些操作可能只涉及 Illustrator，也可能涉及其他应用程序，如文字处理、电子表格和数据库管理程序。

Illustrator 支持多脚本环境（包括 Microsoft Visual Basic、AppleScript、JavaScript 和 ExtendScript）。您可以使用 Illustrator 附带的标准脚本，还可创建自己的脚本并将其添加到“脚本”子菜单。

有关 Illustrator 中脚本的详细信息，请参阅 Adobe Illustrator CS5 / 脚本文件夹中的示例脚本和脚本文档。

运行脚本

❖ 选择“文件”>“脚本”，然后选择一个脚本。或者，选择“文件”>“脚本”>“其他脚本”，然后导航到一个脚本。

注：如果在 Illustrator 运行时编辑脚本，必须存储对脚本的更改才能生效。

安装脚本

❖ 将脚本复制到计算机的硬盘上。

如果将脚本放置到 Adobe Illustrator CS5 Scripts 文件夹中，此脚本将显示在 “ 文件 ”>“ 脚本 ” 子菜单中。

如果将脚本放置在硬盘上的其他地方，可以通过选择 “ 文件 ”>“ 脚本 ”>“ 其他脚本 ” 的方法，在 Illustrator 中运行脚本。

注: 如果在 Illustrator 运行时将一个脚本放置到 Adobe Illustrator CS5 Scripts 文件夹中，必须重新启动 Illustrator 才能让该脚本显示在 “ 脚本 ” 子菜单中。

数据驱动图形

关于数据驱动图形

数据驱动图形能够实现既快捷又精确地制作出图稿的多个版本。比方说，您要根据同一模板制作 500 个各不相同的 Web 横幅。您无需手动为模板填充数据 （图像、文本等等），借助数据驱动图形，您可以使用引用数据库的脚本来自动生成 Web 横幅。

在 Illustrator 中，可以将任一图稿转化成数据驱动图形模板。您要做的只是定义画板上哪些对象是使用变量的动态 （可变）对象。您可以利用变量来修改图稿中的字符串、链接图像、图形数据以及对象的可视性设置。另外还可以创建各种可变数据组，以便于查看模板渲染后的外观。

数据驱动图形专为用于协同工作环境而设计。下面举些例子来说明数据驱动图形是如何担当不同任务角色的：

- 如果您是一位设计师，就可通过创建一个模板来控制作品中的动态元素。当您把模板交付生产时，尽可确信只有可变数据会改变。
- 如果您是一位开发人员，则可把变量和数据组作为代码直接写入某个 XML 文件。然后，设计师就可以把变量和数据组导入一个 Illustrator 文件，从而根据您的技术要求完成一项设计。
- 如果您负责制作，则可以使用 Illustrator 中的脚本或 “ 批处理 ” 命令。您还可以用 Adobe® Graphics Server 这类动态图像服务器进一步自动完成渲染过程。

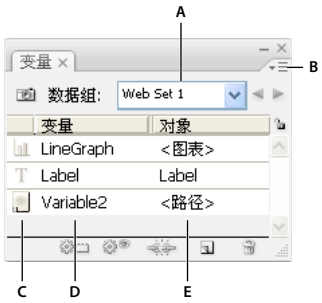
更多帮助主题

第 409 页的 “ 使用数据组 ”

第 410 页的 “ 关于变量库 ”

变量面板概述

可以使用 “ 变量 ” 面板 （“ 窗口 ”>“ 变量 ”）来处理变量和数据组。文档中每个变量的类型和名称均列在面板中。如果变量绑定到一个对象，则 “ 对象 ” 列将显示绑定对象在 “ 图层 ” 面板中显示的名称。



“变量”面板
A. 数据组 **B.** 面板菜单 **C.** 变量类型 **D.** 变量名称 **E.** 绑定对象的名称

“变量”面板使用下列图标来指示变量类型：

- 可视性变量 。
- 文本字符串变量 T。
- 链接的文件变量 。
- 图表数据变量 。
- 无类型 （未绑定）变量 ∅。

单击标题栏中的项目可对行进行排序：按照变量名称、对象名称或者变量类型。

创建变量

在 Illustrator 中可以创建四种类型的变量：图表数据、链接的文件、文本字符串和可视性。变量类型显示对象的哪些属性可更改 （动态）。

注：“变量”面板菜单也提供用于创建变量的命令。

创建可视性变量

❖ 选择要显示或隐藏的对象，然后单击“变量”面板中的“建立动态可视性”按钮 。

创建文本字符串变量

❖ 选择文字对象，然后单击“变量”面板中的“建立动态对象”按钮 。

创建链接文件变量

❖ 选择链接文件，然后单击“变量”面板中的“建立动态对象”按钮。

创建图表数据变量

❖ 选择图表对象，然后单击“变量”面板中的“建立动态对象”按钮。

创建变量但不将其与对象绑定

❖ 单击“变量”面板中的“新建变量”按钮 。要随后将一个对象绑定到该变量，请选择相应的对象和变量，然后单击“建立动态可视性”按钮或者“建立动态对象”按钮。

编辑变量

使用“变量”面板，可以编辑变量的名称或类型，取消绑定变量以及锁定变量。

取消绑定变量操作会断开变量与其对象之间的链接。锁定变量可防止创建变量、删除变量和编辑变量选项。但是，可以对锁定的变量绑定对象或取消绑定对象。

更多帮助主题

第 406 页的“变量面板概述”

更改变量的名称和类型

❖ 双击“变量”面板中的变量。也可以在“变量”面板中选择该变量，然后从“变量”面板菜单中选择“变量选项”。

取消绑定变量

❖ 单击“变量”面板中的“取消绑定变量”按钮 ，或从“变量”面板菜单中选择“取消绑定变量”。

锁定或解锁文档中的所有变量

❖ 单击“变量”面板中的“锁定变量”/“解锁变量”按钮  或 。

删除变量

删除一个变量会将该变量从“变量”面板上去除。如果删除一个与某对象绑定的变量，则该对象变为静态（除非该对象还与另一类型的变量有绑定）。

1 选择要删除的变量。

2 执行下列操作之一：

- 单击“变量”面板中的“删除变量”图标 ，或从“变量”面板菜单中选择“删除变量”。
- 若要不经确认即删除变量，请将变量拖至“删除变量”图标上。

更多帮助主题

第 406 页的“变量面板概述”

编辑动态对象

可通过编辑变量所绑定到的对象来更改与该变量关联的数据。例如，如果您正在处理一个可视性变量，则可以在“图层”面板中更改该对象的可视性状态。可通过编辑动态对象来创建在模板中使用的多个数据组。

1 在画板上选择一个动态对象，或执行下列操作之一来自动选择一个动态对象：

- 请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击“变量”面板中的某个变量。
- 在“变量”面板中选择一个变量，然后从“变量”面板菜单中选择“选择绑定对象”。
- 要选择所有动态对象，请从“变量”面板菜单中选择“选择所有绑定对象”。

2 按以下方法编辑与对象相关联的数据：

- 对于文本，请编辑画板上的文本字符串。
- 对于链接文件，请用“链接”面板或“文件”>“置入”命令替换图像。
- 对于图表，请在“图表数据”对话框中编辑数据。
- 对于所有具有动态可视性的对象，请在“图层”面板中更改对象的可视性状态。

更多帮助主题

第 244 页的 “ 链接面板概述 ”

第 412 页的 “ 输入图表数据 ”

第 201 页的 “ 图层面板概述 ”

第 406 页的 “ 变量面板概述 ”

使用 XML ID 识别动态对象

“ 变量 ” 面板显示动态对象在 “ 图层 ” 面板中显示的名称。如果以 SVG 格式存储模板以供其他 Adobe 产品使用，那么这些对象的名称必须遵循 XML 的命名规则。例如， XML 的名称必须以字母、下划线或冒号开始，并且不能包含空格。

Illustrator 为每个创建的动态对象自动指定一个有效的 XML ID。要查看、编辑和导出使用 XML ID 的对象名称，请选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 单位 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 单位 ”(Mac OS)，然后选择 “XML ID”。

更多帮助主题

第 406 页的 “ 变量面板概述 ”

使用数据组

数据组就是变量及其相关数据的集合。创建数据组时，要抓取画板上当前所显示动态数据的一个快照。您可以在数据组之间切换，以将不同的数据上传到模板中。

当前数据组的名称显示在 “ 变量 ” 面板的顶部。如果变更某变量的值致使画板不再反映该组中所存储的数据，则该数据组的名称以斜体显示。此时可以新建一个数据组，或者更新该数据组以便用新的数据覆盖原存数据。

更多帮助主题

第 406 页的 “ 关于数据驱动图形 ”

第 404 页的 “ 对一批文件播放动作 ”

第 406 页的 “ 变量面板概述 ”

创建新的数据组

❖ 单击 “ 变量 ” 面板中的 “ 捕捉数据组 ” 按钮 。也可以从 “ 变量 ” 面板菜单中选择 “ 捕捉数据组 ”。

在数据组之间切换

❖ 从 “ 变量 ” 面板中的 “ 数据组 ” 列表中选择一个数据组。也可以单击 “ 上一数据组 ” 按钮 或 “ 下一数据组 ” 按钮 。

将画板上的数据应用于当前数据组

❖ 从 “ 变量 ” 面板菜单中选择 “ 更新数据组 ”。

重命名数据组

❖ 在 “ 数据组 ” 文本框中直接编辑文本。或者，双击文字数据组：（位于 “ 数据组 ” 文本框的左侧），输入新的名称，然后单击 “ 确定 ”。

删除数据组

❖ 从 “ 变量 ” 面板菜单中选择 “ 删除数据组 ”。

关于变量库

在协作环境下，团队成员之间的协调对项目的成功至关重要。例如，在一家制作网站的公司里，网站设计师负责网页的外观，而网站开发人员则负责编写底层代码和脚本。如果设计师更改了网页布局，就必须将这些变更通知开发人员。同样，如果开发人员需要在网页中增加功能，就可能需要更新设计。

变量库通过 XML 文件使设计师和开发人员能够协调工作。例如，设计人员可以在 Illustrator 中创建一个名片模板，并将变量数据作为 XML 文件导出。这样，开发人员就可以用这个 XML 文件把变量和数据组链接到一个数据库，然后编写一个脚本来渲染最终的图稿。也可以把这一工作流程倒转过来，这时开发人员将变量和数据组名称编码写入一个 XML 文件，然后设计师把变量库导入到一个 Illustrator 文档中。

要将变量从 XML 文件导入到 Illustrator，请从“变量”面板菜单中选择“载入变量库”。

要将变量从 Illustrator 导出到 XML 文件，请从“变量”面板菜单中选择“存储变量库”。

更多帮助主题

第 406 页的“关于数据驱动图形”

第 409 页的“使用数据组”

第 406 页的“变量面板概述”

存储数据驱动图形模板

在 Illustrator 文档中定义变量就是在为数据驱动图形创建模板。可以将模板保存为 SVG 格式以供其他 Adobe 产品使用，如 Adobe® Graphics Server。例如，使用 Adobe Graphics Server 的开发人员可以将 SVG 文件中的变量直接绑定到数据库或其他数据源。

1. 选择“文件”>“存储为”，输入文件名，选择 SVG 作为文件格式，然后单击“存储”。
2. 单击“更多选项”，然后选择“包含 Adobe 图形服务器数据”。这个选项可以把 SVG 文件中变量替换所需的所有信息包括进来。
3. 单击“确定”。

第 15 章：图表

创建图表

图表可让您以可视方式交流统计信息。在 Adobe Illustrator 中，可以创建九种不同类型的图表并自定这些图表以满足您的需要。单击并按住“工具”面板中的图表工具可查看您可以创建的所有不同类型的图表。

创建图表

1 选择一个图表工具。

您最初使用的工具确定了 Illustrator 生成的图表类型；然而，您可以于日后方便地更改图表的类型。

2 按照以下任何一种方式定义图表的尺寸：

- 从您希望图表开始的角沿对角线向另一个角拖动。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 拖移可从中心绘制。按住 Shift 键可将图表限制为一个正方形。
- 单击您要创建图表的位置。输入图表的宽度和高度，然后单击“确定”。

  注：您定义的尺寸是图表的主要部分，并不包括图表的标签和图例。

3 在“图表数据”窗口中输入图表的数据。

重要说明：图表数据必须按特定的顺序排列，该顺序根据图表类型的不同而变化。开始输入数据之前，一定要阅读如何在工作表中组织标签和数据组。

4 单击“应用”按钮 ✓，或者按数字键盘上的 Enter 键，以创建图表。

除非您将其关闭，否则“图表数据”窗口将保持打开。这使您可以在编辑图表数据和画板工作之间轻松转换。

更多帮助主题

第 22 页的“图表工具库”

第 412 页的“输入图表数据”

第 414 页的“设置图表格式和自定图表”

调整列宽或小数精度

调整列宽不会影响图表中列的宽度；这种方法只可用来在列中查看更多或更少的数字。

由于默认值为 2 位小数，在单元格中输入的数字 4 在“图表数据”窗口框中显示为 4.00；在单元格中输入的数字 1.55823 显示为 1.56。

调整列宽

❖ 执行下列操作之一：

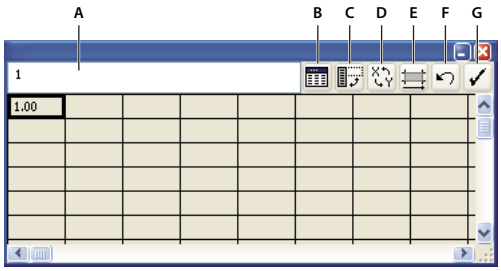
- 单击“单元格样式”按钮，并在“列宽”文本框中输入一个 0 到 20 之间的值。
- 将指针放置到您要调整的列的边缘。指针会变为双箭头 。然后将手柄拖动到所需的位置。

调整单元格的小数精度

❖ 单击“单元格样式”按钮，并在“小数位数”文本框中输入一个 0 到 10 之间的值。

输入图表数据

您可以使用“图表数据”窗口来输入图表的数据。使用图表工具时会自动显示“图表数据”窗口，除非您将其关闭，否则此窗口将保持打开。



图表数据窗口
A. 输入文本框 **B.** 导入数据 **C.** 换位行 / 列 **D.** 切换 x/y **E.** 单元格样式 **F.** 恢复 **G.** 应用

1 为现有图表显示“图表数据”窗口：使用选择工具选择整个图表，然后选择“对象”>“图表”>“数据”。

2 按下列任一方式输入数据：

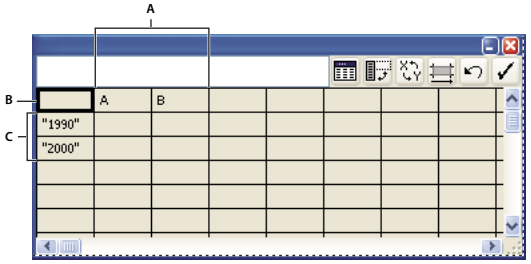
- 选择工作表中的单元格，在窗口顶部的文本框中输入数据。按 Tab 键以输入数据并选择同一行中的下一单元格；按 Enter 或 Return 键以输入数据并选择同一列中的下一单元格；使用箭头键从单元格移动到单元格；或者只需单击另一单元格即可将其选定。
- 从电子表格应用程序（如 Lotus® 1-2-3 或 Microsoft Excel）中复制数据。在“图表数据”窗口中，单击将成为您粘贴数据的左上单元格的单元格，然后选择“编辑”>“粘贴”。
- 使用字处理应用程序创建文本文件，在这个文本文件中每个单元格的数据由制表符隔开，每行的数据由段落回车符隔开。数据只能包含小数点或小数点分隔符；否则，无法绘制此数据对应的图表。（例如，输入 732000，而不是 732,000。）在“图表数据”窗口中，单击将成为您导入数据的左上单元格的单元格，然后单击“导入数据”按钮，并选择文本文件。

注：如果您不小心输反图表数据（即，在行中输入了列的数据，或者相反），则单击“换位”按钮以切换数据行和数据列。要切换散点图的 x 轴和 y 轴，单击“切换 X/Y”按钮。

3 单击“应用”按钮 ✓，或者按数字键盘上的 Enter 键，以重新生成图表。

使用图表标签和数据组

标签是说明下面两方面的文字或数字：您要比较的数据组和您要比较的它们的种类。对于柱形、堆积柱形、条形、堆积条形、折线、面积和雷达图，您可以按如下方式在工作表中输入标签：



“图表数据”窗口中的标签
A. 数据组标签 **B.** 空白单元格 **C.** 类别标签

输入标签

❖ 对于柱形、堆积柱形、条形、堆积条形、折线、面积和雷达图，您可以按如下方式在工作表中输入标签：

- 如果您希望 Illustrator 为图表生成图例，那么删除左上单元格的内容并保留此单元格为空白。
- 在单元格的顶行中输入用于不同数据组的标签。这些标签将在图例中显示。如果您不希望 Illustrator 生成图例，则不要输入数据组标签。
- 在单元格的左列中输入用于类别的标签。类别通常为时间单位，如日、月或年。这些标签沿图表的水平轴或垂直轴显示，只有雷达图例外，它的每个标签都产生单独的轴。
- 要创建只包含数字的标签，请用直式双引号将数字引起来。例如，输入 "1996" 以将年份 1996 用作标签。
- 要在标签中创建换行，请使用竖线键将每一行分隔开。例如，键入 Total|subscriptions|1996 以创建以下图表标签：

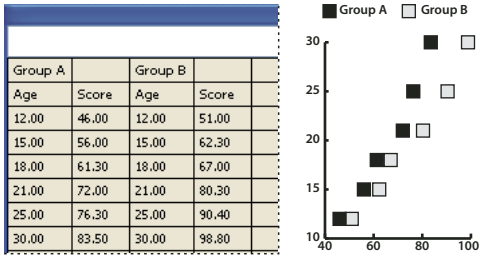
  Total

  subscriptions

  1996

输入散点图的数据组

散点图与其他类型的图表的不同之处在于两个轴都测量值；没有类别。



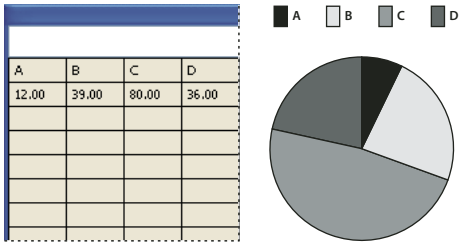
Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80

散点图数据

- 从第一个单元格开始，在沿着工作表顶行的每隔一个的单元格中输入数据组标签。这些标签将在图例中显示。
- 在第一列中输入 y 轴数据，在第二列中输入 x 轴数据。

输入饼图的数据组

您可以组织与其他图表类似的饼图数据组。但是，工作表中的每个数据行都可以生成单独的图表。



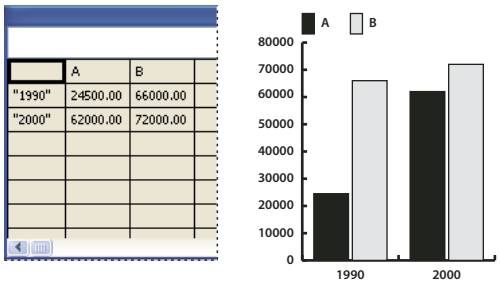
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

饼图数据

- 输入柱形、堆积柱形、条形、堆积条形、折线、面积和雷达图的数据组标签。如果要生成图表名称，则输入类别标签。
- 要创建单一的饼图，请只绘制一行均为正值或均为负值的数据。
- 要创建多个饼图，则绘制均为正值或均为负值的其他数据行。默认情况下，单独饼图的大小与每个图表数据的总数成比例。

输入柱形、条形、折线、面积和雷达图的数据组

输入图表的标签后，您就可以在适当的列中输入各个数据组。



柱形图数据

柱形、堆积柱形、条形和堆积条形图 柱形的高度或条形的长度对应于要比较的数量。对于柱形或条形图，可以组合显示正值和负值；负值显示为水平轴下方伸展的柱形。对于堆积柱形图，数字必须全部为正数或全部为负数。

折线图 每列数据对应于折线图中的一条线。可以在折线图中组合显示正值和负值。

面积图 数值必须全部为正数或全部为负数。输入的每个数据行都与面积图上的填充区域相对应。面积图将每个列的数值添加到先前的列的总数中。因此，即使面积图和折线图包含相同的数据，它们看起来也明显不同。

雷达图 每个数字都被绘制在轴上，并且连接到相同轴的其他数字上，以创建出一个“网”。可以在雷达图中组合显示正值和负值。

设置图表格式

设置图表格式和自定图表

可以用多种方式来设置图表格式。例如，可以更改图表轴的外观和位置，添加投影，移动图例，组合显示不同的图表类型。通过用“选择”工具选定图表并选择“对象”>“图表”>“类型”，您可以查看图表的设置格式选项。

您还可以用多种方式手动自定您的图表。您可以更改底纹的颜色；更改字体和文字样式；移动、对称、切变、旋转或缩放图表的任何部分或所有部分；并自定列和标记的设计。您可以对图表应用透明、渐变、混合、画笔描边、图表样式和其他效果。您总是应该最后应用这些改变，因为重新生成图表将会删除它们。

要了解如何自定图表，请参阅 Illustrator 应用程序文件夹中 Cool Extras/Sample Files/Graph Designs 文件夹中的示例。

请记住，图表是与其数据相关的编组对象。绝不可以取消图表编组；如果您取消图表编组，您就无法更改图表。要编辑图表，请使用“直接选择”工具或“编组选择”工具在不取消图表编组的情况下选择要编辑的部分。

还有一点非常重要的是要了解图表的图素是如何相关的。带图例的整个图表是一个组。所有数据组是图表的次组；相反，每个带图例框的数据组是所有数据组的次组。每个值都是其数据组的次组，等等。绝不要取消或重做图表中对象的编组。

更多帮助主题

第 418 页的“关于图表设计”

更改图表类型

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 在“图表类型”对话框中，单击与所需图表类型相对应的按钮，然后单击“确定”。

注：一旦用渐变的方式对图表对象进行上色，更改图表类型就会导致意外的结果。要防止不需要的结果，请直到图表结束再应用渐变，或使用“直接选择”工具选择渐变上色的对象，并用印刷色上色这些对象；然后重新应用原始渐变。

设置图表的轴的格式

除了饼图之外，所有的图表都有显示图表的测量单位的数值轴。您可以选择在图表的一侧显示数值轴或者两侧都显示数值轴。条形、堆积条形、柱形、堆积柱形、折线和面积图也有在图表中定义数据类别的类别轴。

您可以控制每个轴上显示多少个刻度线，改变刻度线的长度，并将前缀和后缀添加到轴上的数字。

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 要更改数值轴的位置，请选择“数值轴”菜单中的选项。

4 要设置刻度线和标签的格式，请从对话框顶部的弹出菜单中选择一个轴，并设置如下选项：

刻度值 确定数值轴、左轴、右轴、下轴或上轴上的刻度线的位置。选择“忽略计算出的值”以手动计算刻度线的位置。创建图表时接受数值设置或者输入最小值、最大值和标签之间的刻度数量。

刻度线 确定刻度线的长度和个刻度线 / 刻度的数量。对于类别轴，选择“在标签之间绘制刻度线”以在标签或列的任意一侧绘制刻度线，或者取消选择将标签或列上的刻度线居中的选项。

添加标签 确定数值轴、左轴、右轴、下轴或上轴上的数字的前缀和后缀。例如，您可以将美元符号或百分号添加到轴数字。

为数值轴指定不同比例

如果图表在两侧都有数值轴，则可以为每个轴都指定不同的数据组。这样使 Illustrator 可以为每个轴生成不同的比例。在相同图表中组合不同的图表类型时此技术特别有用。

1 选择“编组选择”工具 。

2 单击要指定给轴的数据组的图例。

3 在不移动图例的“编组选择”工具指针的情况下，再次单击。选定用图例编组的所有柱形。

4 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

5 在“数值轴”弹出菜单中选择要指定数据的轴。

6 单击“确定”。

更多帮助主题

第 17 页的“选择工具库”

设置柱形、条形和折线的格式

对于柱形、堆积柱形、条形和堆积条形图，您可以调整图表中每个柱形或条形之间的空间数量。您还可以调整图表中数据类别或数据群集之间的空间数量。对于折线、散点和雷达图，您可以调整线段和数据点的外观。

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 要调整柱形、堆积柱形、条形或堆积条形图中柱形和条形之间的空间，在“列宽度”、“条宽度”或“群集宽度”文本框中输入 1% 到 1000% 之间的一个值。

大于 100% 的数值会导致柱形、条形或群集相互重叠。小于 100% 的值会在柱形、条形或群集之间保留空间。值为 100% 时，会使柱形、条形或群集相互对齐。

4 要调整折线、散点和雷达图中的线段和数据点，请设置“标记数据点”、“连接数据点”、“线段边到边跨 X 轴”和“绘制填充线”选项。

5 要更改柱形、条形和线段重叠的方式，请设置“第一行在前”和“第一列在前”选项。

注：对于面积图，总是选择“第一列在前”；否则，有的区域可能不会显示。

常规图表选项

通过使用选择工具选择图表并双击“工具”面板中的图表工具，可以访问常规图表选项。

数值轴 确定数值轴（此轴表示测量单位）出现的位置。

添加投影 在图表中的柱形、条形或线段后面和对整个饼图应用投影。

在顶部添加图例 在图表顶部而不是图表右侧水平显示图例。

第一行在前 “群集宽度”大于 100% 时，可以控制图表中数据的类别或群集重叠的方式。使用柱形或条形图时此选项最有帮助。

第一列在前 在顶部的“图表数据”窗口中放置与数据第一列相对应的柱形、条形或线段。该选项还确定“列宽度”大于 100% 时，柱形和堆积柱形图中哪一列位于顶部；以及“条宽度”大于 100% 时，条形和堆积条形图中哪一列位于顶部。

标记数据点 在每个数据点上置入正方形标记。

连接数据点 绘制可以更轻松地查看数据间关系的线段。

线段边到边跨 X 轴 沿水平 (x) 轴从左到右绘制跨越图表的线段。该选项不适用于散点图。

绘制填充线 根据“线宽”文本框中输入的值可创建更宽的线段，并且“绘制填充线”还根据该系列数据的规范来确定用何种颜色填充线段。选择“连接数据点”时此选项才有效。

添加投影

可以在图表中的柱形、条形或线段后面应用投影，也可以对整个饼图应用投影。

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 在“图表类型”对话框中选择“添加投影”，然后单击“确定”。

更改图例的位置

默认情况下，图例显示在图表右侧。但是，您可以选择在图表顶部水平显示图例。

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 在“图表类型”对话框中选择“在顶部添加图例”，然后单击“确定”。

设置饼图格式

您可以更改图例的位置以及在饼图中对楔形进行排序的方式。还可以指定显示多个饼图的方式。

1 用“选择”工具选择图表。

2 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

3 请执行下列任一操作：

- 要更改图例的位置，请选择“图例”选项。
- 要指定如何显示多个饼图，请选择“位置”选项。
- 要指定如何排序楔形，请选择“排序”选项。

默认情况下，百分比和图例均上色为黑色。如果带深色背景的饼图楔形遮住了图例，则重新上色深色背景。使用编组选择工具选择深色的饼图楔形，然后使用“颜色”面板或“色板”面板为楔形上色。

饼图选项

图例 确定图例的位置。

- **标准图例** 在图表外侧放置列标签；这是默认情况。将饼图与其他种类的图表组合显示时使用此选项。
- **楔形图例** 将标签插入到对应的楔形中。
- **无图例** 完全忽略图例。

位置 指定显示多个饼图的方式。

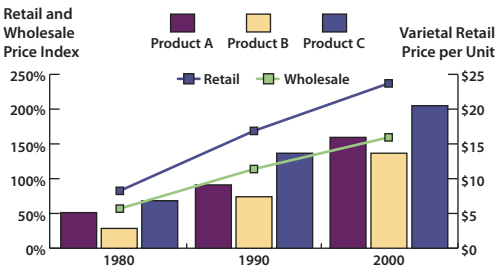
- **比例** 按比例调整图表的大小。
- **相等** 使所有饼图都有相同的直径。
- **堆积** 每个饼图相互堆积，每个图表按相互比例调整大小。

排序 指定如何排序楔形。

- **全部** 在饼图顶部按顺时针顺序从最大值到最小值，对所选饼图的楔形进行排序。
- **第一个** 对所选饼图的楔形进行排序，以便将第一幅饼图中的最大值放置在第一个楔形中，其他将按从最大到最小的顺序排序。所有其他图表将遵循第一幅图表中楔形的顺序。
- **无** 从图表顶部按顺时针方向输入值的顺序将所选饼图的楔形排序。

组合不同的图表类型

您可以在一个图表中组合显示不同的图表类型。例如，可以让一组数据显示为柱形图，而其他数据组显示为折线图。除了散点图之外，您可以将任何类型的图表与其他图表组合。散点图不能与其他任何图表类型组合。



将柱形图和折线图结合到一个图表中

1 选择“编组选择”工具 。

2 单击要更改图表类型的数据的图例。

3 在不移动图例的“编组选择”工具指针的情况下，再次单击。选定用图例编组的所有柱形。

4 选择“对象”>“图表”>“类型”或者双击“工具”面板中的图表工具。

5 选择所需的图表类型和选项。

如果图表使用多个图表类型，则可以沿右轴使用一个数据组，沿左轴使用其他数据组。这样，每个轴都可以测量不同的数据。

注：如果和其他图表类型一起使用堆积柱形图，则确保对于由堆积柱形图表示的所有数据组都使用相同的轴。如果有的数据组使用右轴而其他数据组使用左轴，则柱形高度可能会令人误解或发生重叠。

选择图表部分

1 选择“编组选择”工具 。

2 单击要选择的柱形的图例。

3 在不移动图例的“编组选择”工具指针的情况下，再次单击。选定用图例编组的所有柱形。

还可以通过单击组的一部分来选择一个组，通过再次单击来选择用图例编组的柱形、单击第三次来选择图例。从层次的下一个组开始，每次单击都将编组对象的另一图层添加到选区中。您可以按组的数量来单击组以将其添加到所选对象。

4 要取消选择选定的组的部分，请选择“直接选择”工具 ，并在按住 Shift 的同时单击对象。

设置图表中文本的格式

为图表的标签和图例生成文本时， Illustrator 使用默认的字体和字体大小。然而，您可以轻松地更改文字格式以将视觉目标添加到图表中。

1 选择“编组选择”工具 。

2 单击一次以选择要更改文字的基线；单击两次以选择所有的文字。

3 根据需要更改文字属性。

将照片和符号添加到图表

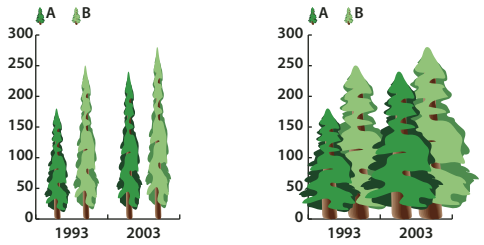
关于图表设计

使用图表设计将插图添加到柱形和标记。图表设计可以是图表中表示值的简单绘图、徽标和其他符号；它们还可以是包含图案和参考线对象的复杂对象。 Illustrator 包含许多预设的图表设计。此外，您还可以创建新的图表设计，并将它们存储在“图表设计”对话框中。

您可以通过以下方式对柱形应用图表设计：

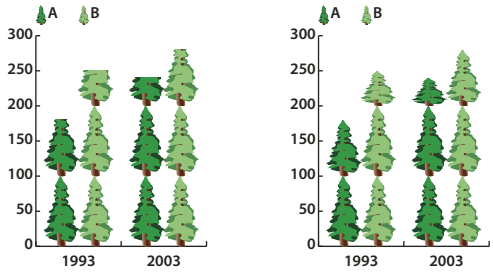
垂直缩放设计 在垂直方向进行伸展或压缩。它的宽度没有改变。

一致缩放设计 在水平和垂直方向同时缩放。设计的水平间距不是为不同宽度而调整的。



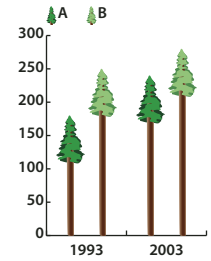
统一缩放的图表设计与垂直缩放的图表设计的对比图

重复设计 堆积设计以填充柱形。您可以指定每个设计表示的值，以及您是否要截断或缩放表示分数字的设计。



带截断设计的重复图表与带缩放设计的重复图表相比较

局部缩放设计 与垂直缩放设计类似，但可以在设计中指定伸展或压缩的位置。例如，如果正在使用一个人表示数据，您只可以伸展或压缩身体，而不是头部。使用“垂直压缩”选项就可以缩放整个人。



局部缩放图表设计

导入柱形或标记设计

Illustrator 包含多种预设的可在图表中使用的设计。还可以在文档之间转换您创建的图表设计。

1 选择“窗口”>“色板库”>“其他库”。

2 执行下列操作之一：

- 要导入预设的图表设计，请浏览到 Illustrator 应用程序文件夹中的 Cool Extras/Sample Files/Graph Designs 文件夹。然后选择图表设计文件，并单击“打开”。
- 要从另一文档导入图表设计，请选择此文档，并单击“打开”。

最初，显示的全部内容是具有来自导入文件的颜色、渐变和图案的新面板。但是，当打开“图表柱形”或“图表标记”对话框时，将可以使用导入的图表设计。

创建柱形设计

1 创建作为设计中最后面的对象的矩形。矩形表示图表设计的边界。

复制并粘贴图表中最小的柱形，将其用作设计的定界矩形。

2 根据需要上色矩形，或者用“无”对矩形填色和描边，以使矩形不可见。

3 使用任意绘图工具来创建设计，或者在矩形前面放置现有的设计。

4 使用“选择”工具，选择整个设计，包括矩形。

5 选择“对象”>“编组”将设计分组。

6 选择“对象”>“图表”>“设计”。

7 单击“新建设计”。所选设计的预览将会显示。只有最后面矩形内部的设计部分才是可见的，但是在图表中使用时会显示整个设计。

8 单击“重命名”来为设计命名。

创建图表设计与创建图案类似。

更多帮助主题

第 178 页的“关于图案”

创建局部缩放柱形设计

1 创建作为设计中最后面的对象的矩形。此矩形是图表设计的边界。

2 使用任意一种绘图工具来创建设计，或者在矩形前面置入现有的设计。

3 使用“钢笔”工具绘制一条水平线段来定义伸展或压缩设计的位置。

4 选择设计的所有部分，包括水平线段。

5 选择“对象”>“编组”将设计分组。

6 使用“直接选择”工具或“编组选择”工具选择水平线段。一定要只选择水平线段。

7 选择“视图”>“参考线”>“建立参考线”。

8 选择“视图”>“参考线”>“锁定参考线”来删除“锁定”旁边的勾选标记，这样可以解锁参考线。移动周围的设计以确保参考线和设计一起移动。

9 使用“选择”工具来选择整个设计。

10 选择“对象”>“图表”>“设计”。

11 单击“新建设计”。所选设计的预览将会显示。

12 单击“重命名”来为设计命名。

在柱形设计中添加总计

1 创建柱形设计。

2 选择“文字”工具。将指针放在对设计进行定义的矩形内或矩形附近要用来显示值的位置。

例如，您可以将值放置在设计的上侧、下侧、左侧或右侧。

3 单击并键入一个百分比符号 (%)，后跟两个介于 0 和 9 之间的数字。这些数字控制如何显示数据。

第一个数字确定在小数点之前显示位数的数目。例如，如果总计为 122，则数字 3 将显示 122。如果输入的第一个数字为 0，则程序会根据值的需要添加位数。

第二个数字确定在小数点之后显示位数的数目。根据需要添加零并对数值四舍五入。根据需要多少位数，可以更改这些数字。

4 要更改文字属性，请选择“窗口”>“文字”>“字符”，指定所需属性，然后关闭面板。

5 要对齐小数点，请选择“窗口”>“文字”>“段落”并单击“右对齐”按钮。

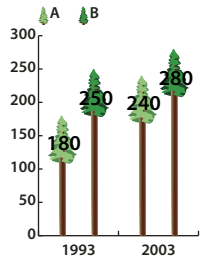
6 使用“选择”工具，选择整个设计，包括矩形和任何文字。

7 选择“对象”>“编组”将设计分组。

8 选择“对象”>“图表”>“设计”。

9 单击“新建设计”。您可以看到所选设计的预览。

10 单击“重命名”来为设计命名。



用柱形总数局部缩放图表设计

创建标记设计

1 从图表选择并复制一个标记矩形，并将其粘贴到要创建设计的位置。这将是图表设计中最后面的对象，并将建立标记大小。

2 即使标记图稿比您复制的标记矩形大，也可在图表中将标记图稿调整为您所希望的大小。

3 一旦您将标记图稿按您所需进行了调整，则选择此设计，选择“对象”>“图表”>“设计”并单击“新建设计”。

4 单击“重命名”来为设计命名。

对图表应用柱形设计

1 创建或导入柱形设计。

2 使用“编组选择”工具 来选择您要用设计填充的柱形或条形，或者选择整个图表。

3 选择“对象”>“图表”>“柱形”。

4 选择柱形设计类型。

如果选择“重复柱形类型”，则在“每个设计表示”文本框中输入一个值。并在“对于分数”弹出菜单中选择是截断还是缩放设计的分数字。“截断设计”根据需要切断了顶部设计的分数字；“缩放设计”可缩放上一个设计以适合柱形。

5 选择要使用的设计。所选设计的预览将会显示。

6 单击“确定”。

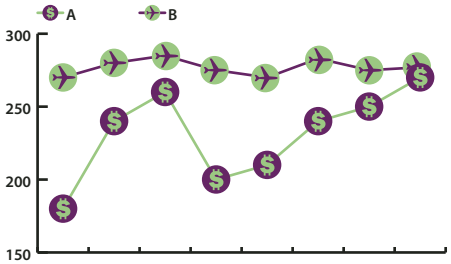
对折线图或散点图应用标记设计

1 创建或导入柱形设计。

2 使用“编组选择”工具 来选择要用设计取代的图表中的标记和图例。不要选择任何线段。

3 选择“对象”>“图表”>“标记”。选择一个设计，然后单击“确定”。

缩放此设计，以便设计中最后面的矩形和线段或散点图上默认的正方形标记的大小相同。



带标记点设计的折线图

重新使用图表设计

您可以重新使用您以前创建的图表设计，并编辑此图表设计使其成为新设计。如果您有原始图稿，您可以替代它然后使用“图表设计”对话框重新命名此设计。

如果您没有定义为图表设计的原始图稿，您可以通过将图表设计粘贴到图稿中来获得原始图稿。

1 选择“选择”>“取消选择”来取消选择所有图稿。

2 选择“对象”>“图表”>“设计”。

3 选择要粘贴到图稿中的图表设计，并单击“粘贴设计”。

4 单击“确定”。图稿设计会粘贴到您的图稿中。您现在可以编辑此图稿设计并将其定义为新的图稿设计。

第 16 章：键盘快捷键

自定键盘快捷键

可以在 Illustrator 中使用键盘快捷键来提高工作效率。可以使用 Illustrator 中包含的默认快捷键，或添加和自定所需的快捷键。

自定键盘快捷键

在 Illustrator 中，可以查看所有快捷键的列表，还可以编辑或创建快捷键。键盘快捷键对话框作为快捷键编辑器，包括所有支持快捷键的命令，其中一些未在默认快捷键集中提到。

您可以定义自己的快捷键集，更改快捷键集中的个别快捷键以及在快捷键集之间切换。例如，您可以为从 “ 窗口 ”>“ 工作区 ” 菜单中选择的不同工作区创建单独的组。

如果您之前存储了一组非默认的键盘快捷键，则这些键盘快捷键将以 .kys 文件存储在 Illustrator 的首选项文件夹中。您可以将此文件复制到新计算机中的相同位置 （Ai 的首选项文件夹）。您可以从 “Illustrator 键盘快捷键 ” 对话框中选择此组快捷键。

如果这些修改的快捷键对多个平台都有效，则您可以跨平台使用同一 .kys 文件。

以下是默认情况下自定义 Illustrator 键盘快捷键保存的位置：

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista 和 Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5
Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

除了使用键盘快捷键外，您还可以使用上下文相关菜单来访问很多命令。上下文相关菜单显示与现用工具、所选对象或面板相关的命令。要显示上下文相关菜单，请在文档窗口或面板中右键单击 (Windows) 或按住 Control 并单击 (Mac OS)。

1 选择 “ 编辑 ”>“ 键盘快捷键 ”。

2 从 “ 键盘快捷键 ” 对话框顶部的 “ 键集 ” 菜单中选择一组快捷键。

3 从快捷键显示区上方的菜单中选择一种快捷键类型 （“ 菜单命令 ” 或 “ 工具 ”）。

4 请执行下列任一操作：

- 要激活该快捷键集，请单击 “ 确定 ”。
- 要更改快捷键，请单击滚动列表中的 “ 快捷键 ” 列，输入一个新的快捷键。如果输入的快捷键已指定给另一个命令或工具，对话框底部会显示一个警告信息。此时，可以单击 “ 还原 ” 以还原更改，或单击 “ 转到 ” 以转到其他命令或工具并指定一个新的快捷键。在 “ 符号 ” 列，请输入要显示在命令或工具的菜单或工具提示中的符号。您可以使用 “ 快捷键 ” 列中允许输入的任何字符。

注：Mac OS 不允许将 Command + Option + 8 指定为菜单快捷键。

- 要存储当前快捷键集中的更改，请单击 “ 确定 ”。（对于名叫 “Illustrator Defaults” 的集，无法存储其更改。）
- 要存储一个新的快捷键集，请单击 “ 存储 ”。输入新集的名称，然后单击 “ 确定 ”。新的键集将以新名称出现在弹出式菜单中。

- 要删除快捷键集，请单击“ 删除 ”。（无法删除命名为 “Illustrator Defaults” 的集。）
- 要将显示的快捷键集导出到文本文件，请单击“导出文本”。在“将键集文件存储为”对话框中，输入正在存储的当前键集的文件名，然后单击“ 存储 ”。可以使用该文本文件打印出一份键盘快捷键的副本。

默认键盘快捷键

用于工具选择的键

结果	Windows	Mac OS
画板工具	Shift + O	Shift + O
选择工具	V	V
直接选择工具	A	A
魔棒工具	Y	Y
套索工具	Q	Q
钢笔工具	P	P
斑点画笔工具	Shift+B	Shift+B
添加锚点工具	+（加）	+（加）
删除锚点工具	-（减）	-（减）
转换锚点工具	Shift + C	Shift + C
文字工具	T	T
直线段工具	\（反斜线）	\（反斜线）
矩形工具	M	M
椭圆工具	L	L
画笔工具	B	B
铅笔工具	N	N
旋转工具	R	R
镜像工具	O	O
按比例缩放工具	S	S
变形工具	Shift + R	Shift + R
宽度工具	Shift+W	Shift+W
自由变换工具	E	E
形状生成器工具	Shift+M	Shift+M
透视网格工具	Shift+P	Shift+P
透视选区工具	Shift+V	Shift+V
符号喷枪工具	Shift + S	Shift + S

结果	Windows	Mac OS
柱形图工具	J	J
网格工具	U	U
渐变工具	G	G
吸管工具	I	I
混合工具	W	W
实时上色工具	K	K
实时上色选择工具	Shift + L	Shift + L
切片工具	Shift + K	Shift + K
橡皮擦工具	Shift + E	Shift + E
剪刀工具	C	C
抓手工具	H	H
缩放工具	Z	Z
在使用“斑点画笔”工具时切换到“平滑”工具	按 Alt	按 Option

用于查看图稿的键盘快捷键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
在屏幕模式之间切换：正常屏幕模式、带菜单栏的全屏模式、全屏模式	F	F
适合窗口中的可成像区域	双击“抓手工具”	双击“抓手工具”
放大 100%	双击“缩放工具”	双击“缩放工具”
切换到“抓手工具”（当不处于文本编辑模式时）	空格键	空格键
切换到放大模式中的“缩放工具”	Ctrl + 空格键	空格键 + Command
切换到缩小模式中的“缩放工具”	Ctrl + Alt + 空格键	空格键 + Command + Option
使用“缩放工具”拖移时移动“缩放”选框	空格键	空格键
隐藏非选定图稿	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
在水平参考线和垂直参考线之间转换	按住 Alt 键拖移参考线	按住 Option 键拖移参考线
释放参考线	按住 Ctrl + Shift 键并双击参考线	Command + 按住 Shift 键双击参考线
显示 / 隐藏画板	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
显示 / 隐藏画板标尺	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
在窗口中查看所有画板	Ctrl + Alt + 0（零）	Command + Option + 0（零）
在现用画板上就地粘贴	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
退出画板工具模式	Esc	Esc
在另一画板中创建画板	按住 Shift 键拖移	按住 Shift 键拖移

结果	Windows	Mac OS
在“画板”面板中选择多个画板	按住 Ctrl 键并单击	按住 Command 键并单击
浏览到下一文档	Ctrl + F6	Command + F6
浏览到上一文档	Ctrl + Shift + F6	Command + Shift + F6
浏览到下一文档组	Ctrl + Alt + F6	Command + Option + F6
浏览到上一文档组	Ctrl + Alt + Shift + F6	Command + Option + Shift + F6
退出全屏模式	Esc	Esc
将多个画板存储到 Illustrator CS3 或更早版本的格式	Alt + v	

用于绘图的键盘快捷键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
将形状的比例或方向限制为： • 用于矩形、圆角矩形、椭圆和网格的相等高度和宽度 • 用于直线段和弧线段的 45° 增量 • 用于多边形、星形和光晕的原方向	按住 Shift 键拖移	按住 Shift 键拖移
绘制时移动形状	按住空格键拖移	按住空格键拖移
从形状中央拖移（多边形、星形和光晕除外）	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
增加或减少多边形的边，星形的点，弧线段的角度，螺旋线的螺旋，或光晕的射线	开始拖移，然后按向上箭头键或向下箭头键	开始拖移，然后按向上箭头键或向下箭头键
保持星形内半径为常量	开始拖移，然后按住 Ctrl	开始拖移，然后按住 Command
保持星形边为直线	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
在开放和封闭弧形之间切换	开始拖移，然后按住 C	开始拖移，然后按住 C
翻转一条弧线，保持参考点为常量	开始拖移，然后按住 F	开始拖移，然后按住 F
增加螺旋线长度时，从螺旋线中添加或减少螺旋	开始拖移，然后按住 Alt 键拖移	开始拖移，然后按住 Option 键拖移
改变螺旋线的衰减率	开始拖移，然后按住 Ctrl 键拖移	开始拖移，然后按住 Command 键拖移
从矩形网格添加或删除水平线或从极坐标网格添加或删除同心圆线	开始拖移，然后按向上箭头键或向下箭头键	开始拖移，然后按向上箭头键或向下箭头键
从矩形网格添加或删除垂直线或从极坐标网格添加或删除径向线	开始拖移，然后按向右箭头键或向左箭头键	开始拖移，然后按向右箭头键或向左箭头键
将矩形网格中的水平分隔线或极坐标网格中的径向分隔线的切变值按 10% 减少	开始拖移，然后按 F	开始拖移，然后按 F
将矩形网格中的水平分隔线或极坐标网格中的径向分隔线的切变值按 10% 增加	开始拖移，然后按 V	开始拖移，然后按 V
将矩形网格中的垂直分隔线或极坐标网格中的同心圆分隔线的切变值按 10% 减少	开始拖移，然后按 X	开始拖移，然后按 X

结果	Windows	Mac OS
将矩形网格中的垂直分隔线或极坐标网格中的同心圆分隔线的切变值按 10% 增加	开始拖移，然后按 C	开始拖移，然后按 C
单步创建并扩展“实时描摹”对象	在“控制”面板中按住 Alt 键并单击“实时描摹”，或按住 Alt 并选择一个描摹预设。	在“控制”面板中按住 Option 并单击“实时描摹”，或按住 Option 并选择一个描摹预设。
增大“斑点画笔”的尺寸	]（右方括号）	]（右方括号）
减小“斑点画笔”的尺寸	[（左方括号）	[（左方括号）
限制“斑点画笔”路径为水平或垂直	Shift	Shift
在多种绘图模式之间切换	Shift+D	Shift+D
连接两个或更多路径	选择这些路径，然后按 Ctrl+J 组合键	选择这些路径，然后按 Command+J 组合键
创建角点连接或平滑连接	选择这些路径，然后按 Shift+Ctrl+Alt+j 组合键	选择锚点路径，然后按 Shift+Command+Option+j 组合键

用于透视绘图的键盘快捷键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
透视网格工具	Shift+P	Shift+P
透视选区工具	Shift+V	Shift+V
透视网格	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
垂直移动对象	按住数字键 5，然后单击并拖动对象	按住数字键 5，然后单击并拖动对象
切换透视平面	使用透视选区工具，然后按 1 选择左侧网格、按 2 选择水平网格，按 3 选择右侧网格或按 4 选择无现用网格	使用透视选区工具，然后按 1 选择左侧网格、按 2 选择水平网格，按 3 选择右侧网格或按 4 选择无现用网格
在透视中复制对象	按住 Ctrl+Alt 拖动	按住 Command+Alt 拖动
在透视中重复变换对象	Ctrl+D	Command+D
在多种绘图模式之间切换	Shift+D	Shift+D

用于选择的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
切换到上次使用的选择工具（选择工具、直接选择工具或编组选择工具）	Ctrl	Command
在“直接选择工具”和“编组选择工具”之间切换	Alt	Option
用“选择工具”、“直接选择工具”、“编组选择工具”、“实时上色选择工具”或者“魔棒工具”向选区添加内容	按住 Shift 键单击	按住 Shift 键单击
使用选择工具、直接选择工具、编组选择工具或实时上色选择工具从选区中减少内容	按住 Shift 键单击	按住 Shift 键单击
使用魔棒工具从选区中减少内容	按住 Alt 键单击	按住 Option 键单击
用“套索工具”添加到选区	按住 Shift 键拖移	按住 Shift 键拖移

结果	Windows	Mac OS
用“套索工具”从选区减少内容	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
将套索工具的指针改为十字线	Caps Lock	Caps Lock
选择现用画板中的图稿	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A
围绕选定对象创建裁剪标记	Alt + C + O	
选择对象的下方	按住 Ctrl 单击两次	按住 Command 单击两次
在隔离模式中选择下方	按住 Ctrl 单击两次	按住 Command 单击两次

用于移动选区的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
以用户定义的增量移动选区	向右箭头键、向左箭头键、向上箭头键或向下箭头键	向右箭头键、向左箭头键、向上箭头键或向下箭头键
以用户定义增量的 10 倍移动选区	Shift + 向右箭头键、向左箭头键、向上箭头键或向下箭头键	Shift + 向右箭头键、向左箭头键、向上箭头键或向下箭头键
锁定所有取消选择的图稿	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
将移动限制为 45° 角（使用“镜像工具”时除外）	按住 Shift	按住 Shift

在“常规首选项”中设置键盘增量

用于编辑形状的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
切换“钢笔工具”到“转换锚点工具”	Alt	Option
在“添加锚点工具”和“删除锚点工具”之间切换	Alt	Option
从“剪刀工具”切换到“添加锚点工具”	Alt	Option
从“铅笔工具”切换到“平滑工具”	Alt	Option
用“钢笔工具”绘图时，移动当前锚点	按住空格键拖移	按住空格键拖移
用“美工刀工具”剪切一条直线	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
用“美工刀工具”在 45° 或 90° 剪切	按住 Shift + Alt 组合键拖移	按住 Shift + Option 组合键拖移
使用“路径查找器”面板中的形状模式按钮创建复合路径	Alt + 形状模式	Option + 形状模式

结果	Windows	Mac OS
抹除使用形状生成器工具创建的不必要的闭合区域	按住 Alt 单击该闭合区域	按住 Option 单击该闭合区域
选择形状生成器工具	Shift+M	Shift+M
显示矩形选框可轻松合并多个路径 （使用形状生成器工具时）	按住 Shift 单击并拖动	按住 Shift 单击并拖动

用于为对象上色的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
在填色和描边之间转换	X	X
把填色和描边设置为默认	D	D
互换填色和描边	Shift + X	Shift + X
选择渐变填色模式	>	>
选择颜色填充模式	<	<
选择无描边 / 填充模式	/ （正斜线）	/ （正斜线）
从图像中提取颜色样本或从渐变中提取中间色样本	Shift + 吸管工具	Shift + 吸管工具
提取样式样本，追加当前选定项目的外观	Alt + 按住 Shift 键单击 + “ 吸管工具 ”	Option + 按住 Shift 键单击 + “ 吸管工具 ”
添加新填色	Ctrl + / （正斜线）	Command + / （正斜线）
添加新描边	Ctrl + Alt + / （正斜线）	Command + Option + / （正斜线）
将渐变重置为黑白状态	按住 Ctrl 键单击 “ 工具 ” 面板或 “ 渐变 ” 面板中的渐变按钮	按住 Command 键单击 “ 工具 ” 面板或 “ 渐变 ” 面板中的渐变按钮
打开选定栅格对象的 “ 马赛克 ” 选项	Alt + O + J	
减小毛刷画笔大小	[	[
增加毛刷画笔大小	]	]
设置毛刷画笔绘制的不透明度值	数字键 1 - 0。 按数字键 1 可使该值增加 10% 按数字键 0 可使该值增加 100%	数字键 1 - 0。 按数字键 1 可使该值增加 10% 按数字键 0 可使该值增加 100%

用于处理实时上色组的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
切换到“吸管工具”，进行填色和 / 或描边取样	按住 Alt 键单击 +“实时上色工具”	按住 Option 键单击 +“实时上色工具”
切换到“吸管工具”，从图像中进行颜色取样或从渐变中进行间色取样	Alt + 按住 Shift 键单击 +“实时上色工具”	Option + 按住 Shift 键单击 +“实时上色工具”
切换到另一个“实时上色工具”选项 （如果当前已选定“填充上色”和“描边上色”，则只切换到“填充上色”）	Shift +“实时上色工具”	Shift +“实时上色工具”
跨过未描边的边缘，对相邻的表面填色	双击 +“实时上色工具”	双击 +“实时上色工具”
对具有相同填色的所有表面填色，对具有相同描边的所有边缘描边。	三击 +“实时上色工具”	三击 +“实时上色工具”
切换到“吸管工具”，进行填色和 / 或描边取样	按住 Alt 键单击 +“实时上色选择工具”	按住 Option 键单击 +“实时上色选择工具”
切换到“吸管工具”，从图像中进行颜色取样或从渐变中进行间色取样	Alt + 按住 Shift 键单击 +“实时上色选择工具”	Option + 按住 Shift 键单击 +“实时上色选择工具”
从选区中添加 / 减去	按住 Shift 键单击 +“实时上色选择工具”	按住 Shift 键单击 +“实时上色选择工具”
选择具有相同填色 / 描边的所有相连的表面 / 边缘	双击 +“实时上色选择工具”	双击 +“实时上色选择工具”
选择具有相同填色 / 描边的所有表面 / 边缘	三击 +“实时上色选择工具”	三击 +“实时上色选择工具”

用于变换对象的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
使用“旋转工具”、“比例缩放工具”、“镜像工具”或“倾斜工具”时设置原点并打开对话框	按住 Alt 键单击	按住 Option 键单击
使用“选择工具”、“比例缩放工具”、“镜像工具”或“倾斜工具”时复制并变换所选对象	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
使用“选择工具”、“比例缩放工具”、“镜像工具”或“倾斜工具”时变换图案 （独立于对象）	按住波浪字符 (~) 拖移	按住波浪字符 (~) 拖移

用于创建多种宽度点数的键盘快捷键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
选择多个宽度点数	Shift + 单击	Shift + 单击
创建非统一宽度	按住 Alt 键拖动	按住 Option 键拖动
创建宽度点数的副本	按住 Alt 键拖动该宽度点数	按住 Options 键拖动该宽度点数
更改多个宽度点数的位置	Shift + 拖动	Shift + 拖动
删除所选宽度点数	Delete	Delete
取消选择宽度点数	Esc	Esc

用于文字处理的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
向右或向左移动一个字符	向右箭头键或向左箭头键	向右箭头键或向左箭头键
向上或向下移动一行	向上箭头键或向下箭头键	向上箭头键或向下箭头键
向右或向左移动一个单词	Ctrl + 向右箭头键或向左箭头键	Command + 向右箭头键或向左箭头键
向上或向下移动一个段落	Ctrl + 向上箭头键或向下箭头键	Command + 向上箭头键或向下箭头键
选择左侧后或右侧的单词	Shift + Ctrl + 向右箭头键或向左箭头键	Shift + Command + 向右箭头键或向左箭头键
选择前一个或后一个段落	Shift + Ctrl + 向上箭头键或向下箭头键	Shift + Command + 向上箭头键或向下箭头键
扩展现有的选区	按住 Shift 键单击	按住 Shift 键单击
段落向左对齐、右对齐或居中对齐	Ctrl + Shift + L、 R 或 C	Command + Shift + L、 R 或 C
段落对齐	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
插入软回车	Shift + Enter	Shift + Return
突出显示字偶间距调整	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
将水平缩放重置为 100%	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
增加或减小文字大小	Ctrl + Shift + > 或 <	Command + Shift + > 或 <
增加或减小行距	Alt + 向上或向下箭头键 （横排文本）或者向右或向左箭头键 （直排文本）	Option + 向上或向下箭头键 （横排文本）或者向右或向左箭头键 （直排文本）
将行距设置为文字大小	在 “ 字符 ” 面板中双击行距图标	在 “ 字符 ” 面板中双击行距图标
将字符间距调整 / 字偶间距调整重置为 0	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
增大或减小字偶 / 字符间距调整	Alt + 向右或向左箭头键 （横排文本）或者向上或向下箭头键 （直排文本）	Option + 向右或向左箭头键 （横排文本）或者向上或向下箭头键 （直排文本）
将字偶和字符间距调整增大或减小五倍	Ctrl + Alt + 向右或向左箭头键 （横排文本）或者向上或向下箭头键 （直排文本）	Command + Option + 向右或向左箭头键 （横排文本）或者向上或向下箭头键 （直排文本）
增加或减少基线偏移	Alt + Shift + 向上或向下箭头键 （横排文本）或者向右或向左箭头键 （直排文本）	Option + Shift + 向上或向下箭头键 （横排文本）或者向右或向左箭头键 （直排文本）
在 “ 文字 ” 和 “ 直排文字 ”， “ 区域文字 ” 和 “ 直排区域文字 ”，以及 “ 路径文字 ” 和 “ 直排路径文字 ” 这些工具之间切换	Shift	Shift
在 “ 区域文字 ” 和 “ 路径文字 ”、 “ 直排区域文字 ” 和 “ 直排路径文字 ” 这些工具之间切换	Alt	Option

要更改文字快捷键的递增值，选择 “ 编辑 ”>“ 首选项 ”>“ 文字 ”(Windows) 或 “Illustrator”>“ 首选项 ”>“ 文字 ”(Mac OS)。在 “ 大小 ”/“ 行距 ”、 “ 基线偏移 ” 和 “ 字距 ” 文本框中输入所需值，然后单击 “ 确定 ”。

用于使用面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
设置选项 （“ 动作 ”、“ 画笔 ”、“ 色板 ” 以及 “ 符号 ” 面板除外）	按住 Alt 键单击 “ 新建 ” 按钮	按住 Option 单击 “ 新建 ” 按钮
删除而无需进行确认 （“ 图层 ” 面板除外）	按住 Alt 键单击 “ 删除 ” 按钮	按住 Option 键单击 “ 删除 ” 按钮
应用值并使文本框保持启用状态	Shift + Enter	Shift + Return
选择动作、画笔、图层、链接、样式或色板的范围	按住 Shift 键单击	按住 Shift 键单击
选择不连续的动作、画笔、图层 （只限于同一层）、链接、样式或色板	按住 Ctrl 键单击	按住 Command 键单击
显示 / 隐藏所有面板	Tab	Tab
显示 / 隐藏所有面板 （“ 工具 ” 面板和 “ 控制 ” 面板除外）	Shift + Tab	Shift + Tab

用于动作面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
扩展 / 折叠动作集的整个结构	按住 Alt 键单击扩展三角形	按住 Option 键单击扩展三角形
设定动作集的选项	双击文件夹图标	双击文件夹图标
播放单个命令	按住 Ctrl 键单击 “ 播放当前所选动作 ” 按钮	按住 Command 键单击 “ 播放当前所选动作 ” 按钮
开始记录动作而无须确认	按住 Alt 键单击 “ 新建动作 ” 按钮	按住 Option 键单击 “ 新建动作 ” 按钮

用于画笔面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
打开 “ 画笔选项 ” 对话框	双击画笔	双击画笔
复制画笔	将画笔拖移到 “ 新建画笔 ” 按钮上	将画笔拖移到 “ 新建画笔 ” 按钮上

用于字符和段落面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
以小增量增加 / 减少选定的值	向上箭头键或向下箭头键	向上箭头键或向下箭头键
以大增量增加 / 减少选定的值	Shift + 向上箭头键或向下箭头键	Shift + 向上箭头键或向下箭头键
在 “ 字符 ” 面板中突出显示字体名称域	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

用于颜色面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
为当前填色 / 描边选择补色	按住 Ctrl 键单击颜色条	按住 Command 键单击颜色条
更改非启用状态的填色 / 描边	按住 Alt 键单击颜色条	按住 Option 键单击颜色条
为非启用状态的填色 / 描边选择补色	按住 Ctrl + Alt 键单击颜色条	按住 Command + Option 键单击颜色条
对当前的填色 / 描边进行反向选择	按住 Ctrl + Shift 键单击颜色条	按住 Command + Shift 键单击颜色条
对非启用状态的填色 / 描边进行反向选择	按住 Ctrl + Shift + Alt 键单击颜色条	按住 Command + Shift + Option 键单击颜色条
更改颜色模式	按住 Shift 键单击颜色条	按住 Shift 键单击颜色条
一前一后地移动颜色滑块	按住 Shift 拖移颜色滑块	按住 Shift 拖移颜色滑块
将 RGB 值在百分比和 0-255 之间切换	双击数字栏的右侧	双击数字栏的右侧

用于渐变面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
复制色标	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移
互换色标	按住 Alt 键，将色标拖移到另一个色标上	按住 Option 键，将色标拖移到另一个色标上
将色板颜色应用于现用 （或选定的）色标	按住 Alt 并单击 “ 色板 ” 面板中的色板	按住 Option 并单击 “ 色板 ” 面板中的色板
将渐变填充重置为默认的黑白线性渐变	按住 Ctrl 键并单击 “ 渐变 ” 面板中的 “ 渐变填充 ” 框	按住 Command 键单击 “ 渐变 ” 面板中的 “ 渐变填充 ” 框
显示 / 隐藏渐变箭头	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G
同时修改角度和终点	按住 Alt 键拖移渐变批注者的终点	按住 Option 键拖移渐变批注者的终点
拖动时限制渐变工具或渐变批注者	按住 Shift 键拖移	按住 Shift 键拖移
查看选定的渐变填充对象中的渐变批注者	G	G

用于图层面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
选择图层上的所有对象	按住 Alt 键单击图层名称	按住 Option 键单击图层名称
显示 / 隐藏除选定图层以外的所有图层	按住 Alt 键单击眼睛图标	按住 Option 键单击眼睛图标
为选定的图层选择轮廓 / 预览视图	按住 Ctrl 键单击眼睛图标	按住 Command 键单击眼睛图标
为所有其他图层选择轮廓 / 预览视图	按住 Ctrl + Alt 键单击眼睛图标	按住 Command + Option 键单击眼睛图标
锁定 / 解锁所有其他图层	按住 Alt 键单击锁状图标	按住 Option 键单击锁状图标
扩展所有子图层来显示整个结构	按住 Alt 键单击扩展三角形	按住 Option 键单击扩展三角形
创建新图层时设置选项	按住 Alt 键单击 “ 新建图层 ” 按钮	按住 Option 键单击 “ 新建图层 ” 按钮
创建新的子图层时设置选项	按住 Alt 键单击 “ 新建子图层 ” 按钮	按住 Option 键单击 “ 新建子图层 ” 按钮

结果	Windows	Mac OS
将新的子图层置于图层列表的底部	按住 Ctrl + Alt 键单击“新建子图层”按钮	按住 Command + Option 键单击“新建子图层”按钮
将图层置于图层列表顶部	按住 Ctrl 键单击“新建图层”按钮	按住 Command 键单击“新建图层”按钮
将图层置于选定图层的下方	按住 Ctrl + Alt 键单击“新建图层”按钮	按住 Command + Option 键单击“新建图层”按钮
将所选对象复制到一个图层、子图层或组	按住 Alt 键拖移	按住 Option 键拖移

用于色板面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
创建新的专色	按住 Ctrl 键单击“色板”按钮	按住 Command 键单击“新建色板”按钮
创建新的全局印刷色	按住 Ctrl + Shift 键单击“新建色板”按钮	按住 Command + Shift 键单击“新建色板”按钮
用另一种色板替换色板	按住 Alt 键将一种色板拖移到另一种上	按住 Option 键将一种色板拖移到另一种上

用于变换面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
应用一个值并保持专注于编辑区	Shift + Enter	Shift + Return
应用一个值并复制对象	Alt + Enter	Option + Return
对宽度或高度应用一个值并按比例缩放	Ctrl + Enter	Command + Return

用于透明度面板的键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
变蒙版为编辑用的灰度图像	按住 Alt 键单击蒙版缩览图	按住 Option 键单击蒙版缩览图
停用不透明蒙版	按住 Shift 键单击蒙版缩览图	按住 Shift 键单击蒙版缩览图
重新启用不透明蒙版	按住 Shift 键单击停用的蒙版缩览图	按住 Shift 键单击停用的蒙版缩览图
以 1% 的增量增加 / 降低不透明度	单击不透明区 + 向上箭头键或向下箭头键	单击不透明区 + 向上箭头键或向下箭头键
以 10% 的增量增加 / 降低不透明度	按住 Shift 键单击不透明区 + 向上箭头键或向下箭头键	按住 Shift 键单击不透明区 + 向上箭头键或向下箭头键

功能键

这不是一份完整的键盘快捷键列表，其中只列出了未显示在菜单命令或工具提示中的快捷键。

结果	Windows	Mac OS
调用帮助	F1	F1
剪切	F2	F2
复制	F3	F3
粘贴	F4	F4
显示 / 隐藏 “ 画笔 ” 面板	F5	F5
显示 / 隐藏 “ 颜色 ” 面板	F6	F6
显示 / 隐藏 “ 图层 ” 面板	F7	F7
创建新元件	F8	F8
显示 / 隐藏 “ 信息 ” 面板	Ctrl + F8	Command + F8
显示 / 隐藏 “ 渐变 ” 面板	Ctrl + F9	Command + F9
显示 / 隐藏 “ 描边 ” 面板	Ctrl + F10	Command + F10
显示 / 隐藏 “ 属性 ” 面板	Ctrl + F11	Command + F11
恢复	F12	F12
显示 / 隐藏 “ 图形样式 ” 面板	Shift + F5	Shift + F5
显示 / 隐藏 “ 外观 ” 面板	Shift + F6	Shift + F6
显示 / 隐藏 “ 对齐 ” 面板	Shift + F7	Shift + F7
显示 / 隐藏 “ 变换 ” 面板	Shift + F8	Shift + F8
显示 / 隐藏 “ 路径查找器 ” 面板	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
显示 / 隐藏 “ 透明度 ” 面板	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
显示 / 隐藏 “ 符号 ” 面板	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11
显示 / 隐藏透视网格	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I