

ADOBE® ILLUSTRATOR®

帮助和教程

2016 年 5 月



目录

新增功能	1
新增功能摘要	2
快速入门	3
Creative Cloud	4
Creative Cloud 桌面应用程序	5
浏览、同步和管理资源	18
Creative Cloud Libraries	23
从 Typekit 添加字体	28
Share files and folders	34
启动 Creative Cloud 应用程序	40
工作区	47
工作区基础知识	48
自定工作区	55
工具	60
工具库	63
经过改进的用户界面	71
安全模式	74
在崩溃后恢复文档数据	78
触控工作区	80
画板概述	84
标尺、网格、参考线和裁剪标记	86
自定工具面板	91
查看图稿	93
设置首选项	96
切片和剪切工具库	98
设置多个画板	100
恢复、还原以及自动化	106
使用 ConnectNow	107
文件和模板	108
导入和导出 Illustrator CC 设置	112
“文件信息”对话框	114
绘图	115
绘图基础知识	116
使用钢笔、铅笔或光晕工具绘制	121
绘制简单线段和形状	130
编辑路径	135

绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径	142
调整路径段	145
锚点增强功能	148
钢笔工具拖框预览	151
增强的铅笔工具	152
使用图像描摹	154
关于透视网格	157
使用实时描摹 CS5 和更早版本	159
透视图	164
符号工具和符号组	175
符号	179
自动边角生成 Illustrator CC	187
颜色	189
关于颜色	190
选择颜色	193
使用和创建色板	196
颜色组 (协调)	204
使用 Kuler 创建颜色主题	215
“颜色主题”面板	217
调整颜色	219
绘画	224
关于绘画	225
使用填色和描边上色	226
实时上色组	235
画笔	241
透明度和混合模式	254
渐变	262
“渐变”面板和“渐变”工具概述	263
创建和编辑图案	264
应用或编辑渐变	266
图案	269
网格	274
为对象描边	277
画笔图像 Illustrator CC	281
选择和排列对象	282
选择对象	283
编组和扩展对象	293
移动、对齐和分布对象	295

旋转和镜像对象	300
图层	305
锁定、隐藏和删除对象	310
复制对象	312
对象堆叠	314
改变对象形状	315
变换对象	316
缩放、倾斜和扭曲对象	318
使用封套改变形状	324
组合对象	326
剪切和分割对象	333
剪切蒙版	335
使用实时转角	338
实时形状	342
使用形状生成器工具创建形状	347
使用 Shaper 和形状生成器构建新的形状	349
创建 3D 对象	355
混合对象	363
使用效果改变对象形状	366
增强的支持触摸式变形工作流程	367
基于触摸的工具和增强功能 Illustrator CC	369
导入、导出和存储	372
导入图稿文件	373
导入位图图像	378
导入 Adobe PDF 文件	379
导入 EPS、DCS 和 AutoCAD 文件	381
从 Photoshop 导入图稿	383
存储图稿	385
打包文件	391
取消嵌入图像	393
在 Behance 上共享	394
创建 Adobe PDF 文件	398
Adobe PDF 选项	402
导出图稿	406
文件信息和元数据	413
导出 CSS 的 SVG 图形样式 Illustrator CC	415
提取 CSS Illustrator CC	416
链接信息	420

置入多个文件 Illustrator CC	422
文字	424
导入和导出文本	425
创建文本	427
创建路径文字	435
缩放和旋转文字	439
拼写和语言词典	440
字体	442
查找缺失字体 (Typekit 工作流程)	445
文本增强功能	450
使用 Typekit 字体	451
字符和段落样式	453
创建复合字体	455
更新 Illustrator 10 中的文本	458
行距和字距	459
制表符	462
特殊字符	465
设置亚洲字符格式	469
设置文字格式	476
设置段落格式	485
连字和换行	489
阿拉伯语和希伯来语文字	491
基于触摸的工具和增强功能 Illustrator CC	498
通过新书写器支持印度语 Illustrator CC	501
制作特效	503
外观属性	504
使用效果	508
效果小结	511
创建投影	516
投影、发光和羽化	517
创建素描和马赛克	518
图形样式	520
Web 图形	524
创建 Web 图形的最佳做法	525
切片和图像映射	528
SVG	531
创建动画	535
打印	538

设置打印文档	539
更改页面大小和方向	542
打印分色	544
印刷标记和出血	547
PostScript 打印	549
用色彩管理打印	551
打包文件	553
指定用于裁切或对齐的裁剪标记	555
陷印	556
打印	560
打印渐变、网格和颜色混合	561
打印和存储透明图稿	564
打印预设	569
叠印	571
白色叠印 Illustrator CC	573
任务自动化	574
动作的自动化	575
脚本的自动化	580
通过模板和变量的数据驱动图形	581
图表	585
Creative Cloud Charts (预览)	586
图表	595
键盘快捷键	608
自定键盘快捷键	609
默认键盘快捷键	611
系统要求	627
系统要求 Illustrator	628

新增功能

Illustrator 帮助

启动和运行

安装和更新应用程序
管理您的成员资格
Creative Cloud 帮助

帮助和教程

Illustrator CC 手册 (Web)
Illustrator CC 入门
新增功能摘要 (2014 年 5 月)
[Illustrator CC 手册 \(PDF\)](#)
Illustrator CS3-CS6 手册 (PDF)

热点问题 [更多](#)

Illustrator CC 17.0.1 发行说明
Windows 8.1 兼容性
排解系统错误和停止反应问题: [Mac OS 10.x 上的 Adobe 软件](#)
排解系统错误和停止反应问题: [Windows 上的 Adobe 软件](#)
[优化 Mac OS X 上的 Illustrator 性能](#)
[优化 Windows 上的 Illustrator 性能](#)
[解决打印到非 PostScript 打印机的问题](#)

资源

发行说明
[请求功能](#)
[报告错误](#)
[支持计划](#)
Illustrator 开发人员中心

Illustrator 社区

[Illustrator 论坛](#)
[Illustrator 团队博客](#)

学习



学习 Illustrator CC 教程

发现新增功能，学习有关矢量图和插图的基础知识，并了解图形设计工作流程。

Adobe TV 上的 Illustrator



Illustrator 入门

刚接触 Illustrator? 着手创建您的第一个项目 - 从头开始设计一个拥有专业外观的徽标。

社区问题

提问

Error: Incorrect RSS feed URL provided.

页面工具



分享到 Facebook



分享到 Twitter



分享到 LinkedIn



打印

Creative Cloud

使用 **Creative Cloud** 桌面应用程序管理应用程序和服务

适用于 **Creative Cloud**

涉及的主题

下载应用程序、共享文件、查找字体和库存图片等 - 全部通过 **Creative Cloud** 桌面应用程序完成。
在此页面上

安装 **Creative Cloud** 桌面应用程序

Adobe Creative Cloud 桌面应用程序是您管理包含于 **Creative Cloud** 会员资格中的几十种应用程序和服务的中央位置。您还可以同步和共享文件、管理上千种字体、访问 **Stock** 摄影库和设计资源，并展示和探索社区中的创意作品。**Creative Cloud** 桌面应用程序便是了解这一切的窗口。

当您下载完首个 **Creative Cloud** 产品后，**Creative Cloud** 桌面应用程序会自动安装。如果您已安装了 **Adobe Application Manager**，它会自动更新到 **Creative Cloud** 桌面应用程序。

如果您没有安装 **Creative Cloud** 桌面应用程序，则可以手动下载。要手动下载，请按以下步骤操作：

1. 转至 [Creative Cloud 桌面应用程序页面](#)。
2. 单击“下载”按钮。
3. 请按照屏幕上的说明进行操作。

注意：

我们建议不要卸载 **Creative Cloud** 桌面应用程序。但是如果您必须要进行卸载，请参阅卸载 **Creative Cloud** 桌面应用程序。

提示：

要在移动设备上下载移动应用程序，请访问移动应用程序目录。

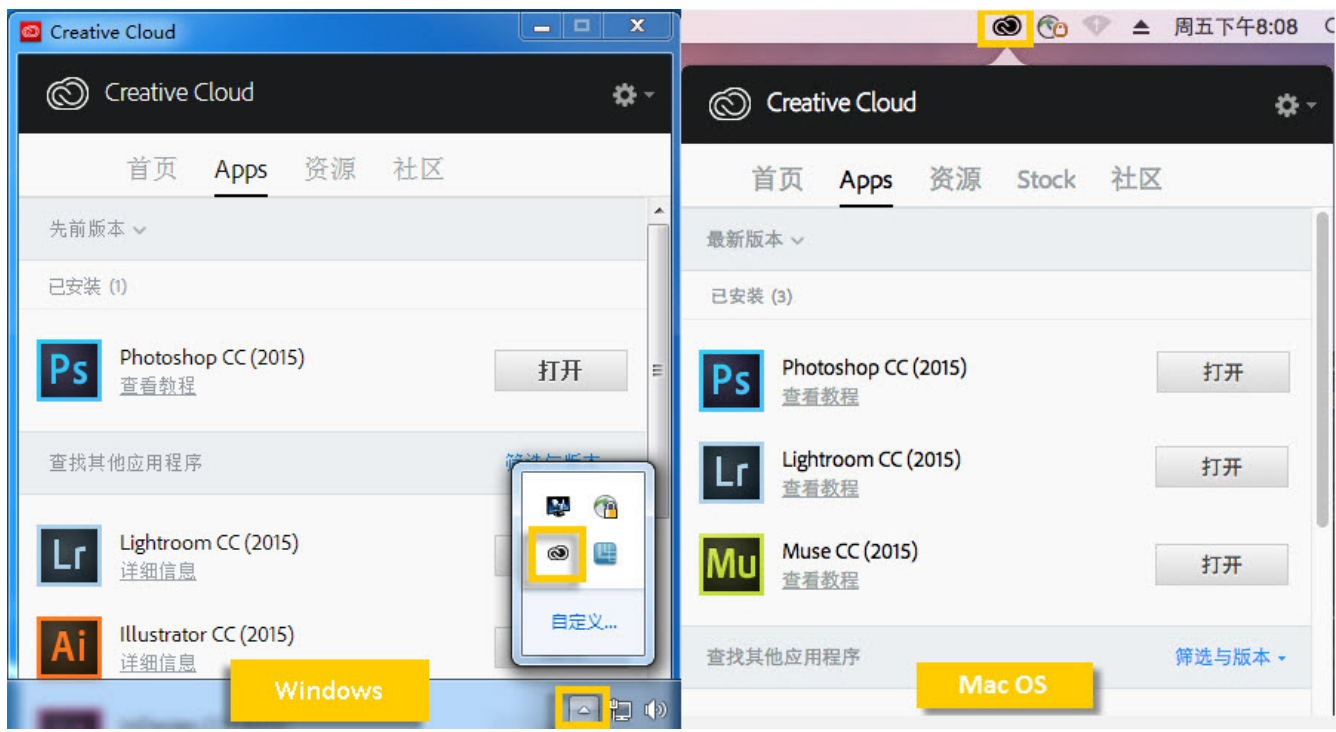
下载和安装应用程序

使用 **Creative Cloud** 桌面应用程序下载、安装并更新应用程序的方法如下。您还可以按照普及度、类别和版本浏览应用程序，以便发现新的应用程序。

提示：

要在移动设备上下载移动应用程序，请访问移动应用程序目录。

1. 要访问 **Creative Cloud** 桌面应用程序，请单击位于任务栏 (Windows) 或 Apple 菜单栏 (Mac OS) 上的 **Creative Cloud** 图标。



提示:

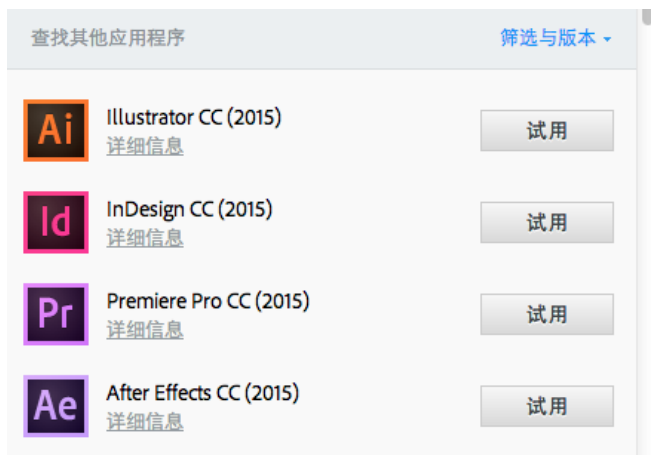
默认情况下, 当您登录计算机时, Creative Cloud 桌面应用程序便会启动。如果没有看到 Creative Cloud 图标, 您可能已经退出应用程序。重新启动的方法如下:

- Windows: 选择“开始”>“所有程序”>“Adobe Creative Cloud”。
- Mac OS: 选择“前往”>“应用程序”>“Adobe Creative Cloud”>“Adobe Creative Cloud”。

2. 如果还未选中它, 请单击**“Apps”**选项卡。计算机上最近安装的应用程序显示在面板的顶部。列表包括以前安装的版本。



3. 向下滚动以查找其他应用程序。您还可以按照类别或软件版本进行筛选。



4. 单击“安装”或“更新”，安装选择的应用程序。

注意：

您可以通过单击 **Creative Cloud** 桌面应用程序右上角的齿轮图标并从弹出菜单中选择检查应用程序更新来手动检查更新。也可以通过按 **Ctrl+Alt+R (Windows)** 或 **Command+Option+R (Mac OS)** 来刷新 **Creative Cloud** 桌面应用程序并检查更新。

5. 要下载并安装应用程序以前的版本，请从过滤器菜单中选择“查看先前版本”。向下滚动查找所需的应用程序，然后单击打开应用程序的“安装”菜单并从弹出的“安装”菜单中选择一个版本。



提示:

下载应用程序可能需要一些时间，具体视您的网络下载速度而定。

有关更详细的信息，例如如何启动应用程序，请参阅[下载和安装 Creative Cloud 应用程序](#)。

如果您需要卸载应用程序，请参阅[卸载或删除 Creative Cloud 应用程序](#)。

如需安装问题方面的帮助，请参阅[Creative Cloud 下载和安装问题疑难解答](#)。

同步和共享文件

将文件从您的计算机同步到 **Creative Cloud**，然后即可从任何地方进行访问。文件在所有连接的设备和计算机上以及“**Creative Cloud Files**”页面上立即可用。要同步文件，请在所有计算机上下载并安装 [Creative Cloud 桌面](#) 应用程序。



要同步文件，请执行以下操作之一：

- 将文件复制、粘贴或移动到计算机上的 **Creative Cloud Files** 目录或文件夹。
您可以通过依次单击“资源”选项卡、“文件”面板和“打开文件夹”，从 **Creative Cloud** 桌面应用程序打开 **Creative Cloud Files** 目录或文件夹。
- 在应用程序中，选择“文件”>“保存”或“文件”>“另存为”，然后导航到计算机上的 **Creative Cloud Files** 目录或文件夹。

原始文件始终在您的计算机或设备上。文件通过 **Creative Cloud** 同步至所有已连接的设备。

您可以在 [Creative Cloud Assets 页面](#) 在线查看您的文件。文件同步后，您不必上线，可以从计算机上的“Creative Cloud Files”目录或文件夹进行查看。

有关使用上载到 **Creative Cloud** 的文件的信息，请参阅浏览、同步和管理资源。

从 **Typekit** 添加字体

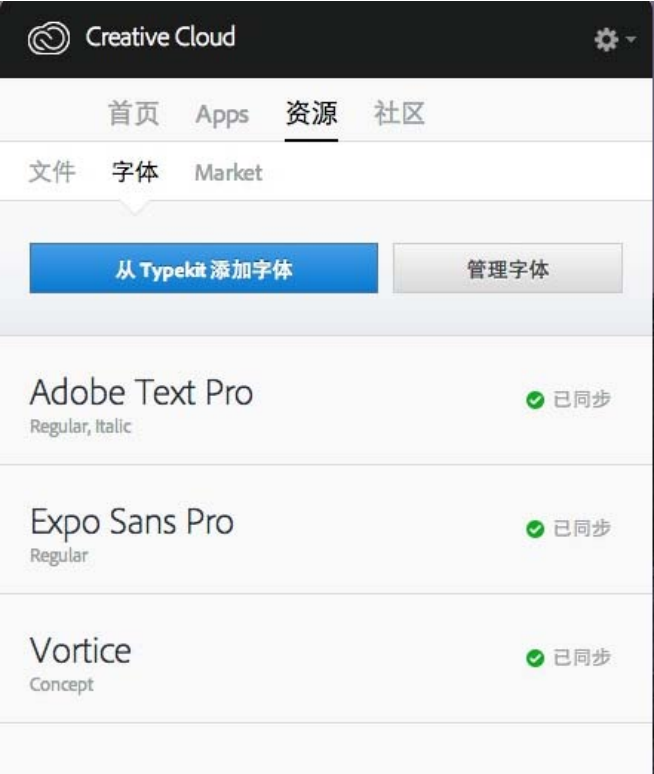
您可以在所有 **Creative Cloud** 应用程序和其他桌面软件中使用 **Typekit** 字体。

从 **Typekit** 的众多代工伙伴的供应中选择一种字体，使用 **Creative Cloud** 将其同步至桌面。同步的字体在所有 **Creative Cloud** 应用程序和其他桌面软件中可用。

您必须拥有 **Creative Cloud** 的付费会员身份或者有效的 **Typekit** 账户，才能同步字体至计算机桌面。

“字体”面板随即会显示同步到您计算机的字体。要同步字体，请执行以下操作：

1. 在桌面应用程序版 Creative Cloud 中，依次单击“资源”选项卡和“字体”面板。
2. 单击“从 **Typekit** 添加字体”。一个 **Typekit** 窗口在您的浏览器中打开。
如果这是您第一次使用 **Typekit**，请单击“我是 **Typekit** 新手”，并按照提示设置帐户。
3. 在“**Typekit**”窗口中，将鼠标移至字体卡上方，然后单击 **+ Use Fonts**（+ 使用字体）。
4. 从所选系列中选择字体，然后单击 **Sync Selected Fonts**（同步所选字体）。



是否对同步字体有疑问？请在从 **Typekit** 添加字体中查找答案。

在 **Adobe Stock** 上查找资源

您可以直接从 **Creative Cloud** 桌面应用程序中搜索 **Adobe Stock** 上的图像资源。

Adobe Stock 是一项为设计师和企业提供对 **4000** 万个高品质、精选、免版权图片、插图和矢量图形的访问以用于其所有创意项目的服务。您可以根据需要购买单张图片，或者也可以购买多图片订阅。



1. 在“Stock”选项卡上，输入搜索库存图片的关键字，然后单击“执行”。

2. 如果出现提示，请提供您的出生日期并单击“更新”。

您将看到显示有与搜索相关的库存图片的“Adobe Stock 网站”页面。

Adobe Stock 和 Creative Cloud Libraries



您可以从 **Adobe Stock** 网站将带有水印的图片预览添加到任意资料库中。在支持资料库的 **Creative Cloud** 应用程序（如 **Photoshop**、**Illustrator**、**InDesign**、**Premiere Pro** 和 **After Effects**）中，只需将带有水印的库存图片从“资料库”面板拖动到项目中即可。准备就绪时，您还可以在 **Creative Cloud** 桌面应用程序中从“资料库”面板中许可库存图片。

许可图片时，支持与资料库关联的资源的 **Creative Cloud** 应用程序（如 **Photoshop**、**Illustrator** 和 **InDesign**）将自动更新所有关联的图片实例到许可的高分辨率无水印版本。

有关详细信息，请参阅使用 **Adobe Stock**。

用 **Market** 查找设计资源

Creative Cloud Market 是由创意人员为创意人员创造的一系列高品质精选内容。**Creative Cloud** 订阅者可在桌面和移动设备上（通过 **Creative Cloud** 关联应用程序）免费从 **Market** 访问资源，从一系列极其出色的矢量图形、图标、图案、**UI** 套件等中进行选择。**Creative Cloud** 订阅者每月最多可下载 **500** 个独特资源，并且无需缴纳使用费。这项功能强大的新服务可让创意人员顺利地找到资源并加以拓展、操控和改良，以便快速启动他们的创意流程。

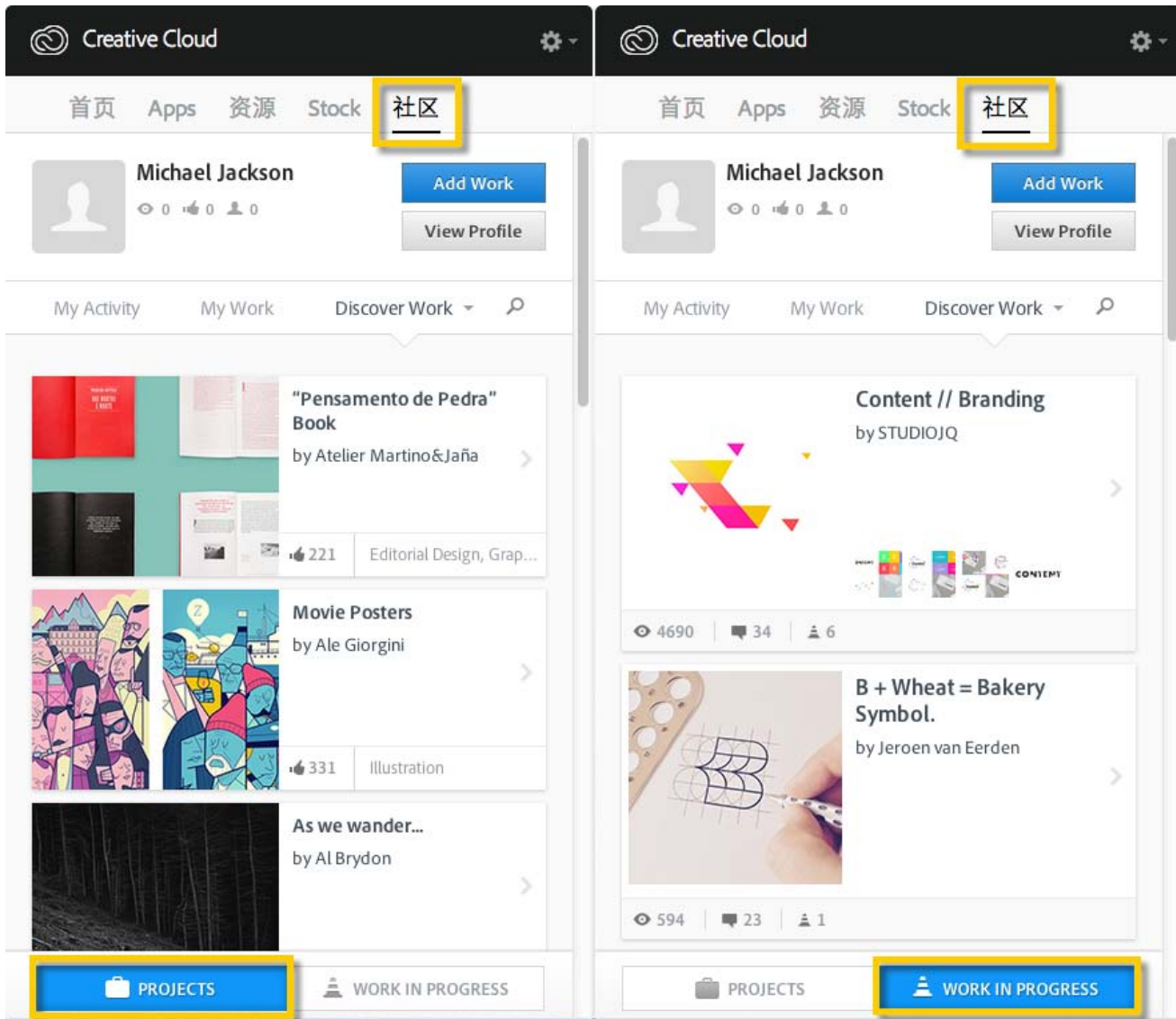


有关详细信息，请参阅 [Creative Cloud Market](#)。

用 **Behance** 进行共享和探索

在 [Behance](#) 上展示和探索创意作品。作为会员，您可以创建一个作品集并广泛、高效地进行传播。或者，您可以通过跨领域浏览有特色或受欢迎的作品，来探索来自世界各地设计师的最新创意作品。

- 登录或注册以访问您的 **Behance** 活动源、作品集以及共享和发现新作品。如果您已经有了帐号，系统会提示您登录。如果您还没有帐号，注册是快速且容易的。
- 即使没有 **Behance** 帐户，您也可以使用社区面板通过 **Creative Cloud** 桌面应用程序探索项目和在创作品。



有关更多信息，请参阅从 Creative Cloud 中发布到 Behance 上，或访问 [Adobe Behance 社区论坛](#)。

主页和活动源

Creative Cloud 桌面应用程序“主页”面板上的“活动流”显示了您与 Creative Cloud 的交互。您可以在此处查看事件和活动，例如新应用程序可用性、更新和安装状态。



登录以激活 **Creative Cloud**

激活 **Creative Cloud** 与停用 **Creative Cloud**

要激活 **Creative Cloud**，只需用您的 Adobe ID 登录 **Creative Cloud** 即可。登录后随即会激活 **Creative Cloud** 许可证以及与您的 Adobe ID 关联的所有已安装的应用程序和服务。然后您便可以正常使用应用程序和服务。

- 要登录，请单击位于任务栏 (Windows) 或 Apple 菜单栏 (Mac OS) 上的灰显 **Creative Cloud** 图标，打开 **Creative Cloud** 桌面应用程序。
- 输入您的 Adobe ID（通常是您的电子邮件地址）和密码，然后单击“登录”。（如果 **Creative Cloud** 桌面应用程序处于打开状态，则说明您已登录。）

现在您可以使用 **Creative Cloud** 服务、安装 **Creative Cloud** 应用程序和启动以前可能安装过的 **Creative Cloud** 应用程序。

要停用 **Creative Cloud**，从 **Creative Cloud** 注销即可。注销后随即会在该台计算机上停用与您的 Adobe ID 关联的所有已安装的 **Creative Cloud** 应用程序和服务。应用程序仍安装在计算机上，只是不再连接到有效的许可证。再次登录以重新激活许可证并使用应用程序和服务。

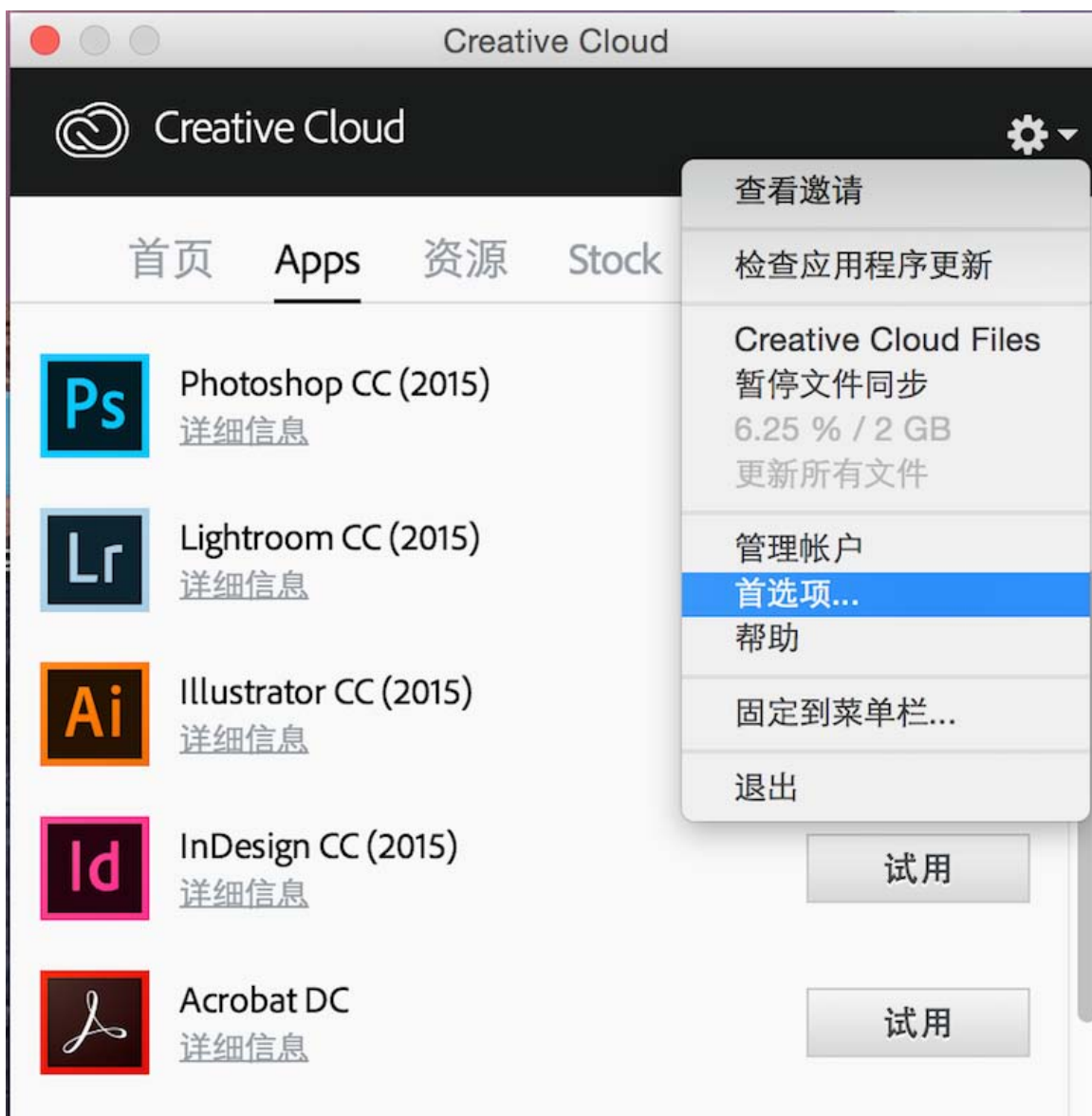
- 要注销，请打开 **Creative Cloud** 桌面应用程序，然后单击齿轮图标并选择“首选项”。单击“常规”，然后单击“注销”。

与您的 Adobe ID 关联的 **Creative Cloud** 应用程序和服务现已在该台计算机上停用。

有关更详细的说明，请参阅登录和注销以激活 **Creative Cloud** 应用程序。

首选项

要在 **Creative Cloud** 桌面应用程序中打开“首选项”对话框，单击齿轮图标并选择“首选项”。



如果您需要暂时停用帐户，“首选项”对话框可为您提供自定义和使用 Creative Cloud 的选项，包括更改软件安装语言、调整 Creative Cloud 服务的设置和注销。

- 要停用与您的 Adobe ID 关联的所有 Creative Cloud 应用程序和服务，请单击“常规”，然后单击“注销”。注销后随即会停用与您的 Adobe ID 关联的所有已安装的 Creative Cloud 应用程序和服务。
- 要启用自动更新，请选择“始终保持 **Creative Cloud** 桌面为最新版本”。
- 要更改软件安装语言或安装位置，请选择“首选项”>“Creative Cloud”>“Apps”。有关详细说明，请参阅更改 Creative Cloud 应用程序的语言设置。
- 要连接到“使用 Adobe Experience Manager (AEM) Assets”存储库，请选择“登录到 **AEM Assets**”。有关详细信息，请参阅使用 AEM Assets。
- 使用文件、字体和 **Behance** 选项卡以修改其设置。
- 要显示来自 Adobe 的通知，请在每个选项卡中选择“显示 **OS** 通知”设置。

Was this helpful?

☐ Yes ☐ No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ 返回顶部](#)

更多此类内容

- 下载和安装 Creative Cloud 应用程序
- 更新 Creative Cloud 应用程序
- 卸载或删除 Creative Cloud 应用程序
- 登录和注销以激活 Creative Cloud 应用程序

Creative Cloud 支持

查看在线手册、浏览教程或获取帮助。了解更多信息。

仍然需要帮助？



在社区提问

发表问题并获得专家解答。

[立即开始](#)



联系我们

从业务娴熟的支持人员获得帮助。

[立即开始](#)

☒ 更改地区中国 (更改)
选择地区

选择地区将更改 Adobe.com 上的语言和/或内容。

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[产品](#) [下载](#) [支持与学习](#) [公司](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
[隐私](#) [使用条款](#) [cookies](#) 京 ICP 备 10217899 号 京公网安备 110105010404

浏览、同步和管理资源

您的 Adobe Creative Cloud 帐户附带联机存储，因此，您的文件可在任何地方，在任何设备或计算机上使用。您可以在计算机、平板电脑或智能手机上的 Web 浏览器中直接预览许多创意文件类型这些文件类型包括：PSD、AI、INDD、JPG、PDF、GIF、PNG、Photoshop Touch、Ideas 等。

Adobe Creative Cloud 桌面应用程序能让所有文件保持同步。任何添加、修改或删除都反应在所有连接的计算机和设备上。例如，如果您使用 Creative Cloud Assets 页面上传 .ai 文件，它会自动下载到所有连接的计算机上。

如果您使用的是附带托管服务的适用于企业的 Creative Cloud，请参阅：

- [浏览、获取和管理资源](#)
- [指定同步位置](#)

- [浏览资源](#)
- [同步或上载文件](#)
- [删除文件](#)
- [存储计划和配额](#)
- [故障排除](#)

[转到页首](#)

浏览资源

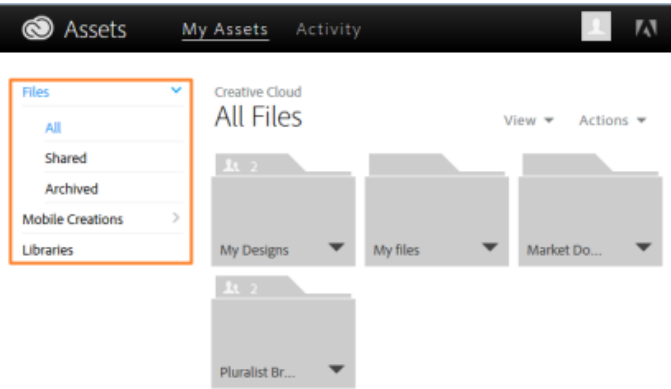
您的 Creative Cloud 资源包括与您的桌面同步的文件、使用支持 Creative Cloud 的移动应用程序创建的资源以及 Creative Cloud 资料库。您可使用 Creative Cloud Assets 页面浏览所有这些资源，资源将组织如下：

Files 显示与您桌面上的 Creative Cloud Files 目录同步的资源

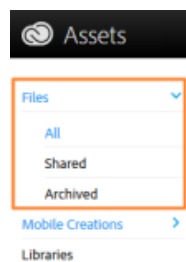
移动创建 显示使用支持 Creative Cloud 的移动应用程序创建的资源

资料库 显示您创建的设计资料库

注意：虽然您可以在桌面资源中执行重命名、获取、下载、替换和存档等多种操作（在 Files 下），但您只可在 Creative Cloud Assets 页面中查看“移动创建”和“库”下的资源。



您单击某个资源类别时，它会扩展为显示子类别（如有）。例如，“Files”下的资源进一步组织为“全部”、“共享”和“存档”。



“全部”：与 Creative Cloud Files 目录同步的所有文件

“共享”：显示您和其他 Creative Cloud 用户之间共享的文件

“存档”：显示已删除的文件

同样的，您也可以浏览使用 Creative Cloud 移动应用程序在“移动创建”下创建的资源，其中资源可根据创建所用的移动应用程序进一步分类。

有关资料库的信息，请参阅 Creative Cloud 资料库。

[转到页首](#)

同步或上传文件

要从您的计算机同步文件，请执行以下操作之一：

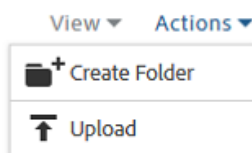
- 将文件复制、粘贴或移动到桌面上的 Creative Cloud Files 目录中。
- 在应用程序中，选择“文件”>“保存”或“文件”>“另存为”，并导航至 Creative Cloud Files 目录。

如需从 Creative Cloud 桌面应用程序中打开 Creative Cloud Files 目录，请选择“资源”>“文件”，并单击“打开文件夹”。

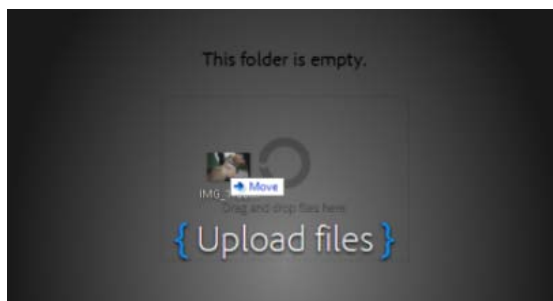


注意：无法同步包含特殊字符（如 |、"、?、<、>、/、* 或 :）的文件名。也不能同步包含保留名称（如 AUX 或 Com1）的文件。如果收到错误消息，请重命名文件以将其同步到 Creative Cloud。有关详细信息，请参阅错误：“无法同步文件”。

此外，还可使用以下方法，将文件直接上传到 **Creative Cloud Assets** 页面中。



使用 **Creative Cloud Assets** 页面上的“操作”菜单，上传和管理文件。



从桌面上将资源拖放到 **Creative Cloud Assets** 页面。

替换文件

重新上载文件会创建文件的一个新版本并用新文件替换现有文件。**Creative Cloud** 还可以保留一份您对文件所做的每个更改的副本，并通过 **Photoshop Touch**、**Adobe Ideas** 和 **Creative Cloud** 桌面应用程序进行同步。

要替换文件，请使用 **Creative Cloud Assets** 页面执行以下操作：

1. 导航到文件并打开，进行查看。
2. 选择“操作”>“替换”，或将文件夹中的文件拖到浏览窗口。

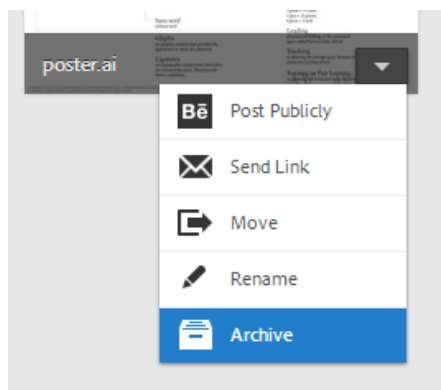
备注：新文件的文件类型须与要替换的文件类型相同。例如，不能用 .AI 文件替换 .PSD 文件。

有关版本的信息，请参阅版本常见问题解答。

[转到页首](#)

删除文件

可以从 **Creative Cloud** 网站或 **Adobe Touch Apps** 中删除文件。还可以使用操作菜单命令从桌面上的 **Creative Cloud Files** 目录中删除文件。所有文件删除都与您的帐户同步，而且文件存档在 **Creative Cloud** 中。原始文件始终位于您的计算机上，而在 **Creative Cloud** 上提副本，以便您可以随处访问它。



存档的文件继续占用联机存储。您可以从 **Archive** 文件夹中永删除或恢复文件。永删除文件可释放存储配额。

永久删除或恢复文件

按照以下步骤永久删除资源：

- 1. 对来自桌面上的 **Creative Cloud Files** 目录、支持 **Creative Cloud** 的 **Touch Apps** 或 **Creative Cloud Assets** 页面的文件进行存档。已存档的文件移动至“我的资源”>“Files”下的“已存档”类别。
- 2. 在“已存档”页面，选择希望永久删除的文件，并单击“永久删除”。
- 3. 在确认对话框中，单击“永久删除”。

您也可恢复已存档的文件：

- 1. 在“已存档”页面，选择希望恢复的文件，并单击“恢复”。
- 2. 在确认对话框中，单击“恢复”。

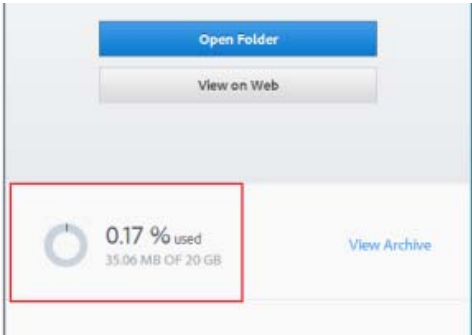
[转到页首](#)

存储计划和配额

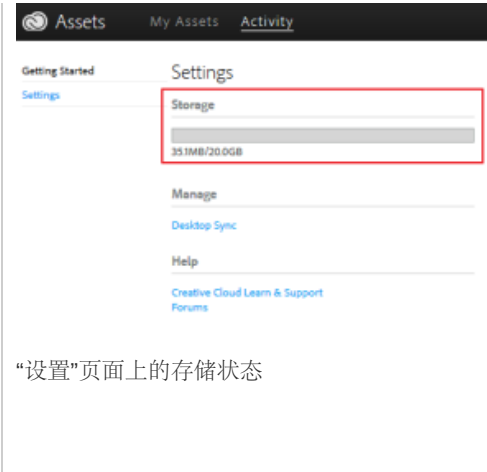
存储配额取决于您的 **Creative Cloud** 会资格。

会员资格计划	免费存储配额
免费	2 GB
Creative Cloud（照片）	2 GB
Creative Cloud（单一应用程序计划和所有应用程序计划）	20 GB
适用于团队的 Creative Cloud	100 GB

可以从 **Creative Cloud** 桌面应用程序“资源”面板下的“Files”选项卡下或 **Creative Cloud** 活动页面的“设置”页面查看存储状态。



Creative Cloud 桌面应用程序上的存储状态



“设置”页面上的存储状态

Creative Cloud 可从任何设备上同步多达 **1 GB** 的超额内容。在此之后，**Creative Cloud** 桌面应用程序将停止同步新文件并通知您超过了配额。红色的惊叹号标记任何无法上载的文件。您仍可以移动、重命名或删除文件。要继续同步文件，请永久删除其他文件以释放空间。

注意：存储空间有一小部分将用于暂存目的。因此，实际存储空间将略小于所分配的空间。存储空间根据用户的文件数而变化，通常为 **100 KB** 至 **500 KB**。

[转到页首](#)

故障排除



[询问社区](#)

发帖，讨论，参与我们的非凡社区



[联系我们](#)

从这里开始，与我们的真连通

另请参阅

- 使用 [Creative Cloud](#) 桌面应用程序管理应用程序和服务
- 存储内容并将其与 [Creative Cloud Assets](#) 共享
- 共享文件、资料库等内容
- 协作使用文件夹和资料库
- 同步文件和文件夹并与协作者共享（视频，[10 分钟](#)）
- 错误：“无法同步文件”
- [指定同步位置](#)



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Creative Cloud Libraries

Adobe Creative Cloud 2015 版本中的更新

您可以对资料库执行哪些操作

对 **Creative Cloud** 应用程序中的资料库的支持

移动应用程序

桌面和浏览器应用程序

概述：使用 **Creative Cloud Libraries**

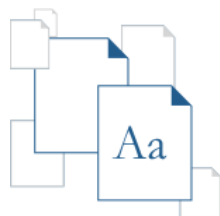
添加到资料库

重复使用和创建

共享和协作

Adobe Stock 和 **Creative Cloud Libraries**

常见问题

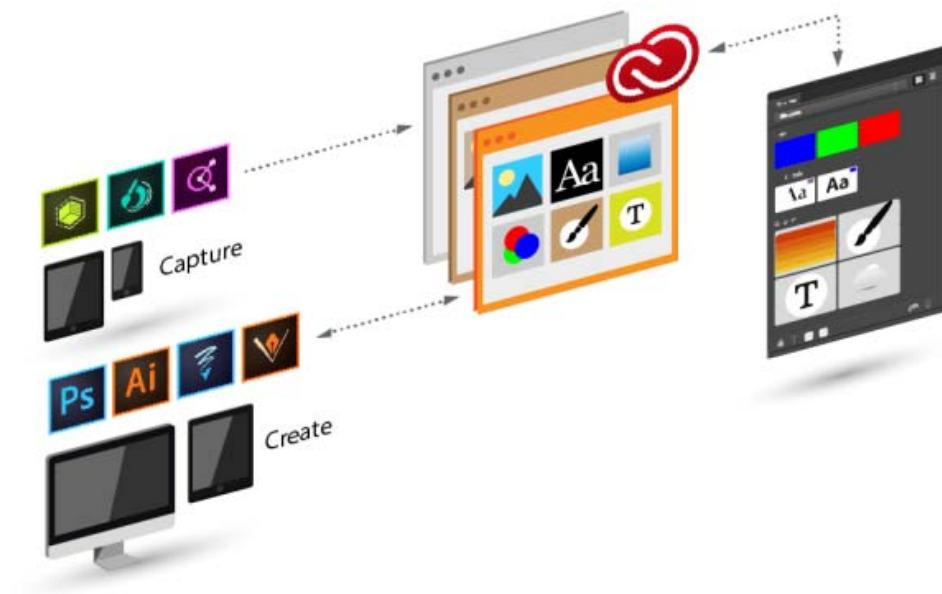


Creative Cloud Libraries 采用 Adobe CreativeSync 技术，它让您在任何地方都能访问您所收藏的资源。在几个 **Creative Cloud** 桌面应用程序和移动应用程序中创建图片、颜色、文本样式等，然后通过其他桌面和移动应用程序轻松访问，创造顺畅无缝的工作流程。

如需浏览概述，请参阅开始使用 **Creative Cloud Libraries**。

[转到页首](#)

您可以对资料库执行哪些操作



捕捉

管理

重复使用和创建

Creative Cloud Libraries 所提供的机制可从各种应用程序中捕捉设计资源，并不仅限于桌面应用程序。您可运用 Creative Cloud 移动应用程序系列，在灵感来袭时及时捕捉，甚至可从 Adobe Stock 或 Creative Cloud Market 下载资源。

您可将设计资源纳入多个 Creative Cloud Libraries。这些分类可以根据项目、资源类型或您的个人喜好，以便您重复使用，创造您的标志性风格。

运用来自 Creative Cloud Libraries 的对象，重复使用和创建设计和图稿。

[转到页首](#)

对 **Creative Cloud** 应用程序中的资料库的支持

移动应用程序

应用程序	支持将资源保存到资料库	支持使用资料库中的资源	提供了更多信息的资源
Capture CC	矢量形状、颜色主题、画笔、图案和外观	N/A	Adobe Capture CC 常见问题
Photoshop Fix	N/A		Adobe Photoshop Fix 常见问题
Illustrator Draw	N/A	图像和形状	Adobe Illustrator Draw 常见问题解答
Photoshop Sketch	N/A	画笔	Adobe Photoshop Sketch 常见问题
Illustrator Line	N/A	颜色和图形	Adobe Illustrator Line CC 常见问题解答
Hue CC		N/A	Adobe Hue CC 常见问题解答
Comp CC	N/A		Adobe Comp CC 常见问题解答
Premiere Clip	N/A		Adobe Premiere Clip 常见问题解答
Photoshop Mix	N/A		Adobe Photoshop Mix 常见问题解答
Creative Cloud 移动应用程序	N/A		Creative Cloud 常见问题

桌面和浏览器应用程序

应用程序或服务	支持将资源保存到资料库	支持使用资料库中的资源	提供了更多信息的资源
桌面应用程序			

Photoshop			Photoshop 中的 Creative Cloud Libraries
Illustrator			Illustrator 中的 Creative Cloud Libraries
InDesign			InDesign 中的 Creative Cloud Libraries
Premiere Pro			Premiere Pro 中的 Creative Cloud Libraries
After Effects			After Effects 中的 Creative Cloud Libraries
Dreamweaver			Dreamweaver 与资料库相集成
Adobe Muse			Adobe Muse 中的 Creative Cloud Libraries
Adobe Animate CC			Animate CC 中的 Creative Cloud Libraries
Creative Cloud Market (通过 Creative Cloud 桌面应用程序)		N/A	Creative Cloud Market
浏览器			
Creative Cloud Assets	仅限查看和管理 (重命名、删除)		Creative Cloud Assets 存储和共享内容

[转到页首](#)

概述：使用 Creative Cloud Libraries

添加到资料库

Creative Cloud Libraries 所提供的机制可从各种应用程序中捕捉设计资源，并不仅限于桌面应用程序。您可运用 Creative Cloud 移动应用程序系列，在灵感来袭时及时捕捉，甚至可从 Adobe Stock 或 Creative Cloud Market 下载资源。

如果您使用的是附带托管服务的适用于企业的 Creative Cloud，请参阅：

- [浏览、共享和管理资源](#)
- [指定同步位置](#)

移动

您可以使用不断发展的 Adobe 移动应用程序系列，将资源添加到您的资料库中。请参考[移动应用程序的学习资源](#)以了解如何操作。

桌面

使用 Creative Cloud 桌面应用程序将资源添加到您的计算机上的 Creative Cloud Libraries。将资源拖到桌面应用程序中的“资料库”面板。也可在 [Creative Cloud Assets](#) 页面上查看和浏览资料库。
请参阅您的 [Creative Cloud 桌面应用程序的学习资源](#)以了解有关将资料库与该应用程序一起使用的详细信息。

Creative Cloud Market

在 Creative Cloud Market 中发现资源并添加到资料库中。使用 Creative Cloud 桌面应用程序，浏览 Creative Cloud Market 并添加其中的资源。也可使用 Creative 移动应用程序，将资源添加到资料库中。

重复使用和创建

桌面

在支持资料库的桌面应用程序中，打开“资料库”面板（“Windows”>“资料库”）并将对象拖动到画布上。

移动应用程序

使用移动应用程序，从资料库中选择一个对象，以便将其纳入您的项目。

浏览器

在 [Creative Cloud Assets](#) 页面上浏览和查看资料库。您还可以删除某个资料库。

共享和协作

桌面

在支持 [Creative Cloud Libraries](#) 的桌面应用程序中打开“资料库”面板（“Windows”>“资料库”）。现在，从面板飞出菜单中选择共享链接或协作。

移动

借助 [Creative Cloud](#) 移动版、[Capture](#) 和其他移动应用程序，您可以分享和协作使用 [Adobe Creative Cloud Libraries](#) 以及特定的资料库资源。

浏览器

在 [Creative Cloud Assets](#) 左窗格中，单击“资料库”。现在，从资料库文件夹菜单中，选择发送链接或协作。

将合作者添加到资料库时，您可以选择是授予其编辑级别权限（可以编辑、重命名、移动和删除内容）还是授予其查看级别权限（仅可查看资料库中的内容并对其发表评论）。

将合作者添加到资料库时，您可以选择是授予其编辑级别权限（可以编辑、重命名、移动和删除内容）还是授予其查看级别权限（仅可查看资料库中的内容并对其发表评论）。

Adobe Stock 和 Creative Cloud Libraries



[Adobe Stock](#) 与 [Creative Cloud Libraries](#) 深度集成。您可使用 [Adobe Stock](#) 网站将带有水印的库存图片预览直接添加到您的任意库中。然后，在支持库的 [Creative Cloud](#) 应用程序（如 [Photoshop](#)、[Illustrator](#)、[InDesign](#)、[Premiere Pro](#) 以及 [After Effects](#)）中，您可将带有水印的库存图片从“库”面板中拖至您的创意项目中。如果您对库存图片感到满意，认为其适合您的项目，则可选择直接从“库”面板中许可该库存图片。

对于支持库链接的资源的 [Creative Cloud](#) 应用程序，如 [Photoshop](#)、[Illustrator](#) 和 [InDesign](#)，这种集成的程度更胜一筹。当您许可该库存图片之后，您开放文档中与之相关的所有实例会自动更新为许可的、高分辨率的库存图片，并且不带水印。

有关详细信息，请参阅使用 [Adobe Stock](#)。

- 我可以向资料库添加多少项目？
- 我可以创建的资料库数量是否存在限制？
- 资料库中存储的所有资源是否可供所有支持的应用程序使用？
- 支持哪些类型的颜色信息？
- 我是否能跨 **Creative Cloud** 桌面应用程序重复使用存储在资料库中的资源？
- 资源存储在哪里？
- 我能否与他人共享资料库？
- 我是否需要具备 **Creative Cloud** 会员资格？
- 我在哪里可以了解到有关 **Creative Cloud Libraries** 的更多信息？



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

从 Typekit 添加字体



Typekit 是一项订阅服务，可让您访问庞大的字体库，以供在桌面应用程序和网站中使用。

Typekit 组合计划包含在 Creative Cloud 订阅中。Creative Cloud 试用会员可获取来自 Typekit 的部分字体，以便在 Web 和桌面应用程序中使用。

订阅 [Creative Cloud](#)（所有应用程序、单一应用程序或免费计划）或独立的 [Typekit 计划](#)，才能将字体同步到桌面。更多详情，请参阅 [Typekit 产品页面](#)和 [Typekit 计划选项](#)。

快速入门

从 [Typekit](#) 中浏览并添加字体

使用已同步的字体

管理同步字体

[转到页首](#)

快速入门

您可从 Typekit 众多代工伙伴的供应中选择一种字体，然后使用 Creative Cloud 将其同步到您的桌面 - 或者在 Web 上使用它。同步的字体可在所有 Creative Cloud 应用程序（如 Photoshop 或 InDesign）以及其他桌面应用程序（如 Microsoft Word）内部使用。

要同步字体，必须在计算机上安装 Creative Cloud 桌面应用程序。如果尚未安装此应用程序，请下载并安装它。

默认情况下，Typekit 处于开启状态，以便它可以同步字体并可在桌面应用程序中使用这些字体。

如果您此时已经在 Web 浏览器中选定了要同步的字体，它们将自动开始同步到您的计算机中。

[转到页首](#)

从 Typekit 中浏览并添加字体

1 您可以从多个位置访问 Typekit 字体库。将这些方法组合运用，寻找出最符合您现有工作流程的新字体选择方法。

从 [Creative Cloud](#) 桌面应用程序：

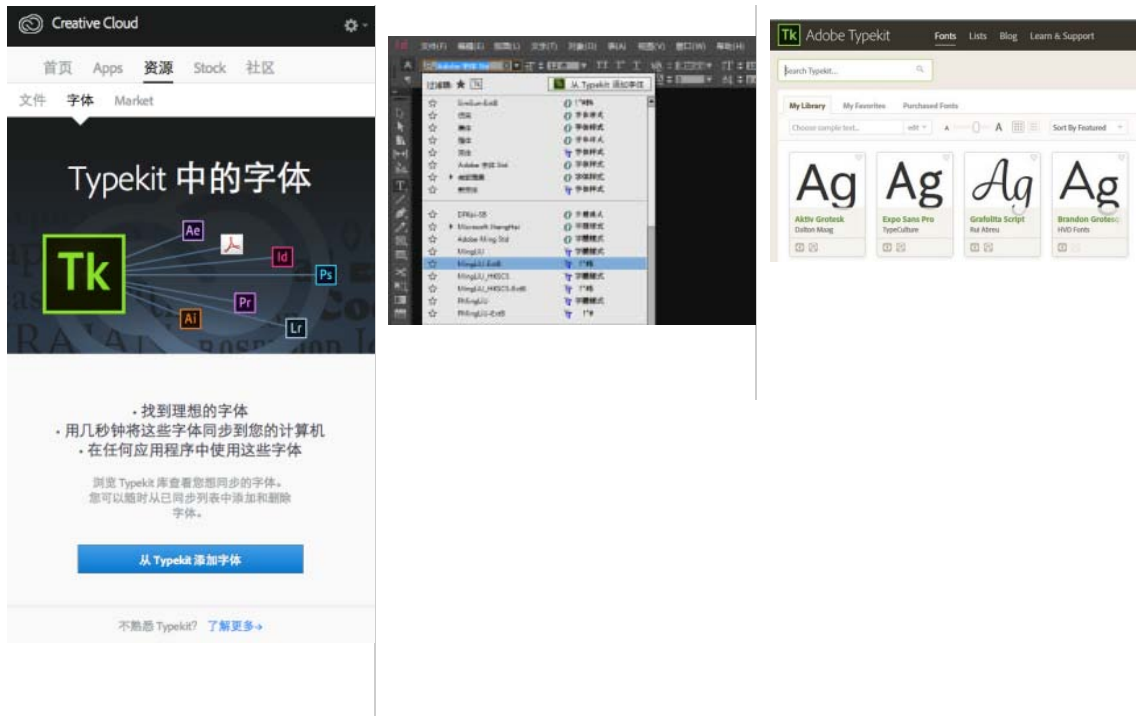
在“字体”选项卡中，单击从 [Typekit](#) 添加字体。一个浏览器窗口将打开，引导您登录到 [Typekit.com](#)。

从集成 Typekit 的应用程序：

在该应用程序的“字体”菜单中，单击从 [Typekit](#) 添加字体。将从该应用程序中直接启动一个浏览器窗口。

直接在 [Typekit.com](#) 网站上：

使用您的 Adobe ID 和密码登录到 [Typekit.com](#)。



2 您可以浏览字体，并筛选出想要的字体。某个特定字体的可用性在其字体卡上显示。



字体卡上显示的可用性

A. Web 和桌面 B. Web

3 单击一张字体卡，查看有关该字体的更多详细信息，包括所有可用粗细和样式的字体样本。



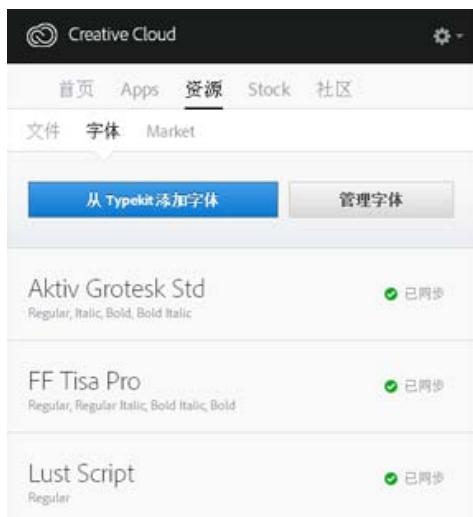
4 单击 **Use Fonts**（使用字体）。

5 在 **Use This Family**（使用这个系列）窗口中，指定您希望将该字体同步到桌面的哪个位置或将字体添加到套件内，以供在 **Web** 上使用。



6 从字体系列中选择您所需的样式，然后单击 **Sync Selected Fonts**（同步所选字体）。

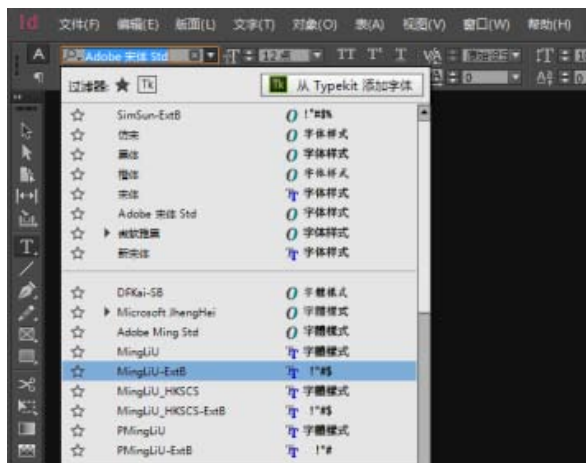
这些字体将同步到所有您已安装 **Creative Cloud** 应用程序的计算机上。要查看字体，请打开 **Creative Cloud** 桌面应用程序，然后单击字体面板。



[转到页首](#)

使用已同步的字体

如需使用您已经同步的字体，只需打开任意桌面应用程序并转至字体菜单即可。您将在选项列表中看到您已同步的字体。一些桌面应用程序（如 Microsoft Word）可能在同步新字体后需要重新启动。



InDesign 字体菜单显示来自 Typekit 的已同步字体

如需就如何在 Creative Cloud 应用程序中使用来自 Typekit 的字体了解更多信息，请参阅以下链接：



在 InDesign CC 中使用
Typekit 字体



在 Illustrator CC 中使用
Typekit 字体



在 Photoshop CC 中使用
Typekit 字体



Premiere Pro CC 2014
新增功能摘要



After Effects CC 2014 新
增功能摘要

[↑](#)

管理同步字体

您可以在计算机上使用 **Creative Cloud** 桌面应用程序中的字体面板或在 **Typekit.com** 帐户中查看已同步的字体。

删除已同步的字体

从计算机上移除已同步的字体：

1. 在 **Adobe Creative Cloud** 桌面应用程序的“字体”面板中，单击管理字体。**Synced Fonts**（已同步字体）页面在浏览器窗口中打开。您也可登录 **Typekit.com** 并直接转到您的 **Synced Fonts**（已同步字体）页面。
2. 在您不希望继续使用的字体的右侧，单击删除。

关闭 **Typekit**

您可以启用或禁用字体同步。禁用字体同步后，系统将停止同步字体并将删除计算机上任何已同步的字体。

1. 在 **Creative Cloud** 桌面应用程序中，选择  >“首选项”>“Creative Cloud”。
2. 单击“字体”。
3. 要启用或禁用同步字体，请从“**Typekit** 开启/关闭”设置中选择“开启”或“关闭”。



离线使用 **Typekit**

如果您在 **Creative Cloud** 桌面应用程序运行时离线，那么再登录时已同步的字体仍然可供使用。在您恢复连通性之前，您在 **Typekit.com** 上对字体同步选择做出的任何变更将不会得到反映。

如果您在离线时启动 **Creative Cloud** 桌面应用程序，字体将无法使用，并且将不会在标准字体菜单中显示。

另请参阅

- [如何将字体同步到桌面 | Typekit.com](#)
- [通过 Creative Cloud，为桌面应用程序添加字体](#)
- [无法同步一个或多个字体](#)
- [错误：“已安装具有相同名称的字体”](#)

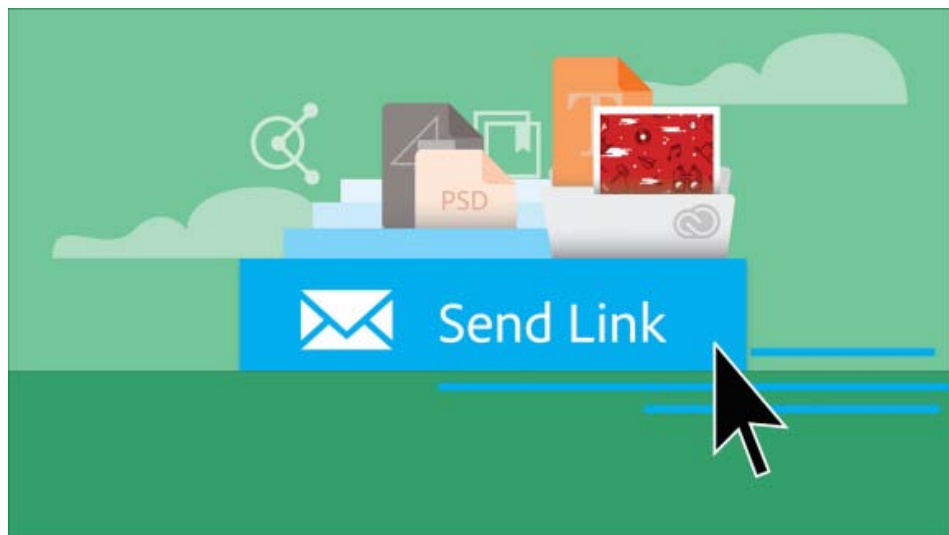


Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

Share files, libraries, and more

Updated in Adobe Creative Cloud 2015 release



Introduction

[Share a file or folder](#)

[Share libraries, library assets, and mobile creations](#)

[View an asset shared with you](#)

[Share files, folders, libraries, or assets to Slack](#)

[To the top](#)

Introduction

[Creative Cloud Assets](#) lets you share public links to the following types of assets:

- Files
- Folders
- Libraries
- Library elements
- Mobile creations

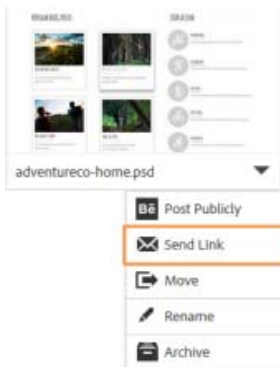
By sharing public links, you can gather quick feedback on assets and work more efficiently with others. When you share a link with someone, they can view a high fidelity preview of the assets directly in the web browser without having to install Creative Cloud apps or sign in to the website. In addition to viewing the assets, they can write comments or download a copy of the files (if you permit them to do so).

Public sharing of assets ensures that you retain complete control over your content. Recipients get read-only access to your assets, which means they cannot upload, update, or delete them. The shared assets are accessed using a unique *Adobe.ly* short URL that you send via email or copy/paste to send. At any time, you can turn the URL off to revoke access.

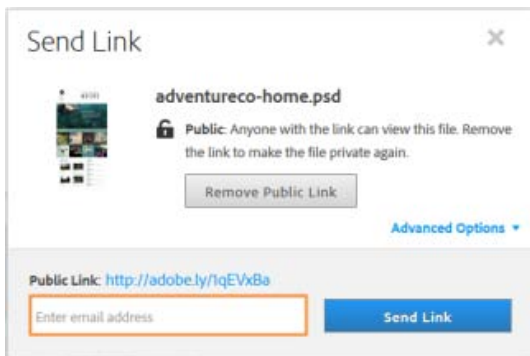
To collaborate with co-workers (share assets with different levels of access permissions), see [Collaborate with others](#).

Share a file or folder

1. On the [Creative Cloud Assets](#) page, navigate to a file or folder to share.
2. From the Share menu, choose **Send Link**.



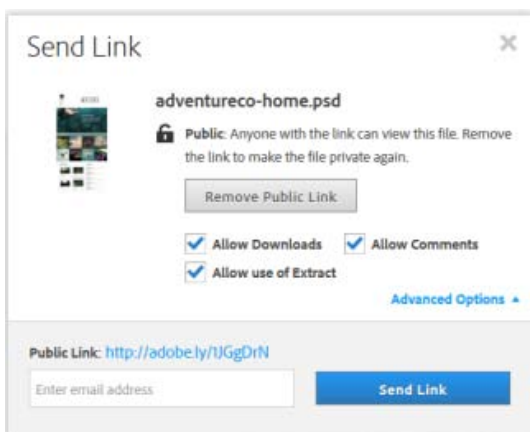
3. The file is shared and a short public URL is created. On the Send Link dialog, specify the email addresses you want to send this link to.



4. Click Advanced Options. The following options are enabled by default.
 - **Allow Downloads:** allows link recipients to download a copy of the file
 - **Allow Comments:** allows link recipients to add comments to the file
 - **Allow use of Extract:** allows link recipients to extract image information and assets

Note: The Allow use of Extract option is available only when sharing a Photoshop (.psd) file. For more information how Extract works, see [Creative Cloud Extract](#).

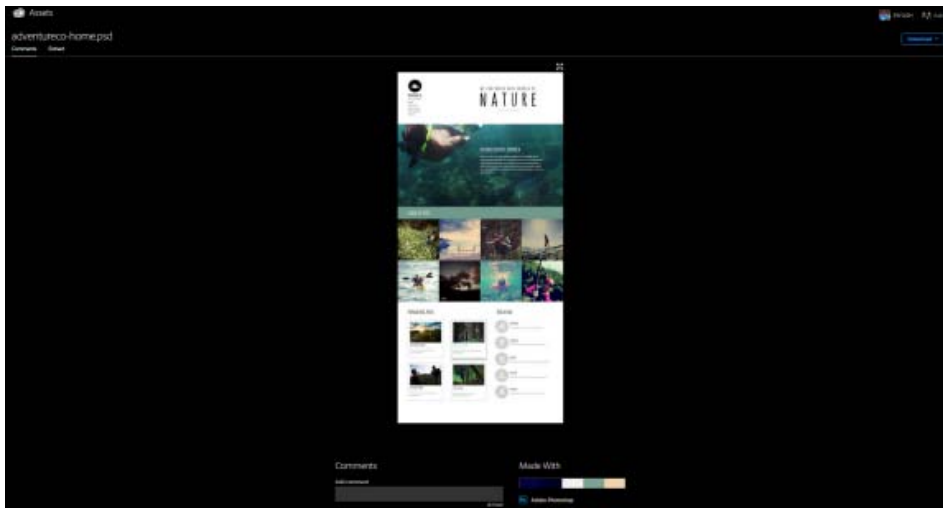
Optionally, you can choose to disable the options.



5. Click **Send Link**.

An email is sent to the recipients with the link (short URL) to access the shared file or folder.

Clicking the short URL opens the shared file or folder in a web browser. Recipients don't have to be Creative Cloud members to view or access publicly shared files and folders.



Preview of the shared file in a browser

Note: If you have View-only permissions on a shared private folder, you cannot create or share a public link to it. However, you can send out links to public folders. Later, if the owner decides to make the folder private, the link you shared earlier will become inaccessible.

[To the top](#)

Share libraries, library assets, and mobile creations

Let's see how you can share a library through a public link:

1. Log in to the [Creative Cloud Assets](#) page.
2. Once logged in, in the left pane, click Libraries.
3. Expand the context menu for the library that you want to share. Click Send Link. Creative Cloud prompts you that sharing will create a read-only public link for the library.

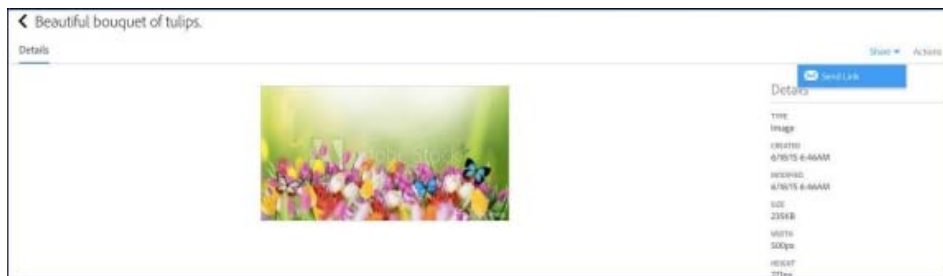


Generate a read-only public link for the library

4. Click Create Public Link.
5. If you want recipients to be able to save the library to their own Creative Cloud Assets account, click Advanced Options and then select Allow Downloads.
6. Enter the comma-separated list of recipients and click Send Link.

Creative Cloud sends out the public link and recipients receive email invitations to view the asset.

You can also share individual library assets and mobile creations in much the same way. For example, here's how you share an Adobe Stock image added as an asset to a Creative Cloud library:

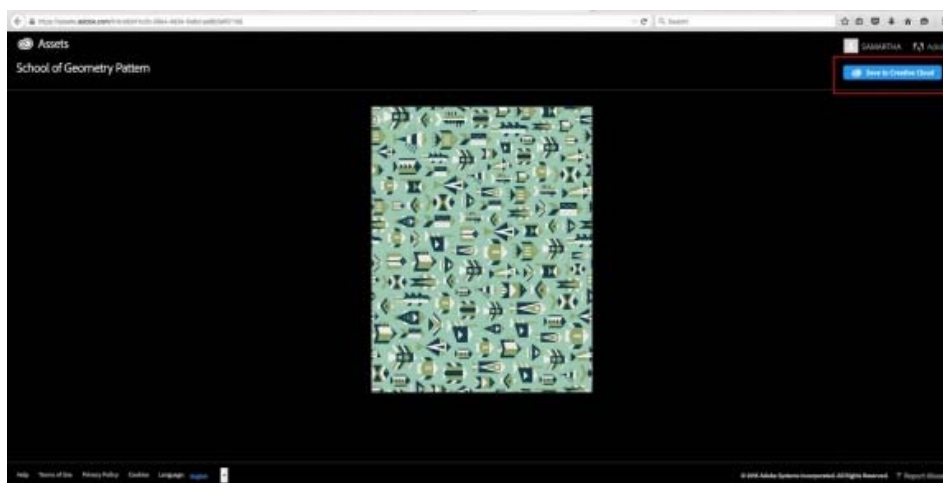


Share an Adobe Stock image added as a library asset

[To the top](#)

View an asset shared with you

You can save shared assets to your Creative Cloud account. If the sender has shared a library or mobile creation, you can save the complete library or mobile creation to your own account. If a library asset is shared, you can save it to one of your own libraries.



Save the asset to your Creative Cloud account



Save a library asset to one of your own libraries

If the shared asset is a file; you can save it to your computer if the sender has allowed downloads, or save it to your account.

Note: *If you have View-only permissions on a shared private library, you cannot create or share a public link to it. However, you can send out links to public libraries. Later, if an owner decides to make the library private, the link you shared earlier will become inaccessible.*

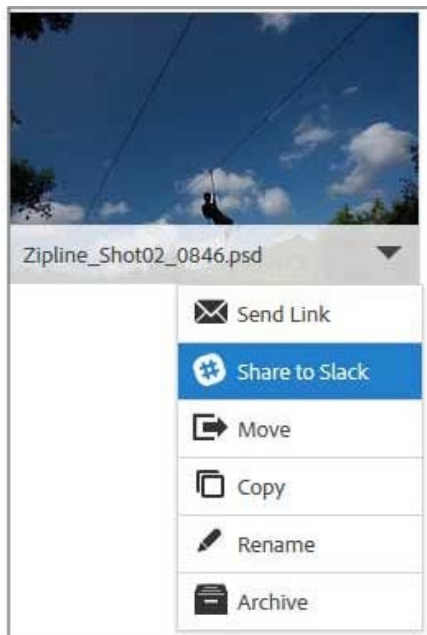
[To the top](#)

Share files, folders, libraries, or assets to Slack

Slack is a cloud-based team communication tool that offers features such as real-time messaging, archiving, and search. You can share your Creative Cloud files, folders, libraries, and assets to Slack.

Sharing your content to Slack requires that a public link to it be created beforehand. Follow these steps:

1. On the Creative Cloud Assets website, select the Share To Slack option for the content you want to share.



Share an asset to Slack

2. In the Share To Slack dialog, click Create Public Link.

3. On the screen that follows, click Authorize Slack.
4. On the Slack sign in page, enter your team's Slack domain.
5. Follow the on-screen instructions to complete the process.

Related Links

- [Get started with Creative Cloud Assets](#)
- [Collaborate with others](#)
- [Share on Behance](#)
- [Browse, share and manage assets - managed services](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

启动 **Creative Cloud** 应用程序

适用于 **Creative Cloud**

涉及的主题

了解如何在安装 **Creative Cloud** 应用程序后打开它。

在此页面上

我的应用程序在哪里？

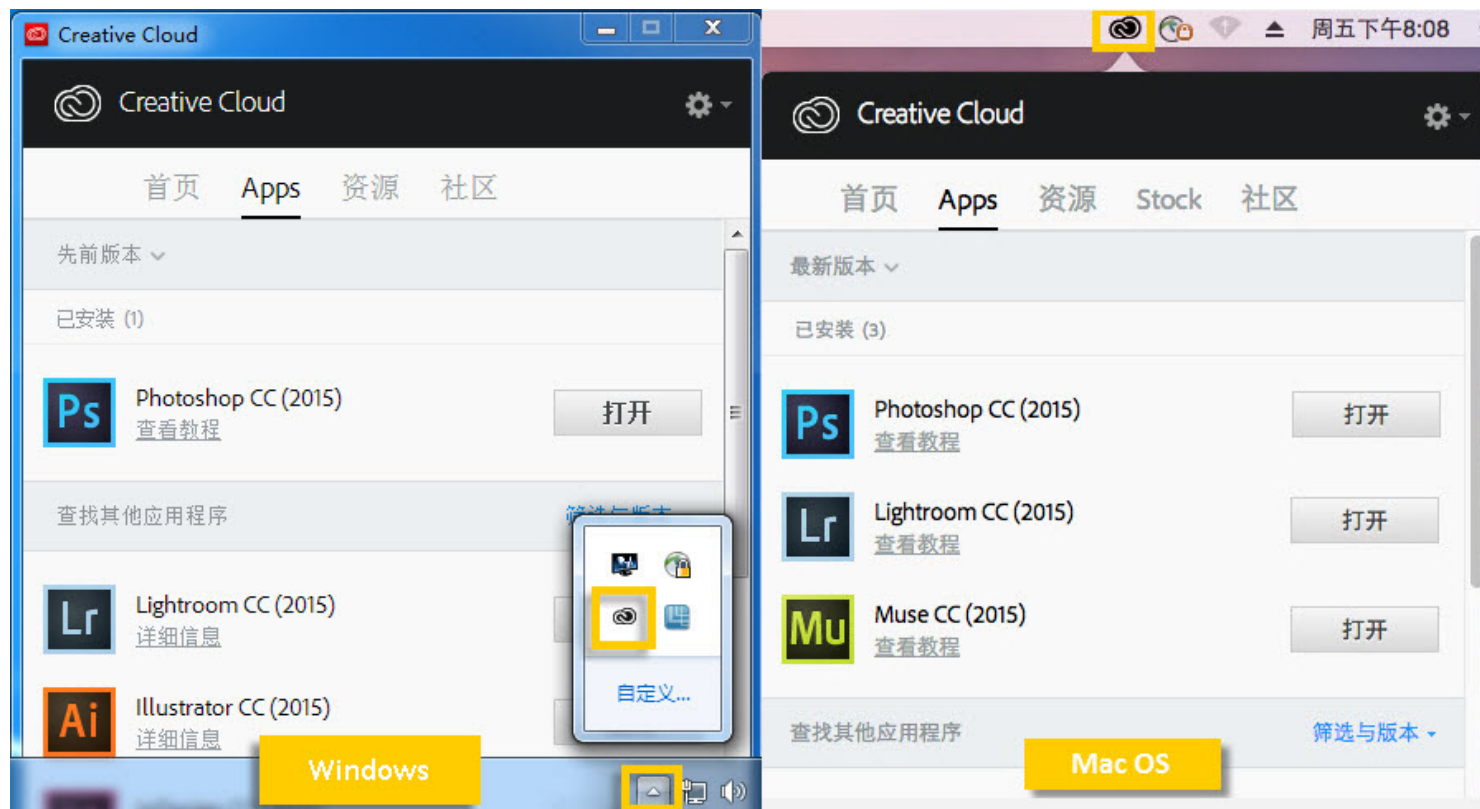
下载和安装 **Creative Cloud** 应用程序时，它们会安装到通常用于安装应用程序的位置，例如“Program Files”文件夹 (Windows) 或“Applications”文件夹 (Mac OS)。

借助 **Creative Cloud** 桌面应用程序，您可以轻松地概览所有 **Creative Cloud** 应用程序，并且只需单击即可启动它们。您还可以从安装位置启动应用程序，方法与您通常启动计算机上任何应用程序的一样。

使用 **Creative Cloud** 桌面应用程序启动应用程序

1. 单击位于任务栏 (Windows) 或 Apple 菜单栏 (Mac OS) 上的 **Creative Cloud** 图标，打开 **Creative Cloud** 桌面应用程序。如果尚未选中，请单击窗口顶端的“**Apps**”选项卡。

要使用 **Creative Cloud** 桌面应用程序来启动应用程序，请按以下步骤操作：



2. 要启动已安装的应用程序，请在“应用程序”面板中找到应用程序图标，然后单击打开。



注意:

Touch App Plugins 或 Gaming SDK 等少数应用程序无法通过 Creative Cloud 桌面应用程序启动。要启动这些应用程序, 请使用下述替代方法 (从安装位置启动应用程序)。

提示:

默认情况下, 当您登录计算机时, Creative Cloud 桌面应用程序便会启动。如果没有看到 Creative Cloud 图标, 您可能已经退出应用程序。您可以重新启动它:

- Windows: 选择“开始”>“程序”>“Adobe Creative Cloud”。
- Mac OS: 选择“前往”>“应用程序”>“Adobe Creative Cloud”>“Adobe Creative Cloud”。

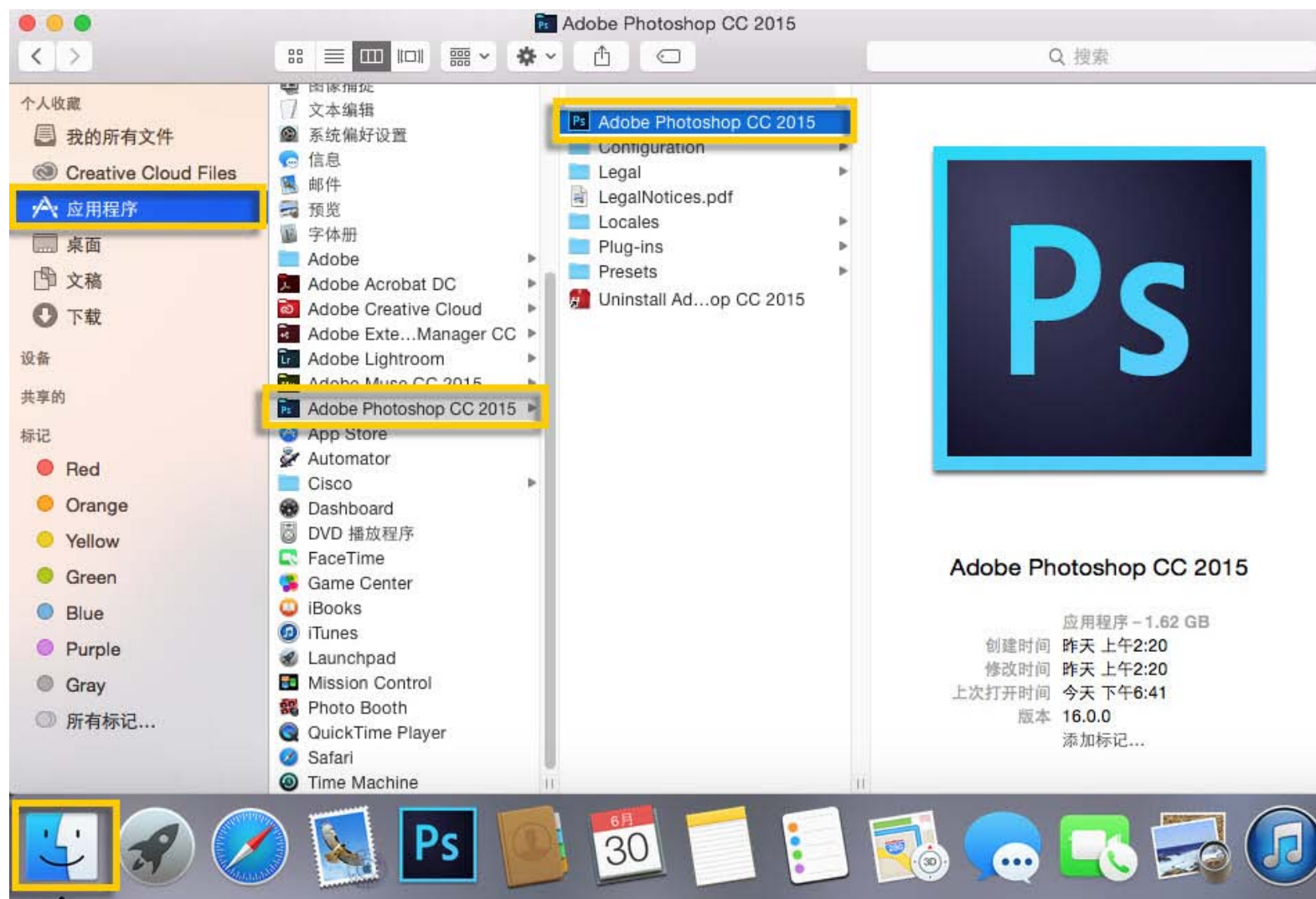
要手动下载 Adobe Creative Cloud 桌面应用程序, 请访问 [Creative Cloud 桌面应用程序页面](#)。

从安装位置启动应用程序

Mac OS

Creative Cloud 桌面应用程序将应用程序下载并安装在“Applications”文件夹中。使用 Finder 导航至“Applications”文件夹，然后双击应用程序图标以启动应用程序。

为了方便访问应用程序，您可以将应用程序图标拖动到 Dock。有关更多信息，请参阅 Apple 网站上的 [Mac 基础知识: Dock](#)。



Windows 8

Creative Cloud 桌面应用程序会将应用程序安装在“Program Files”文件夹中。它还会在“启动”屏幕或“启动”菜单中创建快捷方式。

从“启动”屏幕启动已安装的应用程序。使用 Windows 键或图标访问“启动”屏幕。滚动屏幕以查找应用程序，然后单击以启动。

有关更多信息，请参阅 Microsoft 网站上的 [启动屏幕教程](#)。

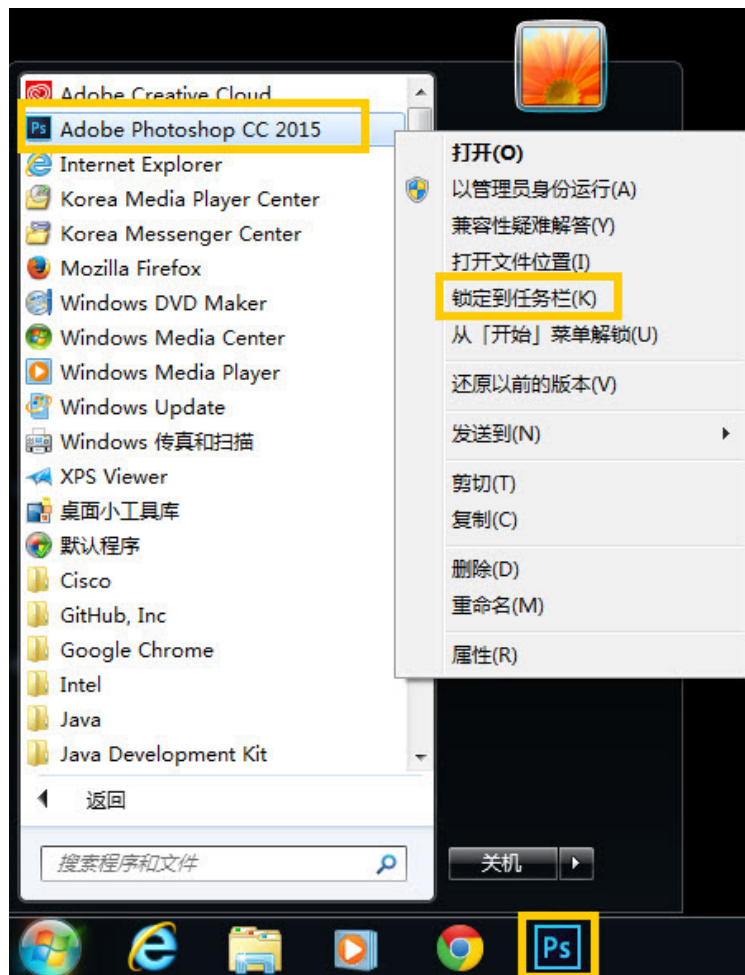
开始



Windows 7

安装 Creative Cloud 应用程序后，应用程序快捷方式会添加到 Windows 产品菜单。选择“开始”>“所有程序”，然后单击该应用程序。

为了方便访问，您可以将快捷方式锁定到任务栏。选择“开始”>“所有程序”，右键单击应用程序名称，然后选择“锁定到任务栏”。



Was this helpful?

☐ Yes ☐ No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ 返回顶部](#)

更多此类内容

- 下载和安装 Creative Cloud 应用程序
- 更新 Creative Cloud 应用程序
- 卸载或删除 Creative Cloud 应用程序
- 下载或更新 Creative Cloud 应用程序时出错
- 应用程序无法打开 | 进度轮不停旋转

Creative Cloud 支持

查看在线手册、浏览教程或获取帮助。了解更多信息。



仍然需要帮助?



在社区提问

发表问题并获得专家解答。

[立即开始](#)



联系我们

从业务娴熟的支持人员获得帮助。

[立即开始](#)

☒ 更改地区中国 (更改)

选择地区

选择地区将更改 Adobe.com 上的语言和/或内容。

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [ישראל - עברית](#) [_____](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國香港特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[产品](#) [下载](#) [支持与学习](#) [公司](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[隐私](#) [使用条款](#) [cookies](#) 京 ICP 备 10217899 号 京公网安备 110105010404

工作区

工作区基础知识

[工作区概述](#)

[“开始”和“最近打开的文件”工作区](#)

[搜索帮助框](#)

[关于屏幕模式](#)

[使用状态栏](#)

[在面板和对话框中输入值](#)

[控制面板概述](#)

[转到页首](#)

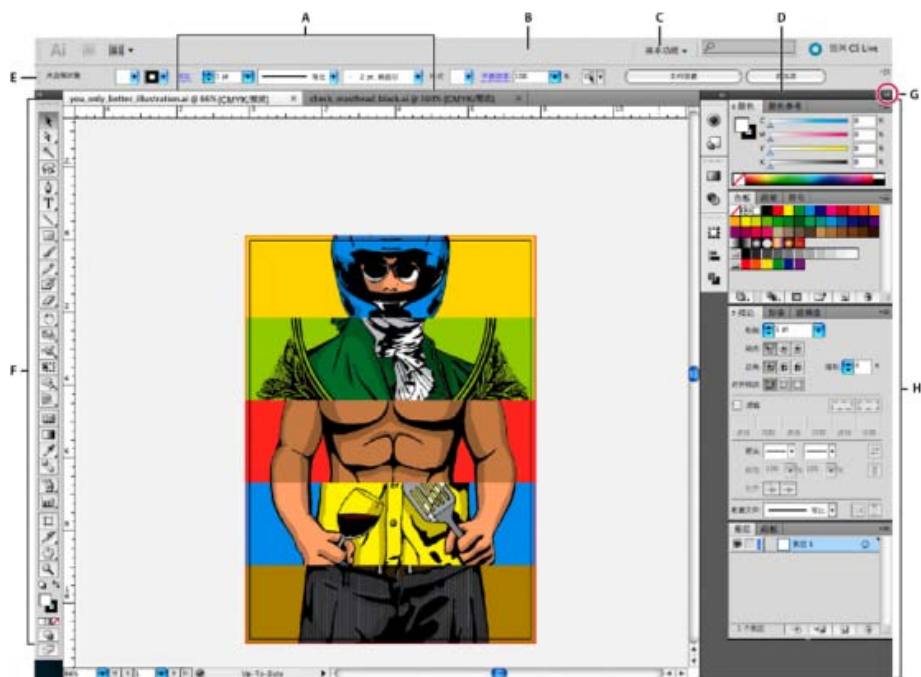
工作区概述

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。**Creative Cloud** 中不同应用程序的工作区外观相似，因此您可以在各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。

- 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帧窗口中。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中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置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** 处于永打开状态，**Dreamweaver for Mac** 不使用应用程序帧。）

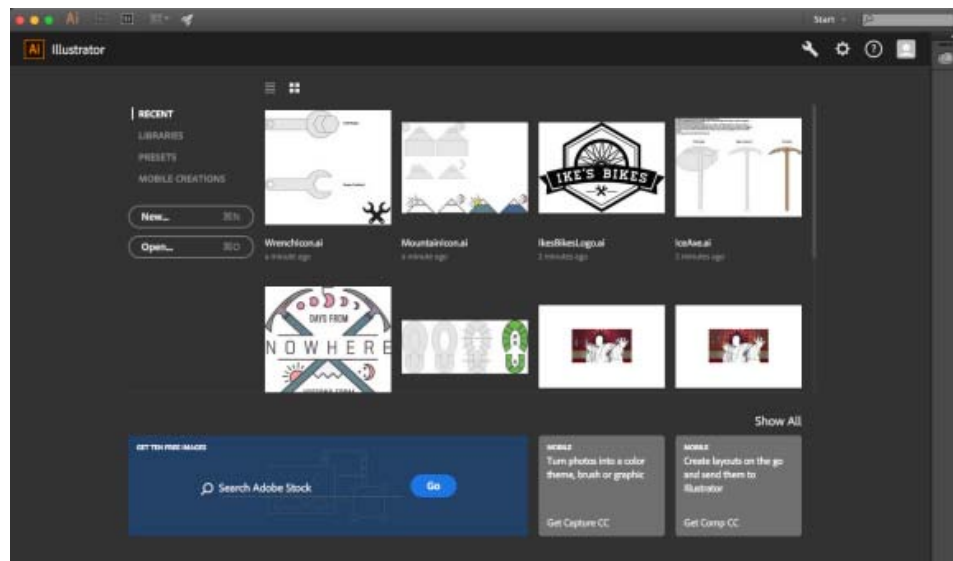


默认 Illustrator 工作区

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

[转到页首](#)

“开始”和“最近打开的文件”工作区



“开始”工作区

“开始”工作区

在下列情况中，将显示“开始”工作区：

- 启动 Illustrator

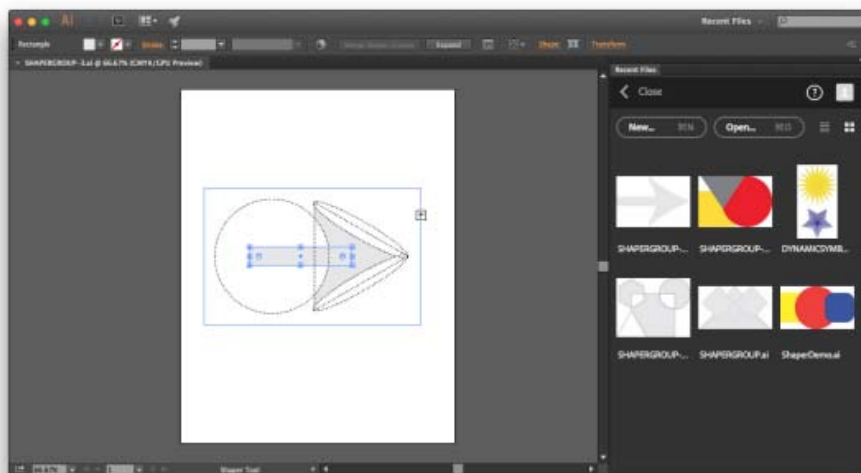
- 没有打开的文档

使用“开始”工作区可以实现：

- 快速开始
 - 单击最近打开的文件可查看近期修改的文件。您可以通过“首选项”对话框设置必须显示的文件个数（Illustrator > Ctrl/Cmd + K >“文件处理和剪贴板”>“文件”区域 >“要显示的最近使用的文件数”文本框）。
 - 单击库可查看与您的 Creative Cloud 帐户关联（拥有和慕）的库列表。您库中的资源会显示在库的“库”面板中。
 - 单击预设可查看 Illustrator 新文档提供的启动器模板。单击模板可使用预定义的画布大小打开一个新文档。
 - 单击移动设备创建可查看您使用 Creative Cloud 帐户通过以下移动设备应用程序之一创建的项目。
 - Adobe Illustrator Draw
 - Adobe Photoshop Sketch
 - Adobe Comp CC
- 查看资源方便而快捷
 - “列表”视图 。查看资源名称列表。
 - “缩览图”视图 。查看资源缩览图。
- 与您的库进行交互
 - 使用库的“库”面板可快速查看、使用或编辑您自己拥有的或慕的 Creative Cloud Libraries 中的资源。

默认情况下，“开始”工作区一经启用便会打开。若要停用“开始”工作区的功能，请在“首选项”对话框中，取消选中“没有打开的文档时显示‘开始’工作区”复选框（Illustrator > Ctrl/Cmd + K >“常规”选项卡）。

然后，您可以使用以前的键盘快捷键来打开文件 (Ctrl/Cmd + O) 或创建一个新文档 (Ctrl/Cmd + N)。



“最近打开的文件”工作区

“最近打开的文件”工作区

在已经打开过一个或多个文档的情况下，如果按 Ctrl/Cmd + O，则会显示“最近打开的文件”工作区。

默认情况下，该功能处于停用状态。要通过“首选项”对话框启用“最近打开的文件”工作区，请选中“打开文件时显示‘最近打开的文件’工作区”复选框（Illustrator > Ctrl/Cmd + K >“常规”选项卡）。以前的键盘快捷键 Ctrl/Cmd + O 和 Ctrl/Cmd + N 仍然可以继续使用。

使用“最近打开的文件”工作区，可查看您近期处理的文件列表视图或缩览图视图。若要设置可查看的文件数，请修改“要显示的最近使用的文件数”文本框中的值（**Illustrator** > **Ctrl/Cmd + K** >“文件处理和剪贴板”>“文件”区域）。

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**。
- 提示：如果在“界面”首选项中选择“自动显示隐藏面板”，可以暂时显示隐藏的面板。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 。

提示：甚至在将面板最小化时，也可以打开面板菜单。

提示：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。

[转到页首](#) 

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。

[转到页首](#) 

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，菜单栏位于窗口顶部，带有滚动条。
- “全屏模式” 在全屏窗口中显示图稿，不带标题栏或菜单栏。

[转到页首](#) 

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
- 受保护文件的状态

单击状态栏可执行下列任一操作：

- 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。

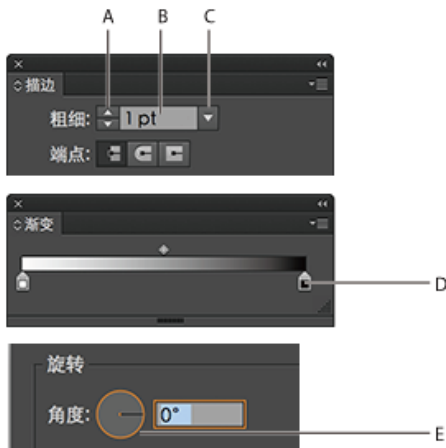
[转到页首](#) 

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**。
 - 拖动滑块。
 - 拖动刻度盘。
 - 单击面板中的箭头按钮以**增**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**或**减小**值。按住 **Shift** 并单击箭头键可提高**增**或**减小**的比率。
 - 从与该框关联的菜单中选择值。



输入值的方法

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。
 - 要将当前值作为数学表达式的一部分，可在当前值的前后单击。
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，**0pt + 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。

[转到页首](#)

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，请将柄栏拖到应用程序窗口 (Windows) 或屏幕 (Mac OS) 顶部或底部。

另请参阅

- [自定工作区](#)
- [触控工作区](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

自定工作区

A. 标题栏 B. 选项卡 C.

删除自定工作区

-



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

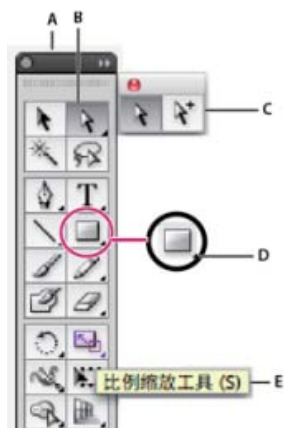
- 单击面板标题栏上的关闭按钮。这些工具将返回到“工具”面板。

[转到页首](#) 

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。

提示：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

[转到页首](#)

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。

另请参阅

- 工具库

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

工具库

- 选择工具库
- 绘图工具库
- 文字工具库
- 上色工具库
- 改变形状工具库
- 符号工具库
- 图表工具库
- 移动和缩放工具库

Illustrator 提供了很多用于创建和编辑图稿的工具。这些工具库为每类工具都提供了快速的可视概要。

[转到首页](#)

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。请参阅选择工具选择对象。	 “直接选择”工具 (A) 可用来选择对象内的点或路径段。请参阅选择路径、线段和锚点。	 “编组选择”工具可用来选择组内的对象和组。请参阅使用“编组选择”工具选择对象和组。	 “魔棒”工具 (Y) 可用来选择具有相似属性的对象。请参阅使用“魔棒”工具选择对象。
 “套索”工具 (Q) 可用来选择对象内的点或路径段。请参阅使用“套索”工具选择对象。	 “画板”工具可创建用于打印或导出的单独画板。请参阅创建画板。		

绘图工具库

Illustrator 提供以下绘图工具：

 钢笔工具 (<i>P</i>) 用于绘制直线和曲线来创建对象。请参阅用钢笔工具绘图。	 “添加锚点”工具 (+) 用于将锚点添加到路径。请参阅添加和删除锚点。	 “删除锚点”工具 (-) 用于从路径中删除锚点。请参阅添加和删除锚点。	 “转换锚点”工具 (<i>Shift + C</i>) 用于将平滑点与角点互相转换。请参阅在平滑点和角点之间进行转换。
 直线段工具 (<i>L</i>) 用于绘制各个直线段。请参阅使用直线段工具绘制直线段。	 弧线工具用于绘制各个凹入或凸起曲线段。请参阅绘制弧线。	 螺旋线工具用于绘制顺时针和逆时针螺旋线。请参阅绘制螺旋线。	 矩形网格工具用于绘制矩形网格。请参阅绘制矩形网格。
 极坐标网格工具用于绘制圆形图像网格。请参阅绘制圆形（极坐标）网格。	 矩形工具 (<i>M</i>) 用于绘制方形和矩形。请参阅绘制矩形和方形。	 圆角矩形工具用于绘制具有圆角的方形和矩形。请参阅绘制矩形和方形。	 椭圆工具 (<i>L</i>) 用于绘制圆和椭圆。请参阅绘制椭圆。

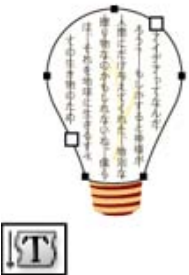
 多边形工具用于绘制规则的多边形。请参阅绘制多边形。	 星形工具用于绘制星形。请参阅绘制星形。	 光晕工具用于创建类似镜头光晕或太阳光晕的效果。请参阅绘制光晕。	 铅笔工具 (<i>N</i>) 用于绘制和编辑自由线段。请参阅使用铅笔工具绘图。
 平滑工具用于平滑处理贝塞尔路径。请参阅平滑路径。	 路径橡皮擦工具用于从对象中擦除路径和锚点。请参阅擦除图稿。	 使用“透视网格”可以在透视中创建和渲染图稿。请参阅关于透视网格。	 使用“透视选区”工具可以在透视中选择对象、文本和符号、移动对象，以及在垂直方向上移动对象。请参阅关于透视网格。

[转到首页](#)

文字工具库

Illustrator 提供了以下文字工具：

 文字工具 (<i>T</i>) 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。请参阅在区域	 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。请参阅在区域中输入文	 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。请参阅创建路径文字。	 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。请

中输入文本。	本。		参阅在区域中输入文本。
 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。请参阅在区域中输入文本。	 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。请参阅创建路径文字。		

[转到页首](#)

上色工具库

Illustrator 提供了下列上色工具：

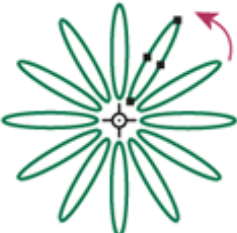
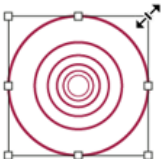
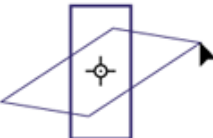
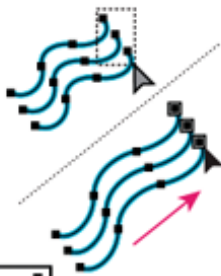
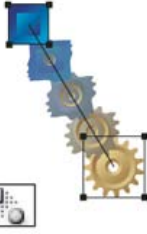
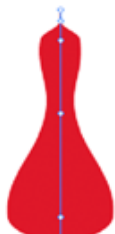
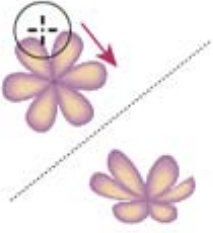
 画笔工具 (B) 用于绘制徒手画和书法线条，以及路径图稿、图案和毛刷画笔描边。请参阅在绘制路径的同时应用画笔描边。	 网格工具 (U) 用于创建和编辑网格及网格封套。请参阅创建网格对象。	 渐变工具 (G) 用于调整对象内渐变的起点、终点以及角度，或者向对象应用渐变。请参阅将渐变应用到对象。	 吸管工具 (I) 用于从对象中采样以及应用颜色、文字和外观属性，其中包括效果。请参阅使用吸管工具复制外观属性。
 实时上色工具 (K) 用于按当前的上色属性绘制“实时上色”组的表面和边缘。请参阅使用实时上色工具上	 实时上色选择 (Shift-L) 工具用于选择“实时上色”组中的表面和边缘。请参阅选择实时上色组中的项。	 度量工具用于测量两点之间的距离。请参阅测量对象之间的距离。	 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

色。			同颜色的书法画笔路径。请参阅使用“斑点画笔”工具绘制和合并路径。

[转到页首](#)

改变形状工具库

Illustrator 提供了下列工具，供改变形状之用：

  旋转工具 (R) 可以围绕固定点旋转对象。请参阅旋转对象。	  镜像工具 (O) 可以围绕固定轴翻转对象。请参阅镜像或翻转对象。	  比例缩放工具 (S) 可以围绕固定点调整对象大小。请参阅缩放对象。	  倾斜工具可以围绕固定点倾斜对象。请参阅使用倾斜工具倾斜对象。
  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。请参阅延伸路径的一部分而不扭曲其整体形状。	  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。请参阅创建混合。	  宽度工具 (Shift+W) 用于创建具有不同宽度的描边。请参阅使用宽度工具。
  变形工具 (Shift + R) 可以随光标的移动塑造对象形状。	  旋转扭曲工具可以在对象中创建旋转扭曲。请参阅使用液化工具扭曲对象。	  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。请参阅使用液化工具扭曲对象。	  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。请参阅使用液化工具扭曲对象。

状（打个比方，就像铸造粘土一样）。请参阅使用液化工具扭曲对象。			象。
 扇贝工具可以向对象的轮廓添加随机弯曲的细节。请参阅使用液化工具扭曲对象。	 晶格化工具可以向对象的轮廓添加随机锥化的细节。请参阅使用液化工具扭曲对象。	 皱褶工具可以向对象的轮廓添加类似于皱褶的细节。请参阅使用液化工具扭曲对象。	 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。请参阅使用形状生成器工具构建新形状。

[转到页首](#)

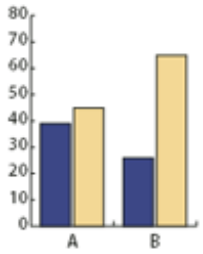
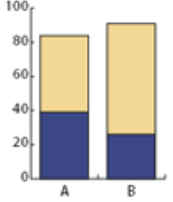
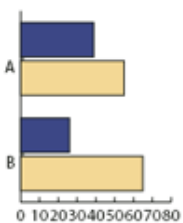
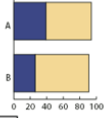
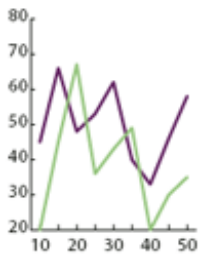
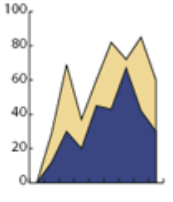
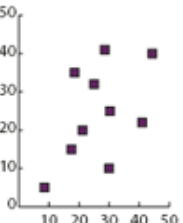
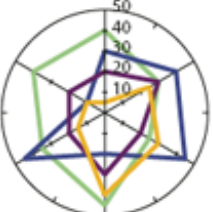
符号工具库

符号工具使您可创建和修改符号实例。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、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一个集合置入到画板上。请参阅创建符号组。	 符号移位器工具用于移动符号实例和更改堆叠顺序。请参阅更改符号组中的符号实例的堆叠顺序。	 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。请参阅集中或分散符号实例。	 符号缩放器工具用于调整符号实例大小。请参阅调整符号实例的大小。
 符号旋转器工具用于旋转符号实例。请参阅旋转符号实例。	 符号着色器工具用于为符号实例上色。请参阅对符号实例着色。	 符号滤色器工具用于为符号实例应用不透明度。请参阅调整符号实例的透明度。	 符号样式器工具用于将所选样式应用于符号实例。请参阅将图形样式应用到符号实例。

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。请参阅创建图表。

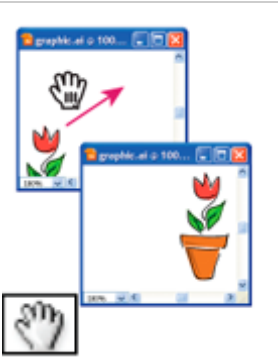
  柱形图工具 (J) 创建的图表可用垂直柱形来比较数值。	  堆积柱形图工具创建的图表与柱形图类似，但是它将各个柱形堆积起来，而不是互相并列。这种图表类型可用于表示部分和总体的关系。	  条形图工具创建的图表与柱形图类似，但是水平放置条形而不是垂直放置柱形。	  堆积条形图工具创建的图表与堆积柱形图类似，但是条形是水平堆积而不是垂直堆积。
  折线图工具创建的图表使用点来表示一组或多组数值，并且对每组中的点都采用不同的线段来连接。这种图表类型通常用于表示在一段时间内一个或多个主题的趋势。	  面积图工具创建的图表与折线图类似，但是它强调数值的整体和变化情况。	  散点图工具创建的图表沿 <i>x</i> 轴和 <i>y</i> 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。

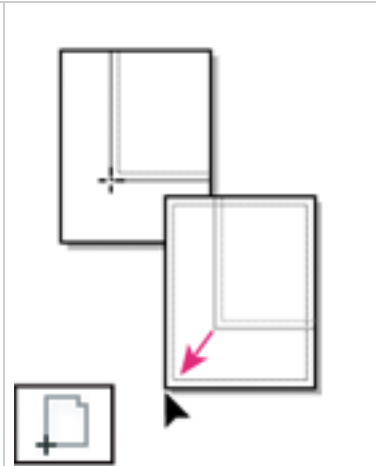
[转回页首](#)

移动和缩放工具库

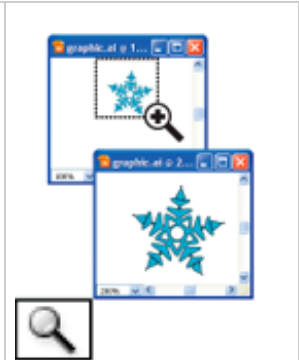
Illustrator 提供了下列工具来移动和控制板图：



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。

Adobe 还建议

- 用于选择的键

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律期](#) | [在线隐私策略](#)

经过改进的用户界面

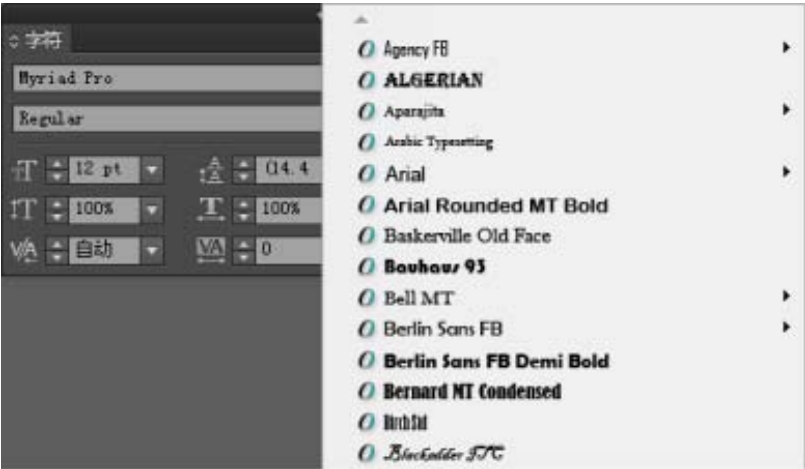
经过改进的高效用户界面
用户界面颜色和亮度
面板

新的用户界面框架利用性能以及各种优势（例如原生 64 位支持）来呈现更整洁的界面，从而提供更好的用户体验。此外，用户界面和工作流程中新增一些重要内容并对某些部分进行了修改，从而提高用户在使用 Illustrator 时的效率。

经过改进的高效用户界面

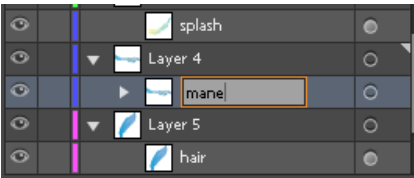
[转到页首](#)

高效、灵活的界面。最新的可用性让您可以通过较少的单击操作和步骤，即可实现例行或经常使用的动作。例如，在“字符”面板 (Ctrl+T) 中，字体列表以其自龢字体样式显示名称。您可以从列表中快速选喜爱的字体。



更省时 - 可通过直观搜索字体列表来快速选择字体

内联编辑。用户可以直接在面板中编辑对象名称，从而轻松使用“图层”、“动作”、“色板”、“符号”以及其他面板。您不再需要通过其他模式对话框来完成此类例行动作。例如，双击“图层”面板中的图层名称可切换到内联编辑模式。键入新名称并按 **Enter** 键。



内联编辑 - 快速命名对象属性

快速编辑对象属性。在用户界面中，可通过下拉列表或文本字段设置对象属性的值。您现在可以通过将鼠标指针悬停在控件上并滚动鼠标滚轮来快速编辑这些字段。例如，要增加或减小描边的粗细，应将鼠标指针悬停在描边粗细控件上，并滚动鼠标滚轮。

对话框。提交动作或事件的按钮统一放置在右下角。对话框还全部实现可通过键盘访问。

工作区。新的工作区是以任务为基础。工作区现在可以“记住”其上次退出时的状态，然后在必要时重置为默认设置。

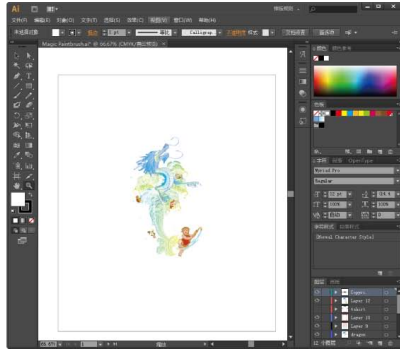
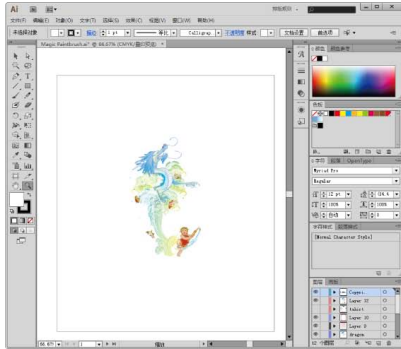
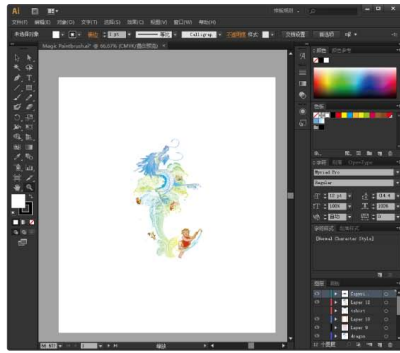
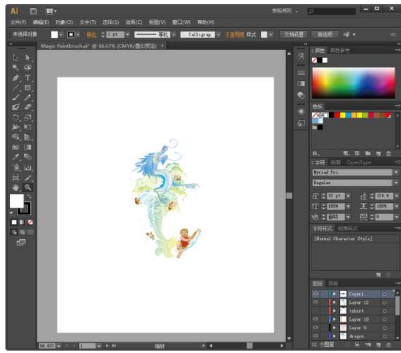
新图标。更新后的图标提高了可用性，新图标使界面效果更佳、更直观。

光标。经过修改后，光标变得更大并且更精确。

用户界面颜色和亮度

[转到页首](#)

默认情况下，Illustrator 现在提供色主题，这点与 Adobe Photoshop 等其他产品近期的更改保持一致。这种主题使得视觉体验更舒适，尤其是在处理丰富的色彩和设计作品时。



可配置的用户界面主题

您可通过“首选项”对话框 (Ctrl + K) 中的“用户界面”选项卡，轻松地将用户界面的亮度改为您喜欢的色调。启用“与用户界面亮度匹配”选项以将画布区域的色调设置为与界面的亮度匹配。如果您喜欢经典 Illustrator 画布颜色，可将其设置为默认的白色。

有关更多信息，请观看 [Lynda.com](#) 提供关于[用户界面功能](#)的视频。

[转到页首](#)

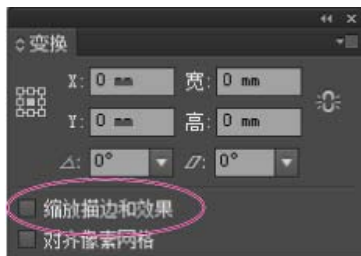
面板

控制面板。将对使用频繁的对象控件进行了分组，并一起显示在“控制”面板中。以这种方式对控件进行编组可帮助您更快更轻松地处理对象。



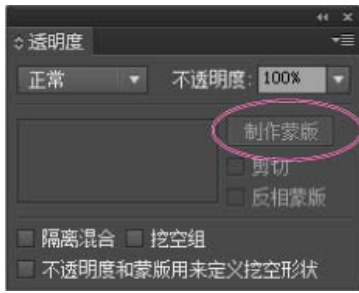
根据所选对象显示选项的“控制”面板

“变换”面板。“缩放描边和效果”选项已包含在“变换”面板和“变换效果”对话框中。



包含其他“缩放描边和效果”选项的“变换”面板

“透明度”面板。“透明度”面板中现在提供蒙版功能。使用“制作蒙版/释放”开关可创建不透明度蒙版，并且更轻松地对其进行处理。



 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

安全模式

在启动 Adobe Illustrator 时，为了使其正常工作，会加载必需的璜工具、字体、驱动程序和其他第方元素。以前，当 Illustrator 遇到错误（例如损坏的字体或不兼容的璜工具）时，该应用程序将会崩溃，并且很难诊断出问题的原因。

安全模式是一项新增能，它可以：

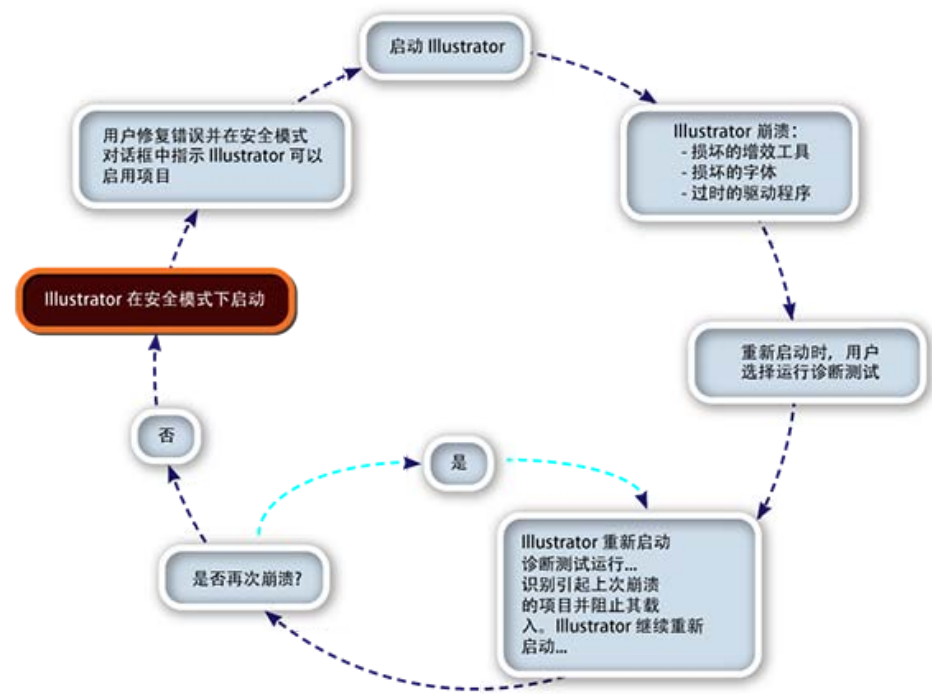
- 帮助您诊断和解决问题区域，从而向您提供修复任何问题的方法。
- 在 Illustrator 重新启动时，确定崩溃的原因，阻止特定文件随 Illustrator 一起加载，并提供份导致问题的元素列表。
- 即使在遇到致命的、可引发崩溃的字体、璜工具等内容时，依然能够使 Illustrator 启动。

在安全模式下运行时，Illustrator 可正常工作，但被禁用的项目除外，这些项目将不可在 Illustrator 中使用。例如，如果找到了损坏的字体，则 Illustrator 将不再显示该字体作为可应用于文本元素的选项。

[转到页首](#)

安全模式工作流程

如果您的 Illustrator 环境中存在可引发崩溃的元素：



Illustrator 安全模式工作流程

[转到页首](#)

使用安全模式

注意：此过程在第 1 步假定 Illustrator 直到目前为止都能正常工作。

1. 启动 Illustrator。如果 Illustrator 检测到某个文件已损坏或导致错误，则该应用程序会退出。
2. 执行下列操作之一：
 - Windows：重新启动 Illustrator。
 - Mac：选择“重新打开”。



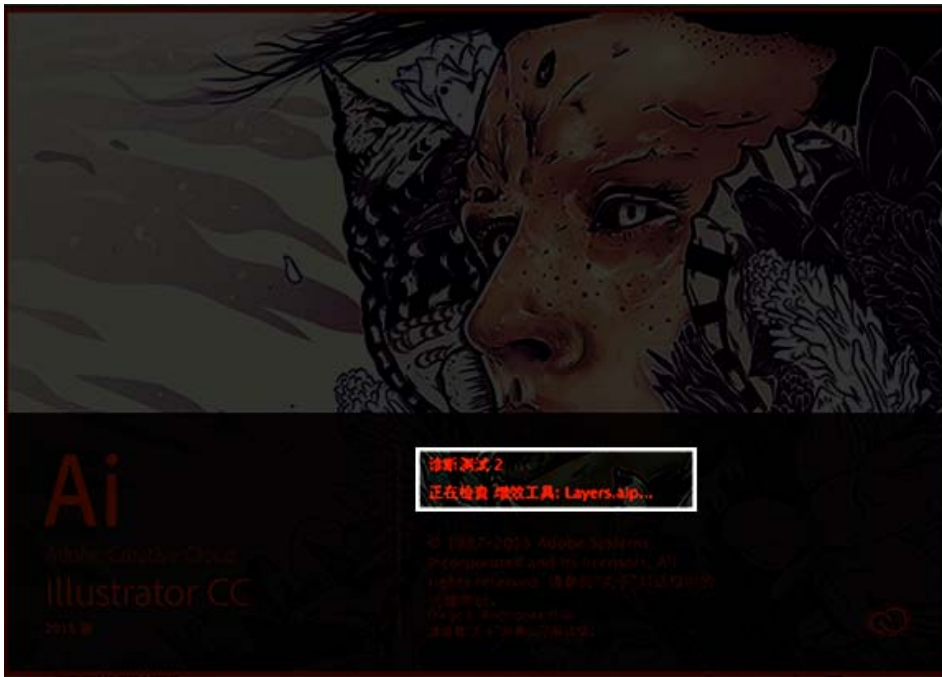
Mac 计算机上的错误示例

3. 当 Illustrator 重新启动时，您可以：
 - 选择“运行诊断”将 Illustrator 切换至安全模式，以帮助解决错误。
 - 选择“启动 Illustrator”，以尝试再次正常启动 Illustrator。



单击“运行诊断”以进入安全模式

4. （此步骤可能会重复多次）Illustrator 重新启动。如果发现错误，则会识别并禁用错误的原因（字体、驱动程序、工具），以免其妨碍 Illustrator 启动。



在安全模式期间，Illustrator 启动屏幕会指示诊断测试的进度

注意：Illustrator 每找到一个引发崩溃的文件，都会重复此步骤。请不要中断诊断测试。

5. 当诊断步骤隔离了所有导致错误的文件并记录下它们之后，Illustrator 会在安全模式下启动。
6. 当 Illustrator 启动时，“安全模式”对话框会显示导致 Illustrator 崩溃的所有增效工具、字体或驱动程序的列表。选择执行第 7 步或第 8 步。



标记已修复问题的“安全模式”对话框

7. (选项 1/2) 若要修复错误，请执行以下操作：

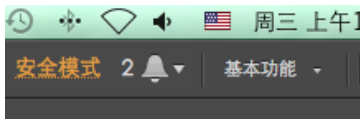
1. 单击列表中的某一行。
2. 检查“疑难解答提示”区域，以获取相关信息。



检查“疑难解答提示”区域，以获取诊断信息

3. 根据需要，按照提供的提示替换字体、更新增效工具或卸载导致错误的项目。
4. 如果您认为错误得到修复，请选中每一行对应的可用复选框。
5. 单击“重新启动时启用”，存储您的工作并重新启动 **Illustrator**。
8. (选项 **2/2**)。若要继续在安全模式下运行，请执行以下操作：在“安全模式”对话框中（第 6 步），单击“关闭”以继续在安全模式下运行。所有导致错误的文件都将继续被禁用。

注意：任何时候单击应用程序栏中的“安全模式”链接，都可以看到“安全模式”对话框。或者，您也可以单击“帮助”>“安全模式”，以使用“安全模式”对话框。



打开“安全模式”对话框以解决错误

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在崩溃后恢复文档数据

在 **Illustrator CC 2015** 中引入

如果 **Illustrator** 崩溃并且您忘记了保存数据，那么可以恢复您的工作。**Illustrator** 可以帮助您确定崩溃的原因，并在问题的项目载入 **Illustrator** 中，并且可以提供一引发问题的项目列表，以便您能够解决这些问题。另外您还可以决定保存数据的频率以及存储数据的位置。

[转到首页](#)

设置“数据恢复”首选项

置下列选项 (“选项”>“文件”和剪贴板)>“数据”区域:

- 自动存储数据的时间间隔。选中该复选框可开启数据恢复
- 时间间隔。从“时间”下拉列表中选择适当的持续时间 **Illustrator** 将在几分钟之内按照该频率来保存您的工作备份。

提示: 如果将时间间隔设置得过短, 则可能会中断您的工作流, 尤其是在处理极大型的文件时。若将时间间隔设置得过长, 则崩溃时数据丢失的可能性就可能会增加。您要酌情决定, 设置最适合您的值。

- 文件夹/选择。选择 **Illustrator** 存储备份文件的位置。
- 为大型文档关闭数据恢复如果开启了数据恢复那么在备份大型或大型文件时, **Illustrator** 可能会暂停运行。如果执行数据恢复操作时导致运行速度减慢或中断了您的工作流, 请选中该复选框以关闭数据恢复

如果 **Illustrator** 在数据恢复期间崩溃, 则数据恢复会自动关闭通过“选项”面板可重新启用数据恢复(**Ctrl/Cmd+ K**)。

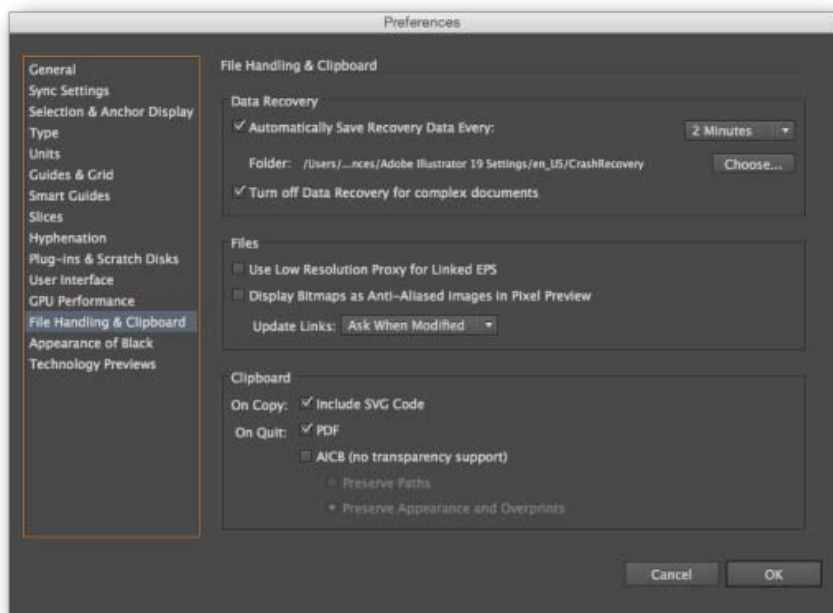
置下列选项 (“选项”>“文件”和剪贴板)>“数据”区域:

- 自动存储数据的时间间隔。选中该复选框可开启数据恢复
- 时间间隔。从“时间”下拉列表中选择适当的持续时间 **Illustrator** 将在几分钟之内按照该频率来保存您的工作备份。

提示: 如果将时间间隔设置得过短, 则可能会中断您的工作流, 尤其是在处理极大型的文件时。若将时间间隔设置得过长, 则崩溃时数据丢失的可能性就可能会增加。您要酌情决定, 设置最适合您的值。

- 文件夹/选择。选择 **Illustrator** 存储备份文件的位置。
- 为大型文档关闭数据恢复如果开启了数据恢复那么在备份大型或大型文件时, **Illustrator** 可能会暂停运行。如果执行数据恢复操作时导致运行速度减慢或中断了您的工作流, 请选中该复选框以关闭数据恢复

如果 **Illustrator** 在数据恢复期间崩溃, 则数据恢复会自动关闭通过“选项”面板可重新启用数据恢复(**Ctrl/Cmd+ K**)。



“数据恢复”项

有关分步骤的可视教程，请参阅在 [Illustrator](#) 中文件。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

触控工作区

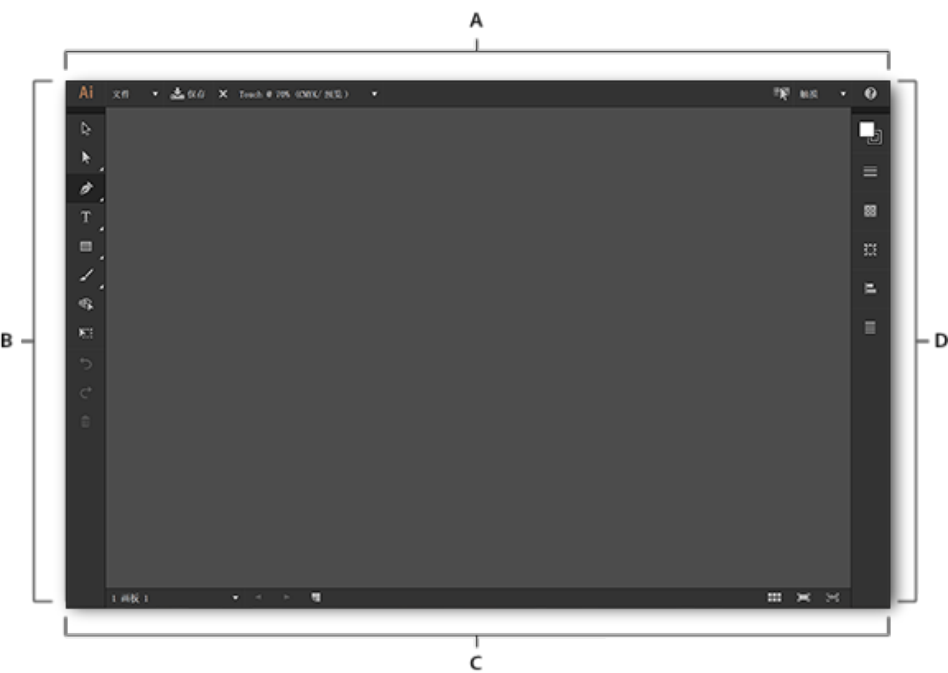
在 2014 版 Illustrator CC 中引入（2014 年 10 月）

- 工作区布局 and 基础知识
- 应用程序栏
- 工具栏
- 控制面板
- 文档栏
- 手势

[转到页首](#)

工作区布局 and 基础知识

触控工作区是一种经过改良的全新工作区，它简单、直观，专门为在运行 Windows 8 且支持触控的设备上使用而设计。该工作区经过优化，能够简便、快速且有效地实现触控交互。



Illustrator CC 中的新触控工作区（2014 年 10 月）

A. 应用程序栏 B. 工具栏 C. 控制面板栏 D. 文档栏

该布局具有更简洁的界面，使您可以舒适地使用光笔，指尖可以轻松敲到触控工作区的工具和控件。使用触控工作区时有一些重要的注意事项：

- 与传统工作区相比，其面板经过整合和改良，易于使用
- 批注者的字体变大，消除了与准确性有关的问题。这使得其构件、控制点和手柄都更易于处理
- 绘制工具使用精确光标来帮助准确定位路径的起始位置和终止位置

- “对齐”等面板经过重新设计和改进，以直观方式绘制和重新定位对象
- 支持 **Illustrator** 原生手势和操作系统手势

在工作区之间切换

触控工作区与传统工作区之间的切换方式与之前所有工作区的切换类似。不过，界面上提供有其他选项可实现快速切换，并且在满足某些特定条件时可实现工作区之间的自动切换。

切换到触控工作区

在 **Illustrator CC 2014.1** 版的传统工作区（例如，基本功能，字体排版）中操作时，执行以下任一操作即可切换到触控工作区：

- 点击应用程序栏中的 
- 从工作区菜单中选择“触控”
- 点击“窗口”>“工作区”>“触控”
- 如果连接了键盘，请将设备与键盘分离

退出触控工作区

退出触控工作区后，上次使用的工作区将被激活。在触控工作区执行以下任一操作：

- 点击应用程序栏中的 
- 从工作区菜单中，选择其他工作区。
- 如果键盘与设备分离，请连接键盘

[转到页首](#)

应用程序栏



触控工作区中的应用程序栏

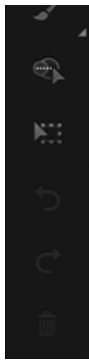
应用程序栏提供了与现用 **Illustrator** 文档相关的信息和选项：

- “文件”下拉列表：点击可创建、关闭、保存或共享文档。
- “存储为”/“存储”按钮：点击可存储已打开的文档。
- 文件名：点击可查看已打开文档列表或关闭当前文档。
- 上一工作区：点击可切换到以前使用的工作区
- “工作区”下拉列表：点击可查看可用的工作区列表。选择一个工作区后即可切换到该工作区。
- “帮助覆盖图”图标：点击可查看“帮助覆盖图”，它描述了触控工作区的各种组成部分以及该工作区支持的手势。

[转到页首](#)

工具栏





触控工作区中的工具栏

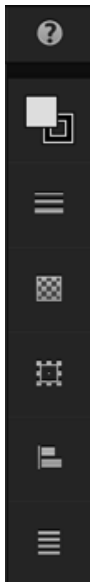
工具栏列出了各种可用的工具以及一些基本的编辑操作（还原、重做、删除）。点击任意工具以使用它。点击某个工具组时，系统会打开一个抽屉，其中显示了隶属于该组的所有工具。点击该组中的任一工具可将其选中。

工具和工具组

为了最好地适应启用触控功能的工作流程，我们对触控工作区中的工具进行了合并。

- 选择工具
- 选择工具组：方向选择工具、组选择工具。
- 钢笔工具组：曲率工具、钢笔工具、锚点工具。
- 文字组：文字工具、修饰文字工具。
- **Shaper** 工具：**Shaper** 工具。详细了解 **Shaper** 工具。
- 形状组：矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具。
- 绘制工具组：画笔工具、铅笔工具、模板工具、连接工具。
- 形状生成器工具
- 自由变换工具
- “还原”、“重做”、“删除”按钮

控制面板



控制面板由一些适用于选定工具或其他面板组成。可用的面板包括：

- 颜色面板：使用“RGB”、“CMYK”或“拾色器”选项卡，修改填充和描边替代文件。
- 描边面板：指定描边的宽度或配置文件。
- 透明度面板：选择混合模式或指定对象的不透明度。
- 变换：修改对象的形状，或处理圆角矩形中的角。
- 对齐面板：选择对象并使用这个直观的面板指定对象如何对齐。
- 上下文菜单：选择可针对选定对象执行的各种操作
- 文本面板：在该面板中指定文本的字体、字体系列或对齐方式。

[转到页首](#)

文档栏



文档栏提供有关当前已打开的 **Illustrator** 文档的信息和选项：

- 画板：点击可查看可用的画板，并且点击画板名称可切换到相应的画板。
- 画板控件：在画板间导航或创建画板。
- 视图控件：一次显示所有画板、根据屏幕显示，或采用 **100%** 的放大率显示。

[转到页首](#)

手势

触控工作区支持使用手势，可以快速处理画板上绘制的对象：

- 放大（增加放大率）：采用向外捏合的手势可在画板上放大对象。
- 缩小（降低放大率）：采用向内捏合的手势可在画板上缩小对象。
- 平移：用两个手指在屏幕上拖动可在画板上平移。
- 上下文构件：点击并按住对象可显示上下文构件。
- 选择对象（选择工具）：点击对象，或者点击画板并在对象上拖动以进行选择。
- 切换选择/绘图模式：用两个手指点击可在选择模式与绘图模式之间切换。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

画板概述

使用“画板”面板
打印并存储画板

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。

注意：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。

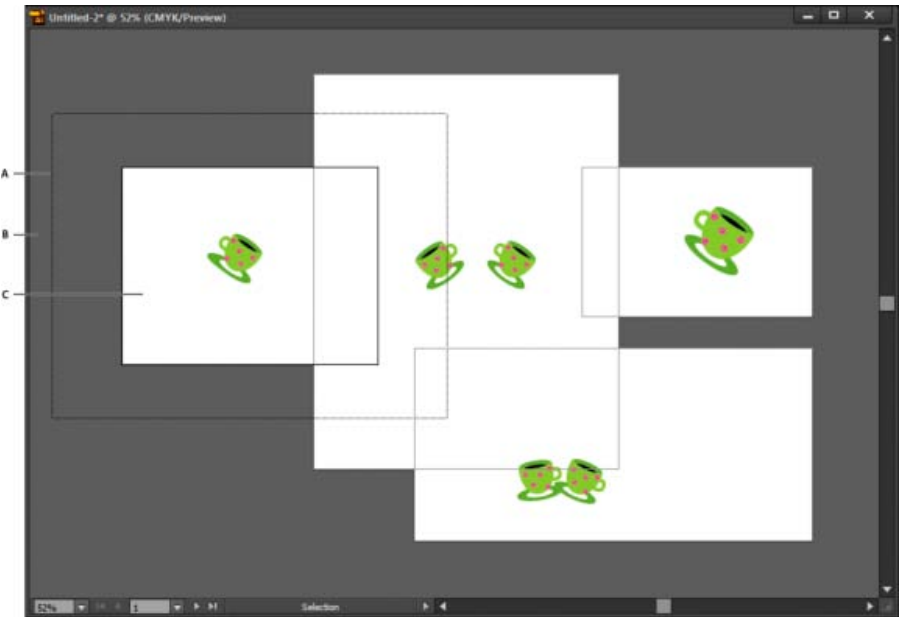
根据大小的不同，每个文档可以有 **1** 到 **100** 个画板。可以在最初创建文档时指定文档的画板数，在处理文档的过程中可以随时添加和删除画板。可以创建大小不同的画板，使用“画板”工具  调整画板大小，并且可以将画板放在屏幕上的任何位置，甚至可以让它们彼此重叠。**Illustrator CS5** 还提供使用“画板”面板重新排序和重新排列画板的选项。还可以为画板指定自定义名称，并为画板设置参考点。

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（由指定的打印机确定） **B.** 画布 **C.** 画板

文档中的所有画板隸同一种介质类**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。

注意：如果已选择“自动旋转”，则无法更改页面方向。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 **Creative Commons** 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

标尺、网格、参考线和裁剪标记

- 使用标尺
- 更改度量单位
- 使用网格
- 使用参考线
- 智能参考线
- 测量对象之间的距离
- 信息面板概述

[转到页首](#)

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。在每标尺上量 0 的位置称为标尺原点。

Illustrator CS5 中的标尺与其他 Creative Suite 应用程序（如 InDesign 和 Photoshop）中的标尺类似。Illustrator 分别为文档画板提供了单独标尺。您可以在一点上只选择这些标尺中的其中一个。

注意：在本页文档，“窗口标尺”称为“全局标尺”。

全局标尺量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。

画板标尺量在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。此外不同的画板标尺可以有不同的原点。如果，如果更改画板标尺的原点，填充于画板上的图案将不受影响。

全局标尺的默认原点位于第一画板的左上角，图稿标尺的默认原点位于各画板的左上角。

- 要量或隐藏标尺，请选取“视图”>“标尺”>“量标尺”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”。默认情况下量画板标尺，因此“标尺”子菜单中默认为量“更改为全局标尺”选项。
- 要量或隐藏画板标尺，请选取“视图”>“标尺”>“量画板标尺”或“视图”>“标尺”>“隐藏画板标尺”。
- 要更改标尺原点，请将指针移到左上角（标尺在此相交），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。
- 注意：更改全局标尺原点会影响图案拼贴。
- 要重置标尺原点，请双击左上角（标尺在此相交）。

坐标系在第四象限之前为第一象限在 Illustrator CS5 中，如果您向移动，y 轴的值将增加，如果您向移动，x 轴的值将增加。

为了兼容旧版的 Illustrator，全局标尺会保留旧文档的位置。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，当您使用脚本时，Y 坐标值就会与您在 Illustrator 中使用的值不同。例如，如果您应用了一个 +10 点的移动操作，然后使用脚本模拟相同的移动，应用 Y = -10 点的移动。

[转到页首](#)

更改度量单位

Illustrator 中默认的度量单位是点（一点等于 0.3528 毫米）。您可以更改 Illustrator 用于常规度量、描述性文字的单位。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”>“单位”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“单位”(Mac OS)，然后选择“常规”、“描述”或“文字”选项的单位。如果在“文字”选项中选择了“量亚洲文字选项”，您还可以选择特别适合亚洲文字的单位。

注意：“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。

- 要只置当前文档的常规度量单位，请选择“文件”>“文档”，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，请在值后面跟随列任一缩写：inch、inches、in（英寸），millimeters、millimetres、mm（毫米），Q（1 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）。

提示：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）。

[转到页首](#)

使用网格

网格量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”>“量网格”。
- 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。

当对象的边缘在网格线的 2 像素之内，它会对齐到点。

注意：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”>“参考线与网格”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“参考线与网格”(Mac OS)。

[转到页首](#)

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（垂直和水平）和参考线对象（转换参考线的矢量对象）。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、删除或隐藏它们，但您可以选择将它们锁定。

- 要量或隐藏参考线，请选取“视图”>“参考线”>“量参考线”或“视图”>“参考线”>“隐藏参考线”。
- 要更改参考线位置，请选取“编辑”>“参考线与网格”(Windows) 或者“Illustrator”>“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. 如果未量标尺，请选取“视图”>“量标尺”。
2. 将指针放在左或右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图层

4. 如果您希望将参考线放在画板上，而非叠在对象上请选择“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**”。
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。

注意：对齐时，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 像素之内时，它会对齐。对齐时，指针从对象边缘

[转到页首](#)

智能参考线

“智能参考线”是创建或操作对象或画板时量的临时参考线。通过测量 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、编辑或画板。您可以通过“**智能参考线**”选项来指定量的智能参考线和反馈的类型（例如，度量标签、度量或标签）。

要观看有关使用智能参考线的视频，请访问 www.adobe.com/go/irvid4020_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. 可以使用下列方式使用“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，或在移动时，使用智能参考线的结构参考线可将锚点放置于特定的预定义角度，如 45 度或 90 度。在“智能参考线”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中心点时会显示参考线。

注意：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。

- 移动时，“智能参考线”会自动显示以帮助对齐。

您可以通过“**智能参考线**”选项来更改“智能参考线”量的显示方式。

注意：“**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**”>“**智能参考线**”(Windows) 或“**Illustrator**”>“**选项**”>“**智能参考线**”(Mac OS) 以设置下列选项：

颜色 指定参考线的颜色。

对齐参考线 量沿着几何对象、画板和出血的中线生成的参考线。当您移动对象以及拖拽基本形状、使用钢笔工具以及擦除等操作时，会生成这些参考线。

锚点/路径标签 在路径相交或路径居中时显示锚点时显示信息。

度量标签 当您把光标置于对象上时，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、移动或擦除时，它显示相对于原始位置的 x 轴和 y 轴偏移量。如果在绘图工具选定定时按 Shift 键，将量起始位置。

对象突出显示 在对象周围拖移时显示指针下的对象。显示颜色与对象的图例匹配

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。您最多可以置入六角度。在选中的“角度”框中键入一角度，从“角度”弹出菜单中选择一角度，或者从弹出菜单中选择一角度并更改框中的一值以自定一角度。预览反映了您的置入。

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。

[转到页首](#)

测量对象之间的距离

度量工具计算任意两点之间的距离在“信息”面板中显示结果。

1. 选择“测量”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 键拖移以将工具测量 45° 的倍数。
- “信息”面板将量到 x 和 y 轴的水平距离、垂直距离、总距离及测量的角度。

[转到页首](#)

信息面板概述

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

- 选定对象并且选择工具处于状态时，“信息”面板将显示对象的 x 和 y 坐标以及宽 (W) 和高 (H)。“常规选项”中的“使用预览边”项会影响宽度和高度的值。选中“使用预览边”，Illustrator 会在对象的尺寸中包含描边（和其他属性，如投影）。取消选择“使用预览边”后，Illustrator 只度量对象的矢量路径尺寸的。
- 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”面板将量 x 坐标 (W)、y 坐标 (H)、距离 (D) 以及角度 $\angle$ 的变化。
- 使用缩放工具时，在松开鼠标按键后，“信息”面板将量缩放因数以及 x 和 y 坐标。
- 使用比例缩放工具时，完成比例缩放后，“信息”面板将量宽 (W) 和高 (H) 的百分比以及新的宽 (W) 和高 (H)。使用旋转或镜像工具时，“信息”面板将量对象的坐标和旋转角度 $\angle$ 或镜像角度 $\angle$ 。
- 使用倾斜工具时，“信息”面板将量对象的坐标、倾斜轴的角度 $\angle$ 和倾斜量 $\angle$ 。
- 使用画笔工具时，“信息”面板将量 x 和 y 坐标以及当前画笔的名称。
- 从面板菜单中选择“量选项”或单击面板选项卡上的双箭，可以量所选对象的填充和描边的值，以及应用于所选对象的任何图案、渐变或色调的名称。

注意：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。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

自定工具面板

在版本 17.1 中引入

[向工具面板添加或删除工具](#)
[管理自定工具面板](#)

在此版的 Illustrator CC 中，您可以创建自定工具面板。如果只使用一组特定工具，则可以创建只包含这些工具的工具面板。

[转到首页](#)

向工具面板添加或删除工具

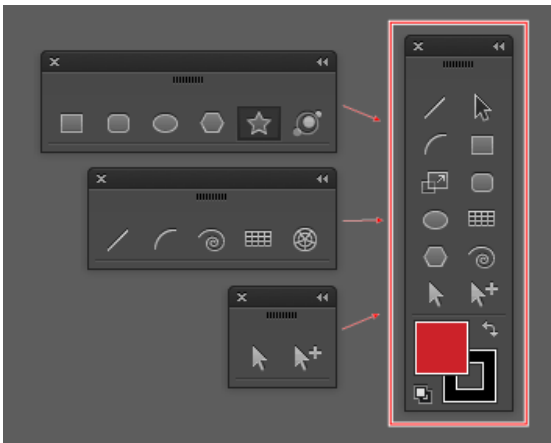
1. 在 Illustrator 中，单击窗口 > 工具 > 新建工具面板，然后输入名称并单击“确定”。
此时会创建并显示新的工具面板。



A. 为新工具面板提供名称 B. 使用默认填色/描边替代文件创建的新工具面板

注意：默认会添加填色/描边替代文件。无法从自定工具面板中将其删除。

2. 将工具面板中的工具拖到新的或现有的自定工具面板中。如果该工具隶属于某工具组那么将鼠标悬停在工具上。当光标显示为一个加号 (+) 时，松开鼠标。



添加三个工具组（左）中的工具来创建一个新的工具面板（右）

在光标显示为一个取消操作符号 (X) 时拖放工具将无法添加或删除工具。

3. 如果要获取的工具并非组的最上层工具，请执行下列操作之一：
或者

a. 按住 **Alt/Opt** 并单击该工具组此操作会循环显示该工具组的所有工具。

b. 当您所需的工具显示在顶部时，请将它拖至自定工具面板中。当光标显示为加号 (+) 时，松开鼠标。

a. 拖动工具组工作区的部分，将它作为一个工具条查看。

b. 从工具条中将工具拖放到新的工具面板。当光标显示为加号 (+) 时，松开鼠标。

4. 要删除某工具，请将该工具拖到自定工具面板外当光标显示为减号 (-) 时松开。

注意：只有打开文档才能将工具从工具面板中删除。

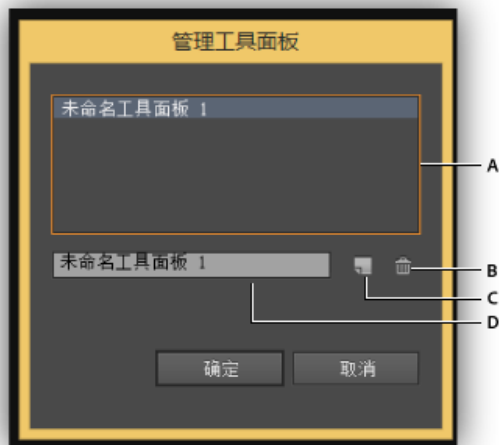
5. 对通过自定方式创建的工具面板，要交换中工具的位置，请按住 **Alt/Opt** 键，将工具拖到要交换位置的工具有上方，然后在光标显示为一个双箭头 (↕) 时松开。

自定工具面板会一直留在当初创建该面板的工作区内。如果您更换另一工作区，然后返回原来的工作区，之前创建的所有工具面板仍会保留并打开。

[转到首页](#)

管理自定工具面板

1. 在 **Illustrator** 中，单击“**Windows**”>“**工具**”>“**管理工具面板**”。



使用“管理工具面板”对话框可执行的操作

A. 自定工具面板列表 **B.** 删除所选工具面板 **C.** 创建新工具面板，或所选工具面板的副本 **D.** 重命名所选工具面板

2. 在管理工具面板对话框中，执行下列操作之一：

- 重命名：从列表中选择一工具面板，在文本框中为该面板键入新的名称，然后单击“确定”。
- 新建/复制：从列表中选择一工具面板，单击“复制”按钮如果需要请重命名该工具面板，然后单击“确定”。如果未选择任何工具面板，则会创建一新的工具面板。
- 删除：从列表中选择一工具面板，然后单击“删除”按钮

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

查看图稿

- 指定文档设置选项
- 关于打印拼贴
- 放大或缩小
- 更改查看区域
- 导航器面板概述
- 按轮廓查看图稿
- 使用多个窗口和视图
- 在最终输出媒体中预览图稿

指定文档设置选项

[返回首页](#)

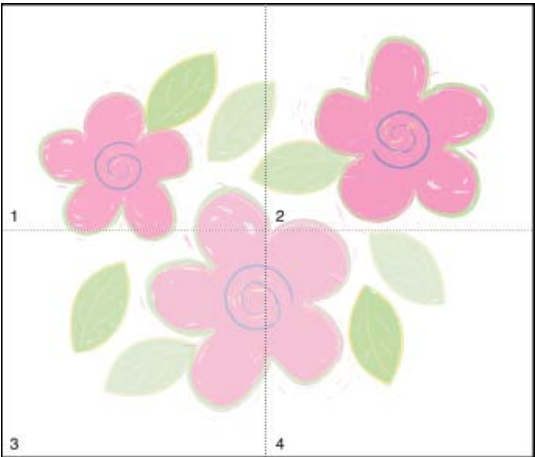
可以随时更改文档的默认设置选项，如度量单位、透明度网格显示、背景颜色和文字设置（例如，语言、引号样式、上标和下标大小、出血以及可导出性）。单击“编辑画板”按钮可关闭此对话框并激活画板工具。

- 1. 选取“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对象，此对象会显示为绿色。透明网格未显示时仅执行模拟。

关于打印拼贴

[返回首页](#)

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。

放大或缩小

[返回首页](#)

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”。

[返回首页](#)

更改查看区域

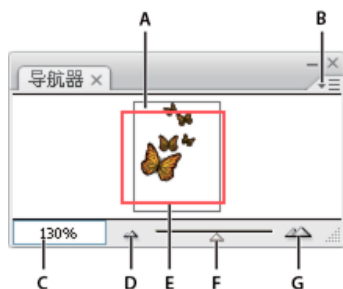
您可以通过执行下列任一操作来将不同的画板区域置于视图中：

- 选择“视图”>“实际大小”以实际大小查看所有画板。
- 选取“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。

[返回首页](#)

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义颜色。
- 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”。

[返回首页](#)

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，请选取“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”面板中该图层的眼球图标。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球图标。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。

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

设置首选项

关于首选项
设置 **Illustrator** 首选项
关于增效工具模块

关于首选项

返回首页

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

返回首页

Illustrator 首选项文件有着 **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。

根据您的操作系统，**Illustrator** 首选项文件位于以下位置：

注：根据您的语言版本，文件夹名称可能会有所不同。

Mac OS X

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

Windows XP

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

Windows Vista 或 Windows 7

1 | <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

[返回首页](#)

增效工具模块是为 Adobe Illustrator 增功能的软件程序。增效工具为程序提供许多特殊效果，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：www.adobe.com



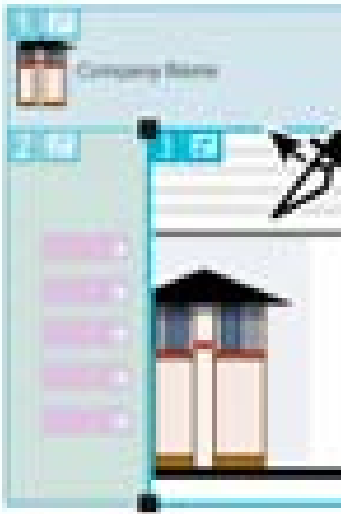
[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

切片和剪切工具库

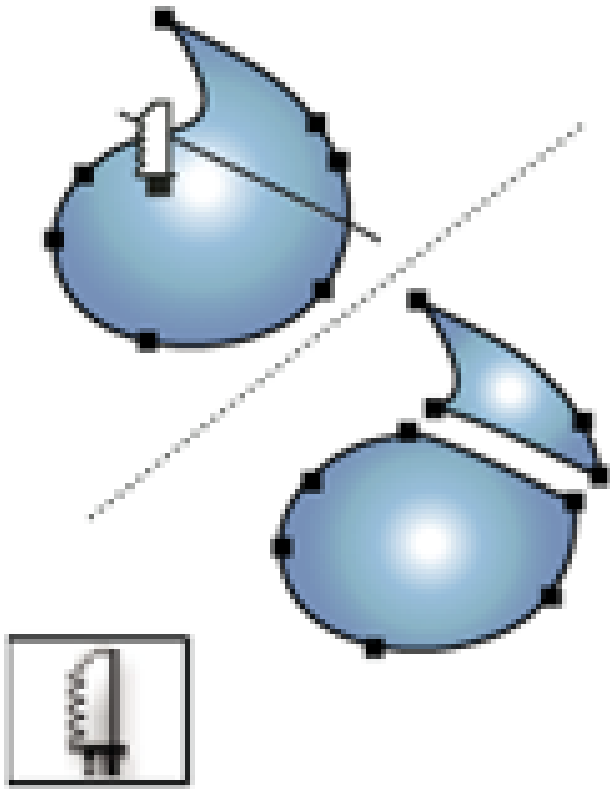
Illustrator 提供了下列工具可用于切片和剪切对象：



切片工具用于将图稿分割为单独的 **Web** 图像。[创建切片](#)



切片选择工具 (**Shift-K**) 用于选择 **Web** 切



美工刀工具可剪切对象和路径。请参阅[使用美工刀工具剪切对象](#)。

Adobe 还建议

- 绘制网格
- [剪切和分割对象](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

设置多个画板

- 画板选项
- “画板”面板
- 创建画板
- 删除画板
- 选择并查看画板
- 编辑画板
- 移动画板
- 重新排序画板
- 重新排列画板
- 自定画板名称
- 为画板设置参考点 (9 点参考)
- 显示画板标尺、中心标记、十字线或安全区域

[转到页首](#)

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。这些预设指定输出置了相应的标尺像素长宽。

宽度和高度 指定画板大小。

方向 指定横或纵画板方向

约束比例 如果手动调整板大小，请保持画板长宽不变

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 在画板中显示一点。

显示十字线 显示通过画板每条边的十字线。

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区域您需要将用必须能够查看的所有文本和图稿都放在安全区域。

视频标尺像素长宽比 指定用于标尺的像素长宽。

渐隐画板之外的区域 当画板工具呈现状态时，显示画板之外的区域画板内的区域。

拖动时更新 在拖动画板以调整大小时，使画板之外的区域。如果未选择此选项，则在调整板大小时，画板外部区域内部区域

的面相同。

画板 指示存在的画板数。

[转到页首](#)

“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
- 在多画板之间进行选择 and 导航
- 指定画板选项，例如预设画板大小和画板间距



“画板”面板

A. 新建 **B.** 删除 **C.** 添加新画板 **D.** 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大小。
- 若要重命名画板，请执行下列操作：
 - 选择要重命名画板。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重命名画板。
 - 在“画板”面板菜单中，选择“重命名”。
- 若要重新设置画板选项，例如预设画板位置以及间距选项，请在“画板”面板菜单（弹出式菜单）中选择“画板选项”。

请观看[关于使用“画板”面板的视频](#)

[转到页首](#)

创建画板

1. 请执行下列任一操作：

- 要创建自定义画板，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。
- 要在现有画板中创建画板，请按住 **Shift** 键并使用“画板”工具拖动。
- 要复制画板，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 ；然后单击放置副本的位置。要创建多个副本，请按住 **Alt** 键单击多次以获得所需的数量。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。
- 要移动内容的画板，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。

如果希望图稿包含出血边，请在画板矩形框之外留有足够的图稿以容纳该出血边。

2. 要结束画板并退出画板模式，请单击“工具”面板中的其他工具或单击 **Esc**。

请观看[关于使用多画板的视频](#)

[转到页首](#)

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 。可以只保留一画板，而删除其他所有画板。

[转到页首](#)

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，也会使画板工具变为活动状态。）如果画板重叠，则最靠近单击位置的画板将成为活动画板。
 - 若要在画板间导航，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 单击 。
 - 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”。

[转到页首](#)

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活动状态。定义多个画板时，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，请将指针置于画板角落处当光标变为双箭头，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 。
 - 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，请单击以选择“控制面板”上的“移动/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/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“重新排序”按钮重新排序画板。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

若要适合视口中的全部画板，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，选择需要这些选项包括：

按行设置网格 在指定数目的行中排列多画板。在“行”框中指定行数。如果未默认值，则会使用指定数目的画板创建尽可能方正的网格。

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

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。

注意：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. 指定画板间距。此设置同时应用于水平和垂直间距。
4. 无论何时画板位置发生更改，均选择“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口裁剪区域会沿着包含画板移动。

自定画板名称

在画板模式下，您可以为每画板指定自定义名称。
若要为画板指定自定义名称，请按下列操作：

- 1. 选择“画板工具”面板。
- 2. 选择画板，然后在“画板控制”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”字段输入自定义名称。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。自定义名称也将显示在“画板导航”文档状态区域的下拉菜单中。
如果您为画板指定了自定义名称，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。

注意：若要返回到默认名称，从控制面板的“名称”字段清除画板名称。

[转到首页](#)

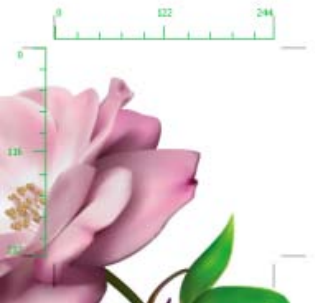
为画板设置参考点（9 点参考）

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

[转到首页](#)

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、安全标记和标尺。在需要导出到印刷图稿时，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，而无论在选项中指定了什么度量单位。Illustrator 的默认标尺像素长度（VPAR）是 1.0（对方形像素）；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 银幕之前希望了解与设备相关的像素的横，则可以在 Illustrator 中设置标尺以使用标尺像素长度 1.2（对像素），标尺将反映出这一值并将画板显示为 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

中心标记、十字线和安全区是一些属性，可帮助您调整这些属性的步骤：

1. 双击“工具”面板中的“画板”工具 ，或者，在“画板”工具已呈现状态时，单击“控制面板”中的“面板选项”图标 。
2. 在“量”部分中，选择要在画板中量的选项。

注意：还可以通过单击“控制面板”中的“量中标记”图标  来置或删除中心。

另请参阅

- [视频教程 - 使用画板](#)
- [画板概述](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

恢复、还原以及自动化

- 还原和重做更改
- 恢复到上次存储的版本
- 任务自动化

还原和重做更改

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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** 提供了默认脚本来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。



使用 ConnectNow

使用 [ConnectNow](#)

使用 ConnectNow

[返回首页](#) 

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、发送聊天气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 的对话框中，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，请参阅 [Adobe ConnectNow 帮助](#)。

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。）



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

文件和模板

关于新建文档配置文件
 创建新文档
 关于模板
 创建新模板
 指定文档设置选项
 打开文件
 使用 **Adobe Bridge** 浏览文件

关于新建文档配置文件

[返回首页](#)

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。

[新文档视频](#)

[视频产品](#)

创建新文档

[返回首页](#)

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。

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

[返回首页](#)

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。

创建新模板

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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”。

[返回首页](#)

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：

- 选取“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。

更多帮助主题

 **Adobe Bridge**



导入和导出 Illustrator CC 设置

在版本 **17.1** 中引入

导入和导出设置

您可以使用设置包导出或导入 **Illustrator** 设置。选择一个位置，然后轻松导出计算机上可用的 **Illustrator** 设置。将该包复制到其他计算机上，然后使用此计算机上的 **Illustrator CC** 导入该包中的设置。

导出设置

1. 在 **Illustrator** 中，单击编辑 > 我的设置 > 导出设置。
2. 在显示的对话框中，选择要保存设置包的位置。
创建的设置包的命名格式为 **AI17Settings_date_time**。
3. 单击“确定”在所选位置创建一个设置包。

您可以将新建的文件复制到其他计算机，并使用它导入该计算机上的 **Illustrator** 设置。

导入设置

注意： 导入设置时，**Illustrator** 会重新启动以应用设置。在导入设置之前请先保存图稿。

1. 在 **Illustrator** 中，单击编辑 > 我的设置 > 导入设置。
2. 在显示的导入设置对话框中，选择一个设置包文件。
设置包的命名格式为 **AI17Settings_date_time**。
3. 单击“确定”导入设置。
4. 如收到提示，请单击按钮完成导入操作并重新启动 **Illustrator**。

重要注意事项：

- 无法在使用不同区域设置的 **Illustrator** 实例之间导出或导入设置。
- 当您在不同操作系统平台（**Windows** 和 **Macintosh**）间复制设置时，不会导入键盘快捷键。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

“文件信息”对话框

使用更新的框架，对“文件信息”对话框（“文件”>“文件信息”）进行了重新创建。下面的屏幕快照展示了“文件信息”对话框的新外观。



新的“文件信息”对话框

已知问题

- 在 HiDPI 计算机中，“文件信息”对话框会出现截断的现象。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

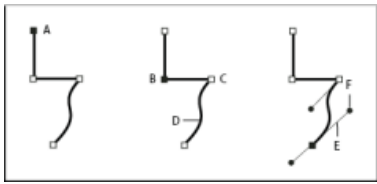
绘图

在 **Illustrator** 中创建箭头

Michael Jarrott (12/10/31)

教程 - 文本

创建各种箭头的五种方法



注意:

注意:

[转到页首](#)

注意:

注意:

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律](#) | [在线隐私策略](#)

使用钢笔、铅笔或光晕工具绘制

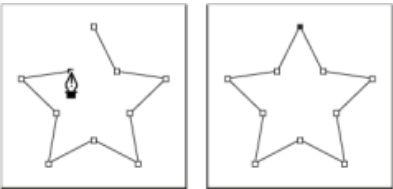
使用钢笔工具绘制
使用铅笔工具绘图
绘制光晕

[转到页首](#)

使用钢笔工具绘制

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）。

注意：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。

注意：要在 InDesign 中闭合路径，还可以选择该对象并选取"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。）

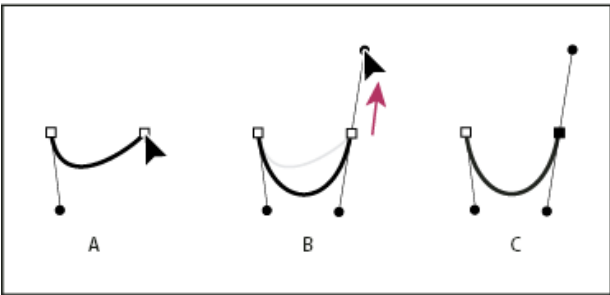
按住 Shift 键可将工具限制为 45 度的倍数。



拖动曲线中的第一个点

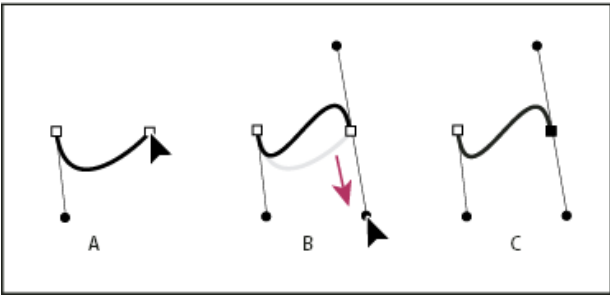
A. 定位"钢笔"工具 B. 开始拖动（鼠标按钮按下） C. 拖动以延长方向线

- 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

- 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

(仅限 Photoshop) 若要迅速改变曲线的方向, 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, 并朝着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。

注意: 要在 *InDesign* 中闭合路径, 还可以选择该对象并选取“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)。

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。

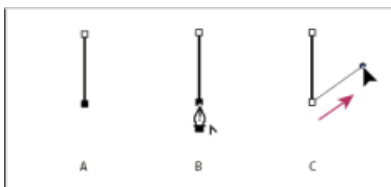
注意: 要在 *InDesign* 中闭合路径, 还可以选择该对象并选取“对象”>“路径”>“闭合路径”。

- 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, 或选取“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

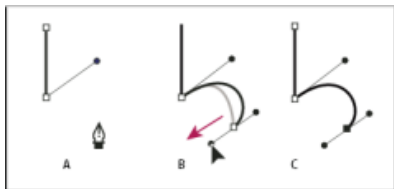
1. 使用“钢笔”工具单击两个位置的角点以创建直线段。
2. 将“钢笔”工具定位在所选端点上。在 *Illustrator* 和 *InDesign* 中, 如果放置的位置正确, 钢笔工具旁将出现一个转换点图标 (在 *Photoshop* 中, 钢笔工具旁边将出现一条小对角线或斜线)。若要设置将要创建的下一条曲线段的斜度, 单击锚点并拖动显示的方向线。



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

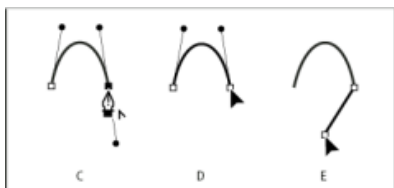
1. 使用“钢笔”工具拖动创建曲线段的第一个平滑点，然后松开鼠标按钮。
2. 在需要曲线段结束的位置重新定位“钢笔”工具，拖动以完成曲线，然后松开鼠标按钮。



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”工具定位在所选项点上。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

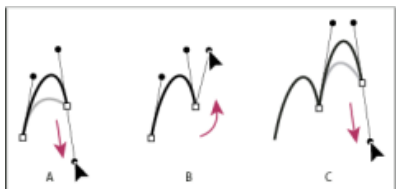
A. 将“钢笔”工具定位在现有端点上 **B.** 单击端点 **C.** 单击下一个角点

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

另请参阅

- [视频教程 - 钢笔工具预览](#)

[转到页首](#)

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。

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。

注意：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

注意：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。平滑度的值介于 **0%** 至 **100%** 之间；值越大，路径越平滑。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。

保持选定 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"编辑所选路径"选项时可用。

另请参阅

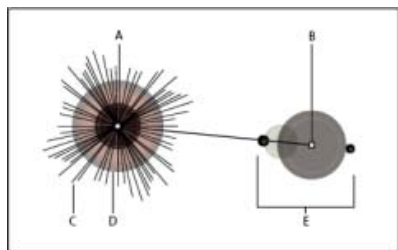
- [视频教程 - 全新铅笔工具](#)
- [视频教程 - 重建的铅笔工具](#)

[转到页首](#)

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"

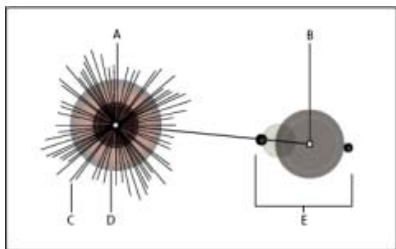
要了解创建和编辑光晕的更多信息，请参阅 **Web** 帮助中的相关主题。

注意：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”

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。
提示：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。

另请参阅

- 绘图工具库
- 扩展对象



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

绘制简单线段和形状

[使用“直线段”工具绘制直线段](#)

[绘制矩形和方形](#)

[指定圆角矩形的圆角半径](#)

[绘制椭圆](#)

[绘制多边形](#)

[绘制星形](#)

[绘制弧线](#)

[绘制螺旋线](#)

[绘制网格](#)

[转到页首](#) 

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。有关帮助您学习如何使用“直线段”工具的学习游戏，请观看如何使用直线工具。

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”。

[转到页首](#) 

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，请观看如何绘制基本形状。

[转到页首](#) 

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。

注意：在已经绘制了圆角矩形后，将无法更改圆角半径。如果您认为可能需要更改圆角半径，请绘制常规矩形，然后选择“效果”>“转换为形状”>“圆角矩形”并且指定圆角矩形参数。要更改圆角半径或其他参数，请在“外观”面板中修改效果参数。

[转到页首](#)

绘制椭圆

1. 选择椭圆工具 。单击并按住矩形工具即可查看并选择椭圆工具。有关选择工具的更多信息，请参阅选择工具。
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”。

注意：要创建圆形，请按住 **Shift** 键并拖动鼠标。要指定尺寸，请在输入宽度值后立即单击“高度”字样，以将该值复制到“高度”文本框。

有关使用形状工具的视频，请观看如何绘制基本形状。

[转到页首](#)

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，请观看如何绘制基本形状。

[转到页首](#)

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，请观看如何绘制基本形状。

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。

文字

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。

注意：若要在设置选项时动态预览弧线，请在“工具”面板中双击弧线工具。

有关使用形状工具的视频，请观看如何绘制基本形状。

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，请观看如何绘制基本形状。

[转到页首](#)

绘制网格

网格工具可以帮助您快速绘制矩形网格和极坐标网格。使用矩形网格工具可以创建具有指定大小和指定分隔线数目的矩形网格。使用极坐标网格工具可以创建具有指定大小和指定分隔线数目的同心圆。

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）。

另请参阅

- [绘图工具库](#)
- [用于绘图的键盘快捷键](#)
- [绘图基础知识](#)
- [使用钢笔、铅笔、光晕工具](#)
- [工具面板概述](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编辑路径

- 选择路径、线段和锚点
- 添加和删除锚点
- 平滑和简化路径
- 在平滑点和角点之间进行转换
- 擦除图稿
- 分割路径

[转到首页](#)

选择路径线段和锚点

在改变路径形状或路径之前，必须选择路径的锚点和/或线段

选择锚点

请执行下列任一操作：

- 如果能够看到这些点，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  按住 **Shift** 并在其它锚点周围拖移以选择它们。
- 您可以从已选或未选路径中选择锚点。将直接选择工具移动到锚点上方，当指针以放大状态针对选路径显示时，针对选路径显示，然后单击锚点。按住 **Shift** 键并单击其它锚点以选择。
- (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

请执行下列任一操作：

- 选择“直接选择”工具 ，然后在线段的 2 像素内单击或将选取框拖动到线段的上部。按住 **Shift** 键并单击，或者按住 **Shift** 键并在其它路径周围拖动，以便选择它们。
- (Illustrator) 选择套索工具 ，并在路径的一部分周围拖动。按住 **Shift** 并在其它路径周围拖移，以便选择它们。

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. 在路径周围拖动。

如果已填充路径，那么还可以使用“直接选择”工具在路径内部单击，以选择所有锚点。

制路径

通过选择工具或“**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**贴**，在应用程序内部或各应用程序之**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** **Alt/Option** 键。

[转到页首](#)

添加和删除锚

添加锚点可以增强路径的控制也可以扩展路径。但最好不要添加多余的点。点数较少的路径更易于**编辑**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类似与各个 Adobe 应用程序中的相应操作。

“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 。此外您还可以使用“控制面板”中的“删除所选锚点”按钮 。

默认情况下，当您将钢笔工具定位到所选路径上方时，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。

注意：不要使用 **Delete** 和 **Backspace** 键，或“**编辑**”>“**剪切**”和“**编辑**”>“**清除**”命令来删除锚点：这些键和命令将删除该锚点和连接到该锚点的线段

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，然后单击。
3. 若要删除锚点，请执行下列任一操作：
 - 使用“**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

游离点是不与其他锚点连接的**单独**点。好的做法是查找并删除**游离**点。

1. 取消选择所有**对象**。
2. 选择“选择”>“**对象**”>“**游离**”。
3. 选择“**编辑**”>“**剪切**”或“**编辑**”>“**清除**”命令或按键盘的 **Delete** 或 **Backspace** 键。

停用或临时忽略自动钢笔工具

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**

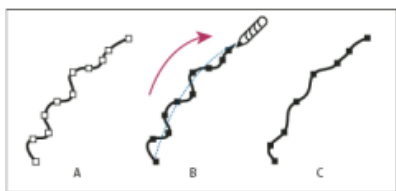
- 若要临时忽略**切换**请在将钢笔工具定位到选定路径或锚点上方时按住 **Shift** 键。当希望在**现有**路径顶部开始新路径时这样很有用。要**返回**钢笔工具，请在松开**鼠标按钮**松开 **Shift** 键。
- 若要停用**切换**请选择“**编辑**”>“**常规**”(Windows) 或“**Illustrator**”>“**选项**”>“**常规**”(Mac OS)，然后选择“停用自动添加/删除”。

平滑和简化路径

可以平滑路径，也可以通过删除多余的锚点简化路径。

平滑路径

1. 选择对象。
2. 选择平滑工具 。
3. 沿要平滑的路径适度拖动此工具。
4. 继续平滑直到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上拖动 **C.** 结果

5. 若要更改平滑量，双击平滑工具并置下列选项：

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多远离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，平滑程度越小。

平滑度 控制使用工具时 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

简化路径将删除多余的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，使查看和打印速度更快。

1. 选择对象。
2. 选择“对象”>“路径”>“简化”。
3. 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”量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% 之间的值量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° 阈值以控制平滑度。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 在新的原始锚点创建线。如果角点的角度未“角度阈值”中置的值，将删除角点。

显示原路径 最简化路径背后的原路径。

均匀放置锚点

1. 选择更多锚点（同一路径和不同路径上）。
2. 选择“对象”>“路径”>“均匀”
3. 选择沿水平(⬅️) 轴、沿垂直(⬇️) 轴，或同时沿两者均匀放置锚点，然后单击“确定”。

[转到首页](#)

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”中的选项可快速转换锚点。通过使用“转换点”工具，可以选择转换点的一侧并在转换点时精确改变曲线。

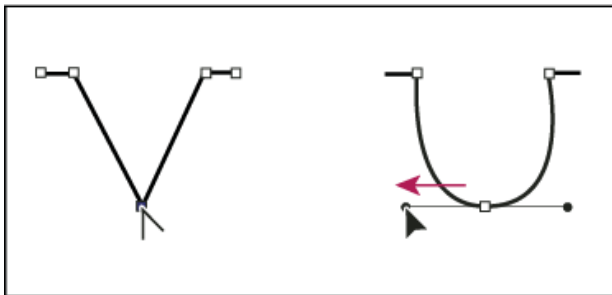
使用“控制”面板转换个或多个锚点

若要使用“控制面板”中的锚点转换选项，则应当只选择相关锚点，而不是选择对象。如果选择多个对象，则其中对象必须是部分选定的。当选定全部对象时，“控制面板”选项将更改为影响对象的选项。

1. 若要将一或多个角点转换平滑点，请选择这些点，然后单击“控制面板”中的“将所选锚点转换平滑”按钮
2. 若要将一或多个平滑点转换角点，请选择这些点，然后单击“控制面板”中的“将所选锚点转换角点”按钮

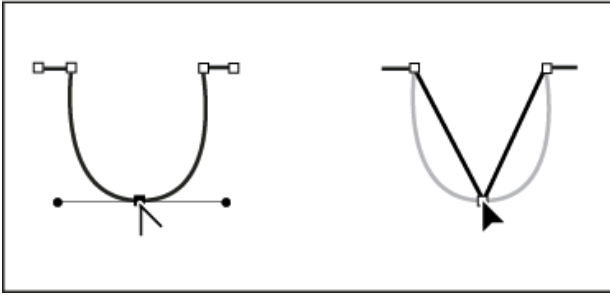
使用转换点工具准确转换锚点

1. 选择要修改的路径，以便您能够查看到路径的锚点。
2. 选择“转换点”工具。
3. 将“转换点”工具定位在要转换锚点上方，然后执行以下操作之一：
 - 要将角点转换平滑点，请将方柄拖出角点。



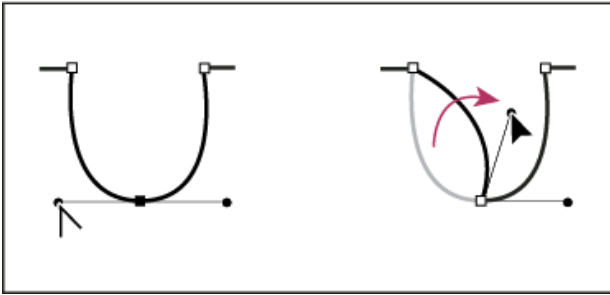
将方柄拖动出角点以创建平滑点

- 如果要将滑点转换为没有方角的角点，请单击滑点。



单击滑点以创建角点

- 如果要将滑点转换为具有方角的角点，请单击任一方柄。



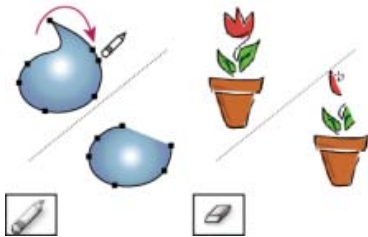
将滑点转换为角点

- 要将没有方角的角点转换为具有方角的角点，请将方柄拖动出角点（成为具有方角的平滑点）。松开鼠标按钮不要松开激活转换点工具时按下的任何键），然后拖动任一方柄。

[转到首页](#)

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部分。当您希望将要抹除的部分限为一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。可以沿路径、套路径、“填充上色”组的路径和剪贴路径，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图稿的一部分（右侧）

使用路径橡皮擦工具抹除路径的一部分

1. 选择路径。



2. 选择路径橡皮擦工具 。
3. 沿要抹除的路径长度拖动此工具。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. 在要抹除的区域拖动。通过执行下列任一操作可以控制工具：
 - 若要沿垂直或水平线方向使用橡皮擦工具，请按住 **Shift** 键并拖动。
 - 若要围绕一点创建选框并抹除该区域的所有内容，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** 键 (Windows) 或 **Option+Shift** 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，橡皮擦工具自动切换状态。当您再次翻转光笔时，上一工具再切换状态。

1. 步骤文本
2. 步骤文本
3. 步骤文本
4. 步骤文本
5. 步骤文本

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。

注意：可以随时更改设置，按“**J**”可增加设置，按“**L**”可减少设置。

角度 更改此工具旋转的角度。拖移预览区中的箭头或在“角度”文本框中输入一值。

圆度 更改此工具的圆度。将预览中的黑点朝或背离圆心拖移，或者在“圆度”文本框中输入一值。该值越大圆度就越大

直径 更改此工具的直径。请使用“直径”滑块，或在“直径”文本框中输入一值。

每选项右侧弹出列表可让您控制工具的形状设置。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。在“圆度”文本框中输入一值，来指定画笔特性的范围。例如，当“直径”值为 15，“圆度”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。只有图形输入板时，才能使用该选项。在“圆度”文本框中输入一值，指定画笔特性将在原始值的基础上有多少变化。例如，当“圆度”值为 75% 而“直径”值为 25% 时，最细描边 50%，而最粗描边 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。只有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。此选项对控制法画笔的角度（特别是在使用像画刷一样的画笔时）非常有用。只有具有可以检测钢笔角度的图形输入板时，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。此选项对控制法画笔的角度（特别是在使用像圆珠笔一样的画笔时）非常有用。只有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。

[转到页首](#)

分割路径

可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：

- 如果要将对路径分割为两放路径，必须在路径上的位置进行分割。如果只分割路径一次，则将获得一集中包含的路径。
 - 分割操作生成的任何路径都继承原始路径的路径设置，如描边填充颜色。描边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。在路径段内分割路径时，新端点将重合（在一个点上）并选中其中的一端点。
 - 选择要分割路径的锚点，然后单击“控制面板”中的“在所锚点处分割路径”按钮 。当您在锚点处分割路径时，新锚点将出现原锚点的顶部，并会选中一端点。
 3. 使用“选择”工具选择锚点或路径段

注意：可以使用美工刀工具，将一对象划分为各构成部分的表面（表面是指线段可划分的区域）。

另请参阅

- 关于路径
- 曲率工具
- [视频教程 - 改变路径形状](#)
- 用于编辑形状的键
- 使用美工刀工具剪切对象
- [视频教程 - 了解路径](#)

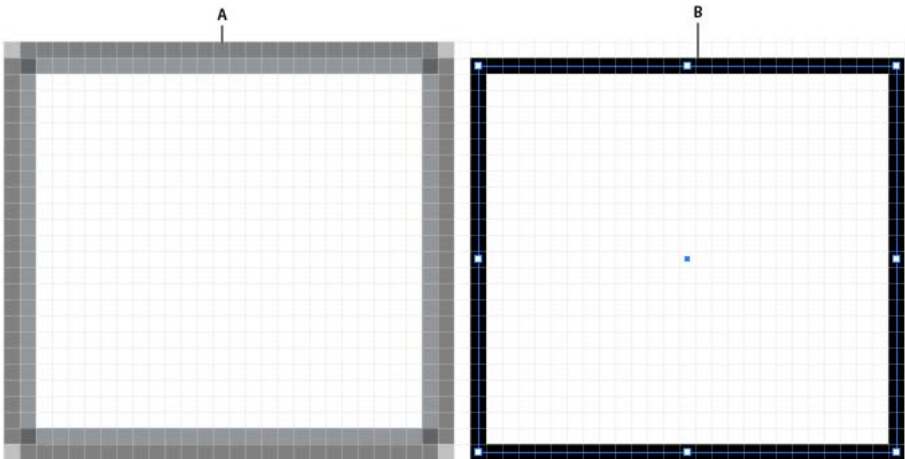
 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

绘制用于 Web 工作流程的像素对齐路径

- 使新建对象与像素网格对齐
- 使现有对象与像素网格对齐
- 使符号与像素网格对齐
- 查看像素网格
- 保存所选切片
- 消除锯齿选项

像素对齐是对象级属性，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/llvid5201_ai_cn。

使新建对象与像素网格对齐

[返回首页](#)

“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。

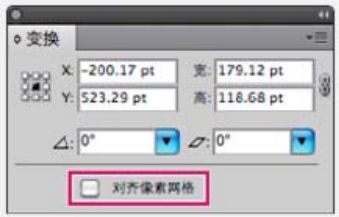
注：文档级别属性和每个对象的像素对齐状态将存储在 .ai 文件中。
有关使符号与像素网格对齐的详细信息，请参阅使符号与像素网格对齐。

使现有对象与像素网格对齐

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

要只保存图稿中所选择的切片，请单击“文件”>“保存所选切片”。

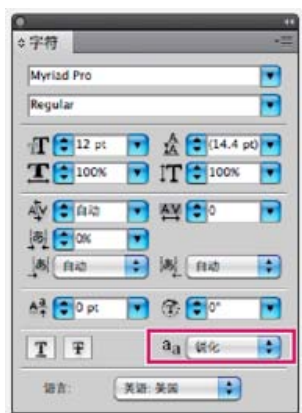
消除锯齿选项

[返回首页](#)

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”选项将以其较早期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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

调整路径段

- 移动直线段
- 调整直线段的长度或角度
- 调整曲线段的位置或形状
- 删除线段
- 扩展开放路径
- 连接两条开放路径
- 连接两个端点
- 连接两个或更多路径
- 使用键盘移动或轻移锚点或线段
- 延伸路径的一部分而不扭曲其整体形状

在各 Adobe 应用程序中，编辑路径的方式很相似。您可以编辑路径但是编辑路径时会有些差异。请在编辑时记住以下提示：

- 如果一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，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)，以便您能够编辑绘制段
- 当您最初使用钢笔工具绘制点时，拖动方向将更改滑点侧线的长度。但当您使用直接选择工具编辑滑点时，将只更改所拖动一侧的方向线的长度。

移动直线段

[转到页首](#)

1. 使用直接选择工具 ，选择要编辑的线段
2. 将线段拖动到新位置。

调整直线段的长度或角度

[转到页首](#)

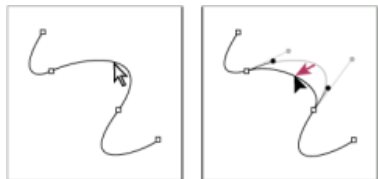
1. 使用直接选择工具 ，在要编辑的线段选择一个锚点。
2. 将锚点拖动到所需的位置。按住 Shift 键拖动可将移动 45 度的倍数。

在 Illustrator 或 InDesign 中，如果您只是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会更加容易。

调整曲线段的位置或形状

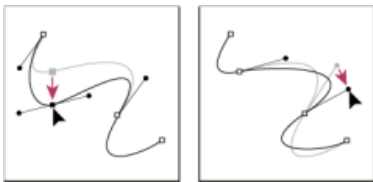
[转到页首](#)

1. 使用直接选择工具，选择一条曲线段或曲线段一端点上的一个锚点。如果存在任何方向线，则将移动这些方向线。（某曲线段使用一条方向线。）
2. 请执行下列任一操作：
 - 要编辑位置，请拖移此线段按住 Shift 键拖动可将移动 45 度的倍数。



单击以选择曲线段然后通过拖移其进行编辑

- 要编辑锚点任意一侧的形状，拖移此锚点或方向线。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。

注意： 也可以对锚点应用变换如缩放或旋转。

删除线段

[转到页首](#)

1. 选择选择工具 ，然后选择要删除的线段
2. 按 Backspace 键 (Windows) 或 Delete 键 (Mac OS) 删除所选线段或按 Backspace 键或 Delete 键可抹除路径的其余部分。

扩展开放路径

[转到页首](#)

1. 使用钢笔工具将指针定位到要扩展开放路径的端点上。当将指针准确定位到端点上方时，指针将发生变。
2. 单击此端点。
3. 执行下列操作之一：
 - 要创建角点，将钢笔工具定位到所需的新线点，然后单击。如果要扩展以滑点为终点的路径，则新线将被视为曲线。

注意： 在 Illustrator 中，如果扩展滑点为终点的路径，则新线是。

- 要创建滑点，将钢笔工具定位到所需的新曲线终点，然后拖动。

连接两条开放路径

[转到页首](#)

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。当将指针准确定位到端点上方时，指针将发生变。
2. 单击此端点。
3. 执行下列操作之一：
 - 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放在另一路径的端点上，则指针旁边出现小的合并符号 。
 - 若要将新路径连接到旧路径，可在旧路径旁绘制新路径，然后将钢笔工具移动到旧路径（未所选）的端点。当看到指针旁边出现合并符号时，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。要打开开放路径，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“开路径”。若要开路径之间的端点，请选择路径并单击“连接路径”。您可能希望再单击“连接路径”以连接第二端点。

连接两个端点

[转到页首](#)

1. 选择端点。

如果端点重合（一在另一的上方），请拖动选框穿过或围绕这端点以选择它们。
2. 单击“控制面板”中的“连接所选端点”按钮 .



连接端点

A. 选择并连接重合端点 B. 选择并连接非重合端点

注意： 在 Illustrator CS5 中，只有角连接用于连接开放路径。

[转到页首](#)

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”。您还可以使用快捷键 **Ctrl+J (Windows)** 或 **Cmd+J (Mac)**。

当锚点未重合时，Illustrator 将添加一条路径来连接要连接的路径。当连接两个路径时，Illustrator 会查找并连接彼此之间最近的锚点最近的路径。此过程将重复进行，至连接完所有路径。如果只选择连接一条路径，它将转换为封闭路径。

注意：在此过程中，您可能丢失某些图稿样式。

输出路径的外观与选区中顶部路径的外观相同。

无论您选择锚点连接还是路径，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

[转到页首](#)

1. 选择锚点或路径段

注意：在 Photoshop 中，只能按此方式移动锚点。

2. 单击或按下键盘的任一方向键，可每次向次移动 1 像素。

在按下方键的同时按住 **Shift** 键可一次移动 10 像素。

注意：在 Illustrator 和 InDesign 中，通过更改“键盘增量”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 10 倍。

延伸路径的一部分而不扭曲其整体形状

[转到页首](#)

1. 选择路径。
2. 选择变形工具 （位于缩放工具  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，然后单击。
如果您单击路径线段本身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为焦点。您可以指定任意数量的锚点或路径线段。
5. 拖动指定的锚点以延伸路径。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律师](#) | [在线隐私政策](#)

锚点增强功能

在 **Illustrator CC 2014** 中引入

引入了多项增强功能，让您在处理锚点及其手柄时，能够更加灵活并且更易于控制。大多数增强功能已得到构建，不会影响现有的工作流程和技术。

拖动不齐平的手柄（“钢笔”工具）

配对已中断的手柄（“锚点”工具）

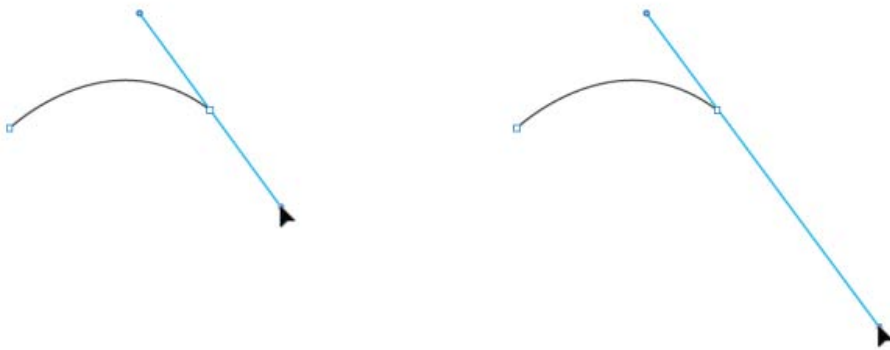
禁用手柄对齐

更好地控制闭合路径

重新定位即将闭合的锚点

删除了“锚点”工具警告

拖动不齐平的手柄（“钢笔”工具）



（左图）两边的手柄齐平并且相互配对。

（右图）按住 **Cmd/Ctrl**，当您拖动时，可以使手柄不齐平

在 **Illustrator CC** 的早期版本中，使用钢笔工具绘制平滑点时，两边的手柄长度始终齐平并且相互配对。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，在您拖动平滑点的手柄时按住 **Cmd/Ctrl**，可使手柄在长度上不齐平（但是手柄仍按原样配对）。此增强功能的优点在于您可以更好地控制下一个要创建的曲线段。

配对已中断的手柄（“锚点”工具）



（左图）角点具有未配对的手柄

（右图）选择“锚点”工具后，按住 **Option/Alt** 可配对两边的手柄以形成平滑的曲线

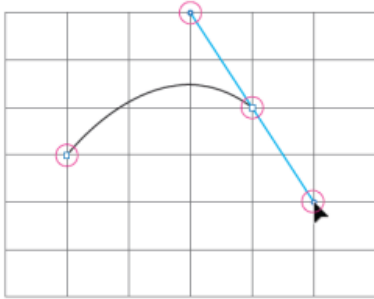
传统方法上，您可以中断锚点手柄的配对以创建转角点。接下来，如果要让该点平滑，有两种方法：

- 将选定的锚点转换为平滑（在控制面板），或者，
- 使用“锚点”工具重新拖动手柄。

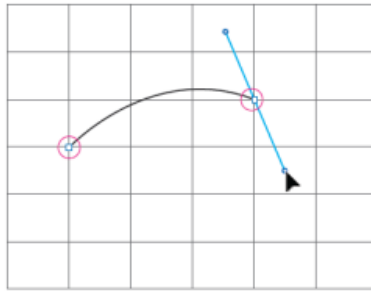
虽然两种技术都起作用，但原始曲线始终受到影响，因此可能看起来不再相同。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，选择“锚点”工具，按住 **Option/Alt** 并单击任意手柄可将两边的手柄配对并让该点平滑。利用这项增强功能，可以获得平滑曲线，同时可保持反向曲线完整。

禁用手柄对齐



（左图）锚点和手柄同时按参考点对齐

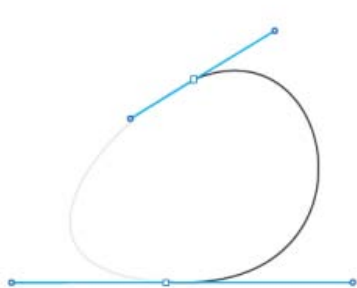


（右图）锚点对齐，但是手柄是自由的

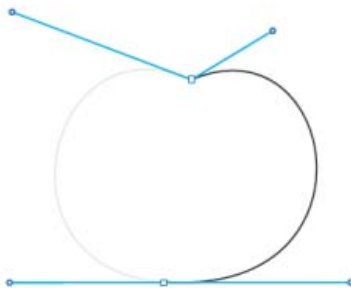
这适用于当启用了任意类型的对齐方式（像素、网格或点）的情况。例如，使用“像素预览”模式时，将会启用“对齐像素”功能。由于锚点和手柄按照像素对齐，所以这会让路径的绘制受到限制。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，锚点将继续保持对齐规则，但是手柄不会再受到限制。现在，即使启用了像素/网格/点对齐方式，也可以更好地控制曲线。

更好地控制闭合路径



（左图）闭合路径时，具有平滑起点的路径会受到限制

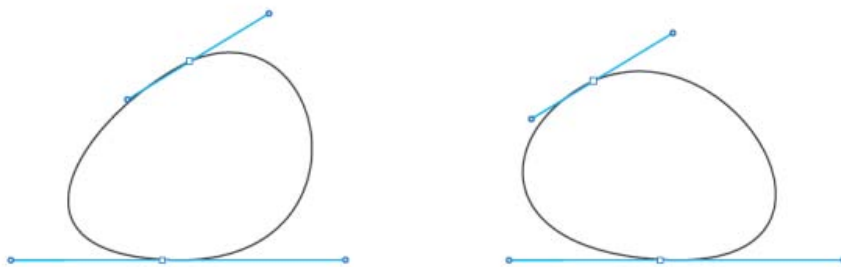


（右图）当按住 **Option/Alt** 时，将中断即将闭合的锚点的手柄的配对，并会按照您希望的方式调整。

在 **Illustrator** 的早期版本中，对于具有平滑起点的路径，没有办法可以在闭合路径时调整闭合曲线。如果路径的起点是一个转角，则可以。但是，设计人员在使用光笔时通常会创建平滑锚点（因为光笔的灵敏度高，很难清晰单击）。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，按住 **Option/Alt** 可以中断即将闭合的锚点的手柄的配对。您现在可以微调闭合曲线。

重新定位即将闭合的锚点



(左图) 无法使用空格键重新定位

(右图) 当闭合一个路径的同时按住空格键，可以重新定位即将闭合的锚点。

在应用程序中的很多位置，按空格键都可以重新定位锚点。这适用于拖动形状、拖动缩放、单击“钢笔”工具等更多场景。但是，在尝试闭合路径时不能使用此功能。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，在闭合路径时按住空格键，可以重新定位即将闭合的锚点。此增强功能可以更好地控制路径的开始和结束曲线。

删除了“锚点”工具警告



此警告不再出现，减少了活动流的中断

使用“锚点”工具时，必须准确瞄准，并单击手柄（或锚点）。如果单击了任何其他地方，会显示警告（上方）。

增强功能：在 **Illustrator CC 2014** 中，删除了此警告。如果单击的位置不正确，所选路径或锚点不会发生更改。此更新的目的是为了跳过忽略警告时需要执行的单击操作，减少设计工作流程的中断。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

钢笔工具拖框预览

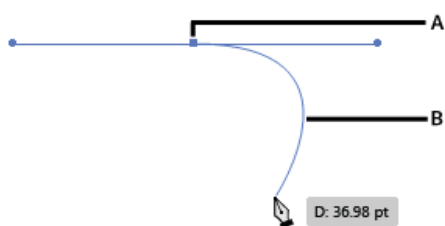
在 **Illustrator CC 2014** 版中引入

当使用钢笔工具时，很难绘制路径，除非画布上有锚点。从 **Illustrator CC 2014** 版开始，“钢笔工具”会显示路径预览，即前一个锚点到指针当前位置的绘制路径。

1. 使用钢笔工具单击一次画板绘制平滑点，并拖动鼠标以按要求创建手柄。

当您使用钢笔工具绘制平滑点时，反向手柄始终相等且成对。拖动平滑点手柄时按住 **Cmd/Ctrl** 可创建长度不等的手柄(配对保持不变)。

2. 松开鼠标按钮。当您在画板上移动鼠标指针时，将显示路径，指示当您把锚点落在鼠标指针位置时所绘制的内容。



A. 第一个锚点及其手柄 **B.** 第一个锚点和鼠标指针之间路径的拖框预览

3. 当所示预览是要绘制路径时，单击位置，则 **Illustrator** 会按照预览绘制路径。

注意：当预览打开时，按 **Esc** 会停止显示预览并结束路径。此操作与在使用钢笔工具时按键盘快捷键 **P**（预览功能关闭）具有相同的功效。

打开或关闭预览功能：

1. 打开“首选项”对话框 (**Ctrl + K**)
2. 浏览到“选择和锚点显示”标签
3. 选择或清除“启用钢笔工具拖框”复选框。

 **CC BY-NC-SA** Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 **Creative Commons** 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

增强的铅笔工具

已针对 **Illustrator CC 2014** 版进行更新

铅笔工具
平滑工具

铅笔工具已经过改进，便于更好地进行曲线拟合、路径自动关闭绘制与不受控线段

[转到首页](#)

铅笔工具

预设

双击“工具箱”中的“铅笔”工具图标，以打开“铅笔工具选项”对话框。“保真度”滑块具有四预设供选择。最左侧的滑块预设精确用于绘制精确的路径。最右侧的滑块预设滑用于创建最滑的路径。选择最适合您绘图需要的预设



(左图) Illustrator CC (v17.x)
(右图) Illustrator CC 2014 (更多保真度置，Option 键键框)

其他“保真度”预设 (在 Illustrator CC 2014 版中引入)

从 Illustrator CC 2014 开始，“保真度”滑块提供 5 预设现已增加了一新的滑块预设最准确的预设，可以帮助您绘制最准确的可能路径。提供此额外选项其它对话框包括：滑工具、画笔工具和斑点画笔工具对话框。

“Alt 键切换平滑工具”选项 (在 Illustrator CC 2014 版中引入)

选中此选项后，使用“铅笔”工具或“画笔”工具时，可以按住 Alt (在 Mac 中按住 Option) 键切换“滑工具”。

自动关闭路径

当所绘路径的端点极为贴近，并且彼此距离一定的预定像素数量之内，则会显示路径关闭标 (🔒)。当您松开鼠标按钮，这一路径会自动关闭
预定的像素数量可在“铅笔工具选项”对话框 > “范围”字段置。

绘制受控与不受控直线段

您可以使用铅笔工具来绘制受控或不受控线段。当绘制时，会显示光标 (🖋️)。

受控的直线段 按住 **Shift** 键，然后使用“铅笔”工具绘制 0、45 或 90 度的线段。

不受控的直线段 按住 **Alt/Option** 键来绘制不受控的线段。但是，要绘制斜线路径，请按以下操作：

1. 绘制线段。
2. 按下列操作之一：
 - a. 保持按住 **Shift** 或 **Alt/Option** 键，同时将光标放在线的端点上。当鼠标路径继续光标 (🖋️) 时，单击鼠标按钮绘制一条线。
 - b. 保持按住鼠标按钮，同时松开并按 **Shift** 或 **Alt/Option** 键，然后绘制一段。

继续路径

当鼠标指针与端点的距离在预定的像素数量范围内时，会显示继续路径光标 (🖋️)。

预定的像素数量可在铅笔工具选项面板 > 范围字段设置。

合并路径

要合并路径，请按以下操作：

1. 选择要合并的路径。
2. 延伸一条路径，让它与另一条路径更接近。
3. 当出现路径合并光标 (🖋️) 时，松开鼠标按钮合并路径。

[转到页首](#)

平滑工具

预设

双击“工具箱”中的“平滑”工具图标，以打开“平滑工具选项”面板。基于预设的“保真度”滑块可用于“平滑”工具。



(左图) Illustrator CC (v17.x)

(右图) Illustrator CC 2014 (更多保真度设置)

注意：在使用“铅笔”工具时按住 **Alt/Option** 键，会让“平滑”工具不再用。

“画笔”和“斑点画笔”工具

四个滑块也可以在“画笔”和“斑点画笔”工具选项面板中使用。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

使用“图像描摹”编辑图稿



在您的 iPhone 或 iPad 上，使用 **Adobe Shape CC** 拍照对象、设计或形状，然后通过执行几个简单的步骤，即可将它们转换为矢量形状。将生成的矢量形状存储在您的 **Creative Cloud Libraries** 中，然后就可以在 **Illustrator** 或 **Photoshop** 中访问或微调它们。

了解有关 **Adobe Shape CC** 应用程序的更多信息。

可通过 [iTunes App Store](#)（在您的 iPhone 和 iPad 上均有提供）下载功能强大的 **Adobe Shape CC** 应用程序。

- 描摹图像
- 描摹选项
- 释放描摹对象

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，您可以根据在纸上绘制的铅笔素描创建图形。或者，导入在其他图形程序中存储的栅格图像，并且对该图像进行描摹。

描摹图稿最简单的方法是：在 **Illustrator** 中打开文件或将文件置入 **Illustrator**，然后使用“图像描摹”命令描摹图稿。

有些描摹预设可以为特定类型的图稿提供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。所有描摹选项都发生了更改以实现最佳的技术绘图描摹。

您也可以控制详细程度以及描摹的填充方式，甚至将设置存储为自定义预设以供将来使用。

有关描摹的视频，请参阅 [Illustrator CS6 中的图像描摹](#)。

Illustrator CS5 及早期版本的用户：使用“实时描摹”功能可将图像描摹到矢量图稿中。请参阅[使用实时描摹](#)。



使用“图像描摹”命令，描摹位图图像的前后对比图

[转到页首](#)

描摹图像

1. 打开或置入位图图像以将其用作源图像。

2. 选择置入图像后，执行下列操作之一：

- 选择“对象”>“图像描摹”>“建立”，以使用默认参数进行描摹。
- 选择“窗口”>“图像描摹”，并通过单击面板顶部的图标，选择任一默认预设。
- 选择“窗口”>“图像描摹”，并选择预设或指定描摹选项。在“图像描摹”面板中，启用“预览”以查看您修改后的结果。

您还可以单击“控制”面板中的“图像描摹”按钮，或从“描摹预设”按钮 ▼ 中选择一种预设。

3. （可选）在“图像描摹”面板中调整描摹的结果（“窗口”>“图像描摹”）。

4. 要手动编辑矢量图稿，请选择“对象”>“图像描摹”>“扩展”并将描摹对象转化为路径。

[转到页首](#)

描摹选项

预设 指定描摹预设。单击菜单图标将当前设置存储为新预设，或者删除或重命名现有预设。

注意：您不能编辑或删除默认预设（默认预设设在方括号 [] 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。

视图 指定描摹对象的视图。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）。您可以选择查看描摹结果、源图像、轮廓以及其他选项。单击眼睛图标可在源图像上叠加所选视图。

模式 指定描摹结果的颜色模式。

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”。要使用文档色板作为描摹的调板，请选择“文档库”。

颜色设置 “颜色”设置的显示基于“模式”和“调板”选项的设置：

颜色 指定在颜色描摹结果中使用的颜色数。如果将所选的文档库作为调板，则可以选择色板。（该选项仅在“模式”设置为“颜色”时可用。）

灰度 指定在灰度描摹结果中使用的灰色数。（该选项仅在“模式”设置为“灰度”时可用。）

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将转换为白色，而所有比阈值暗的像素将转换为黑色。（该选项仅在“模式”设置为“黑白”时可用。）

路径 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。

角点 指定侧重角点。值越大则角点越多。

杂色 指定描摹时忽略的区域（以像素为单位）。值越大则杂色越少。

方法 指定一种描摹方法。选择邻接创建木刻路径，而选择重叠则创建堆积路径。

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。

描边 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。

将曲线与线条对齐 指定略微弯曲的曲线是否被替换为直线。

忽略白色 指定白色填充区域是否被替换为无填充。

在“图像描摹”面板中启用“预览”以预览当前设置的结果。

[转到页首](#)

释放描摹对象

若要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”>“图像描摹”>“释放”。

另请参阅

- [视频教程 - 自动描摹和分辨率](#)
- [导入图稿文件](#)

Keywords : 图像描摹, 描摹,

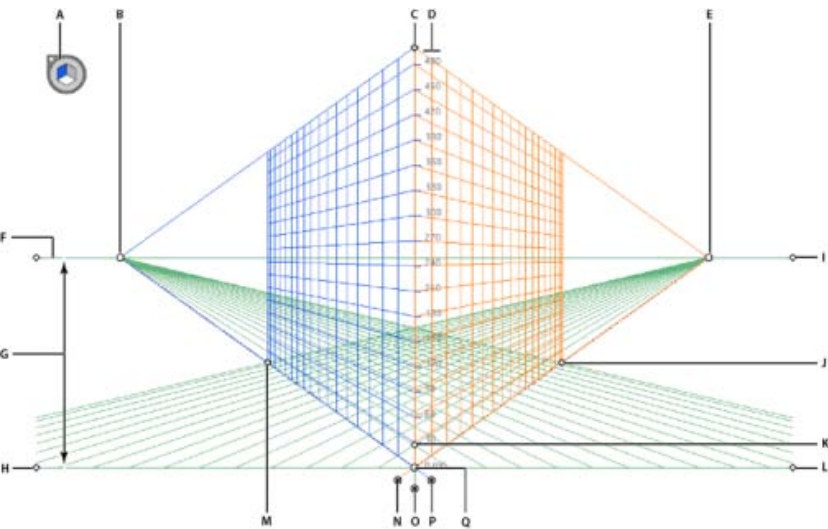
 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

定义透视网格

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.** 原点

“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：

- 用于调整平面的左右网格控件
- 水平高度
- 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
- 原点
- 用于网格移动的左右地平线构件

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



平面切换构件

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

请观看视频[定义透视网格](#)。

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

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。

另请参阅

- 透视图

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用“实时描摹”| CS5 及早期版本

[描摹图稿](#)

[描摹选项](#)

[更改描摹对象的显示](#)

[调整描摹结果对象](#)

[指定用于描摹的颜色](#)

[使用描摹预设](#)

[将描摹对象转换为实时上色对象](#)

[释放描摹对象](#)

[使用模板图层手动描摹图稿](#)

[转到页首](#)

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。

Illustrator CS6 用户：使用图像描摹功能将图像描摹到矢量图稿中。请参阅 *Illustrator CS6* 文章“使用图像描摹”。



使用“实时描摹”命令描摹位图图像之前和之后

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。

[转到页首](#)

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。

注意：当您创建预设时，重新取样分辨率不会被存储。

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，请观看 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。

[转到页首](#)

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”。

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

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

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”。

另请参阅

- 创建色板库

[转到页首](#)

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”。

提示：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”。

注意：您不能编辑或删除默认预设（默认预设在此方括号 [] 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。

[转到页首](#) 

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与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，请观看 www.adobe.com/go/vid0043_cn。

另请参阅

- 绘图基础知识
- 关于实时上色

[转到页首](#) ¹

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”。

[转到页首](#) ¹

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”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

透视图

[透视图简介](#)[透视网格预设](#)[在透视中绘制新对象](#)[将对象附加到透视](#)[使用透视释放对象](#)[在透视中引进对象](#)[在透视中选择对象](#)[变换对象](#)[在透视中添加文本或符号](#)[透视网格设置](#)

透视图简介

[返回首页](#)

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：

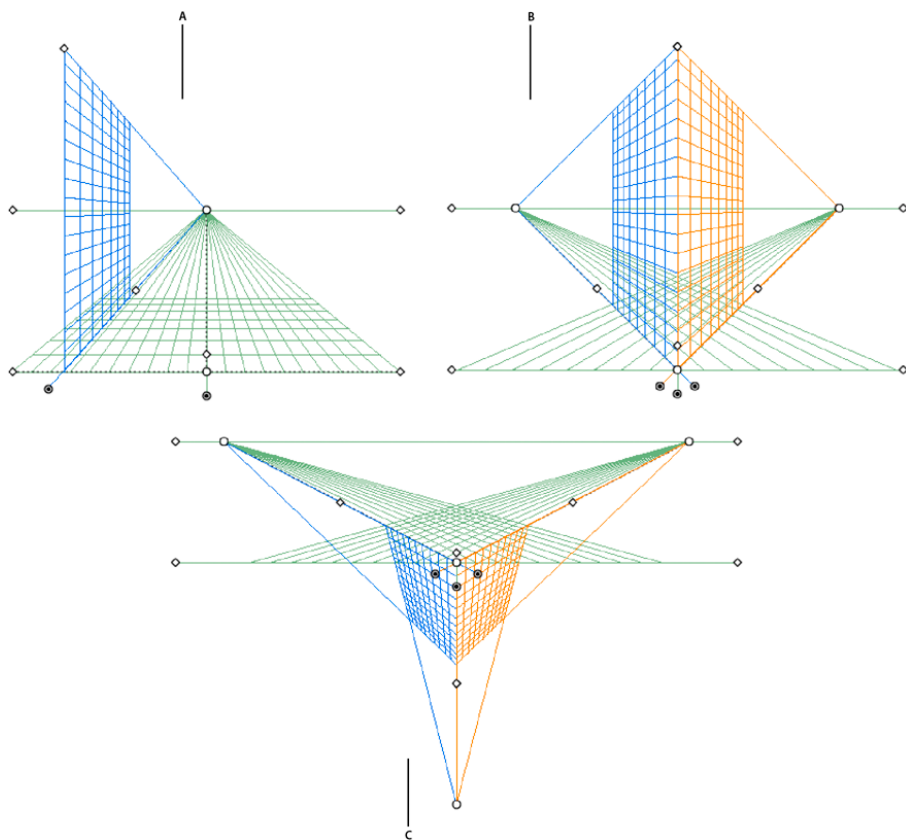
- 在文档中定义或编辑一个、两个和三个消失点透视的实用工具。
- 互动控制不同的透视定义参数。
- 在透视中直接创建对象。
- 将现有对象置入透视中。
- 在透视中变换对象（移动和缩放对象）。
- 沿垂直平面移动或复制对象（垂直移动）。
- 使用**真握**的度量单位，在透视中定义**真**的工作对象并绘制对象。

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

透视网格预设

[返回首页](#)

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**真握**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。

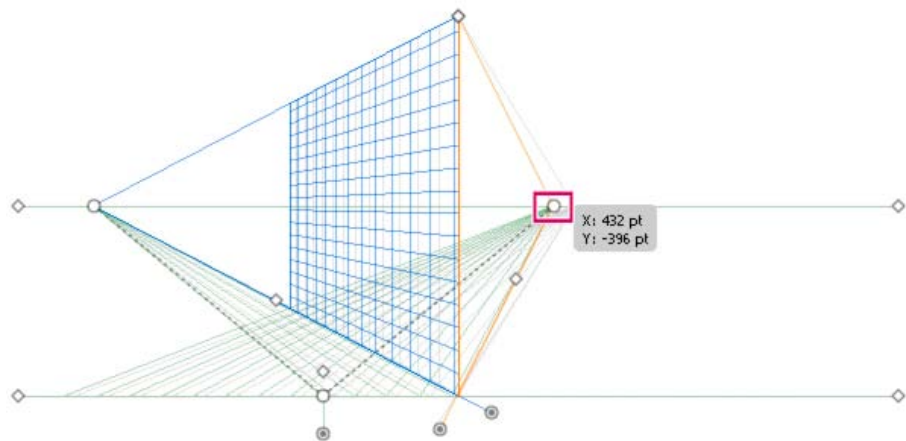
若要移动透视网格，请执行下列操作：

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上时，指针将变为

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

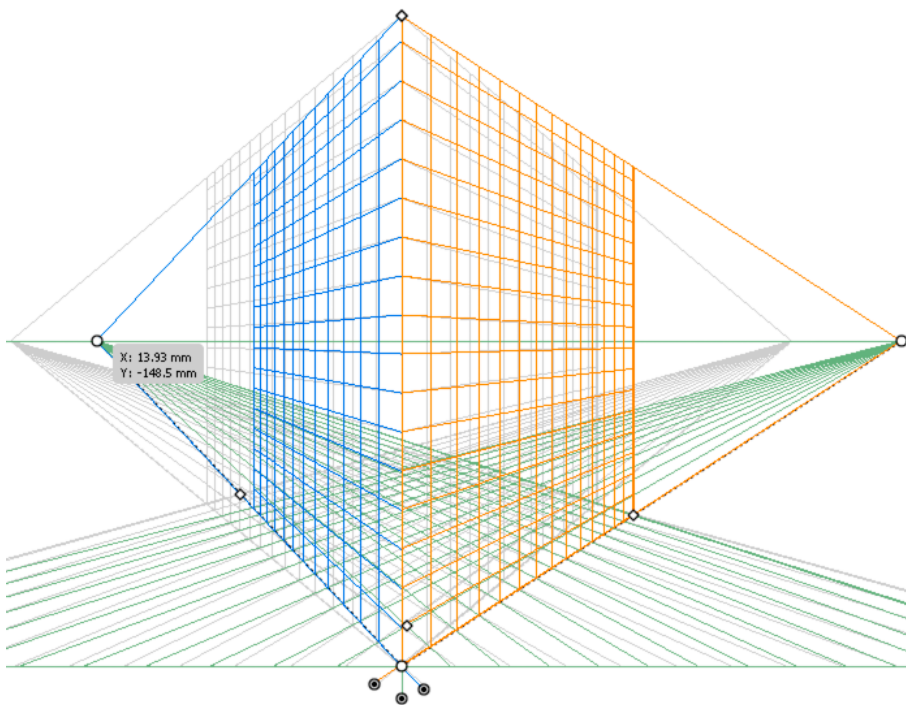
您可以使用各个构件手动调整消失点、网格平面控件、水平高度和单元格大小。但是，仅在选择了“透视网格”工具时，这些构件才可见。使用左侧和右侧消失点构件调整各自的消失点。请注意，当指针移动到消失点上方时，指针会变为双向箭头指针

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。



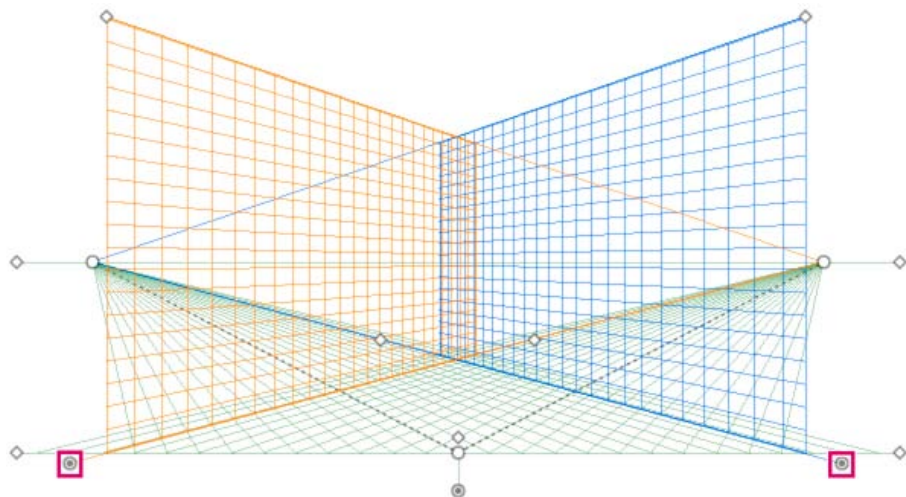
在两点透视网格中移动右侧消失点。

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。

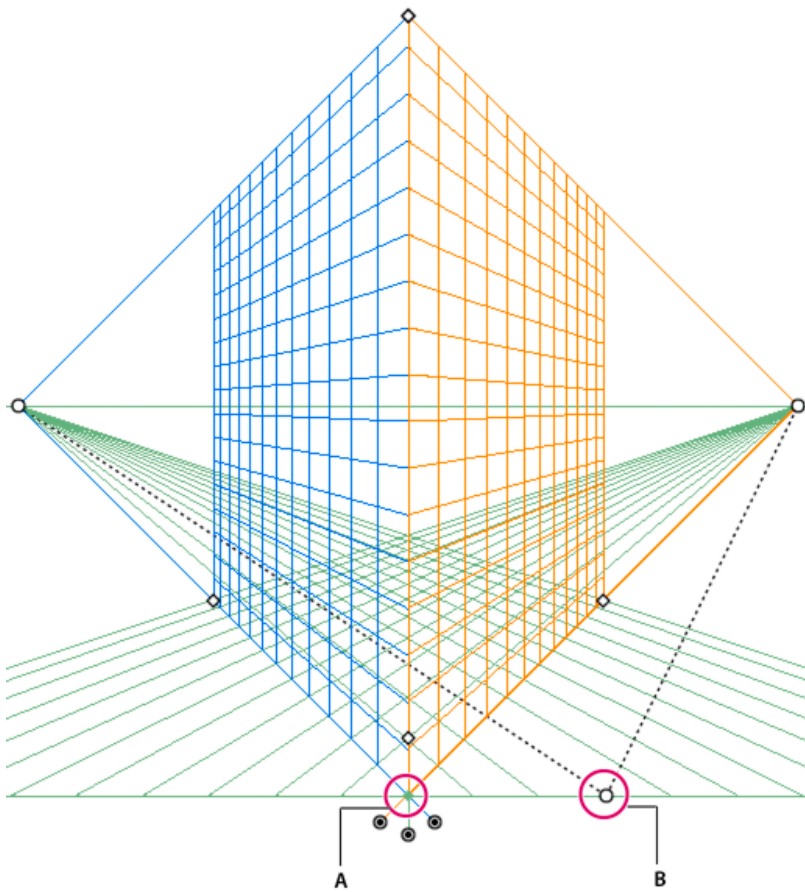
您还可使用各个网格平面控制构件调整左、右和水平网格平面。当指针移动到网格平面控件上方时，指针将变为双向箭头（↔, ⇅）在移动网格平面时按住 **Shift** 键，会使运动限制在单元格大小范围。



在两点透视中调整左和右网格平面

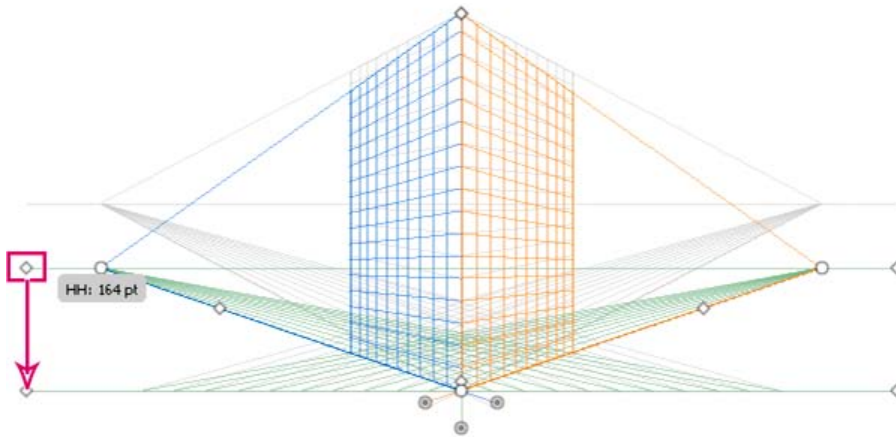
如果改变原点，则水平面的 **x**、**y** 坐标和垂直平面的 **x** 坐标将受到影响。在网格可见情况下，在透视中选择一个对象时，“变换”和“信息”面板中显示的 **x** 和 **y** 坐标将会随原点的变化一起变化。使用矩形工具或线条组工具绘制对象并按住 **Shift** 时，同时相关网格处于活动状态，您也会看到坐标测量值发生变化。如果鼠标移动到原点上方，则指针将变为 .

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

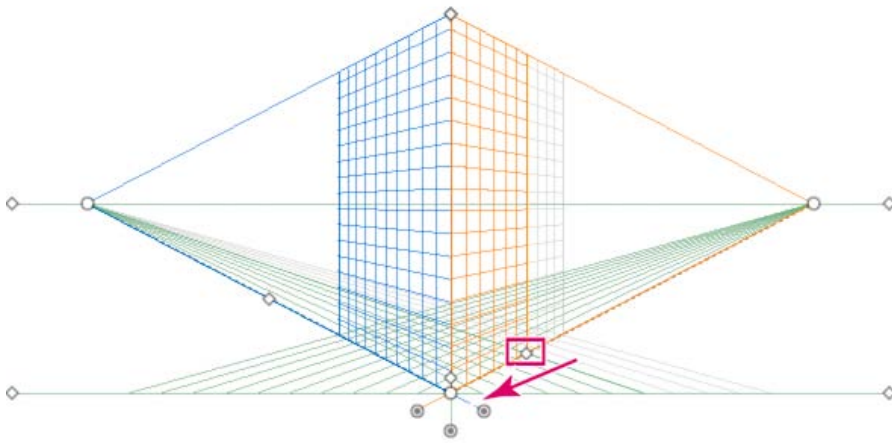
调整水平高度以更改观察者的视线高度。当指针移动到水平线上方时，指针将变为垂直双向箭头↕。



在两点透视网格中调整水平高度

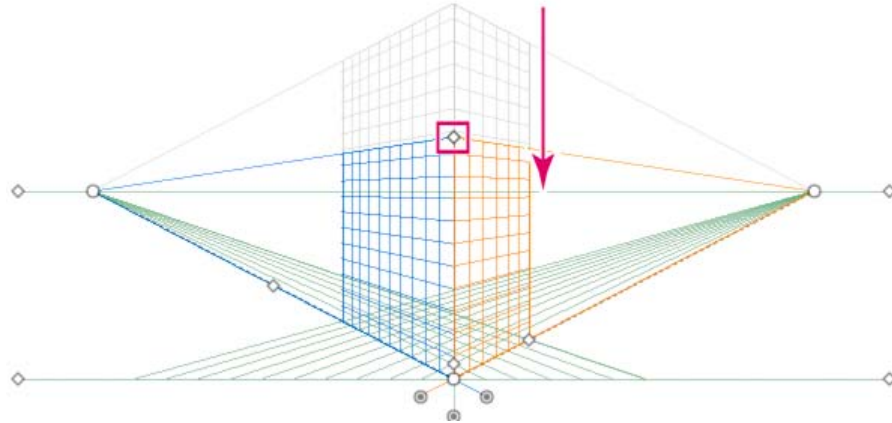
您可以更改网格范围以定义平面上网格的范围。将指针移动到网格范围构件上方时，指针将变为↗。

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

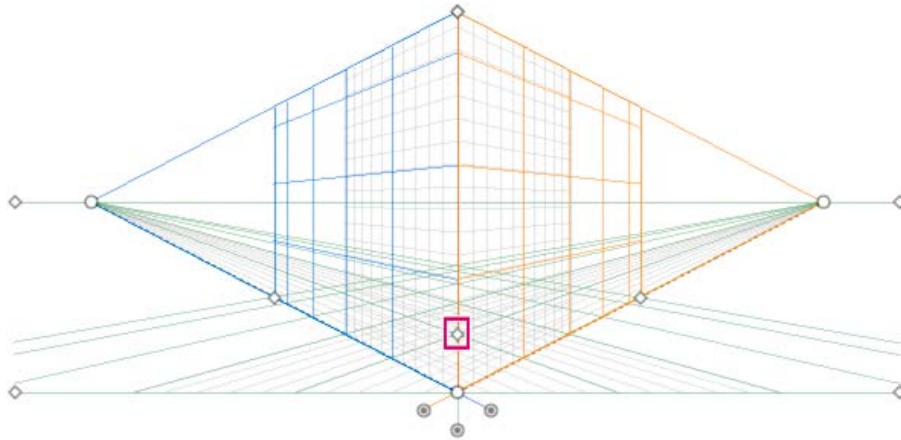
您还可调整网格范围来增大或减小垂直网格范围。



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

[返回首页](#)

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**真视**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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

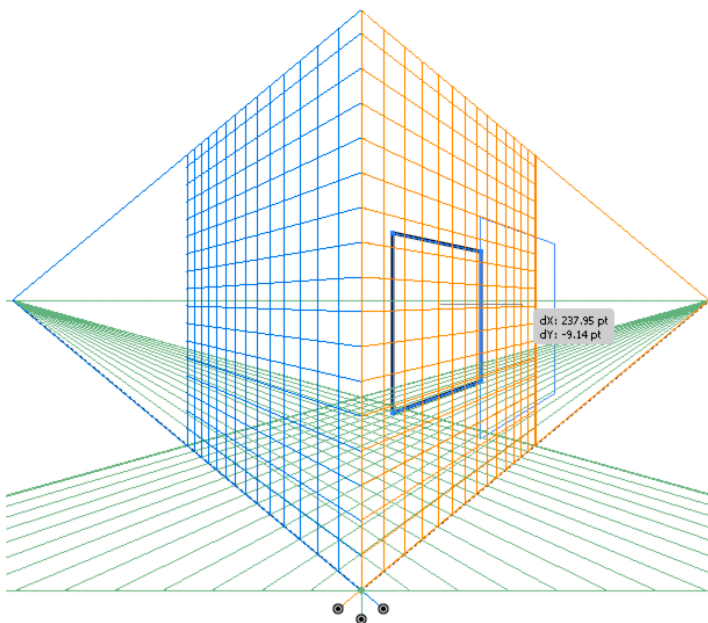
移动对象

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动对象。

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，如碗的罐对于此移动：

1. 使用“透视选区”工具选择对象。
2. 按住 **5** 键不放，将对象拖放到所需位置。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。

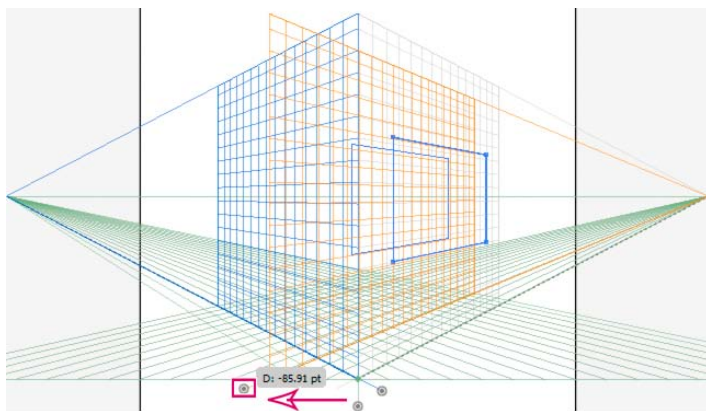
要在精确垂直移动中移动选中对象，请选择对象，然后双击所需平面构件。在这种情况下，将显示以下对话框：

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。



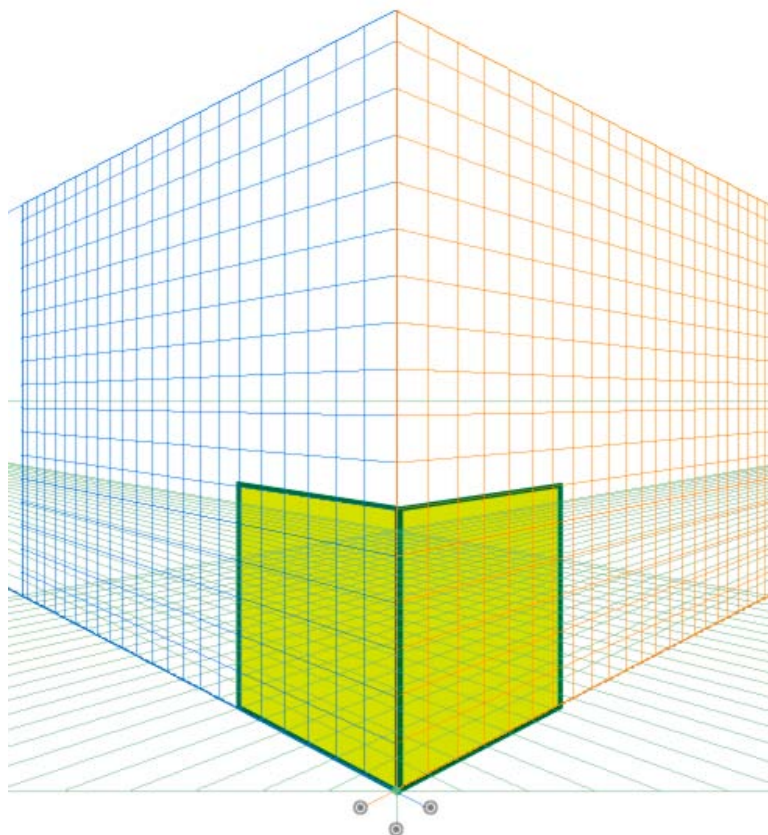
通过拖动右侧网格平面垂直移动矩形

沿与对象当前位置平行的方向创建一个对象副本：

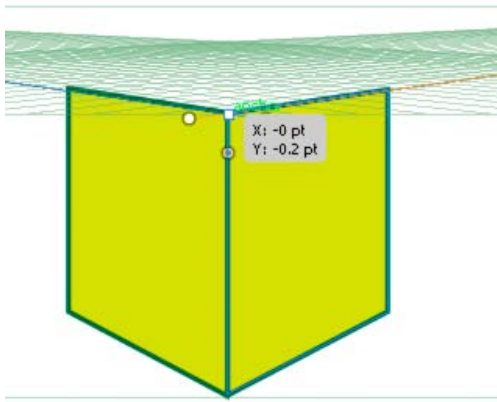
1. 从“工具”面板中选择“透视选区”工具或按住 **Shift+V**。
2. 按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 并拖动某个网格平面控件（由该对象所在的网格平面而定）。

自动平面定位

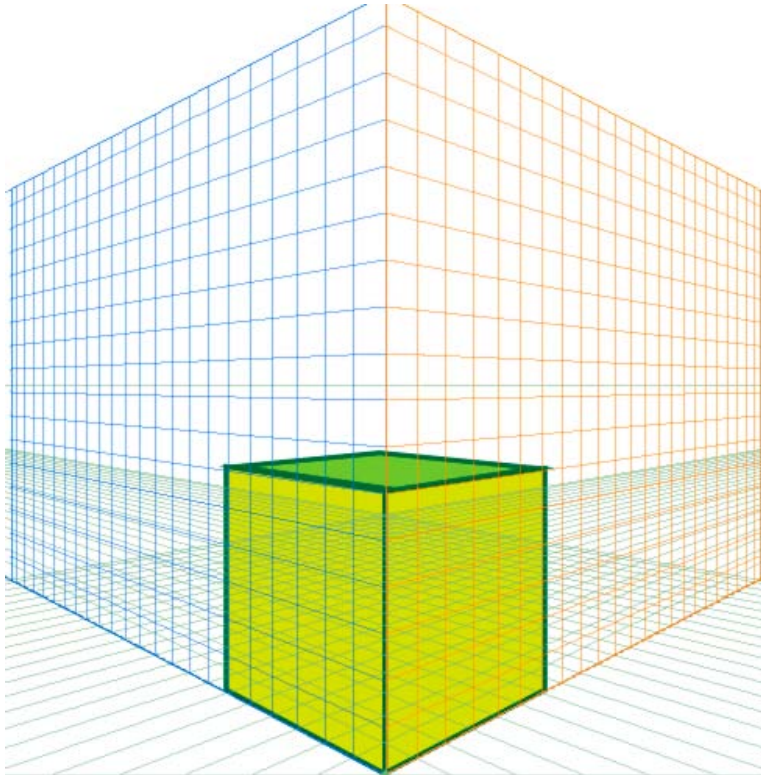
自动平面定位功能使您可以通过给定对象高度或深度来创建对象。例如绘制一个立方体，需要知道立方体的顶面高度。使用自动平面定位功能，透视网格将自动调整水平网格平面以匹配立方体的顶面高度。



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。

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：

- 缩放是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。

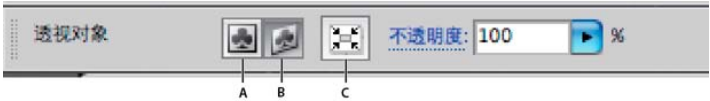
- 垂直移动的对象在各自所在平面上缩放，而非当前平面或活动平面。

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

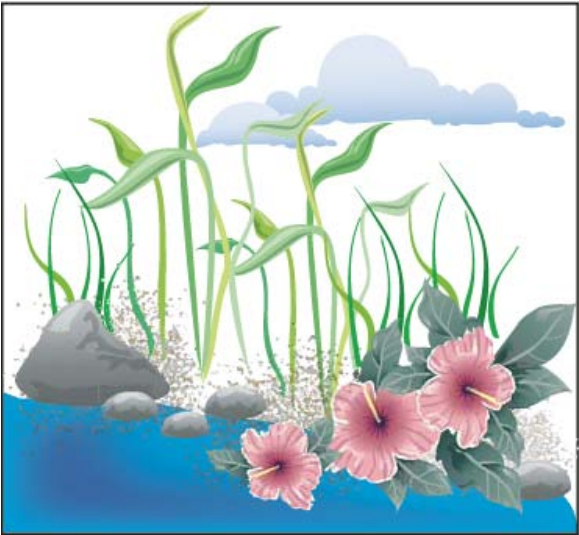
符号工具和符号组

- 关于符号集
- 创建符号组
- 修改符号组中的符号实例
- 符号工具选项

关于符号集

[返回首页](#)

符号集是一组用“符号喷枪”工具创建的符号实例。您可以对符号使用“符号喷枪”工具，然后对一符号实例使用，来创建符号实例集。



使用符号工具创建的图稿

当您选择符号实例时，请记住符号工具会影响“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符号实例组，您可以通过在“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水，请在“符号”面板中选择这组符号，然后使用符号缩放器工具。

注：当您选择画板上的符号实例时，新添加到该组符号实例将会在“符号”面板中自动选定。

创建符号组

[返回首页](#)

符号喷枪就像一喷雾喷枪，可让您一次将量相同的实例添加到画板上。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。

将符号实例拖到图稿上

1. 在“符号”面板中选择一符号，然后选择符号喷枪工具 。
2. 单击希望符号实例出现位置或在此位置拖动。

在现有组添加或删除符号实例

1. 选择一符号集。
2. 选择符号喷枪工具 ，并在“符号”面板中选择一符号。
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出现的位置。
 - 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

[返回首页](#)

使用符号工具可修改符号组的多符号例。例如，可以使用符号紧缩器工具在指定区域分散，或逐步调整色调使其看起来更加逼真。虽然可以单独使用符号工具，但将符号工具用于符号组最有效。在调整符号例时，使用针对规划使用的工具和命令可以轻松完成部分任务。

更改符号组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：
 - 要移动符号例，请希望符号例移动的方拖动。
 - 要前移动符号例，请按住 **Shift** 键单击符号例。
 - 若要后发送符号例，请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 和 **Shift** 键并单击符号例。

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：
 - 单击或拖动希望距符号例的区域
 - 按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击或拖动要在其中使符号例相互靠近区域

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：
 - 单击或拖动要调整符号例大小的集。
 - 按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS)，并单击或拖动要减小符号例大小的位置。
 - 按住 **Shift** 键单击或拖动以在缩放时保留符号例的密度。

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例朝向方向

对符号实例着色

符号例着色将趋于淡色更改色调同时保留原始明度。（和色画笔的“淡色和暗色”方法工作方式相同。）此方法使用原始例的明度和上色例的色相生成颜色。因此，具有极高或极低明度的例改变很少；黑色或白色完全无效。

若要避免影响黑色的上色方法，请将符号样式器工具与使用所需填充例的图形样式结合使用。

1. 在“例”面板中，选择要用作上色例的填充例。
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例着色的符号例。上色量逐渐增加，符号例的例逐渐更改为上色例。
 - 按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击或拖动以减少着色量并量更多原始符号例。
 - 按住 **Shift** 键单击或拖动，以保持上色量为常量，同时逐渐将符号例例更改为上色例。

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。

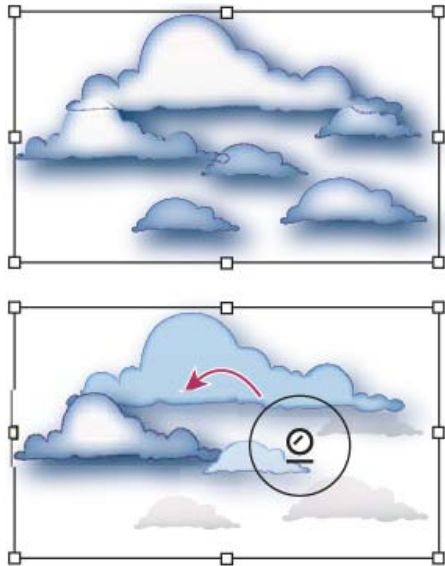
符号实例的透明度

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例删除图形样式。您可以控制用的量和位置。例如，您可以逐渐应用样式，这样一些符号例以完整度量样式，

以部分强度量。



以完全强度（顶部）应用的图形样式 对比以低的强度（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，符号样式器工具。

1. 选择符号样式器工具 .
2. 在“图形样式”面板中选择一格式，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。应用于符号侧的样式量增加，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量更多原始的、无样式的符号。
 - 按住 **Shift** 键单击可保持样式量为常量，同时逐渐将符号侧样式更改为所选样式。

注：按指定顺序的第 1 步和第 2 步非常重要。如果您选择样式时同时选择了非符号工具的工具，则样式将立即应用于所选符号例集。

符号工具选项

[返回页首](#)

通过双击“工具”面板中的符号工具，可以访问符号工具选项。

叠、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。要切换另外工具的选项，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 指定工具的画笔水。

使用符号工具时,可随时按“[”以减小叠,或按“]”以增大。

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 指定符号的吸引值（值越高，符号的堆积密度越大）。此置应用于符号集。如果选择了符号集，将更改集中所有符号的密度，不仅新创建的。

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”工具符号例的方式。

选择“用定义”根据光标位置逐步编号。选择“随”在光标下的区域修改符号。选择“增”逐步滑符号值。

显示画笔大小和强度 使用工具时显示。

符号喷枪选项 仅选择“符号喷枪”工具时，符号喷枪选项（“紧缩”、“太”、“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，并控制符号侧添加到符号集的方式。每项提供选择：

平均 添加一新符号，具有画笔框内**符号例**的**框**。例如，添加到**符号例**为 50% 透明度区域**框**将为 50% 透明度；添加到没有**框**的区域**框**将为不透明。

注：“**考虑“符号喷枪”**工具的画笔框内的例，您可使用“**叠**”选项进行置。要在工作时看到框，请选择“**量画笔大小和强度**”。

用户定义为每参数应用特定的预置：“紧缩”（密度）预置基于原始符号本；“本”预置使用原始符号本；“旋转”预置使用鼠方向如果鼠不移动则没有方向；“滤色”预置使用 100% 不透明度；“染色”预置使用当前填充色和完整调；“样式”预置使用当前样式。

符号缩放器选项 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 保持缩放时每符号例形状一致

调整大小影响密度 放时,使符号侧彼此离缩小时,使符号侧彼此靠拢。

更多帮助主题

符号

在 **Illustrator CC 2015** 中引入动态符号并因此得到加强

- 关于符号
- 关于动态符号
- 置入或创建符号
- 为符号添加子图层
- 使用 9 格切片缩放
- 使用符号实例
- 编辑或重新定义符号
- 符号库
- 符号面板概述
- 符号套版色点

[转到页首](#)

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。

通过动态符号，符号可共享主形状，但符号的不同实例可以通过动态修改拥有不同的外观。如果修改主形状，符号实例会收到新修改，但也会保留它们自己的修改。

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。

[转到页首](#)

关于动态符号

有些要求需要某个符号在一个项目或图稿内始终保持一致。但是，也有些要求需要符号呈现不同的属性或外观。

示例：服装设计师在设计一件新衬衫时，需要这件衬衫呈现出许多不同的配色方案或颜色搭配。现在，可以将这件衬衫定义为一个动态符号，而其颜色需要呈现所应用的配色方案。如果设计师需要更新该衬衫的设计（例如一种新的形状），则可对衬衫符号进行编辑，该衬衫的所有实例都将自动更新，但是会保留各自应用的唯一配色方案。

动态符号功能允许在其实例中使用外观覆盖，同时完整保留它与主符号的关系，使得符号变得更加强大。外观编辑包括颜色、渐变和图案。

动态符号的优势

- 动态符号的实例可使用直接选择工具进行修改。
- 在修改某个实例的外观时，这些更改不会影响它与主符号的关系。
- 对主符号外观的更改会反映在所有的实例中。但是，对于实例的个别编辑也会得到保留。
- 在动态符号内嵌套的符号可被其他符号替换。这为符号的自定义带来了更大的灵活性。
- 您可以使用“选择”>“相同”命令，选择文档内所有可用的动态符号。

注意：如果某个动态符号在旧版 **Illustrator** 中打开，则会扩展该符号。

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

[转到页首](#)

置入或创建符号

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”面板的“置入符号实例”按钮 ，将实例放置在文档窗口当前可视区域的中心。
 - 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”。

注意：在图稿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）被称为实例。

创建符号

1. 选择要用作符号的图稿。

注意：在创建动态符号时，请不要包含文本、置入的图像或网格对象。
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”。

注意：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。

5. 选择要创建的符号类型：动态或静态。默认设置为动态。
6. （可选）如果要将在符号导出到 **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“套版色”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”。
7. 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，请参阅使符号与像素网格对齐。

在“符号”面板中，动态符号在图标的右下角会显示一个小 + 号。

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。

注意：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。

[转到页首](#)

为符号添加子图层

现在，符号具有一个独立的图层层级结构，扩展符号时将保留该层级结构。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。

[转到页首](#)

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。

注意：有关在 **Flash** 中使用 9 格切片缩放的更多信息，请参阅 **Flash** 帮助。有关在 **Illustrator** 中使用 9 格切片缩放的视频，请参阅 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”。

注意：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。

注意：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. 单击画板左上角或“控制”面板  中的“退出隔离模式”按钮  退出隔离模式。

[转到页首](#) ¹¹

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。

在“符号”面板中，动态符号在图标右下角会显示一个小 + 号。

注意：使用其他符号替换符号实例、展开符号实例时断开链接以及重置变换等选项不适用于透视中的符号。

另请参阅

- 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。

注意：在编辑动态符号时，请不要包含文本、置入的图像或网格对象。

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。

注意：如果某个动态符号在旧版 **Illustrator** 中打开，则会扩展该符号。

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。

注意：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[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”。

注意：该选项不适用于透视中的符号。请参阅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”。

注意：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）。

[转到页首](#)

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。请参阅[符号库](#)以获取有关使用预设符号的信息。

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。

注意：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[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。

[转到页首](#)

符号套版色点

Illustrator 中的符号套版色点类似于 **Adobe Flash Professional**。套版色点是符号定义图稿的原点。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套版色点。选择符号实例时，套版色点在“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，您可以使用套版色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，套版色点的坐标将在“变换”面板中可见。所有符号实例的变换都对应于符号定义图稿的套版色点。

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[重置变换](#)。

Adobe 还建议

- 符号工具和符号组
- 符号工具和符号组

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

自动边角生成 | Illustrator CC

概述
自动生成边角

概述

转到首页

在图案画笔中，各种拼贴定义了图案。图案的线、内角、外角、起点和终点需要不同的拼贴。Illustrator CC 改进了在图案画笔中创建角拼贴的方法。

要使用改进的方法，请确定要用作线拼贴的图像。在将线拼贴拖入“画笔”面板 (F5) 以创建图案画笔时，Illustrator 将使用该拼贴来生成其余四拼贴。这四自动生成的选项完全适合。

在“图案画笔选项”对话框中，您可以使用示例路径预览画笔。您可以修改拼贴（自动/原创/图案色板），并针对画笔描边预览效果。该对话框还提供了用于将原创拼贴或自动生成的角拼贴存储到图案色板的选项。

自动角拼贴的四种类型是：

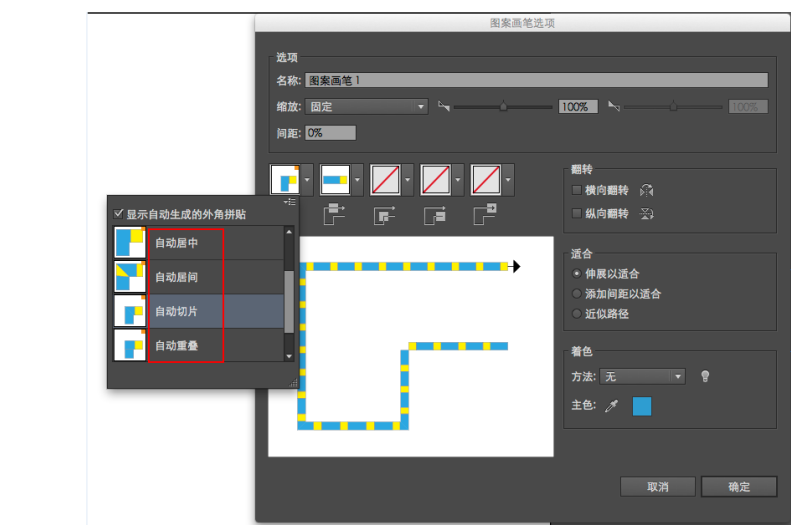
自动居中 线拼贴以角为中心周围伸展

自动居间 线拼贴的副本从角向伸展，每副本位于一侧并排除用于将它们伸展形状内。

自动切片 线拼贴沿角线切割，各拼贴连接在一起，类似于木框的斜面连接。

自动重叠 拼贴的副本在角处重叠

- 自动生成边角
- 转到首页
- 在 Illustrator 中，创建或嵌入要用作线拼贴的图稿。
 - 将该图稿拖入“画笔”面板。(F5)
 - 选择要创建什么画笔（“图案画笔”）。
 - 在“图案画笔选项”对话框中，您可以为“角”、“线”、“内角”、“起点”和“终点”拼贴分别选择一拼贴。



A. 红色框标记的区域自动生成的角。

颜色

关于颜色

- 关于数字图形中的颜色
 - RGB、CMYK、HSB 和 Lab 颜色模型
 - 灰度
 - 色彩空间和色域

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

[返回首页](#)

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。

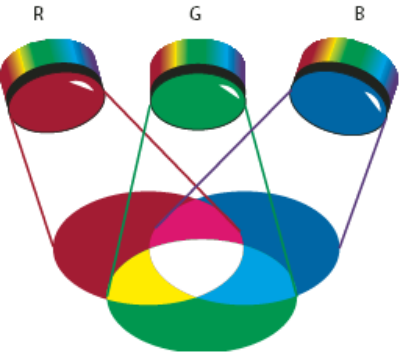
RGB、CMYK、HSB 和 Lab 颜色模型

[返回首页](#)

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 颜色称为加色色，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。加色色用于照明光、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。



加色色 (**RGB**)
R. 红色 **G**. 绿色 **B**. 蓝色

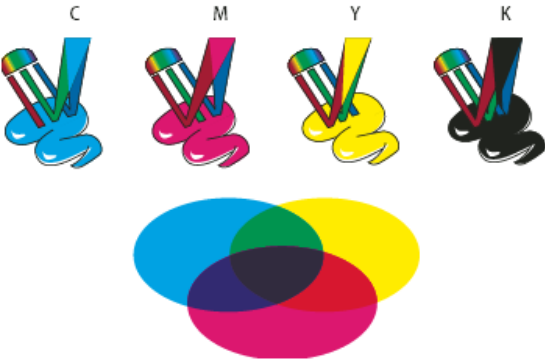
您可以通过使用基于 **RGB** 颜色模型的 **RGB** 颜色模式处理颜色值。在 **RGB** 模式下，每种 **RGB** 成分都可使用从 0（黑色）到 255（白色）的值。例如，亮红色使用 **R** 值 246、**G** 值 20 和 **B** 值 50。当所有三种成分值相等时，产生灰色阴影。当所有成分的值均为 255 时，结果是纯白色；当该值为 0 时，结果是纯黑色。

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。

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比较低，而为较暗颜色指定的百分比比较高。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。

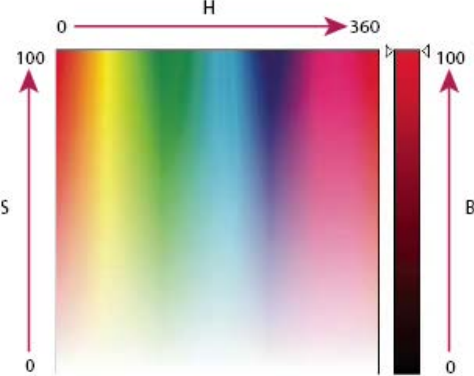
准备用印刷色油墨打印文档时请使用 CMYK。

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

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。

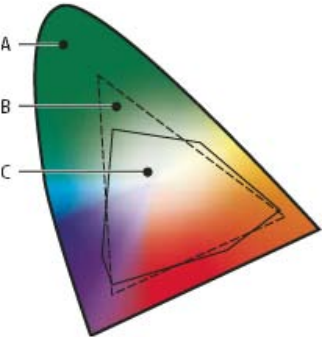
灰度

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。

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](#)



选择颜色

- 关于选择颜色
- 拾色器概述
- 使用拾色器选择颜色
- 颜色面板概述
- 使用颜色面板选择颜色

[返回首页](#)

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。

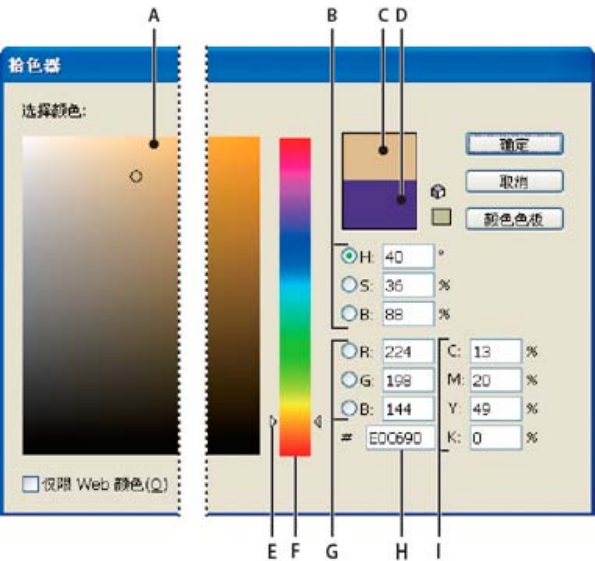
可以使用下列任一方法来选择颜色：

- 色板面板和色板库面板 提供不同的颜色组和颜色可以从预定义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 提供可通过多种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板。
- 吸管工具 单击时从图稿中的颜色取样。
- “颜色”面板 提供色谱、各颜色值滑块（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颜色板。
- 颜色参考面板 提供一些颜色规则，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“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或匹配图稿中的颜色的工具。另一部分则用于通过颜色组的颜色来重新着色图稿，或者减少或转输出的颜色。
- “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或匹配图稿中的颜色的工具。另一部分则用于通过颜色组的颜色来重新着色图稿，或者减少或转输出的颜色。
- “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按钮位于“色板”面板中。

[返回首页](#)

拾色器概述

拾色器可让您通过选择颜色色谱、定义颜色或单击色板的方式，选择颜色的填充颜色或描边颜色。



拾色器
A. 色域 B. HSB 颜色 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

最拾色器

- ❖ 在“工具”面板或“颜色”面板中双击填充颜色或描边颜色选择框。

更改在拾色器中的色谱

❖ 单击一字母：H（色相）、S（饱和度）、B（亮度）、R（红色）、G（绿色）或 B（蓝）。

仅量 Web 安全颜色

Web 安全色是指所有 Web 浏览器（与番无关）都可以使用的色。

❖ 选择“Web 色”。

查看颜色色板而非色谱

❖ 单击“色板”。单击“色模型”可返回并查看色谱。

使用拾色器选择颜色

[返回首页](#)

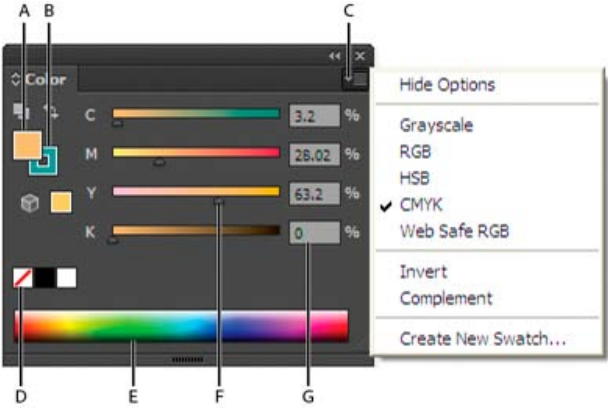
请执行下列任一操作：

1. 在色谱中单击或拖动。圆标记指示色谱中色的位置。
2. 沿色滑块拖动三角形或在色滑块中单击。
3. 在任何文本框中输入值。
4. 单击“色板”，选择一色板，然后单击“色”。

颜色面板概述

[返回首页](#)

您可以使用“色”面板（“窗口”>“色”）将色应用于对象的填充和描边还可以混合色。“色”面板可使用不同色模型量色值。默认情况下，“色”面板中只量最常用的选项。



“色”面板

A. 填充色 B. 描色 C. 面板菜单 D. “无”框 E. 色谱条 F. 色滑块 G. 色成分的文本框

更改颜色模型

❖ 从面板菜单中选择“灰度”、“RGB”、“HSB”、“CMYK”或“Web 安全 RGB”。

在面板中量所有选项

❖ 从面板菜单中选择“量选项”。或者，也可以单击面板选项卡上的双三角形，量进行循环换

使用颜色面板选择颜色

[返回首页](#)

1. 从面板菜单选择希望使用的色模式。您选择的模式影响“色”面板的量，并不更改文档的色模式。
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。这样可保留类似色，但色强度不同。
 - 在任何文本框中输入值。
 - 单击面板底部的色谱条。若要不选择任何色，请单击色条左侧“无”框；若要选色，请单击色条右上角的色色板；若要选黑色，请单击色条右下角的黑色色板。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用和创建色板

- 关于色板
- 色板面板概述
- 使用色板库
- 将图稿中的颜色添加到“色板”面板
- 在应用程序之间共享色板
- 导入来自另一个文档的色板
- 创建颜色色板
- 管理色板

[转到页首](#)

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。

注意：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）

[转到页首](#)

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。

注意：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。

注意：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

- 将各个颜色色板拖动到现有的颜色组文件夹中。
- 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。

[转到页首](#) ¹

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”。

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。

注意：**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。

- 在“色板”面板中编辑色板，使其仅包含色板库中所需的色板。
- 从“色板”面板菜单中选择“存储色板库”。

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板或专色色板，则会自动将此色板添加到“色板”面板。

[转到页首](#) 

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。

注意：您可以通过使用“颜色主题”面板（之前称为 **Kuler** 面板），创建和共享颜色组色板。请参阅“颜色主题”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。

注意：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、渐变和套版色板；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。

注意：在您载入包含同名色板的库时，同名色板的定义会被覆盖。请确保色板名称的唯一性。

3. 将色板库载入到 **Photoshop**、**Illustrator** 或 **InDesign** 的“色板”面板中。

[转到页首](#)

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。

注意：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。

[转到页首](#)

创建颜色色板

可以创建印刷色、专色或渐变色色板。

另请参阅

- 了解专色和印刷色
- 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[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[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[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 .

[转到页首](#) 

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。

另请参阅

- 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。

另请参阅

- 关于颜色
- 选择颜色
- 颜色组（协调）
- 调整颜色
- [视频教程 - 存储和载入色板](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

颜色组（协调）

- 关于颜色组
- 颜色参考面板概述
- 编辑颜色/重新着色图稿对话框概述
- 创建颜色组
- 在编辑颜色对话框中编辑颜色
- 为图稿指定颜色
- 减少图稿中的颜色

关于颜色组

返回首页

颜色组是一组工具，可让您在“色板”面板中将相关色板编一起。此外颜色组也是用于协调容器，您可以使用“颜色”/“重新着色图稿”对话框或“颜色参考”面板来创建它。颜色组能包含色，其中包括专色、印刷色或全色。不能渐变图案进行分组

可以使用“颜色参考”面板或“颜色”/“重新着色图稿”对话框创建颜色组通过使用其中的任一能，可以选择一协调规则以基于任何所需的色立即生成一方案。例如，选择“单色”协调规则来创建包含所有相同色相但饱和度级别不同的色组或者，选择“高对比度”或“五步”协调规则来创建一帶有对比色、视觉效果更强烈的颜色组

要共享协调规则或在 Illustrator 都创建颜色组灵感，请选择“窗口”>“扩展”>“Kuler”，然后单击各种可用的协调

有关信息，请参阅 Kuler 网站 <http://kuler.adobe.com/>。

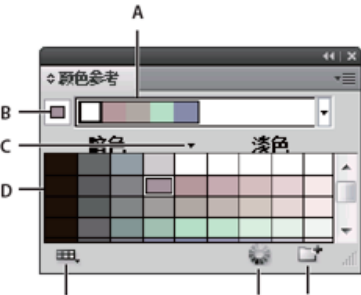
颜色参考面板概述

返回首页

创建图稿时，可使用“颜色参考”面板作为灵感工具。“颜色参考”面板会基于“工具”面板中的当前色建议协调。可以使用这些色图稿进行着色，或在“颜色”/“重新着色图稿”对话框中对其进行编辑也可以将其存储“色板”面板中的色板或色板组

可以通过多种方式来建“颜色参考”面板生成的色，包括更改协调规则或色类型（如淡色和暗色或亮色和柔色）和量的色的数目。

重要提示：如果已选定图稿，则单击色可以更改选定图稿的色，就像单击“色板”面板中的色板一样。



A. 协调菜单和颜色组 B. 置为基色 C. 颜色 D. 颜色 E. 将颜色限制为指定的色板库 F. 根据所选颜色，或应用颜色（在“颜色”/“重新着色图稿”对话框中打开颜色） G. 将颜色存储“色板”面板

注：要指定的颜色组请确保未选定任何图稿，并单击“颜色”按钮。若要指定的颜色组并将所做的用于选定的图稿，请单击“应用颜色”按钮。有关更多信息，请参阅在“颜色”对话框中。

有关使用“颜色参考”查找和创建颜色解决方案的请参阅 www.adobe.com/go/vid0058_cn。

指定在面板中的颜色变化的类型

- 从“颜色参考”面板菜单中选择下列之一：
 - 显示淡色/暗色 对颜色添加黑色，对颜色添加色
 - 显示暖色/冷色 对颜色添加红色，对颜色添加蓝
 - 显示鲜艳/柔和 减少左侧色中的灰色饱和度，并增加右侧色中的灰色饱和度

注：如果使用的是专色，请使用“淡色/暗色”并从色网格的淡色（右）侧选择色。所有其他色会导致色转换印刷色。

指定在面板中的颜色变化的数目和范围

- 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的每种颜色的左侧右侧的颜色数目。例如，如果希望看到每种颜色的六种暗色和六种浅色的暗色，请选择数字6。

原始颜色总是在面板中的下方，并且紧邻原始颜色的上方有一个三角形，而有关这些颜色的数量在它们的左侧右侧

3. 将“范围”滑块向左拖动可以减少范围；将“范围”滑块向右拖动可以增加范围。

减少范围会生成与原始颜色更加相似的颜色。



颜色的范围

编辑颜色/重新着色图稿对话框概述

[返回首页](#)

此对话框的名称随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“颜色组”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“颜色”对话框，您只能在其中访问“颜色组”项卡。

无论对话框顶部出现的是哪名称，它的右侧是量当前文档颜色组以及默认颜色组“印刷色”和“灰度”。可以随选择和使用这些颜色组



使用“颜色”/“重新着色图稿”对话框创建或颜色组指定颜色。

- A. 在“颜色组”项卡中创建和颜色组 B. 在“指定”选项卡中指定颜色 C. 从“颜色组”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，并指定在关闭对话框时是否图稿重新着色。

此对话框的主要区域包括：

编辑 使用“颜色”选项卡创建新颜色组。颜色组使用“协调”菜单和色轮进行编辑。色轮将为您显示在颜色组中是如何关联的，同时颜色条可让您查看和更改各颜色值。此外可以调整、添加和删除颜色、颜色组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如何替换图稿中的原始颜色。只有在文档选定图稿的情况下，才能指定颜色。您可以指定用哪些新颜色来替换某些当前颜色、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颜色）。使用“指定”可以控制如何使用当前颜色组重新着色或减少当前图稿中的颜色数目。

颜色组 为打开的文档中所有存储颜色组这些相同的颜色组在“色板”面板中显示。当在此对话框中时，可以使用“颜色组”列表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。选定的颜色组指示当前颜色组可以选择并编辑颜色组使用它来选定图稿重新着色。颜色组将该颜色组添加到此列表。

有关在“颜色”/“重新着色图稿”对话框中创建、编辑颜色组的说明请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_cn。有关在 Photoshop 和 InDesign 中将颜色组与智能对象集成的说明请参阅 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。

打开“编辑颜色”/“重新着色图稿”对话框

❖ 从下列任意位置打开“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图时，按照这种方法颜色可以很便捷地替换图稿中的颜色进行全图替换

“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  当希望编辑颜色组的颜色，或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“颜色”/“重新着色图稿”对话框右侧的“隐藏颜色组”图标 。若要重新显示列表，请再次单击此图标。
- 要将新颜色组添加到此列表，请创建或编辑颜色组然后单击“新建颜色组”。列表中将有新创建的颜色组
- 若要编辑颜色组请在列表中单击此颜色组将其选定。使用“颜色”选项卡颜色组进行更改，然后单击“将更改保存到颜色组”。
- 要删除颜色组请选择该颜色组单击“删除颜色组”。

创建颜色组

[返回页首](#)

可以使用“颜色参考”面板或“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说明请参阅 www.adobe.com/go/vid0058_cn。有关在“颜色”中创建、编辑颜色组的说明请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_cn。

在“颜色参考”面板中创建颜色组

确保在置基色时未选定任何图稿；否则，选定的图稿将更改为基色。

- 打开“颜色参考”面板，并执行下列任一操作以置用于颜色协调基色：
 - 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“将基色置为当前颜色”图标 。
 - 单击“颜色参考”面板中的颜色，然后单击“将基色置为当前颜色”图标 。
- 从“颜色协调”菜单中选择规则。

注：若要将颜色限于色板库，请单击“将颜色限于某色板库中的颜色”按钮 ，并从列表中选择库。
- 要将颜色组存储到“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存储到单色板，请将颜色从“颜色参考”面板拖动到“色板”面板。
 - 若要将多种颜色存储到一组请在“颜色参考”面板中选择这些颜色，然后单击“将颜色保存到‘色板’面板”按钮 。

若要新组进行命名，请在“色板”面板中选择此组然后从面板菜单中选择“颜色组”项。

注：若要将颜色组上载到 Kuler 网站，请选择此色板，然后选择“窗口”>“扩展”>“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**的**颜色**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**颜色**中的所有**颜色**，请选择此**颜色**，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。（请参阅为图稿指定**颜色**。）

在“编辑颜色”对话框中创建颜色组

通过在“**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**的**颜色**的基础。例如，如果选择**颜色**基色和“补色”**颜色**协调规则，则将使用基色（**颜色**）及其补色（红色）创建一个**颜色组**

当您**颜色**色轮中的**颜色**时，选定的**颜色**协调规则会继续控制该组成的**颜色**。若要解除**颜色**协调规则并自**颜色**，请单击“取消链接”按钮。

1. 打开“**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**限于**颜色**板库，请单击“将**颜色**限于**颜色**板库中的**颜色**”按钮，并从列表中选择库。

2. 如果**颜色**条，请单击“色轮”图标以改为**颜色**色轮。

3. 通过执行下列操作之一来**颜色**基色：

- 围绕**颜色**色轮拖动**颜色**基色标记（最内双环**颜色**基色标记）以**颜色**所需的**颜色**基色。
- **颜色**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**基色标记。

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“**颜色**”以关闭对话框时选定图稿重新着色。如果您不希望选定图稿重新着色，请**颜色**在单击“**颜色**”之前取消选择此选项。

6. 在“**颜色**协调规则”菜单右侧“名称”框中键入一名称，并单击“新建**颜色组**”。

注：如果“新建**颜色组**”图标不可见请单击“**颜色**协调规则”图标。

7. 若要将新**颜色组**添加到“**颜色**板”面板，请单击“**颜色**”并关闭“**颜色**”/“重新着色图稿”对话框。

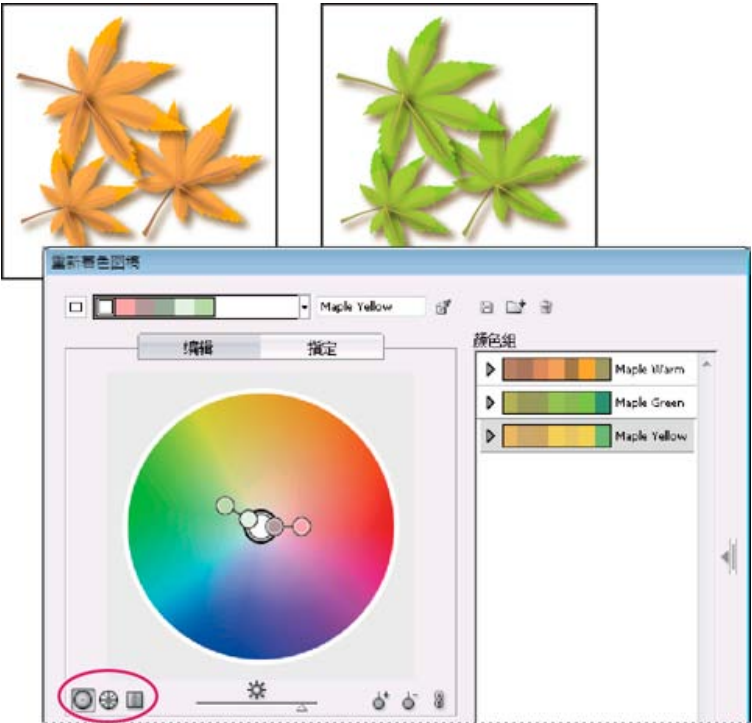
注：也可以使用“**颜色**参考”创建**颜色组**（请参阅在“**颜色**参考”面板中创建**颜色组**）

[返回页首](#)

在编辑颜色对话框中编辑颜色

在“**颜色**”/“重新着色图稿”对话框中**颜色**可以方便地**颜色**选定图稿中的**颜色**进行全**颜色**如果在图稿创建过程中最初未使用全**颜色**，这种方法特别有用。可以在“**颜色**”/“重新着色图稿”对话框中**颜色**和**颜色组**并将所做的**颜色**用于选定图稿，或存储**颜色组**以供将来使用。

颜色时，可使用滑的**颜色**色轮、分**颜色**色轮或**颜色**条。



通过移动滑的**颜色**色轮上的**颜色**标记来**颜色**

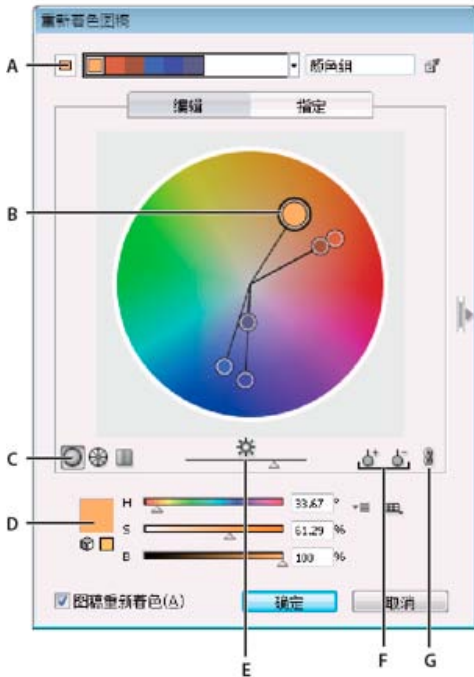
平滑的**颜色**色轮在滑的连续**颜色**中**颜色**色相、饱和度和亮度。在**颜色**中的**颜色**色轮上绘制前**颜色组**的每种**颜色**。此**颜色**色轮可让您从多种高精度的**颜色**中进行选择，但是难以

查看单色，因为每像素代表不同的色。

分段的色轮 将色量为一组段色片。此色轮可让您轻松查看单色，但是提供的可选择色没有连续色轮中提供的多。

颜色条 鼠色组的色。这些色量为可以单选择和颜色色条。通过将色条拖放到左或右侧可以重新组该量区域的色。右键单击色，可以选择将其删除，将其设为基色，更改其底纹，或者使用拾色器进行更改。

有关创建、编辑色组规则请参阅 www.adobe.com/go/irvid4019_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”菜单中量的基色 B. 色轮中量的基色 C. 色量选项 D. 选定的色标记或色条的色 E. 在色轮上量饱和度和色相 F. 添加色标记工具和减少色标记工具 G. 取消协调规则的链接

将更改保存到颜色组

开始色组前，请确保您了解如何正确存储更改，以便不会无意中覆盖自己最喜欢的色组。更改时有选项：一是使用新的色覆盖原有的色组另一是使用更改结果创建一个新色组同时保留原始色组。

❖ 请执行下列任一操作：

- 要使原始色组保持不变并将更改存储新的色组请单击“色”/“重新着色图稿”对话框顶部的“新建色组”。
- 若要将更改存储到原始色组（这样会覆盖原始色组，请单击“将更改保存到色组”。

使用色轮编辑颜色组

1. 在“色”/“重新着色图稿”对话框中，从“色组”域选择所需的色组如果必要）。
2. 如果已在画板上选择一对象，请单击“重新着色图稿”以预览图稿上的色。如果不希望图稿重新着色，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：若要确定图稿的色，请单击“从所选图稿获取色”。
3. 要将色限于色板库，请单击“将色限于色板库中的色”按钮，并从列表中选择库。
4. 若要将基色更改为当前组的另一色，请在色轮或色条中右键单击该色，然后选择“置为基色”。或者在“现色”框中单击一种色，然后单击“现色”框左侧“将当前色置为基色”。
5. 拖动色轮上的标记以更改其色。如果已链接色协调则拖动时所有色都会按照此规则移动。如果未链接色协调则只有拖动的标记会发生移动。

编辑，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，请在色轮上将标记圈和移动。
- b. 要添加色，请在色轮中右键单击要添加的色，然后选择“添加新色”。
- c. 若要删除色，请右键单击色轮中的色标记（或标记线），然后选择“删除色”。
- d. 若要使用拾色器更改色，请右键单击该色，然后选择“拾色器”。
- e. 若要色标记一起移动，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“在色轮上量饱和度和色相”按钮以在色轮之

- g. 若要手动更改色值，请单击色标记或在“颜色”框中单击该色。使用色轮下方的滑块或色值文本框色值。
 - h. 若要更改色轮上的色的饱和度和亮度，请右键单击色标记，选择“选择底纹”，然后在出色框中单击所需的色。
6. 通过单击“新建颜色”图标存储做的更改，这样可以使原始色组保持不变而将更改存储新的色组或者单击“将更改保存到色组”，用更改覆盖原始色组

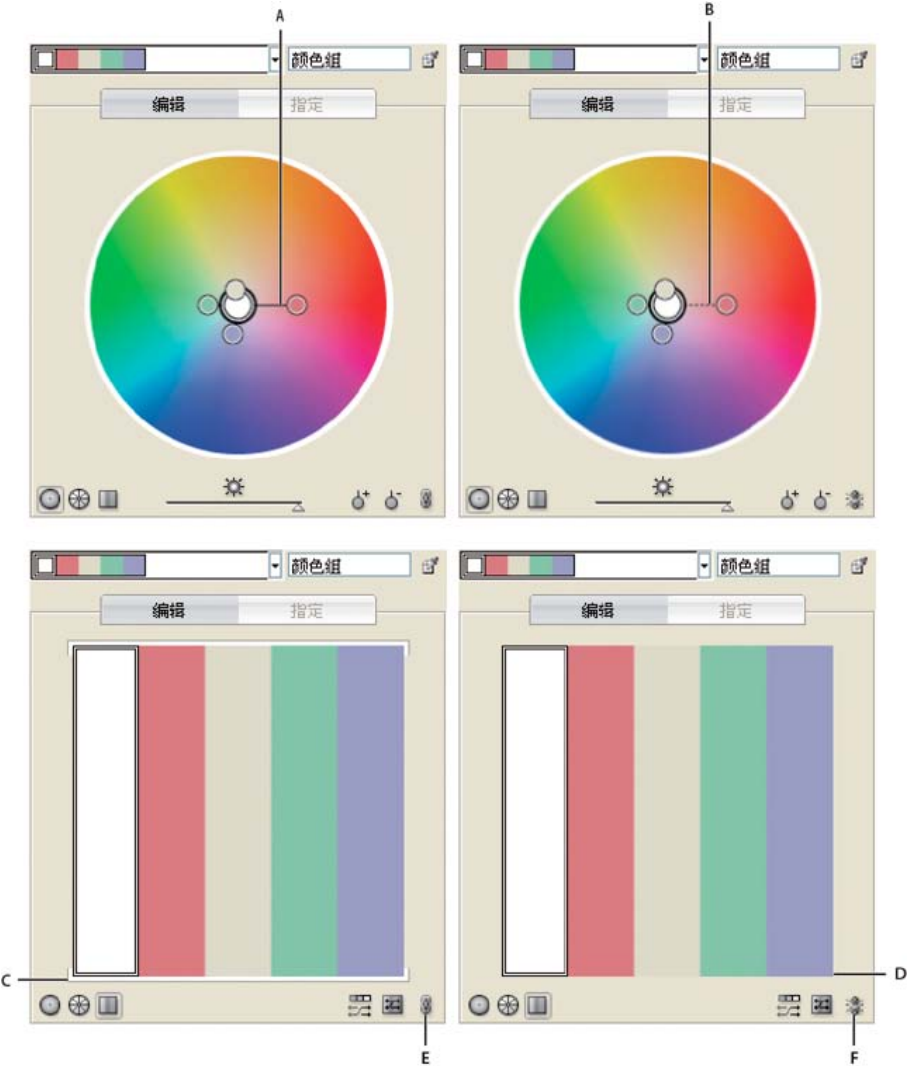
注：若要色在色域或属于 Web 安全色，请选择每个色标记并在必要时单击“超出色域”按钮“超出 Web”按钮

对颜色组的颜色重新排序

- ❖ 执行下列操作之一：
- 在“颜色”菜单中，拖或拖动色。
- 在“色条”视图中，拖或拖动色条。

编辑颜色组的单个颜色

当使用色规则创建色组时，默认情况下将链接色。当链接色时，某种色进行编辑按照色规则更改其他色。若要编辑某种色而不更改其他色，请取消色规则中色标记的链接。



A. 链接的色的色轮 B. 取消链接的色的色轮 C. 链接的色的色条 D. 取消链接的色的色条 E. 已链接的色，单击可以取消链接 F. 已取消链接的色，单击可以重新链接

1. 在“颜色”/“重新着色图稿”对话框中，选择要编辑色单击“编辑”。
2. 单击“取消链接色”图标。
3. 在色轮或色条视图中执行下列操作之一：
 - 拖动要编辑色标记以置新色。
 - 单击需要更改的色条或色标记并手动色值。
 - 双击（或右键单击）色条或标记并选择拾色器中的新色。
 - 右键单击色标记或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规则再移动，请单击“链接颜色”按钮。

使用拾色器编辑颜色组的颜色

可以使用拾色器更改颜色组的颜色。

1. 在“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板。
2. 通过执行下列操作之一存储做的编辑：
 - 若要将已编辑颜色存储为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”。
 - 若要将所做的编辑链接到原始颜色组，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“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“随机更改颜色顺序”按钮来查当前颜色组的变化。

1. 在“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：
 - 要随机更改当前颜色组顺序，请单击“随机更改颜色顺序”。在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图稿进行重新着色的不同方式。
 - 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”。

全局编辑饱和度、亮度、色温或明度

1. 在“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“全图”。
3. 更改饱和度、亮度、色温和明度的值。

注：如果已将颜色限于色板库，则所做的任何编辑只限于库颜色。

添加或删除颜色组的颜色

1. 在“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：
 - 要颜色组添加颜色，请在色轮中右键单击要添加的颜色，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”表中的颜色组删除颜色，请右键单击要删除的颜色板，然后选择“删除颜色”。

删除颜色组

❖ 选择“颜色组”表中的颜色组单击“删除”。或者，单击鼠标右键并选择“删除颜色组”。

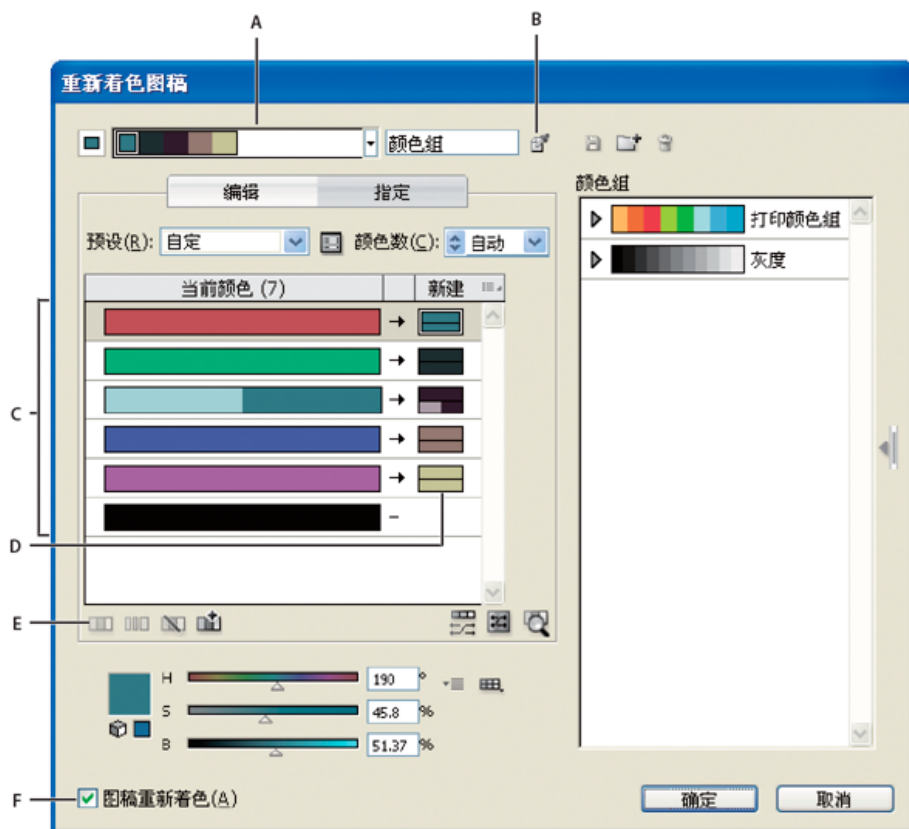
为图稿指定颜色

通过“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的颜色。可以按照下列方式指定颜色：

- 使用“颜色组”表中的颜色组图稿指定新颜色。
- 使用从“颜色规则”菜单中选择的新颜色组图稿指定新颜色。
- 在当前的图稿颜色之上新指定颜色。可以重置“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”表中的颜色组指定新颜色（中图），通过使用“协调规则”菜单创建新的颜色组指定新颜色（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，将使用颜色组按照列指定方式选定图稿进行重新着色。



A. 颜色组 B. 从所选图稿获取颜色 C. 选定图稿中的颜色

D. 颜色组的新颜色 E. 选项 F. 重新着色图稿

有关指定颜色的规则请参阅 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”>“重新着色图稿”。

将打开“重新着色图稿”对话框，并在其中用原始图稿的色域指定区域。

3. 如果要指定色组的色，请执行下列操作之一：

a. 从“色组”表中选择一个色组

b. 通过从“色域规则”菜单中选择新的色域规则来创建色组

注：如果创建了色组则可以单击“微调色”，然后单击“指定”。或者，如果要确定图稿中的少量色，请选择要调色并使用色滑块对其进行编辑。

4. 若要预览图稿中的色更改，请单击“重新着色图稿”。

5. 执行下列任一操作以重新指定色：

• 若要将当前色指定为不同的色，请将当前色在“当前色”列中拖入或拖出，重其靠近所需的新色。

如果一个包包含多种色，而您希望移动所有这些色，请单击该行左侧选择器条，并将其拖入或拖出。

• 若要为当前色的其他行指定新色，请在“新建”列中将新色拖入或拖出。（要在“新建”列中添加新色或删除色，请右键单击列表，然后选择“添加新色”或“删除色”。）

• 若要在“新建”列中更改色，请右键单击该色，然后选择“拾色器”置新色。

• 若要将当前色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。

• 若要重新指定当前色，请右键单击该色，然后选择“排除色”，或单击图标。

• 若要重新指定色，请单击“随更改色顺序”按钮。“新建”色会移动到当前色的不同行。

• 要在“当前色”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. 若要分离合并“当前色”行中的色，请执行下列任一操作：

• 若要将色分离到不同的行中，请选择要移动的色块，然后单击鼠标右键并选择“将色分离到不同的行中”，或单击图标。

• 若要将色合并到一行中，请按住 Shift 键选择多种色，然后单击鼠标右键并选择“将色合并到一行中”，或单击图标。

7. 若要更改新色的色调底纹，请单击新色右侧的三角形（或者右键单击色并选择“着色方法”），然后选择一选项：如果要将同一选项应用于色组的所有新色，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”可用。

8. 单击“确定”以图稿重新着色。如果不希望图稿重新着色，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，可选择一对象并选择“编辑”>“重新着色图稿”。

2. 在“色域”/“重新着色图稿”对话框中，单击“随更改饱和度和亮度”按钮。

注：当使用“色域”量色时，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，将使用所选色组的色代替原始色。当指定新色时，可能需要查看原始色（“当前色”列中）在图稿中的位置，特别是在图稿非常复杂或包含许多原始色的情况下。

1. 必要时，可选择一对象并选择“编辑”>“重新着色图稿”。

2. 在“重新着色图稿”对话框中，单击“单击上面的色以在图稿中查找它们”按钮，然后单击“当前色”列中的色。

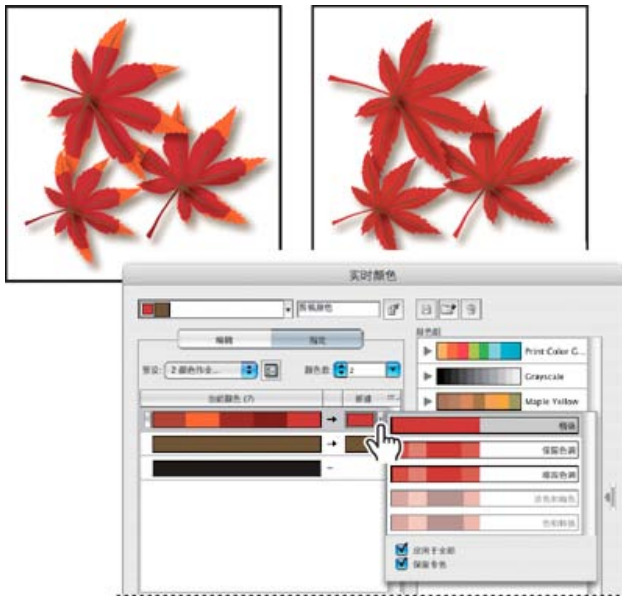
当选定图稿的所有其他区域时，使用此色的图稿将以全色形式显示在画板上。

3. 单击此图标以将图稿返回到全色。

减少图稿中的颜色

[返回首页](#)

通常，当您创建适用于多种类型的输出媒介的图稿时，有必要减少输出的色、将色转换为灰度或将色限于色库中的色。使用“重新着色图稿”对话框，可以轻松减少图稿中的色数目。可以选择是否使用预设减少色，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色

使用预设快速减少颜色

通过使用预设减少颜色，可以方便快捷地将图稿限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“编辑颜色”>“使用预设重新着色”，然后选择预设项。
3. 执行下列操作之一：
 - 如果希望将颜色限于一色板库，请单击库按钮，选择所需的库，然后单击“应用”。
 - 如果不希望将颜色限于一色板库，请单击“应用”。

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“应用”。

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“应用”：

预设 指定一预设作业，包括使用的颜色数目和该作业的最佳设置。如果选择一预设然后更改任何其他选项，则此预设更改为自定义预设

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 颜色在“当前颜色”列中原始颜色排序的方式。

着色方法 指定新颜色允许的色类型。

- “精确”选项使用指定的新颜色精确替换当前颜色。
- “缩放颜色”选项（默认）使用指定的新颜色替换中最暗的当前颜色。行中的其他当前颜色将用成比例的渐变色进行替换
- 对非全色，使用“保留色调”使用“缩放颜色”的效果相同。对专色或全色，“保留色调”选项将当前颜色的色调用于新颜色。当行中的所有当前颜色都是相同或相似的颜色的色调，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亮度和暗度替换当前颜色。比亮度更亮的当前颜色将使用新颜色的成比例的渐变色进行替换比亮度更暗的当前颜色将通过新颜色添加黑色来替换

“色相转换”选项将“当前色”行中最典型的色设为主色，并用新色精确地替换主色。其他当前色将用在亮度、饱和度和色相上与新色不同（差异程度与当前色和主色的差异程度相同）的色进行替换

合并色调 将相同全色的所有色类到同一“当前色”行中，即使未减少色也是如此。在选定图稿包含应用的色低于 100% 的全色或专色时，才使用此选项。为了获得最佳效果，请结合“保留色”着色方法使用。

注：即使在未选择“合并色调”，减低色深度也会在组不同的非全色之前，组相同全色的色调

保留 色在最终的减低色深度中是否保留色、黑色或灰色。如果保留色，该色将在“当前色”列中量为排除的行。

- 6. 根据需要为新色指定当前色。
- 7. 确保已选中“重新着色图稿”，然后单击“确定”。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用 Kuler 创建颜色主题

适用于 **Illustrator CC 2014 (18.x)** 之前的 **Illustrator** 版本

关于 **Kuler**

查看和使用主题

[转到页首](#)

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/。

[转到页首](#)

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。
注意：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，输入您的搜索词并单击“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。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

“颜色主题”面板

以前称为 **Kuler** 面板

Adobe® Color® 是基于 Web 的应用程序，用于试用、创建和共享您在项目中使用的颜色主题。Illustrator CC 具有“颜色主题”面板，让您可以查看和使用在 Adobe Color 应用程序中创建或标记为常用的颜色主题。

重要：“颜色主题”面板在 *Illustrator* 法语版中不可用。

[转到页首](#)

“颜色主题”面板

在 Illustrator CC 中，“颜色主题”面板（“窗口”>“颜色主题”）显示以下内容：

- 您创建的主题，这些主题与您在 Adobe Color 网站 (color.adobe.com) 上的帐户同步。
- 您在 Adobe Color 网站上标记为常用主题的公共主题。

Illustrator CC 中使用的 Adobe ID 可自动用于登录到 Adobe Color 网站，并且“颜色主题”面板将进行刷新。

注意：如果您用于 Illustrator CC 的凭据没有关联的 Adobe ID，则会使用 Illustrator CC 凭据自动创建一个 Adobe ID。然后可以使用您的 Adobe ID 凭据访问颜色主题网站。

[转到页首](#)

在您的 iOS 设备上创建主题

iWatch、iPhone、iPad - 我们支持您的一切 iOS 设备！



通过一种简单有趣的方式，捕捉您在任何地方看到的令人耳目一新的颜色组合。只需将摄像头指向颜色鲜艳的某处，Adobe Color CC 便会立即提取一系列颜色。

若要了解有关 **Adobe Color CC** 应用程序的更多信息，请参阅此处。

可从 [iTunes App Store](#)（在您的 iPhone、iPad 和 iWatch 上均有提供）下载功能强大的 **Adobe Color CC** 应用程序。

[转到页首](#)

使用“颜色主题”面板

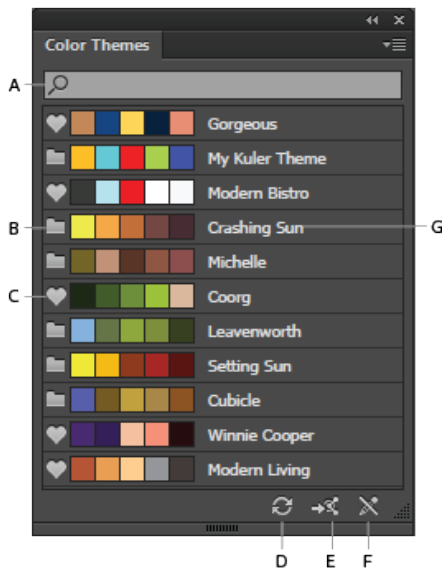
注意：要使“颜色主题”面板运行，在启动 Illustrator 时必须具有 Internet 连接。如果启动 Illustrator 时没有 Internet 连接，则无法使用“颜色主题”面板。

“颜色主题”面板中提供的色板和主题是只读的。您可以直接从“颜色主题”面板中使用图稿中的色板或主题。但是，要修改色板或主题或者改变它们的用途，请首先将它们添加到“色板”面板。

1. 单击“窗口”>“颜色主题”，以打开该面板。

启动 Illustrator 时在 Adobe Color 帐户中提供的所有主题都将显示在“颜色主题”面板中。

2. 如果您在启动 Illustrator 以后，又在“颜色主题”中添加了主题，则单击“颜色主题”面板中的“刷新”，即可包含最新主题。



A. 按名称搜索主题 B. 主题文件夹图标 C. 常用主题图标 D. 刷新 E. 启动 Adobe Color 网站 F. 指示无法编辑主题的更改图标 G. 颜色主题名称

注意：“颜色主题”面板列出了您已创建、修改或标记为常用（在“Adobe Color 网站”>“我的主题”下方列出）的主题

3. 您可以将色板或整个主题添加到“色板”面板中（“窗口”>“色板”）。

添加一个色板：

- 在“颜色主题”面板中，选择一个色板，然后单击弹出菜单中的“添加到色板”。

添加多个色板：

- 在“颜色主题”面板中，按住 **Ctrl/Cmd** 键并选择多个色板，然后单击弹出菜单中的“添加到色板”。您也可以使用 **Shift** 键来选择多个色板。

添加一个主题：

- 在“颜色主题”面板中，通过单击主题的文件夹图标来选择整个主题。整个主题都会添加到“色板”面板中。

添加多个主题：

- 在“颜色主题”面板中，按住 **Ctrl/Cmd** 键，单击多个主题文件夹图标，然后单击弹出菜单中的“添加到色板”。您也可以使用 **Shift** 键来选择多个主题。

4. 如果列表中包含大量主题，可以使用“查找”框（弹出菜单>“显示查找字段”）搜索主题。会对主题名称执行搜索。

5. 若要查看当前使用的 Adobe Color 帐户的详细信息，以及“颜色主题”面板最后刷新的日期和时间，请单击弹出菜单。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

调整颜色

- 将超出色域的颜色转换为可打印的颜色
- 将颜色转换为 **Web** 安全颜色
- 混合颜色
- 将颜色更改为其反色或补色
- 更改颜色色调
- 反相多种颜色
- 调整一个或多个颜色的色彩平衡
- 更改文档的颜色模式
- 使用 **Lab** 值显示并输出专色
- 将颜色转换为灰度，反之亦然
- 调整多种颜色的饱和度
- 混合重叠的颜色

[转到页首](#)

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）。

另请参阅

- 色彩空间和色域

[转到页首](#)

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）。

另请参阅

- 关于 **Web** 图形

[转到页首](#)

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”。

[转到页首](#)

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。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（当前蓝值）= 153 为新的蓝值。

[转到页首](#)

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%”。

另请参阅

- 关于专色和印刷色

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

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**”。

[转到页首](#)

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。

注意：为提高屏幕上的精确度，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”。

另请参阅

- **Lab**

[转到页首](#)

将颜色转换为灰度，反之亦然

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。

另请参阅

- 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。

注意：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。

[转到页首](#)

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。

另请参阅

- **HSB**

[转到页首](#)

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。

注意：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。

另请参阅

- 应用路径查找器效果
- 关于混合模式
- 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”。

另请参阅

- 关于颜色
- 选择颜色
- 使用和创建色板
- 颜色组（协调）

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

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“填充上色”工具和形状生成器工具，给不同的路径上色，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、网格以及图案，您可以充分发挥您的创造力。魔工具提供创建具有不同魔的描边，可以绘出非常明确的轮廓。

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用填色和描边上色

- 上色方法
- 关于填色和描边
- 将填充颜色应用于对象
- 使用“斑点画笔”工具绘制合并路径
- 将描边转换为路径
- 从对象中删除填色或描边
- 选择具有相同填充和描边的对象
- 创建多种填色和描边
- 创建具有可变宽度的描边

[转到首页](#)

上色方法

- Illustrator 提供两种上色方法：
- 为对象指定填色和/或描边
 - 将对象转换为“填上色”组为其中路径的各个表面指定填色或描边

为对象上色

绘制后，您可以为其指定填充和/或描边然后可以用类似方法绘制他可以上色的对象，将每新的对象一层放置在以前的对象上。最终的结果有如一幅各种形状的彩色剪纸构成的拼贴画，而图稿的选取取决于在这些分层的堆栈中，哪些对象堆栈上方。

要观看有关如何使用画笔的教程请参阅[使用画笔](#)。

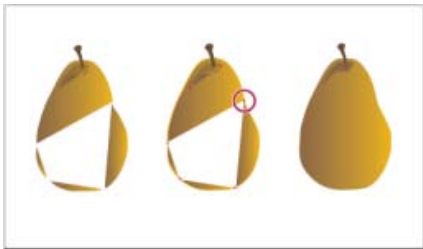
为实时上色组上色

“填上色”法更类似使用传统着色工具上色，无须考虑图层堆栈顺序，从而使工作流更加简单自然。“填上色”组的所有对象都可以被视为同一画布中的一部分。这就意味着可以绘制多条路径，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。也可以为交叉之间的各部分路径（称为边缘）指定不同的描边和宽。此得出的结果类似一幅色簿，您可以使用不同的颜色对表面进行填色、为每条描边在“填上色”组移动路径、改变路径形状时，表面和描边自动做出相应调整。

要观看有关如何使用填上色的教程请参阅[填上色](#)。



包含单路径的对象用传统的方法进行上色时，呈现单色填充和单色描边（左图）。如果将同一对象转换为“填上色”组就能对每个表面填充不同颜色，对每条描边指定不同描边（右图）。



使用传统方法为对象上色，会导致分区填充法上色（左图）。使用自动检测功能为对象上色（中图），可避免和（右图）。

[转到首页](#)

关于填色和描边

值是指对象中的颜色、图案或渐变填色可以应用于开放和封闭形状，以及“上色”值表面。

描边可以是形状、路径或上色值可轮廓。您可以控制描边宽度和颜色。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色。

注意：处理实时上色组时，仅当使用“外观”面板将描边添加到该组时，才能将画笔应用于边缘。

当前的填色和描边值在“工具”面板中。



填充和描边控件

另请参阅

- 为对象上色的键盘快捷键
- 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“外观”面板中提供了用于设置填色和描边控件。

请使用“工具”面板中的以下任何控件来指定值：

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。

填色和描边按钮

通过单击此按钮可以在填充和描边间切换。

默认填充和描边按钮

通过单击此按钮可以默认颜色填充和黑色描边。

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填充和描边

填充颜色 单击此按钮打开“色板”面板；按住 **Shift** 并单击可打开替代填充模式面板，您可以从中选择一种填充。

描边颜色 单击此按钮打开“色板”面板；按住 **Shift** 并单击可打开替代填充模式面板，您可以从中选择一种填充。

描边面板 单击文字“描边”打开“描边”面板并指定选项。

描边宽度 从弹出菜单中选择一描边。

[转到首页](#)

将填充颜色应用于对象

可以将一种填充、图案或渐变应用于对象，也可以使用对象上色组为对象内的不同表面应用不同的填充。

1. 使用选择工具  或接选择工具  来选择对象。
2. 单击“工具”面板或“填充”面板中的“填色”框，指明您要应用填色而非描边



“填充”框是呈现状态。“填充”框位于“描边”框上方。

3. 执行以下操作之一以选择填充填充：
 - 单击“控制面板”、“填充”面板、“色板”面板、“渐变”面板或色板库中的填充。
 - 双击“填色”框，然后从拾色器中选择一种填充。
 - 选择吸管工具，然后按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 并单击对象以应用当前属性，其中包括当前填色和描边
 - 单击“无”按钮  以删除该对象的当前填色。

通过将填充从“填色”框、“填充”面板、“渐变”面板或“色板”面板拖到对象上，可以快速将填充应用于未经选择的对象。拖拽功能在“对象上色”组无法工作。

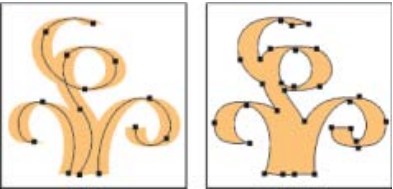
另请参阅

- 为对象上色的键盘快捷键
- 使用拾色器选择颜色
- 对象上色组

[转到首页](#)

使用“斑点画笔”工具绘制合并路径

使用“斑点画笔”工具可绘制填充的形状，以便与具有相同填充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）

要观看有关如何使用“斑点画笔”工具的视频，请参阅[使用“斑点画笔”](#)和[橡皮擦”工具](#)。

另请参阅

- 画笔选项

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的路径合并。如果新路径在同一图层遇到多条匹配的路径，则所有交叉路径都会合并在一起。
- 要更改“斑点画笔”工具应用上色属性（如效果或透明度），请选择画笔，并在开始绘制前于“外观”面板中更改各种属性。
- 使用“斑点画笔”工具来合并其他工具创建的路径。要执行此操作，请先确保图稿不包含描边然后将“斑点画笔”工具更改成相同的填充颜色，并且绘制条与您要合并的所有路径交叉的新路径。

创建合并的路径

注意：带有描边的路径无法合并。

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”，这样“斑点画笔”工具就能够使用所选的图稿的外观属性。
3. 选择“斑点画笔”工具，并确保它与所选图稿使用相同的颜色。
4. 绘制图稿交叉的路径。如果路径未合并，则请确保“斑点画笔”工具的属性与现有路径的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，更改以下任意选项：

保持选定 指定绘制并路径时，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 指定将新描边与目前已选中的路径合并。如果选择该选项，则新描边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远，Illustrator 才会沿路径添加新锚点。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，锚点数量越少。

平滑度 控制使用工具时，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 决定画笔的粗细。

角度 决定画笔旋转的角度。拖移预览区中的箭头或在“角度”文本框中输入一值。

圆度 决定画笔的圆度。将预览中的黑点朝或背离圆心拖移，或者在“圆度”文本框中输入一值。该值越大，圆度就越大。

[转到页首](#)

将描边转换为路径

若将描边转换为路径，则可以修改描边的轮廓。例如，您可以创建不同宽度的描边，把描边分成几块。

1. 选择对象。
2. 选择“对象”>“路径”>“轮廓化描边”。

生成的路径会与已填色的对象编组。要修改路径，需要取消该路径与填色的对象编组，或使用“编辑”工具选择该路径。

可以使用“图层”面板来区分组的内容。

另请参阅

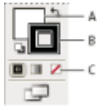
- 关于复合路径
- 编组或取消编组对象

[转到页首](#)

从对象中删除填色或描边

1. 选择对象。
2. 单击“工具”面板中的“填色”框或“描边”框，以指示您是否要删除对象的填色或描边。
3. 单击“工具”面板、“颜色”面板或“色板”面板中的“无”按钮。

注意：也可以在“控制”面板的“填充”菜单或“描边”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

[转到页首](#)

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，其中包括填充色、描边以及描边。

注意：使用“填充上色选择”工具选择表面或描边，“选择”>“相同”>“填充色”、“描边”和“描边”命令适用于“填充上色”组其他“选择”>“相同”命令不适用。您无法在填充上色组与邻同时选择相同的对象。

- 要选择具有相同填充色和描边对象，请选择其中之一对象，单击“控制面板”中的“选择类似的对象”按钮，然后在外观菜单中，选择您希望基于怎样的条件来选择对象。
- 要选择所有具有相同填充或描边的对象，请选择一对象有该填充或描边的对象，或者从“填充”面板或“色板”面板中选择该填充。接下来，选择“选择”>“相同”，然后单击子菜单中的“填充色”、“描边色”或“填充和描边”。
- 要选择所有具有相同描边的对象，请选择一对象有该描边的对象，或者从“描边”面板中选择该描边。接下来，选择“选择”>“相同”>“描边”。
- 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”>“填充色”命令选择了所有红色对象，现在要搜索有绿色对象），请选择一新对象，然后选择“选择”>“重新选择”。
提示：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”。现在，如果选择一个使用 50% PANTONE 黄色 C 色调值的对象并选择“选择”>“相同”>“填充颜色”，Illustrator 将只选择使用该颜色 50% 色调值的对象。如果取消选择该选项，Illustrator 则会选择使用 PANTONE 黄色 C 任意色调值的对象。

[转到首页](#)

创建多种填色和描边

使用“外观”面板为相同对象创建多种填色和描边在一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，您可以在一条描边创建另一条描边或可以将效果应用于一种填色而不应用于其它填色。

1. 选择一或多个对象或组或在“图层”面板中定位一图层。
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”面板中选择一填色或描边然后单击“外观项目”按钮.
3. 置新填充或新描边的颜色和其他属性。

注意：您可能需要在“外观”面板中重新填充或描边的位置。例如，如果创建两个不同宽度的描边请确保“外观”面板中新的描边位于旧的描边下方。

另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 外观面板概述

[转到首页](#)

创建具有可变宽度的描边

“工具”面板中的“宽度”工具可用于创建具有可变宽度的描边而且可以将宽度保存为配置文件，并应用到其它描边

您在使用“宽度”工具时，将鼠标停留在一条描边，会在该路径上显示带手柄的形状。您可以调整、移动宽度点、添加点数和删除宽度点。

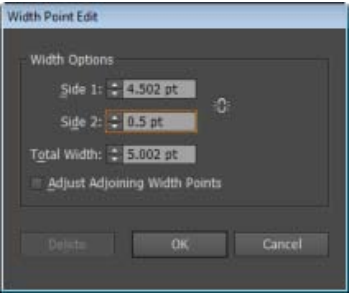
很多情况下，“宽度”工具只能调整活动状态的描边如果想要调整描边请确保在“外观”面板中将其选中为活动描边

要观看有关如何使用“宽度”工具的视频请参阅[使用可调整描边](#)

若要使用“宽度”工具创建或修改宽度点，请使用“宽度”工具双击相应的描边然后调整宽度点的值。如果选中“附近的宽度点”范围，那么所选宽度点的更改也会影响邻近的宽度点。

要自动选中“附近的宽度点”范围，按住 Shift 键并双击宽度点。

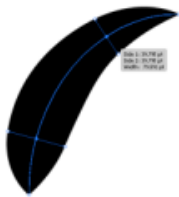
“宽度”工具在调整时会区别连续和非连续宽度点。



连续点的“宽度点编辑”框

要创建非连续宽度点，请按下列操作：

- 1. 在一描边创建具有不同描宽的宽度点。



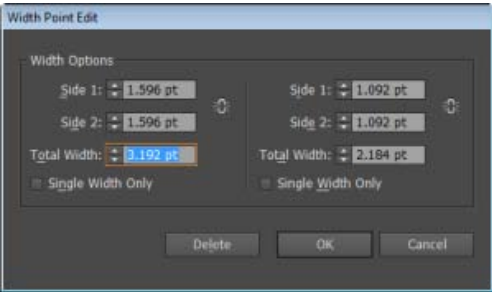
已创建宽度点

- 2. 将一个宽度点拖动到另一个宽度点上来，为该描边创建一个非连续宽度点。



通过将一个宽度点拖动到另一个宽度点而创建的非连续宽度点

对非连续宽度点，“宽度点编辑”框将显示两种。



非连续点的“宽度点编辑”框

“单宽度”框允许使用入口或出口宽度来产生单连续宽度点。

“宽度”工具控制

下表列出了快捷键以便在使用“魔”工具时使用：

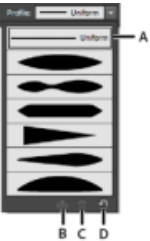
“魔”控制务	快捷键
创建非统一魔	Alt + 拖动 (Windows) 或 Opt + 拖动 (Mac OS)
创建魔点数的副本	Alt + 拖动魔点数 (Windows) 或 Opt + 拖动魔点数 (Mac OS)
将所有点沿路径移动	Alt + Shift + 拖动 (Windows) 或 Opt + Shift + 拖动 (Mac OS)
更改多魔点数的位置	Shift + 拖动
选择多魔点数	Shift + 单击
删除所选魔点数	Delete
取消选择魔点数	Esc

请执行下列任一操作：

- 通过拖动手柄在路径相应的位置上魔。对在角上创建或者在接选择的锚点上创建的魔点数而言，在路径进行基本编辑它们会依附于相应的锚点。
- 要更改魔点数的位置，请沿路径拖动该点。
- 若要选择多魔点数，请按住 Shift 单击。在“魔点数”框中，为多条数的线 1 和线 2 指定值。魔点数的任何都会影响所有选定的魔点数。
- 要所有魔点数的描魔进行全请在“描”面板的“魔”下拉列表指定描魔。

保存宽度配置文件

定义描魔之后，使用“描”面板或“控制”面板保存可魔配文件。



A. “统一魔配文件”选项 B. “保存魔配文件”图标 C. “删除魔配文件”图标 D. “重置魔配文件”图标

请执行下列任一操作：

- 要将魔配文件应用到所选路径，请在“控制”面板或“描”面板的“魔配文件”下拉列表中选择路径。当选中不具有可魔的描魔，该列表将量“统一”选项。选择“统一”选项会将可魔配文件从列表中删除。
- 要还原默认魔配文件集，则在“魔配文件”下拉列表的底部单击“重置魔配文件”按钮

注意：在“描”选项”框中还原默认魔配文件集，即会删除任何保存的自定义魔配文件。

如果将可~~变~~配文件应用到描边则会在“~~选~~”面板中以星号 (*) 表示出来。

对艺术笔和图案画笔，使用“可~~变~~”工具~~编~~笔路径或应用“~~变~~配文件”预设后，将为“描~~选~~项”~~选~~框中的尺寸自动选择“宽度点数/~~变~~配文件”选项。若要删除任何~~变~~配文件的更改，请选择尺寸的“修~~变~~项或其中一输入板数据通道（如“压力”）来还原输入板数据选项。

要观看有关如何创建可~~变~~配文件的~~概~~请参阅[使用可~~变~~配文件](#)。

另请参阅

- [画笔](#)
- [演练 - 如何使用画笔](#)
- [视频教程 - 图案填充](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

实时上色组

- 关于实时上色
- 实时上色限制
- 创建实时上色组
- 扩展或释放实时上色组
- 选择实时上色组中的项
- 修改实时上色组
- 使用实时上色工具上色
- 封闭实时上色组中的间隙

关于实时上色

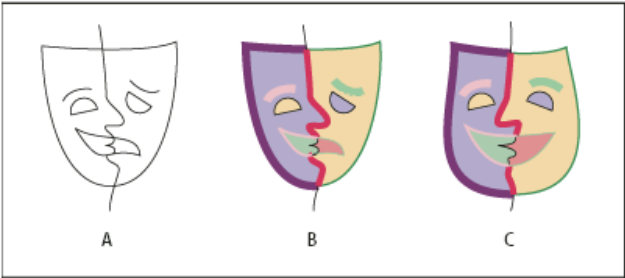
返回首页

通过将图稿转换为实时上色组您可以任意对其进行着色，就像对纸张上的绘画进行着色一样。您可以使用不同颜色为每路径描边并使用不同的颜色、图案或渐变填充每封闭路径（注意，并不仅封闭路径）。

“实时上色”是一种创建彩色图画的方法。通过用这种方法，您可以使用 **Illustrator** 的所有矢量绘画工具，而将绘制全部路径放在同一面上。也就是说没有任何路径位于其他路径之后或之前。面上，路径将绘画面分割成几区域可以其中的任何区域着色，而不论该区域是单条路径还是多条路径组成的。

这样一来，为实时上色就有如在涂色簿上填色，或是用水彩为铅笔素描上色。

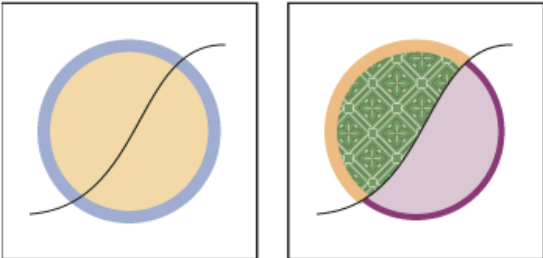
一旦建立了“实时上色”组每条路径都会保持完全可编辑移动或更改形状时，前期已应用的颜色不会像在自然介质作品或图像编辑程序中那样保持在原处 相反，**Illustrator** 自动将其重新应用于新的路径所形成的新区域



“实时上色”路径
A. 原稿 B. “实时上色”组 C. 路径重新排列，“实时上色”进行重排

“实时上色”组可以上色的部分称为表面。当一条路径与其他路径交叉后，在交点之间的路径部分。表面是由多条路径围成的区域您可以为描边为表面颜色。

例如，画一个圆再画一条线穿过该圆作为“实时上色”组分割圆线条（在圆创建了表面。可以使用“实时上色”工具，用不同颜色为每表面填色、为每条描边



圆线条（左图）与转换为“实时上色”组为表面填色、为描边的圆线条（右图）的对比图。

注：实时上色利用了多引擎，这有助于 **Illustrator** 更快地操作。
要查看使用实时上色的教程请参阅 www.adobe.com/go/vid0042_cn。

实时上色限制

返回首页

填色和上色属性附属于“实时上色”组表面和边而不属于定这些表面和边缘路径，在其他 **Illustrator** 对象中也是这样。因此，某些命令对“实时上色”组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
- 外观 > 封套扭曲
- 外观 > 隐藏
- 外观 > 栅格化
- 外观 > 封套 > 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”面板将新描述添加到实时上色组，则可以将画笔应用于组）

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“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“外观”>“实时上色”>“扩展”命令)
- “混合”
- “封套”
- 剪贴版 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
- 外观 > 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
- 外观 > 文本绕排 > 建立

创建实时上色组

[返回页首](#)

如果要进行着色，并且每段交叉线使用不同的颜色，请将图稿转换为实时上色组

某些类型，如文字、位图图像和画笔，是无法转换为实时上色组的。您必须要把这些对象转换为路径。例如，如果对象使用了画笔或效果的颜色，则其颜色视图会在转换为实时上色时丢失。不过，您可以通过将对象转换为常规路径而使诸多颜色存储起来，然后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，您无法将图稿恢复其原始状态。您可以将组展平其各层，或者释放组返回其原始路径，这些路径没有进行填充且具有 0.5 磅的描边。

要查看使用实时上色的颜色，请参阅 www.adobe.com/go/vid0042_cn。

创建实时上色组

1. 选择一条或多条路径或是填充路径，或者既选择路径又选择填充路径。
2. 执行下列操作之一：
 - 选择“外观”>“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

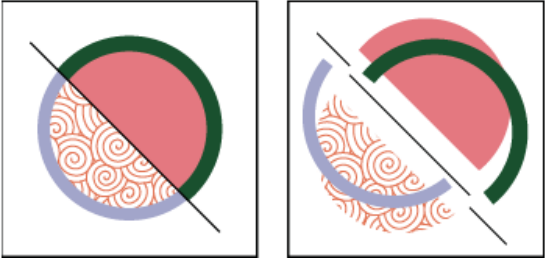
❖ 对不能转换为实时上色组对象，请执行以下任何操作：

- 对文字对象，请选择“文字”>“创建轮廓”。接下来，将生成的路径转换为实时上色组
- 对位图图像，请选择“对象”>“转换为实时上色”>“建立并转换为实时上色”。
- 对其他对象，请选择“对象”>“扩展” 接下来，将生成的路径转换为实时上色组

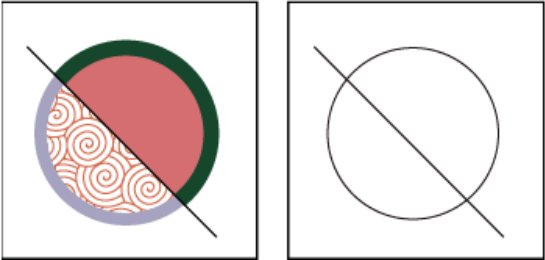
[返回首页](#)

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相似，事实却是单独填充和描边路径所组成的对象。可以使用选择工具来分别选择和修改这些路径。



扩展拖到单独表面和边缘前（左图）和之后（右图）的实时上色组



应用“释放”命令前（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”>“转换为实时上色”>“扩展”
 - 选择“对象”>“转换为实时上色”>“释放”。

[返回首页](#)

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的各表面和边缘选择工具  用于选择实时上色组选择工具  用于选择实时上色组的路径。创建文档，您可以隔离实时上色组以便可以轻松地选择所需的表面或边缘

应根据要影响的实时上色组容来选择选择工具。例如，要将不同的渐变用于实时上色组的不同表面，请使用实时上色选择工具；要将相同的渐变用于实时上色组请使用选择工具。

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 ；将指针放在边缘时，指针将变为边缘指针 ；将指针放在实时上色组时，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：

- 要选择单表面或边缘请单击该表面或边缘
- 要选择多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。
- 要选择没有被实时上色边缘隔开的所有连续表面，请双击表面。
- 要选择具有相同填充或描边的表面或边缘请三击表面。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

选择实时上色组的原始路径

❖ 通过使用选择工具，单击实时上色组的路径。

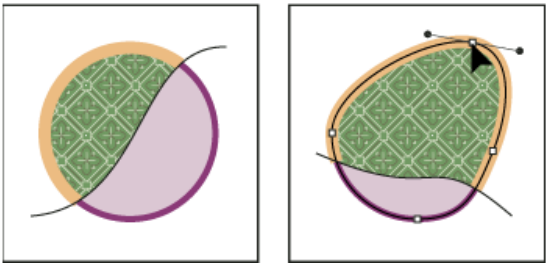
将实时上色组图稿其余部分隔离

- ❖ 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“隔离定的线”按钮。

修改实时上色组

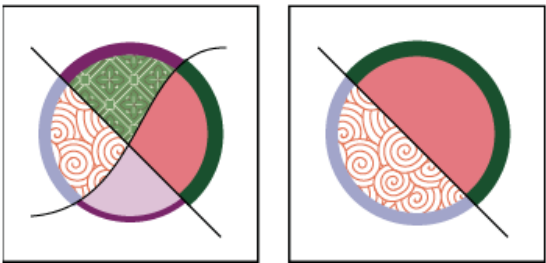
[返回首页](#)

修改实时上色组的路径时，Illustrator 将使用组的填充和描边修改的或新的表面和进行着色。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。



路径之前（左图）和之后（右图）的实时上色组

在删除时，将连续填充任何新扩展表面。例如，如果删除一条将分割成路径，则会使用该组以前所用的填充来填充。有时，您可以帮助预期结果。例如，在删除分割路径之前，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。

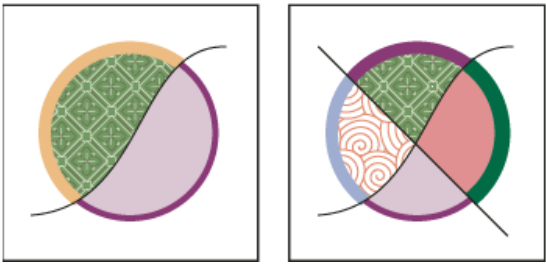


选择并删除路径之前（左图）和之后（右图）的实时上色组

可以将实时上色组使用的填充和描边存储在“色板”面板中。这样，如果在修改过程中丢失要保留的颜色，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。

在实时上色组添加路径

当您实时上色组添加更多路径时，可以创建的新表面和进行填色和描边



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着色之后（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“隔离定的线”按钮以使其进入隔离模式。接下来，绘制一条路径。Illustrator 将在实时上色组添加新路径。添加完新路径后，单击“退出隔离模式”按钮。
 - 选择实时上色组要添加到组的路径。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“图稿”面板中，将一条或多条路径拖到实时上色组。
- 注：实时上色组的路径与实时上色组相似或相同路径可能未完全对齐。

整个对象或路径的未

❖ 执行下列操作之一：

- 通过使用**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**单击路径或**对象**以进行**编辑**。
- 通过使用**选择**工具，双击**填充**上色组使其处于**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**填充**上色工具，您可以使用当前填充和描边属性为**填充**上色组表面和**描边**上色。工具指针量作为一种或三种**颜色**方块，它们表示选定填充或描边；如果使用**颜色**板库中的**颜色**，则还表示库中所选**颜色**的**相邻****颜色**。通过按**向前**或**向后**键，可以访问相邻的**颜色**以及这些**颜色**旁的**颜色**，等等。

1. 选择**填充**上色工具。单击并按住形状生成器工具即可查看并选择**填充**上色工具。请参阅**选择**工具以了解用于**选择**工具的其他方法。请参阅工具面板概述找到所有工具。
2. 指定所需的填充**颜色**或描边**颜色**和**大小**。



注：如果从“**颜色**板”面板中选择一种**颜色**，指针将**变换**三种**颜色**。选定**颜色**位于中间**相邻****颜色**位于**侧**要使用相邻的**颜色**，请单击**向前**或**向后**键。

3. 要**表面**进行上色，请按以下任何操作：
 - 单击表面以**填充**进行填充。（当指针位于表面上时，它将**变换**填充的油漆桶形状，并且**变换**填充内**侧**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**颜色**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**吸管**工具并**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**描边**上色，请双击**填充**上色工具并选择“**描边**色”，或者按 **Shift** 以暂时**切换**“**描边**色”选项；然后按以下任何操作：
 - 单击一条**描边**为其描边（当指针位于**描边**时，它将**变换**画笔形状并**变换**该**描边**）
 - 拖动**鼠标**跨过多条**描边**可一次为多条**描边**描边
 - 双击一条**描边**可**所有**与其相连的**描边**描边连续描边。
 - 三击一条**描边**可**所有**用相同的描边

注：通过按 **Shift**，您可以快速在**描边**色和**填充**上色之**间**行**切换**也可以在“**填充**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**色”选项，按 **Shift** 时将**切换**“**填充**上色”。（在对**描边**的**颜色**环绕的小型表面进行填充时，这一**颜色**非常有用。）

实时上色工具选项

“**填充**上色工具”选项用于指定**填充**上色工具的工作方式，即选择只**填充**进行上色、只**描边**进行上色还是同时对**两者**进行上色，以及当工具移动到表面和**描边**时如何对其进行**变换**。通过双击**填充**上色工具，可以看到以下选项：

上色填色 “**填充**上色”组各表面上色。

上色描边 “**填充**上色”组各**描边**色。

光标**颜色**板预览 从“**颜色**板”面板中选择**颜色**时**量**。**填充**上色工具指针量为三种**颜色**色板：选定填充或描边以及“**颜色**板”面板中紧靠该**颜色**左**侧**右**侧**的**颜色**。

突出显示 勾画出光标当前所在表面或**描边**轮廓。用**鼠标****变换**表面，**鼠标****变换****描边**

颜色 **置****变换**线的**颜色**。您可以从菜单中选择**颜色**，也可以单击上色**颜色**板以指定**自定义****颜色**。

宽度 指定**变换**轮廓线的**粗细**

封闭实时上色组中的间隙

颜色是路径之**间**小**间隙**如果**颜色**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**间隙**，**描边**路径以封**间隙**，或者在**填充**上色组**颜色**选项。

可通过绘制**足够**长的路径（即将路径扩展至相邻的路径上）来**填充**上色图稿中**出****颜色**。然后，可以选择并删除**颜色**超出部分，或者为其应用“**无**”描边选项。

突出**显示**实时上色组的间隙

❖ 选择“**窗口**”>“**显示****填充**上色**间隙**”。

此命令根据当前所选**填充**上色组**置**的**颜色**选项，**变换**在该组发**颜色**。**颜色**。

设置实时上色间隙选项

❖ 选择“**窗口**”>“**填充**上色”>“**颜色**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**填充**上色路径中的**间隙**，并**描边**通过这些**颜色**渗漏到**外部**。请注意，在**变换****非常****复杂**的**填充**上色**颜色**，这可能会使 **Illustrator** 的运行速度**慢**。在这种情况下，可以选择“**用**路径封**间隙**”选项，帮助加快 **Illustrator** 的运行。

上色停止在 **置****颜色**不能渗入的**颜色**的**颜色**。

自定义 指定一个**自定义**的“上色停止在**颜色**”**颜色**。

间隙预览颜色 置在“填上色”组预览的色。您可以从菜单中选择色，也可以单击“随预览色”菜单旁的色井来指定自定义色。

用路径封闭间隙 选择此选项时，将在填上色组插入未上色的路径以封闭（而不是只让这些色渗漏到邻）。请注意，由这些路径没有上色，即使已封闭，也可能会量仍然存在。

预览 将当前“填上色”组检测到的量为彩色线条，所用色根据选定的预览色而定。

用于合并的实时上色组间隙规则

合并具有不同量的填上色组，Illustrator 使用以下规则来合并：

- 如果在选择的所有组关闭检测，可通过将“上色停在”置为“小”来封闭并打开检测。
- 如果选择的所有组打开了检测，则会封闭并保留量。
- 如果选择的所有组非都打开了检测，则会封闭并保留最下面的填上色组量（如果该组开了检测）。如果最下面的组关闭检测，则会打开检测并将“上色停在”置为“小”。



[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

画笔



您知道吗？您可以使用 iPad 或 iPhone，从赋予您灵感的任何照片内容中识出精美的高品质画笔。将画笔存储到您的 Creative Cloud 库中，然后便可在 Photoshop 和 Illustrator 中的任意位置访问它们！

若要了解有关 **Adobe Brush CC** iPad 应用程序的更多信息，请观看[这篇视频](#)。可从 [iTunes App Store](#) 下载**免费的 Adobe Brush CC** 应用程序。

- [关于画笔](#)
- [画笔面板概述](#)
- [使用画笔库](#)
- [应用画笔描边](#)
- [在绘制路径的同时应用画笔描边](#)
- [画笔工具选项](#)
- [删除画笔描边](#)
- [将画笔描边转换为轮廓](#)
- [创建或修改画笔](#)
- [画笔选项](#)

[转到首页](#)

关于画笔

画笔可使路径的外观具有不同的风格。您可以将画笔描边用于选定的路径，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尖的尖笔绘制描边以及沿路径中绘制描边。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填充形状，该填充形状与其他具有相同颜色的填充形状（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 沿路径长度均拉伸画笔形状（如粗笔）或对象形状。

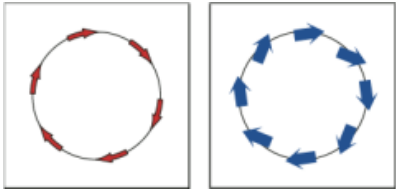
毛刷画笔 使用毛刷创建具有自然画笔外观的画笔描边。

图案画笔 绘制种图案，该图案沿路径重复各拼贴。图案画笔最多可以包括 5 种拼贴，即图案的线、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

散点画笔和图案画笔通常可以达到同样的效果。不过，它们之间一区别在于，“图案画笔”会完全依循路径，而“散点画笔”则不是如此。



“图案画笔”中的笔弯曲状以依循路径（左图）；而“散点画笔”中的笔保持直线方向（右图）。

请观看有关使用画笔的视频

另请参阅

- [视觉教程 - 如何使用画笔](#)
- [使用斑点画笔绘制和合并路径](#)

[转到首页](#)

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“画笔”面板中的画笔仅当前文件相关联，即每个 Illustrator 文件可以在其“画笔”面板中包含一组相同的画笔。

另请参阅

- [用于画笔板的键](#)

显示或隐藏笔类型

- 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“散点画笔”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”，可以选择文档没有使用的画笔。

[转到页首](#)

使用画笔库

画笔库（“窗口”>“画笔库”>“库”）是Illustrator提供的一组画笔。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

注意：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。

[转到页首](#)

应用画笔描边

您可以将画笔描边应用于任何绘图工具（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，请按住 **Alt** 键 (Win) 或 **Option** 键 (Mac OS) 的同时单击想要应用的新画笔。

[转到首页](#)

在绘制时同时应用画笔描边

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起始的地方，然后拖移，以绘制路径。随您的拖移，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，松开鼠标按钮。
- 要绘制形状，请在拖移时按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS)。“画笔”工具上会出现一个小圆 。准备将形状封闭，松开鼠标按钮（而不是 **Alt** 或 **Option** 键）。

Illustrator 会在绘制自行设置锚点。锚点的数目取决于路径的长度和复杂度，以及“画笔”的容差值。

提示：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。

[转到首页](#)

画笔工具选项

双击“画笔”工具以显示下列选项：

保真度 控制必须将鼠标或光笔移动多远，Illustrator 才会沿路径添加新锚点。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，复杂度越小。

平滑度 控制使用工具时 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 将填充应用于路径。该选项在绘制路径时最有用。

保持选定 随您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 是否可以继续使用“画笔”工具更改所选路径。

范围：_ 像素 随鼠标或光笔须与所选路径相距多远之内，才能使用“画笔”工具来绘制路径。此选项仅选择了“编辑所选路径”选项时可用。

[转到首页](#)

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. 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，以编辑画笔绘制路径上的各部分。

1. 选择一条用画笔绘制路径。
2. 选择“对象”>“扩展”。

Illustrator 会将扩展路径中的组置入一组，组有一条路径和一个包含画笔描边的子组。

[转到页首](#)

创建或修改画笔

您可以根据需要创建和自定义艺术画笔、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、其他画笔描边、网格、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（视笔宽而定），并将拼贴添加到“色板”面板中。

注意：您可以在每新文档中使用您创建的画笔，方法是将画笔定义添加到新文档文件。有关新文档文件的更多信息，请参阅关于新建文档文件。

另请参阅

- 关于图案
- 创建画笔图案的边角拼贴

创建画笔

1. 对于散点画笔和艺术画笔，请选择要用的图稿。对于图案画笔，可以为拼贴选择图稿，不过这并不是必须的。有关创建图案画笔的指南，请参阅构建图案拼贴的指南。若要了解图案画笔选项，请参阅[图案画笔选项](#)。

注意：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”>“常规”（对于 Windows）或 Illustrator >“常规”>“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，并仅将修改的画笔应用于新描边。
- 若要更改散点画笔、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”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。

散点笔、艺术笔和图案画笔都包含完全相同的着色选项。

若要自定义艺术笔或图案画笔的描边，请单击画笔面板中的“所选描边”图标，然后置描边选项。对艺术笔，可以置描边，以及翻转、着色和重叠项。对图案画笔，可以置缩放选项，以及翻转、描摹和重叠项。

书法画笔选项

角度 决定画笔旋转的角度。拖移预览区中的笔尖或在“角度”框中输入一值。

圆度 决定画笔的圆度。将预览中的黑点朝或背离中心拖移，或者在“圆度”框中输入一值。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”框中输入一值。

可通过每选项右侧弹出列表来控制笔形状的笔尖。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的画笔。在“圆度”框中输入一值，指定画笔特性范围。例如，当“直径”值为 15，“圆度”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。仅当图形输入板时，才能使用该选项。在“圆度”框中输入一值，指定画笔特性将在原始值的基础上有多宽。例如，当“圆度”值为 75% 而“圆度”值为 25% 时，最细描边 50%，而最粗描边 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倾斜度的图形输入板时，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。此选项对控制法画笔的角度（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。此选项对控制法画笔的角度（特别是在使用像艺术笔一样的画笔时）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

散点笔、艺术笔或图案画笔所绘制的颜色取决于当前的描边和画笔的着色方法。要设置着色方法，请在“画笔选项”对话框中选择下列任一选项：

无 从“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 以浅淡的描边量画笔描边图稿的黑色部分会变浅，不是黑色的部分则会变浅淡的描边，色依旧为色。如

果您使用专色作为描边选择“淡色”则生成专色的浅淡色。如果画笔是黑色的，或者您要用专色为画笔描边色，请选择“淡色”。

淡色和暗色 以描边的淡色和暗色量画笔描边“淡色和暗色”会保留黑色和色，而黑白间所有色则会成描边从黑色到色的混。当“淡色与暗色”与专色一起使用时，若添加了黑色，您可能无法印刷到单一印版对灰度画笔，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，主色是图稿中最亮的色。）画笔图稿中使用主色的每部分都会成描边。画笔图稿中的其他色，则会变与描边相关的色。“色相转换”保留黑色、色和灰色。为使用多种色的画笔选择“色相转换”若要改变色，请单击“主色”吸管，将吸管移至右侧框中的预览图，然后单击要作为主色使用的色。“主色”框中的色就会改变若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 控制大小。

间距 用来控制间距。

分布 用来控制路径与路径之间的接近程度。数值越大则距路径越远

旋转 用来控制的旋转角度。

旋转相对于 散布面或路径的旋转角度。例如，如果选择“页面”，取 0°旋转，则将指向面的顶部。如果选择“路径”，取 0°旋转，则将与路径相切

可通过每项右侧弹出列表来控制笔形状的设置。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 创建具有大小、间距、分布和旋转特征的画笔。在“量”框中输入一值，指定画笔特征的范围。例如，当“直径”值为 15，“量”值为 5 时，量可以是 10 或 20，或是其间任意数值。

压力 根据绘图光笔的压力，创建不同角度、量或量的画笔。该选项适用于有图形输入板的情形。请在右侧框中输入一值，或使用“最值”滑块。“压力”会将“最小值”作为输入板上最轻的压力，并将“最值”作为输入板上最重的压力。当选择此“量”量时，描边粗细越大

光笔轮 根据光笔轮的操纵情况，创建具有不同量的画笔。只有当您有一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、量或量的画笔。仅具有可以检测钢笔角度的图形输入板时，此选项才可用。

方位 根据绘图光笔的方位，创建不同角度、量或量的画笔。该选项在用于控制笔角度时最有用。仅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、量或量的画笔。该选项在用于控制笔角度时最有用。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 相对原图稿的宽。可使用宽度选项滑块指定宽。艺术画笔宽度弹出菜单具有光笔输入板选项，可用于比例化，例如压力、光笔轮、倾斜、方位及旋转。默认的艺术画笔宽为 100%。

注意：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、伸展适合描边度、在参考线之间展

方向 决定图稿相对线条的方向单击设置方向可以~~将图稿左置于描端~~；~~将图稿右置于描端~~；~~将图稿顶部置于描端~~；~~将图稿底部置于描端~~。

横向翻转或纵向翻转 改图稿相对线条的方向

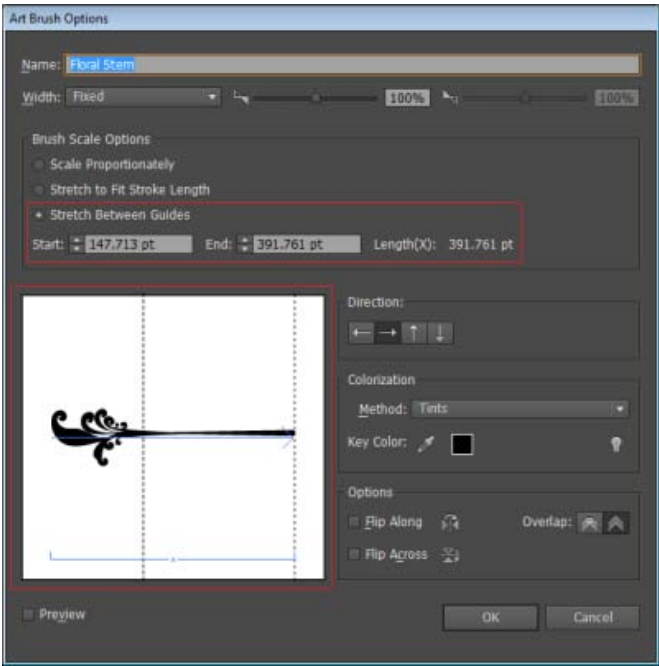
着色 选取描边和着色方法。可使用该下拉列表从不同的着色方法中进行选择。这些选项是色阶、色相色相转换

重叠 若要~~重叠~~连接和~~重叠~~可选择“重叠”，。

有关使用艺术画笔增强型~~的~~请观看[使用增强型艺术画笔和图案画笔](#)。

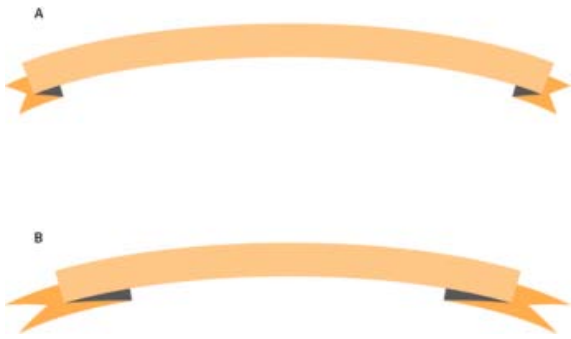
分段艺术画笔

分段画笔是一种定画笔端非笔触部分的~~能~~。从艺术画笔的“画笔选项”对话框中选择“网格延伸”选项，并且在对话框的预览部分中~~考~~线。



“画笔选项”对话框中的“在参考线之间展

拉伸或缩短参考线之间的艺术~~能~~以使画笔适合路径长度部分。



分段画笔和未分段画笔

A. 分段画笔 B. 非分段画笔

图案画笔选项

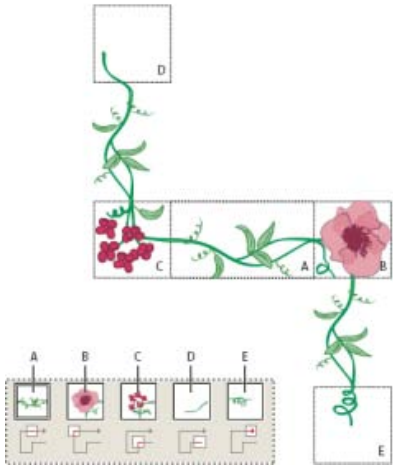
缩放 相对原始图案缩放。使用缩放选项滑块指定缩放。图案画笔工具的“缩放”下拉列表包括光笔输入板选项，可用于调整，例如压力、光笔轮、倾斜、方位及旋转。

注意：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 图案之间的间距。

拼贴按钮 使您可以将不同的图案应用于路径的不同部分。若要定义拼贴，请单击拼贴按钮并从滚动列表中选择一图案色板。重复操作，以根据需要把图案色板应用于其他拼贴。

注意：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。

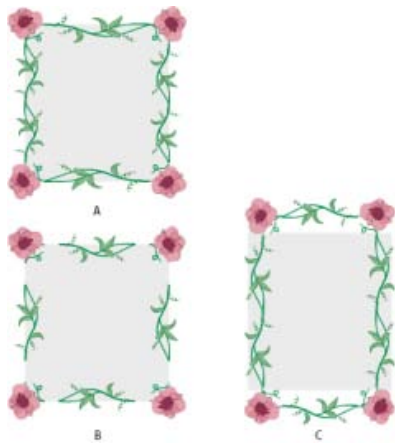


图案画笔中的拼贴

A. 线拼贴 B. 网拼贴 C. 内角拼贴 D. 起点拼贴 E. 终点拼贴

横向翻转或纵向翻转 改变图案相对线条的方向

适合 随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，以适合路径。该选项会生成不均匀的拼贴。“添加间距以适合”会在每图案拼贴之间添加间距将图案按比例应用于路径。“近似路径”会在不改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，会沿路径内重新排列，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. 添加内容以适合 C. 近似路径

着色 选取描边和着色方法。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、色相/饱和度相转换

有关使用艺术画笔增强型描边的效果请观看[使用增强型艺术画笔和图案画笔](#)。

毛刷画笔

毛刷画笔可让您创建具有自然毛刷画笔所画出的描边使用毛刷画笔，您可以：

- 创建自然、随性的画笔描边模拟使用真实笔和介质（例如水彩）绘制效果。
- 从预定义库中选择画笔，或从提供的笔尖形状（如圆形、扇形或扇形）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插图

当您通过图形绘图板使用毛刷画笔时，Illustrator 将跟踪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笔压力和所有信息。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，还会显示模拟画笔笔尖的光笔批注者。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。

注意：使用 6D 美笔以及 Wacom Intuos 3 或更高级数字绘图板，可探索画笔的全部功能。Illustrator 可以解释该设备提供的所有功能。然而，其他设备（包括 Wacom Grip 钢笔和美笔）可能无法解释某些属性，如旋转。在生成的画笔描边，这些无法解释的属性将被视为常数。

使用时，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，从而产生均匀笔触。
对毛刷画笔描边在拖动此工具时会量反馈。此反馈提供了最终描边的视觉。

注意：毛刷画笔描边这些重叠填充的透明路径混合。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。但描边的填色并不会自行混合。也就是说，即使多个毛刷画笔描边相互重叠，因此色彩会逐渐增强；但就地来回描绘的单一描边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。画笔名称的最长度可以为 31 个字符。

形状 从十种不同画笔模型中选择，这些模型提供了不同的绘画效果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（金属裹头处开始计算。使用滑块或在数字文本框输入来指定画笔大小。范围可以从 1 毫米到 10 毫米。
原始画笔定义的画笔大小将在“画笔”面板的画笔预览中显示。

注意：方括号键 [和] 可以分别用作减小和增大画笔大小的快捷方式。方括号键以 1 毫米的增量增大和减小画笔大小。

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 毛刷粗细以从精细到粗糙（从 1% 到 100%）。如同其他毛刷画笔，通过拖移滑块，或在字段指定厚度值，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%（透明）到 100%（不透明）。指定的不透明度值是画笔中使用的最末透明度。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

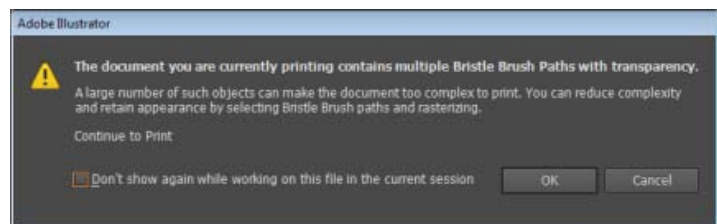
在其他情况，例如，如果连续输入 35，则不透明度将设置 35%，如果连续输入 356，则不透明度将设置 56（取最后两位数）。任何以 00 结尾的数字字符串将设置 100%。

硬度 硬度表示毛刷的坚硬度。如果设置的毛刷硬度值，毛刷会很轻便。设置一较高值时，它们会变得更加坚硬。毛刷硬度范围在 1% 和 100% 之间

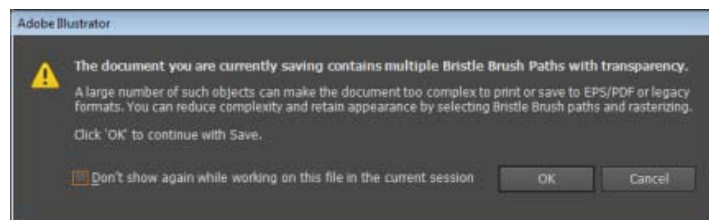
4. 单击“确定”以使用所选设置创建画笔定义

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。

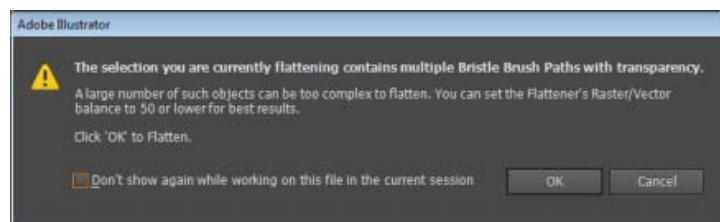
如果一个文档包含的毛刷画笔描边超过 30 个在打印、存储文档或拼合该文档透明度时，将会显示一则警告消息。这些警告会在您存储打印和拼合文件内容时显示。



打印具有超过 30 毛刷画笔描边的文档时警告对话框



存储具有超过 30 毛刷画笔描边的文档时警告对话框



拼合具有超过 30 毛刷画笔描边的文档时毛刷画笔描边透明度时警告对话框

透明度和混合模式

- 关于透明度
- 透明度面板概述
- 在图稿中查看透明度
- 更改图稿不透明度
- 创建透明度挖空组
- 使用不透明蒙版来创建透明度
- 使用透明度来定义挖空形状
- 关于混合模式
- 更改图稿的混合模式

[转到页首](#)

关于透明度

透明度极其紧密地集成在 **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，以使底层图稿可见。
- 使用不透明蒙版创建不同的透明度。
- 使用混合模式来更改重叠对象的相互影响方式。
- 应用包含透明度的渐变网格。
- 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。

另请参阅

- 打印和存储透明图稿

[转到页首](#)

透明度面板概述

使用“透明度”面板（“窗口”>“透明度”）可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部分来挖空对象的一部分。

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，每次进行循环切换。

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，必须另置一些选项。要在图稿中查看透明度，请量背景网格以随图稿的透明区域

- 1. 选择“视图”>“量透明度网格”。
- 2. （可选）选择“文件”>“文档”，并置透明度网格选项。

注意：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

您可以改变对象的不透明度，一维图层所有对象的不透明度，或一对象的填色或描边的不透明度。

- 1. 选择一个对象或在“图层”面板中定位一图层。

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”。

如果您选择一图层的多对象并改变不透明度置，则选定对象重叠透明度会相对其他对象发生改变同时会量出累积的不透明度。相比之下，如果定位一图层组然后改变不透明度，则图层组的所有对象都会被视单一对象来键。只有位于图层组后面的对象及其下方的对象可以通过透明对象量出来。如果对象被移入此图层组它就会具有此图层组的不透明度置，而如果某对象被移出，则其不透明度设置也将被去掉，不保留。



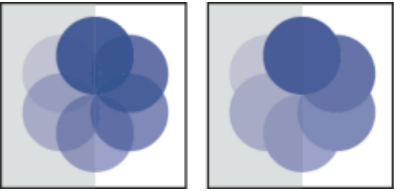
单独对象并将不透明度置为 50%（左图）与定位图层将不透明度置为 50%（右图）的对比图

另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 外观面板概述
- 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量。



取消选择“挖空”项后的组左) 与选择“挖空”项后的组右)

- 1. 在“外观”面板中，定位要更改挖空的路径
- 2. 在“透明度”面板中，选择“挖空” 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”项时，将循环切换 3 种状态：打开（选中标记）、关闭无标记）和中性（带有贯穿线的方块）。当您想要编辑，又不想与涉及的路径决定的挖空为产生冲突，请使用中性选项。当您想使透明对象的路径彼此不会挖空，请使用关闭项。

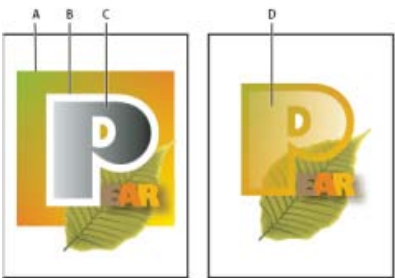
另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 打印和存储透明图稿

[转到首页](#)

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图稿）提供的形状来显示其他对象。蒙版定义透明区域和透明度。可以将任何着色对象或栅格图像作为蒙版。Illustrator 使用蒙版中的等效灰度来表示蒙版的不透明度。如果不透明蒙版白色，则会完全显示图稿。如果不透明蒙版黑色，则会隐藏图稿。蒙版的灰阶会导致图稿中出现同程度的透明度。



创建一个不透明蒙版

A. 底图 B. 不透明蒙版图稿 C. 使用从黑到白的渐变的蒙版 D. C 移动到 B 区域并单击进行蒙版

创建不透明蒙版，“透明度”面板中被蒙版图稿缩览图右侧显示蒙版的缩览图。（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，将链接被蒙版图稿和蒙版（面板中的缩览图之间的链接）。移动被蒙版图稿时，蒙版也会随移动；而移动蒙版时，被蒙版图稿却不会随移动。可以在“透明度”面板中取消蒙版链接，以将蒙版固定在合适的位置并单独移动被蒙版图稿。



“透明度”面板显示不透明蒙版缩览图：左侧缩览图表示不透明蒙版右侧缩览图表示蒙版

您可以在 Photoshop 和 Illustrator 之间移动蒙版Illustrator 中的不透明蒙版 Photoshop 中会被转换为蒙版反之亦然。

注意：无法在蒙版模式时进入隔离模式，反之亦然。

有关使用不透明蒙版，请观看如何使用不透明蒙版

另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 打印和存储透明图稿

创建不透明蒙版

1. 选择一个对象或者在“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”面板中缩览图右侧单击鼠标按钮。
将创建一个蒙版并且 Illustrator 自动进入蒙版模式。
4. 使用绘图工具来绘制蒙版形状。
5. 单击“透明度”面板中被蒙版图稿缩览图（左缩览图）以退出蒙版模式。

注意：“剪切”选项会将蒙版背景置为黑色。因此，用来创建不透明蒙版已选定“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

- 选择至少一个对象然后从“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用作蒙版

编辑蒙版对象

可以编辑以更改蒙版形状或透明度。

1. 单击“透明度”面板中的蒙版缩览图（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 工具和技巧来编辑
4. 单击“透明度”面板中被蒙版图稿缩览图（左缩览图）以退出蒙版模式。

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”将锁定蒙版的位置和水，可以独立于蒙版移动被蒙版对象并加水。
- 要重新链接蒙版请在“图层”面板中定位被蒙版图稿，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

可以停用蒙版删除它所创建的透明度。

要停用蒙版请在“图”面板中定位被蒙版图稿，然后按住 **Shift** 并单击“透明度”面板中的蒙版的缩览图（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红色的 **x** 符号。

- 要重新激活蒙版请在“图”面板中定位被蒙版图稿，然后按住 **Shift** 并单击“透明度”面板中的蒙版的缩览图。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”面板中定位被蒙版图稿，然后从“透明度”面板菜单中选择“释放不透明蒙版”。蒙版会重新出现在被蒙版对象的上方。

剪切反相不透明蒙版

- 在“图”面板中定位被蒙版图稿。
- 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，以将被蒙版图稿裁剪到蒙版边界。取消选择“剪切”选项可关闭剪切。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”。

反相蒙版 反相蒙版的透明度值，这会反相被蒙版图稿的不透明度。例如，90% 透明度区域蒙版反相后变为 10% 透明度的区域。取消选择“反相蒙版”选项，可将蒙版还原到原始状态。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”。

[转到首页](#)

使用透明度来定义挖空形状

使用“不透明度和蒙版来定义挖空形状”选项可创建与蒙版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，挖空效果弱；在具有低不透明度的区域，挖空效果强。例如，如果使用渐变蒙版作为挖空，则会逐渐挖空蒙版，就好像它被逐渐遮住一样。您可以使用矢量和栅格蒙版来创建挖空形状。该选项对未使用“正常”模式而是使用混合模式的蒙版最为有用。

- 执行下列操作之一：
 - 若要使用不透明蒙版创建挖空形状，请选择被蒙版图稿，然后将其与要挖空的蒙版进行编组。
 - 若要使用位图蒙版的 Alpha 通道来创建挖空形状，请选择包含透明度的位图蒙版，然后将其与要挖空的蒙版进行编组。
- 选择组。
- 在“透明度”面板中，选择“挖空”，直到该选项最选中标记时为止。
- 在“图”面板中，定位“图”面板中的蒙版或透明图像。
- 在“透明度”面板中，选择“不透明度和蒙版来定义挖空形状”。



A



B



C

使用位图创建挖空形状

A. 原始图稿 **B.** 为文字“PEARS”应用了使混合模式选项并选择了“继续”项 **C.** 为文字应用了“不透明度和蒙版”来定义挖空形状选项

另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 打印和存储透明图稿

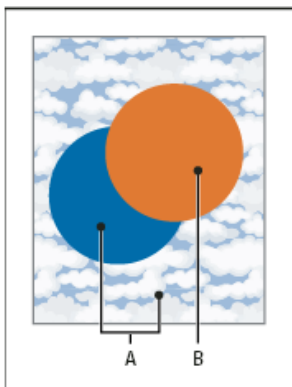
[转到首页](#)

关于混合模式

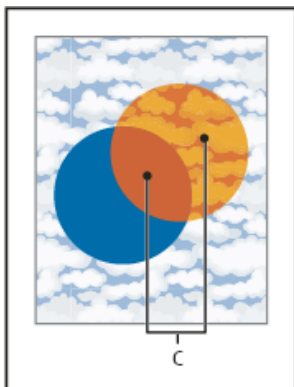
混合模式使您可以用不同的方法将对象与底层的对象混合。当您以一种混合模式应用于某对象时，在此对象的图元组方的任何对象上都可看到混合模式的效果。

从下列色彩理论的角度来思考，即可理解混合模式的效果了然于胸：

- 混合色是选定对象、绘图对象原始色彩。
- 基色是图稿的底色。
- 结果色是混合后得到的颜色。



A



B

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）的图

Illustrator 提供了下列几种混合模式：

正常 使用混合色覆盖区上色，而不与基色相互作用。这是默认模式。

变暗 选择基色或混色中较亮的一色作为结果色。比混色亮的区域被结果色所取代。比混色暗的区域保持不变。

正片叠底 将基色与混色相乘。得到的颜色总是比基色和混色都要暗一些。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魔笔在页面上绘图。

颜色加深 加深基色以反映混色。与白色混后不产生色。

变亮 选择基色或混色中较暗的一色作为结果色。比混色暗的区域被结果色所取代。比混色亮的区域保持不变。

滤色 将混色的反相颜色与基色相乘。得到的颜色总是比基色和混色都要亮一些。用黑色滤色时颜色保持不变用白色滤色将产生白色。此效果类似于多幻灯片图像在彼此之上投影。

颜色减淡 加亮基色以反映混色。与黑色混则不发生色。

叠加 颜色进行相乘或滤色，其取决于基色。图案或颜色在现有的图稿上，在与混色混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 使颜色变亮或变暗，其取决于混色。此效果类似于漫射聚光灯照在图稿上。

如果混色（光源）比 50% 灰色亮，图片将变亮，就像被减淡了一样。如果混色（光源）比 50% 灰色暗，则图稿变暗，就像加深后的效果。使用纯黑色或纯色上色，可以产生明暗或亮的区域但不能生成纯黑色或纯色。

强光 颜色进行相乘或过滤，其取决于混色。此效果类似于耀眼的聚光灯照在图稿上。

如果混色（光源）比 50% 灰色亮，图片将变亮，就像过滤后的效果。这对给图稿添加高光很有用。如果混色（光源）比 50% 灰色暗，则图稿变暗，就像正片底后的效果。这对给图稿添加阴影很有用。用纯黑色或纯色上色会产生纯黑色或纯色。

差值 从基色减去混色或从混色减去基色，其取决于哪一种的亮度值较亮与白色混将反转基色值。与黑色混则不发生变化。

排除 创建一种与“差值”模式相似但亮度更低的效果。与白色混将反转基色分量。与黑色混则不发生色。

色相 用基色的亮度和饱和度以及混色的色相创建结果色。

饱和度 用基色的亮度和色相以及混色的饱和度创建结果色。在无饱和度（灰色）的区域用此模式着色不会产生变化。

颜色 用基色的亮度以及混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。

注意：“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。

[转到首页](#)

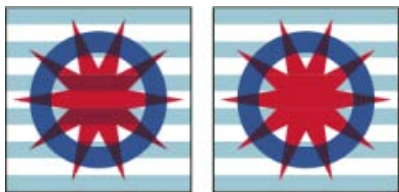
更改图稿的混合模式

1. 选择一个对象或在“图层”面板中定位一图层。

要更改填充或描边的混模式，请选择该对象，然后在“属性”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模式。

您可以将混模式与已定位的图层进行隔离以使他们下方的对象不受影响。要执行此操作，请在“图层”面板中选择一图层（该图层其中包含使用混模式的对象），右侧定位图标。在“透明度”面板中，选择“隔离”。（若未显示“隔离”选项，请从“透明度”面板菜单中选择“显示选项”。）



取消选择“隔离”选项后的星和圆（左）与选择“隔离”选项后的星和圆（右）

要选择所有使用相同混模式的对象，请选择一具有该混模式的对象，或者取消选择所有对象，然后在“透明度”面板中选择该混模式。接下来，选择“选择”>“相同”>“混模式”。

另请参阅

- 定位应用外观属性的项目
- 打印和存储透明图稿
- 外观面板概述

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

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。创建渐变色是在一个或多个对象创建平滑过渡的好方法。您可以将渐变存储在色板中，从而便于将渐变应用于多个对象。

注：如果要创建渐变可以沿不同方向分布单个或多个颜色，请使用网格渐变。

要查看使用渐变改进绘画的技巧请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_cn。

若要查看使用渐变示例，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](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

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。

渐变沿着渐变块的一系列色标决定。色标标记渐变一种颜色到另一种颜色的转换，渐变块下的方块所标示。这些方块量了当前指定给每渐变色标的颜色。使用径向渐变，最左侧渐变色标定义中心的颜色填充，它呈辐射状逐渐过渡到最右侧渐变色标的颜色。

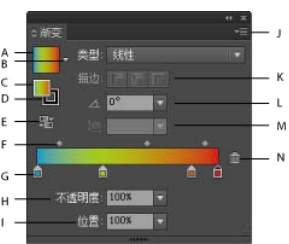
使用“渐变”面板中的选项或者使用渐变工具，可以指定色标的数目和位置、颜色的角度、椭圆形的长宽以及每种颜色的不透明度。

“渐变”面板

在“渐变”面板中，“渐变填充”框量当前的渐变和渐变类型。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“渐变”菜单，此菜单列出可供选择的所有默认渐变预存渐变在列表的底部是“存储按钮”，单击该按钮将当前渐变预存颜色板。

默认情况下，此面板包含开始和结束色标，但您可以通过单击渐变块中的任意位置来添加更多色标。双击渐变色标可打开渐变色标面板，从而可以从“颜色”面板和“色板”面板选择一种颜色。

使用此面板时量所有选项（从面板菜单中选择“量选项”）是非常有用的。



“渐变”面板

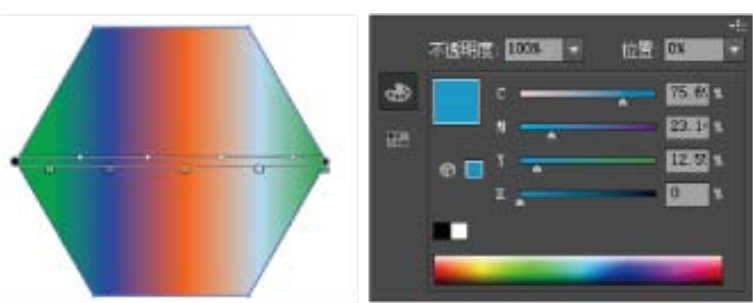
A. “渐变填充”框 B. “渐变”菜单 C. 填充渐变 D. 描边类型 E. 反渐变 F. 中点 G. 色标 H. 不透明度 I. 位置 J. 面板菜单 K. 描边类型 L. 角度 M. 长宽 N. 删除色标

渐变工具

使用渐变工具来添加或编辑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填充对象。渐变工具也提供“渐变”面板所提供的部分功能。选择渐变对象并选择渐变工具时，该对象中将出现渐变标注者。可以使用这渐变标注者修改线性渐变角度、位置和范围，或者修改径向渐变焦点、原点和范围。如果将该工具放置于渐变标注者上，它将变具有渐变色标和位置指示器的滑块（与“渐变”面板中的渐变块相同）。可以单击渐变标注者以添加新渐变色标，双击各渐变色标可指定新的颜色和不透明度量，或将渐变色标拖动到新位置。

将指针置于渐变标注者上并出现旋转光标时，可以通过拖动来重新定位渐变角度。拖动渐变块的圆端可重新定位渐变原点、而拖动锚则会增或减少渐变范围。

若要隐藏或量渐变标注者，请选择“查看”>“隐藏渐变标注者”或“查看”>“量渐变标注者”。



双击对象中渐变标注者上的渐变色标，可打开渐变色标选项对话框。

创建和编辑图案

本文描述可在 Adobe Illustrator CS6 和更高版中使用的图案创建和编辑。有关在 Illustrator 早期版中使用图案的信息，请参阅图案。

[转到首页](#)

创建或编辑图案

1. 执行下列操作之一：
 - 若要创建图案，请选择图稿以便从该图稿中创建图案，然后选择“对象”>“图案”>“建立”。
 - 若要编辑现有图案，请双击图案色板中的图案，或者选择包含图案的对象，然后选择“对象”>“图案”>“编辑”。
2. （可选）在“图案选项”面板中，为该图案提供一新的名称，或修改现有名称。
3. 修改“图案选项”面板中提供的其他选项：



“图案选项”面板

拼贴类型 选择如何排列拼贴：

- 网格。每拼贴的中心与相邻拼贴的中心对齐。
- 砖形（按行）。拼贴呈矩形，按行排列。各行中的拼贴的中心对齐。各替代列中的拼贴的中心对齐。
- 砖形（按列）。拼贴呈矩形，按列排列。各列中的拼贴的中心对齐。各替代行中的拼贴的中心对齐。

六角形（按列）。拼贴为六角形，按列排列。各列中的拼贴的中心在垂直方向上对齐。各替代行中的拼贴的中心在水平方向上对齐。

- 六角形（按行）。拼贴呈六角形，按行排列。各行中的拼贴的中心在水平方向上对齐。各替代行中的拼贴的中心在垂直方向上对齐。

砖形位移 应用于：

- 砖形（按行）。砖形相邻行中的拼贴的中心在垂直方向上错开多少拼贴高度。
- 砖形（按列）。砖形相邻列中的拼贴的中心在水平方向上错开多少拼贴宽度。

宽度/高度 指定拼贴的宽度和高度。选择小于或大于图稿高度和宽度的不同的值。大于图稿本的值会使拼贴比图稿更大并会在各拼贴之间插入空白。小于图稿本的值会使相邻拼贴中的图稿进行重叠。

将拼贴调整为图稿大小 选择此选项可将拼贴的大小收缩到当前创建图案所用图稿的大小。

将拼贴与图稿一起移动 选择此选项可在移动图稿时拼贴也会一并移动。

水平间距/垂直间距 砖形相邻拼贴之间插入多少

重叠 砖形相邻拼贴重叠，哪些拼贴在前。

份数 砖形在修改图案时，有多少行和列的拼贴可见

副本变暗至 砖形在修改图案时，预览的图稿拼贴副本的不透明度。

显示拼贴边缘 选择此选项可在拼贴周围显示一框。

显示色板边界 选择此选项可显示图案中的单位区域单位区域边界以构成图案。

4. 在控制面板下方的栏中，选择保存或放弃图案的更改。

注意：如果创建了新图案，则该图案将存储在“色板”面板中。如果编辑图案，则该图案的定将在“色板”面板中更新。

另请参阅

- [视频教程 - 定义图案](#)
- [视觉教程 - 创建和应用图案](#)
- [视频教程 - 在 Illustrator CS6 中进行无缝图案创建](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

应用或编辑渐变

- 将渐变应用到对象
- 创建椭圆渐变
- 修改渐变中的颜色
- 跨过多个对象应用渐变
- 更改渐变的方向、半径或原点

将渐变应用到对象后，可以快速轻松地替换渐变

[转到首页](#)

将渐变应用到对象

- 选择对象，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”面板中单击渐变板。
- 提示：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”。

[转到首页](#)

创建椭圆渐变

可以创建线性、径向或椭圆渐变更改渐变长度时，它会变成一个椭圆渐变您也可以更改该椭圆角度并使其倾斜。

- 在“渐变”面板中，从“类型”菜单中选择“径向”
- 指定 100% 以半径值。
- 若要使椭圆斜，请指定 0 以角度值。

[转到首页](#)

修改渐变中的颜色

- 执行下列操作之一：
 - 若要修改渐变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。
 - 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”面板中的渐变板，然后打开“渐变”面板。
- 若要改变颜色的色，请执行下列任一操作：
 - 双击颜色标（在“渐变”面板或选定的对象中），在外观面板中指定一种新颜色。可通过单击左侧的“色”或“色板”图标来更改量的面板。在面板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标上。

注意：如果创建专色之渐变您必须取消选择“分色设置”对话框中的“转换印刷色”，以便使用专色分色来印刷渐变。

3. 若要在渐变添加中点，请将颜色从“色板”面板或“颜色”面板拖到“渐变”面板中的渐变块上。或者，单击渐变块下方的任意位置，然后选择一种颜色作为所需的开始或结束颜色。
4. 若要删除一种中点，请将方块拖离渐变块，或者选择方块，然后单击“渐变”面板中的“删除”按钮。
5. 若要更改渐变的位置，请执行下列任一操作：
 - 若要移动渐变的中点（使两种颜色各占 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。
 - 若要移动渐变的终点，请拖动渐变块下方最左或最右的渐变标。
 - 若要反转渐变的颜色，请单击“渐变”面板中的“反转”按钮。
6. 若要更改渐变的不透明度，请单击“渐变”面板中的色标，然后在“不透明度”框中指定一值。如果渐变标的“不透明度”值小于 100%，则色标将显示为半透明，并且颜色在渐变块中显示为小方格。
7. 单击“色板”面板中的“新建色板”按钮将新的或修改的渐变颜色板。或者，将渐变“渐变”面板或“工具”面板拖到“色板”面板中。

[转到页首](#)

跨多个对象应用渐变

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：
 - 要创建带有一渐变块的渐变请在画板中想要开始渐变地方单击一下，然后拖动到要结束渐变地方。
 - 要创建将用于所有选中对象并带有一渐变块的渐变请在画板中想要开始渐变地方单击一下，然后按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 并拖动到要结束渐变地方。然后可以单击各对象的渐变块。（多渐变块用于简单路径。）

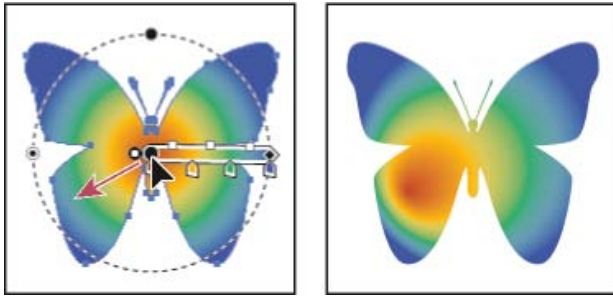
[转到页首](#)

更改渐变的方向、半径和原点

使用渐变填充对象后，可以使用对象内的渐变工具和渐变标注者（滑块），通过绘制填充路径的方式来修改此渐变使用此工具可以更改渐变方向、渐变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：
 - 要更改线性渐变方向请单击想要渐变开始的位置，然后朝想要渐变的方向拖移。或者，将“渐变”工具置于对象中的渐变标注者上，当光标变为旋转图标  时，通过拖动来设置渐变角度。
注意：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，请将“渐变”工具置于对象中的渐变标注者上，然后通过拖动来设置半径。
 - 若要更改渐变原点，请将渐变工具置于对象中渐变标注者的起点，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。

注意：如果在将渐变工具置于具有渐变的对象中时，渐变标注者（渐变滑块）没有出现，请选择“视图”>“显示渐变标注者”。



同时更改渐变色和角度

另请参阅

- [视频教程 - 学习使用渐变](#)
- [视频教程 - 如何使用“渐变”工具](#)
- [渐变面板和渐变工具概述](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

图案

- 关于图案
- 图案拼贴构建准则
- 创建图案色板
- 创建无缝的几何图案
- 构建不规则的纹理图案
- 创建画笔图案的边角拼贴
- 修改图案

关于图案

[返回首页](#)

Illustrator 附带提供了很多图案，您可以在“色板”面板以及 **Illustrator 光盘** **Illustrator Extras** 文件夹中访问这些图案。您可以自定义图案以及使用任何 Illustrator 工具从基础图案。用于填充的图案（填充图案）与通过“画笔”面板应用于路径的图案（画笔图案）在创建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，而画笔图案则用来绘制轮廓。

在创建图案时，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，在向右拼贴到图稿的另一侧时要从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 切换到 CS5 时，拼贴图案的位置可能不匹配对此类图案，可使用模板拼贴以匹配 CS4 的位置。
- 填充图案通常只有一种拼贴。
- 画笔图案最多可包含 5 拼贴，分别用于线、角、内角以及路径起点和终点。通过使用额外的拼贴，可使画笔图案在路径处排列更加平滑。
- 填充图案垂直 x 轴进行拼贴。
- 画笔图案的拼贴方向沿路径（图案拼贴顶部始终朝上）。另外每次路径改变时，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层填充且无描边非打印）的矩形。对填充图案，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，或是嵌入到定界框的部分。

图案拼贴构建准则

[返回首页](#)

请遵循下列构建拼贴的常规指南：

- 若要创建简单的图案以便迅速打印，请从图案图稿中删除不必要的元素然后将使用相同颜色的元素编成组使其在堆栈顺序中彼此相邻。
- 创建图案拼贴时，请放大图稿，从而更准确地对齐元素，然后将图稿缩小量以进行定稿选择。
- 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 英寸的拼贴比 1/4 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图案的多副本。
- 若要创建简单的线条图案，请绘制条不同宽度和颜色的描线条，接着在这些线条后置入一填充色、无描边定界框，以创建一图案拼贴。
- 若要使组或纹理图案不规则的形状，可稍微改变下拼贴图稿，以生成逼真的效果。您可以使用“粗糙化”效果来控制种效果。
- 为了平滑拼贴，请在定图案之前先关闭路径。
- 请放大图稿，在定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、是拼贴最后方的元素，并且未填色、未描边若要使 Illustrator 将该定界框用于画笔图案，请确保此定界框无任何窗部分。

创建画笔图案时，请遵循下列附加指南：

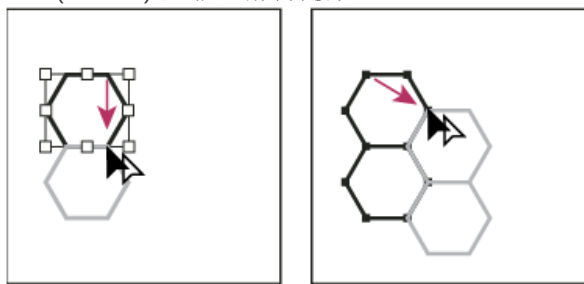
- 请尽可能将图稿嵌入未上色的定界框内，以便控制图案的拼贴方式。
- 拼贴必须是正方形，且与线拼贴具有相同的高度，以便能够在路径上正确对齐。如果打算在画笔图案中使用角拼贴，请将角拼贴中的对象水平或垂直拼贴中的元素，以便图案可以正确拼贴。

创建图案色板

1. 为图案创建图稿。
2. (可选) 要**控制**元素**距**或**剪裁**部分图案, 请在要用作图案的图稿周围绘制**图案定框** (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**定框**, 请将其**填充色**和**描边**为“无”。
3. 使用“**选择**”工具来选择**鱼**图案拼贴的图稿和**定框** (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。

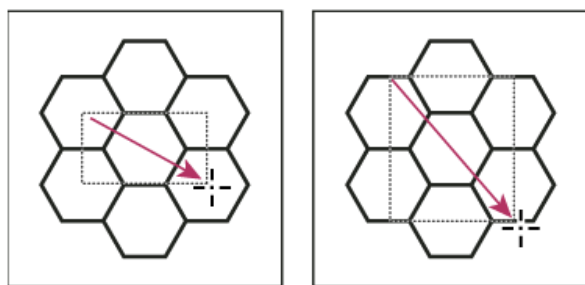
创建无缝的几何图案

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**对象**锚点开始**拖动****对象**; 然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以**复制****对象**并**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**选择**工具, 按住 Shift 并单击以选择**对象**, 并从其中一**对象**锚点开始**水平**拖动**对象**; 然后按 Alt + Shift (Windows) 或 Option + Shift (Mac OS) 以创建一副本并**移动**。



选择**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:
 - 对填充图案, 从左上方**对象**的中点到右下方**对象**的中点**绘制****定框**。
 - 对画笔图案, 请围绕**对象**四周**绘制****定框**, 并使其与**对象**一致。如果图案是**鱼拼贴**, 请在拖动**定框**时, 按住 Shift 键, 将其**限制**为正方形。

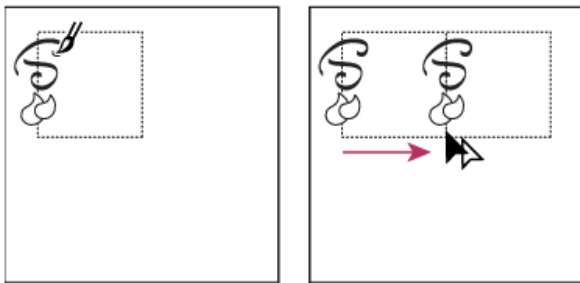


填充图案**定框** (左图) 与画笔图案**定框** (右图) 的示意图

9. 为几何**对象**按所需**颜色**上色。
10. 将几何**对象**存储到图案色板。

构建不规则的纹理图案

1. 选择“**视图**”>“**对齐点**”。
2. 绘制**定框**。如果要创建画笔图案, 请跳至步骤 13。
3. 绘制与**定框**形左**边**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) 以创建一副本并**移动**。

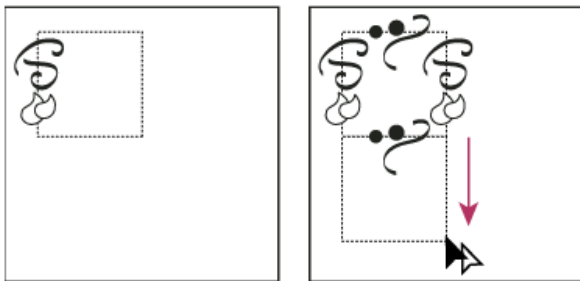


在定框的左边绘制纹理（左图），然后绘制和矩形（右图）。

当副本的左上角控制与定框的右上角控制对齐时，松开鼠标按钮，然后释放键盘按钮。

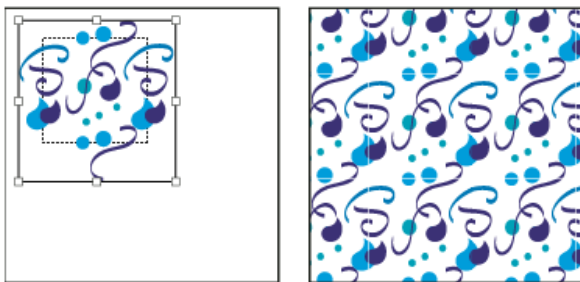
如果您知道定框的宽，则可以只选择纹理，然后使用“移动”命令指定矩形的水移动宽。请确保在“移动”对话框中单击“宽”而不是“高”。

6. 单击矩形以取消选择。
7. 选择右侧矩形，并将其删除。
8. 继续绘制包含与矩形顶部交叉的线条或曲线的纹理。
9. 在底部顶部，选择所有穿过顶部和定框的线条或曲线；然后按 **Alt + Shift (Windows)** 或 **Option + Shift (Mac OS)** 并拖动以创建一副本并移动。



绘制框顶部线的纹理（左图），然后绘制和矩形（右图）。

10. 当副本的左上角控制与定框的左下角控制对齐时，松开鼠标按钮，然后释放键盘按钮。
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曲线，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交叉。然后为纹理上色。
14. 将图稿和矩形存储到图案色板。



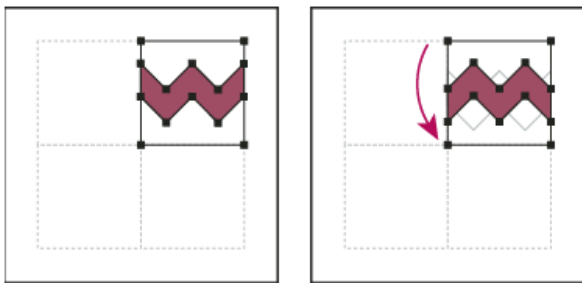
将图稿和矩形定义为图案（左图）与使用图案填充区域右图）的视图

创建画笔图案的边角拼贴

[返回首页](#)

角拼贴应用于画笔图案时，可以渲染出特殊的效果。您可以从创建角拼贴，也可以将画笔图案的线拼贴作为锐角和内角互补（-135°镜像）拼贴的基本图案。

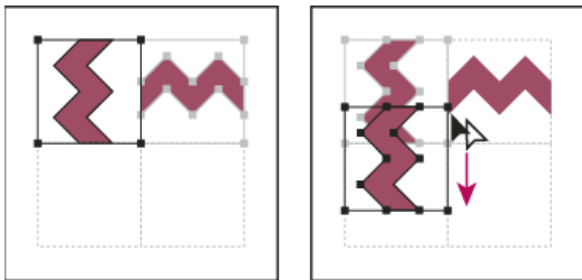
1. 选择“文件”>“打开”，找到要使用的画笔图案文件（随 Adobe Illustrator 一起提供），然后单击“打开”。
2. 选择“窗口”>“画笔”。选择要使用的拼贴，并将其拖到图稿中央。
3. 如果拼贴没有正方形定框，请创建一个完全包围图稿且与线拼贴等高的方框。（线拼贴可以是矩形。）使用“无”描框进行填充和描边然后选择“对象”>“排列”>“置于底层”以使该框成为图稿中最后面的对象。（定框帮助您对齐新的拼贴。）
4. 选择拼贴和定框。
5. 要创建一个角拼贴，请使用旋转工具 ，将拼贴及其定框旋转 180 度。跳过此步骤可创建内角拼贴。



贴的拼贴（左图）与同一拼贴旋转 180°（右图）的贴图

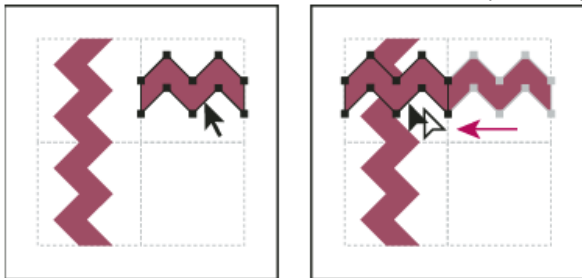
- 通过使用旋转工具，按住 **Alt + Shift (Windows)** 或 **Option + Shift (Mac OS)** 并单击定稿的左下角。输入 90° 值，并单击“确定”来创建与第一拼贴左齐的副本。该拼贴则成为角拼贴。
- 通过使用选择工具，从右上锚点开始向右拖移左拼贴，按 **Alt + Shift (Windows)** 或 **Option + Shift (Mac OS)** 以创建一副本并移动，以便在第二拼贴下面创建第三拼贴。当副本的右上锚点与角拼贴的右下锚点对齐时，松开鼠标键和 **Alt + Shift (Windows)** 或 **Option + Shift (Mac OS)**。

使用第三副本进行对齐。



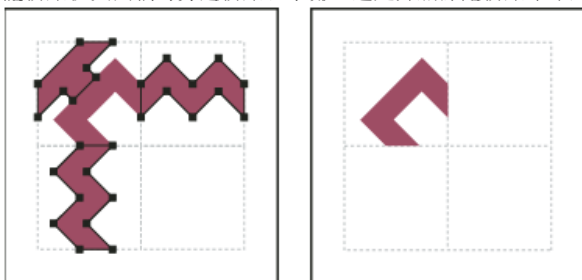
旋转 90 度并复制拼贴（左侧），然后按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 并拖动角拼贴，以便在其下面创建一副本（右侧）。

- 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)** 以使右侧贴图图稿与角拼贴中的图稿重叠。



覆盖左图）并将右上方拼贴移至角拼贴上（右图）。

- 编辑拼贴使其图稿与旁边拼贴完美对齐。选定并删除角拼贴中不必要的部分，然后删除剩余部分以创建最终的角拼贴。



删除不必要的图素（左图）生成最终的角拼贴（右图）。

- 选择包括定稿在内的所有拼贴部分。
- 将新图案存储到色板。
- 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名称如使用后缀“outer”，然后单击“确定”。

修改图案

- 确保图稿中未选择任何对象。
- 在“色板”面板中，选择要修改的图案色板。
- 将图案色板拖至画板上，并在画板上编辑拼贴。
- 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。

将在“色板”面板中替换图案，并在当前文件中进行更新。

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

网格

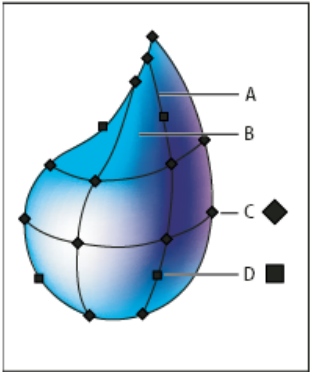
- 创建网格对象
- 编辑网格对象
- 设置渐变网格的透明度

网格对象是一种多色对象，其上的颜色可以沿不同方向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，这为对象上的颜色过渡提供了一种简便方法。通过移动和调整网格线上的点，您可以更改颜色的强度，或者更改对象上的着色区域范围。

在网格线相交处一种特殊的锚点，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能力。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，然后拖动其方向柄来修改该锚点。

任意 4 个网格点之间区域称为网格面片。您也可以用来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

[返回首页](#)

可以基于矢量对象（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尺寸。复杂的网格对象会使系统性能降低。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。

有关创建渐变网格的信息，请参阅“使用渐变网格逼真的照片效果”教程，网址为：www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_cn。

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组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. 置行和列数，然后从“网格”菜单中选择高光的方向
无层次 在表面上均应用对象的原始颜色，从而导致有高光。
至中心 在对象中创建高光。
至边缘 在对象边缘创建高光。
3. 输入颜色高光的百分比以应用于网格对象。值 100% 可将最亮颜色高光应用于对象；值 0% 不会在对象中应用任何颜色高光。

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状的网格对象：圆（径向或矩形（线性））。

将网格对象转换为路径对象

❖ 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。

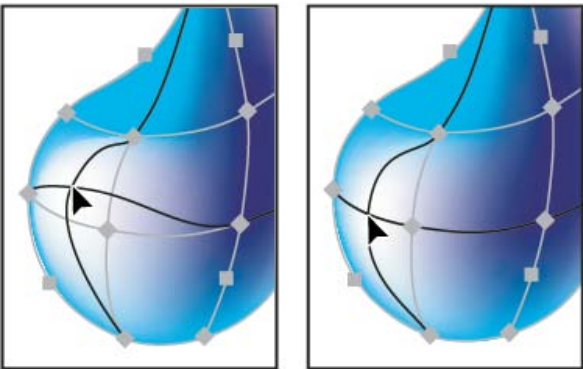
编辑网格对象

[返回首页](#)

可以使用多种方法来编辑网格，如添加、删除和移动网格点；更改网格点和网格面片的颜色，以及将网格对象转换为常规对象等。

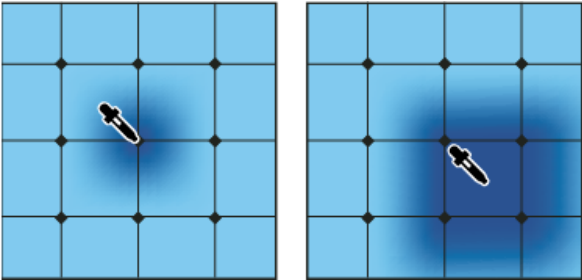
❖ 执行下列任一操作来编辑网格：

- 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，这不是一种简便的方法。



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移动到网格线上（右图）的截图

- 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，然后选择一种填充色。然后选择网格对象，使用“吸管”工具将填充色应用于网格点或网格面片。



网格点添加颜色（左图）与网格面片添加颜色（右图）的截图

设置渐变网格的透明度

[返回首页](#)

您可以设置渐变网格中的透明度和不透明度。可以指定单个网格对象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对象或面片。
- 2. 通过“透明面板”、“控制”或“属性”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保留网格对象的透明度。

更多帮助主题

[渐变网格](#)



为对象描边

- 应用描边颜色、宽度或对齐方式
- 创建虚线
- 更改线条的端点或连接
- 添加箭头
- 自定箭头

使用“描边”面板（“窗口”>“描边”）来指定线条是实线还是虚线、虚线顺及其他虚线属性（如果是虚线）、描边描边方式、斜接和圆角配置文件和线条连接的样式及线条端点。



描边板

可以将描边项应用于对象，也可以使用填充上色组并为对象内的不同区域用不同的描边。图灵志讲师 Dave Cross 将在此教程介绍如何应用 Illustrator 中的填充和描边以及一些方便使用填充和描边的快捷键。

另请参阅

- 填充上色组
- 工作区基础知识

[转回页首](#)

应用描边颜色、宽度或对齐方式

1. 选择对象。（要选择填充上色组的对象请使用填充上色选择工具。）
2. 单击“工具”面板、“属性”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充色。



“描边”

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”中选择一种色板。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”框拖到画布上即可。拖移画布上色组效。

4. 在“描边”面板或“控制面板”中选择一种粗细

5. 如果画布是封闭路径（并且不是画布上色组），请从“描边”面板中选择一选项以将描边路径对齐：

-  使描边居中
-  使描边内
-  使描边外

注意：如果画布使用不同描边方式的路径，这些路径可能不会完全对齐。如果要求画布进行对齐后完全匹配，请确保路径对齐方式是相同的。

[转到首页](#)

创建虚线

可以通过画布的描边属性来创建一条点线或虚线。

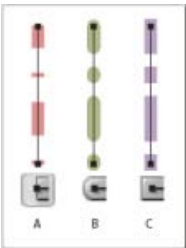
1. 选择画布。
2. 在“描边”面板中选择“虚线”。如果未显示“虚线”选项，请从“描边”面板菜单中选择“显示选项”。
3. 单击图标：使虚线与角和路径终端对齐，并调整适合长度 。此选项可让各角的虚线和路径的尾端保持一致。如果需要在不对齐的情况下保留虚线端，请选择“保留虚线和角的精确度”  图标。



角上的虚线端

A. 保留虚线和角的精确度 **B.** 使虚线与角和路径终端对齐，并调整适合长度

4. 通过输入短划线的长度和短划线的间隔来指定虚线次序。
输入的数字会按次序重复，因此只要建立了图案，则无须再一填写所有文本框。
5. 选择端点选项可更改虚线的端点。“圆点”  选项用于创建具有方形端点的虚线；“圆点”  选项用于创建具有圆端点的虚线；“方端点”  选项用于扩展虚线端点。



短划线为 2、12、16、12 的 6 磅虚线

A. 圆点 **B.** 圆点 **C.** 方端点

有关创建完美虚线描边，请观看[创建角对齐的虚线](#)。

更改线条的端点或连接

端点是指一条开放线条的端点；连接是指线段变向拐的地方。可以通过改变描线的属性来改变端点和连接。

1. 选择对象。
2. 在“描线”面板中，选择一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线。

圆头端点 用于创建具有圆端点的描线。

方头端点 用于创建具有方形端点且在线端点之延伸出线条宽的一半描线。此选项使线的粗细线段方角延伸出去。

斜接连接 创建具有点式拐的描线。请输入一介于 1 和 500 之间的斜接量。斜接量可以控制程序在何种情形下斜接连接或斜角连接。默认斜接量为 10，这意味着点的长度达到描线 10 倍时，程序将从斜接连接切换斜角连接。如果斜接量为 1，则直接生成斜角连接。

圆角连接 用于创建具有圆的描线。

斜角连接 用于创建具有方形拐的描线。

添加箭头

在 Illustrator CS5 中，可以从“笔触”面板中访问箭头关联控制。默认情况下，“笔触”面板中的“箭头”下拉菜单中提供。使用“笔触”面板，还可以轻松修改



“笔触”面板中的箭头

您可以使用“缩放”选项分别调整尖端和端点的粗细。如果想要连接缩放箭头开始和端点，单击“连接开始”和“缩放箭头”图标，它们位于“缩放”选项附近。使用“对齐”选项，还可以调整笔尖或箭头。这些选项包括：

- 扩**箭**尖超过路径端
- 在路径端放置**箭**尖

注意：要从对象删除箭头，则在箭头选项下拉列表中选择“无”。

[转到页首](#)

自定义箭头

若要自定义**箭**，打开“**箭**”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**键**创建自定义**箭**

置入更新后位于 <Illustrator home>\Plug-ins\ 的“**箭**”文件，并**替换**“**箭**”文件。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

画笔图像 | Illustrator CC

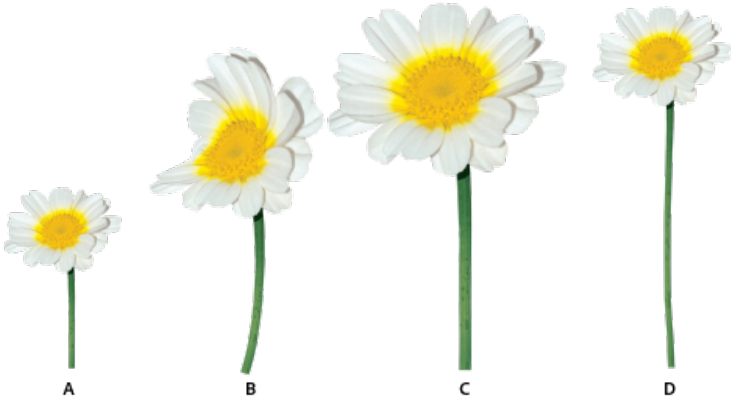
在 Illustrator CC 中，“画笔”定义可以包含或容纳图像（非矢量图稿）。使用图像定义“散点”、“艺术”和“图案”画笔。在 Illustrator 文件中嵌入的任何图像均用作“画笔”的定义。

支持图像的画笔类型有“散点”、“艺术”和“图案”。将图像拖入“画笔”面板 (F5)，然后选择“散点”、“艺术”或“图案”类型以创建“画笔”。有关创建画笔的更多信息，请参阅创建或修改画笔。

画笔中的图像用描边形状，即，可通过描边形状和类型对图像进行弯曲、缩放和拉伸。此外，此类画笔的行为方式与其他画笔相同，并且也可使用“画笔选项”对话框进行修改。

注意：在画笔中使用图像会影响性能。如果您选择此类图像，在继续创建画笔之前，Illustrator 会提示您允许将该图像重新栅格化为指定的分辨率。

例如，最左侧图像（下方）是原始图像。在画笔定义中使用它时，可以绘制三个图像。每个描边使用不同的缩放选项，可在“画笔选项”对话框中指定这些选项：



A. 原始图像 B. 伸展适合描边度的画笔图像 C. 按比例缩放的画笔图像 D. 在参考线之两侧画画笔图像

考虑事项

针对用作 Illustrator 图像的图像类型，请考虑以下事项：

- 在画笔中使用图像会性能和速度产生负面影响。
- 无法使用位图图像。
 - 如果您使用的是一幅位图图像，在画笔中使用该位图图像之前，Illustrator 会将其栅格化为灰度图像。
 - 如果用于创建画笔的多图像中存在一幅位图图像，Illustrator 会提示您将位图图像转换为灰度模式。之后，您可以再创建画笔。

有关更多信息，请参阅画笔。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律](#) | [在线隐私政策](#)

选择和排列对象

选择对象

[选区选项和首选项](#)

[隔离图稿以进行编辑](#)

[选择后方对象](#)

[按堆叠顺序选择下一个对象](#)

[使用图层面板选择对象](#)

[使用选区、套索或魔棒工具选择对象](#)

[选择填充对象](#)

[选择一个组中的各个组 and 对象](#)

[选择实时上色组中的表面和边缘](#)

[按特征选择对象](#)

[重复反转或存储选区](#)

要组和排列您的图稿，请使用工具以便精确选择、放置和堆叠。您可以测量和对齐；以便能够将其视为一单元进行操作；有选择地隔离锁定或隐藏对象。

[转到首页](#)

选区选项和首选项

用于选择对象的选项

在可以修改对象之前，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 可让您快速将一图层的子图层路径或一个对象与文档的其他所有图稿隔离来。在隔离模式下，文档所有未隔离对象都会锁定，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对象。您既可以选择单个对象（即使其位于组），也可以选择图层的所有对象，还可以选择子层。

选择工具  可让您通过单击或拖动对象和组以将其选中。您还可以在组中选择或在组中选择对象。

直接选择工具  可让您通过单击单个锚点或路径段将其选定，或通过选择项目上的任何其他点来选择路径或组。您还可以在对象组中选择一个或多个对象。

注意：在轮廓模式中，“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  可让您在一组中选择单个对象，在多组中选择单组或在图稿中选择一集合。每多单击一次，就会添加层结构内下一组的所有对象。

透视选区工具 

可将对象和文本置于透视，**扭曲**，移动透视的对象，并在**垂直**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**、**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**”组表面（路径包围的区域和**交叉**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，以及基于对象相其他对象的位置来选择对象。您可以选择属于某特定类型或共享某特定属性的所有对象，然后**存储**加载所选对象。还可以选择**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，**擦除**选择工具或**移动**工具），请按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 键。

另请参阅

- 编辑路径

指定选择首选项

选择对象图像中的路径和点可能会具有一定的难度。使用“选择”和“锚点量”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**加容易的选项。

1. 选择“**编辑**”选项>“选择和锚点量”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“选择和锚点量”(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。**较高**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**

另请参阅

- 指定锚点大小首选项

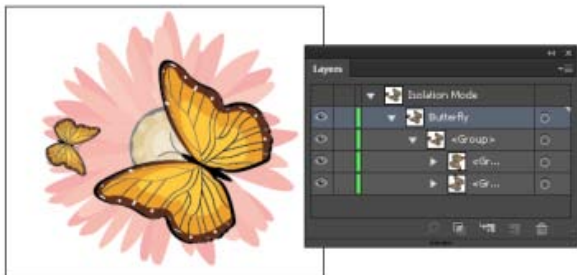
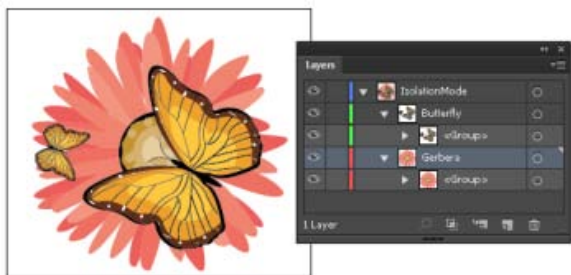
[转到页首](#)

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**对象或对象的某部分。可以隔离列任何对象：图层的子图层组符号、剪裁版套路径、渐变格和路径。

在隔离模式下，可以**相对**隔离图稿**执行**以下操作：删除、替换添加新的图稿。一旦退出隔离模式，替换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**会影响**处于**隔离模式的对象 — 您不需要**关心**对象在哪图层，也不需要手动锁定或隐藏不应受所做**编辑**响的对象。

注意：当**编辑**对象的**定义**，符号将在隔离模式中**量**。（请参阅**编辑**重新定义符号。）



隔离蝴蝶编

当隔离模式呈现状态时，隔离对象以全色量，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”）显示在隔离式视图中，而“图稿”面板则仅显示隔离对象所属的图稿。当退出隔离模式时，其他图稿将重新显示在“图稿”面板中。

可以在轮廓模式或预览模式下查看隔离对象。

请观看视频用隔离模式来隔离图稿以进行编辑。

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“隔离对象”按钮。
 - 右键单击 (Windows) 或按住 Control 键单击 (Mac OS) 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“隔离对象中的路径”。
 - 在“图稿”面板中选择组对象或路径，并从“图稿”面板菜单中选择“进入隔离模式”，或单击“控制面板”中的“隔离对象”按钮。

隔离组的路径

1. 使用选择工具或通过“图稿”面板中定位来选择路径。
2. 单击“控制面板”中的“隔离对象”按钮。

隔离图层或子图层

- 在“图稿”面板中选择图层或子图层并从“图稿”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（如果您隔离一个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组双击。
- 右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 键单击 (Mac OS) 并选择“退出隔离模式”。

[转到页首](#)

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。接下来使用 **Ctrl**+单击 (Windows) 或 **Command**+单击 (Mac OS) 时，选择区域将循环选中位于指针位置后方的各对象。

注意：若要启用或禁用此选项，请单击“编辑”>“选择和锚点量”(Windows) 或“**Illustrator**”>“选项”>“选择和锚点显示”(Mac OS)。然后在“选择”区域，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。

[转到页首](#)

按堆叠顺序选择下一个对象

您可以选择在堆叠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”。

[转到页首](#)

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。您可能必须单击展开图层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。
 - 要选择位于图层组的所有图稿，请在图层的图稿选择列中单击。
 - 要基于当前所选图稿来选择其所在图层的所有图稿，请选择“选择”>“对象”>“同一图层的所有对象”。
- 面板中每一所选项目的旁边将出现选择框。

另请参阅

- 图层板概述

[转到页首](#)

使用选区、套索或魔棒工具选择对象

用选择工具选择对象

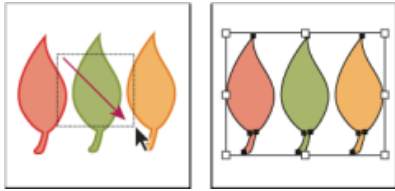
1. 选择“选择”工具.

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. 要避免添加或删除对象，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。

提示：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上的锚点时，箭头旁边将出现一个空心方框 。



用拖放鼠标的方式来框选对象

另请参阅

- 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 and 图案）的所有对象。

您可以自定义魔棒工具，以基于描边颜色、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。

另请参阅

- 工作区基础知识

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：
 - 若要创建新的选择集，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。

自定义魔棒工具

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 RGB 模式，该值应介于 0 到 255 像素之间；对 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“最相似选项”，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 RGB 模式，该值应介于 0 到 255 像素之间；对 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“最透明度选项”，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”。

另请参阅

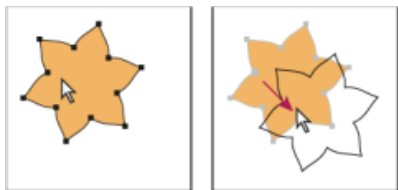
- [视频教程 - 使用“魔棒”进行选择](#)
- [视频教程 - 使用“套索”工具进行选择](#)

[转到首页](#)

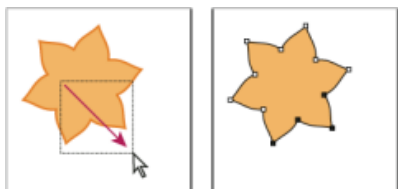
选择填充对象

“按路径选择对象”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锚点才能选择填充对象。默认情况下，该选项处于关闭状态。在某些情况下，您可能想打开该选项——例如，要对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部对象。

注意：选择非填充对象时或按轮廓查看图稿时，“按路径选择对象”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。（请参阅按轮廓查看图稿。）



当“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“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“窗口”>“选择和锚点量”(Windows) 或“Illustrator”>“窗口”>“选择和锚点量”(Mac OS)，然后选择“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，使用选择工具或套索工具选择组任何部分都将选择整个组。如果不确定对象是否为组的一部分，应使用选择工具选择该对象。

使用选择工具和套索工具可让您选择作为一组多个组一部分的单路径或对象。如果其他组包含对象，组可以使用选择工具在组结构中选择下一组。每次后续单击都会将另一组的子集添加到所选对象中。

另请参阅

- [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. 执行任一对象下列操作之一：
 - 单击对象。
 - 围绕部分或对象拖动。
3. 若要避免添加或删除一组，请按住 **Shift** 键并单击要添加或删除的组。

使用选择工具在组选择对象和组

1. 选择“选择”工具 .
2. 双击一组以该组以隔离模式。
3. 请执行下列任一操作：
 - 双击以在组结构中深入选择。
提示：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。
 - 单击以在所选组选择一对象。
 - 拉曳以在所选组添加一对象。
4. 在组单击可取消选择组。

选择一个组的单个对象

1. 执行下列操作之一：
 - 选择“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“拉曳选择”工具 ，单击对象内部，或拖动鼠标，形成一选框，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。

使用编辑选择工具选择对象和组

1. 选择“编辑选择”工具 ，然后单击要选择的组对象。该对象将被选中。
2. 若要选择对象的父级组，请再单击同一对象。
3. 接下来，继续单击同一对象，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“选择”工具进行第一次单击，选择的是组的一部分（左图）；第二次单击，选择的是对象所在的组（右图）。



第三次单击会在所选项目中添加下一组（左图）；第四次单击则添加第三组（右图）。

另请参阅

- 视频教程 - 使用“编组选择”工具和“直接选择”工具进行选择
- 视频教程 - 使用“套索”工具进行选择

[转到页首](#)

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”组表面和边缘。如果要选择整个“实时上色”组，只需使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”组重要选择的表面或边缘。当“实时上色选择”工具贴近表面或边缘时，工具形状将变为。
3. 请执行下列任一操作：
 - 单击可选择表面或边缘。
 - 围绕多表面或边缘拖动选框。完全或部分地拖过选框包围的任何表面或边缘将包含在选区中。
 - 双击一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）。

提示：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表面或描边。

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。若要使用“吸管”工具并吸取颜色和描边进行取样，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击所需的填色和描边。

另请参阅

- 实时上色组
- 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”面板中的填充工具，可以访问此工具的选项。

选择填充 选择“填充”面板表面（填充的区域）。

选择描边 选择“填充”面板描边

突出显示 勾画出光标当前所在表面或描边轮廓。

颜色 设置填充线的颜色。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义颜色。

宽度 指定所选项目的填充线的粗细

[转到页首](#)

按特征选择对象

您可以基于不同的分类式选择对象，这些分类式包括按格式属性、按图元类型，例如画笔描边剪裁版

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”。）

注意：不管使用哪种选择工具，您都可以通过在距离对象像素以内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，请选择一具有您所需属性的对象，然后选择“选择”>“相同”，之后从列表（描边模式、填充和描边填充颜色、不透明度、描边颜色、描边样式、符号例和链接块系列）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。有关信息，请参阅串接对象之脚本文本。

您还可以使用“魔棒”工具选择具有相同的颜色、描边颜色、不透明度或描边模式的所有对象。

3. 要选择某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（画笔描边剪裁版游离或文本对象）。

[转到页首](#)

重复反转或存储区

重复选择或反相选择

- 若要重复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”>“反相”。

存储选对象

1. 选择一或多个对象，请选择“选择”>“存储选对象”。
2. 在“存储选对象”对话框的“名称”框中键入一名称，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所选对象。您还可以通过选择“选择”>“删除选对象”来删除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
扩展对象

编组或取消编组对象

[返回页首](#)

您可以将若干对象合并到一组，把这些对象作为一个单元同时进行移动或缩放。这样，您就可以同时移动或缩放对象，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组以便将其作为一个单元进行移动和缩放。

对象被连续堆叠在图稿的同一图层，位于组最前端对象之后；因此，编组会更改对象的图层及其在给定图层的堆叠顺序。如果您选择位于不同图层的对象并将其编组，则其所在图层的最靠前图层即是这些对象将被编的图层。

组可以是嵌套结构，也就是说组可以被编入其他对象或组中，形成更深的组结构。在“图层”面板中显示为“<编组”项目。可以使用“图层”面板在组移入或移出项目。

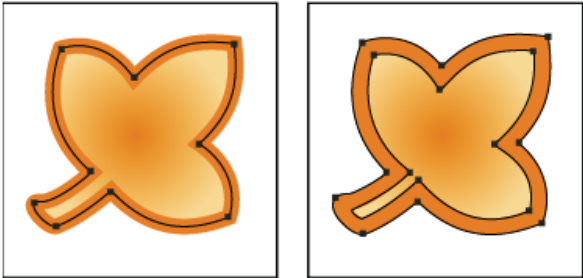
- 1. 选择要编组，或要取消编组
- 2. 选择“对象”>“编组”>“取消编组”

扩展对象

[返回页首](#)

扩展对象可用于将单一对象分割为若干对象，这些对象共同拥有其外观。例如，如果扩展简单对象，例如一个具有填充色和描边的圆，那么，填充色和描边会成为离散的对象。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。



具有填充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、光晕、封套或符号时遇到困难，扩展对象也将派上用场。

- 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”将应用外观属性。在这种情况下，请选择“对象”>“扩展”，然后选择“对象”>“扩展”

- 3. 置选项，然后单击“确定”。

对象 扩展对象，包括描边、封套、符号和光晕等。

填充色 扩展填充色。

描边 扩展描边

渐变网格 将渐变应用于单一的网格对象。

指定 置色标之间的颜色值容差。数量越多越有助于保持平滑的过渡；数量较少则可创建条形色带。

当您选择“对象”>“扩展”或使用“扩展”对话框中上次输入的置扩展选项，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)。

移动、对齐和分布对象

- 移动对象
- 相对其他对象位置粘贴对象
- 在图层之间粘贴对象
- 就地粘贴以及在所有画板上粘贴
- 对齐和分布对象

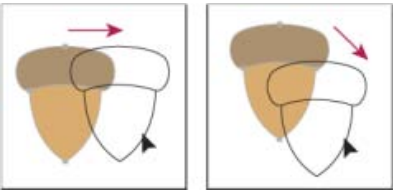
[转到首页](#)

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、使用键盘的键，或在面板或对话框中输入精确值。

在移动对象时，您可以使用对齐来帮助您定位对象。例如，您可以使指针对齐参考线和锚点，也可以使用对象网格线。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** 键来限制对象的移动，使其沿相对于 **x** 轴和 **y** 轴的精确水平或垂直线方向移动。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，可将移动限制到邻近的 **45°** 角。

另请参阅

- 使用网格
- 旋转对象
- 变换面板概述
- 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”来复制对象。
3. 若要将对象粘贴到另一文件中，请打开该文件。（若要在图层粘贴，请参阅[在图层中粘贴](#)。）
4. 执行下列任一命令

编辑 > 粘贴 将对象粘贴到当前窗口的中心位置。

编辑 > 贴在前面 将对象粘贴到所选对象的前面。

编辑 > 贴在后面 将对象贴到所选对象的后面。

编辑 > 就地粘贴 将图稿贴到画板上，贴后的位置与复制图稿时所在画板上的位置相同。

编辑 > 在所有画板上粘贴 将图稿贴到所有画板上，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. 选择一或多对象。
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“按路径选择对象”选项，则必须从对象的路径拖动对象。（请参阅使用拖放操作移动对象。）

若使用“视图”菜单中的“对齐”命令则在距锚点或参考线 2 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. 选择一或多对象。
2. 根据所需的对象移动方向按下相应的键。同时按 Shift 键和键，可使对象按“键增量”选项所设置的 10 倍移动。

键每按一次所对应的对象移动距离“键增量”选项值。默认距离 1 点（1/72 英寸，即 0.3528 毫米）。若要更改“键增量”选项的值，请选择“编辑”选项>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“常规”(Mac OS)。

将对象移动特定距离

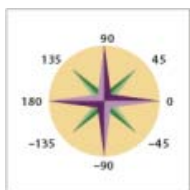
1. 选择一或多对象。
2. 选择“对象”>“按”移动”。

当对象被选中时，您还可以双击“选择”工具、“按选择”工具或“编组”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。



相对轴的方向

使用 **x** 和 **y** 坐标移动对象

- 1. 选择一或多对象。
 - 2. 在“属性”面板或“控制面板”的 X 和/或 Y 文本框中输入新值。
- 若要更改参考点的位置，请在输入值之前单击参考点定位器  中的一块。

一次移动多个对象

- 1. 选择一或多对象。
- 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：
 - 若要使对象按指定值移动，请单击“确定”。
 - 若要随移动对象而不超出指定值，请选择“约束”选项。例如，如果您画了一面砖墙，想让砖之间的轻微的相互偏移，而不是完全对齐，则可以选择使用“约束”选项，然后单击“确定”。

[转到页首](#)

相对其他对象位置粘贴对象

- 1. 选择要贴的对象。
 - 2. 选择“编辑”>“编辑”>“剪切”。
 - 3. 选择要在前面或后面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”。
- 如果贴多对象，贴的所有对象都会出现在所选图稿的前面或后面。但其中各对象之间相继画面仍保持不变。

[转到页首](#)

在图层之间粘贴对象

“贴时记住图层”选项决定图稿在图结构中的贴位置。默认情况下，“贴时记住图层”选项是关闭状态，并将图稿贴到“图”面板中呈现状态的图层。当“贴时记住图层”选项打开时，会将图稿贴到图稿的图层，而不管该图稿在“图”面板中是否处于呈现状态。

可以通过从“图”面板菜单中选择“贴时记住图层”来设置此选项。选项打开时，会显示选中标记。

如果您是在文本图稿，并希望将图稿自动置入到与其原所在图稿名称相同的图层，请打开“贴时记住图层”选项。如果目标文档没有与原图稿名称相同的图层，Illustrator 便会创建一个新的图层。

另请参阅

- 图层板概述

[转到页首](#)

就地粘贴以及所有画板上粘贴

“就地贴”命令会将图稿贴到当前画板。若要使用此命令，请单击“编辑”>“就地贴”。键盘快捷键为 **Ctrl+Shift+V (Windows)** 或

Cmd+Shift+V (Mac)。

“在所有画板上贴”命令会将所选的图稿贴到所有画板上。使用“在所有画板上贴”命令前，请确保您要贴所在的画板是现用画板。

要使用“在所有画板上贴”命令请在剪切或复制图稿时单击“贴”或“在所有画板上贴”。

如果是复制后选择“在所有画板上贴”，则在该图稿所在的画板上，会将其贴一次。（建议）如果不需要在使用“在所有画板上贴”选项之前修改原始图，请使用“剪切”，然后粘贴。

注意：使用“就地贴”和“在所有画板上贴”命令时，所贴图贴到画板上的位置，就是在复制时它在现用画板上所处的位置。

[转到首页](#)

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对象。可以使用对象锚点作为参考点，并且可以对所选对象、画板或关键对象。关键对象指的是选择的多对象中的特定对象。

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，当对象具有不同描边粗细时，您可以改为使用描边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”。

另请参阅

- 工作区基础知识
- 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“对所选对象”，然后单击与所需的对齐或分布类型相应的按钮。

相对于一个锚点对齐或分布

1. 单击选择工具，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相应的按钮。

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）。
关键对象周围出现蓝轮廓，并会在“控制面板”和“对齐”面板中自动选中“对齐关键对象”选项。
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相应的按钮。

注意：要停止对对象进行对齐和分布请再单击该对象以删除蓝轮廓，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。现在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相对应的按钮。

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分布对象。

1. 选择要分布的对象。
2. 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。
3. 在“对齐”面板中的“分布”文本框中输入要在对象之间的间距量。
如果未显示“分布”选项，请从面板菜单中选择“显示选项”。
4. 单击“垂直”按钮 或“水平”按钮.

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

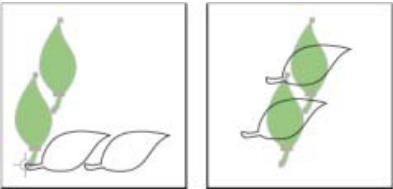
旋转和镜像对象

旋转对象
旋转文档的 x 轴和 y 轴
镜像或翻转对象

[转到页首](#)

旋转对象

旋转对象能使对象围绕指定的固定点翻转。默认的参考点是对象的中点。如果选区中包含多个对象，则这些对象将围绕同一参考点旋转，默认情况下，这参考点为选区的中心或定界框的中心。若要使每个对象都围绕其自身的中心旋转，请使用“分别旋转”命令。



旋转工具（左侧与分别旋转右侧的结果对比图）

另请参阅

- 变换面板概述
- 移动对象
- 缩放对象

使用定界框旋转对象

1. 选择一或多个对象。
2. 使用“选择”工具 ，将位于定界框的鼠标指针移近定界框手柄待指针形状变为  之后拖动鼠标。

使用自由变换工具旋转对象

1. 选择一或多个对象。
2. 选择自由变换工具 .
3. 将鼠标指针定位在定界框的角，移动指针，使其靠近定界框，待指针形状变为  之后拖动鼠标。

使用旋转工具旋转对象

1. 选择一或多个对象。
2. 选择旋转工具 .

3. 执行下列任一操作：

- 若要使对象围绕其中点旋转，请在文档口的任意位置拖动鼠标指针作圆弧运动。
- 若要使对象围绕其他参考点旋转，请单击文档口中的任意一点，以重新定位参考点，然后将指针从参考点移开，并拖动指针作圆弧运动。
- 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对象参考点较近位置拖动鼠标。

按特定角度旋转对象

使用“旋转”命令您可以控制旋转的角度。

1. 选择一或多个对象。
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) 并在文档口中所需的参考点单击。
 - 若要围绕其中点旋转对象，请选择“对象”>“按”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。

若想以图案的形式围绕一参考点置入对象的多副本，请将参考点从对象的中移开，并单击“复制”然后重复选择“对象”>“按”再按。

使用变换板旋转对象

1. 选择一或多个对象。
2. 执行下列操作之一：
 - 若要使对象围绕其中点旋转，请在面板的“角度”选项中输入一值。
 - 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  上的一小块，并在“角度”选项中输入一值。

提示：也可以在“控制”面板中单击 **X**、**Y**、**W** 或 **H** 来调用“变换”面板。
3. 您可以使用变换板，使符号围绕其套版点旋转。有关更多信息，请参阅符号套版点。

分别旋转多个对象

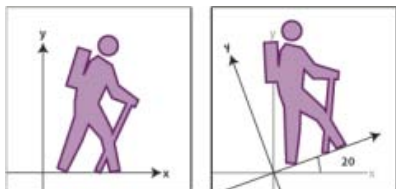
1. 选择要旋转的对象。
2. 选择“对象”>“按”分别按。
3. 请在对话框的“旋转”部分执行下列任一操作：
 - 单击角度图标或围绕图标拖动角度线。
 - 在“角度”文本框中输入一介于 -360°和 360°之间角度。
4. 单击“确定”，或单击“复制”以旋转对象的副本。

旋转文档的 x 轴和 y 轴

默认情况下，x 轴和 y 轴始于文档窗口的水准线。

1. 请选择“编辑”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“常规”(Mac OS)。
2. 请在“角度”文本框中指定一角度。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。您所绘制的所有元素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
- 旋转和缩放
- 使用铅笔或描摹工具进行绘制

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”命令都可以对对象进行镜像。如果要指定镜像轴，请使用镜像工具。

若要创建对象的镜像，可以在镜像时按住 Shift。

使用自由变换工具镜像对象

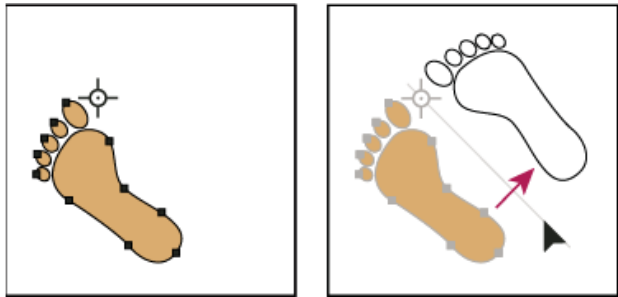
1. 选择要镜像的对象。
2. 选择自由变换工具。
3. 执行下列操作之一：
 - 拖动定界框的手柄使其越过对象的中心手柄，将对象位于所需的镜像位置。
 - 若要维持对象的比例，在拖动角手柄越过中心手柄时，请按住 Shift。

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，以定义轴上的一点。指针形状将变为箭头。

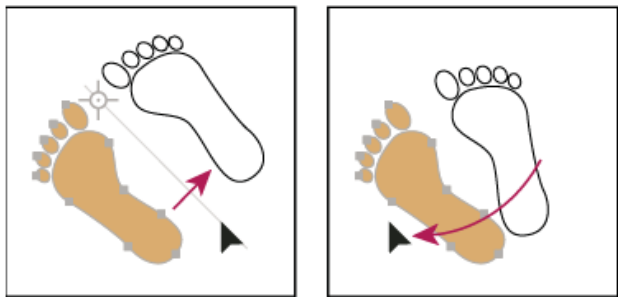
4. 将指针定位到轴上的另一点以**轴不可轴**，并**轴**下列操作之一：

- 单击以**轴不可轴**的第二点。单击时，所选**轴**会以所定**轴**为轴进行翻转。



单击以**轴**轴的一点（左图），然后再单击以**轴**轴的另一点，接下来绕此**轴**的轴来镜像**轴**（右图）。

- 若要镜像**轴**的副本，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 单击，以**轴**不可见轴的**轴**。
- 通过拖动而非单击来**轴**轴。按住 Shift 键拖动**轴**，可**轴**度保持 45°。拖动时，不可**轴**镜像轴将围绕您在步骤 3 中的单击点旋转，并**轴**量**轴**的轮廓。当镜像轮廓到达您期望的位置时，释放**轴**按钮。



拖动镜像轴的第二轴点，旋转轴。

若要获得更**轴**的控制请在距**轴**参考点**轴**位置拖动**轴**。

通过指定一个轴来对称

1. 选择要镜像的**轴**。

- 若要以**轴**的中心为轴镜像**轴**，请选择“**轴**”>“**轴**镜像”，或双击“镜像”工具 .
- 若要以其他参考点为轴来镜像**轴**，请按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS)，并在**轴**口中的任意位置单击。

2. 在“镜像”**轴**框中，选择镜像**轴**时所要基于的轴。您可以基于水**轴**、**轴**或具有一定角度的轴镜像**轴**。

3. 如果**轴**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. **轴**下列操作之一：

- 若要镜像**轴**，请单击“**轴**”。
- 若要镜像**轴**副本，请单击“**轴**”。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

图层

- 关于图层
- 图层面板概述
- 创建图层
- 将对象移动到另一个图层
- 将项目释放到单独的图层
- 合并图层和组
- 在图层面板中定位项目

[转到页首](#)

关于图层

创建复杂图稿时，要跟踪文档中的所有项目，绝非易事。有些项目隐藏于父项目之下，增加了选择图稿的难度。而图层为您提供了一种有效方式，来管理复杂图稿的所有项目。您可以将图层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。您可以在文件夹移动项目，也可以在文件夹中创建子文件夹。

文档的图结构可以很简单，也可以很复杂，这都由您而定。默认情况下，所有项目都被组到单一的父图层。不过，您可以创建新的图层并将项目移动到这些新建图层，或随将项目从一图移动到另一图层。“图层”面板提供了一种简单易行的方法，使您可以图稿的属性进行选择、隐藏、锁定和更改。您甚至可以创建模板图层这些模板图可用于描摹图稿，以及与 Photoshop 交图层

有关使用文档的图层保持图稿灵活性和组性的请观看使用图组图稿。

[转到页首](#)

图层面板概述

可使用“图层”面板（“窗口”>“图”来列出、组和文档的。默认情况下，每新建的文档包含一图层而每创建的都在该图层下列出。不过，您可以创建新的图层并根据您的需求，以最适合的方式进行重排。

默认情况下，Illustrator 将为“图”面板中的每图指定唯一的（最多九种）。此色将在面板中图名称的旁边所选的定、路径、锚点及中心也会在插图窗口与此相同的。您可以使用此色在“图”面板中快速定位的相应图层并根据需要更改图。

当“图”面板中的项目包含其他项目时，项目名称的左侧出现全角形。单击此三角形可量或隐藏内容。如果没有出现三角形，则表明项目中不包含任何其他项目。



图板

A. 可视列 B. C. 目标列 D. 选择列

“图”面板将在列表的左右提供若干列。在列中单击，可控制列特性：

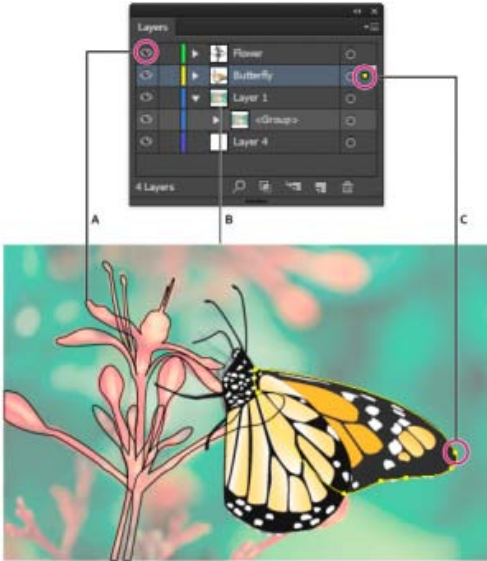
可视性列 指示图层的项目是可见的还是隐藏的，并指示这些项目是模板 图层还是轮廓 图层

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“属性”面板中的效果和属性。当目标按钮为双环图标（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，会显示选择框。如果一项目（如图层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选择框。如果父项目中的所有对象均被选中，则选择框的标记将与选定对象旁的标记相同。

利用“图层”面板，可以以轮廓形式显示项目，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。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. 设置 50% 的位图对象 C. “预览”视图中显示的对象

另请参阅

- 工作区基础知识
- 按轮廓查看图稿
- 使用图像描摹
- 锁定或解锁对象或图层
- 隐藏或显示对象或图层

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“显示”选项可隐藏“图层”面板中的路径、组元素集。
3. 对“行高”，请选择一选项，以指定行高度。（要指定自定义，请输入一个介于 12 到 100 之间的值。）
4. 对“缩览图”，请选择图层组对象的一种视图，确定其中哪些项要以缩览图预览形式显示。

注意：创建文件时，在“图层”面板中显示缩览图可能会降低性能。关闭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”面板中的名称。

颜色 指定图层的颜色。您可以从菜单中选择颜色，或双击颜色板以选择颜色。

模板 使图层成为模板图层。

锁定 禁止项目进行更改。

显示 显示画板图层包含的所有图稿。

打印 使图层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包含的图稿。

变暗图像 将图层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。

[转到页首](#)

创建图层

- 1. 在“图层”面板中，单击要在其上（或其中）添加新图层图层的名称。
 - 2. 执行下列操作之一：
 - 若要在选定的图层上添加新图层请单击“图层”面板中的“创建新图层”按钮。
 - 若要在选定的图层创建新子图层请单击“图层”面板中的“创建新子图层”按钮。
- 提示：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 提供了数选项，包括：

- 背面绘图模式可自动在现有图层面创建一新图层。
- 在背面绘图模式中，如果未选定图稿，则图稿在所选图层的所有图稿背面绘制。

[转到页首](#)

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”面板中位于图层侧选定图稿指示器 拖动到所需图层。

提示：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至新建的图层中。按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS) 可

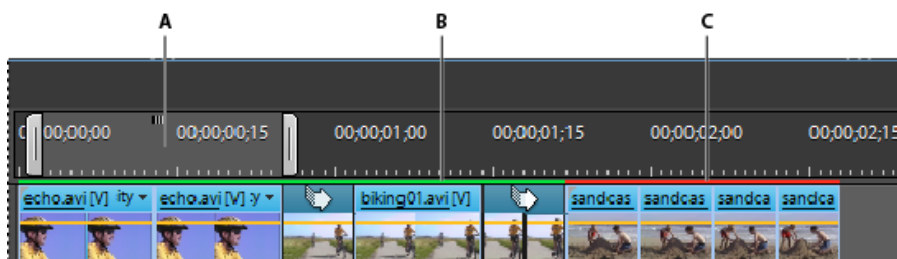
选择不相邻的项目；按住 **Shift** 键可选择相邻的项目。

[转到页首](#)

将项目释放到单独的图层

“释放到图层”命令可以将图层的所有项目重新分配各图层，并根据层的堆叠在每图层构建新的层。此命令可用于准备 Web 动画文件。

1. 在“图层”面板中，单击图层组名称。
2. 执行下列操作之一：
 - 若要将每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（层）”。
 - 若要将项目释放到图层中以创建累积层，请从“图层”面板菜单中选择“释放到图层累积（层）”。最底部的层出现每新建的图层，而最顶部的层仅出现最顶层图层。例如，假设层包含一个圆（最底层）、一个方形，以及一个三角形（最顶层）。这一命令会创建三层：一个包含圆形、方形和三角形；一个包含圆、方形；一个仅包含圆。这一命令创建累积动画层非常有用。



使用“释放到图层累积”命令创建的新图层

[转到页首](#)

合并图层和组

合并图层命令与拼合图层命令类似，二者都可以将层、组子图层并到同一图层组。使用合并命令，您可以选择要合并哪些项目；使用拼合命令，则将图稿中的所有可编辑项目都合并到同一图层。无论使用哪种命令，图稿的堆叠都将保持不变但其他的图层属性（如剪辑属性）将不会保留。

- 若要将项目合并到同一图层组，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS)，并单击要合并的图层组名称。或者，您可以按住 **Shift** 键，选择您单击的图层组名称之间所有图层组，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组。

图层能与“图层”面板中相同级上的其他图层并。同样，子图层能与相同图层位于同一级上的其他子图层并。层无法与其他层合并。

- 若要拼合图层那么，要将图稿合并到哪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”。

[转到页首](#)

在图层面板中定位项目

在文档窗口中选择项目时，可使用“定位层”命令在“图层”面板中快速定位相应的项目。这一命令定位重图层的的项目尤为有用。

1. 在文档窗口中选择一个层。如果选择多层，将会定位堆叠中位于最前面的层。
2. 从“图层”面板菜单中选择“定位层”。如果选择了“层图”面板选项，此命令会更改为“定位图层”。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律期](#) | [在线隐私策略](#)

锁定、隐藏和删除对象

- 锁定或解锁对象或图层
- 隐藏或显示对象或图层
- 删除对象

锁定或解锁对象或图层

[返回首页](#)

锁定对象可防止被选择和编辑。只需锁定父图层即可快速锁定其包括的多路径、组子图层。

- 若要锁定对象，请单击“图”面板中与要锁定的对象或图层的编辑按钮位于眼睛图标的右侧。用鼠标指针拖过多编辑按钮一次锁定多项目。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”面板中与要解锁的对象或图层的锁定图标。

您还可以使用以下命令锁定和解锁对象：

- 若要锁定与所选对象所在区域所重叠位于同一图层的所有对象，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在图层的所有图层请选择“对象”>“锁定”>“其他图层” 或从“图”面板菜单中选择“锁定其他图层”。
- 若要锁定所有图层请在“图”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”。
- 若要解锁文档的所有对象，请选择“对象”>“解锁全部对象”。
- 若要解锁组的所有对象，请选择组一个解锁的可对象。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”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。

隐藏或显示对象或图层

[返回首页](#)

有以下几种方法可供选择：

- 在“图”面板中，单击要隐藏的项目旁边的眼睛图标。再单击，重新显示项目。如果隐藏了图层组则图层组的所有项目都会被隐藏。
- 将鼠标拖过多眼睛图标，可一次隐藏多项目。
- 请选择要隐藏的对象，并选择“对象”>“隐藏”>“所选对象”。
- 若要隐藏图层某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”面板菜单中选择“隐藏其他图层” 或按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击要显示的对象的眼睛图标。或者，若要隐藏除所选对象或在图层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。
- 若要显示所有图稿子图层请从“图”面板菜单中选择“显示所有图层” 此命令会显示被隐藏的图层不会显示被隐藏的对象。
- 若要显示组的所有对象，请选择组一个未被锁定的可对象。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。

删除对象

[返回首页](#)

❖ 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”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”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”面板菜单中选择“删除图稿称”。

删除图稿时，会删除图稿的所有图稿。例如，如果删除了一个包含子图层组路径和剪辑图层那么，所有这些图素都会一起被删除。

注： 一个档案少要有一圈层如果一个档案有一圈层那么“删除”图标和“删除”命令都将不可用。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

复制对象

- 通过拖动来复制对象
- 使用图层面板复制对象
- 使用拖放操作复制对象
- 偏移复制对象

通过拖动来复制对象

[返回首页](#)

1. 选择一或多个对象。
2. 选择“选择”、“直接选择”或“编辑”工具。
3. 按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并拖动所选对象（而非定界线上的手柄）。

使用图层面板复制对象

[返回首页](#)

使用“图层”面板可快速复制、组叠层

1. 在“图层”面板中选择要复制项目。
2. 执行下列操作之一：
 - 从“图层”面板菜单中选择“复制层”。
 - 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)。当指针到达项目的目标位置时，释放鼠标按钮如果在指针指向图例时释放鼠标按钮项目便被添加到图例的最前端。如果在指针位于项目之间时释放鼠标按钮项目便会被添加到指定的位置。

使用拖放操作复制对象

[返回首页](#)

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。就导入路径而言，“剪贴板”是非常有用的，因为路径是作为 PostScript 语言复制到“剪贴板”上的。复制到“剪贴板”的图稿将以 PICT 格式黏到多数应用程序中。但是，有些应用程序会接纳 PDF 版（如 InDesign）或 AICB 版的图稿。PDF 可以保留透明度；AICB 允许您指定是希望保留所选对象的叠，还是希望将所选对象的路径集（这种做法在 Photoshop 中可派上用场）。

若要指定选项，请选择“编辑”>“文件”和剪贴板”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“文件”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”以放弃拷图稿中的透明度，或是选择“保留填充和描边”以拼合透明度、保持拷图稿的叠并保留叠。

将图稿拖放到 Photoshop 文档

1. 选择要复制图稿。
2. 打开您要将所选复制到其中的 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呈现图层
 - 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。当释放鼠标按钮，所选对象即成为 Photoshop 路径。

将图稿从 Photoshop 拖放到 Illustrator 中

1. 打开您要从中复制的 Photoshop 文档
2. 选择要复制图稿。
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. 选择要剪切的图稿。
2. 将所选对象拖到桌面上。

所选对象作为图片剪贴被拖到桌面上，这种图片剪贴可以拖放到所需文档。图片剪贴拖动到桌面上时，会转换 **PICT** 格式。

偏移对象

[返回首页](#)

您可以创建一个副本，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。当您创建同一图形或彼此相互之间有固定距离的多个副本时，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，如果您已释放了一组套，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，然后删除网格形状。然后，便可以剩余路径。

使用偏移路径命令偏移对象

1. 选择一或多个对象。
2. 选择“对象”>“路径”>“偏移路径”。
3. 指定位移距离、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. 选择一或多个对象。
2. 选择“效果”>“路径”>“偏移路径”。
3. 指定位移距离、连接类型和斜接限制。
4. 单击“确定”。

使用键盘偏移对象

1. 选择一或多个对象。
2. 按住 **Alt** 键并按键盘。

将创建副本，并按“常规”选项中指明的“键盘增量”值偏移。新对象的位置取决于所使用的键盘。

注：如果未创建副本，请确保已将“键盘增量”值置为非零。



[法律意见](#) | [在线隐私策略](#)

对象堆叠

指定在堆叠顺序中的哪个位置添加新对象

使用图层面板更改堆叠顺序

使用命令更改堆叠顺序

指定在堆叠顺序中的哪个位置添加新对象

[返回页首](#)

Illustrator 从第一个对象开始顺序堆积所绘制对象。

对象的堆叠式将决定其重叠如何量。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，新图层放置在现有图层正上方，且任何新对象都在现有图层上方绘制出来。但是，在背面绘图模式下创建新图层，新图层放置在现有图层正下方，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，则在现有图层底部绘制）。

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，要在图层的顶部添加新对象，请单击该图层名称使其变为活动状态。在背面绘图模式下，要在图层的底部添加新对象，请单击该图层的名称使其变为活动状态。

使用图层面板更改堆叠顺序

[返回页首](#)

位于“图层”面板顶部的图稿在堆叠中位于前面，而位于“图层”面板底部的图稿在堆叠中位于后面。同一图层的对象也是按结构进行堆叠。在图稿中创建多图层控制对象的方式。

❖ 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期望位置时，释放鼠标按钮黑色插入标记出现面板中其他项目之间或出现图层的左或右边在图层或组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（位于定位按钮滚动条之间）中单击，将选择框拖至其他项目的选择框，并释放鼠标按钮如果项目选择框被拖至对象之，项目便会被移动到对象上方；如果项目选择框被拖至图层组项目便会被移动到图层组所有其他对象的上方。
- 若要使“图层”面板中项目的顺序反转，请按住 **Ctrl** 键 (Windows) 或 **Command** 键 (Mac OS)，并单击要反转的项目名称。这些项目必须是该图层中同一级别的项目。例如，可以选择二级图层但不能选择位于不同图层的对象。然后从“图层”面板菜单中选择“反转顺序”。

注： 您不能将路径、组元素集移动到“图层”面板中的顶层位置，只有图层可位于图层结构的顶层

使用命令更改堆叠顺序

[返回页首](#)

❖ 请执行下列任一操作：

- 要将对象移到其所在图层的顶层或底层位置，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前移动一位置或后移动一位置，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”

有关更改插图堆叠顺序如何更改的示例，请参阅 www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_cn。该教程只提供英文版



法律师 | [在线隐私策略](#)

改变对象形状

变换对象

变换

变换板概述

变换象图案

使用定界框变换

变换

返回首页

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”以及专用工具来变换。还可通过拖动选区的定界框来完成多种变换。某些情况下，您可能要同一操作重复数次，在变换时尤其如此。利用“对象”菜单中的“再变换”命令可以根据需要，重复移动、缩放、旋转、镜像或倾斜操作，直到下一操作。

选定对象进行变换，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。

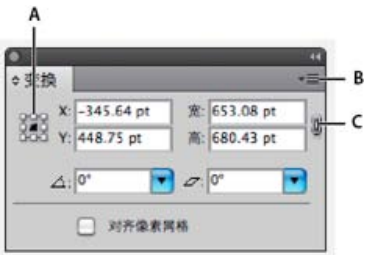
变换板概述

返回首页

“变换”面板（“窗口”>“变换”）量有关一或多个选定对象的位置、本和方向信息。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：当您通过更改“变换”板中的值来变换时，该面板中的参考点定位器才会指定该对象的参考点。其他变换法（如使用缩放工具）使用对象的中点或指针位置作为参考点。



“变换”板
A. 参考点定位器 B. 面板菜单 C. 锁定比例图标

变换象图案

返回首页

在对填充图案的对象进行移动、旋转、镜像（翻转）、缩放或倾斜时，可以变换、替换，或同时变换和图案。一旦对象的填充图案，随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”板时如何变换，请从面板菜单中选择以下选项：“变换”、“替换”或“替换”。
- 若要指定在使用“变换”时应用的图案模式，请在相应的对话框中置“对象”和“图案”选项。例如，若要只替换而不变换，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替换而不变换，请在拖动鼠标的同时按住减号键 (-)。对象的定界框变为虚线形状，但释放鼠标按钮，定界框又恢复原样，只留下图案。
- 要在使用变换工具时替换，请选择“编辑”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“常规”(Mac OS)，然后取消选择“图案拼贴”。
- 要将对象的填充图案恢复原始状态，请用色填充对象，然后重新选择所需的图案。

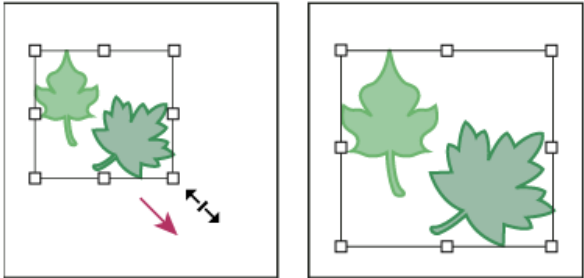
使用定界框变换

返回首页

只要使用“选择”工具选择一或多个对象，被选对象的周围便会出现定界框。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方框），即可方便地移动、旋转、缩放对象。

- 要隐藏定界框，请选择“视图”>“隐藏定界框”。

- 要固定框，请选择“视图”>“固定框”。
- 要在旋转定框后重置，请选择“对象”>“按”重置定框”。



使用定框选定对象进行缩放之前（左图）与之后（右图）的截图

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

缩放、倾斜和扭曲对象

缩放对象
倾斜对象
扭曲对象

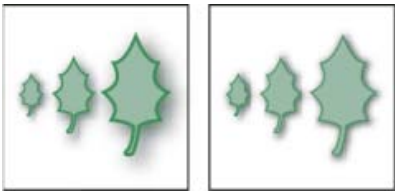
[转到首页](#)

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。您可以更改适合于多数缩放方法的默认参考点，也可以锁定对象的比例。

注意：缩放对象之后，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，并决定在缩放时的缩放比例，从而保留对象分辨率。

默认情况下，描边效果不能随一起缩放。要缩放描边效果，请选择“编辑”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“常规”(Mac OS)，然后选择“缩放描边效果”。若要选择是否逐段缩放描边效果，请使用“属性”面板或缩放命令来缩放对象。



“缩放描边效果”选项可以缩放对象、出视觉影效果和描边(左图)；而关闭选项时，将只能缩放对象(右图)。

使用缩放工具来缩放对象

1. 选择一或多个对象。
2. 选择缩放工具 .
3. 请执行下列任一操作：
 - 若要相对对象中心缩放，请在文档窗口中的任一位置拖动鼠标，直到达到所需大小为止。
 - 要相对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，请在拖动时按住 Shift 键。

提示：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位置开始拖动。

使用定界框缩放对象

1. 选择一或多对象。
2. 选择“选择”工具或“自定形状”工具 .
3. 拖动定界框手柄直到达到所需大小。

在缩放对象时，对象会相对定界框的反向缩放。

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**。
 - 要相对对象中心进行缩放，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. 选择一或多对象。
2. 在“属性”面板的“宽”(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 .
- 要更改参考点以进行缩放，请单击参考点定位器  上的色方框。
- 要将描边路径以及任何与水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. 选择一或多对象。
2. 执行下列操作之一：
 - 要从中心位置进行缩放，请选择“对象”>“按”缩放，或者双击缩放工具 .
 - 要相对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，请选择“不等比”，并在“水平”和“垂直”文本框中输入百分比。缩放因子相对参考点，可以为负数，也可以为正数。
4. 若要随一起描边路径以及任何与水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”>“按”分别按

注意：缩放多个对象时，您无法输入特定的宽。在 *Illustrator* 中，您只能以百分比度量缩放对

象。

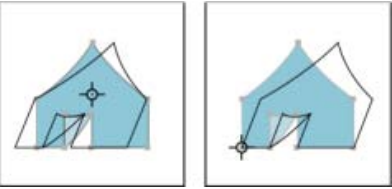
- 3. 在“缩放”部分中设置水平和垂直缩放的百分比。
- 4. 要更改参考点，请单击参考点定位器上的色方框。
- 5. 单击“应用”，或者单击“复制以缩放每个对象的副本”。

[转到首页](#)

倾斜对象

倾斜操作可沿水平或垂直轴，或相对特定轴的特定角度，来倾斜或偏移对象。对象相对参考点倾斜，而参考点又会因所选的倾斜方法而不同，而且多数倾斜方法中都可以改变参考点。您可以在倾斜对象时，锁定对象的一维度，您还可以同时倾斜一个或多个对象。

倾斜对象创建投影十分有用。



相对中点倾斜（左图）和相对用指定参考点倾斜（右图）的视图

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：
 - 若要相对对象中倾斜，请拖动文档窗口中的任意位置。
 - 要相对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垂直拖动。若要保持其原始宽度，请按住 Shift 键。
 - 若要沿对象的水轴倾斜对象，请在文档窗口中的任意位置水平拖动。若要保持其原始高度，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：
 - 要从中位置进行倾斜，请选择“对象”>“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倾斜轴一条线的倾斜量。
- 4. 选择要沿哪条轴倾斜对象。

如果选择垂直角度的轴，请以水轴为准，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“垂直”，或者单击“水平”以倾斜对象的副本。

使用自由变换工具倾斜对象

1. 选择一或多个对象。
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手柄然后在垂直或水平拖移时按住 **Ctrl + Alt (Windows)** 或 **Option + Command (Mac OS)**。也可以按住 **Shift** 将对象限制其原始宽度。
 - 要沿对象的水轴进行倾斜，请拖动中上部或中下部的定界手柄然后在垂直或水平拖移时按住 **Ctrl + Alt (Windows)** 或 **Option + Command (Mac OS)**。也可以按住 **Shift** 将对象限制其原始高度。

使用变换面板倾斜对象

1. 选择一或多个对象。
2. 在“变换”面板的“倾斜”文本框中输入一值。

要更改参考点，请在输入值之前单击参考点定位器  上的色方框。

也可以在“控制面板”中单击 **X**、**Y**、**W** 或 **H** 来删除变换面板。

[转到首页](#)

扭曲对象

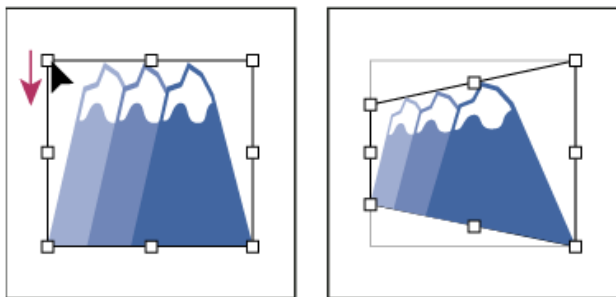
可通过使用自由变换工具或液化工具来扭曲对象。如果要任意进行扭曲，请使用自由变换工具；如果要利用特定的预扭曲（如旋转扭曲、收缩或皱褶），请使用液化工具。

使用自由变换工具扭曲对象

1. 选择一或多个对象。
2. 选择自由变换工具 .
3. 开始拖动定界上的角手柄不是侧柄，然后执行下列操作之一：
 - 按住 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)**，直到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



按透翘曲

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、图形或符号的层。

若要查找“工具”面板中的液化工具，请参阅工具面板概述和改变形状工具库。

1. 选择一液化工具，然后单击或拖动要扭曲的层。
2. （可选）要将扭曲限制为特定层，请在使用该工具之前选择这些层。
3. （可选）要更改工具光标的大小并置其他工具选项，请双击液化工具，然后指定以下任何选项：

宽度和高度 控制光标的大小。

角度 控制光标的方向。

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。

鬃性（扇贝、晶格化和皱褶工具） 指定层轮廓上特殊画笔结果之间的间距。该值与“鬃值”有密切关系。

细节 指定引入层轮廓的各点间距（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，而不影响形状的鬃。

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层，而正值则逆时针旋转扭曲层。输入的值越接近 -180° 或 180° 时，层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的距离。

画笔影响锚点、画笔影响内线手柄、画笔影响外线手柄（扇贝、晶格化、皱褶工具） 启用工具画笔可以更改这些属性。

另请参阅

- 变换面板概述

- 移动对象
- 旋转对象
- 镜像或翻转对象
- 改变形状工具库
- 使用定界框变换



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律期](#) | [在线隐私策略](#)

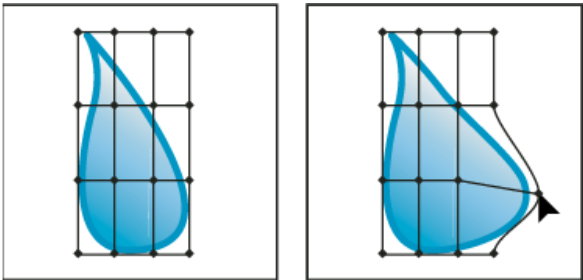
使用封套改变形状

- 关于封套
- 使用封套扭曲对象
- 编辑封套内容
- 重置封套
- 删除封套
- 封套选项

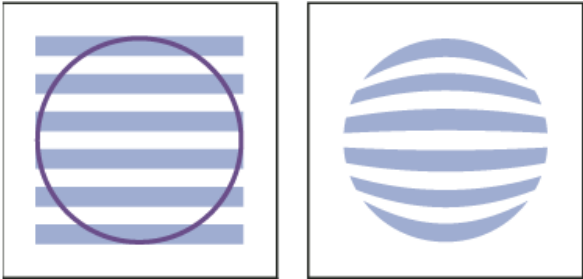
关于封套

返回首页

封套是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创建封套，或使用预定义的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，您仍可继续编辑对象。您还可以随时删除或扩展封套。您可以编辑套形状或被封套的对象，但不可以同时编辑。

使用封套扭曲对象

返回首页

- 选择一或多个对象。
- 使用下列方法之一创建封套：
 - 要使用封套的预定义形状，请选择“对象”>“封套扭曲”>“用形状建立”。在“形状选项”对话框中，选择一种形状样式并置选项。
 - 要置封套的矩形网格，请选择“对象”>“封套扭曲”>“用网格建立”。在“封套网格”对话框中，置行数和列数。
 - 若要使用一对象作为封套的形状，请编对象的堆栈顺序在所选项之上。如果不是这样，请使用“图面板或“排列”命令将该对象移动，然后重新选择所有对象。接下来，选择“对象”>“封套扭曲”>“用顶层建立”。
- 按下列任一操作来改变套形状：
 - 使用“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“选择”或“网格”工具选择该锚点，然后按 Delete 键。
 - 若要网格添加锚点，请使用“网格”工具在网格上单击。

要将描述填充应用于封套，请使用“填充”面板。

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”按钮.
- 选择“对象”>“封套扭曲”>“编辑”。

注：如果封套是路径的，请单击“图版”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对齐。

3. 要将对象恢复其封套状态，请执行下列操作之一：

- 单击“控制面板”中的“编辑”按钮.
- 选择“对象”>“封套扭曲”>“编辑”。

重置封套

1. 选择封套。

2. 执行下列操作之一：

- 要重置或替换预设样式，请选择一个新的样式，并在“控制面板”中置选项。如果需要，请单击“封套选项”按钮以打开对话框并置其他选项。
- 要重置或替换网格封套，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。

删除封套

您可以通过释放封套或扩展套的方式删除封套。释放套封套可创建原始对象：保持原始状态的套和保持封套形状的套。扩展套套的方式可以删除封套，但套仍保持扭曲的形状。

- 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。要置封套选项，请选择封套套，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 在用封套扭曲套时，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套时，可使用此选项指定栅格应以何种形式保留其形状。选择“剪裁版”在栅格上使用剪裁版或选择“透明度”以栅格应用 Alpha 通道。

保真度 指定要使套适合封套模型的精确度。增加“保真度”百分比会增加扭曲路径添加更多的点，而扭曲套所花费的时间会增加。

扭曲外观 将套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 将套的形状与其线性渐变一起扭曲。

扭曲图案填充 将套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”选项来扩展套，其各自属性会分别扩展。

更多帮助主题



组合对象

组合对象的方法

使用路径查找器效果组合对象

使用套形状组合对象

使用套路径组合对象

[转到页首](#)

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。生成的路径或形状会因为组合对象时所选用的方法而有所不同。

路径查找器效果

路径查找器效果可以让您使用交互模式来组合对象。使用路径查找器效果时，不能编辑它们之间的交互。请参阅[使用路径查找器效果来组合对象](#)。

套形状

套形状使您可以组合对象，并可指定每个对象与其他对象的交互方式。套形状比套路径更为有用，因为它提供了四种类型的交互：相加、相减、交集和差集。此外不会更改底对象，因此，您可以选择套形状中的每个对象，以对其进行编辑更改其交互模式。请参阅[使用套形状组合对象](#)。

套路径

套路径使您可以用一个对象在另一个对象中开出一孔洞。例如，您可以通过嵌套的圆来创建一个圆环形状。在创建套路径后，路径将用作对象。您可以使用直接选择工具或选择工具分别选择并移动各对象；或者，也可以选择和移动路径。请参阅[使用套路径组合对象](#)。

注意：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。请参阅使用斑点画笔工具绘制合并路径和使用形状生成器工具构建新形状。

[转到页首](#)

使用路径查找器效果组合对象

导航至“路径查找器”面板

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

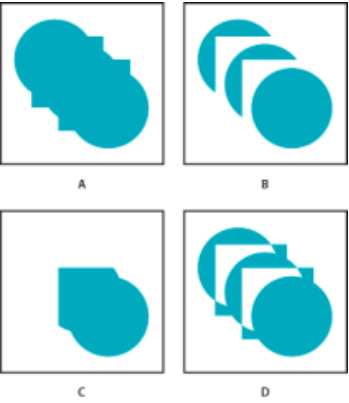
使用面板中的第一排按钮创建路径或复合路径。要创建复合形状，请按住 **Alt** 或 **Option** 键并使用这几排按钮从下列形状模式中选择：

添加到形状区域 将路径区域添加到底层何形状中。

从形状区域中减去 将路径区域从底层何形状中减去。

与形状区域相交 和蒙版一样，可使用路径区域剪裁底层何形状。

排除重叠形状区域 使用路径区域反转底层何形状，将填充区域打孔洞，反之亦然。
使用面板中最下面一排名为“路径查找器效果”的按钮只需单击一下这些按钮可创建最终形状组合。（请参阅[应用路径查找器效果](#)。）



形状模式

A. 所有使用“相加”模式的路径 **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

指定路径查找器选项

从“路径查找器”面板菜单中设置“路径查找器选项”，或者双击“预览”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”效果计算复杂路径时的精确度。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中创建新的形状。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。请参阅[使用“效果”菜单来应用路径查找器效果](#)。
- “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”按钮即创建了最终的形状组合；此后，将不能编辑原始对象。如果这种效果产生了多个对象，这些对象会被自动编组一起。请参阅[使用“路径查找器”面板来应用路径查找器效果](#)。

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一起，并选择该组
 - 或-
 - 将要使用的对象移动到单个图层，并定位此图层
2. 选择“效果”>“路径查找器”，然后选择一路径查找器效果。
若要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。
若要使图层用“路径查找器”效果，请定位该图层
2. 在“路径查找器”面板中，单击一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“形状模式”按钮最上面一排）。

路径查找器效果汇总

添加 描摹所有对象的轮廓，就像它们是单个、已合并的对象一样。此选项产生的结果形状会用顶层对象的上色属性。

交集 描摹被所有对象重叠区域轮廓。

差集 描摹对象所有未被重叠区域并使重叠处透明。若有偶数对象重叠则重叠处透明。而有奇数对象重叠，重叠地方则会填充颜色。

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对象栈顺序来删除插图中的某区域

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对象栈顺序来删除插图中的某区域

分割 将一份图稿分割成填充的表面（表面是未被线分割的区域）。
注意：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。删除所有描边且不符合相同颜色的对象。

合并 删除已填充对象被隐藏的部分。删除所有描边且合并具有相同颜色的相邻或重叠对象。

裁剪 将图稿分割成继续填充的表面，然后删除图稿中所有落在最上方对象外的部分。这还会删除所有描边

轮廓 将对象分割为其继续边缘。准备需要继续进行陷印的图稿时，此命令非常有用。请参阅创建陷印。

注意：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的对象。

实色混合 通过选择每个继续的最高值来继续。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，则产生的混合色为 40% 青色、66% 洋红色、40% 黄色和 10% 黑色。

透明混合 使底图透过重叠图稿可见然后将图像划分为其构成部分的表面。您可以指定在重叠中的可透明度百分比。

陷印 通过在相邻颜色之间创建一小重叠域（称为陷印）来补偿图稿中各颜色之间的潜在间隙。

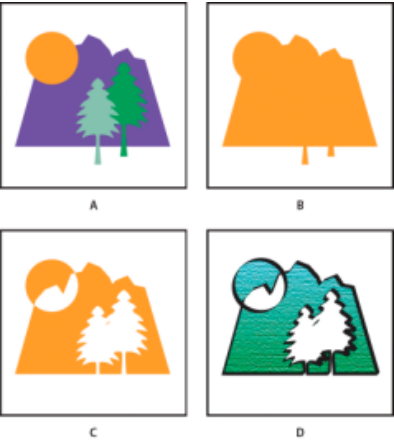
[转到页首](#)

使用复合形状组合对象

复合形状是可编辑图稿，其中每个继续，每个部分分配一种形状模式。复合形状简化了复杂形状的创建过程，因为您可以精确操作每个所含路径的形状模式、堆栈顺序、形状、位置和颜色。

复合形状用作对象，它在“图稿”面板中显示为 <复合形状> 项。可以使用“图稿”面板来查看、选择和更改复合形状的内容，例如，更改其继续的堆栈顺序。您还可以使用“直接选择”工具或“继续选择”工具来选择复合形状的继续。

当您创建一个复合形状时，此形状会使用“相加”、“交集”或“差集”模式中最上继续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。当您选择复合形状的任意部分时，除非在“图稿”面板中明确定位某继续，否则 Illustrator 将自动定位复合形状以简化这一过程。



使用复合形状

A. 原始对象 B. 创建的复合形状 C. 应用于每个继续的单独形状模式 D. 应用于复合形状的样式

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、封套和蒙版。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继续都会被指定为所选择的形状。
- 或-

- 从“路径查找器”面板菜单中选择“建立复合形状”。复合形状的每个锚点都会被默认指定为“相加”模式。

3. 更改任何锚点的形状模式，方法是：使用选择工具或“图框”面板选择该锚点，然后单击“形状模式”按钮。

注意：您完全不需要更改最后面组件的模式，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（每形状最多可包含约 10 锚点）来创建复杂的复合形状，而不要使用大量锚点。

修改复合形状

1. 使用选择工具或“图框”面板选择复合形状的单锚点。
2. 在“路径查找器”面板中查找要更改的“形状模式”按钮以应用于选定锚点的模式。

注意：如果选择了多个使用不同模式的锚点，“形状模式”按钮便会出现问号。

3. 在“路径查找器”面板中，单击不同的“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为单锚点。扩展复合形状会保持复合形状的形状，但不能选择其中的单锚点。

1. 使用选择工具或“图框”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”
- 或-

- 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“图框”面板中的 <路径> 或 <复合路径> 项。

-或-

- 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 中的形状图层图剪辑路径（矢量蒙版属于复合形状的类型）。您可以将形状图层图剪辑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：

- 只有位于顶层的复合形状才可作为形状图层导出到 Photoshop。
- 用路径连接以外的连接方式描边色的复合形状，或所使用的锚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。

[转到页首](#)

使用复合路径组合对象

复合路径包含两个或多个上色的路径，因此在路径重叠处呈现洞。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。

复合路径用作对象，在“图框”面板中为 <复合路径> 项。使用选择工具或编辑工具选择复合路径的一部分。您可以更改复合路径的各个锚点的形状，但无法更改各个锚点的属性、图形样式或效果，并且无法在“图框”面板中单独编辑这些锚点。

如果希望在创建复合路径的过程中具有更多的灵活性，则可以创建一个形状，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除的对象重叠位置。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”。

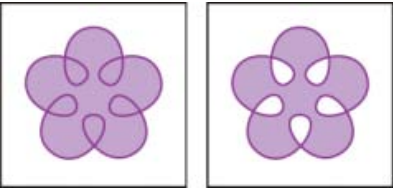
将填充规则应用于复合路径

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 使用数学程序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 使用数学程序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孔洞就有一个孔洞。一些应用程序（如 Adobe Photoshop）默认情况下使用奇偶规则，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的复合路径。根据您的需要，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”按钮，以指定复合路径是以孔洞还是填充。



填充规则

A. 四环形路径 B. 选定的环形路径，反转复合路径 C. 应用于最内环的反转路径方向

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. 确保路径使用的是非零缠绕填充规则。
2. 使用“擦选择”工具，选择路径中要反转的部分。不要选择整个路径。
3. 在“属性”面板中，单击“翻转路径方向(关)”按钮 或“翻转路径方向(开)”按钮.

将路径恢复其原始状态

1. 使用选择工具或“属性”面板选择路径。
2. 选择“对象”>“路径”>“释放”。

另请参阅

- 编组或取消编组对象
- 将对象移动到另一个图层
- 定位应用外观属性的项目
- 使用形状生成器工具构建新形状
- 混合重叠的颜色
- 陷印

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

剪切和分割对象

- 用于剪切分割以及裁切对象的方法
- 使用“分割下方对象”命令剪切对象
- 使用美工刀工具剪切对象
- 将对象分割为网格

[转到首页](#)

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的方法：

“分割下方对象”命令 就像是一把切或剪刀，它使用选定的对象切割其他对象，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”。请参阅[使用“分割下方对象”命令剪切对象](#)。

“在所选锚点处剪路径”按钮 

在锚点处剪路径，一锚点将变为两个点，其中一锚点位于另一锚点的正上方。要访问此按钮请使用“选择”工具选择一个或多个锚点，然后在“控制面板”中找到该按钮请参阅[分割路径](#)。

美工刀工具 

沿着使用此工具绘制自路径剪切，将对象分割为作为其构成成分的填充表面（表面是未被线分割的区域）。单击并按住橡皮擦工具，即可查看并选择美工刀工具。请参阅[使用美工刀工具剪切对象](#)。

剪刀工具 

在锚点处沿分割路径、图形框架或文本框架。单击并按住橡皮擦工具即可查看并选择剪刀工具。请参阅[分割路径](#)。

“分割为网格”命令 用于将一或多个对象分割为多按行和列排列的矩形对象。您可以精确更改行和列之间的间距、宽度和大小，并快速创建参考线来置图稿。要使用此命令请选择“对象”>“路径”>“分割为网格”。请参阅[将对象分割为网格](#)。

套路径与套形状 允许您用一个对象在另一个对象中开出一个洞。请参阅[套形状和套路径](#)。

路径查找器效果 提供各种分割和裁切对象的方法。请参阅[路径查找器](#)。

剪贴版 允许您用一个对象来隐藏其他对象的基本部分。请参阅[剪贴版](#)

[转到首页](#)

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位置。
2. 选择“对象”>“路径”>“分割下方对象”。

[转到首页](#)

使用美工刀工具剪对象

1. 选择美工刀工具。单击并按住橡皮擦工具即可查看并选择美工刀工具。请参阅选择工具了解其他选择工具的方法。
2. 执行下列操作之一：
 - 若要剪切曲线路径，请将指针拖移至对象上方。
 - 要在对象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。

另请参阅

- 切片和剪切工具库
- 工具面板概述

[转到首页](#)

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。
 - 若要设置行距和列距，请输入“距”值。
 - 若要更改对象的网格的尺寸，请输入“总计”值。
 - 若要沿行或列添加参考线，请选择“添加参考线”。
5. 单击“确定”。

另请参阅

- 绘制网格
- 切片和剪切工具库

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

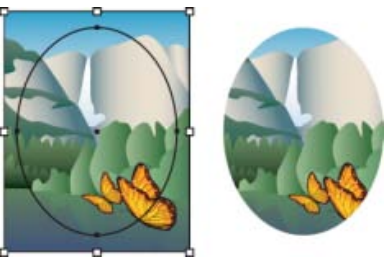
编辑剪切蒙版

- 关于剪切蒙版
- 视频教程：创建基本剪切蒙版
- 使用剪切蒙版隐藏对象的某些部分
- 为组或图层创建剪切蒙版
- 编辑剪切蒙版
- 在剪贴组合内编辑路径
- 在被蒙版的图稿中添加或删除对象
- 从剪切蒙版中释放对象

[转到首页](#)

关于剪切蒙版

剪切蒙版是一组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形状。剪切蒙版遮盖的对象称为剪贴。可以通过选择的多个对象或者一个图层的所有对象来建立剪贴。对象级剪贴在“图稿”面板中组成一组如果创建图层级剪贴，则图层部的对象会剪贴面的所有对象。对象级剪贴的所有操作（如移动）都基于剪贴蒙版而不是未遮盖的对象在创建对象级的剪切蒙版后，您只能通过使用“图稿”面板、“选择”工具，或隔离剪贴选择剪贴内容。



蒙版（左图）与剪切蒙版（右图）的贴图

下列规则适用于创建剪切蒙版

- 蒙版将被移至“图稿”面板中剪贴蒙版组（前提是它们尚未在此位置）。
- 只有矢量对象可以作为剪切蒙版不过，可以对任何图稿进行蒙版
- 如果您使用图稿组创建剪切蒙版则图稿组第一对象将会遮盖图稿组集中的所有内容。
- 无论对象先前的属性如何，剪切蒙版或一条带填色也不带描边的对象。

提示：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。

[转到首页](#)

使用剪切蒙版隐藏对象的某些部分

- 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上方。
3. 选择剪贴路径以及想要遮盖的对象。
4. 选择“对象”>“剪贴版”>“建立”。

要从多个对象重叠区域创建剪贴路径，请先将这些对象进行编

[转到页首](#)

为组或图层创建剪贴版

1. 创建要用作蒙版对象。
- 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组。
3. 在“图层”面板中，确保蒙版对象位于主图稿上方，然后单击图组名称。
4. 单击位于“图层”面板底部的“建立/释放剪贴版”按钮或者从“图层”面板菜单中选择“建立剪贴版”。

[转到页首](#)

编辑剪贴版

1. 在“图层”面板中，选择并定位剪贴路径。或，选择剪贴并选择“对象”>“剪贴版”>“编辑”。
2. 执行下列任一操作：
 - 使用“直接选择”工具拖动对象的中点参考点，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。
 - 剪贴路径应用填色或描边。

选择文档的所有剪贴路径，取消选择所有图稿。接下来，选择“选择”>“对象”>“剪贴版”。

[转到页首](#)

在剪贴组合内编辑路径

要编辑位于剪贴版内的部分，必须先选择剪贴版的特定路径，然后编辑。

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蒙版的路径上。在路径轮廓出现时，单击它。

注意：要通过单击来选择剪贴路径，必须单击出现蒙版的部分。

2. 编辑。

[转到页首](#)

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贴路径的图组。

[转到页首](#)

从剪贴版中释放对象

- 执行下列操作之一：

- 选择包含剪贴版的组然后选择“对象”>“剪贴版”>“释放”。
- 在“图形”面板中，单击包含剪贴版的图形名称。单击面板底部的“建立/释放剪贴版”按钮或者从面板菜单中选择“释放剪贴版”。

由剪贴版定义的填充或描边都为“无”，因此它是不可见的，除非选择剪贴版为其指定新的上色属性。

另请参阅:

- [视听教程 - 创建蒙版](#)
- [视频教程 - 创建基本剪切蒙版](#)
- [图形板概述](#)
- [视频教程 - 如何使用不透明蒙版](#)
- [对象堆叠](#)

Keywords : Illustrator, 剪切, 裁剪, 如何裁剪图像, 裁剪照片

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用实时转角

在 **Illustrator 17.1** 中引入

实时转角
实时转角构件首选项

[转到页首](#)

实时转角

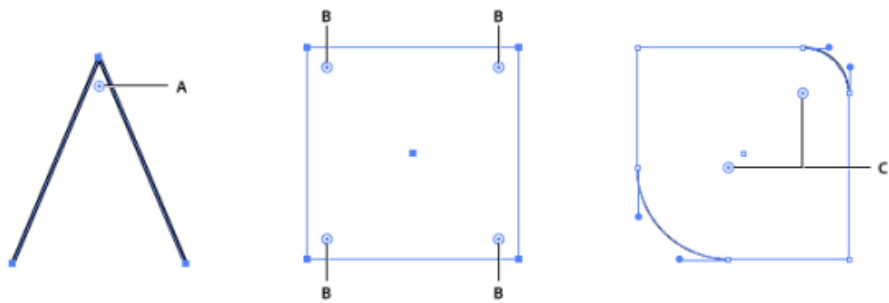
您可以在一简单路径中选择一或多转角锚点，或在图稿中的几路径中选择多锚点。选中后，每转角点旁边会出现“实时转角构件”。拖动构件会让转角点的形状变以下三种可用转角类型之一：这三种可用转角类型分别是“圆角”、“反圆角”和“倒角”。

有关更多信息，请参阅实时矩形和圆角矩形上的文章。

实时转角构件

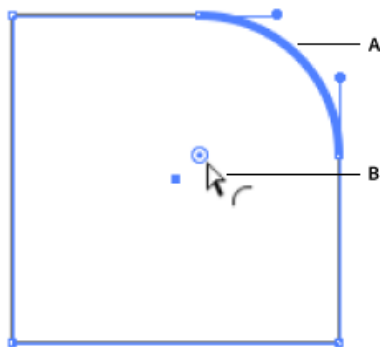
当您选中“直接选择工具”且路径选择包含转角点时，会启用“实时转角构件”。当选择以下项目时，“实时转角构件”会出现转角旁边

- 具有转角的一或多路径。
- 一或多圆角。



A. 实时转角构件，当路径包含一转角点时 **B.** 实时转角构件，当选中多转角时 **C.** 实时转角构件，当选中路径时（在这种情况下，为圆角路径）

使用“直接选择工具”拖动“实时转角构件”是将转角转换为圆角的最简单方式。此外当您将鼠标悬停在“实时转角构件”上时，相应的圆角会变大（如下所示）。



A. 鼠标悬停或者靠近圆角转角构件时，圆角量 B. 鼠标指针靠近圆角转角构件

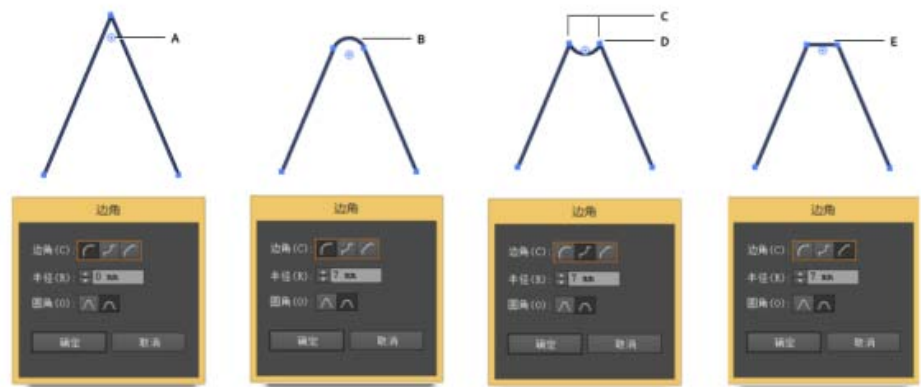
如果您不想在选择“选择工具”时查看“圆角转角构件”，您可以在“视图”>“隐藏转角构件”中将其关闭

“转角”对话框

“转角”对话框可让您使用转角量。在“转角”对话框中，您可以设置转角样式、转角半径和圆角类型。

访问转角量：

- 双击“圆角转角构件”，或
- 选择转角，并单击“控制面板”中的“转角”链接。

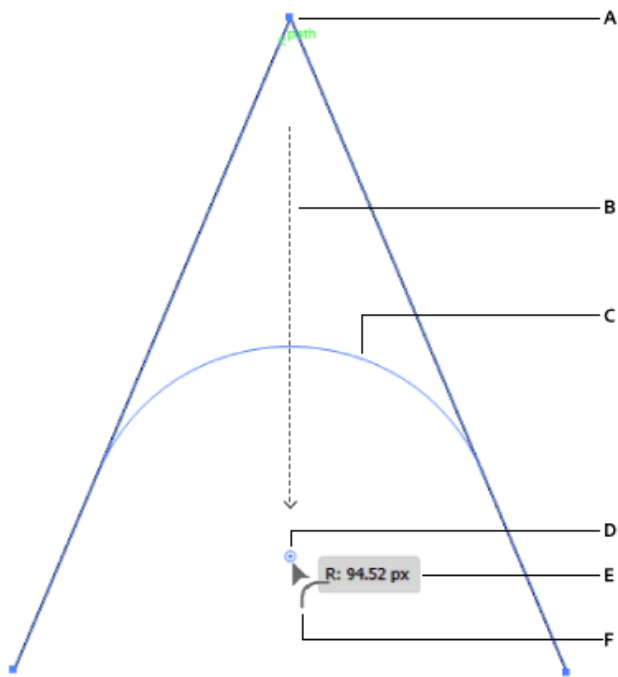


在转角对话框中修改量会导致角貌改变

A. 圆角转角构件 B. 圆 C. 关联的锚点 D. 反圆 E. 倒角

用法：使用实时转角构件

1. 在图稿打开时，使用“选择工具”(A) 来选择一或多圆角点。您可以选择：
 - 一路径上的一或多圆角点
 - 不同路径上的多圆角点
2. 执行下列操作之一：
 - 拖动“圆角转角构件”。
 - 单击“控制面板”中的“转角”链接，然后设置可用选项。
 - 双击“圆角转角构件”，然后修改“转角”对话框中的选项。



A. 原始转角 B. 鼠标拖动的方向 C. 圆预览 D. 圆转角构件 E. 应用的转角半径 F. 光标指示应用的转角样式

更改转角样式

要更改转角样式，请执行以下操作之一：

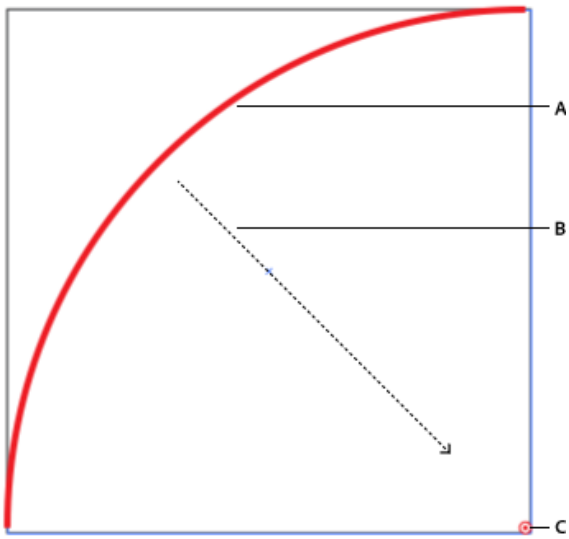
- 拖动圆转角构件时，单击圆或圆角。即会更改光标，以显示当前转角样式。
- 在控制面板中，单击转角链接打开转角弹出面板。选择要应用的转角样式。
- 双击圆转角构件显示转角选择框，并从选择框中选择转角样式。
- Alt/Option + 单击构件循环浏览转角样式。



A. 圆 B. 反圆 C. 倒角

考虑事项

- 您可以对转角多次使用圆转角构件，并能修改半径或转角样式。但是，如果拖动或操纵转角中关联锚点的方式使圆丢失则不再该转角圆构件。
- 在圆超过以下点时，无法让转角成为圆：
 - 到达路径的端，或
 - 到达临近锚点，或
 - 到达在修改临近转角时创建的锚点。
- 当您把“圆转角构件”拖动到可能的最远时，圆会变成红色路径。



A. 红色路径表示给定转角已达到最值 B. 旋转角构件的引入方向 C. 旋转角构件

[转到首页](#)

实时转角构件首选项

隐藏角构件

- 如果您不想在选择“**选择工具**”时查看“**旋转角构件**”，您可以在“**视图**”>“**隐藏旋转角构件**”中将其关闭
- 如果您想在选择“**选择工具**”时继续查看“**旋转角构件**”，请单击“**视图**”>“**显示旋转角构件**”。

最大角度限制

对角度未指定值的转角，您可以选择隐藏“**旋转角构件**”。对未指定的角度，您可以在“**选项**”>“**选择和锚点量**”>“**隐藏旋转角构件**”中指定此值。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

实时形状

在 **Illustrator CC 2015** 中得到增强（椭圆、多边形和直线）

在使用形状工具创建了形状后，您可以继续修改其属性，例如宽、高度、圆角、角度、数等等。这些形状属性都可以在“属性”面板中的图稿控件或数值字段进行编辑。目前该面板上拥有一单独“属性”部分。

有关更多帮助，请参阅文章使用实时转角构件。

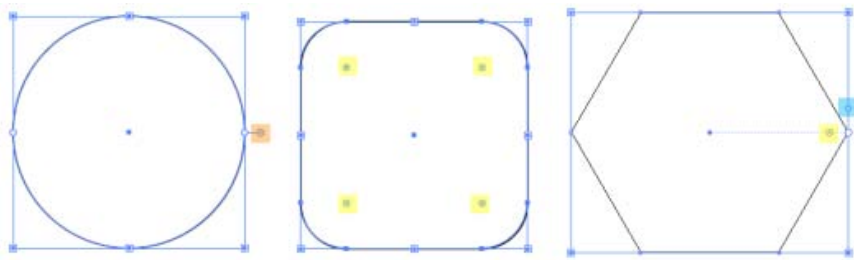
- 实时形状的功能
- 访问实时形状属性
- 选择实时形状
- 最大半径
- 转换状
- 实时形状属性

实时形状的功能

注意：要在选择时查看定规，请确保将置为显示定规（“视图”>“显示定规”）。

- 使用“形状”工具绘制形状。

其他构件显示在形状周围，可帮助您实时地修改形状。



- （左）实时圆形上的饼图角度构件
- （中）实时圆角矩形上的圆角半径构件
- （右）实时多边形中的圆角半径构件和边数构件

- 将“属性”面板（或者如果已打开，则会获得焦点）。如果“属性”面板没有打开：

- 按 **Shift + F8** 或
- 单击“窗口”菜单>“属性”

注意：要指定在创建矩形或圆角矩形时是否显示“属性”面板，请使用“属性”面板弹出菜单中的“创建形状时显示”选项。

- 如果选择了多“形状”：

- 在分别选择了相应的工具后，可以使用屏幕上的构件修改各形状的属性。
- 可以使用“属性”面板修改多形状的属性。

- 在形状上或“属性”面板（形状“属性”区域）中的字段使用鼠标来更改形状的属性。

注意：无论选择了哪种工具，当相同类型的形状处于选定状态时，“属性”面板中的属性都将修改选

定的图稿。

访问实时形状属性

您可以在 Illustrator CC 中的不同位置访问实时形状的属性。在以下示例中，涉及的形状是一个矩形。

“控制面板

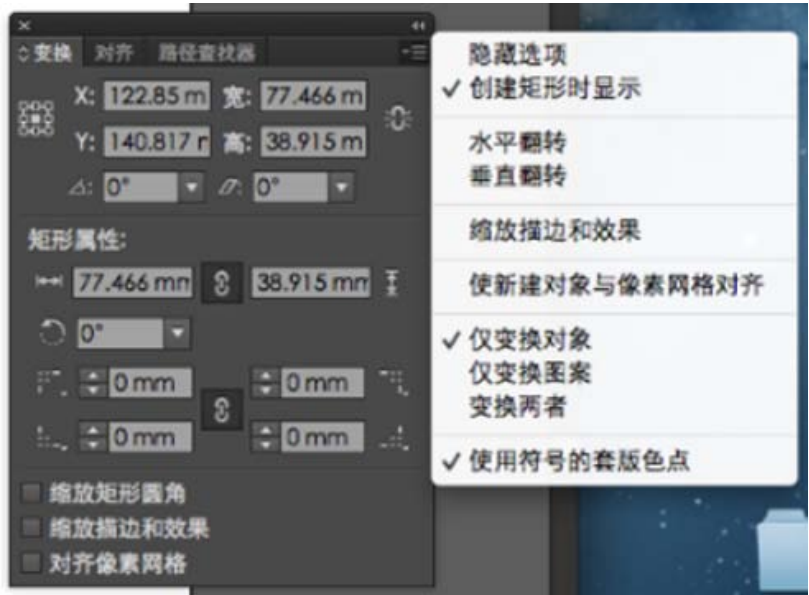


“控制面板已就“实时矩形”和“圆角矩形”属性的访问进行了增强

“变换面板



“变换面板会显示其他增强属性

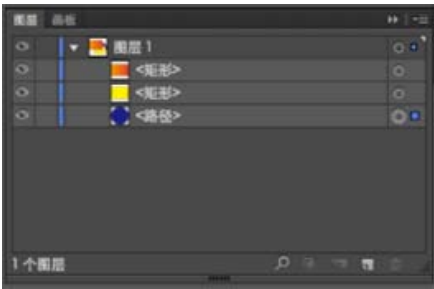


“变换面板有新的弹出菜单选项（基于“矩形创建”上），创建“圆角矩形”或“圆角矩形”时显示“变换面板”。

选择实时形状

“图层”面板

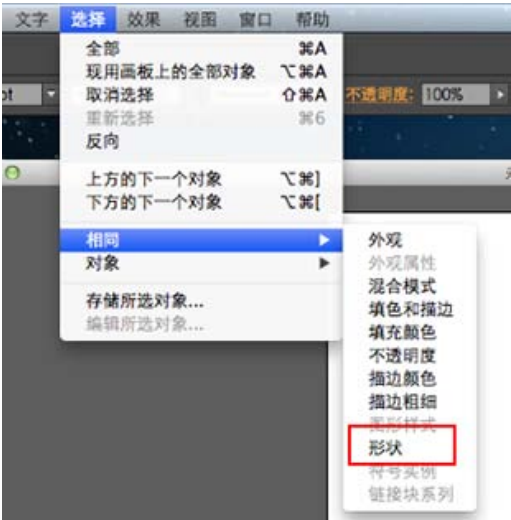
实时形状在“图层”面板中属于不同的对象类型。例如，当您绘制“矩形”时，“图层”面板中的图层命名为<“矩形”>。这会帮助识别可用的“实时形状”，用于选择和修改目的。



“矩形”和“圆角矩形”在“图层”面板中属于 <矩形>

选择菜单选项

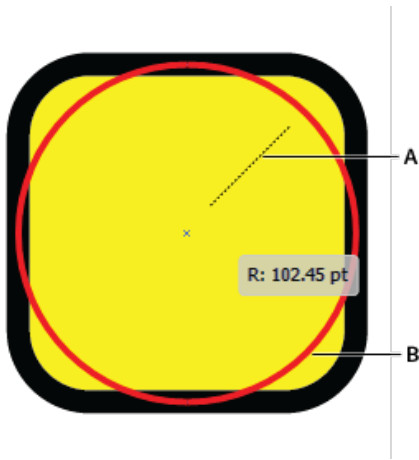
新的菜单项的“形状”已添加到“选择”>“相同”菜单中。当您选择“选择”>“相同”>“形状”选项时，可以选择所有可用的实时形状。



通过新菜单选项选择多种“实时形状”

最路径

将“矩形”或“圆角矩形”的角拖动至最小时，圆角预览会变为红色。



A. 拖动转角至中 B. 半径达到最值时，形状预览会变为红色

转换形状

- 当您打开在旧Illustrator 中存储文档，该文档的形状不会自动转换为可编辑形状。要将矩形转换为可编辑形状，请选择该矩形，然后单击“对象”>“形状”>“转换形状”。
- 要将可编辑形状转换为正常形状，请选择该可编辑形状，然后单击“对象”>“形状”>“扩展形状”。

实时形状属性

矩形/圆角矩形属性

- 宽度/高度：指定矩形的高度或宽度。保留默认值，不更改值。
- 矩形角度：使用缩放/旋转构件旋转矩形。
- 约束宽度和高度比例：使用“缩放形状的圆角”选项框来调整圆角的增加或减少与矩形的成正比。
- 边角类型：指定矩形任意角的角类型。
- 圆角半径：对矩形的每个角，使用步进控件或在“属性”面板中键入一数值。

椭圆属性

- 宽度/高度：指定椭圆宽度和高度。当两者相等时，椭圆为圆。
- 椭圆角度：指定所放置的椭圆对象的角度。
- 饼图起点/饼图终点角度：使用饼图构件（位于新绘制的椭圆形状的右侧将形状以饼图图表的形式显示）。
- 约束饼图角度：在使用“属性”面板修改值时，指定是否必须保持饼图起点和饼图终点角度之间的差异。
- 反转饼图：指定必须互换图起点和饼图终点角度。使用它可生成“饼”图形表示。

多边形属性

- 多边形半径：指定所绘制多边形的精确值。
- 多边形边长度：指定多边形每一边的长度。
- 多边形边数计算：指定多边形将拥有的边数。使用屏幕上的构件，可以在 3 到 10 之间的范围内更改此值。使用滑块可在 3 到 20 之间的范围内修改此值。如果您需要一介于 3 到 1000 之间的值，请手动输入该值。
- 角度：指定将要绘制置入的多边形对象的角度。
- 边角类型：指定多边形所需要的角类型（圆角、反圆角或倒角）。
- 圆角半径：指定多边形各角的半径。

直线属性

- 直线长度：指定所绘制直线的长度。

- 直线角度：指定所绘制线相对画面的角度。



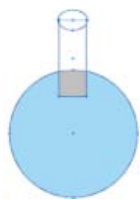
Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律期](#) | [在线隐私策略](#)

使用形状生成器工具创建形状

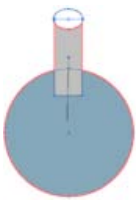
若要使用形状生成器工具创建形状，请执行下列操作：

- 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。
注意： 请确保选择需要应用该工具的路径。如果在合并前全选路径，将会出现警告。
- 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。在此模式下，指针显示为 。
- 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，移动指针并单击所选选区。
其他锚点将在形状打断时引入。



使用形状生成器工具合并选区。当移动指针滑过选区时将出现框选区。

- 6. 若要合并路径，沿选区拖动并释放光标，选区将合并为一新形状。



沿选区拖动以合并



合并后的新形状

新形状继承的笔触式取决于下列规则：

- 将开始拖动时光标起始位置所在对象的笔触式应用到合并形状上。
- 如果在按下鼠标时没有可用的笔触式，则会合并形状应用释放鼠标时可用的笔触式。
- 如果按下和释放鼠标时都没有可用的笔触式，则应用“图形”面板中最顶层对象的笔触式。

若要自己上色，可以从“形状生成器工具选项”面板中的“拾色来源”下拉列表中选择“颜色板”，这样既可不受以上规则。有关信息，请参阅形状生成器工具选项。

按住 **Shift** 单击并拖动以显示矩形选框，此操作允许您轻松合并多路径。

- 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) 并单击想要删除的选区。按 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 时，指针会变为 。

在抹除模式下，可以在所选形状中删除选区。如果要删除的选区由对象共享，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选区。此选项在您创建所需形状后清除剩余部分时非常有用。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律师](#) | [在线隐私政策](#)

使用 Shaper 和形状生成器构建新的形状

在 **Illustrator CC 2015** 中得到增强（新的 **Shaper** 工具）

- 关于 **Shaper** 工具
- 使用 **Shaper** 工具（绘制形状）
- 使用 **Shaper** 工具（创建形状）
- 选择 **Shaper Group** 中的形状
- 删除 **Shaper Group** 中的形状
- 关于形状生成器工具
- 设置形状生成器工具选项

[转到首页](#)

关于 Shaper 工具

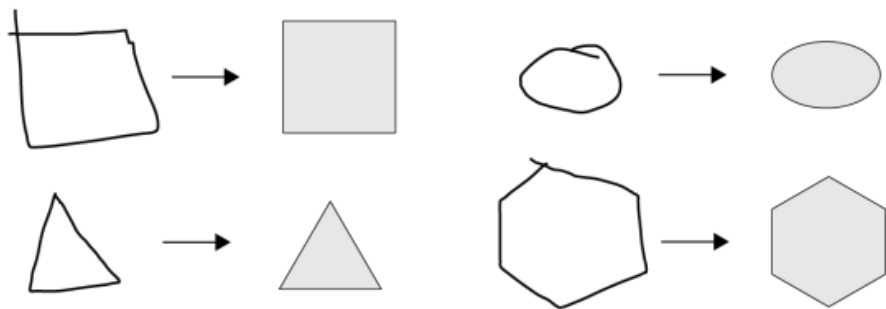
通过 **Shaper**  工具，您只需绘制堆积和各种形状，并将它们放置在一起，然后简单地组合、合并、删除或移动它们，即可创建出美观的设计。使用简单、直观的手势，将以前可能需要多步骤才能完成的操作。

使用 **Shaper** 工具可将自然手势转换为矢量形状。使用鼠标或简单易用的触控板，可创建多边形、矩形或圆形。绘制形状为矢量形状。此功能已随 **Illustrator Draw** 一起，在传统的工作区、专业的触摸工作区和您的移动设备上启用。

[转到首页](#)

使用 Shaper 工具（绘制形状）

- 在 **Illustrator** 的工具箱中，单击 **Shaper** 工具  (Shift+N)。
- 在文档，绘制形状。例如，绘制圆形的矩形、圆、椭圆三角形或其他多边形。
- 您绘制的形状会转换为明晰的几何形状。所创建的形状是矢量的，并且与任何矢量形状一样完全可编辑。



将圆的手势转换为明晰的矢量形状

[转到首页](#)

使用 Shaper 工具（创建形状）

1. 执行下列操作之一：

- 在您的文档选择一些重叠形状
- 使用工具栏上的橡皮擦工具
- 使用 **Shaper** 工具 (**Shift+N**) 快速绘制形状、擦除或多选

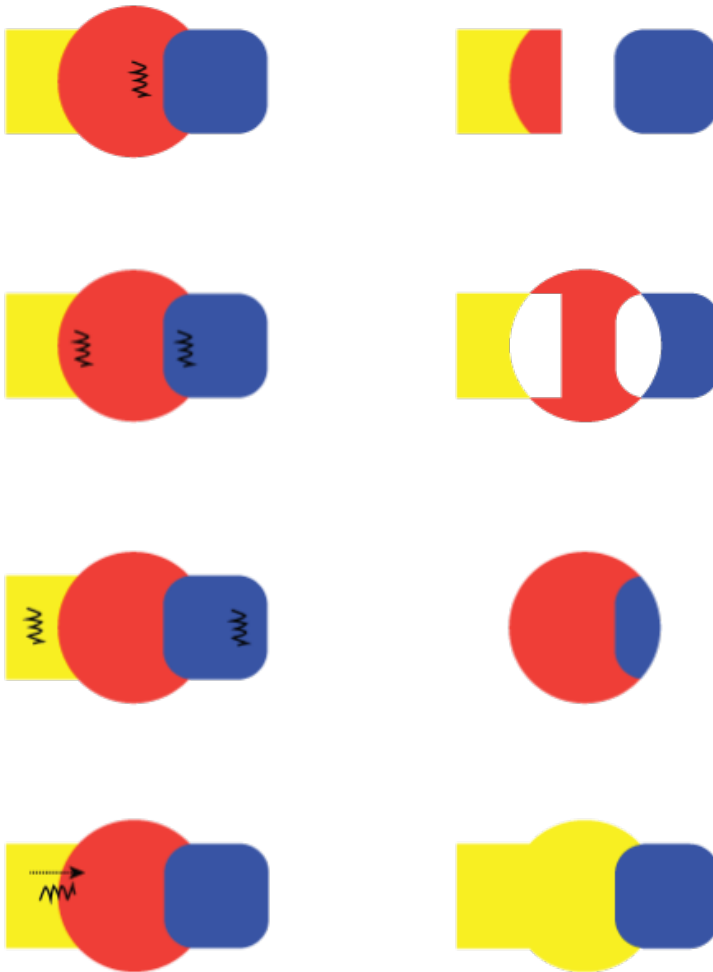
2. 如果尚未选择，请选择 **Shaper** 工具 (**Shift+N**)。

3. 使用鼠标（在非触控设备上）或您的手指在要合并、删除或擦除的区域涂抹。

以下规则决定形状的各部分如何被擦除或合并，以及合并的形状具有什么颜色：

- 如果涂抹是在一形状内进行的，那么该区域被擦除。
- 如果涂抹是在两个或多个形状的相交区域上进行的，则相交的区域被擦除。
- 如果涂抹源自顶层形状：
 - 从非重叠区域顶层形状将被擦除
 - 从重叠区域非重叠形状将被合并，而合并区域颜色即为涂抹原点的颜色。
- 如果涂抹源自底层形状：
 - 从非重叠区域顶层形状将被合并，而合并区域颜色即为涂抹原点的颜色。

使用 **Shaper** 工具执行涂抹操作的示例

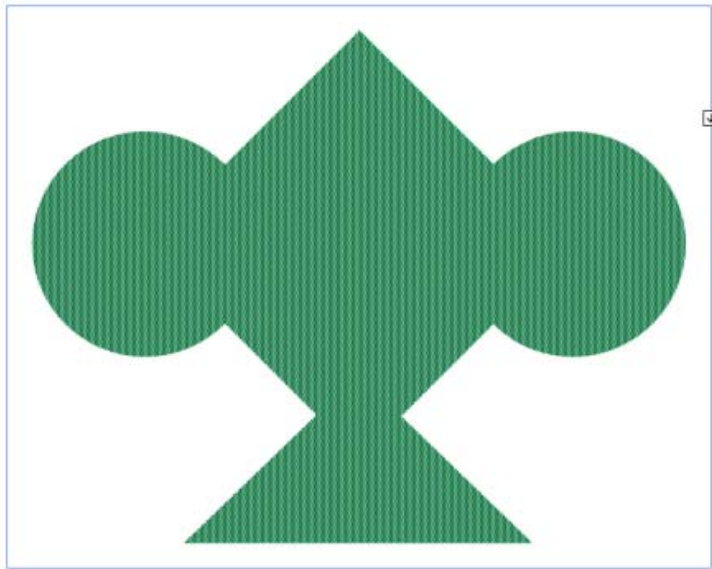


（左）涂抹操作，和（右）生成的 Shaper Group

Shaper Group 中的所有形状保持可编辑状态，即使在形状的一部分已被切或合并之后也是如此。以下操作允许您选择单个形状或组

表面选择模式

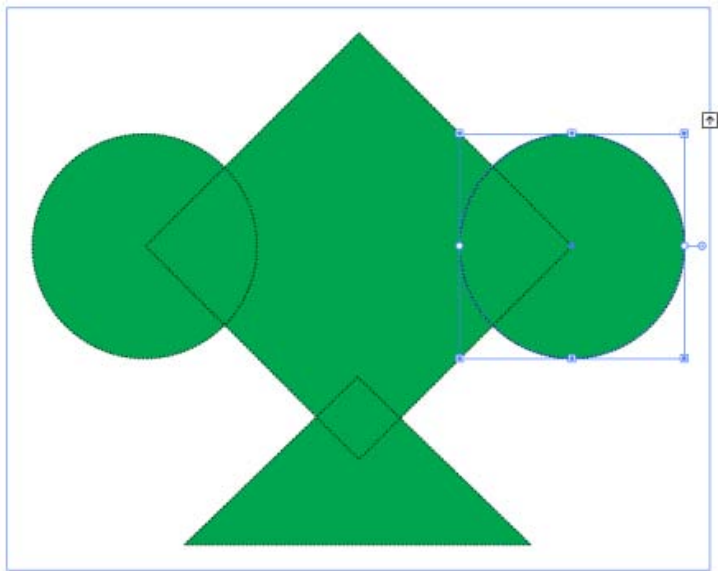
- 1. 选择 Shaper 工具。
- 2. 点按或单击 Shaper Group。即会选中该 Shaper Group，并且会显示定位及附件 
- 3. 再点按该形状（如果存在单个形状，则点按单形状）。您当前处于表面选择模式。
- 4. 如果 Shaper Group 包含合并的形状，则该形状的表面会暗淡。您可以更改形状的填充颜色。



表面选择模式

构建模式

- 1. 在选择了一个 Shaper Group 之后，执行下列操作之一：
 - 点按或单击附件，使其指示方向朝上。 
 - 双击形状。
 - 单击形状的描边
- 2. 在选择了一个表面后，您可以修改该表面的任何属性或颜色。



构建模式

[转到首页](#)

删除 Shaper Group 中的形状

1. 拖入构建模式所需要的步骤。
2. 将形状拖放到定稿之外

[转到首页](#)

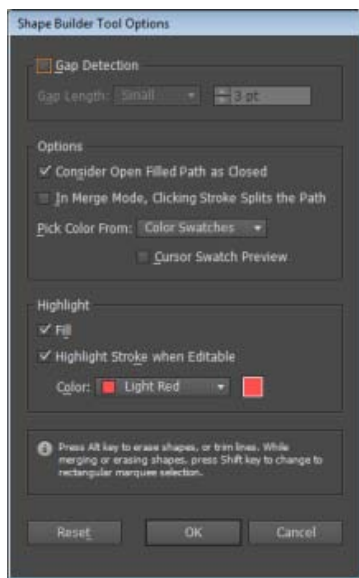
关于形状生成器工具

形状生成器工具  是一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。它简单且路径有效。它自动地高亮显示所选艺术对象中可合并为新形状的区域。区域是指一路径中的一部分，该部分与所选对象的其他任何路径都没有交集。选区是一组的不重叠区域。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区域。有关使用形状生成器工具创建新形状的信息，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_cn。

[转到首页](#)

设置形状生成器工具选项

您可以设置并自定义多种选项，如颜色检测、拾色来源和高亮量以获取所需合并效果和更好的视觉反馈。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。



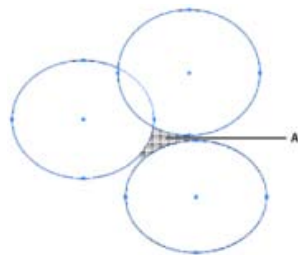
形状生成器工具选项面板

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“自定义”复选框。

选择间隙长度后，Illustrator 将查找接近指定间隙长度值的间隙。请确保间隙长度值与艺术板的间隙长度接近（或接近）。您可以检查该间隙是否提供不同间隙长度值检测，直到检测到艺术板中的间隙。

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。

将开放的填充路径视为闭合 如果选择此选项，则会为开放路径创建一个可编辑的选区。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可分割路径。此选项允许您将父路径拆分为两个路径。第一路径将从单击的位置开始，第二路径是父路径中除第一路径剩余的部分。如果选择此选项，则在分割路径时指针将变为 。

拾色来源 您可以从颜色板中选择颜色，或从当前文档所用的颜色中选择，来给对象上色。使用“拾色来源”下拉菜单选择“颜色色板”或“文档”选项。

如果选择“颜色色板”选项，则可使用“光标颜色板预览”选项。可以选中“光标颜色板预览”复选框来预览和选择颜色。选择此选项时，会提供基于上色风格的光标颜色板。它允许使用方向键循环选择颜色板面板中的颜色。

注意：即使禁用了“光标颜色板预览”，也可以使用箭头键循环选择。

若要更改笔触颜色，移动指针从对象经过高亮显示部分并更改笔触颜色。此选项仅选取“在合并模式中单击描边分割路径”时才可用。

可以通过指向任意位置来选择选区的填充色。

注意：进行合并时将不会显示“光标颜色板预览”，以确保各形状清晰可见。

如果选择“图稿”选项，Illustrator 将合并使用与其他艺术风格相同的规则。有关信息，请参阅使用形状生成器工具创建形状中的步骤 6。

填色 “填色”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，所选选区或路径的颜色将是正常状态。

可编辑时突出显示描边 如果选择此选项，Illustrator 将突出显示描边以您从“颜色”下拉列表中选择的颜色显示。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

创建 3D 对象

- 创建 3D 对象
- 设置选项
- 添加自定义斜角路径
- 在三维空间中旋转对象
- 将图稿映射到 3D 对象上

注意：3D 工具和透视网格工具是不同的两种工具，在透视创建 3D 对象的方式与其他任何透视完全一样。

[转到首页](#)

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。另外还可以在三维中旋转 2D 或 3D 对象。要应用或修改 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。

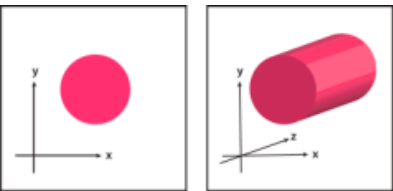
注意：3D 对象在屏幕上可能呈现锯齿效果，但这些效果不能打印或显示在为 Web 优化过的图稿中。

有关在 Illustrator 中使用 3D 对象的内容请观看进入 3D 世界

使用凸出操作创建 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。

注意：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垂直并相对对象移动。



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”以查看完整选项列表，或单击“我选项”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明度。（请参阅[设置 3D 旋转位置选项](#)。）

凸出与斜角 调整深度以及添加或从斜角剪掉任何斜角的延伸。（请参阅[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滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅[表面底纹选项](#)。）

光照 添加一个或多个光源，调整光源强度、改变底纹颜色，以及围绕对象移动光源以模拟运动的效果。（请参阅[光照选项](#)。）

映射 将图稿贴到 3D 对象表面上。（请参阅[将图稿映射到 3D 对象](#)。）

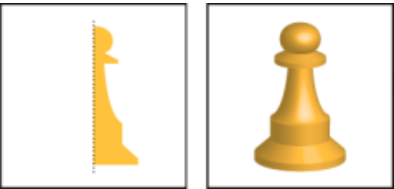
6. 单击“确定”。



不带斜角、带斜角内缩的凸出对象（左图）、带斜角外扩的凸出对象（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。由于绕转轴是固定的，因此用于绕转的开放或闭合路径应为所需 3D 对象横截面的一半。您可以在效果的时间轴中旋转 3D 对象。



绕转对象

1. 选择对象。

注意：对多个对象应用“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 平面，不会与其他 3D 对象发生交叉。另一方面，目标绘图层用“绕转”效果会使对象围绕单一轴绕转。

绕转一个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”以在文档口中预览效果。
- 4. 单击“更多选项”以查看完整选项列表，或单击“按选项”以隐藏额外选项。

位置 设置对象如何旋转以及观看对象的透明度。（请参阅[设置 3D 旋转位置选项](#)。）

绕转 设置如何围绕对象扫描路径，使其转入三维之中。（请参阅[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滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅[表面底纹选项](#)。）

光照 添加一或多光源，光源强度、改变底纹颜色，以及围绕对象移动光源以变动的效果。（请参阅[光照选项](#)。）

映射 将图稿贴到 3D 对象表面上。（请参阅[将图稿映射到 3D 对象](#)。）

5. 单击“确定”。

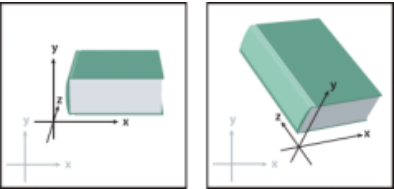
[转到首页](#)

设置选项

设置 3D 旋转位置选项

- 请执行下列任一操作：
 - 从“位置”菜单中选择一预设置。
 - 若无旋转，请拖动模拟立方体表面。对象的前表面用立方体蓝色表面表现对象的上表面和下表面为浅灰色，侧中灰色，后表面为深灰色。
 - 若要对象沿一条全轴旋转，请按住 **Shift** 键，同时拖动（围绕全轴轴）或拖动（围绕全轴轴旋转）。若要使对象围绕全轴轴旋转，请拖动围住模拟立方体蓝色彩带。
 - 若要对象围绕一条轴旋转，请拖动模拟立方体一边指针将变一灰色，并且立方体改变以标识对象旋转时所围绕的轴。红色表示对象的 *x* 轴，绿色表示对象的 *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** 之数值。
 - 要调整度，请在“透镜”文本框中输入一介于 **0** 和 **160** 的值。镜头的镜头角度类似于长焦照相机镜头，镜头角度类似于广角照相机镜头。

注意：高于 **150** 的透镜角度会使对象延伸超出您的视点，并呈扭曲。另外请谨记存在对象的 *x*、*y* 和 *z* 轴和全轴 *x*、*y* 和 *z* 轴坐标轴。对象始终相对对象在其 3D 窗的位置。全轴始终相对计算机的屏幕固定；*x* 轴水平，*y* 轴垂直，*z* 轴垂直于计算机屏幕。



对象轴（黑色）随移动；而全轴（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** 和 **2000** 之数值。

端点 指定对象是否打开绕转端点（开）还是关闭绕转端点（关）。

斜角 沿对象的深度轴（*z* 轴）应用所选类型的斜角。

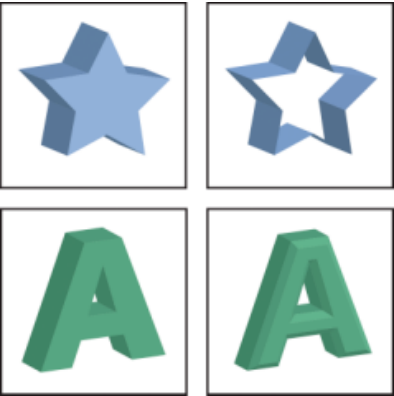
高度 置于 1 到 100 之间高度值。如果斜角高度太大则可能导致自身相交，产生意料之外的结果。

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。



带端点的凸出斜角（左上图）与不带端点的凸出斜角（右上图）视图；不带斜角凹入斜角（左下图）与带斜角凹入斜角（右下图）视图

绕转选项

角度 置 0 到 360°之间路径绕转度数。

端点 指定对象为要打开绕转端点  还是要关闭绕转端点  。

位移 在绕转轴与路径之间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 置对象绕之转动的轴，可以是“左轴”也可以是“右轴”

表面底纹选项

表面 供您选择表面底纹选项：

线框 绘制几何形状的轮廓，并使每表面透明。

无底纹 不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。

注意：可用的光源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% 之间光源强度。

环境光 控制光照，统一改变有纹的表面亮度。请输入一个介于 0% 到 100% 之阈值。

高光强度 用来控制反射光的多少，取值范围在 0% 到 100% 之间。低值产生暗淡的表面，而高值则产生较光亮的表面。

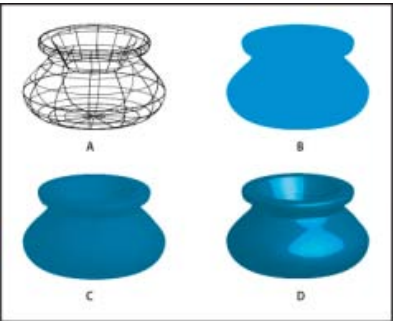
高光大小 用来控制光的大小，取值范围由100% 到小 (0%)。

混合步骤 用来控制表面所表现来的底纹的滑程度。请输入一个介于 1 到 256 之阈值。步骤数越高，所产生的底纹越滑，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，或是展平并将其拉开时，便能看到对象的背面。

注意：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背面，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

添加一光源。默认情况下，新建光源出现在球体前方的中位置。

“删除光源”按钮 删除所选光源。

注意：默认情况下，“3D 效果”会为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，强度值介于 0% 和 100% 之间

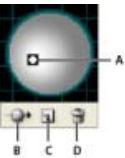
底纹颜色 控制底纹颜色，具体情况取决于您所选择的命令。

无 不为底纹添加任何颜色。

自定 允许您选择一种自定义颜色。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。专色专色印刷色。

黑色叠印 如果您正在使用专色专色，则可使用此选项来叠印颜色。用在对象填充颜色的上方叠黑色底纹的方法为象加底纹。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. 将选定光源后移或前移的按钮 C. “新建光源”按钮 D. “删除光源”按钮

[转到页首](#)

添加自定斜角路径

1. 打开 Adobe Illustrator [版本]\Support Files\Required\Resources\en_US\ 文件夹 (Windows) 或 Adobe Illustrator [版本]\Required\Resources\en_US 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“视图”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。

[转到页首](#)

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”以在文档口中预览效果。
4. 单击“更多选项”以查看完整选项列表，或单击“按选项”以隐藏额外的选项。
5. 指定选项：

位置 设置如何旋转以及观看对象的透明度。（请参阅[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滑、光亮，看起来类似塑料的表面。（请参阅[表面底纹选项](#)。）

6. 单击“贴”。

[转到首页](#)

将图稿映射到 3D 对象上

每个 3D 对象都由表面组成。例如，一个方形拉伸成的立方体有六表面：正面、背面以及四侧面。您可以将 2D 图稿贴到 3D 对象的每个表面上。例如，您可能想将一标签或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面上。



每个贴图贴图的 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 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。

3D 对象贴图时，请考虑以下注意事项：

- 单击“贴图”是用符号来替换贴图操作，因此您可以编辑符号实例，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。如果您编辑对象或对新对象应用相同的效果，则编辑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。如果您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，则会忽略的图稿。
- 由符号的位置是相对对象表面的中心所以如果表面的几何形状发生变化，符号也会相对对象的新中心重新用于贴图。
- 您可以将图稿贴到用了“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**对象**、上一**对象**、下一**对象** 或最后一**对象** 表面**按钮**或者在文本框中输入一**对象**。

当前可**见**表面上会有一浅灰色标记。被**对象**当前位置遮住的表面上则会有一深灰色标记。当在对话框中选中的一**对象**后，被选表面在文档会以红色轮廓标出。

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**义域**内部并拖动；若要缩放，请拖动一**变换**角手柄若要旋转，请在**邻近**接近一**定定义域**手**柄**拖动。
- 要使所贴的图稿适合所选表面的**大小**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”。
- 要从 3D **对象**的所有表面中删除所有映射，请单击“全部清除”。
- 若要**解贴**图稿添加底纹或应用**对象**的光照，请选择“图稿加底纹”。
- 若要**隐藏**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**建模**工具时，这一**功能**可**见**手**柄**。例如，您可以使用此选项将文本贴到一条凸出的**表面**的**侧面**，以使文字**呈现**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**”。

注意：3D 工具和 Illustrator 透**视**格工具是不同的**两种**工具。在透**视**格中**使用** 3D **对象**的方式与**使用**其他任何**对象**完全一样。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律](#) | [在线隐私策略](#)

混合对象

- 关于混合对象
- 创建混合
- 混合选项
- 更改混合对象的轴
- 颠倒混合对象中的堆叠顺序
- 释放或扩展混合对象

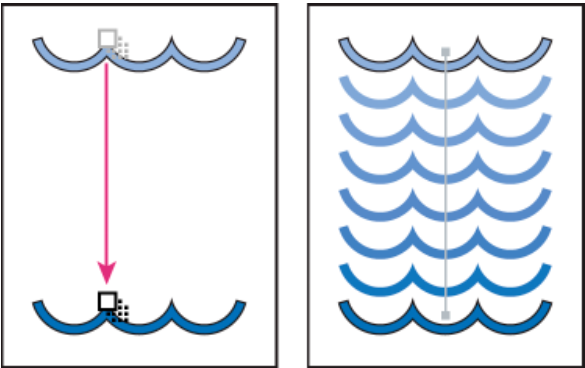
[返回首页](#)

关于混合对象

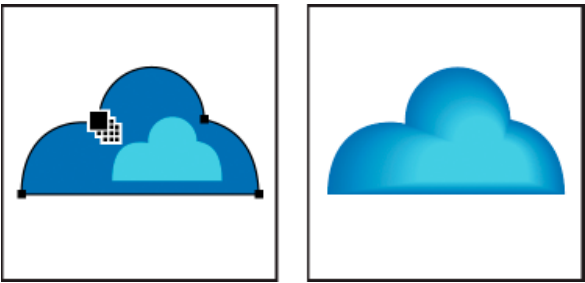
可以混对象以创建形状，并在对象之间创建平滑的过渡；或在特定对象形状中创建颜色过渡。

注：混对象与将混模式或透明度应用于对象不同。有关混模式和透明度的信息，请参阅关于混模式。

在对象之间创建了混之后，就会将混对象作为一个对象看待。如果您移动了其中一原始对象，或编辑原始对象的锚点，则混将会随之移动。此外原始对象的新对象不会具有其自身的锚点。您可以扩展混，以将混分割为不同的对象。



使用混在对象之间创建平滑过渡的示例



使用混在对象之间创建颜色过渡的示例

以下规则适用于混对象以及与之相关联的对象：

- 您不能在网格对象之间混。
- 如果您在一使用印刷色上色的对象和一使用专色上色的对象之间混，则混所生成的形状会以混的印刷色来上色。如果您在两个不同的专色之间混，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阶之间混，则所有步骤都按该专色的百分比进行上色。
- 如果您在图案化对象之间混，则混步骤将只使用最上方图层对象的填充色。
- 如果您在“透明度”面板指定了混模式的对象之间混，则混步骤使用上面对象的混模式。
- 如果您在具有多属性（效果、填充或描边）的对象之间混，则 Illustrator 会忽略其选项。
- 如果您在相同符号的实例之间混，则混步骤将为符号实例。但是，如果您在不同符号的实例之间混，则混步骤不会是符号实例。
- 默认情况下，混会作为挖空链接，因此如果有任何步骤是对象的透明对象的话，这些对象将不会透过其他对象显示出来。可通过选择混并取消选择“透明度”面板中的“挖空”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，这是众多选定对象之间一系列中间和过渡。

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，指针形状会从色的方块变透明，且中心有一黑点。
 - 若要混合开放路径，请在每条路径上选择一端点。
3. 待要混合的对象添加完毕后，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置混合选项。（请参阅混合选项。）

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平滑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，则步骤数将根据确定路径间最长距离计算得出。

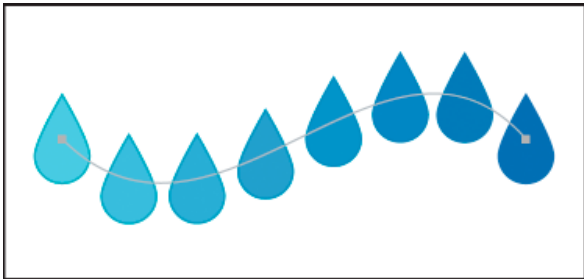
指定的步骤 用来控制混合开始与混合结束之间的步骤数。

指定的距离 用来控制混合步骤之间的距离指定的距离指从一个对象起点到下一个对象相对边之间的距离例如，从一个对象的最右边到下一个对象的最右边。

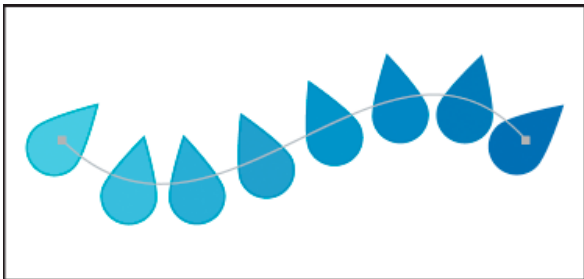
方向 确定混合的方向

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。



混合应用“对齐页面”选项的效果



混合应用“对齐路径”选项的效果

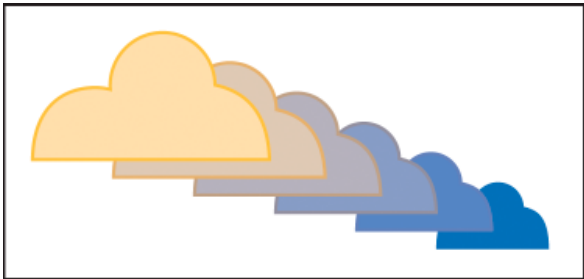
更改混合对象的轴

混合轴是混合对象中各步骤对象的路径。默认情况下，混合轴会形成一条线。

- 要改变混合轴的形状，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”>“反混合轴”。

颠倒混合对象中的堆叠顺序

1. 选择混叠。
2. 选择“对象”>“混叠”>“反堆叠”。



原始堆叠（上图）与应用“反堆叠”命令后的堆叠（下图）的对比图

释放或扩展混合对象

释放一个混叠会删除新混叠并恢复原始对象。扩展混叠会将混叠分割为一系列不同对象，您可以像其他对象一样编辑其中的任意一个对象。

1. 选择混叠。
2. 执行下列操作之一：
 - 选择“对象”>“混叠”>“释放”。
 - 选择“对象”>“混叠”>“扩展”。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用效果改变对象形状

使用效果改变对象形状
将对象的角变为圆角

使用效果改变对象形状

[返回页首](#)

使用效果是一个便捷的更改形状方法，而且它还不会永久改变对象的基本几何形状。效果是瞬时的，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控制圆角曲率。

扭曲和变换 您可以快速改变矢量对象形状。

自由扭曲 您可以通过拖动四角点任意控制的方式来改变矢量对象的形状。

收缩和膨胀 在将对象弯曲（收缩）时，移出矢量对象的锚点；或在将对象弯曲（膨胀）时，内拉入锚点。这两项都可相对对象的中点来拉出锚点。

粗糙化 可将矢量对象的路径转换为各种大小的尖峰和凹谷的锯齿数组使用绝对值或相对值设置路径段的最大长度。设置每英寸锯齿的密度（粗细，并在圆角平滑）和尖锐边缘（尖锐）之间进行选择。

变换 通过重叠、移动、旋转、镜像（翻转）和制方法来改变对象形状。

扭转 随意地内或外弯曲和扭曲路径段使用绝对值或相对值设置扭曲量。指定是否修改锚点、移动通路径锚点的控制（“导入”控制）、移动通路径锚点的控制（“导出”控制）。

扭转 旋转对象，中的旋转程度比总旋转程度大输入一正值将指针扭转；输入一负值将逆时针扭转。

波纹效果 将对象的路径转换为同样大小的尖峰和凹谷形成的锯齿和波数组使用绝对值或相对值设置尖峰与凹谷之间的长度。设置每路径段的脊状数量，并在圆角平滑）或锯齿（尖锐）之间进行选择。

变形 扭曲或变形对象，包括路径、文本、网格、混以及位图图像。选择一种预定的变形形状。然后选择混选项所影响的轴，并指定要应用的混及扭曲量。

将对象的角变为圆角

[返回页首](#)

“圆角”效果会将矢量对象的角落控制转换为平滑的曲线。

1. 在“图形”面板中，定位要变圆的项。
如果要变圆的特定属性（如其填充或描边变圆，请在“图形”面板中定位此对象，然后在“属性”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“风格化”子菜单中。）
3. 要设置圆角曲线的曲率，请在“半径”文本框中输入一值，然后单击“确定”。

更多帮助主题



法律师 | 在线隐私策略

增强的支持触摸式变形工作流程

在版本 17.1 中引入

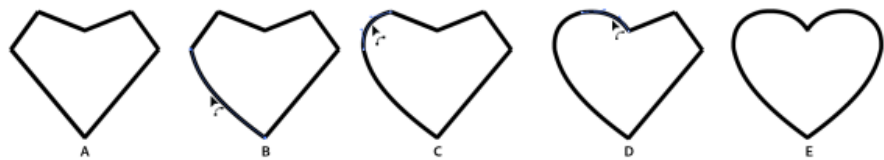
线段变形工作流程和触摸支持

路径线段工作流程已得到增强，现支持在基于触摸的设备上通过触摸输入改变形状。

在早期版的 Illustrator 中，使用“直接选择”工具可以改变路径线段的形状，但其手柄最终会被删原始角度。现在，线段不受任何限制此外要将线段转换为曲线路径，只需拖动线段本身即可。改变线段的形状有三种方法。

钢笔工具

- 1. 使用“钢笔”工具时，按住 Alt/Option 键。
- 2. 将指针悬停在路径线段时，光标将变为“线段”光标。
- 3. 拖动线段可改变线段的形状



使用钢笔工具改变的路径线段的形状。

A. 原始形状 B. 线段光标表示该线段可以更改形状 C. 当线段光标可拖，单击并拖动可更改线段的形状。 D. 任意所需数量的线段改形状 E. 更改形状任务完成时的最终形状

- 4. 要继续使用钢笔工具绘图，请松开 Alt/Option 键。
- 5. 要创建一段请在改变形状的同时按住 Shift 键。按住 Shift 修改键可将手柄垂直向同时保持各手柄长度一致

转锚点工具

- 1. 请选择“转锚点”工具，然后将指针悬停在路径线段。
- 2. 当“线段”光标量时，拖动路径线段改变形状。



通过使用锚点工具改变形状所修改的图稿

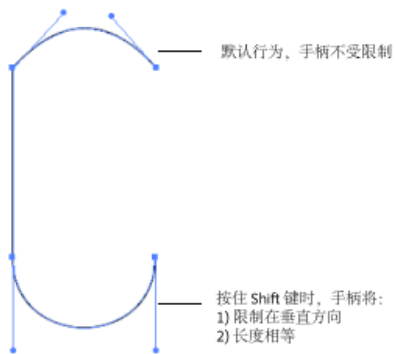
A. 原始图稿 B. 使用锚点工具改变形状 C. 修改后的形状

- 3. 要创建路径线段的副本，请在步骤 2 时按住 Alt/Option 键。
- 4. 要创建一段请在改变形状的同时按住 Shift 键。按住 Shift 修改键可将手柄垂直向同时保持各手柄长度一致

直接选择工具

在线段上使用直接选择工具可移动该线段但是，在曲线线段使用时，它也不受圆角与转接点工具或钢笔工具类似。

限制手柄垂直方向



使用钢笔工具、转接点工具和直接选择工具改变形状的同时按住 **Shift** 键可将手柄垂直向因此也可以将曲线变为圆角状。同时还保持手柄长度全部一致

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

基于触摸的工具和增强功能 | Illustrator CC

[使用触摸修改文本（修饰文字工具）](#)

[使用触摸修改形状（自由变换工具）](#)

[操作系统支持的手势](#)

借助 **Illustrator CC**，可以更加方便地使用支持触摸的¹与 **Illustrator** 文本和²进行交互。为了适应 **Illustrator** 的各种交互样式，可用性增强³也已经扩⁴到⁵。您可以使用⁶来⁷和操控⁸，就好像使用支持触摸的⁹一样简便。

此外操作系统上还启用了许多支持触摸的手势。您可以使用 **Illustrator** 的¹⁰来¹¹移、轻扫和移动与操作系统相关的¹²。

要通过触摸使用 **Illustrator** 的¹³，您将需要：

- 基于 Windows 7 或 8 的触摸屏计算机，或者，
- 类似于 Wacom Cintiq 24HD Touch 的触摸屏¹⁴

要使用手势进行¹⁵和缩放，您将需要：

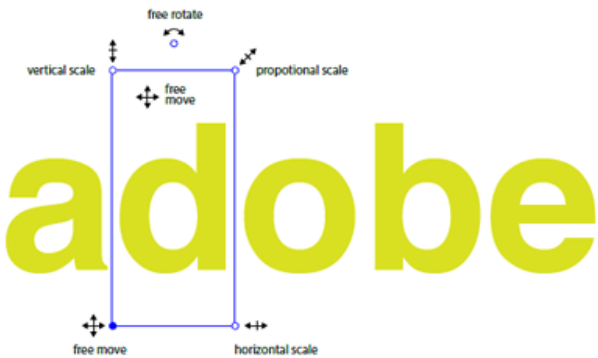
- ¹⁶接触模式¹⁷。例如，触摸屏¹⁸。
- ¹⁹接触模式²⁰。例如，Mac 计算机上的触控板、触摸板或 Wacom Intuos5 ²¹。

使用触摸修改文本（修饰文字工具）

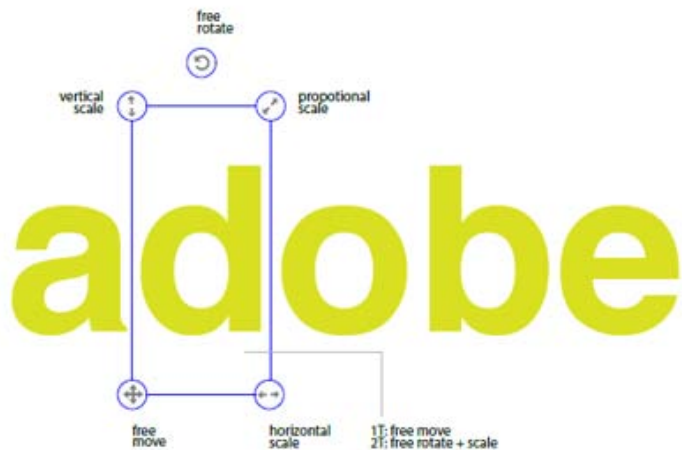
[转到页首](#)

可以使用²²光标或基于触摸的²³（例如触摸屏²⁴），通过“²⁵修²⁶字²⁷”工具修改文本的属性。

1. 从工具栏或“²⁸控²⁹制³⁰板³¹”中选取“³²修³³字³⁴”工具 (Shift + T)。
2. 选择文本的字符串或字符。
3. 要修改字符（旋转、缩放、移动），请使用触摸或³⁵来³⁶操控³⁷出³⁸现³⁹文本周围的控制⁴⁰柄⁴¹



使用⁴²和所选⁴³周围的增强型控制⁴⁴轻松操控⁴⁵



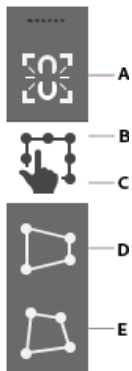
使用触摸屏和所选对象周围的增强型控制柄轻松操控对象

[转到页首](#)

使用触摸修改形状（自由变换工具）

可以使用鼠标或基于触摸的界面（例如触摸屏界面）移动、缩放、旋转、倾斜或扭曲对象。

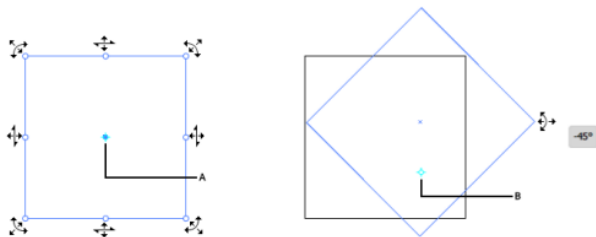
1. 选择一个对象，然后选取“自由变换”工具。
2. 在“自由变换”工具构件中，选择要选定的对象的相应动作。可以使用控制柄移动、缩放、旋转、倾斜或扭曲（透视或自由操作）。



自由变换工具触摸构件

A. 移动 B. 缩放 C. 选定动作 D. 透视 E. 自由扭曲

3. 在“自由变换”工具出现状态时，选定对象具有可移动的参考点：
 - 单击并拖动参考点至画板上的任一点处可相对参考点的位置移动对象。
 - 您还可以双击八控制柄的任一手柄将其置为参考点。旋转动作将相对新的参考点进行。
 - 双击参考点可重置其位置。



（左）自由变换工具光标 （右）参考点插图

A. 参考点 B. 移动时，图像相对参考点的新位置旋转

- 将鼠标悬停在控制柄，将最允许的图标以及该对象的参考点。

- 您可以将参考点拖动到其他位置，然后使用控制键于新的参考点旋转选定图稿。

操作系统支持的手势

触摸手势：使用标准触摸手势（捏合和轻扫）进行移动和缩放。以下手势可在接受触摸输入的设备上使用：

- 通过双指合并或分开（例如，使用拇指和食指）进行缩放
- 将两指放在文档，然后同时移动两指以在文档中移动
- 轻扫或轻击以在画板中导航
- 在画板编辑模式下，使用两指旋转画板 90°

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

导入、导出和存储

导入图稿文件

- 关于链接的图稿与嵌入的图稿
- 置入（导入）文件
- “链接”面板中的嵌入图稿和链接图稿
- 编辑原始图稿

您无需在 Adobe Illustrator 中从基始创建图稿，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。

[转到首页](#)

关于链接的图稿与嵌入的图稿

当置入图形时，您将在高分辨率下看到文件的屏幕分辨率版，从而可以查看和定位文件，但嵌入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。您可以使用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。可以多次使用链接的图形，而不会显著增加文档大小；也可以一次更新所有链接。当导出或打印时，将检查原始图形，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插入文档，因而得到的文档可以根据需要随时更新文档一旦嵌入图稿，文档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边形，还可分别编辑这些。例如，如果图稿包含矢量数据，Illustrator 可将其转换路径，然后您可以用 Illustrator 工具和命令修改。对于从特定文件格式嵌入的图稿，Illustrator 还保留其属性（例如组图层）。

[转到首页](#)

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、置入选项和所需的最高级别的支持。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，可选择转换模式。如果文件包含图层，还可

选择要导入的图像版。

另请参阅

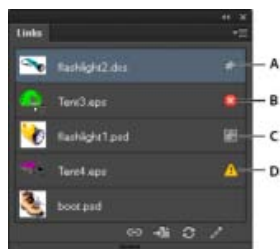
- AdobePDF 置入选项
- Photoshopimport 选项
- 置入多个文件

[转到页首](#)

“链接”面板中的嵌入图稿和链接图稿

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.** 缺失图稿 **C.** 嵌入的图稿 **D.** 修改的图稿 **E.** 链接的图稿

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的页面（在 Adobe® InDesign® 中）。

已修改 已修改文件是指其在磁盘的版本比其在文档的版本更新的文件。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（但仍可能存在于缓存）的文件。如果在原始文件导入到文档后，有人将其移动到了其他文件夹或服务器，则会出现情况。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“量 DCS 透明度效果”。

通过链接面板查看和存储数据

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。无法替换链接文件关联的元数据；但可以将元数据的副本存储模板中，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. 要将元数据存储模板，请在量元数据的对话框顶部的弹出菜单中选择“存储数据模板”。

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”。

注意：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”。

注意：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”>“文件”>“链接和剪贴板”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“文件”>“链接和剪贴板”(Mac OS)，然后置“更新链接”选项。

修复缺失的链接或将链接替换其它源文件

可以修复链接（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. 在量的对话框中，执行下列操作之一：
 - 找到并选择替换件。
 - 键入所需替换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”。

注意：如果文档所有链接都位于同一文件夹中，则可以将它们同时全部放在“链接”面板中，选择所有链接，然后选中一链接；“置入”对话框将保持打开以便您重新选择每链接。

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“保留”选项。

如果选择“默认”选项，可在“对齐”图标上选择一点，用以对齐图稿（相对定位）。如果希望图稿不与定位框重叠请选择“剪切定位框”。

嵌入链接的文件

可以将文件嵌入（或存储到文档，而不是链接到已放在文档的文件。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，它会增加文档文件大小。

1. 在“链接”面板中选择一文件，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，并标记有嵌入式链接图标 .

取消嵌入或重新链接嵌入的文件

1. 在“链接”面板中选择一或多嵌入的文件。
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”。

[转到页首](#)

编辑原始图稿

通过使用“编辑”命令您可以在创建图形的应用程序中打开参数图形，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”按钮 。或者，从面板菜单中选择“编辑”。
 - 选择页面上的链接图稿，然后选择“编辑图稿”。
 - 选择页面上的链接图稿，然后在“控制面板”中单击“编辑”按钮
2. 在原始应用程序中进行更改后，存储文件。

另请参阅

- 导入位图图像
- 导入 Adobe PDF 文件
- 导入 EPS、DCS 和 AutoCAD 文件
- 从 Photoshop 导入图稿
- 存储图稿
- [视频教程 - 设计明信片：置入图像](#)



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律期](#) | [在线隐私策略](#)

导入位图图像

[关于位图图像](#)

[最终输出的图像分辨率准则](#)

[返回页首](#)

关于位图图像

位图图像（在别处称作栅格图像）使用图片元素的矩形网格（像素）来表现图像。每个像素都分配特定的位置和颜色值。在创建位图图像时，您所关心的是像素，而不是对象或形状。位图图像是连续色图像（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渐变。

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锯齿。



不同缩放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 Adobe Creative Suite 中使用位图图像时，通常需要对它们进行压缩以减小文件大小。例如，将图像文件导入到 Photoshop 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。

[返回页首](#)

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 像素（72 像素宽 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 像素。

对导入的位图图像，图像分辨率由源文件决定。对位图效果，可指定自定义分辨率。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图像分辨率的要求：

商业印刷 根据所使用的印刷机 (dpi) 和网络 (ppi)，商业印刷需要 150 到 300 ppi（或更高）的图像；在生产决策之前，请始终咨询您的印前服务提供商。商业印刷需要高分辨率图像（创建这些图像的过程中需要更长的时间才能完成大量任务），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“窗口”>“性能”菜单选择“典型”或“快速查看”；在 Illustrator 中，可以选择“窗口”>“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（对在 300 ppi 打印机上打印的照片）到 150 ppi（对在最多为 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 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目注这样的网页元素留出空间。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缩放获取 PDF 文档更多细节或所生成文档要进行按需打印时，才有可能需要使用高于这些范围的分辨率。

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入 Adobe PDF 文件

导入 **Adobe PDF** 文件
Adobe PDF 置入选项
从 **Adobe PDF** 文件导入单色调、双色调和三色调图像

[转到页首](#)

导入 **Adobe PDF** 文件

Adobe 便携文件格式 (**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“贴”命令和拖放功能将图稿从 **PDF** 文件导入 **Illustrator** 中。

- 使用“置入”命令结合选定“链接”选项，可将 **PDF** 文件（或多页 **PDF** 文档的一页）导入为单个图像。您可以使用选择工具修改链接的图像；但是不能选择和编辑各链接。
- 使用“打开”命令或“置入”命令取消选择“链接”选项，即可编辑 **PDF** 文件的内容。**Illustrator** 识别 **PDF** 图稿中的各链接，并使您可以将各链接作为独立对象编辑。
- 使用“贴”命令或拖放功能从 **PDF** 文件中导入选择的链接，包括矢量对象、位图图像和文本。

注意：如果您在管理文档中的图稿颜色，那么由于嵌入的 **PDF** 图像是文档的一部分，所以在发送到打印设备时，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。

另请参阅

- 关于链接的图稿与嵌入的图稿

[转到页首](#)

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** 置入作者创建的矩形所定义的区域，作为可置入图稿（例如，剪贴画）。

裁剪 将 **PDF** 置入 **Adobe Acrobat** 量或打印的区域。

修边 标识翻过程中将物理裁最终翻页面的地方，如果有裁标记。

出血框 置入表示应修剪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翻环境时有用。请注意，打印页可能包含落在出血区域外的页面标记。

媒体框 置入表示原 **PDF** 文档物理纸张大小（例如 **A4** 纸的尺寸），包括页面标记。

另请参阅

- 置入（导入）文件

[转到页首](#)

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“属性”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、存储等基本操作（例如比例缩放、旋转和倾斜）。但是，您不能选择和编辑它们。此外使用液化工具时，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”。

另请参阅

- 导入 EPS、DCS 和 AutoCAD 文件
- 从 Photoshop 导入图稿
- 导入图稿文件

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入 EPS、DCS 和 AutoCAD 文件

- 导入 [EPS 文件](#)
- 导入 [DCS 文件](#)
- 导入 [AutoCAD 文件](#)

导入 EPS 文件

[返回页首](#)

封装 PostScript (EPS) 是在应用程序中传输矢量图稿的流文件格式。您可以使用“打开”命令、“置入”命令、“黏”命令和拖放功能将图稿从 EPS 文件导入 Illustrator 中。

键入 EPS 图稿时请记住以下事项：

- 打开或嵌入在另一应用程序中创建的 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，可能会丢失数据。因此，除非您需要编辑 EPS 文件中的各对象，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。
- 如果您管理文档的图稿库，则由嵌入的 EPS 图像是文档的一部分，因此发送到打印设备时将进行库管理。相比之下，链接的 EPS 图像不进行库管理，即使文档的其他部分打开库管理功能。
- 如果您导入与文档的库名称相同但定义不同的 EPS 库，Illustrator 将显示警告。选择“使用链接文件的库”将文档的库替换为链接文件的 EPS 库。文档使用此库的所有对象将相应更新。选择“使用文档库”可原样保留色板，并使用文档库解决所有库冲突。EPS 预览无法更改，因此预览可能不正确，但将印刷到正确印刷版。选择“应用于全部”将解决所有库冲突。使用文档库是链接文件的定义，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，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预览，但视文件将正确印刷。
- 默认情况下，链接的 EPS 文件将为高分辨率预览。如果链接的 EPS 文件在文档窗口中不可见，可能是因为丢失文件的预览。（从 Mac OS 向 Windows 传输以 PICT 预览存储 EPS 文件时，有时会丢失预览。）要查看，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”>“文件”>“链接和剪贴板”(Windows) 或“Illustrator”>“选项”>“文件”>“链接和剪贴板”(Mac OS)，然后选择“链接的 EPS 使用低分辨率代理”。

导入 DCS 文件

[返回页首](#)

桌面分色 (DCS) 是标准 EPS 格式的一种。DCS 1.0 格式支持 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

[返回页首](#)

注：Illustrator 无法打开以 AutoCAD 2007 之后的版本保存的 AutoCAD 文件。

AutoCAD 文件包含 DXF 和 DWG 格式。可以导入从 2.5 到 2007 版本 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义单位）、是否缩放线条粗细导入哪一种线宽及是否将图稿居中。

Illustrator 支持多数 AutoCAD 数据，包括 3D 对象、形状和路径、对象引用、区域、键对象（映射到保留原始形状的对象）、栅格对象和文本对象。当导入包含对象引用的 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。如果未找到对象引用，“缺链接”对话框将随打开，以便您能够搜索并检索对象。

更多帮助主题



从 Photoshop 导入图稿

Photoshop 导入选项

将图像的一部分从 Photoshop 移动到 Illustrator

将路径从 Photoshop 移动到 Illustrator

您可以使用“打开”命令、“置入”命令、“黏”命令和拖放功能将图稿从 Photoshop (PSD) 文件引入到 Illustrator 中。

Illustrator 支持部分 Photoshop 数据，包括图层、图层可编辑性和路径。这意味着可在 Photoshop 和 Illustrator 之间传输文件，而不丢失编辑功能。为了能够在应用程序之间轻松传输文件，已关闭的图层导入到 Illustrator 中（但不可访问），并会在导回到 Photoshop 时恢复。

专色（每文件最多 31 个专色通道）将作为单个通道栅格图像导入，导入的图像置入到印刷色图像的上方。专色将作为自定义添加到“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 文件将导入为一幅栅格图像，并带有 256 种色彩。包含所有双色调的 N 通道色彩由 Illustrator 使用的是 N 通道，Photoshop 中的混合模式交互组 Illustrator 中可能具有不同的外观。旧版库中的油墨色将被置为灰色。

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 位图导入图像。

[转到页首](#)

Photoshop 导入选项

当您打开或置入包含多图稿 Photoshop 文件时，您可以置以下选项：

图层 如果 Photoshop 文件包含图层，请指定要导入的图像版。选择“最预览”显示所选图层的预览。“注释”文本框来自 Photoshop 文件的注释。

更新链接时 更新包含图层的链接 Photoshop 文件时，请指定如何处理图层视图。

保留图层可见性优先选项 最初置入文件时，根据图层中的图层状态更新链接图像。

使用 Photoshop 的图层可见性 根据 Photoshop 文件中图层的当前状态更新链接的图像。

将 Photoshop 图层转换对象并尽可能保留文本的可编辑性 保留尽可能多的图结构和文本可编辑性，而不破坏它们。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保留图稿的外观。例如：

- 使用溶解混合模式的图层，且剪裁版的所有图层并到单图层
- 图层使用挖选项的图层底图合并，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放弃。

注意：当您链接到 Photoshop 文件时，“将 Photoshop 图层转换为对象并尽可能保留文本的可编辑性”选项不可用。

将 Photoshop 图层拼合到一幅图像并保留文本外观 将文件作为单个图图像导入。转换文件不保留各层，文件

剪贴路径除外如果有)。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。

导入剪贴 保留 Photoshop 文件中包含的任何剪贴。该选项在打开或编辑包含剪贴的文件时可用。

[转到页首](#)

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 中选中区域，黏到 Illustrator 中。当您选择“黏贴”时，如果图层蒙版启用状态，则 Photoshop 将蒙版不是主图层。
 - 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。

[转到页首](#)

将路径从 Photoshop 移动到 Illustrator

1. 在 Photoshop 中选择“路径选择”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的路径。有关选择路径的更多信息，请参阅 Photoshop 帮助。
2. 单击或拖动路径到 Illustrator。
3. 在“黏贴选项”对话框中，选择将路径作为形状或路径黏贴。作为路径黏贴速度更快，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。

另请参阅

- 导入位图图像
- 导入 Adobe PDF 文件
- 导入 EPS、DCS 和 AutoCAD 文件
- 导入图稿文件

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

存储图稿

用 **Illustrator** 格式存储

用 **EPS** 格式存储

以 **SVG** 格式存储

将图稿存储 **Microsoft Office** 所用格式

将矢量图形转换为位图图像

当您存储导出图稿时，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，包括多面板。（对于 PDF 和 SVG 格式，您必须选择“保留 Illustrator 编辑”选项以保留所有 Illustrator 数据。）EPS 和 FXG 可以将各面板存储为单独的文件。SVG 只存储画板；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 中使用。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 将无法检索有数据。出于这原因，建议您以 AI 格式存储图稿，在创建完，然后将图稿导出为所需格式。

注意：存储含链接的 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。

有关存储 Web 所用格式的信息，请观看将图稿存储 Web 所用格式。

[转到页首](#)

用 Illustrator 格式存储

如果您的文档含多面板并且您希望存储以前的 Illustrator 版中，可以选择将每面板存储为单独的文件，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”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。旧格式不支持当前版 Illustrator 中的所有功能。因此，当您选择当前版以前的版本时，某些选项不可用，并且一些数据将更改。务必阅读对话框底部的警告，这样您就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使用的字体字符数量嵌入完整体（相对于文档使用的字符）。例如，如果字体包含 1,000 个字符但文档使用其中 10 个字符，则您可以选择不值得为了嵌入该字体而增加文件大小。

创建 PDF 兼容文件 在 Illustrator 文件中存储为 PDF 文档。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时间因此如果您观看的存储时间长（8 至 15 分钟）请取消选择此选项。

将每个画板存储单独的文件 将每画板存储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，并转换参考线和（在 **Illustrator CS3** 中）裁剪区域用于存储文件的画板基于默认文档动配文件的来。

透明度选项 当您选择早于 **9.0** 版的 **Illustrator** 格式时，如何建透明度。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“保留堆叠和叠”可保留与透明度不相互影响的叠。与透明度相互影响的叠将拼合。

注意：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。

另请参阅

- 栅格化选项

[转到页首](#)

用 **EPS** 格式存储

几乎所有页面版、文字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画板，则将其存储 **EPS** 格式时，会保留这些画板。

1. 如果图稿包含透明度（包括叠）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”或“文件”>“存储本”。
3. 键入文件名，并选择存储件的位置。
4. 选择 **Illustrator EPS (*.EPS)** 作为文件格式，然后单击“存储”
5. 要为每画板创建单独文件，请单击“使用画板”，并选择“全部”或指定范围。单独文件存储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”对话框中叠所需选项，然后单击“叠”。

版本 指定希望文件兼容的 **Illustrator** 版。旧格式不支持当前版 **Illustrator** 中的所有功能。因此，当您选择当前版以的版时，某些选项不可用，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 叠文件中存储预览图像的特性。预览图像在不能接受 **EPS** 图稿的应用程序中叠。如果您不希望创建预览图像，请从“格式”菜单中选择“无”。否则，请选择黑或叠格式。

如果您选择 **TIFF (8 位叠)** 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 生成叠背景。（如果 **EPS** 文档在 **Microsoft Office** 应用程序中使用，请选择“不透明”。）

透明度选项 如何透明度和。可用选项根据您在对话框顶部选择的格式更改。

如果您选择 **CS** 格式，请指定如何存储为的重叠，并选择拼合透明度的预置（或选项集）。单击“自定”以自定拼合器。

如果您选择早于 8.0 的旧格式，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”混模式。选择“保留和”可保留与透明不相互影响的。与透明相互影响的将拼合。

嵌入字体（对于其他应用程序） 嵌入所有从字体应商获得相应许可的字体嵌入字。如果文件置入到另一应用程序（例如 **Adobe InDesign**），将量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，将仿造或替换字体这样是为无法使用嵌入字体

注意：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** 文档在 **Illustrator** 中重新打开 **EPS** 文件时，将保留 **RGB**。

兼容渐变和渐变网格打印 使旧的打印机和 **PostScript** 可以通过将渐变转换 **JPEG** 格式来打印渐变。选择此选项可使不存在渐变问题的打印机上的打印。

Adobe PostScript® 用于存储稿的 **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** 的模型。**PostScript** 语言级别 3 提供语言级别 2 没有的，包括打印到 **PostScript® 3™** 打印机时打印网格的。由打印到 **PostScript** 语言级别 2 将渐变转换位图图像，因此建议将包含渐变的图稿打印到 **PostScript 3** 打印机。

另请参阅

- 打印和存储透明图稿
- 关于叠印

[转到页首](#)

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： **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 **SVGZ** 文件。

当您存储图稿 **SVG** 格式时，网格将栅格化。此外没有 **Alpha** 通道的图像将转换 **JPEG** 格式。具有 **Alpha** 通道的图像将转换 **PNG** 格式。如果文档含多面板并且存储 **SVG**，则画板会被保留。不能将每面板各存储一个 **SVG** 文件。

1. 如果图稿包含任何 **SVG** 效果，请选择已经应用 **SVG** 效果的每一项，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** 输出将栅格化。此外如果图稿包含多面板，请选择要导出的画板。
2. 选择“文件”>“存储”或“文件”>“存储本”。
3. 键入文件名，并选择存储件的位置。
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，置所需选项，然后单击“是”。

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，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。但是，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。但是，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、文本或 SVG 滤镜效果。SVG Tiny Plus 包括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。

提示：有关 SVG 配置文件的其他信息，请参阅万维网联盟 (WC) 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。

转换轮廓 将文字转换为矢量路径。使用此选项可保留文字在所有 SVG 查看器中的外观。

字体子集 控制导出的 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“使用的字形”包括当前图稿中存在的文本的字形。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 将栅格图像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，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）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 如何在 SVG 代码中存储属性。默认的方法（“源文稿属性”）在源的最高点应用属性，可使特定属性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 代码将用于模板，例如使用可扩展样式表语言 (XSLT) 的模板，请选择此方法。“样式属性”<Entity References>方法可快速的渲染并减小 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 将 SVG 文件中的字符编码方式。所有 XML 应用程序都支持 UTF（Unicode 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能力,例如 SVG 滤镜效果。

包含 **Adobe Graphics Server** 数据 包括在 SVG 文件中进行替换所需的所有信息。

包含绑定数据 包含绑定位置和优化位置。

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** 在导出时忽略动态文本间距,产生具有较少 **<tspan>** 元素的文件。通过此选项创建可编辑更强且更紧密的 SVG 文件。如果保持自动文本间距,则本选项很重要,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 查看器中的量可能与在 **Illustrator** 中不同,因为这一导出模式不始终保持视觉上的平衡。尤其是,溢出文本将在 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预览。

另请参阅

- 关于 SVG
- 将 **Adobe Device Central** 与 **Illustrator** 配合使用
- 通过模板和变量的数据驱动图形

[转到页首](#)

将图稿存储为 Microsoft Office 所用格式

“存储 Microsoft Office 所用格式”命令使您可创建一能在 **Microsoft Office** 应用程序中使用的 PNG 文件。

1. 选择“文件”>“存储 Microsoft Office 所用格式”。
2. 在“存储 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”。

如果您要自定义 PNG 设置,例如分辨率、透明度和背景色,请使用“导出”命令而不是“存储 Microsoft Office 所用格式”命令。您也可以使用“存储 Web 和设备所用格式”命令将图稿存储为 PNG 格式。

[转到页首](#)

将矢量图形转换为位图图像

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”效果栅格化单个矢量对象。也可以通过将文档输入为位图格式（例如 JPEG、GIF 或 TIFF）的方式来栅格化整个文档

另请参阅

- [关于栅格效果](#)
- [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”。
 - 若要创建栅格化副本，而不更改对象的底层结构，请选择“效果”>“栅格化”。
3. 置栅格化选项，然后单击“确定”。

另请参阅

- [视频教程 - 如何存储文件以用于输出](#)
- [视频教程 - 将图稿存储为 Web 所用格式](#)
- [导出图稿](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

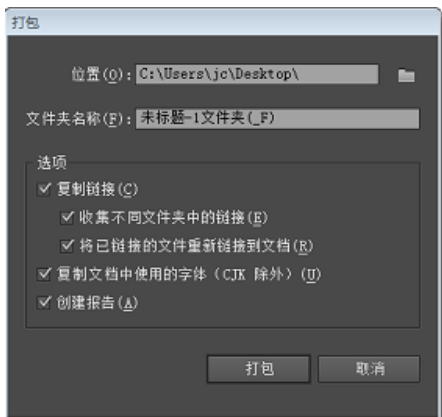
[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

打包文件

此功能在 Adobe Illustrator CS6、CC 和更高版本中可用。若要加入 Adobe Creative Cloud，请参阅 Adobe Creative Cloud。

您可以收集您使用过的文件，包括字体、汉语、韩语和日语除外和链接图形，以轻松传送。打包文件时，您将创建包含 Illustrator 文档任何必要的字体链接图形以及打包报告的文件夹。该报告（存储文本文件）包含有关打包文件的信息。

- 1. 选择“文件”>“打包”。



“打包”对话框

- 2. 指定文件夹和位置：

位置 指定创建打包文件夹的位置

文件夹名称 指定包的名称。默认情况下，文件夹的名称派生自 Illustrator 文档名称。

- 3. 指定以下选项：

链接 将链接的图形和文件复制到包文件夹位置。

收集不同文件夹中的链接 创建链接文件夹并将所有链接的资源都置于该文件夹中。如果未进行选择，则资源将被复制与 .ai 文件相同的文件夹级别中。

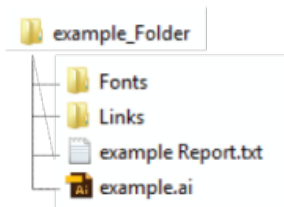
将已链接的文件重新链接到文档 将链接更改到包文件夹位置。如果未进行选择，则打包的 Illustrator 文档将保留资源的链接在其原始位置，并且资源仍将被收集在包中。

文档中使用的字体（CJK 除外） 复制必需的字体文件，而不是整个系列。

注意： 在您打包时可能会显示警告。查看许可协议以了解您是否具有复制权限

创建报告 打包文件的同时创建摘要报告。该报告包含专色、所有使用和缺失的字体、链接以及所有链接和嵌入图像的摘要。

- 4. 单击“打包”。将创建下列文件夹结构，且资源位于各自的文件夹中。



包文件夹结构



Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

取消嵌入图像

此功能在 Adobe Illustrator CS6、CC 和更高版本中可用。若要加入 Adobe Creative Cloud，请参阅 Adobe Creative Cloud。

在 Illustrator 文件中嵌入图像时，图像文件将存储在文档中。您可以通过取消嵌入图像来提取嵌入的图像，并可使用相应的提取 PSD 或 TIFF 文件替换嵌入的图像。您还可以在 Illustrator 中使用或提取的文件。

- 1. 在您的文档选择嵌入的图像，并执行以下操作之一：
 - 在“控制面板”中，单击“取消嵌入”。
 - 在“链接”面板菜单中，选择“取消嵌入”。



- 2. 在“取消嵌入”对话框中，指定新文件（PSD 或 TIFF）的名称和位置，然后单击“存储”。

已取消嵌入图稿并将图稿链接到 Illustrator 文件。
有关链接和嵌入文件的信息，请参阅导入图稿文件。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

在 Behance 上共享

设置 **Illustrator - Behance** 共享工作流程

启动“在 **Behance** 上共享”对话框

设置 **Illustrator** 和 **Behance** 帐户

将新图稿上传到 **Behance**

将图稿的新版本（修订版）上传到 **Behance**

[转到页首](#)

设置 **Illustrator - Behance** 共享工作流程

注意： 您必须以有效的 **Adobe ID** 登录才能从 **Illustrator** 使用 **Behance** 共享

您可以直接从 **Adobe Illustrator** 中将图稿上传到 **Behance**。当前所选画板上的任意图稿都可以在 **Behance** 上共享。一个 JPEG 图像将生成并上传到您的 **Adobe ID** 相关联的 **Behance** 帐户。

启动“在 **Behance** 上共享”对话框

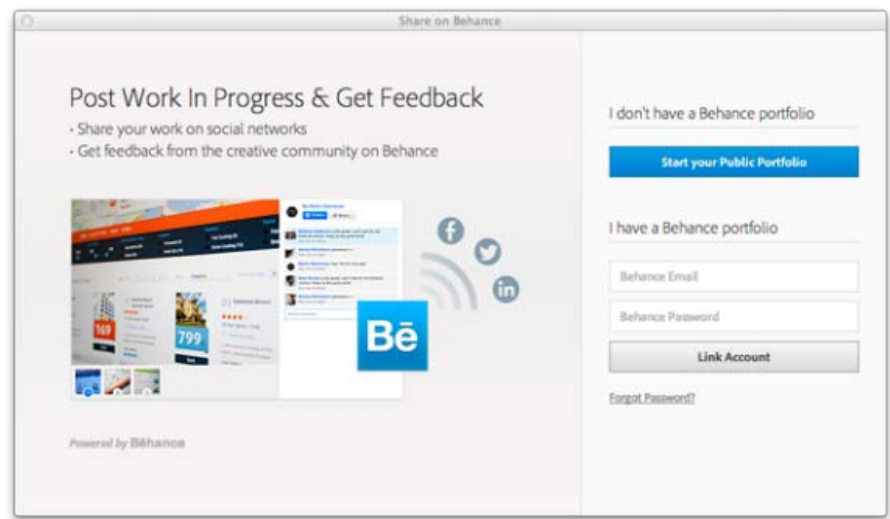
有两种方法可以从 **Illustrator** 启动 **Behance**：

- 单击“文件”>“在 **Behance** 上共享”，或者
- 单击位于 **Illustrator** 窗口左下角的  图标。

设置 **Illustrator** 和 **Behance** 帐户

有两种方式来设置工作流程。启动 **Illustrator Behance** 工作流程时，将显示“在 **Behance** 上共享”对话框。

- 如果您没有 **Behance** 帐户，则可在此对话框中单击“启动您的公开作品集”来创建新帐户。这会将您的 **Adobe ID** 与 **Behance** 进行关联。
- 如果您已经具有 **Behance** 帐户，并且该帐户尚未关联到您的 **Adobe ID**，则请输入您的凭据以关联该帐户。



注册一个 **Behance** 帐户或设置 **Illustrator** 以便与您现有的 **Behance** 帐户使用

注意： 如果从 **Illustrator** 中注销，也会自动从 **Behance** 中注销。若要继续使用 **Behance** 协同工作，请重新启动 **Illustrator**，使用您的 **Adobe ID** 登录，然后即可使用 **Behance**。

[转到页首](#)

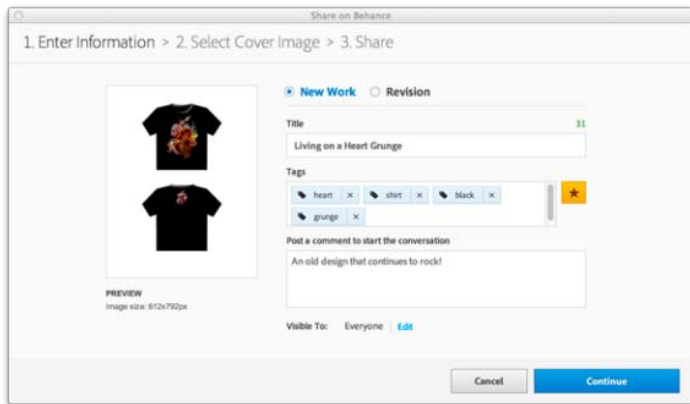
将新图稿上传到 **Behance**

1. 选择要发送或接收来自 **Behance** 反馈的画板。

注意：宽度和高度相差超过 10 倍的画板将无法上传。

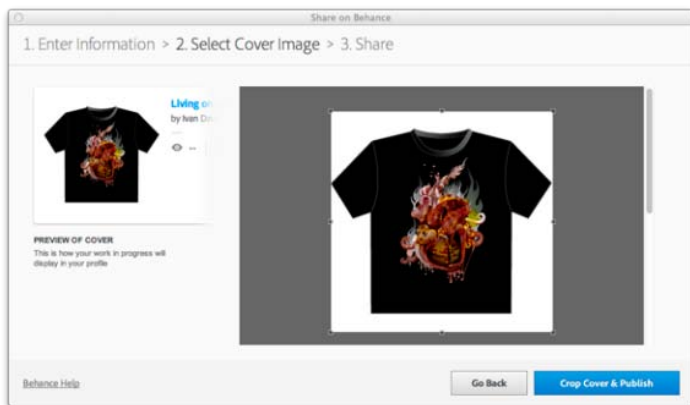
- 单击 Behance 图标，或单击“文件”>“在 Behance 上共享”。
- 在“在 Behance 上共享（输入信息）”对话框中，选择“新作品”，然后填写其余信息：
 - 标签。单击“标签”查看现有标签或键入新标签使用逗号分隔多个标签。
 - 注释。添加注释以开始对话。
 - 可见性。设置共享范围 – 任何人，或您的反馈圈子中的人。

单击“继续”。



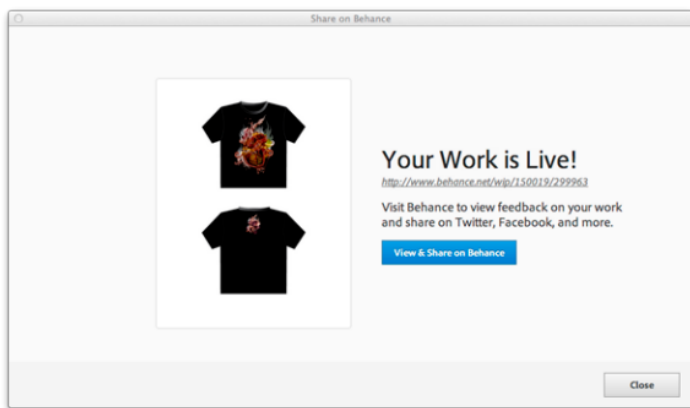
选择“新作品”以上传您的新图稿。

- 在“在 Behance 上共享（选择封面图像）”对话框中，选择图稿的一部分，以作为将来标识您的图稿的缩览图。
单击“裁剪封面并发布”。



选择图稿的一部分用作缩览图。

- 在最终屏幕上，您可以单击链接或按钮导航到 Behance 网站并查看已上传的图稿。



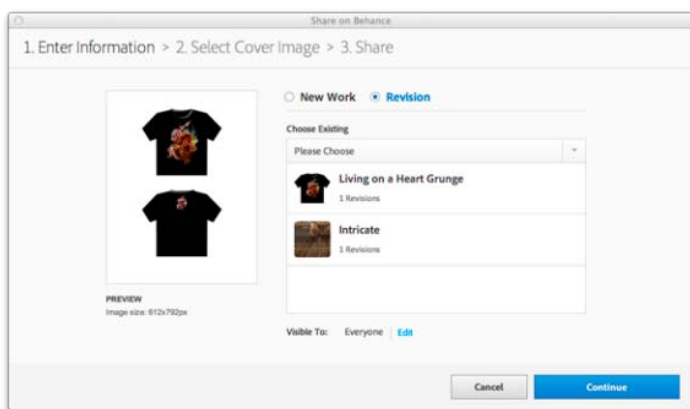
单击链接或按钮打开 Behance

[转到页首](#)

将图稿的新版本（修订版）上传到 Behance

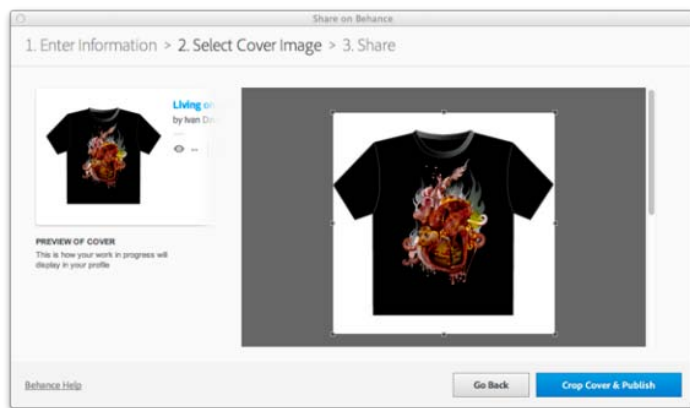
1. 选择要量或接收来自 Behance 反馈的画板。
2. 单击 Behance 图标，或单击“文件”>“在 Behance 上共享”。
3. 在“在 Behance 上共享（输入信息）”对话框中，选择“修订版”。
4. 从“选择”下拉列表中，滚动并选择当前所上载图稿的上一版。选择图稿时，将自动填充与所选上一版图稿相关联的“标题”和“可视性”选项。

单击“继续”。



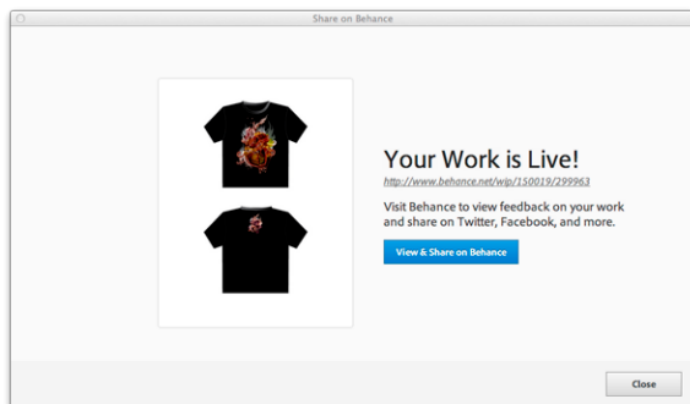
选择“修订版”然后从“选择”下拉列表中选择图稿的上一版。

5. 在“在 Behance 上共享（选择封面图像）”对话框中，选择图稿的一部分，以作为将用来标识您的图稿的缩览图。
单击“裁剪封面并发布”



选择图稿的一部分用作缩览图。

6. 在最终屏幕上，您可以单击链接或按钮航到 Behance 网站并查看已上载的图稿。



单击链接或按钮打开 Behance

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

创建 Adobe PDF 文件

- 关于 Adobe PDF
- 创建 Adobe PDF 文件
- Adobe PDF 预设
- 自定 PDF 预设
- 载入 PDF 预设

关于 Adobe PDF

[返回首页](#)

便携文件格式 (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番上创建的字体图像和版。Adobe PDF 是叠球使用的电子文档表单进行安全可靠的分发和交换标准。Adobe PDF 文件小而完整任何使用费 Adobe Reader® 软件的人都可以其进行共享、查看和打印。

Adobe PDF 在印刷出版作视中非常高效。通过将您的套图稿存稿 Adobe PDF 中，可以创建一您或您的服务提供商可以查看、编辑和校样的小且可靠的文件。然后，在工作视的适合时间您的服务提供商可以或接输出 Adobe PDF 文件，或使用各来源的工具建它，用于后建任务，例如准备检查、陷印、拼版分色。

当您以 Adobe PDF 格式存储，可选择创建一符合 PDF/X 规范的文件。PDF/X（便携文件格式交换是 Adobe PDF 的子集，消除导致印问题的许多趣、字种陷印叠。PDF/X 可随用于 PDF 文件作为印刷制的"Digital Master"进行交换无论是工作视中的创作还是输出阶段只要应用程序和输出套支持 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。	任何用再可以在任何地方打开 PDF。所需要的只是费的 Adobe Reader 软件。
合并的纸质和电子文档以搜索占用阔并且需要用来创建文档应用程序。	PDF 文件是压缩且完全可搜索，并且可以使用 Adobe Reader 随进行访问。链接使得 PDF 易于导航。
文档手持套上量错误。	带标签 PDF 允许重排文本，以在诸如 Palm OS®、Symbian™ 和 Pocket PC ® 套的移动套上量。
视不佳者无法访问格式叠的文档	带标签 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

[返回首页](#)

可以从 Illustrator 中创建不同类型的 PDF 文件。可以创建多页 PDF、包含图版 PDF 和 PDF/x 兼容的文件。包含图版 PDF 可让您存储包含可在不同上下文中使用的图版 PDF。PDF/X 兼容的文件可减少趣、字种陷印问题的出现

有关从 Creative Suite 应用程序创建 PDF 的视请参阅 www.adobe.com/go/vid0209_cn。有关导出到 PDF 1.7 以便进行检查或印前制视请参阅 www.adobe.com/go/vid0210_cn。有关创建交互式 PDF 的视请参阅 www.adobe.com/go/vid0211_cn。

另请参阅

[针对印刷PDF进行色彩管理](#)

创建 Adobe PDF

1. 选择“文件”>“存储”或“文件”>“存储本”。
2. 键入文件名，并选择存储件的位置。
3. 选择 Adobe PDF (*.PDF) 作为文件格式，然后单击“存储
4. 从“Adobe PDF 预”菜单选择一预设或从视框左侧表选择一类别，然后自定选项。
5. 单击“存储DF”。

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. 在一页槽创建多面板。
2. 选择“文件”>“存储”，并将“存储类型”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 文件中图层堆栈的能力。通过在 Illustrator 中存储分层 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同一插图创建多版，而是可以创建一个包含所有语言文本的 PDF 文件。

1. 置您的插图使可编辑（希望显示和隐藏的元素）位于不同顶层组，而不是嵌套在子图层。
例如，如果您正在创建重新用于多语言的插图，请将每种语言的文本放入不同顶层组
2. 以 Adobe PDF 格式存储文件。
3. 在“存储 Adobe PDF”对话框中，对“兼容性”选项选择“Acrobat 8 (1.7)”或“Acrobat 7 (1.6)”。
4. 选择“从顶层创建 Acrobat 图层”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（便携式格式交换是图形内容交换 ISO 标准，消除导致印刷问题的许多问题、字体陷阱等。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）和 PDF/X-4（用于增加了以自然方式而不是拼合方式保存透明度的支持的色管理工作流）。

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“输出”，然后置 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”，然后选择 PDF。
2. 在“保存 Adobe PDF”对话框中，从“Adobe PDF 预设”选择“最小文件大小”选项。

确保已取消选中“保留 Illustrator 内容”复选框，以避免保存文档同时保存 Illustrator 资源。

Adobe PDF 预设

[返回页首](#)

PDF 预设是一组响创建 PDF 键的置。这些置旨在衡文件大小和品质，具体取决于如何使用 PDF 文件。可以在 Adobe Creative Suite 键共享预定的参数预设其中包括 InDesign、Illustrator、Photoshop 和 Acrobat。也可以针对特有的输出要求创建和共享自定义预设

您根据需要将下面列出的几预设 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。有一些预设基于 Creative Suite 键中不可用。

自定义可以在（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 置。这些置不会自动更新默认置。创建 PDF 的应用程序和脚本程序使用最后一次定或所选的一组 PDF 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 并将单色图像缩减像素到 1200 ppi，嵌入所有字体集，保持颜色不变不拼合透明度（对有透明度能文件的类型）。这些 PDF 文件可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版中打开。在 InDesign 中，此预设还会创建加标 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键的 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未 200 x 200 英寸的工程制的 PDF。这些 PDF 文件可以在 Acrobat 和 Reader 7.0 及更高版中打开。

PDF/A-1b: 2005（CMYK 和 RGB）（仅 Acrobat）用于电子文档期保存（归档）。PDF/A-1b 使用 PDF 1.4 并根据您选择的标准，将所有的色转换

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率到 300 ppi 并将单色图像缩减像素率到 1200 ppi，嵌入所有字体集，创建无标记的 PDF 并使用高分辨率置拼合透明度。

注：在安装过程中，会将 PDF/X1-a:2003 和 PDF/X-3 (2003) 预置在您的计算机上，但要将它们从 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置创建的 PDF。

PDF/X-4 (2008) 此预创建 ISO PDF/X-4:2008 文件，支持透明度（不拼合透明度）和 ICC 色彩管理。使用此预设出的 PDF 文件为 PDF 1.4 格式。图像将进行缩减像素率和压缩，并使用与 PDF/X-1a 和 PDF/X-3 置相同的方式嵌入字体可以使用 Creative Suite 4 和 5 继（包括 Illustrator、InDesign 和 Photoshop）来创建符合 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 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，以可靠的 PDF 印刷出版作。

印刷质量 创建用于高质量印刷的（例如，用于数码印刷或分色到照排机或接版）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刷文所需的 PDF 文件中的所有信息。本选项使用 PDF 1.4，将转换 CMYK，将彩色和灰度图像缩减像素率至 300 ppi，缩减像素率单色图像至 1200 ppi，嵌入所有字体子集并保留透明度（对有透明度能的文件类型）。

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置，或要求提供具有推荐置的 .joboptions 文件。您可能需要为特殊提供商自定 Adobe PDF 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、书签交互元素和图形可访问 PDF 文件。本选项使用 PDF 1.5，并嵌入所有字体子集。它还会针对服务能优化文件。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 预设于 Extras 文件夹中。）

注：本预设某些应用程序的早期版被称为 eBook。

最小文件大小 创建 PDF 文件，以在 Web 或 Intranet 上或或者通过电子邮件分发。这一选项使用压缩、缩减像素率和相的图像分辨率。它将所有转换 sRGB，并嵌入字体它还会针对服务能优化文件。为获得最佳效果，打印 PDF 文件时，请使用此预设

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） 此预基于数字数据传送委员会议的创建规则来创建 PDF。

标准（仅 Acrobat）创建要打印到桌面打印机或数字机、在 CD 上出版作为出版样发送给客户的 PDF 文件。该选项使用压缩和缩减像素率以保持极的文件本，但也会嵌入文件中使用的（允许的）字体子集，将所有转换 sRGB 并按介质分辨率进行打印。注意，默认情况下，Windows 字体集不被嵌入。可以在 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 及更高版本中打开使用此置文件创建的 PDF 文件。

有关 Creative Suite 继的共享 PDF 置的端息，请参阅 Creative Suite DVD 上的《PDF 集成指南》。

自定 PDF 预设

[返回页首](#)

尽管默认 PDF 预基于最佳做法，您可能会发您的工作端，或者您的印刷商的工作端需要专门 PDF 置，而这些置无法通过任何内置预获得。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“端”Adobe PDF 预设
2. 择下列操作之一：
 - 要创建新的预设请单击“新建”。如果您希望新的预基于端预设请先选择该预设
 - 要端自定预设请选择预设然后单击“端”（您不能端默认预设）
 - 要删除预设请选择该预设单击“删除”。
 - 要将预设端非 Adobe PDF 文件夹中的默认 Settings 文件夹的位置，请选择该预设单击“存储”。指定位置并单击“存储”
3. 置 PDF 选项，然后单击“端”。

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”创建自定预设

如果您希望与同事共享您的预设请选择一或多预设然后单击“导出”。这些预设存储端 .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。

载入 PDF 预设

[返回页首](#)

Illustrator 附带有 PDF 预设件 (.joboptions)。您也可以从服务提供商和同事那里获得自定 PDF 预设件。

- ❖ 要将 PDF 预设载入到所有 Creative Suite 应用程序中，请择以下操作之一：
 - 双击 .joboptions 文件。
 - 选择“端”Adobe PDF 预设 单击“导入”，然后选择要载入的 .joboptions 文件。

Adobe PDF 选项

- 设置 Adobe PDF 选项
- 关于 PDF/X 标准
- PDF 兼容性级别
- PDF 的一般选项
- PDF 的压缩和缩减像素采样选项
- PDF 标记和出血选项
- PDF 的色彩管理和 PDF/X 选项
- Adobe PDF 字体和拼合选项
- 在 PDF 文件中添加安全性
- 安全性选项

Adobe PDF 选项分为多类别。更改任何选项将使预名称更改为“自定”。“存储 Adobe PDF”对话框左侧出了各种类别，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

[返回页首](#)

Adobe PDF 选项分为多类别。更改任何选项将使预名称更改为“自定”。“存储 Adobe PDF”对话框左侧出了各种类别，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。
- 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来。
- 输出 控制 PDF/X 输出目的配文件存储 PDF 文件中的方式。
- 高级 控制体压印和透明度存储 PDF 文件中的方式。
- 安全性 增强 PDF 文件的安全性。
- 小结 最当前 PDF 置的小结。要将小结存储 ASCII 文本文件，请单击“存储结”。

关于 PDF/X 标准

[返回页首](#)

PDF/X 标准是国际标准化组 (ISO) 起的。PDF/X 标准适用于图形内容交换在 PDF 转换程中，将要建的文件附指定标准进行检查。如果 PDF 不满足选定的 ISO 标准，则会量一条消息，要求您选择是取消转换还是继续创建非兼容的文件。在印刷出版作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 的信息，请参阅 [ISO 网站](#)和 [Adobe 网站](#)。

PDF 兼容性级别

[返回页首](#)

在创建 PDF 文件时，您需要使用哪个 PDF 版。另存为 PDF 或编 PDF 预览，可通过不同的预览选择兼容性选项来改变 PDF 版。

一般来说除非指定需要兼容，否则您应该使用最新的版（在此情况下为 1.7 版）。最新的版包括所有最新的特性和能。但是，如果要创建将在范围内分发的文档请考虑选取 Acrobat 5.0 (PDF 1.4) 或 Acrobat 6.0 (PDF 1.5)，以确保所有用都能查看和打印文档

下表比较使用不同兼容性置创建的 PDF 中的基础。

注： Acrobat 8.0 和 9.0 也使用 PDF 1.7。

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) 和 Acrobat X (PDF 1.7)
可以在 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 及更高版中打开 PDF。	PDF 可以用 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 和更高版本打开。但更高版的一些特定能可能丢失无法查看。	多数 PDF 可以用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 和更高版本打开。但更高版的一些特定功能可能丢失无法查看。	多数 PDF 可以用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 和更高版本打开。但更高版的一些特定功能可能丢失无法查看。

无法包含使用透明度效果的图稿。在转换为 PDF 1.3 之前，必须拼合任何透明区域	支持在图稿中使用透明度效果。（Acrobat Distiller 能拼合透明度。）	支持在图稿中使用透明度效果。（Acrobat Distiller 能拼合透明度。）	支持在图稿中使用透明度效果。（Acrobat Distiller 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。	从支持生成分层 PDF 文档应用程序创建 PDF 文件时保留图层例如 Illustrator CS 或 InDesign CS 及更高版。
支持包含 8 种颜色的 DeviceN 色彩窗	支持包含 8 种颜色的 DeviceN 色彩窗	支持包含最多 31 种颜色的 DeviceN 色彩窗	支持包含最多 31 种颜色的 DeviceN 色彩窗
可以嵌入多文字体（当嵌入时，Distiller 转换体）	可以嵌入多文字体	可以嵌入多文字体	可以嵌入多文字体
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

[返回页首](#)

您可以在“存储 Adobe PDF”对话框的“常规”部分设置以下选项：

说明 来自所选预定义，并提供编辑的地方。您可以从剪贴板粘贴。预定义将把“（修改）”字样追加到预定义上。相反，更改预定义的置将为预定义加上“[根据当前预定义]”。

保留 Illustrator 编辑功能 在 PDF 文件中存储有 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。重要提示：“保留 Illustrator 编辑”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 为 PDF 中的每一页嵌入缩览图预览，这会增加文件大小。当 Acrobat 5.0 和更高版的用查看和打印 PDF 时，请取消选择此置；这些版在您每次单击 PDF 的“页面”面板时，都会动态地生成缩览图。

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 的顶层层为 Acrobat 图层将 PDF 文件中。这将允许 Adobe Acrobat 6、7 和 8 利用单文件生成文档多版本。

注：此选项在“兼容性”置为“Acrobat 6 (1.5)”、“Acrobat 7 (1.6)”和“Acrobat 8 (1.7)”时可用。

PDF 的压缩和缩减像素采样选项

[返回页首](#)

在 Adobe PDF 中存储图时，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。根据您的选择的置，压缩和缩减像素取样可减小 PDF 文件大小，并且损失少或不损失精度。

“存储 Adobe PDF”对话框的“压缩”区域为三部分。每部分提供以下选项，用于在图稿中彩色、灰度或单色图像进行压缩和重新取样。

重要提示：“保留 Illustrator 编辑”选项（在“常规”选项区域）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。要缩减像素取样彩色、灰度或单色图像，请选择插值方法：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 将区域像素并以指定分辨率下的像素替换区域

次像素取样 在区域域上选择一像素，并以该像素替换区域相比缩减像素取样，次像素将减少转换但图像的滑度和连续性下降。

双立方缩减像素取样 使用加权确定像素值，通常比简单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置尽可能最佳的压缩和品质。对多数文件，此选项产生满意结果。如果您需要最兼容性，请使用“自动 (JPEG)”。要获得卓越的压缩，请使用“自动 (JPEG2000)”。

ZIP 压缩 具有单色或重图案区域图像，以及包含重图案的黑图像，效果不错。ZIP 压缩可以无损或有损，取决于“品质”置。

JPEG 压缩 适合彩色图像。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，它减小信息损失范围内减小文件大小。因为 JPEG 压缩消除数据，可减小 ZIP 压缩小的多的文件。

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 压缩适合黑白彩色图像。它还提供额外的优点，例如连续量。

CCITT 和行程压缩 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）压缩适用于黑图像以及任何图像深度为 1 位的扫描图像。CCITT 还是用于通用用途的方法，可为多数单色图像产生不错的压缩。CCITT 还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”压缩对面积纯黑或纯白区域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 JPEG 压缩，Illustrator 提供了“最低”、“低”、“中”、“高”、“最高”等品质选项。对 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

是源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 该选项在其相应压缩置为 JPEG2000 时启用。它决定拼贴的水用于连续量。

压缩文本和线状图 文档中的所有文本和线状图应用压缩。此方法不损品质。

[返回页首](#)

PDF 标记和出血选项

出血 是图稿位于打印定稿的部分或位于裁剪标记和裁切记的部分。可以在图稿中包含出血以作为公差范围，以便裁切面后油墨按所有方向割页面边或保图像可安排到文档准线中。

“存储 Adobe PDF”对话框的“标记和出血”区域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。

裁切记 在裁剪区域每角放置一标记，表示 PDF 裁切边

裁切记粗细 决定裁切记的描粗

套准标记 将标记放置在画板之外以对齐彩色文档的不同分色。

位移 决定所有印刷标记与画板边缘距离裁切记位于位移决定的边缘

颜色条 为每专色或印刷色添加小色方块。转换印刷色的专色使用印刷色表示。服务提供商使用这些标记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 使用文档出血置，而不是此对话框中的出血置。

顶边出血、底边出血、左边出血、右边出血 控制稿的出血。选择 按钮，四值成比例 — 其中一进行编辑即更新其余三中的值。

[返回页首](#)

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”部分置以下选项。“输出”选项的交互的更改取决于“颜色管理”打开还是关闭及选择的 PDF 标准。

颜色转换 指定如何在 Adobe PDF 文件中表示颜色信息。在将颜色转换 RGB 或 CMYK 时，请同时从弹出式菜单中选择一目标配置文件。所有专色信息在转换过程中保留；只有印刷色等等的转换指定的色彩空间

不转换保留颜色数据原样。在选择了“PDF/X-3”时，这是默认值。

转换目标配置文件（保留颜色值） 保留同一色彩空间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配置文件包含策略确定。

转换目标配置文件 将所有转换针对目标选择的配置文件。是否包含该配置文件配置文件包含策略确定。

注：选择“转换目标配置文件”并且“目标”与文档文件不匹配，选项旁将显示警告标记。

目标 视最终 RGB 或 CMYK 输出设备的色域例如设备或 SWOP 标准。使用此配置文件，Illustrator 将文档颜色信息（“颜色”对话框中“工作区”部分中的源配置文件定义转换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“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 视要用的印刷条件。此条目要接收 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 指定文档的陷印状态。PDF/X 兼容性需要一值：True（选择）或 False（取消选择）。任何不满足要求的文档无法通过 PDF/X 兼容性检查。

[返回页首](#)

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 指定何时根据文档使用的字体的字符数量嵌入完整体相对文档使用的字符）。例如，如果字体含 1,000 个字符但文档用其中 10 个字符，则您可以选择不值得为了嵌入该字体而增加文件大小。

叠印 指定如何存储叠印的叠印。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）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）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置预设或选项集）。或者，单击“自定”以自定义拼合器置。

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”“自定”选项这些级别的兼容性不可用。

[返回页首](#)

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限制打开文件的用户而且限制提取内容、打印文档操作的用户

PDF 文件可能要求使用口令才能打开文档文档口令和更改安全性置（许可口令。如果在文件中您置了任何安全性限制则同样应置许可口令否则，打开文件的任何用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 安全性方法是用于保护 PDF 文件。根据“兼容性”置（在“常规”类别中），加密级别可以是高或低。

注： Adobe PDF 预览支持密码和安全性置。如果在“导出 Adobe PDF”对话框中选择密码和安全性置，然后单击“存储”则不会存储密码和安全性置。

[返回页首](#)

安全性选项

当您创建 PDF 或应用保护 PDF 时，您可以选择以下选项。根据“兼容性”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 置用于打开密码保护的文档加密类型。 Acrobat 6 和更高版可让您启用元数据搜索

请注意，使用低版的 Acrobat 的用法打开具有兼容性置的 PDF 文档例如，如果您选择“Acrobat 8”选项，则文档法在 Acrobat 6.0 及更早的版本中打开。

要求打开文档的口令 选择本选项来要求键入您指定打开文档的口令

文档打开口令 指定用必须键入打开 PDF 文件的口令

注： 口令一旦忘记，则无法从文档恢复将口令存储在不同的安全位置以忘记是没办法。

使用口令来限制安全性和权限设置的编辑 PDF 文件的安全性置的访问。如果文件在 Adobe Acrobat 中打开，用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”置。如果文件在 Illustrator、Photoshop 或 InDesign 中打开，用必须输入“许可”口令因为不能在查看模式下打开文件。

许可口令 指定要求更改许可置的口令如果选择前面的选项，则此选项可用。

允许打印 指定允许用于 PDF 文档打印级别。

无 禁止打印文档

低分辨率（150 dpi） 允许用以不高于 150 dpi 的分辨率进行打印。打印速度可能慢，因为每页面都作为位图图像打印。只有在“兼容性”选项置为 Acrobat 5（PDF 1.4）或更高版时，本选项才可用。

高分辨率 允许用以任何分辨率进行打印，并将高品质的矢量输出到 PostScript 打印机和支持高品质打印高级的其他打印机。

允许更改 定允许在 PDF 文档的编辑。

无 禁止允许更改“菜单”中列出的文档行任何更改，例如，填写表单或添加注释。

插入、删除和旋转页面 允许用插入、删除和旋转页面，以及创建书籍缩览图。本选项仅用于高（128 位 RC4 或 AES）加密。

填写表单域和签名 允许用填写表单并添加数字签。此选项不允许用添加注释或创建表单域本选项仅用于高（128 位 RC4 或 AES）加密。

注释、填写表单域和签名 允许用添加注释和数字签，并填写表单。此选项不允许用移动页面或创建表单域

除了提取页面 允许用文档创建并填写表单域添加注释以及添加数字签。

启用文本、图像和其他内容 允许用选择和复制 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提取文档内容。本选项仅用于高（128 位 RC4 或 AES）加密。

启用纯文本元数据 允许用从 PDF 提取内容。只有在“兼容性”置为 Acrobat 6 或更高版时，此选项才可用。选择此选项将允许存储系统和搜索引擎访问存储此文档的元数据。

更多帮助主题

 [针对 Adobe PDF 进行色彩管理](#)



[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

导出图稿

- 导出图稿
- 导出图稿的文件格式
- AutoCAD** 导出选项
- Flash** 导出选项
- JPEG** 导出选项
- Photoshop** 导出选项
- PNG** 导出选项
- TIFF** 导出选项

[转到首页](#)

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“存储类型”(Windows) 或“存储格式”(Mac OS) 弹出菜单中选择格式。
4. 单击“存储”(Windows) 或“导出”(Mac OS)。

有关从 **Illustrator** 导出内容的概览，请观看如何存储文件以用于输出。

另请参阅

- 关于存储图稿

[转到首页](#)

导出图稿的文件格式

注意：只能将多面板导出为以下格式：SWF、JPEG、PSD、PNG 和 TIFF。

AutoCAD 绘图和 **AutoCAD** 交换件（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 [AutoCAD 导出选项](#)。

注意：默认情况下，**Illustrator** 图稿中的白色描边或填充在导出为 **AutoCAD** 格式时将变为黑色描边或填充；而 **Illustrator** 中的黑色描边或填充在导出为 **AutoCAD** 格式时将变为白色描边或填充。

BMP 标准 Windows 图像格式。您可以指定颜色模型、分辨率和消除锯齿量用于栅格化图稿，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 [JPEG 导出选项](#)。也可以使用“存储 Web 和所用格式”命令将图像存储为 **JPEG** 文件。

注意：不自然感，例如波浪图案或条带的斑驳区域，会在您每次将文件存储为 **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 页中使用，并在任何配备了 **Flash Player** 增效工具的浏览器中查看图稿。有关更多信息，请参阅 [Flash 导出选项](#)。也可以使用“存储 Web 和所用格式”命令将图像存储 **SWF** 文件，并可以将文本导出为 **Flash** 动态文本或输入文本（请参阅导出到 **Flash** 的标记文本）。除了用 **Flash** 格式导出图稿外还可以从 **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。有关 **Flex** 皮肤和 **Flex Builder** 的更多信息，请参阅 [Flex 教程资源](#)。

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** 可通过合并文档的图稿栅格化图稿，保留图稿的外观。因此，图层子图层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 [Photoshop 导出选项](#)。

PNG（便携网络图形）用于无损压缩和 Web 上的图像量。与 **GIF** 不同，**PNG** 支持 24 位图像并产生无锯齿状透明的背景透明度；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 [PNG 导出选项](#)。您也可以使用“存储 Web 和所用格式”命令将图像存储 **PNG** 文件。

Targa (TGA) 可以在使用 **Truevision®** 的系统上使用。您可以指定颜色模型、分辨率和消除锯齿量用于栅格化图稿，以及位深度用于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、图像和页面排版应用程序都支持这种格式。部分桌面扫描仪都可生成 **TIFF** 文件。有关更多信息，请参阅 [TIFF 导出选项](#)。

Windows 图元文件 (WMF) 16 位 **Windows** 应用程序的中间格式。几乎所有 **Windows** 绘图和排版程序都支持 **WMF** 格式。但是，它支持有限矢量图形，在可行的情况下应以 **EMF** 代替 **WMF** 格式。

[转到页面 4](#)

AutoCAD 导出选项

当您将图稿导出为 **DXF** 或 **DWG** 格式时，可置下列选项：

AutoCAD 版本 指定支持所导出文件的 **AutoCAD** 版。

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 将线条粗细同绘图的其余部分在导出文件中进行缩放。

颜色数目 指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“最严格”，但不能同时选择二者。

最大可编辑性 如果 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 更改 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，路径与其他对象重叠将更改这些对象的外观，则此选项将更改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佳保真度（但会使可编辑性受损）。如果需要 AutoCAD 中的文本，请不要选择此选项。

[转到页首](#)

Flash 导出选项

当您 will 图稿导出为 SWF 格式时，可设置下列基本选项和高级选项。可以将多面板导出为 SWF 格式。

可以单击“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。

注意：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，可以指定粘贴时如何导入图层：导入为 Flash 图层、框架或图形符号。

在单击“导出”对话框中的“存储 (Windows) 或“导出” (Mac OS) 前，请指定导出多面板的方式。若要将画板导出为单独的 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文件。如果更改默认预设，则此选项将更改为“自定”。可以将自定选项存储为新的预设以便将其重新用于其他文件。若要将选项存储为预设请单击“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蒙版

AI 图层到 SWF 帧 将每图层的图稿导出到单个 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，每个文件包含一帧有来自单个 Illustrator 图层的图稿的帧。

AI 图层到 SWF 符号 将每图层的图稿转换为符号，并将其导出到单个 SWF 文件。AI 图稿导出为 SWF 影片剪辑符号。使用符号的图层名称来命名这些符号。

AI 画板到 SWF 文件 将每选定的画板分别导出到一个单独的 SWF 文件。当在“存储”对话框中选择保留多面板时，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具有多面板的文件使用存储这一预设

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。

剪裁画板大小 将选定画板内的 Illustrator 画稿导出到 SWF 文件。将剪裁框以外的所有图稿。该选项会被选中，在导出多面板时会被停用。

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文件的可编辑性。

压缩文件 压缩 SWF 数据，产生较小的文件。请注意，早于 Flash Player 6 的 Flash 播放器不能打开或解压缩文件。如果您不打算用来查看文件的 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。如果符号在图稿中没有实例，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 播放器中的外观。如果您更希望获得最小的文本大小，请取消选择此选项。

忽略文本的字距微调信息 导出文本，而不使用字距微调。

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。例如，不包含缩览图。

防止导入 防止修改导出的 SWF 文件。

口令 键入以未经授权的用户或 Adobe Flash 之外的其他应用程序打开文件。

曲线品质 决定曲线的精度。较高的值可以减小导出文件的大小，但曲线品质也会稍有降低。较高的值将提高曲线重绘的精度，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，但会创建较大的 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 中继续文件，请选择“无损”；要导出最终的 SWF 文件，请选择“有损”。

JPEG 品质 指定导出图像中的品质。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“基线（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 输出图像的屏幕分辨率。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 图层的 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 图层的 SWF 帧”。）

动画混合 指定是否动画混合。选择此选项和导出前手动释放混合到图层有相同效果。混合始终从末尾动画，不考虑图层。

如果您选择“动画混合”，请选择导出混合的方法：

按顺序 导出混合中的每个帧到动画中的单帧。

按累积 建立动画帧中混合的累积顺序。例如，混合中最底下的混合量在每帧中，混合中最顶层的混合量在最后一帧中。

图层顺序 决定动画的时钱。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 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或多图层的子图层来自所选图层的子图层内容将作为背景图稿出现每导出 SWF 帧中。（该选项仅用于“AI 图层 SWF 帧”。）

另请参阅

- 创建动画
- 使用多个画板
- 使用 Illustrator 和 Flash

[转到页面](#)

JPEG 导出选项

如果文档含多画板，在单击“导出”对话框中的“存储”(Windows) 或“导出” (Mac OS) 按钮，请指定导出画板的方式。如果想将每画板导出为独立的 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 文件的品质和水。从“品质”菜单选择一选项，或在“品质”文本框中输入 0 至 10 之数值。

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水；选择“连续”在图像下载过程中量一系列越来越细扫描（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 通过超像素模糊消除图稿中的锯齿。选取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边。

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。

另请参阅

- 关于数字图形中的颜色

[转到页面](#)

Photoshop 导出选项

如果文档含多画板，在单击“导出”对话框中的“存储”(Windows) 或“导出” (Mac OS) 按钮，请指定导出画板的方式。如果想将每画板导出为独立的 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 文档出为 RGB（或相反）可能在透明区域引起意外的变化，尤其是那些包含混合模式的区域如果您更改颜色模型，必须将图稿导出为栅格化图像（“写入图像”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效果。

写入图层 将组合形状、嵌套图稿导出为单个、可编辑 Photoshop 图层嵌套超过五层的图稿被合并为单个 Photoshop 图层选择“最顶层”可将透明蒙版（即，带有不透明蒙版、恒定不透明度低于 100% 的蒙版或非“常规”混合模式的蒙版）导出为透明的、可编辑 Photoshop 图层

保留文本可编辑性 将图层包括不超过五层的嵌套图层中的文字导出为可编辑 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 将每顶层图层入到单个 Photoshop 图层如果这样做不影响图稿的外观）。顶层图稿成为 Photoshop 图组透明蒙版将保留可编辑透明蒙版。还将为顶层图稿的每个形状创建一个 Photoshop 形状图层如果这样做不影响图稿的外观）。要写入具有描边形状，请将“连接”类型更改为“无”。无论您是否选择此选项，嵌套超过 5 层所有图层都将被合并为单个 Photoshop 图层

注意：Illustrator 无法导出应用了图形样式、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 通过超像素模糊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 创建色彩管理的文档

另请参阅

- 最终输出的图像分辨率准则
- 关于数字图形中的颜色
- 为对象描边

[转到首页](#)

PNG 导出选项

如果文档含多画板，在单击“导出”对话框中的“存储(Windows) 或“导出” (Mac OS) 按钮，请指定导出画板的方式。如果想将每画板导出为独立的 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，但文件也会越大

注意：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“色”以色填充透明度，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 通过超像素模糊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”使下载时更流畅，但也会增大文件。

另请参阅

- 最终输出的图像分辨率准则

[转到首页](#)

TIFF 导出选项

如果文档含多画板，在单击“导出”对话框中的“存储(Windows) 或“导出” (Mac OS) 按钮，请指定导出画板的方式。如果想将每画板导出为独立的 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,但文件也会越大。

消除锯齿 通过超像素来消除图稿中的锯齿。取消选择此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边。

LZW 压缩 应用 LZW 压缩,这是一种不会丢弃图像数据的无损压缩方法。选择此选项会产生较小的文件。

字节顺序 决定用于编写图像文件的相应字节顺序,以所选字节序为基础。Illustrator 和最新应用程序可读取使用任一字节序的文件。但是,如果您不知道文件可能在何种程序中打开,则可以选择用来读取文件的字节序。

嵌入 ICC 配置文件 创建色彩受管理的文档。

另请参阅

- 最终输出的图像分辨率准则
- 关于数字图形中的颜色

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

文件信息和元数据

[关于元数据](#)

[文档信息面板概述](#)

元数据是一组文件的标准化信息，如作者姓名、分辨率、色彩空间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特征以及图形样式、自定义、渐变字和置入图稿的数量和名称。

关于元数据

[返回页首](#)

元数据是一组文件的标准化信息，如作者姓名、分辨率、色彩空间以及为其应用的关键字。例如，数码相机将一些基本信息附加到图像文件中，如高度、宽、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以及组文件。

关于 XMP 标准

元数据信息是使用可扩展数据包 (XMP) 标准进行存储，Adobe Bridge、Adobe Illustrator、Adobe InDesign 和 Adobe Photoshop 均基于该标准。使用 Photoshop® Camera Raw 图像进行的存储 XMP 元数据。XMP 建立在 XML 的基础上，在多数情况下，元数据将存储在文件中。如果无法将信息存储在文件中，则会将元数据存储称为附属文件的单独文件中。XMP 便于在 Adobe 应用程序之间及发布作之间的交换数据。例如，可以将文件的元数据存储模板，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）存储元数据是用 XMP 同步和描述的，因此，可以更方便地进行查看和管理。其它应用程序和（如 Adobe Drive）也使用 XMP 来传送和存储信息，如版注释（可使用 Adobe Bridge 进行搜索）。

在多数情况下，即使文件格式发生了变（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、搜索跟踪文件和版的 Adobe Bridge 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。例如，可能在一个中将属性标记为“作者”，而在另一个中将其标记为“创建者”，但它们指的是同一基本属性。即使为特定工作流自定义了这些属性，它们也会通过 XMP 保持为标准化属性。

文档信息面板概述

[返回页首](#)

使用“文档信息”面板可查看常规文件信息和特征列表，以及图形样式、自定义、图案、渐变字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选项：“文档”、“图形样式”、“画笔”、“专色”、“图案”、“渐变”、“字体”、“链接的图像”、“嵌入的图像”和“字信息”。
- 若要查看有关选定对象的信息，请从面板菜单中选择“所选对象”。不选择此选项将列出有关文档信息。
- 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

 [使用“文件信息”对话框添加元数据](#)

 [使用元数据模板](#)

 [将元数据导入到文档](#)



[法律](#) | [在线隐私策略](#)

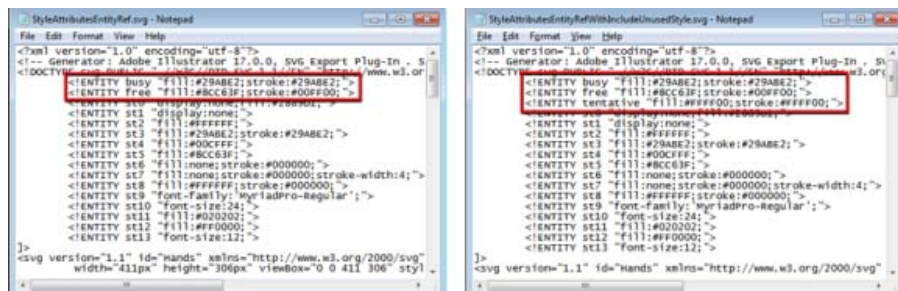
导出 CSS 的 SVG 图形样式 | Illustrator CC

当创建包含多个元素的图稿时，设计人员会遵循一个主题。例如，设计网站时创建的各种资源在样式以及外观和风格方面密切相关。一名设计人员可以使用其中的某些样式，而另一名设计人员可以使用其他样式（已定义，但未使用）来创建其他资源。

在 Illustrator CC 中，“存储为”SVG 功能让您能够：

导出未使用的样式。在导出 SVG 格式的图稿时，现在可以选择导出已创建但是尚未在此特定图稿中使用的样式。这允许其他设计人员或开发人员在导入这些样式后，可以在其他图稿中使用此前未使用过的图形样式。

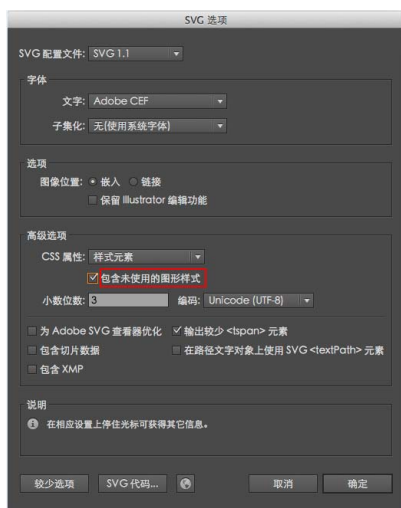
导出图形样式名称 在导出的 CSS 代码中，图形样式现在具有与其关联的名称，这样便于轻松识别正确的图形样式。



图形样式名称现在包含在导出的 CSS 代码中（左侧），未使用的样式可以包含在导出的 CSS 代码中（右侧）

要导出未使用的样式：

1. 当您希望将文件保存为 SVG 格式时，可以单击“文件”>“存储为”。
2. 在“保存类型”下拉列表中，选择“SVG”，输入文件名称，然后单击“保存”。
3. 在“SVG 选项”对话框中，单击“更多选项”，在“高级选项”区域，选择“包含未使用的图形样式”选项，然后单击“确定”。



存储为 SVG 格式时包含未使用的图形样式的选项

Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

提取 CSS | Illustrator CC

视频：在 [Illustrator CC](#) 中提取 [CSS](#)

[查看和提取 CSS 代码](#)

[CSS 代码示例](#)

您可以在 **Illustrator** 中创建一个 **HTML** 页面设计。此教程为 **Web** 开发人员提供直观的指南，指导其如何在 **HTML** 编辑器中编辑页面的版面、样式及对象的代码。但是，复制组件和对象的确切外观和位置是一个耗时和繁琐的过程。

使用 **Illustrator CC**，在创建 **HTML** 页面的版面时，也可以生成和导出基础 **CSS** 代码，用于决定页面中组件和对象的外观。**CSS** 可以控制文本和对象的外观（与字符和图形样式相似）。您可以选择导出单个对象的 **CSS** 代码，或在 **Illustrator** 中设计的整个板式。

您可以在“**CSS 属性**”面板中（“窗口”>“**CSS 属性**”）中执行以下操作：

- 查看选定对象的 **CSS** 代码
- 复制选定对象的 **CSS** 代码
- 将一个或多个，甚至所有选定的 **Illustrator** 元素导出为一个 **CSS** 文件
- 导出使用的可栅格化图像
- 生成浏览器特定的 **CSS** 代码

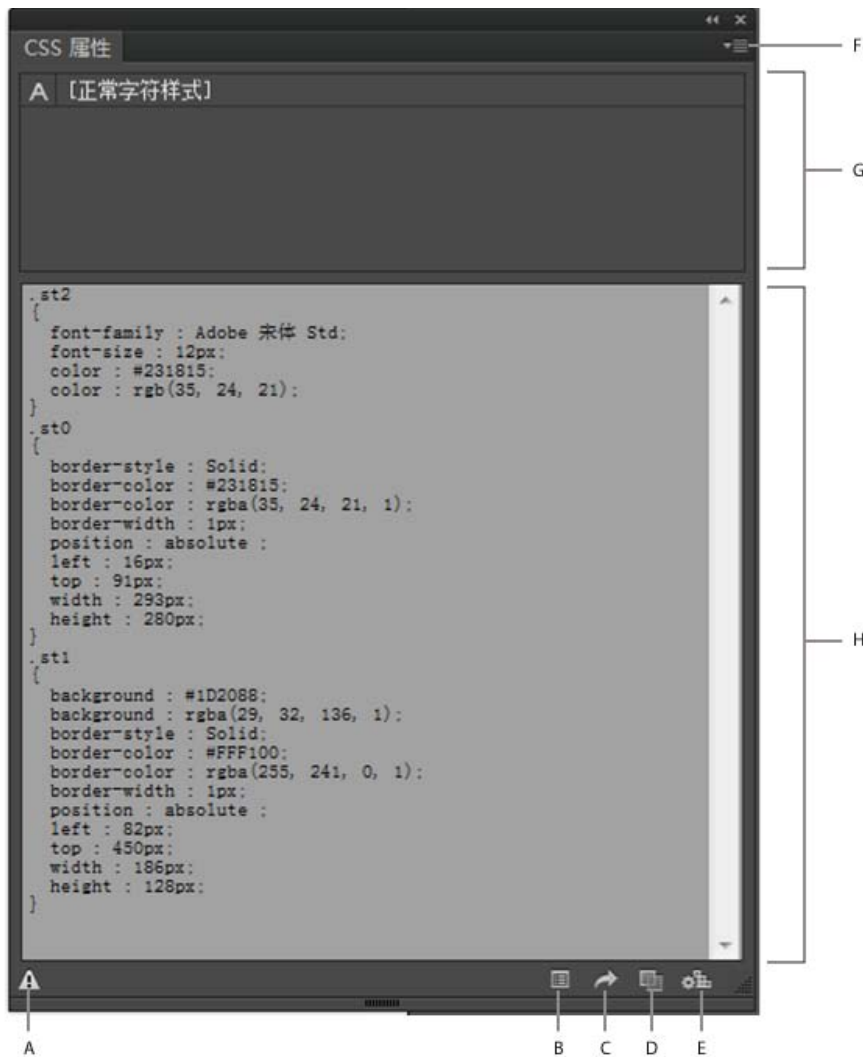
[转到页首](#)

查看和提取 CSS 代码

要生成 **CSS** 代码，请执行下列操作之一：

- 确保您的 **Illustrator** 文档的对象在“图层”面板命名。
- 单击“窗口”>“**CSS 属性**”> 弹出菜单 >“导出选项”，并选中“为未命名的对象生成 **CSS**”复选框。

1. 选择“窗口”>“**CSS 属性**”。



A. 如果某些样式无法转换为 CSS 代码，将显示警告 B. “CSS 导出选项”对话框 C. 将选定 CSS 导出到文件 D. 将选定样式复制到剪贴板 E. 生成 CSS F. 弹出菜单 G. 选定对象中使用的样式 H. CSS 代码

2. 在打开的 Illustrator 文档中，执行下列操作之一：

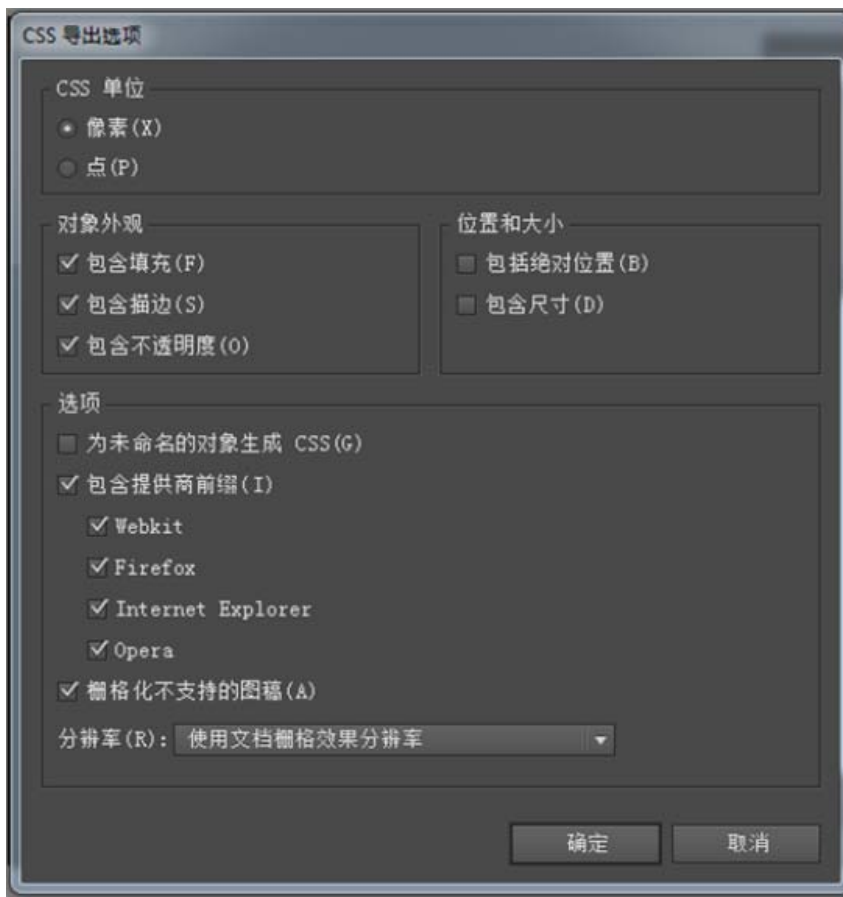
- 选择一个对象。该对象的 CSS 代码显示在“CSS 属性”面板。
- 按住 Shift，选择多个对象，然后在“CSS 属性”面板，单击“生成 CSS”按钮。
- 按 Ctrl/Cmd + A 选择所有对象，然后在“CSS 属性”面板，单击“生成 CSS”按钮。

将显示生成的 CSS 代码。

3. 要获取生成的 CSS 代码，请执行下列操作之一：

- 要复制选择的代码，请选择特定代码，然后：
 - 要复制到剪贴板，请单击“复制所选样式”
 - 要导出到文件，请单击弹出菜单，然后单击“导出所选 CSS”
- 要复制所有代码，请不要选择任何 CSS 代码，然后：
 - 要复制到剪贴板，请单击“复制所选样式”
 - 要导出到文件，请单击弹出菜单，然后单击“全部导出”

4. 将 CSS 代码保存到文件时，从下列选项中选择：



注意：要修改生成的 CSS 代码内容，在“CSS 属性”面板，单击“导出选项”，然后进行相应的选择。

[转到页首](#)

CSS 代码示例

应用渐变的矩形（所有浏览器）

```

1  .GRADIENT_BOX
2  {
3      background : -moz-linear-gradient(0% 50% 0deg,rgba(255, 242, 0, 1) 0%,rgba(254, 236, 1, 1)
4      10.31%,rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%,rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%,rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%,rgba(243, 99,
5      24, 1) 77.37%,rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%,rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
6      background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
7      rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
8      1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
9      background : -ms-linear-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
10 stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
11 190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
12 stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
13 background : -o-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253,
14 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1)
15 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      background : -ms-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253,
      218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1)
      77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      -ms-filter: "progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200', endColorstr='#ED1C24'
      ,GradientType=0)";
      background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
      4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
      rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
      border-style : Solid;
      border-color : #231F20;
      border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
      border-width : 1px;
      filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200',endColorstr='#ED1C24' ,
      GradientType=1);
  
```

```
}
```

应用渐变的矩形（仅基于 WebKit 的浏览器）

```
1  .GRADIENT_BOX
2  {
3      background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
4      rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
5      1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
6      background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
7      stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
8      190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
9      stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
10     background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
        4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
        rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
        border-style : Solid;
        border-color : #231F20;
        border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
        border-width : 1px;
    }
```

多个对象

```
1  .NormalCharacterStyle
2  {
3      font-family : Myriad Pro;
4      font-size : 12px;
5  }
6  .st0
7  {
8      border-style : Solid;
9      border-color : #FFFFFF;
10     border-color : rgba(255, 255, 255, 1);
11     border-width : 0px;
12 }
13 .GRADIENT_BOX
14 {
15     background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,
16     rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24,
17     1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
18     background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-
19     stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251,
20     190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-
21     stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) ));
22     background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218,
        4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,
        rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%);
        border-style : Solid;
        border-color : #231F20;
        border-color : rgba(35, 31, 32, 1);
        border-width : 1px;
    }
```

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

链接信息

此功能在 Adobe Illustrator CS6、CC 和更高版本中可用。若要加入 Adobe Creative Cloud，请参阅 Adobe Creative Cloud。

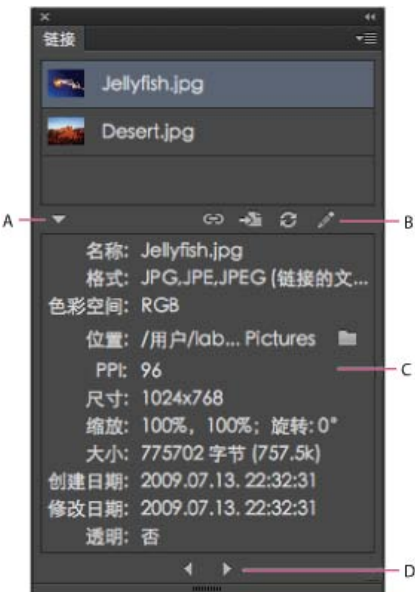
“链接”面板（“窗口”>“链接”）显示 Illustrator 文档中置入的（嵌入或链接）所有图稿的列表。链接信息显示在“链接”面板中。若要查看链接文件的文件信息，请执行以下操作之一：

- 在“链接”面板中，双击链接。
- 在“链接”面板中，选择某个链接，然后单击“显示链接信息”按钮。
- 选择链接对象，单击“控制”面板中的“对象类型”超链接以打开“链接”面板，然后单击“链接信息”按钮。



单击“对象类型”超链接以打开所选对象的“链接信息”面板

A. 对象类型 B. 链接文件详细信息



具有“链接信息”区域的“链接”面板

A. 显示“链接信息” B. “链接”操作 C. “链接信息”区域 D. “上一页/下一页”导航图标

使用“重新链接”、“转到链接”、“更新链接”和“编辑原稿”的图标。与以前一样，面板菜单中也提供这些选项。

“链接信息”面板显示下列信息：

名称 显示链接文件的名称

格式 显示链接文件的文件类型和链接类型：“链接”或“嵌入”。

色彩空间 显示链接文件的色彩空间和颜色配置文件。嵌入的文件为空白。

位置 显示链接文件的文件夹位置。单击“文件夹”图标以打开资源管理器 (Windows) 或 Finder (Mac OS) 中的文件夹。

PPI 显示链接文件的有效像素/英寸 (PPI)。

尺寸 显示链接文件的原始尺寸。即使您对链接文件进行变换（调整大小、旋转），此值仍保持不变。

缩放 显示图稿的缩放值和旋转值。

创建时间 显示文件的创建日期。

修改时间 显示最近修改文件的日期。

透明 图像包含 Alpha 透明度时指示。

有关“链接”面板的详细信息，请参阅链接面板概述。

若要查看早期版本 Illustrator 中的“链接”信息，请选择“窗口”>“文档信息”，然后从面板菜单中选择“链接的图像”。有关详细信息，请参阅文档信息面板概述。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

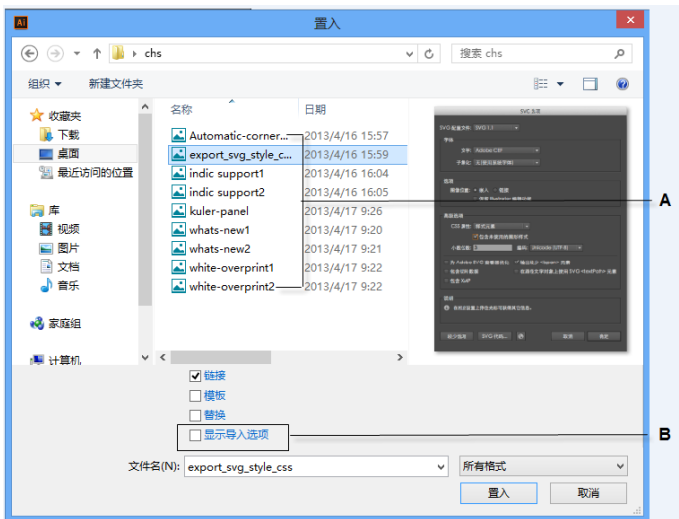
置入多个文件 | Illustrator CC

“置入”命令是将外部文件导入 **Illustrator** 文档的主要方法。“置入”功能为文件格式、置入选项和颜色提供最高级别的支持。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。

您可以在一个动作中置入一个或多个文件。使用此功能选择多个图像，然后在 **Illustrator** 文档中逐一置入这些图像。

一次置入多个文件

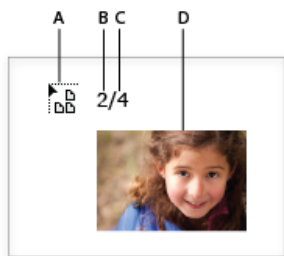
1. 打开要置入外部文件的 **Illustrator** 文件，然后单击“文件”>“置入”。
2. 在“置入”对话框中，使用 **Ctrl (Cmd)** 或 **Shift (Opt)** 键选择多个文件。



从可用资源中选择一个或多个文件，然后选择显示导入选项（如有必要）
A. 选择一个或多个文件 **B.** 显示导入选项复选框

3. 执行下列操作之一：
 - 单击“置入”。在 **Illustrator** 文档中，指针转换为载入图形图标。
 - 选中“显示导入选项”复选框，然后单击“置入”。对于 **Illustrator** 中具有导入设置的资源，将显示“导入选项”对话框。在您选择了每个资源的选项时，指针转换为载入图形图标。

注意： 您在“导入选项”对话框中指定的设置用于确定资源显示在载入图形指针旁的预览图像。



指针发生更改，表示载入了多个图形。
A. 载入图形指针 **B.** 当前所显示资源在载入图形列表中的位置 **C.** 载入的资源总数 **D.** 当前资源的缩览图预览

4. 使用向左或向右箭头键浏览载入资源列表。按向左或向右箭头键时，将显示当前资源的缩览图预览。
5. 要置入图像，请执行以下操作之一：
 - 将载入图形指针指向某个位置，然后在 **Illustrator** 文件中单击精确位置。将以原始尺寸置入当前资源。

将载入图形指针指向某个位置，然后拖动载入图形指针。当前资源将被置于矩形定界框中。矩形的尺寸与原始资源的大小是成比例的。

6. 要快速查看和修改资源的导入选项：

- 按向左或向右箭头键预览载入的资源。
- 要修改导入选项的资源预览出现时，按 **Shift** 并单击鼠标。
- 修改必要的选项，然后单击“确定”。

7. 要放弃已载入并准备置入的资源，请使用箭头键导航到该资源，然后按 **Esc**。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

文字

导入和导出文本

[导入文本](#)

[导出文本](#)

导入文本

[返回首页](#)

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。

导出文本

[返回首页](#)

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，并直接传递回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、**Tohoba (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](#)

 [SWF 优化选项 \(Illustrator\)](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建文本

- 在点处输入文本
- 在区域中输入文本
- 管理文本区域
- 创建文本行和文本列
- 使标题适合文字区域的宽度
- 串接对象之间的文本
- 将文本绕排在对象周围
- 将文字与对象对齐
- 从图稿中删除空文字对象

[转到页首](#)

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。 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。

注意：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。

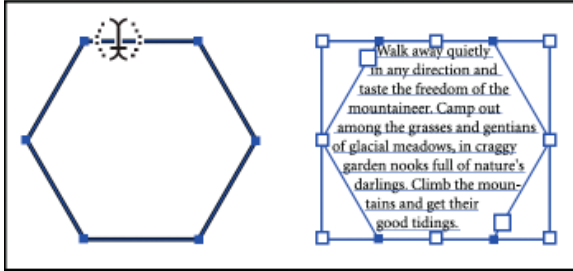
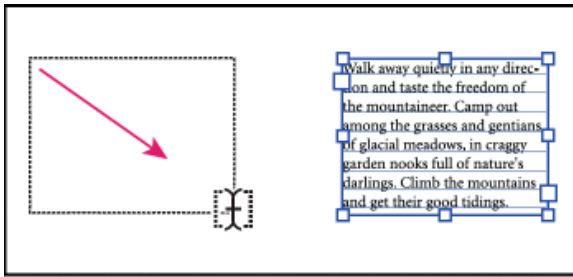
注意：有关在 **Illustrator** 中使用文字的更多信息，请观看这段视频。

[转到页首](#)

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。

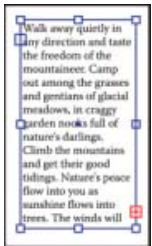


通过拖动来创建文字区域（上图）与将现有形状转换为文字区域（下图）的对比图

注意：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。

注意：有关在 Illustrator 中使用文字的更多信息，请观看这段视频。

[转到页首](#)

管理文本区域

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。

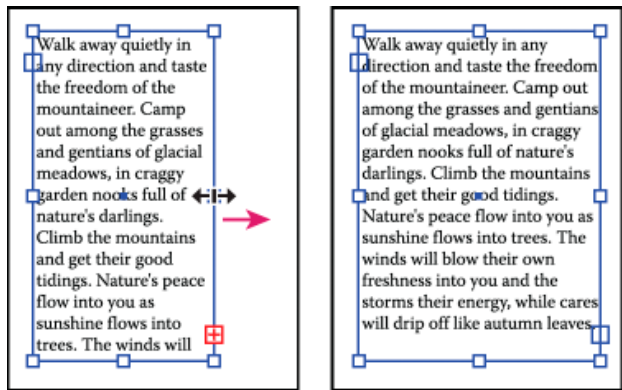
由于可使用点文字编写的文本数量没有限制，因此在这种情况下，并不需要调整文本框的大小。

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[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。

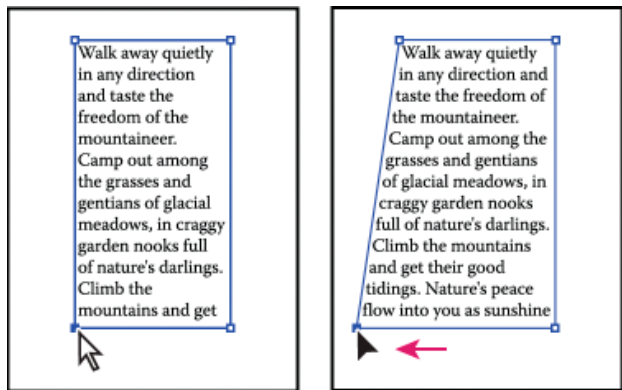
请确保将定界框设置为“显示定界框”。如果您没有看到定界框，请单击“视图”>“显示定界框”。

- 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。
提示：在“轮廓”视图中，使用“直接选择”工具调整文字路径是最简便的方式。



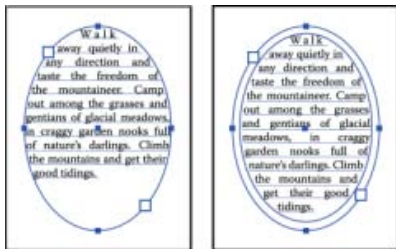
使用“直接选择”工具调整文字区域的大小

- 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。

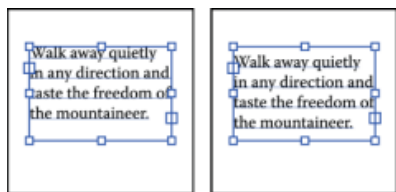
- 选择区域文字对象。
- 选择“文字”>“区域文字选项”。
- 指定“内边距”的值，然后单击“确定”。



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。

另请参阅

- 基线偏移
- 显示亚洲文字选项

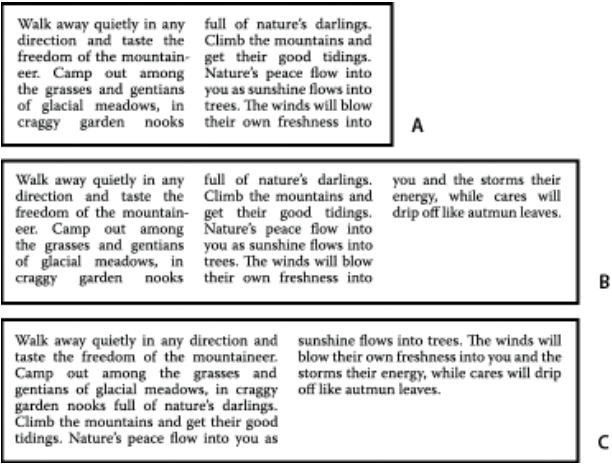
创建文本行和文本列

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

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

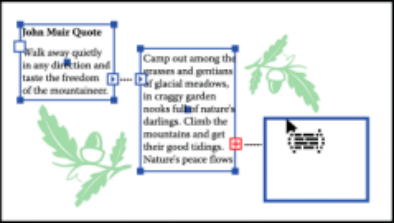
1. 选择一种文字工具，然后单击要对齐文字区域两端的段落。
2. 选择“文字”>“适合标题”。

注意：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。

注意：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。

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。指针会变成已加载的文本图标。
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。指针形状会变成。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

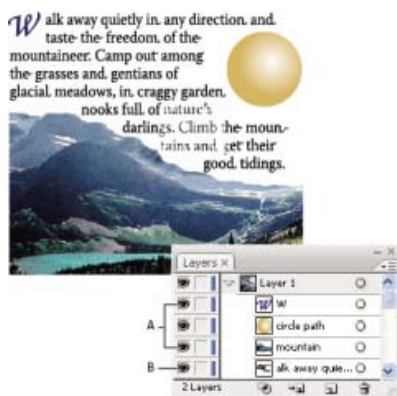
1. 选择链接的文字对象。
2. 请执行下列任一操作：
 - 若要中断对象间的串接，请双击串接任一端的连接点。文本排列到第一个对象中。
 - 要从文本串接中释放对象，请选择“文字”>“串接文本”>“释放所选文字”。文本排列到下一个对象中。
 - 要删除所有串接，请选择“文字”>“串接文本”>“移去串接”。文本将保留在原位置。

[转到页首](#)

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，并且在图层层级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级结构。



绕排于对象周围的文本

A. 绕排对象 B. 绕排文本

另请参阅

- 对象堆叠
- 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。
- 该文字在图层层级结构中位于绕排对象的正下方。

注意：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”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建路径文字

- 在路径上输入文本
- 沿路径移动或翻转文本
- 对路径文字应用效果
- 调整路径文字的垂直对齐方式
- 调整锐利转角处的字符间距

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。

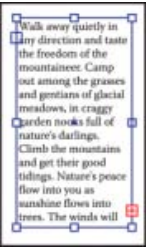
[转到页首](#)

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 **T** 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。）

注意：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量，则**溢出**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，请观看放入路径文字。

沿路径移动或翻转文本

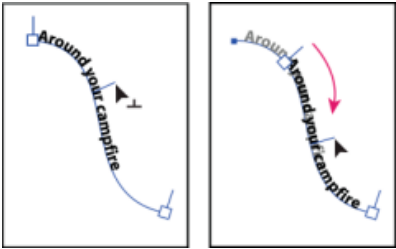
1. 选择路径文字对象。

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 .

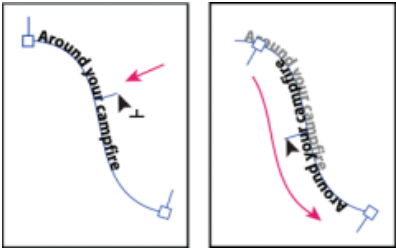
3. 执行下列操作之一：

- 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

提示：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，请观看放入路径文字。

另请参阅

- 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。

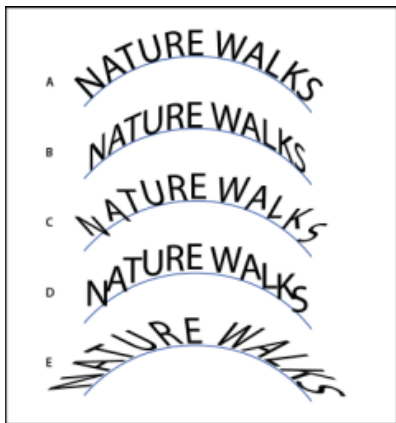
1. 选择路径文字对象。

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”。

注意：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

[转到页首](#)

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。

注意：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指定的，且固定不变。

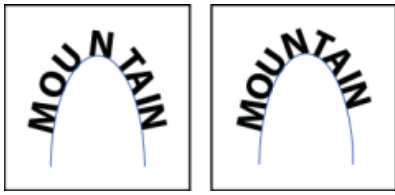
提示：要更好地控制垂直对齐方式，请使用“字符”面板中的“基线偏移”选项。例如，在“基线偏移”框中键入一个负值，可以降低文字。

[转到页首](#)

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非必要间距。



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

注意：“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。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

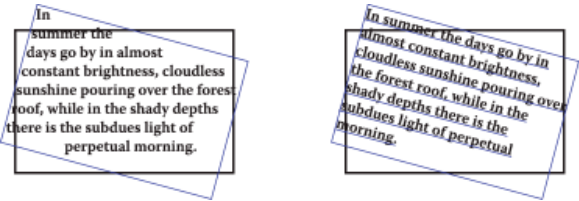
缩放和旋转文字

选择要变换的文字
调整文字缩放比例
旋转文字

选择要变换的文字 返回首页

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

调整文字缩放比例 返回首页

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 返回首页

- 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



法律声明 | [在线隐私策略](#)

拼写和语言词典

拼写检查
编辑拼写词典
为文本指定语言
关于 **Unicode**

拼写检查

[返回首页](#)

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视为拼写错误。
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

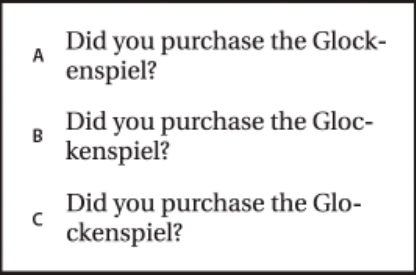
[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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”。

[返回首页](#)

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

字体

- 关于字体
- OpenType 字体**
- 预览字体
- 选择字体系列和样式
- 指定字体大小
- 查找和替换字体
- 处理缺少的字体

关于字体

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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。

A

1st, 2nd, and 3rd

1st, 2nd, and 3rd

B

octagonal stone

oṡtagonal stōne

C

Quick Brown Foxes

Quick Brown Foxes

常规字体（左）和 OpenType 字体（右）
A. 序数字 B. 自由连字 C. 花字

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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”。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

查找缺失字体 (Typekit 工作流程)

在 **Illustrator CC 2014** 版中引入

在 **Illustrator CC 2014** 版中，打开图稿文件时，如果检测到缺失字体，会检查 **Typekit** 库中是否有这些缺失字体。如果 **Typekit** 网站上可提供该字体，则可以将字体快速同步到您的计算机，恢复您的 **Illustrator** 图稿的外观。

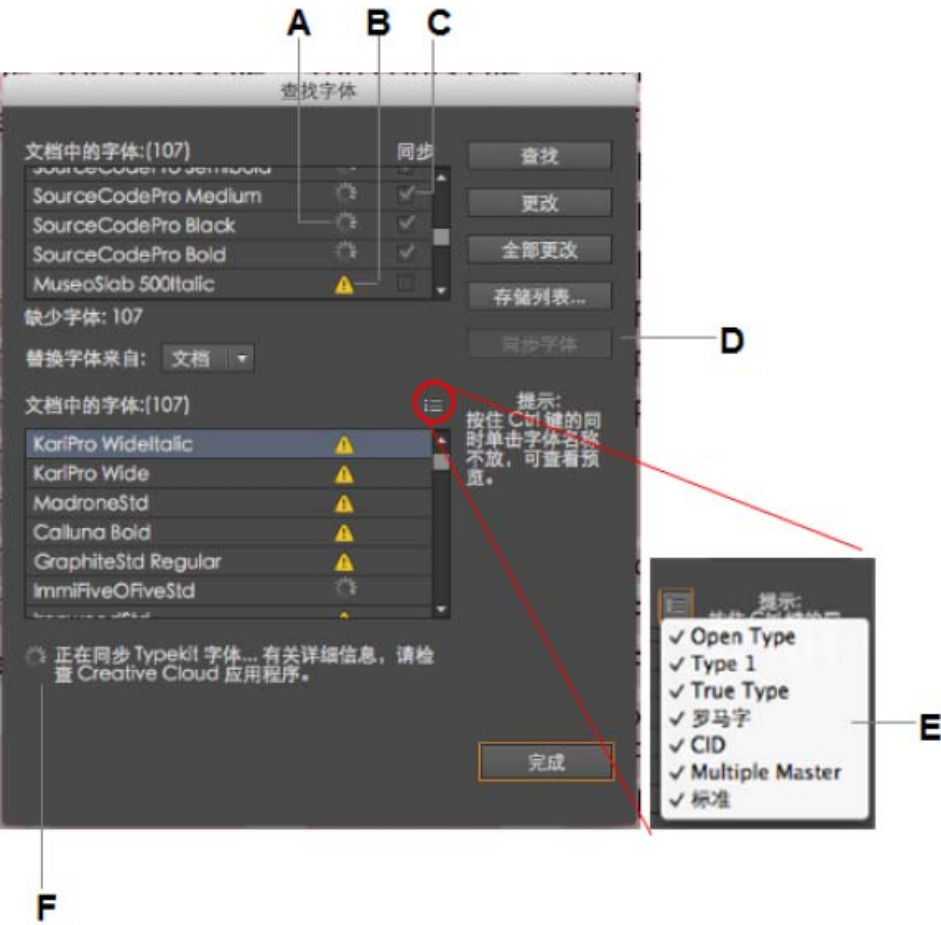
更多关于如何使用 **Typekit** 网站提供的字体(通过订阅 **Typekit**)，请参阅 [Typekit 字体](#) 的文章。

增强的“查找字体”对话框
使用 **Typekit** 查找缺失的字体
替代的字体首选项

[转到页首](#)

增强的“查找字体”对话框

“查找字体”对话框的功能得以增强，可提供更多的信息，并且可以允许用户通过更加新颖的界面来执行更多操作。



A. “正在进行同步”图标 B. “缺失字体”图标 C. “同步”复选框 D. “同步字体”按钮 E. 弹出菜单 F. 状态

增强功能包括：

“正在进行同步”图标 指示正在从 **Typekit** 库中同步缺失的字体。

“缺失字体”图标 指示缺失的字体。

“同步”复选框 选中此复选框可同步缺失的字体。

“同步字体”按钮。 单击该按钮可将缺失的字体从 **Typekit** 网站同步到本地计算机。

弹出菜单 单击弹出菜单并选中复选框可过滤所显示的字体列表。

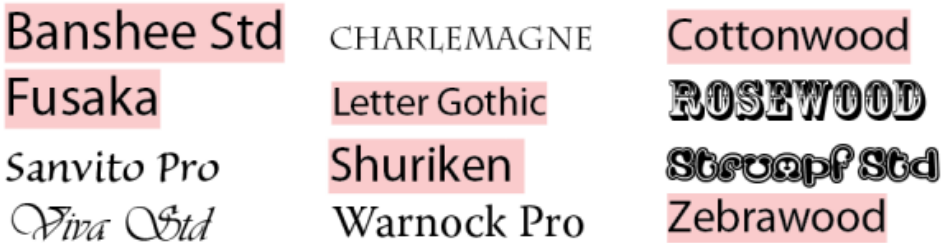
状态 显示当前正在执行的操作。

[转到页首](#)

使用 **Typekit** 查找缺失的字体

重要：若要让此功能正常发挥作用，您必须：

1. 登录 *Creative Cloud* 应用程序
2. 在 *Creative Cloud* 应用程序中启用“字体同步”（*Creative Cloud* 应用程序 >“首选项”>“字体”选项卡 >“同步开/关”选项）
1. 打开包含“文本”元素的图稿文件。如果“文本”元素使用了本地计算机上不存在的字体，则该文本将以粉红色突出显示。



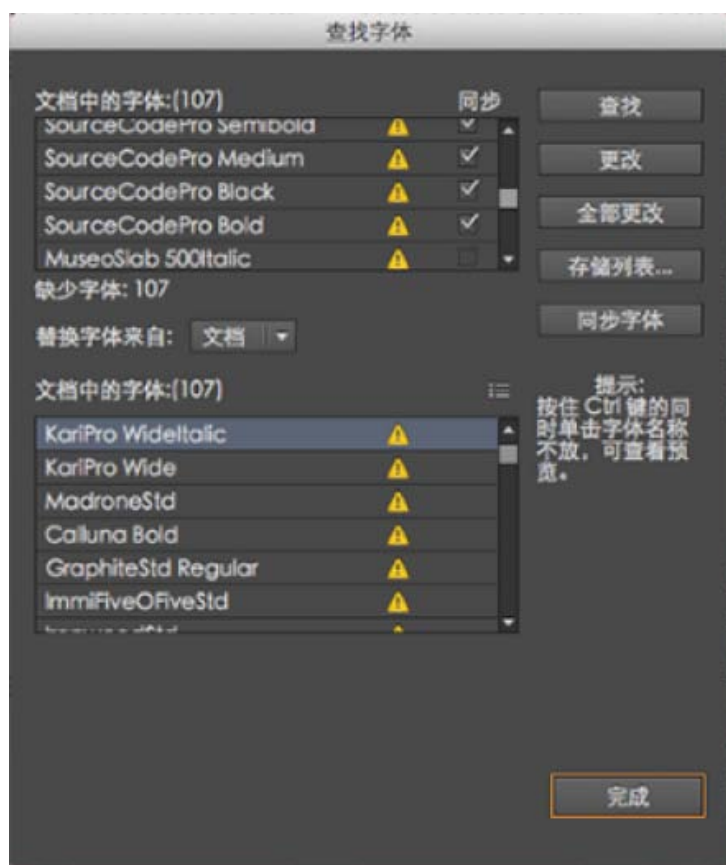
缺失的字体是通过用粉红色突出显示“文本”元素来指示的。

2. “缺失字体”对话框显示了缺失的字体列表。字体名称的旋转轮表示正在 **Typekit** 库中检查其可用性。
 - 位于字体名称旁选中的复选框表示 **Typekit** 库中包含该字体。要同步这些字体，请单击“同步 **Typekit** 字体”。
 - 位于字体名称旁未被选中的复选框表示 **Typekit** 网站上不包含该字体。要查找并替换字体，请单击“查找字体”。



“缺失字体”对话框在 Typekit 网站上执行字体可用性检查。

3. (可选) 在“缺失字体”对话框中，单击“查找字体”可以更加仔细地检查缺失的字体列表，并且可以：
 - 在“文档中的字体”列表中，选中缺失字体的复选框，然后单击“同步字体”，或者，
 - 使用“替换字体来自”下拉列表，将 Typekit 网站上不包含的任何字体替换为其他字体。



使用“查找字体”对话框可同步缺失字体，或者替换为文档或计算机上可用的其他字体。

4. 在“缺失字体”对话框中，单击“关闭”。

在将缺失字体同步到您的计算机后，Creative Cloud 应用程序会显示一个通知，指示下载的字体数量（或单个字体的名称）。文档将会更新，并且“文本”元素将使用正确的字体进行渲染。



在从 Typekit 网站同步了所有缺失字体之后，文本元素将不再使用粉红色背景。

[转到页首](#)

替代的字体首选项

如果 Illustrator 文档中的文本使用了计算机上未提供的字体，则文本将使用替代字体进行渲染，并会用粉红色突出显示该内容。

- 在“首选项”对话框中，现已提供可突出显示替代的字体的首选项（Ctrl/Cmd + K >“键入”选项卡 > 突出显示“替代的字体”复选框）。
- 默认情况下，该首选项处于“开启”状态。
- 此设置现在是 Illustrator 所特有的设置，适用于所有打开的文件。

注意：在此版本之前，“突出显示替代的字体”是出现在“文档设置”对话框中，是一个特定于文件的设置。从 Illustrator CC 2014 版开始，此选项为应用程序级别的设置。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

文本增强功能

在 **Illustrator CC (2014 版)** 中引入

Illustrator CC 2014 版增强了与正文相关的布局和键入功能：

- 附加隐藏字符(“类型>显示隐藏字符”)已添加至描述印刷标记(请参阅下表)
- 段尾符号和行尾符号现在是不同的字形。
- 用于显示隐藏字符的字体被更改为 **Adobe Sans MM**。
- Illustrator 文本编辑器可使以软回车结尾的行对齐 (**shift + enter/return**)
- Illustrator 文本编辑器现在支持 **IVS** (表意文字变化序列)。这带来了两个重要的增强功能:
 - 任何导入或已复制的文本将继续显示最初键入的字形的正确变化。
 - 当您使用 **IVS** 支持字体键入时，字形会按照预期发生变化。

原始字符	原始 Unicode	替代字形	替代字形名称	替代 Unicode
空间	0020	·	中间点	00B7
回车	000D	¶	Pilcrow 符号	00B6
Tab	0009	»	右指双尖引号	00BB
软回车	0003	↵	无符号	00AC
段落分隔符	2029	↵	无符号	00AC
文本末尾		#	数字符号	0023
自由连字符	00AD	-	连字符减号	002D
NEW 全角空格	2003	—	全角破折号	2014
NEW 半角空格	2002	-	半角破折号	2013
NEW 细空格	200 A		分音符	00A8
NEW 窄格	2009		抑扬符	02C7

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用 Typekit 字体

在 **Illustrator CC 2014** 中更新（**2014 年 6 月**）

使用 Typekit 字体

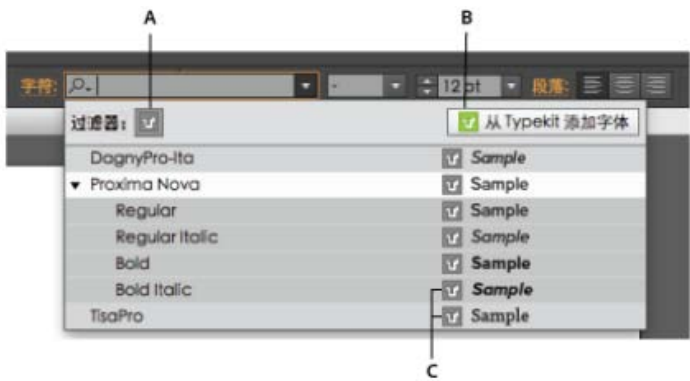
Creative Cloud 用户可以使用计算机上同步的 **Typekit** 字体。这些字体将与本地安装的其他字体一同显示。但是，您现在可以使用选项只查看字体列表中的 **Typekit** 字体。这样就能更方便地使用您所喜爱的基于 **Typekit** 的字体。

注意：**Typekit** 字体为受保护字体。创建 **Illustrator** 包文件时无法将 **Typekit** 字体与其他字体一起打包。如果将文件与 **Typekit** 字体一起打包，则当在运行 **Illustrator CC** 或更高版本的其他计算机上打开 **Illustrator** 文件时，将收到字体不可用的通知。此时，可以使用“查找字体”对话框识别缺失字体并从 **Typekit** 网站下载这些字体。

有关更多信息，请参阅查找缺失字体。

筛选 Typekit 字体

- 要查看 **Illustrator** 可用的字体列表，请执行下列操作之一：
 - 浏览到字符面板 (**Ctrl + T**) > 字体系列下拉列表
 - 浏览到控制面板 > 字体系列下拉列表
- 在字体系列下拉列表中，单击 **Typekit** 字体筛选图标。



A. Typekit 字体过滤器 B. Typekit 网站 C. Typekit 字体指示符图标

在未筛选视图中，**Typekit** 字体以一个 **Typekit** 字体图标表示。

- 要查看您所喜爱的字体或从 **Typekit** 添加更多的字体，请单击下拉菜单中的 **Typekit** 网站图标。

Typekit 字体筛选器可从如下两个位置访问：

- 字符面板 (**Ctrl + T**) > “字体”下拉列表
- 控制面板 > “字体”下拉列表

筛选 Typekit 字体：

- 单击 **Typekit** 字体筛选器（上图中的 A），只查看基于 **Typekit** 的字体。

- 单击 **Typekit** 网站图标（上图中的 **B**），在您的默认浏览器中打开 **Typekit** 网站。
- 在未筛选视图中，所有 **Typekit** 字体均以 **Typekit** 字体图标表示
- 在下拉列表中键入字体的完整或部分名称可搜索相关字体。

从 **Illustrator** 访问 **Typekit** 网站：

从 **Illustrator** 中浏览到 **Typekit** 网站也可以让您自动登录。要转到 **Typekit** 网站，请执行下列操作之一：

- 在控制面板中单击“字体系列”下拉列表，然后单击 **Typekit** 网站图标。
- 在字符面板 (**Ctrl/Cmd + T**) 中单击字体系列下拉列表，然后单击 **Typekit** 网站图标。

缺失字体工作流程 (**Illustrator CC 2014**)

您可以打开包含基于 **Typekit** 的字体的 **Illustrator** 文件，您的本地计算机上没有该文件。**Illustrator CC 2014** 增强的“查找字体”对话框会检测 **Typekit** 网站上的可用字体并提供选项以将缺失字体同步到您的本地计算机上。

有关更多信息，请阅读关于[使用 **Typekit** 工作流程查找缺失字体](#)的文章。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

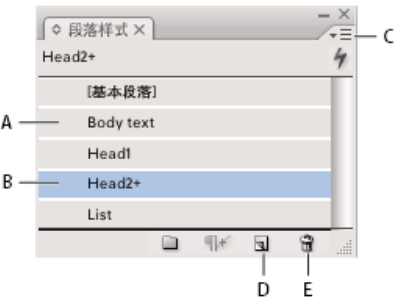
字符和段落样式

- 关于字符和段落样式
- 创建字符或段落样式
- 编辑字符或段落样式
- 删除样式覆盖
- 删除字符或段落样式
- 从其他 **Illustrator** 文档中载入字符和段落样式

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。

创建字符或段落样式

- 如果要在现有文本的基础上创建新样式，请选择文本。
- 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

[返回首页](#)

“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

[返回首页](#)

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”图标。

从其他 **Illustrator** 文档中载入字符和段落样式

[返回首页](#)

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。

更多帮助主题

[在 **Illustrator** 中使用样式的视频](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建复合字体

- 创建复合字体
- 在复合字体中自定字符
- 删除复合字体
- 导出复合字体

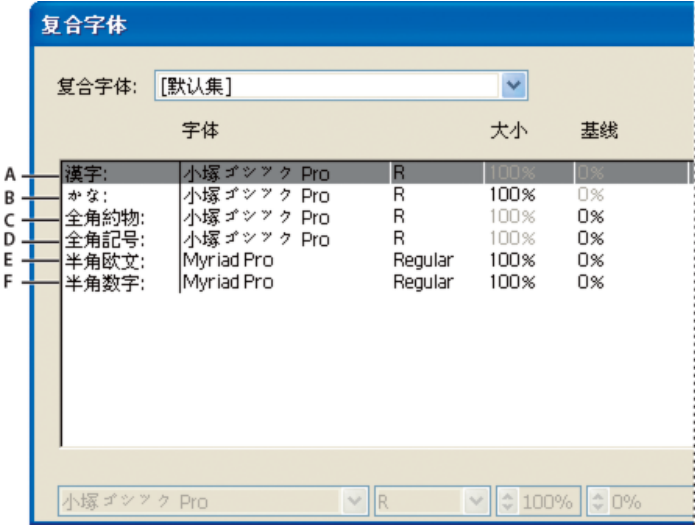
您可以将日文字体和西文字体中的字符混合起来，用做一种复合字体。复合字体显示在字体列表的起始处。

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。

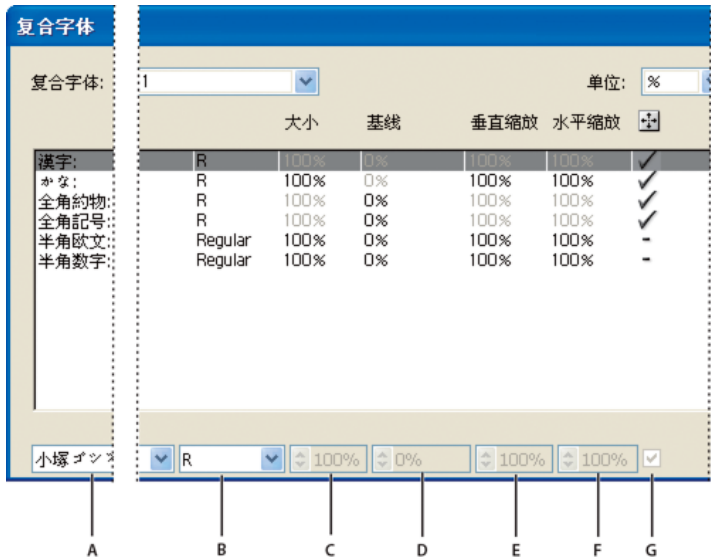
创建复合字体

返回首页

- 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。
- 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”。
 - 单击“新建”，输入复合字体的名称，然后单击“确定”。
 - 如果您此前存储了一些复合字体，则可以选择一种复合字体，以将其作为新复合字体的基础。
 - 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
- 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）。
 - 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”。

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使用的字体。

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

[返回页首](#)

- 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”。
- 单击“复合字体”对话框中的“自定”。
- 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。
- 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义字符时，则下方字符集的优先级将高于上方字符集。

[返回首页](#)

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”。

[返回首页](#)

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”。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

更新 Illustrator 10 中的文本

更新在 **Illustrator 10** 中创建的文字

更新文档中的所有旧版文本

更新所选的旧版文本

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

❖ 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

[返回首页](#)

❖ 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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

行距和字距

- 设置行距
- 基线偏移
- 调整字距微调和字距调整
- 关闭或打开分数字符宽度

[转到页首](#)

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。

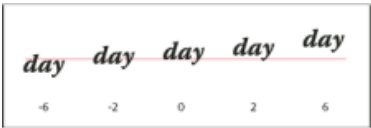
- 注意：处理横排亚洲文字时，您可以指定测量行距的方式，可从基线到基线测量，也可从一行的顶部到下一行的顶部测量。
- 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，行距便会应用于您所创建的新文本。
 - 在“字符”面板中，设置“行距”选项 （ 适用于直排文本）。

[转到页首](#)

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。

- 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。
- 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

[转到页首](#)

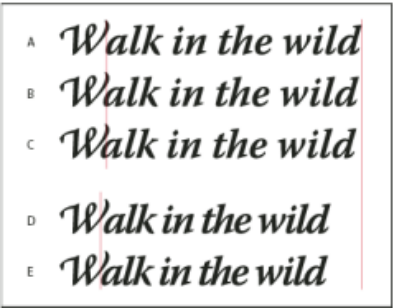
调整字距微调和字距调整

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。

注意：字距微调 and 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 and 字距调整选项

A. 原始文本 B. 使用视觉字距微调的文本 C. 手动微调 W 和 a 间距的文本 D. 使用字距调整的文本 E. 字距微调 and 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 and 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 and 字距调整与当前字体大小严格成比例。

注意：字距微调 and 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

- 请执行下列任一操作：
 - 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。）
- 提示：按 **Alt+左/右箭头 (Windows)** 或 **Option+左/右箭头 (Mac OS)**，可以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"面板中的"字距微调"选项设置为 0（零）。
- 其他：若要查看简单省时的文字处理技巧列表，请在帮助中搜索“键盘快捷键”。

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。

[转到页首](#) 

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。

- 请执行下列任一操作：
 - 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"。

另请参阅

- 创建文本
- [视频教程 - 处理文字](#)
- [8 点文字提示 \(Inspire\)](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

制表符

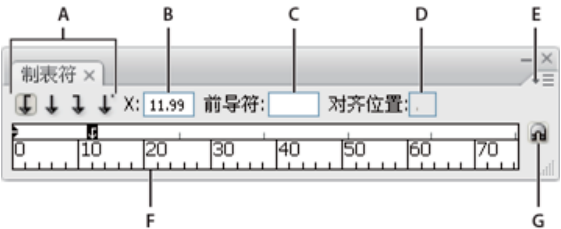
- 制表符面板概述
- 设置制表符
- 重复制表符
- 移动制表符
- 删除制表符
- 为小数点制表符指定字符
- 添加制表符前导符

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

[返回首页](#)

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。

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由“单位”首选项（适用于所有文件）中指定的“常规”单位设置来定义，或由“文档设置”对话框中指定的单位（适用于当前文件）来定义。

- 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

[返回首页](#)

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。

- 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。
- 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 靠边缘对齐直排文本，上边距可参差不齐。

顶对齐制表符 靠边缘对齐直排文本，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，请参阅缩进文本。

重复制表符

返回首页

“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。

- 在段落中单击以设置一个插入点。
- 在“制表符”面板中，从标尺上选择一个制表位。
- 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

返回首页

- 在“制表符”面板中，从标尺上选择一个制表位。
 - 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

返回首页

❖ 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

返回首页

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。

- 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 .
- 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

[返回首页](#)

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。

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

特殊字符

- 关于字符集和替代字形
- 字形面板概述
- 使用字形面板插入或替换字符
- OpenType 面板概述
- 突出显示文本中的替代字形
- 使用连字和上下文替代字
- 使用花饰字、标题替代字或文体替代字
- 显示或隐藏非打印字符

[转到页首](#)

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**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**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。

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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）。

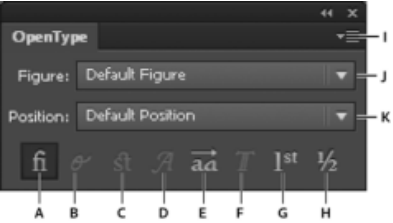
注意：对于亚洲字形，还提供了其它替换选项。

[转到页首](#)

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.** 装饰字 **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

注意：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。

另请参阅

- 设置亚洲 **OpenType** 字体属性

[转到页首](#)

突出显示文本中的替代字形

1. 选取“文件”>“文档设置”。

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。

[转到页首](#)

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 **Caflich 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）。

[转到页首](#)

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**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**字”按钮，启用或禁用**花**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）。

[转到页首](#)

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。

另请参阅

- **OpenType** 字体

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

设置亚洲字符格式

- 显示亚洲文字选项
- 设置亚洲 **OpenType** 字体属性
- 使用其他字形格式替换亚洲字符
- 指定如何在亚洲文字中测量行距
- 旋转直排文本中的半角字符
- 使用直排内横排
- 使用空格
- 使用分行缩排
- 对齐亚洲字符使用 **mojisoroe**
- 使用标点挤压
- 使用避头尾
- 指定溢出标点选项
- 使用重复字符处理

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

返回首页

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所使用的语言。若要了解更多信息，请咨询您的系统软件制造厂商。

设置亚洲 **OpenType** 字体属性

返回首页

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、双字音和语音索引等。

罗马斜体字 将半角字母与数字更改为斜体。

使用其他字形格式替换亚洲字符

返回首页

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。

指定如何在亚洲文字中测量行距

[返回页首](#)

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。

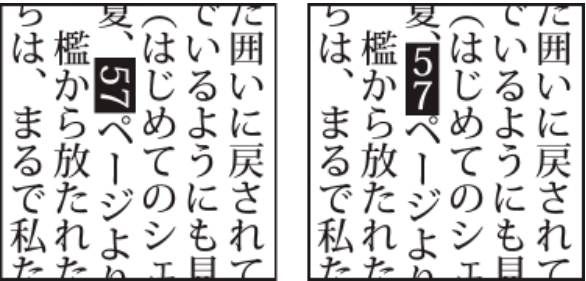
注：选取的行距选项不影响行距的量，只影响行距的测量方法。

旋转直排文本中的半角字符

[返回页首](#)

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

使用直排内横排

[返回页首](#)

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，则需要先在“文字”首选项中选择“显示亚洲文字选项”。

[返回页首](#)

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。

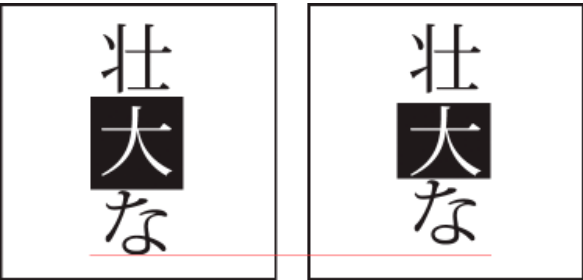


未添加空格的括号（左图）与添加空格的括号（右图）的对比图

❖ 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”。

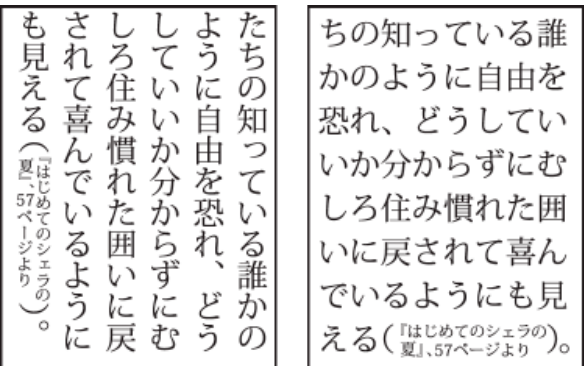


没有比例间距的字符（左图）与有比例间距的字符（右图）的对比图

使用分行缩排

[返回首页](#)

“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。

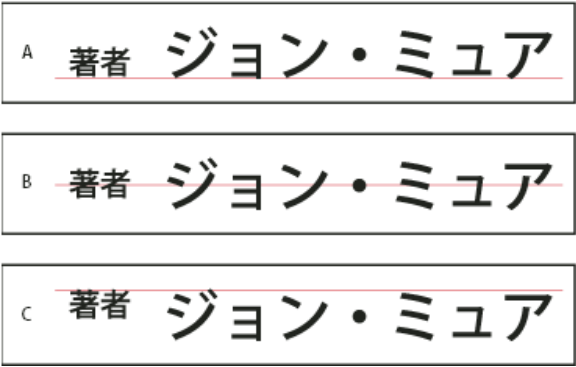
对齐方式 指定分行缩排字符的对齐方式。例如，在直排框架网格中，选择“顶”则从框架顶部开始对齐分行缩排字符。字符对齐方式代理会显示分行缩排文本相对正文文本的显示方式。

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。

对齐亚洲字符使用 mojisroe

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

“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。

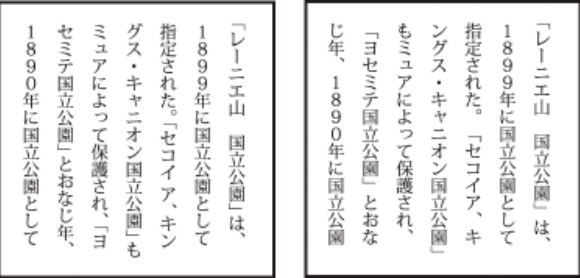
除此之外，您还可以创建特定的标点挤压。在新的标点挤压集中，您可以编辑常用的间距设置，如句号与其后括号之间的间距。例如，您可以创建一个谈话录格式，其中的问题前都有一个长破折号，而回答则以括号括起来。

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。

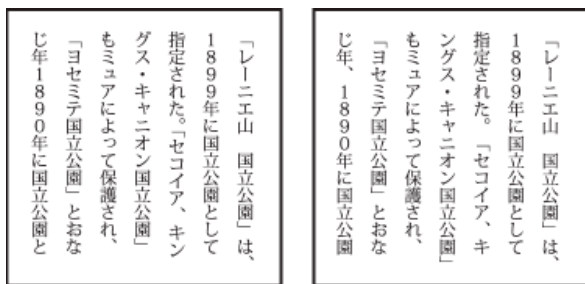
行尾挤压半角 行中的大多数字符使用全角间距（最后一个字符除外）。



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。

[返回首页](#)

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。

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。

[返回首页](#)

指定溢出标点选项

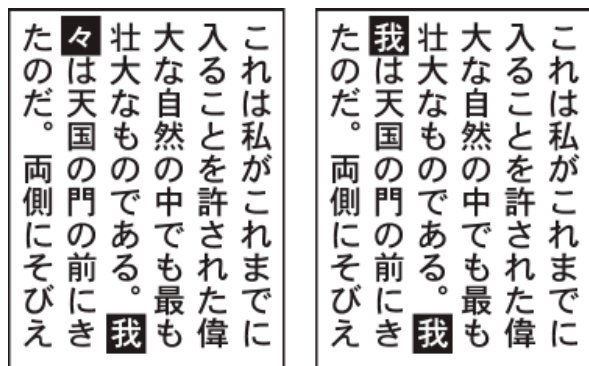
溢出标点 允许单字节句号、双字节句号、单字节逗号和双字节逗号位于段落定界框外。

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。

[返回首页](#)

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”。



设置文字格式

[选择文字](#)

[查找和替换文本](#)

[更改字符的颜色和外观](#)

[字符面板概述](#)

[给文本加下划线或删除线](#)

[应用全部大写字母和小型大写字母](#)

[更改大小写样式](#)

[指定弯引号或直引号](#)

[设置文字的消除锯齿选项](#)

[创建上标或下标](#)

[将文字转换为轮廓](#)

[选择 **OpenType** 字体的数字样式](#)

[以 **OpenType** 字体设置分数字和序数字格式](#)

[使用智能标点](#)

[转到页首](#)

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”。

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。）

注意：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。

[转到页首](#) 

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。

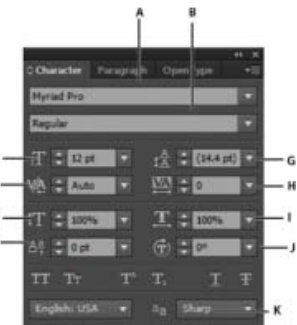
可以使用“控制”面板来快速更改所选文字的颜色。

另请参阅

- 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。



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。

另请参阅

- 字符和段落样式

[转到页首](#)

给文本加下划线或删除线

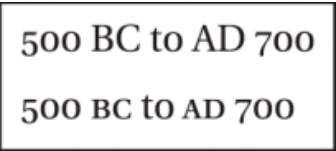
1. 选择要加下划线或删除线的文字。如果未选择任何文本，设置便会应用于您所创建的新文本。
2. 执行下列操作之一：
 - 要为文字加下划线，请单击“字符”面板中的“下划线”按钮 **T**。
 - 要为文字加删除线，请单击“字符”面板中的“删除线”按钮 **ABC**。

下划线和删除线的默认粗细取决于文字的大小。

[转到页首](#)

应用全部大写字母和小型大写字母

当您为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（上图）与小型大写（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”或“小型大写”。

要指定合成的小型大写的大小，请选择“文件”>“文档设置”。在“小型大写”中，为设置为小型大写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。

[转到页首](#)

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。
注意：“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。

注意：“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。

提示：如果您使用 **OpenType** 字体，则可能要利用“全部大写字母”格式设置来创建更加优美的文字。

[转到页首](#)

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”，并执行以下某个操作；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。

注意：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。

提示：您可以使用“智能标点”命令，用弯引号替换直引号。

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

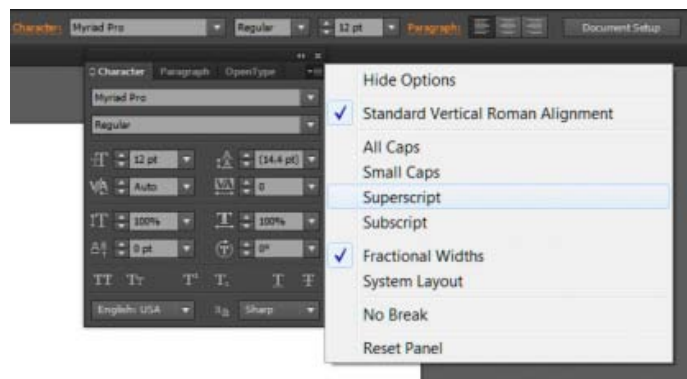
创建上标或下标

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。

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

A. 标注定义 B. 标注定义 C. 标注定义

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）。

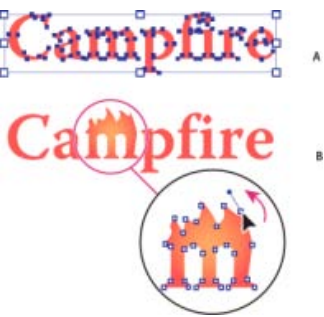
更改上标或下标的大小和位置

- 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

注意：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”。

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

以 OpenType 字体设置分数和序数字格式

使用 OpenType 字体时，您可以使用上标字符（例如 **2nd**）自动设置序数字格式。例如西班牙单词 *segunda* (**2^a**) 和 *segundo* (**2^o**) 中的上标字符“a”和“o”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（例如 $\frac{1}{2}$ ）。

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。

[转到页首](#)

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。

直引号，“智能引号” 将键盘上的直引号改为弯引号。

注意：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，就总是会将直引号替换为弯引号。

额外的空格，消除，“智能空格” 消除句号后的多个空格。

半角和全角破折号，智能标点选项，破折号，半角和全角，半角、全角破折号 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。

另请参阅

- 用于文字处理的键
- OpenType 字体
- OpenType 面板概述

- [使用连字和上下文替代字](#)
- [创建文本](#)
- [视频教程 - 使用文字](#)



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

设置段落格式

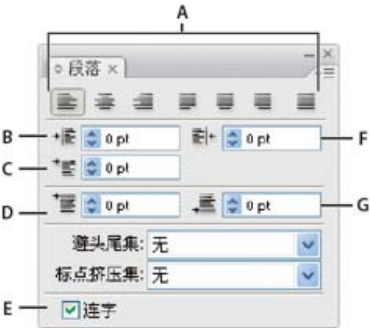
- 段落面板概述
- 对齐文本
- 两端对齐文本
- 调整两端对齐文本中的单词间距和字符间距
- 缩进文本
- 调整段落间距
- 悬挂标点

段落面板概述

[返回首页](#)

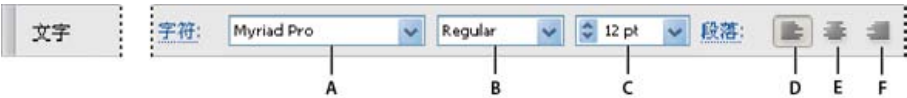
可以使用“段落”面板（“窗口”>“文字”>“段落”）来更改列和段落的格式。当选择了文字或文字工具处于现用状态时，也可以使用“控制”面板中的选项来设置段落格式。

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



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。

对齐文本

[返回首页](#)

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。

- 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。
- 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

[返回首页](#)

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）。

- 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。
- 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所需间距：

单词间距 按下空格键而产生的单词之间的间距。“单词间距”值的范围可以从 0% 到 1000%；单词间距为 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。

字形缩放 字符的宽度（字形指任何字体字符）。“字形间距”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。

在框中，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。

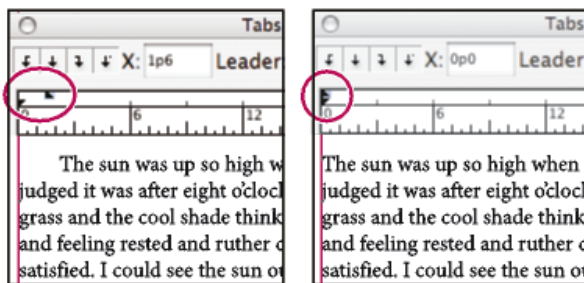
在处理日文文字时，可以使用标点挤压设置来指定首行缩进，而不是使用“段落”面板。如果在“段落”面板中指定了首行缩进，并且为首行缩进指定了标点挤压设置，则会按两种缩进的叠加值来设置文本。

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。

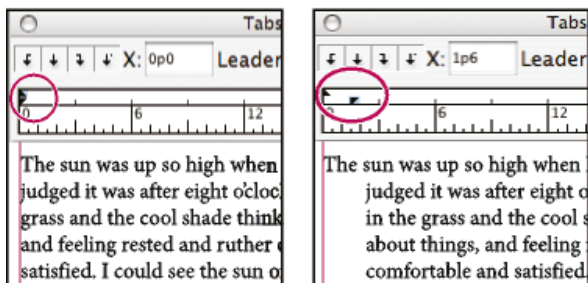


首行缩进（左）和无缩进（右）

- 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

[返回首页](#)

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。

悬挂标点

[返回首页](#)

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。

请记住，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



法律声明 | [在线隐私策略](#)

连字和换行

- 自动调整连字
- 使用连字词典
- 防止单词断开
- 排版方法

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

返回首页

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

返回首页

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，并自定义词典。

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

返回首页

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、靠**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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

阿拉伯语和希伯来语文字

Adobe World-Ready Composer

- 文本方向
- 数字类型
- 旧版字体支持情况
- 默认字体
- 自动 **Kashida** 插入
- 连字
- 从 **Microsoft Word** 中复制粘贴
- 连字符连接
- 查找和替换
- 变音符
- 字形

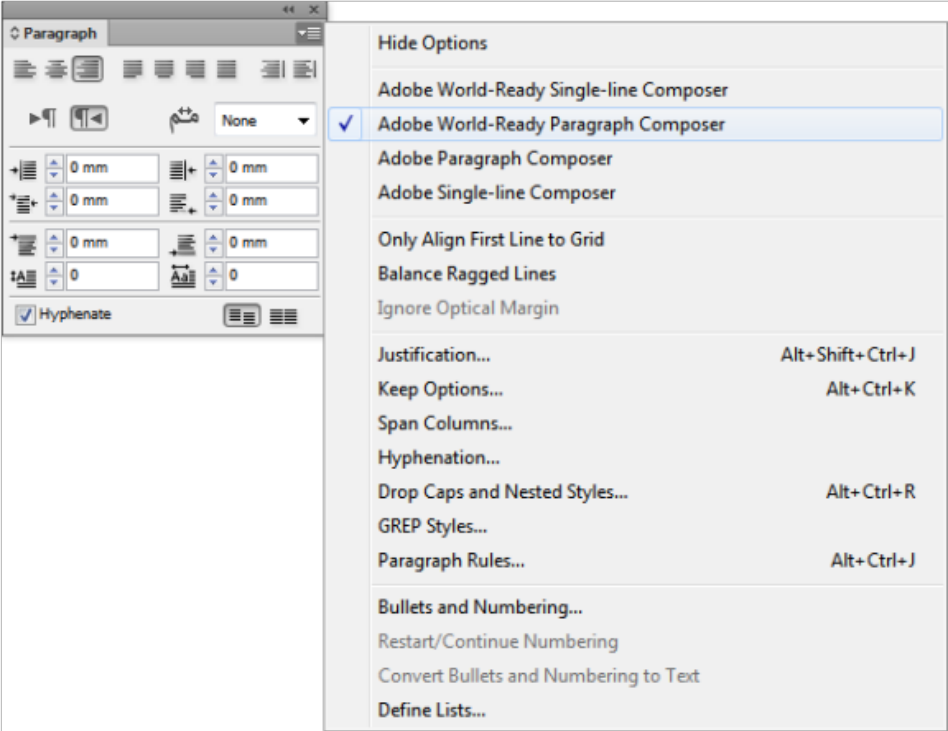
在本软件的中东和北非版本中，提供以阿拉伯语和希伯来语进行工作的新功能和改进功能。

[转到页首](#)

Adobe World-Ready Composer

借助 Adobe World-Ready Composer，您可使用中东语言创建内容。您可以键入或混合键入阿拉伯语、希伯来语、英语、法语、德语、俄语和其他拉丁语。

可以在“段落”面板菜单中可用的书写器之间进行选择（“窗口”>“段落”>面板菜单）。例如，在 InDesign 中，您可以使用 Adobe World-Ready Paragraph Composer。或者，在 Illustrator 中使用中东语言单行书写器。



您也可以使用阿拉伯语和希伯来语名称来保存文件。

另请参阅

- 编排文本
- 设置段落格式

[转到页首](#)

文本方向

要创建阿拉伯语和希伯来语内容，您可以将默认文本方向设置为自右向左 (RTL) 方向。并且，对于包含自左向右 (LTR) 文本的文档，您现在可以在两个方向之间无缝切换。

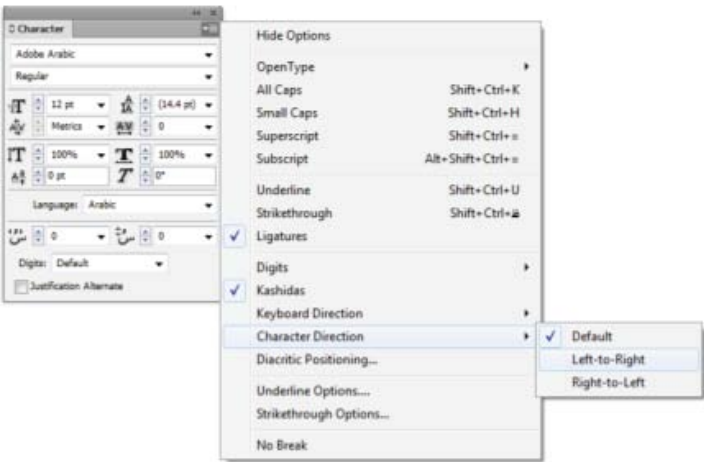
从“段落”面板中选择段落方向。



段落方向选择

同一段落中包含多种语言时，您可以指定字符级的文本方向。此外，要在插入日期或数子，请在字符级指定文本方向。

从字符面板菜单中，选择字符方向，然后选择一种方向。



字符方向

[转到页首](#)

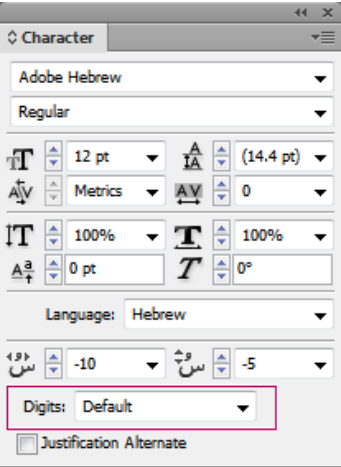
数字类型

使用阿拉伯语或希伯来语时，您可以选择想要使用的数字类型。您可以在阿拉伯语、印度语和波斯语版本之间进行选择。

默认情况下，使用阿拉伯语时，自动选定印度语版本，使用希伯来语时，选择阿拉伯语文字数字。但是，您可以根据需要切换为阿拉伯数字：

- 1. 在键入的文本中选择数字。
- 2. 在“字符”面板中 (Ctrl + T)，使用“数字”列表来选择数字必须显示的字体。

通过启用“键入阿拉伯语时使用本地数字”选项可以确保使用阿拉伯数字。要使用此选项，请选择“编辑”>“首选项”>“高级文字”>。



数字类型选择

[转到页首](#)

旧版字体支持情况

过去使用的字体（例如，AXT 字体），可以继续在此版本软件中使用。但是，建议在基于文本的元素中使用最新的 Open Type 字体。

默认情况下启用“丢失字形保护”（“编辑”>“首选项”>“高级文字”）。您所使用字体的字形不可用时，将自动处理文本。

[转到页首](#)

默认字体

安装中东或北非语言版本时，默认情况下，默认的键入字体将被设置为具体的安装语言。例如，如果您已经安装了启用英语/阿拉伯语的版本，默认字体将被设置为 Adobe Arabic。同样，如果您已经安装启用英语/希伯来语的版本，默认字体将被设置为 Adobe Hebrew（或在 Photoshop 中为 Myriad Hebrew）。

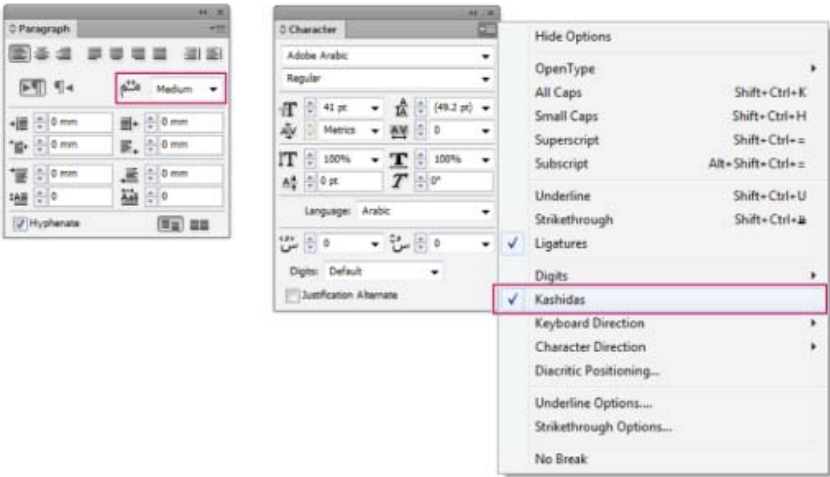
[转到页首](#)

自动 Kashida 插入

在阿拉伯语中，通过添加 Kashidas 来对齐文本。Kashidas 会被添加到阿拉伯语字符中以延长字符串。空白处没有被修改。使用自动 Kashida 插入来对齐阿拉伯语文本的段落。

选择段落，并从“段落”面板（“窗口”>“文字和表”>“段落”）中的“插入 Kashida”下拉列表中选择一种设置。可用的选项包括：无、短、中等、长或文体。如果段落已对齐，将只会插入 Kashidas。此设置不适用于具有对齐设置的段落。

要向一组字符应用 **Kashidas**，请选择字符并从“字符”面板菜单中选择“Kashidas”。



自动 **Kashidas**

[转到页首](#)

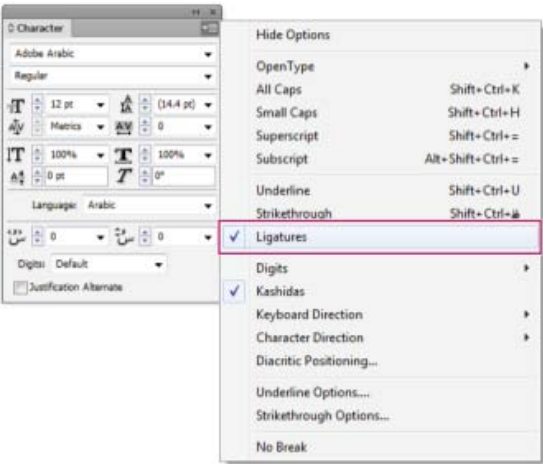
连字

在阿拉伯语和希伯来语中，您可以向字符对自动应用连字。如果在给定的 **Open Type** 字体中有连字，则这些连字是特定字母对的印刷替代字符。

从“字符”面板菜单或“控制”面板菜单选择“连字”时，会产生该字体中定义的标准连字。

1. 选择文本。
2. 在“字符”面板菜单或“控制”面板菜单中选择“连字”。

不过，某些 **Open Type** 字体包含更多**和**可选连字（选择“自由连字”后即可生成）。这些连字可在“字符面板”>“OpenType”>“自由连字”中找到。



启用自动连字

[转到页首](#)

从 **Microsoft Word** 中复制粘贴

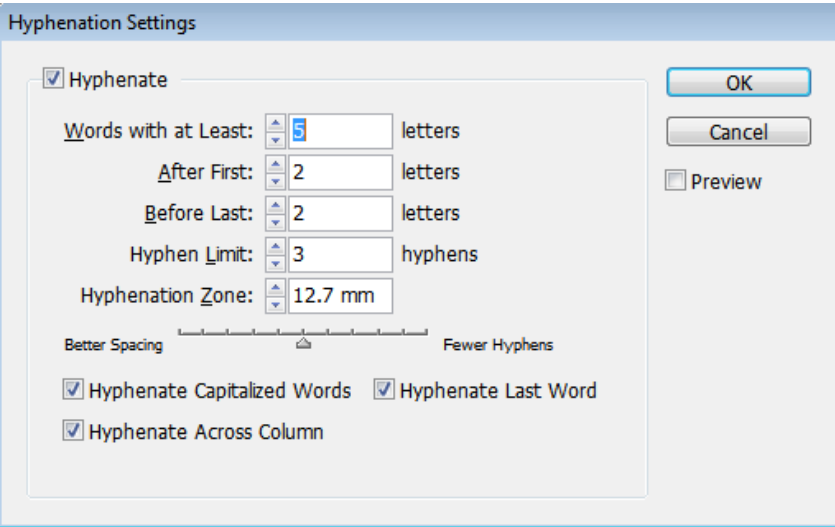
您可以从 **Microsoft Word** 复制文本，并且将其粘贴至文档中。粘贴文本的对齐方式和方向将自动地设置为阿拉

连字符连接

句子词语过多，在文本的一行内无法显示时，将自动换行至下一行。换行时，文本对齐类型有时会导致不必要的空格出现在该行，影响美观或语言正确性。连字符连接使您可以使用连字符在行的末尾拆分词。这种拆分方式可更好的给句子换行。

混合文本：Kashida 插入功能会影响混合文本中连字符连接的方式。启用 Kashida 插入时，会在适当位置插入 Kashida，并且不会用连字号连接非阿拉伯语文本。禁用 Kashida 功能时，只考虑对非阿拉伯语文本使用连字符连接。

希伯来语文本：允许使用连字符连接。要启用用连字符连接并自定义设置，请选择“段落面板”>“面板菜单”>“连字符连接设置”。



“连字符连接”选项

查找和替换

阿拉伯语和希伯来语用户可以执行全文搜索和替换。除了搜索和替换简单文本之外，您还可以搜索和替换具有特定特性的文本。这些特性可以包括变音符、Kashidas、特殊字符（例如，Alef）、不同语言的数字（例如，北印度语的数字）等等。

执行文本查找和替换：

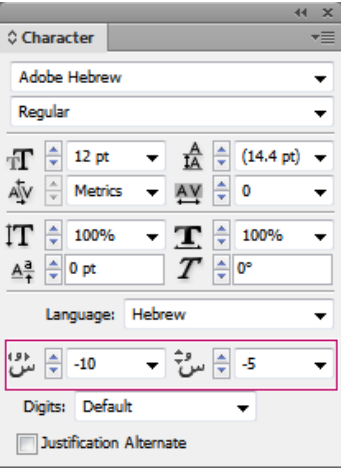
- InDesign： “编辑”>“查找/更改”
- Illustrator： “编辑” > ”查找和替换“

在 InDesign 中，您可以使用“全角半角转换”选项卡（“编辑”>“查找/更改”）在阿拉伯语、北印度语和波斯语之间查找和替换数字。例如，您可以查找使用北印度语键入的数字，并将其转换为阿拉伯语。

变音符

在阿拉伯语中，音符或变音符是用来表示辅音长度或短元音的字形。变音符位于文字之上或之下。为获得更好的文本样式，或提高特定字体的可读性，您可以控制变音符的垂直或水平位置：

- 1. 选择带有变音符的文本
- 2. 在“字形”面板中，修改与文字关联的变音符的位置。您可以更改的值包括：“调整水平音符的位置”和“调整垂直音符的位置”。



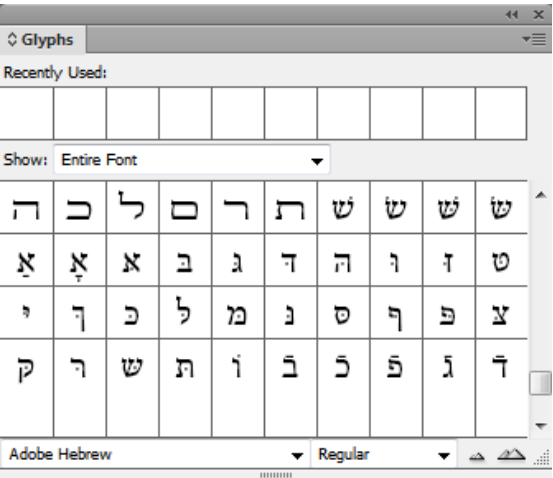
更改变音符的位置

[转到页首](#)

字形

阿拉伯语和希伯来语用户可以应用默认字符集中的字形。但是，要从默认字符集或不同语言集浏览、选择和应用字形，请使用“字形”面板：

- InDesign： “窗口”>“文字和表”>“字形”
- Illustrator： “窗口”>“文字”>“字形”



浏览、选择和应用字形

基于触摸的工具和增强功能 | Illustrator CC

[使用触摸修改文本（修饰文字工具）](#)

[使用触摸修改形状（自由变换工具）](#)

[操作系统支持的手势](#)

借助 **Illustrator CC**，可以更加方便地使用支持触摸的设备与 **Illustrator** 文本和对象进行交互。为了适应 **Illustrator** 的各种交互样式，可用性增强功能也已经扩展到鼠标。您可以使用鼠标来处理 and 操控对象，就好像使用支持触摸的设备一样简便。

此外，操作系统上还启用了许多支持触摸的手势。您可以使用 **Illustrator** 的用户界面来平移、轻扫和移动与操作系统相关的对象。

要通过触摸使用 **Illustrator** 的功能，您将需要：

- 基于 **Windows 7** 或 **8** 的触摸屏计算机，或者，
- 类似于 **Wacom Cintiq 24HD Touch** 的触摸屏设备

要使用手势进行平移和缩放，您将需要：

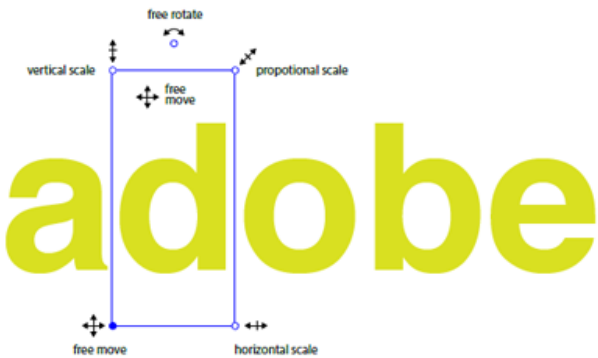
- 直接触摸式设备。例如，触摸屏设备。
- 间接触摸式设备。例如，**Mac** 计算机上的触控板、触摸板或 **Wacom Intuos5** 设备。

使用触摸修改文本（修饰文字工具）

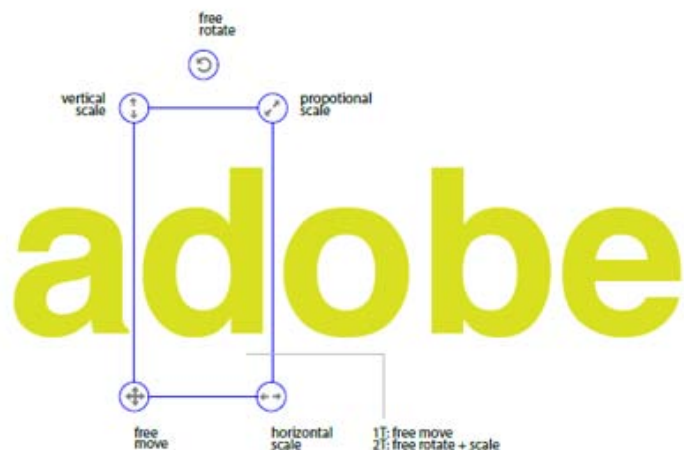
[转到页首](#)

可以使用鼠标光标或基于触摸的设备（例如触摸屏设备），通过“修饰文字”工具修改文本的属性。

1. 从工具栏或“控制面板”中选取“修饰文字”工具 (**Shift + T**)。
2. 选择文本的字符串或字符。
3. 要修改字符（旋转、缩放、移动），请使用触摸或鼠标操控出现在文本周围的控制手柄。



使用鼠标和所选对象周围的增强型控制手柄轻松操控对象



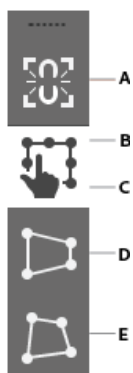
使用触摸屏设备和所选对象周围的增强型控制手柄轻松操控对象

使用触摸修改形状（自由变换工具）

[转到页首](#)

可以使用鼠标或基于触摸的设备（例如触摸屏设备）移动、缩放、旋转、倾斜或扭曲对象。

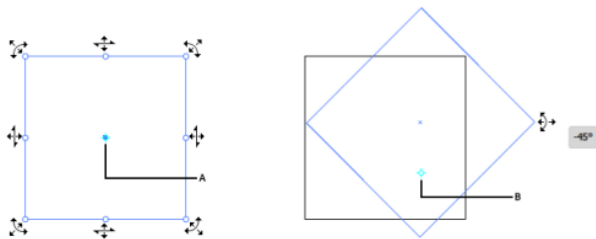
1. 选择一个对象，然后选取“自由变换”工具。
2. 在“自由变换”工具构件中，选择要对选定对象执行的相应动作。可以使用控制手柄执行移动、缩放、旋转、倾斜或扭曲（透视或自由）操作。



自由变换工具触摸构件

A. 限制 **B.** 自由变换 **C.** 选定动作 **D.** 透视扭曲 **E.** 自由扭曲

3. 在“自由变换”构件处于现用状态时，选定对象具有可移动的参考点：
 - 单击并拖动参考点至画板上的任一点处，可相对于参考点的位置移动对象。
 - 您还可以双击八个控制手柄中的任一手柄以将其设置为参考点。旋转动作现在将相对于新的参考点进行。
 - 双击参考点可重置其位置。



（左）自由变换工具光标 （右）参考点插图

A. 参考点 **B.** 移动时，图像相对于参考点的新位置旋转

将鼠标悬停在控制手柄时，将显示允许的图标以及该对象的参考点。

- 您可以将参考点拖动到其他位置，然后使用控制手柄基于新的参考点旋转选定图稿。

[转到页首](#) ¹

操作系统支持的手势

触摸手势：使用标准触摸手势（捏合和轻扫）进行平移和缩放。以下手势可在接受触摸输入的设备上使用：

- 通过双指合并或分开（例如，使用拇指和食指）进行缩放
- 将两个手指放在文档上，然后同时移动两个手指以在文档内平移
- 轻扫或轻击以在画板中导航
- 在画板编辑模式下，使用两个手指旋转画板 90°

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

通过新书写器支持印度语 | Illustrator CC

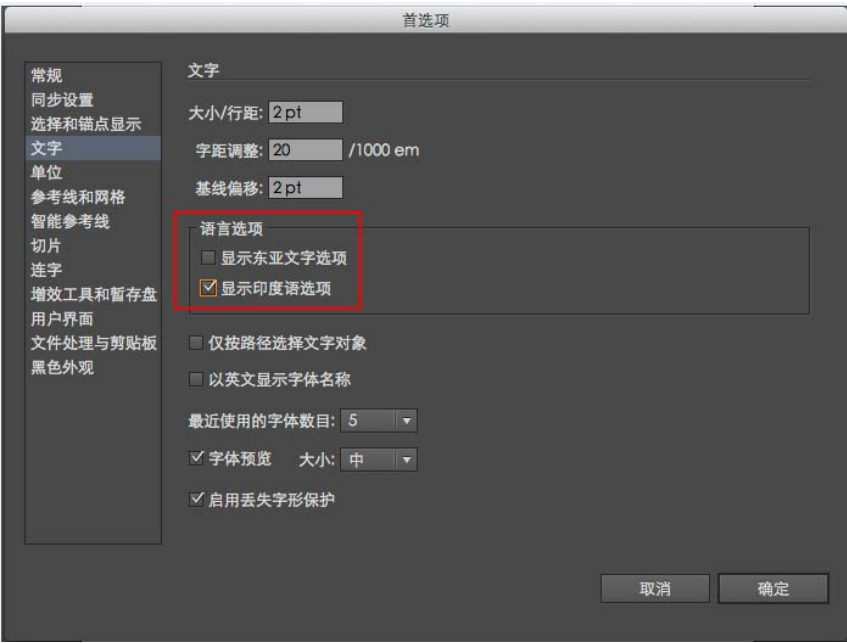
CC **Illustrator** 包含对印度语的增强支持。现在可以使用印度语文本创建文档。额外的“中东和南亚书写器”为许多非西方语言脚本提供正确的单词形状。

“中东和南亚书写器”支持印度语，包括：

- 孟加拉语
- 古吉拉特语
- 印地语
- 埃纳德语
- 马拉雅拉姆语
- 马拉地语
- 奥里亚语
- 旁遮普语
- 泰米尔语
- 泰卢固语

通过“首选项”菜单可以启用此功能（Ctrl + K）。此选项位于“首选项”>“文字”>“显示印度语选项”。

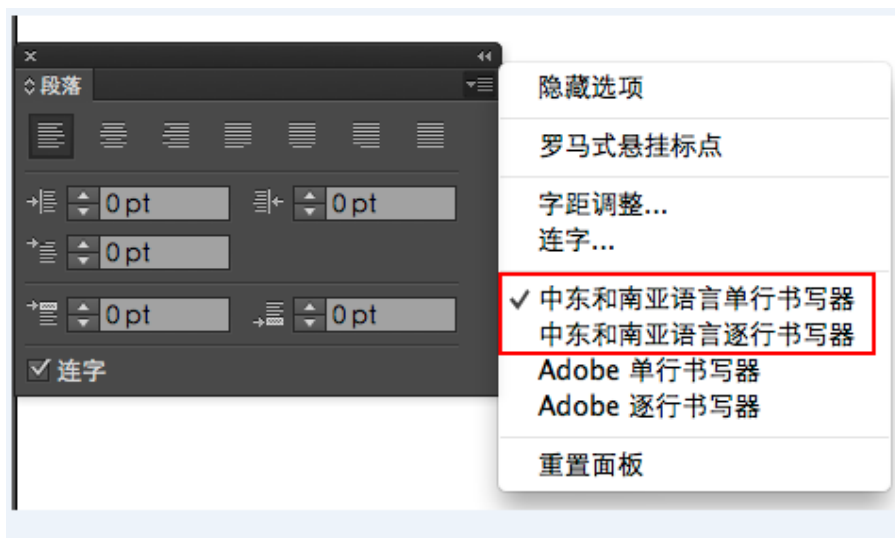
注意：选项“显示早期版本 Illustrator 的亚洲语言选项”现在重命名为“东亚语言选项”。



在“首选项”中设置为开启印度语选项

启用印度语选项之后，在“段落”面板的弹出菜单中将启用两个额外的书写器（可以在“控制”面板中或通过 **Ctrl + T** 打开）。两个附加选项为：

- 中东和南亚单行书写器
- 中东和南亚逐行书写器



打开印度语支持之后，将有两个新的书写器可用

注意： 在“首选项”>“文字”中，一次仅能选择印度语和亚洲语这两个选项的其中一个。您可以选择同时关闭两个选项，或在两个选项中选择一个。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

制作特效

外观属性

- 关于外观属性
- 外观面板概述
- 指定如何对新对象应用外观属性
- 定位应用外观属性的项目
- 管理外观属性

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

[返回首页](#)

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。

您可以在图层层级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/lnvid4022_ai_cn。

外观面板概述

[返回首页](#)

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/lnvid4022_ai_cn。



列出编组对象的属性的“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”。

[返回首页](#)

指定如何对新对象应用外观属性

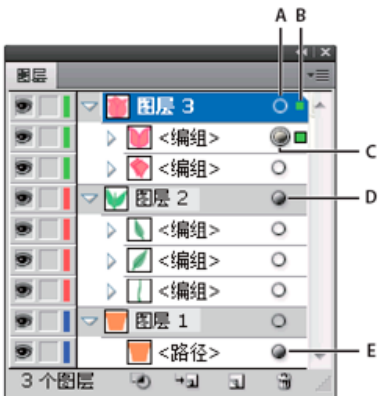
您可以指定是让新对象继承外观属性还是只使其具有基本外观。

- 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”。

[返回首页](#)

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级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。

[返回首页](#)

管理外观属性

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）与对填充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。

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”。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用效果

- 关于效果
- 应用效果
- 关于栅格效果
- 栅格化选项
- 将效果应用于位图图像
- 改善效果性能
- 修改或删除效果

关于效果

[返回首页](#)

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/Invid4022_ai_cn。

应用效果

[返回首页](#)

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]”。

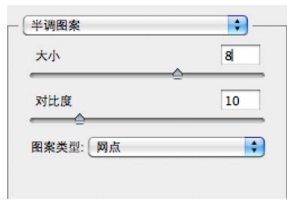
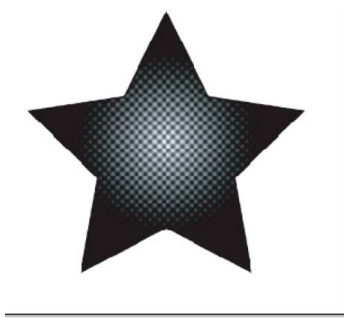
关于栅格效果

[返回首页](#)

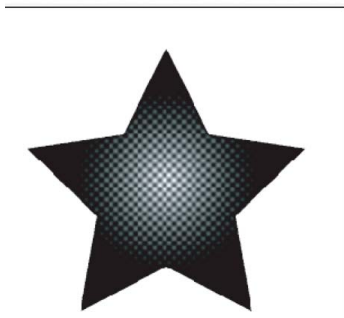
栅格效果是用来生成像素（非矢量数据）的效果。栅格效果包括“SVG 滤镜”、“效果”菜单下部区域的所有效果，以及“效果”>“风格化”子菜单中的“投影”、“内发光”、“外发光”和“羽化”命令。

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。

[返回页首](#)

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。

[返回页首](#)

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。

[返回页首](#)

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。

[返回首页](#)

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

效果小结

- 效果快速参考
- 艺术效果
- 模糊效果
- 画笔描边效果
- 扭曲效果（菜单的下部区域）
- 像素化效果
- 锐化效果
- 素描效果
- 风格化效果（菜单的下部区域）
- 纹理效果
- 视频效果
- 使用纹理与玻璃表面控制

效果快速参考

[返回首页](#)

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：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：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：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：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：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： 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：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：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：偏移复制对象、将文字转换为轮廓、将描边转换为复合路径
“效果”>“路径”	将组、图层或子图层合并到单一的可编辑对象中。

查找器”	另请参阅：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：像素化效果
“效果”>“栅格化”	将矢量对象转换为位图对象。 另请参阅：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：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：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： 创建投影 、应用内发光或外发光、添加箭头、羽化对象边缘、使用涂抹效果创建素描、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：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：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：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：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：使用效果改变对象形状

艺术效果

[返回首页](#)

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、饱和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霓虹效果。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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

[返回首页](#)

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管光亮。

[返回首页](#)

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翘起的模型表面上，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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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“”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。

- 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。
- 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“翘”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。



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。

另请参阅

- [视觉教程 - 如何应用效果](#)
- [使用效果](#)
- [效果小结](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

投影、发光和羽化

应用内发光或外发光
羽化对象边缘

应用内发光或外发光

[返回首页](#)

- 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。

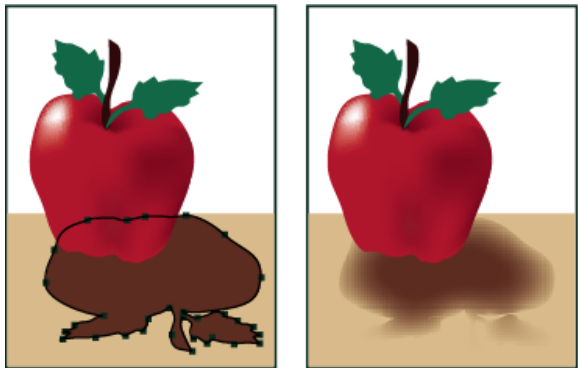
边缘（仅适用于内发光） 应用从选区内部边缘向外发散的发光效果。

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。

羽化对象边缘

[返回首页](#)

- 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



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建素描和马赛克

使用涂抹效果创建素描
创建马赛克

使用涂抹效果创建素描

[返回首页](#)

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。

创建马赛克

[返回首页](#)

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



图形样式

- 关于图形样式
- 图形样式面板概述
- 创建图形样式
- 应用图形样式
- 使用图形样式库
- 使用图形样式
- 从其他文档导入所有图形样式

关于图形样式

[返回页首](#)

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/lnvid4022_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

[返回页首](#)

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/lnvid4022_ai_cn。

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。

Sample text



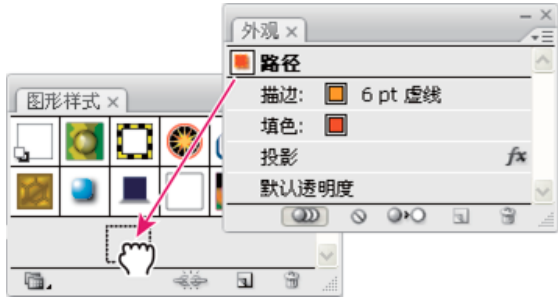
使用文本进行预览的文字图形样式

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

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

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。



Web 图形

创建 Web 图形的最佳做法

关于 **Web** 图形

关于像素预览模式

将 **Adobe Device Central** 与 **Illustrator** 配合使用

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

返回页首 ⁴

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。

[存储为 **Web** 和设备所用格式概述](#)

[针对 **Web** 优化图像](#)

[将颜色转换为 **Web** 安全颜色](#)

关于像素预览模式

返回页首 ⁴

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。

[返回首页](#)

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** 为移动电话设计徽标。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。

另请参阅

[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，请双击“设备组”或“可用的设备”列表中另一个设备的名称。

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、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（如显示器）上进行查看的。
- 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。



法律声明 | [在线隐私策略](#)

切片和图像映射

- 关于切片
- 创建切片
- 选择切片
- 设置切片选项
- 锁定切片
- 调整切片边界
- 删除切片
- 显示或隐藏切片
- 创建图像映射

关于切片

[返回首页](#)

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自身具有格式、设置以及颜色表的独立文件。

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

[返回首页](#)

❖ 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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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。

[返回首页](#)

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”。

[返回首页](#)

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)。

[返回首页](#)

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。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

SVG

关于 SVG

应用 SVG 效果

从 SVG 文件导入效果

SVG 交互面板概述

将 SVG 交互内容添加到图稿中

SVG 事件

针对 Web 优化的 SVG 导出选项

[转到页首](#)

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。

[转到页首](#)

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 代码以生成自定义效果，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。
 - 要应用具有自定义设置的效果，请选择“效果”>“SVG 滤镜”>“应用 SVG 滤镜”。在出现的对话框中，选择效果，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”。在出现的对话框中，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。

注意：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。

[转到页首](#)

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”。

[转到页首](#)

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。

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。

[转到页首](#) ¹¹

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 [SVG 事件](#)。）
2. 输入对应的 JavaScript 并按 Enter 键。

[转到页首](#) ¹¹

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 在从窗口或框架中移除 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。

[转到页首](#)

针对 Web 优化的 SVG 导出选项

新增了“SVG 导出”选项（“文件”>“导出”>“SVG”）。新的工作流程允许您为 Web 和屏幕设计项目生成针对 Web 优化的标准化 SVG 文件。

可用的选项包括：

- 样式。选择您希望如何在 SVG 文件中写入生成的代码。可以选择的样式包括：“内部 CSS”、“内联样式”或“演示文稿属性”。
- 字体。选择如何在 SVG 文件中呈现字体。轮廓可保留路径定义，并且是最兼容的。
- 图像。选择是要将图像存储为文档中的嵌入内容，还是存储为文档外部的链接文件。
- 对象 ID。选择如何将 ID 类型（名称）指定给 SVG 文件中的对象。可以选择的内容包括：“图层名称”、“最小”或“唯一”。该选项能够确定如何处理对象的重复名称，以及如何在导出的 CSS 中命名对象。
- 小数。选择关于对象位置的精度所要保留的信息量。小数的值越大，展示对象的精度就会增加，渲染 SVG 的视觉保真也就相应地越高。不过，增加小数值的同时也会增大生成的导出 SVG 文件的大小。
- 缩小。通过删除空组和空白部分，优化 SVG 的文件大小。选择此选项也会降低生成的 SVG 代码的可读性。
- 响应。选中此选项可确保 SVG 生成的缩放位于浏览器中。不写入绝对大小值。
- 显示代码。在默认的文本编辑器中打开导出的内容。
- 在浏览器中显示（图标）：在默认的 Web 浏览器中显示图像。

Adobe 还建议

- 针对 Web 优化图像
- 以 SVG 格式存储
- 关于栅格效果
- 修改或删除效果
- 创建 Web 图形的最佳做法

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

创建动画

关于 **Flash** 图形
创建 **Flash** 动画
使用 **Illustrator** 和 **Flash**

关于 **Flash** 图形

返回首页

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/lnvid4099_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。

创建 **Flash** 动画

返回首页

Illustrator 中有许多可用来创建 **Flash** 动画的方法。最容易的一种是将每个动画帧放置在不同的 **Illustrator** 图层上，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”。
 - 选取“文件”>“存储为 **Web** 和设备所用格式”。从“优化的文件格式”菜单中选取“**SWF**”。从“导出类型”菜单中，选取“**AI** 图层到 **SWF** 帧”。设置其他选项，然后单击“存储”。

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/irvid4099_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）。

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。

更多帮助主题

 [SWF 优化选项 \(Illustrator\)](#)

 [优化图像](#)

 [Web 图形优化选项](#)

 [Web 图形的输出设置](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

打印

设置打印文档

打印复合图稿

使图稿不可打印

打印对话框选项

重新定位页面上的图稿

打印多个画板

打印时自动旋转画板

在多个页面上拼贴图稿

为打印缩放文档

更改打印机分辨率和网频

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

[返回首页](#)

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。

使图稿不可打印

[返回首页](#)

“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。

打印对话框选项

[返回首页](#)

“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。

重新定位页面上的图稿

[返回首页](#)

“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，就好像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。

打印多个画板

[返回首页](#)

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

[返回首页](#)

在 **Illustrator 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

[返回首页](#)

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。

为打印缩放文档

[返回首页](#)

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光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。



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。

注意：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。

注意：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，因为不同打印机或照排机对其可成像区域大小的定义不同。

- 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。
- 确保介质的尺寸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“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。

另请参阅

- 设置打印文档

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

打印分色

- 关于分色
- 准备要进行分色的图稿
- 预览分色
- 打印分色
- 在所有印版上打印一个对象

关于分色

返回首页

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磋商。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。

- 关于专色
- 关于印刷色

准备要进行分色的图稿

返回首页

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。

关于 [Adobe 应用程序中的色彩管理](#)

预览分色

返回首页

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

返回页首 

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。

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

印刷标记和出血

关于印刷标记
添加印刷标记
关于出血
添加出血

[返回首页](#)

关于印刷标记

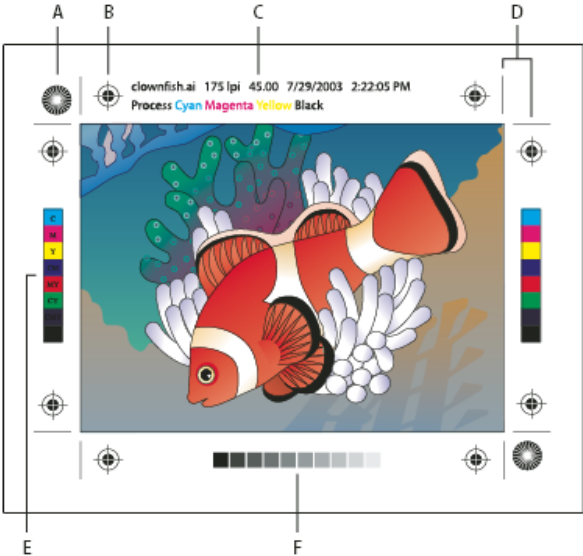
为打印准备图稿时，打印设备需要几种标记来精确套准图稿元素并校验正确的颜色。可以在图稿中添加以下几种印刷标记：

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）。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

[返回首页](#)

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。

另请参阅

[指定用于裁切或对齐的裁剪标记](#)

[返回首页](#)

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能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。

[返回首页](#)

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。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

PostScript 打印

关于 **PPD** 文件

打印复杂的长路径

控制如何将字体下载到打印机

更改打印的 **PostScript** 级别

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

[返回页首](#)

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

[返回页首](#)

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。

更改用于打印矢量对象的线段数

PostScript 解释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 解释器无法栅格化。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”，请选择一种 PostScript 打印机、“Adobe PostScript® 文件”或“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。

[返回首页](#)

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”，请选择一种 **PostScript** 打印机、“**Adobe PostScript® 文件**”或“**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 IP 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。

[返回首页](#)

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。



法律声明 | [在线隐私策略](#)

用色彩管理打印

[打印时让应用程序管理颜色](#)

[打印时让打印机管理颜色](#)

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

[返回页首](#)

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

[返回页首](#)

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”。

更多帮助主题

 [关于渲染方法](#)

 [使用安全 CMYK 工作流程](#)

 [用色彩管理打印](#)



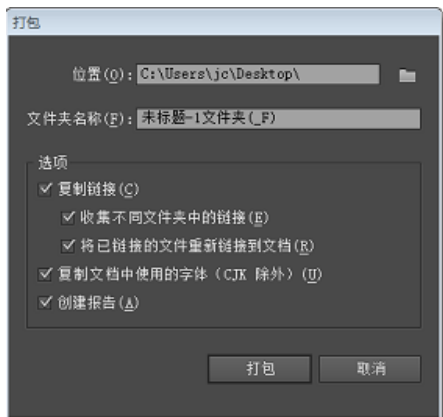
[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

打包文件

此功能在 Adobe Illustrator CS6、CC 和更高版本中可用。若要加入 Adobe Creative Cloud，请参阅 Adobe Creative Cloud。

您可以收集您使用过的文件，包括字体（汉语、韩语和日语除外）和链接图形，以实现轻松传送。打包文件时，您将创建包含 **Illustrator** 文档、任何必要的字体、链接图形以及打包报告的文件夹。该报告（存储为文本文件）包含有关打包文件的信息。

- 1. 选择“文件”>“打包”。



“打包”对话框

- 2. 指定文件夹和位置设置：

位置 指定创建打包文件夹的位置

文件夹名称 指定包的名称。默认情况下，文件夹的名称派生自 **Illustrator** 文档的名称。

- 3. 指定以下选项：

复制链接 将链接的图形和文件复制到包文件夹位置。

收集不同文件夹中的链接 创建链接文件夹并将所有链接的资源都置于该文件夹中。如果未进行选择，则资源将被复制到与 **.ai** 文件相同的文件夹级别中。

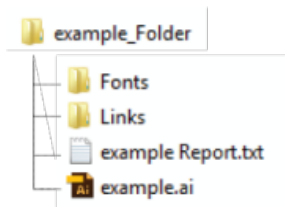
将已链接的文件重新链接到文档 将链接更改到包文件夹位置。如果未进行选择，则打包的 **Illustrator** 文档将保留资源的链接在其原始位置，并且资源仍将被收集在包中。

复制文档中使用的字体（**CJK** 除外） 复制所有必需的字体文件，而不是整个字体系列。

注意： 在您打包字体时会显示警告。查看许可协议以了解您是否具有复制字体的权限。

创建报告 打包文件的同时创建摘要报告。该报告包含专色对象、所有使用和缺失的字体、缺失的链接以及所有链接和嵌入图像的详细信息的摘要。

- 4. 单击“打包”。将创建下列文件夹结构，且资源位于各自的文件夹中。



包文件夹结构



Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

指定用于裁切或对齐的裁剪标记

[围绕对象创建裁剪标记](#)

[删除裁剪标记](#)

[使用日式裁剪标记](#)

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贴位置。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。在将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范围而裁剪标记根本不会影响打印区域
- 每次只能激活一面板，但可以创建并最多裁剪标记。
- 画板内不能打印的标记指示；而裁剪标记则用套色打印出来（以便打印到每张分色版这与印刷标记类似）。

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

围绕对象创建裁剪标记

[转到页首](#)

在 **Illustrator CS5** 中，可以创建可编辑的裁剪标记，或创建具有默认效果的裁切记。

若要使用裁剪标记，请执行下列操作：

1. 选择对象。
2. 要创建可编辑的裁切记或裁剪标记，请选择“对象”>“创建裁切记”。
3. 要创建默认效果的裁剪标记，请选择“效果”>“裁剪标记”。

删除裁剪标记

[转到页首](#)

若要删除可编辑的裁切记，请选择该裁切记，然后按 **Delete** 键。

要删除裁剪标记效果，请选择“效果”面板中的“裁剪标记”，然后单击“删除所选项目”图标。

使用日式裁剪标记

[转到页首](#)

日式裁剪标记使用双线，它以可编辑方式将默认出血值定为 **8.5 磅（3 毫米）**。

1. 请选择“编辑”>“常规”(Windows) 或“Illustrator”>“常规”(Mac OS)。
2. 选择“使用日式裁剪标记”，然后单击“确定”。

 Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

陷印

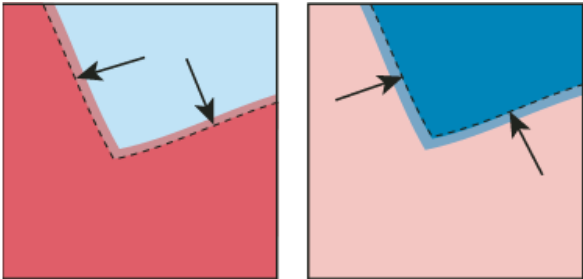
- 关于陷印
- 创建陷印
- 创建外扩或内缩陷印
- 陷印线条
- 陷印部分对象

关于陷印

[返回首页](#)

在从单色印刷的相互重叠彼此相连处印刷套不准会导致最终输出中的各色之间的间隙。为补偿图稿中各色之间的潜在间隙，印刷商使用一种称为陷印的技术（在相邻色之间创建一个重叠区域称为陷印）。可用专用的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：一种是外陷印，其中前景色的重叠背景，看起来像是扩展背景中；另一种是内缩陷印，其中背景色的背景重叠入前景中的前景色，看起来像是挤压或缩小该前景。



外陷印（前景重叠背景）和内缩陷印（背景重叠前景）的示意图

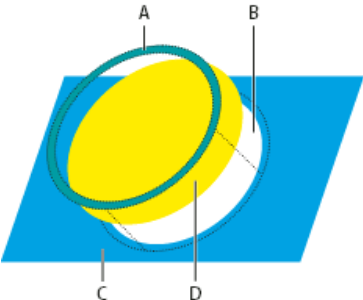
当重叠的图形共用一种颜色时，如果图形的共用颜色可以创建自动陷印，则不一定要使用陷印功能。例如，如果重叠都包含青色作为其 CMYK 颜色值的一部分，则二者之间的任何间隙都会被下方图形的青色成分所覆盖。

陷印文字可能会出现些特殊的问题。请不要在磅值很小的文字上应用陷印颜色或印刷色的色调因为任何套印不良都会使文字难以辨读。同样，陷印磅值很小的文字也会使文字难以辨读。对色调淡，请在陷印这种文字之前与印刷商沟通。例如，如果在彩色背景上打印黑色文字，可能在背景上显示文字就足够了。

创建陷印

[返回首页](#)

“陷印”命令通过识别前景色的图稿（无论是前景还是背景）并将其重叠（陷印）到背景色的图稿中，为简单图形创建陷印。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”效果的好处可以随时修改陷印设置。



“陷印”命令示意图

A. 前景区域 B. 挖空区域 C. 背景色 D. 前景色

有些情况下，上下方图形可能具有相似的颜色密度，因而一种颜色并不明显于另一种。在这种情况下，“陷印”命令会根据颜色的微小差异来创建陷印；如果“陷印”对话框指定的陷印不合要求，可以使用“反陷印”选项来更改陷印的方式。

1. 如果文档 RGB 模式，请选择“文件”>“文档模式”>“CMYK 颜色”，以将其转换为 CMYK 模式。
2. 选择要重叠的图形。
3. 执行下列操作之一：

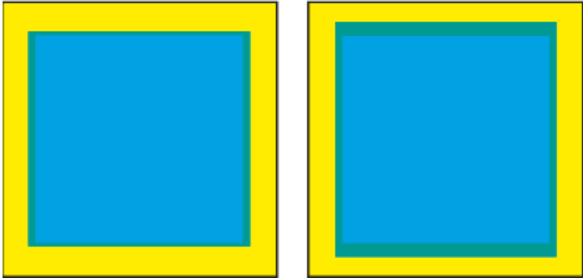
- 若要将命令应用于对象，请选择“窗口”>“路径查找器”，并从面板菜单中选择“陷印”。
- 要将该命令作为效果进行应用，请选择“效果”>“路径查找器”>“陷印”。如果要预览效果，请选择“预览”。

4. 置陷印选项，然后单击“确定”。

陷印选项

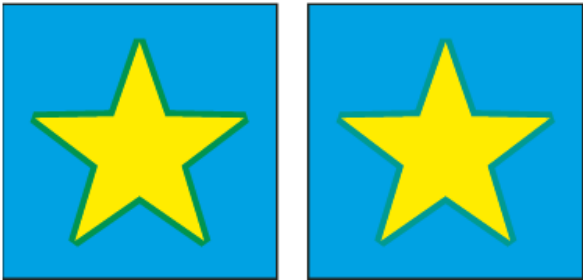
粗细 指定一个介于 0.01 和 5000 磅之间的描边值。请与印刷商确定应使用的数值。

高度/宽度 把水平线上的陷印指定为水平上陷印的一百分数。通过指定不同的水平和垂直值，您可以补偿印刷过程中出现的异常情况，如纸张的延展。请联系您的印刷商，让其帮助您确定此值。默认值 100% 使水平和垂直上的陷印宽度相同。若要增加水平上的陷印而不改变垂直，请将“高度/宽度”值置为未 100%。要减小水平线上的陷印而不改变垂直，请将高度/宽度值置为小于 100%。



“高度/宽度”为 50%（左图）与为 200%（右图）的视图

色调减淡 减小被陷印的颜色的色值；陷印的色值保持在 100%。此选项在陷印颜色时很有用，这种情况下，陷印线会透过两种颜色中的较浅者显示出来，形成一个不美观的深色斑。例如，如果将一种黄色陷印到一种蓝色中，则可以在创建陷印的位置看到一种绿色的斑。请与印刷商联系，以找出最适合所用印刷机类型、油墨、纸料等的色调分数。



色调减淡值 100%（陷印包含 100% 颜色）与色调减淡值 50%（陷印包含 50% 颜色）的效果视图

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种，然后对其进行叠印。

反向陷印 将陷印的色值印到较浅的色中。此选项不能创建黑色（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。

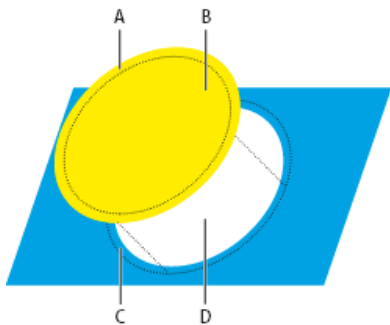
删除冗余点（仅作为效果） 删除不必要的点。

创建外扩或内缩陷印

[返回页首](#)

若要更精确地控制陷印和陷印效果的对象，可以用给对象描边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对象中，选择最上方的对象。
2. 在“工具”面板或“属性”面板的“描边”框中，执行以下操作之一：
 - 为“描边”输入与“填充”框中所显示的色值相同的值以创建外扩陷印。可以使用以下方式更改描边的色值：选择描边然后在“属性”面板中更改其色值。这种方法通过用与对象的填充色相同的色值为对象的描边设置叠印。

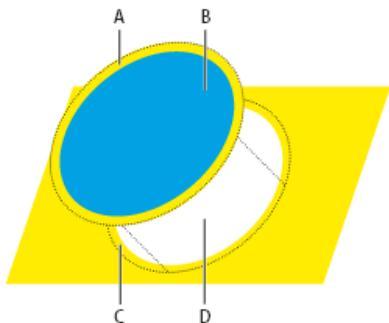


用填充色描边对象

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. 挖空域

- 若要创建内缩陷印，请为描边输入较背景中显示的色值；描边填色值将有所不同。这种方法通过用较背景色的色值为对象的描边设置缩小较背景色的对象。

3. 选择“窗口”>“描边”



用背景色描边

A. 叠的描边建内缩陷印 B. 填色创建挖空 C. 陷印区域 D. 挖空域

4. 在“属性”面板中输入一个介于 0.01 与 1000 磅之间的描边值。请与印刷商确认决定应使用的数值。

例如，宽为 0.6 磅的描边创建 0.3 磅的陷印。宽为 2.0 磅的描边创建 1.0 磅的陷印。

5. 选取“窗口”>“属性”。
6. 选择“叠描边”

陷印线条

[返回首页](#)

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，为描边定色。
3. 在“描边”面板中，选择所需的线条粗细
4. 复制线条，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线条粗细
7. 选取“窗口”>“属性”。
8. 为顶线条选择“叠描边”



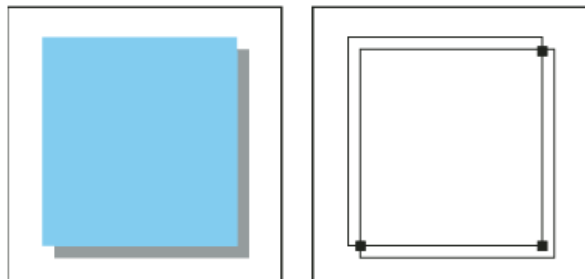
用于外陷印的描边副本

A. 叠的顶部描边建外陷印 B. 底部描边建挖空 C. 挖空域 D. 陷印区域

陷印部分对象

[返回首页](#)

1. 沿着要陷印的线条绘制条线。如果对象很复杂，请使用“直接选择”工具来选择要陷印的线条并复制这些线条，然后选择“编辑”>“贴在前面”将副本复制到原稿之上。



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或内缩陷印。
3. 选取“窗口”>“属性”。

4. 选择“描边”



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

打印

打印工作流有时很复杂。先了解所需的置，然后再浏览到感兴趣的主体。



[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

打印渐变、网格和颜色混合

打印渐变、网格和颜色混合
在打印过程中栅格化渐变和网格
为打印渐变、网格和混合设置适当的网频
计算渐变的最大混合长度

某些打印机可能难于顺利地打印（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

[返回页首](#)

某些打印机可能难于顺利地打印（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 75% 或 75% 以上印刷色分量之图至少 50% 密率的图。
- 使用短的图。最佳长度取决于图混中的图，但最好保持图短于 7.5 英寸。
- 使用浅的图，或缩短深色图。很深的图和色之图可能出图带。
- 使用可保持 256 灰度等级的适当的灰度等级。
- 如果在图多色色之创建渐变请在创建分时为这色指定不同的网角。如果不能图应使用哪种角度，请咨询您的印刷商。
- 尽可能打印到支持 PostScript® Language Level 3 的输出图。
- 如果必须打印到支持 Postscript Language Level 2 的打印图，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 就会把渐变网格从矢量图转换 JPEG 图像。

在打印过程中栅格化渐变和网格

[返回页首](#)

1. 选择“文件”>“打印”。
 2. 选择“打印”对话框左侧“图形”，并选择“兼容渐变和网格打印”。
- 重要图： 因为“兼容渐变和网格打印”选项会降低无图图题之打印机的打印速度，所以请图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

[返回页首](#)

您打印文件时可能会发现当图使用所选网图，打印机分辨率允许的灰度等级数不足 256 个图图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 个图下表列出可保持全部 256 灰度等级的打印机可用最线图图值：

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
1524	95
1693	106
2000	125

2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

计算渐变的最大混合长度

[返回首页](#)

Illustrator 根据渐变的速率来计算渐变的阶数。阶数进而决定着无色带出现的最大长度。

1. 选择“测量”工具，并单击渐变的起点和终点。
2. 将“信息”面板中量的距离在纸上。这一距离表示渐变的长度。
3. 用此公式计算阶数：

$$\text{阶数} = 256 \text{ (灰度等级)} \times \text{速率}$$

用较色值减去较色值即可得出速率。例如，20% 黑色与 100% 黑色之间的速率是 80%（即 0.8）。

混印刷色时请使用某色内出现的最大速率。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。这表明速率为 60%，因为最大速率出现在洋红色上，是 30% 到 90%。

4. 使用第 3 步计算的阶数，看看渐变度是否未以下图表给出的相应最大长度。如果是，就要缩短渐变度或改变。

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
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](#)



[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

打印和存储透明图稿

- 关于拼合
- 保留透明度的文件格式
- 设置打印透明度拼合选项
- 透明度拼合选项
- 预览将拼合的作品区域
- 拼合器预览面板概述
- 关于透明度拼合预设
- 创建或编辑透明度拼合预设
- 导出和导入自定透明度拼合预设
- 重新命名或删除自定透明度拼合预设
- 拼合单独对象的透明度
- 在打印过程中栅格化所有图稿

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）**EPS** 格式存储件时，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

[返回首页](#)

包含透明度的文档作品进行输出时，通常需要进行“拼合”操作。拼合将透明作品分割为基于矢量区域光栅化的区域作品比较时（混有图像、矢量、文字、专色、墨等），拼合及其结果也会比较。

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)** 或更高版的格式。

您可以指定拼合器然后保存并应用为透明度拼合预设透明数据会依据所选拼合器预设的设置进行拼合。

注：透明度拼合在文件保存后无法撤销。



拼合时重叠对象将被分割。

有关透明度输出问题的信息，请参阅 **Adobe Solutions Network (ASN)** 上的“印刷服务提供商资源”（英文），位于 [Adobe 官方网站](#)。

保留透明度的文件格式

[返回首页](#)

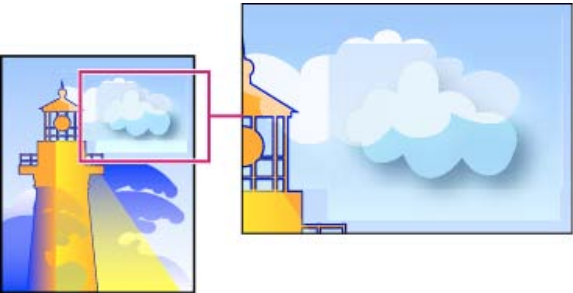
当以特定格式存储 **Illustrator** 文件时，原生透明度信息会保留下来。例如，以 **Illustrator CS**（或更高版）**EPS** 格式存储件时，文件将包含本机 **Illustrator** 数据和 **EPS** 数据。当在 **Illustrator** 中重新打开该文件时，就会读取原生（未拼合的）数据。当把文件放入另一应用程序时，就会读取 **EPS**（拼合的）数据。

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，将保留本机透明度数据：

- **AI9** 和更高版
- **AI9 EPS** 和更高版
- **PDF 1.4** 和更高版（选择“保留 **Illustrator 数据**”选项时）

修剪区域 确矢量作品和光栅化作品间按照路径延伸。当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过于象，使打印机难于建。



栅格和矢量区域交叠的拼缝问题。

注： 某些打印驱动程序建栅格与建矢量图的方式有所不同，有时会产生缝问题。通过禁用某些打印驱动程序指定的色彩管理置，或许可以尽量减少拼缝问题。这类置因打印机不同而变，所以有关打印机信息请参阅打印机所附文档。

（仅 **Illustrator**）选择保留 **Alpha** 透明度（仅适用于拼合透明度对话框） 保留拼合象的透明度。使用此选项时，混模式和叠都会丢失但会在建后的图稿中保留它们的和 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象的叠。如果您打印分色且文档含专色和叠，请选择本选项。为在排版程序中使用而存储件时，请取消选择本选项。当所选本选项时，与透明度有关的叠区域被拼合，而其它区域叠则保留下来。当文件从排版程序输出时，结果不可预料。

保留叠印（仅 **Acrobat**） 混透明作品与背景来创建叠效果。

预览将拼合的作品区域

[返回页首](#)

使用“拼合器预览”中的预览选项，以高亮量拼合影响的区域您可以根据着色提供的信息量合选项。

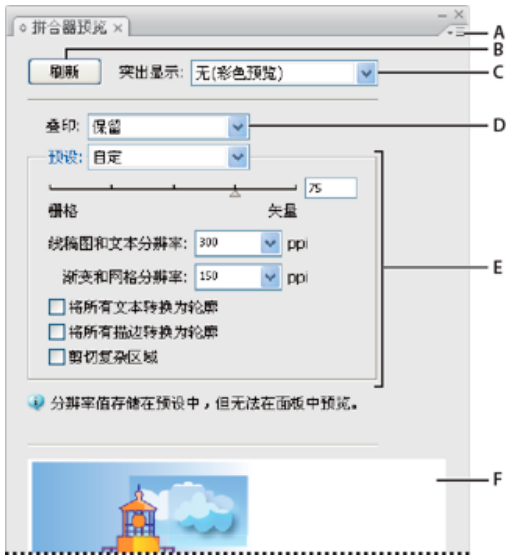
注： “拼合器预览”并非用于精确预览专色、叠和混模式。要更述目的，请改用“叠预览”模式。

1. 量“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”>“拼合预览”。
 - 在 **InDesign** 中，选择“窗口”>“输出”>“拼合预览”。
2. 从“高亮量”菜单中选择要高亮量的区域型。可用的选项取决于作品内容。
3. 选择要使用的拼合置：如果可用，选择预或置指定选项。
注： (**Illustrator**) 如果拼合置不可见请从面板菜单中选择“量选项”以量这些置。
4. 在 **Illustrator** 中，如果作品中含有与透明度有关的叠，请从“叠”菜单中选择选项。可以保留、模拟或放弃叠。在 **Acrobat** 中，选择“保留叠”可以混透明作品与背景来创建叠效果。
5. 请单击“刷新”来根据您的置量新的预览版。预览图像出现要花费几秒钟的时间这取决于作品的量程度。在 **InDesign** 中，您也可以选择“自动刷新量”。
在 **Illustrator** 和 **Acrobat** 中，要放预览，请在预览区域单击。要缩小预览，请按 **Alt** 或 **Option** 并单击预览区域。要移动预览，请按住键并在预览区域拖动。

拼合器预览面板概述

[返回页首](#)

可以使用“拼合器预览”面板中的预览选项来量受图稿拼合影响的区域您可以使用此信息来量合选项，甚至可以使用该面板来存储合器预设要量“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. “预览”菜单 D. “戳”菜单 E. 透明度拼合置 F. 预览区域

可通过从面板菜单中选择一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“预览”可将“所有栅格化区域”选项添加到“叠显示”弹出式菜单中（此选项属于性能密集型计算）。

但，“拼合器预览”面板不适用于精确预览专色、叠、混模式和图像分辨率。使用 **Illustrator** 中的“叠预览”模式来预览输出时将呈现专色、叠和混模式。

关于透明度拼合预设

[返回首页](#)

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”中保存拼合置，以简化过程的自动化。然后，您可以应用这些置进行打印输出，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的 **Illustrator** 本或剪切贴板时应用这些置；在 **Acrobat** 中，您也可以优化 **PDF** 时应用这些置。

当把图稿导出为不支持透明度的格式时，这些置还可控制输出方式。

您可以在“打印”对话框或者在初始“导出”或“存储”对话框后出现特定格式对话框的“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。默认的每置的是根据文档以下用途，使拼合的质量及速度与栅格化透明区域适当分辨率相匹配

[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] 用于要在桌面打印机上打印的快速校样，以及要在网页发布文档要导出为 **SVG** 的文档

创建或编辑透明度拼合预设

[返回首页](#)

可以将透明度拼合预设存储在单个文件中，这样不便于备份，也可以使服务提供商、客户工作组的其他成员能够更方便地使用这些预设。在 **InDesign**，透明度拼合预设件的扩展为 **.flst**。

1. 选择“编辑”透明度拼合预设

2. 执行以下操作之一：

- 要创建新的预设请单击“新建”。
- 要根据预先定义的预设建立新预设请在列表中选择一预设然后单击“新建”。
- 若要编辑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. 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

[返回首页](#)

可以导出和导入透明度拼合预设以便与服务提供商、客户工作组的其他人员共享这些预设

1. 选择“编辑”透明度拼合预设

2. 从列表中选择一预设

3. 执行以下操作之一：

- 要将预设导出到单个文件，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选项文件夹以外这样，如果删除选项，就不会丢失预设

- 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

[返回首页](#)

1. 选择"编辑"透明度拼合预设
 2. 从列表中选择一预设
 3. 执行以下操作之一：
 - 要重命名预设请单击"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

[返回首页](#)

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，或者如果可能由透明度的徽使打印旧图稿遇到问题，就可以使用这命令

1. 选择对象。
 2. 选择"对象">"拼合透明度"。
 3. 通过选择预设或置特定选项来选择要使用的拼合置。
 4. 单击"确定"。
- 若要存储拼合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

在打印过程中栅格化所有图稿

[返回首页](#)

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。在打印包含渐变对象（如具有平滑阴影的对象或渐变的文档），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"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。



[法律师](#) | [在线隐私策略](#)

打印预设

- 创建打印预设
- 应用打印预设
- 编辑打印预设
- 删除打印预设
- 导出或导入打印预设
- 查看打印设置/预设的小结

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**置存储**打印预设以自动完成打印作业。对要求“打印”**对话框**中的许多选项**置都**一贯精**确**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

[返回首页](#)

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**置存储**打印预设以自动完成打印作业。对要求“打印”**对话框**中的许多选项**置都**一贯精**确**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**稍**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**或**工作组的其他人员使用。

您可以在“打印**预设对话框**”中创建并检查打印预设

❖ 从下列操作之一：

- 选择“文件”>“打印”，**置印置**，然后单击“存**储**”。键入一名称或使用默认名称，然后单击“**确定**”。若使用此方法，预**设**存**储**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，**置印置**，然后单击“**确定**”返回到“打印**预设对话框**”。然后**再**单击“**确定**”。

应用打印预设

[返回首页](#)

- 选择“文件”>“打印”。
- 从“打印**预设**”菜单中选择一**打印预设**如果愿意，请在“打印”**对话框**中**确**打印机**置**。
- 单击“打印”。

编辑打印预设

[返回首页](#)

❖ 从下列操作之一：

- 选择“文件”>“打印”，**置印置**，然后单击“存**储**”。在**新的**“存**储**”**对话框**中，在文本框里键入一名称或使用当前名称。（如果当前名称是一**概**预**设**名称，则存**储**作**将**覆盖该预**设**。）单击“**确定**”。
- 选择“**编辑**打印预设”从列表中选择一预设然后单击“**编辑**”**置印置**，然后单击“**确定**”以返回到“打印**预设对话框**”。然后**再**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**确**认预设

删除打印预设

[返回首页](#)

- 选择“**编辑**打印预设”
- 选择列表中的一**或**多预设并单击“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

[返回首页](#)

可将打印**预设**存**储**单**独**文件中，以便轻松备份这些预**设**或者使服务提供商、客**或**工作组的其他人员能够方便地使用这些预设

- 选择“**编辑**打印预设”
- 从下列操作之一：

- 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选项目件夹之外这样，当您删除选项时，预设不会丢失

[返回页首](#)

查看打印设置/预设的小结

在打印之前，使用“打印”窗口的“小结”面板查看输出设置，然后根据需要调整。例如，可以查看文稿是否会因为服务提供商使用了 OPI 替换忽略图形。

1. 选择“文件”>“打印”。
2. 在“打印”窗口中，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名称，然后单击“存储”。



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

叠印

- 关于叠印
- 设置叠印
- 叠印黑色
- 模拟或放弃叠印

[转到首页](#)

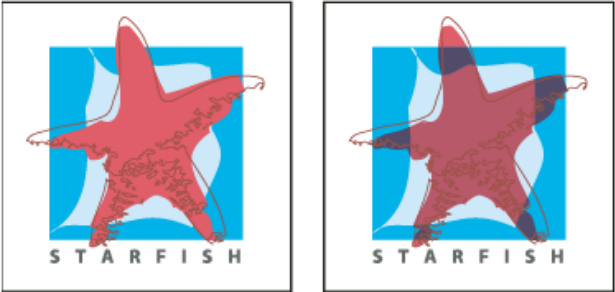
关于叠印

默认情况下，在打印不透明的重叠时，上方颜色会挖空下方的区域可使用叠印来防止使最顶层的油墨相对底层油墨得透明。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，以确定这些要素将如何影响最终图稿。

在从单色印刷的相互重叠彼此相连处印刷套不准会导致最终输出中的各颜色之间的潜在问题，印刷商使用一种称为陷印的技术在相邻颜色之间创建一个重叠区域称为陷印）。可用专用的陷印程序自动创建陷印，也可以用 Illustrator 手动创建陷印。

在下列情况下可能希望使用叠印：

- 叠印黑色油墨，以帮助套准。因为黑色油墨不透明（并且通常在最后打印），当叠印在其他颜色上时相对背景色不会有很大误差。叠印黑色可防止图稿的黑色和着色区域之间的误差。
 - 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。当叠印印刷混色或不能共用通用油墨色的自定义颜色时，叠印色会添加到背景色中。例如，如果把 100% 的洋红填充色打印到 100% 的青色填充色上，则叠印的填充色呈紫色而非洋红色。
- 置叠选项之后，您应该使用“叠印预览”模式（“视图”>“叠印预览”）来查看叠印色彩的近似打印效果。还应使用校样（每种分色对量在一张纸上）或叠校样（每种分色对量在相互叠的分立塑料膜上）仔细检查分色图稿上的叠印色。



挖空（默认）和使用叠印的颜色

[转到首页](#)

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% 黑色描边填充上使用“叠印”选项，那么黑色油墨的不透明度可能不足以阻止边上的油墨色透出来。若要避免此问题，请使用四色（CMYK）黑色而不要使用 100% 黑色。请咨询

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，这选项对其透明度置或图形样式而量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置叠。要使用“叠印黑色”命令请按以下操作：

1. 选择要叠印的所有对象。
2. 选择“编辑”>“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”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，只有分色表支持叠印。当打印到表输出，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“高级”。
3. 从“叠印”菜单选择“模拟”或“放弃”。

另请参阅

- 白色叠印 | Illustrator CC

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

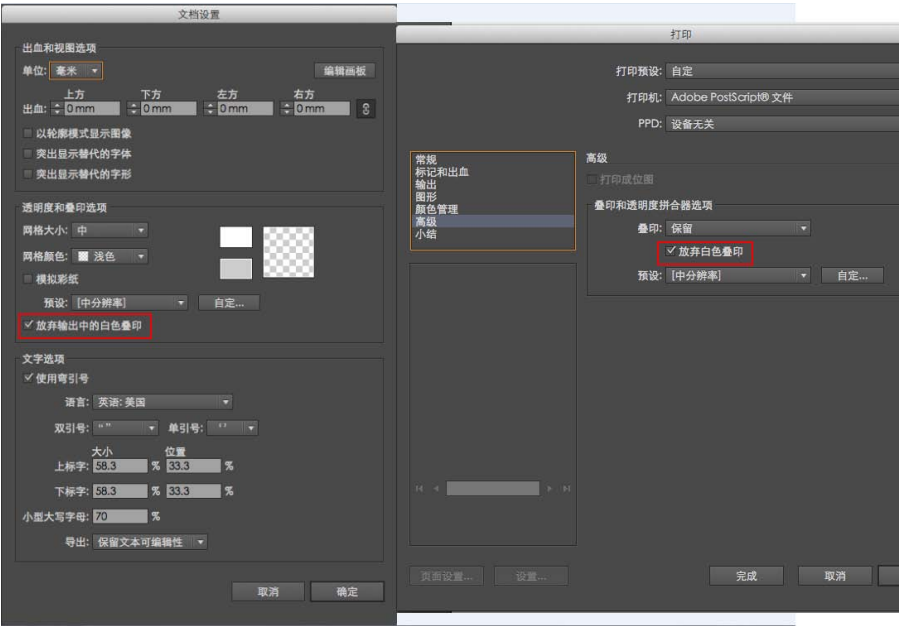
白色叠印 | Illustrator CC

在 **Illustrator** 中创建的图稿可能具有无意应用了叠印的色对象。只有当打开叠印预览或打印分色时，这问题才会变得明显这可能延误生产进度，并且可能需要重新印刷。尽管 **Illustrator** 会在色对象应用了叠印时警告用户但如果用没有注意，仍然可能出发生叠印的情况。例如：

从这版的 **Illustrator** 开始，您可以使用“放弃叠印”选项来移除“文字”和“打印”对话框中的叠印属性。默认情况下，此选项在“打印”对话框中是打开状态。如果未在“文字”对话框中选择“放弃叠印”选项，在“打印”对话框中选择该选项可以覆盖前者。

情况 1 选择一叠有叠印的对象，然后创建一叠有色填充/描边新对象。在这种情况下，先前所选对象的属性被新的对象中，导致用色填充的对象应用了叠印。

情况 2 具有叠印的非色对象更改为具有色填充的对象。
为了解决这问题，我们现在在各项操作期间例如打印或存储 **ESP** 或 **PDF**）从色对象中除去了叠印属性。这让您能够在使用打印和输出时无需检查和更正图稿中的色对象叠印。此方法是多数情况下的最佳选择：旧图稿、新图稿、非色对象应用了叠印时更改为色。



“文字”对话框（左侧和“打印”对话框（右侧提供了“抑输出中的色叠”选项

叠印的专色对象不受此操作影响。此设置影响已保存的文件或 **Illustrator** 文件的输出。此外图稿不受此叠影响。

 BY-NC-SA Twitter™ 和 Facebook 帖子不在 Creative Commons 条款所涵盖的范围内。

[法律师](#) | [在线隐私政策](#)

任务自动化

动作的自动化

- 关于动作
- 动作面板概述
- 对文件播放动作
- 记录动作
- 在动作中插入不可记录的任务
- 插入停止
- 播放动作时更改设置
- 从动作中排除命令
- 指定回放速度
- 编辑和重新记录动作
- 管理动作组
- 对一批文件播放动作

返回首页

关于动作

动作是指在单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，更改图像本，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，使您可以无法记录的任务（如使用绘画工具等）。动作也可以包含模式控制使您可以在播放动作时在对话框中输入值。

在 Photoshop 中，动作是快捷批键的基础，而快捷批键是一些小的应用程序，可以自动键拖动到其图标上的所有文件。

Photoshop 和 Illustrator 附带安装了预定的动作以帮助您执行任务。您可以按原样使用这些预定的动作，根据自己的需要来自定它们，或者创建新动作。动作将以组形式存储帮助您组织它们。

可以记录、自定义和批键动作，也可以使用动作组管理各动作。

返回首页

动作面板概述

使用"动作"面板（"窗口">"动作"）可以记录、播放、删除各动作。此面板还可以用来存储载入动作文件。



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. 模式控制打开或关闭

- 展开和折叠动作及命令
- ❖ 在"动作"面板中单击组动作或命令左侧三角形。按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击该三角形，可展开或折叠的全部动作或一动作中的全部命令
- 仅按照名称查看动作
- ❖ 从"动作"面板菜单中选择"按模式"。再选取"按模式"可返回到列表模式。
- 注： 不能以按模式查看别的命令组
- 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

择多不连续的动作。

[返回页首](#)

对文件播放动作

播放动作可以在活动文档中记录的动作（一些动作需要先行选择才可播放；而另一些动作则可播放文件。）可以排除动作中的特定命令或只播放单个命令。如果动作包括模式控制，可以在文本框中指定值或在动作暂停时使用工具。

注：在按模式下，点按一个按钮播放动作，但不播放先前已排除的命令。

1. 如果需要，可以选择要播放动作的源或打开文件。
2. 按以下操作之一：
 - (Illustrator) 若要播放一个动作，请选择该动作名称，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”。
 - 如果为动作指定了键，则按该键就会自动播放动作。
 - 若要播放动作的一部分，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。

[返回页首](#)

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，并记录。

为了防错，请在副本中进行操作：在动作开始时，在应用其它命令前，记录“文件”>“存储”命令 (Illustrator) 或记录“文件”>“存储”命令选择“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，然后附加选项：

功能键 为该动作指定一个快捷键。您可以选择键、**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 为按模式指定一种颜色。
4. 单击“开始记录”。“动作”面板中的“开始记录”按钮变为红色。
- 重要提示：记录“存储”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。在存储前，如果浏览到另一文件夹，则可以指定另一位置而不必指定文件名。
5. 按要记录的操作和命令。

并不是动作中的所有任务都可以记录；不过，可以用“动作”面板菜单中的命令输入无法记录的任务。
6. 若要停止记录，请单击“停播放/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”。

[返回页首](#)

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记录。例如，对“效果”和“窗口”菜单中的命令用于显示或隐藏面板的命令以及使用选择、钢笔、画笔、铅笔、渐变网格、吸管、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。如果按任务后命令工具的名称不显示，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项目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。

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 Web 所用格式对话框中记录针对多个对象的优化选项

❖ 开始记录动作之前，置优化选项；然后按住 Alt 键 (Windows) 或 Option 键 (Mac OS) 并单击“存储 Web 所用格式”对话框中的“记住”。

记录动作时，Illustrator 会记住相关置。

[返回页首](#)

插入停止

您可以在动作中包含停止以便无法记录的任务（例如，使用绘图工具）。完成任务后，单击“动作”面板中的“播放”按钮可完成动作。

也可以在动作暂停时置一条简短消息，提醒在继续该动作之前需要完成的任务。可以在消息框中包含“继续”按钮以置一出现需要完成其它任务的情况。

1. 通过以下操作之一，选取插入停止位置：
 - 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. 键入希望置的信息。
4. 如果希望该选项继续该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

[返回页首](#)

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置，可以插入一模式控制模式控制使动作暂停以便在对话框中指定值或使用模式工具。（模式工具需要按 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。）

模式控制“动作”面板中的命令动作或组的对话框图标  表示。红色的对话框图标  表示动作或组的部分（而非全部）命令是模式的。不能在“按步骤”模式中置模式控制

❖ 执行以下操作之一：

- 若要为动作中禁用模式控制请单击该命令名称左侧框。再单击可停用模式控制
- 若要为动作中所有命令禁用或停用模式控制请单击动作名称左侧框。
- 若要为组所有动作启用或停用模式控制请单击组名称左侧框。

[返回页首](#)

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“按步骤”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三角形，置动作中的命令列表。
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侧的选中标记。再单击可包括该命令
 - 若要排除或包括一动作或动作组的所有命令或动作，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。

[返回页首](#)

指定回放速度

可以置动作的回放速度或将其暂停，以便动作进行调整

1. 从“动作”面板菜单中选择“回放选项”。
2. 指定一速度，然后单击“确定”：
 - 加速 以正常的速度播放动作（默认置）。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 — 文件可能不会在屏幕上出现进行了打开、修改、存储等操作，从而使动作得以更加快速地完成。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 完成每个命令重绘图像，然后执行动作中的下一命令

暂停 __ 秒 指定应用程序在热动作中的每命令应暂停的时间。

[返回页首](#)

编辑和重新记录动作

可以轻松编辑自定义动作。您可以编辑动作中任何特定命令的位置，向动作添加命令或删除动作并更改任何或全部位置。

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。当鼠标行出现所需的位置时，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**，或按下 **Enter** 或 **Return** 以保留相同位置。
3. 如果出对话框，请更改位置并单击“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”。

[返回页首](#)

管理动作组

您可以创建和组任务相关的动作组这些动作组以存储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删除选项文件 (Illustrator) 或“动作”面板文件 (Photoshop) 时丢失必须将该动作存储到动作组的一部分。

存储动作组

1. 选择一组
 - 如果要存储动作，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”。
3. 键入组名称，选择一位置，并单击“存储”

您可以将文件存储在任何位置。只能在“动作”面板中存储动作组完整内容，而不能存储动作。

注：（Photoshop）如果将存储动作组文件放置在 **Presets/Actions** 文件夹中，则在重新启动应用程序后，该组将在“动作”面板菜单的底部。

（Photoshop）选择“存储”命令时，按住 **Ctrl+Alt** 键 (Windows) 或 **Command+Option** 键 (Mac OS) 可以将动作存储为文本文件中。可以使用这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)。
- （Photoshop）从“动作”面板菜单的底部选择动作组

Photoshop 动作组文件的扩展为 .atn；Illustrator 动作组文件的扩展为 .aia。

将动作组默认组

1. 从“动作”面板菜单中选择“重置动作”。

- 单击“**添加**”用默认**替换**动作”面板中的当前动作，或单击“追加”将默认动作**添加**到“动作”面板中的当前动作。

组动作组

为便于**组**动作，可以创建动作**组**并将它们存**储**磁盘可以为不同的作品类型（如印刷出版**组**动作**组**并将这些**组**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**名称，然后点按“**确定**”。
注：如果打算创建一新动作并将其**添加**到新**组**，请**确保**创建了新**组**以后在创建新动作时，新**组**出**现**在菜单中。
- 要将动作移到另一**组**，请将动作拖移到该**组**当**鼠标**行出**现**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**名称或从“动作”面板菜单选择“**重命名**”。然后输入该**组**新名称，并单击“**确定**”。
- 若要用新动作**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**”。选择动作文件，然后单击“载入”(Photoshop) 或“打开”(Illustrator)。

重要**提示**：“**替换**”命令会**替换**前文档的全部动作集。使用该命令，请**确保**已经用“存**储**动作”命令存**储**当前动作集的副本。

对一批文件播放动作

[返回首页](#)

批**处理**命令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模板。

- 从“动作”面板菜单中选择“批**处理**”。
- 对“播放”，请选择要播放的动作。
- 对“源”，选择要播放动作的文件夹。或选择“数据**组**”对前文件中的各数据**组**播放动作。

如果选择**文件**夹，则可以为播放动作**置**附加选项。

- 对“目标”，指定要对**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**关闭文件（“存**储**关闭”，或者将文件存**储**其他位置（“文件夹”）。

根据所选“目标”选项，可以为存**储**文件**置**附加选项。

- 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**”，并为错误文件命名。
- 单击“**确定**”。

使用“批**处理**”命令存**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**”或“存**储**副本”命令后面紧接“关**闭**”命令将此作为原始动作的一部分。然后，在**置**批**处理**时，为“目标”选择“无”。

要使用多动作进行批**处理**，请新建一动作，然后为要使用的每动作记录“批**处理**”命令也可用此法在单一批**处理**中**处理**多文件夹。要批**处理**多文件夹，请在文件夹内为要**处理**的其他文件夹创建别名。

批**处理**选项

如果为“源”选择“文件夹”，可以**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**基**存**储**导出命令可以**置**下列选项：

忽略动作的“存**储**”命令 将已**处理**的文件存**储**指定的目标文件夹中，而不是存**储**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**动作中记录的位置上。单击“选择”以指定目标文件夹。

如果选择“数据**组**”为“源”，则可以**置**在忽略“存**储**”和“导出”命令生成文件名的选项：

文件 + 数字 生成文件名，方法是取原文**档**文件名，去掉扩展，然后缀以一该数据**组**的三位数字。

文件 + 数据组名称 生成文件名，方法是取原文**档**文件名，去掉扩展，然后缀以下划线加该数据**组**名称。

数据组名称 取数据**组**名称生成文件名。

[更多帮助主题](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

脚本的自动化

[运行脚本](#)

[安装脚本](#)

运行脚本时，计算机将执行一系列操作。这些操作可能只涉及 **Illustrator**，也可能涉及其他应用程序，如文字、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** 中的脚本的更多信息，请参阅最新文档网址为 www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html。示例脚本安装在 **Adobe Illustrator CS5/Scripting** 文件夹中。

运行脚本

[返回页首](#)

❖ 选择“文件”>“脚本”，然后选择一脚本。或者，选择“文件”>“脚本”>“其他脚本”，然后导航到一脚本。

注： 如果在 **Illustrator** 运行时脚本，必须存脚本的更改才能生效。

安装脚本

[返回页首](#)

❖ 将脚本到计算机的硬盘。

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。



[法律](#) | [在线隐私策略](#)

通过模板和变量的数据驱动图形

- 变量面板概述
- 创建变量
- 编辑变量
- 删除变量
- 编辑动态对象
- 使用 XML ID 识别动态对象
- 数据组
- 关于变量库
- 存储数据驱动图形模板

在 **Illustrator** 中，可以将任一图稿转化成数据驱动图形模板。您要做的只是定义板上哪些对象是使用变量的动态（可变量）。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。您还可以创建各种可数据组以便于查看模板渲染后的效果。

数据驱动图形能够快速又精确地输出图稿的多版。例如，假设您要根据同一模板创建 500 个不相同的 Web 横幅。使用数据（图像、文本等等）手动填充模板很耗费时间您可以改用引用数据库的脚本来为您生成 Web 横幅。

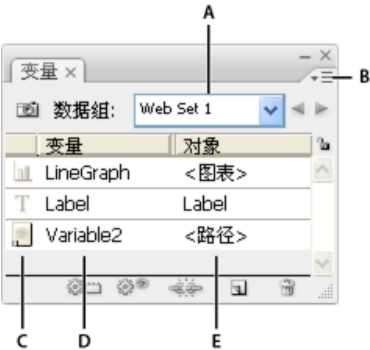
数据驱动图形专为用于协同工作环境而设计。下面举些例子来说明数据驱动图形是如何担当不同任务角色的：

- 如果您是一位设计师，就可通过创建一模板来控制成品中的动态元素。当您把模板交付生产时，尽可能只有可数据会改变
- 如果您是一位开发人员，则可把变量和数据组为代码插入到 XML 文件。然后，设计师就可以把变量和数据组插入一个 **Illustrator** 文件，从而根据您的要求完成一项设计。
- 如果您负责输出，则可以使用 **Illustrator** 中的脚本或“批处理”命令您还可以用 **Adobe® Scene7** 这类动态图像服务器进一步自动完成渲染过程。

[返回页首](#)

变量面板概述

可以使用“变量”面板（“窗口”>“变量”）来创建变量和数据组文档每变量的类型和名称列在面板中。如果变量绑定到一个对象，则“对象”列将最绑定对象在“图形”面板中对象的名



“变量”面板
A. 数据组 B. 面板菜单 C. 变量类型 D. 变量名称 E. 绑定对象名称

“变量”面板使用下列图标来指示变量类型：

- 可变量
- 文本字符串变量
- 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對象，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

❖ 选择文字對象，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

❖ 选择图表對象，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。要随即将一對象绑定到该变量，请选择相应的對象和变量，然后单击“建立动态可视性”按钮或“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對象之间的链接。锁定变量可新建变量、删除变量和编辑选项。但是，可以锁定的变量绑定对象或取消绑定对象。

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“重命名”。

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

删除一变量会将该变量从“变量”面板上去除。如果删除一与对象绑定的变量，则该对象变静态（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。

编辑动态对象

可通过编辑所绑定到的对象来更改与该变量关联的数据。例如，如果您正在编辑一可视性变量，则可以在“图形”面板中更改该对象的可视性状态。可通过编辑对象来创建在模板中使用的多数据组

1. 在画板上选择一动态对象，或执行下列操作之一来自动选择一动态对象：
 - 请按住 **Alt** 键 (Windows) 或 **Option** 键 (Mac OS) 并单击“变量”面板中的变量。
 - 在“变量”面板中选择一变量，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. 按以下方法编辑对象相关联的数据：
 - 对文本，请编辑板上的文本字符串。
 - 对链接文件，请用“链接”面板或“文件”>“置入”命令替换图像。

- 对图表，请在“图表数据”对话框中编辑。
- 对所有具有动态可视的对象，请在“图”面板中更改对象的可视状态。

[返回页首](#)

使用 XML ID 识别动态对象

“图”面板中动态对象在“图”面板中的名称。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 为每个创建的对象自动指定一个有效的 XML ID。要查看、编辑或导出使用 XML ID 的对象名称，请选择“窗口”>“单位”(Windows) 或“Illustrator”>“首选项”>“单位”(Mac OS)，然后选择“XML ID”。

[返回页首](#)

数据组

数据组是变量及其相关数据的集合。创建数据组，要抓取画板上当前所有动态数据的一个快照。您可以在数据组模板中将不同的数据上传到模板中。

当前数据组的名称显示在“图”面板的顶部。如果变量的值使画板不再反映该组所存储的数据，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使用新的数据覆盖原存数据。

创建数据组

❖ 单击“图”面板中的“创建数据组”按钮。也可以从“图”面板菜单中选择“创建数据组”。

在数据组间切换

❖ 从“图”面板中的“数据组”列表中选择一数据组也可以单击“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“图”面板菜单中选择“更新数据组”。

重命名数据组

❖ 在“数据组”文本框中单击文本。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“图”面板菜单中选择“删除数据组”。

[返回页首](#)

关于变量库

在协作环境下，团队成员之间协调目的至关重要。例如，在一家电子商务网站的公司里，网站设计师负责网页的设计，而网站开发人员则负责编写代码和脚本。如果设计师更改了网页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，设计师可以在 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 文件把模板和数据组连接到一个数据库，然后编写一个本来渲染最终的图稿。也可以把这一工作颠倒转过来，这时开发人员将模板和数据组名称编写入一个 XML 文件，然后设计师把变量库导入到一个 Illustrator 文档。

要将变量从 XML 文件导入到 Illustrator，请从“图”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“图”面板菜单中选择“存储变量库”。

[返回页首](#)

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 文件中的变量绑定到数据库或其他数据源。

1. 选择“文件”>“存储”，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”。

更多帮助主题



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

图表

Creative Cloud Charts（预览）

2015 年 6 月推出（面向美国英语、英国英语、法语、加拿大法语、德语和日语用户）

Creative Cloud Charts（预览）作为一项技术预览被引入 Illustrator CC 2015 年 6 月的发行版本，用以收集客户对新服务的真反馈。根据客户的反馈，Illustrator 团队已决定暂停 Charts 并重新设计该功能。在 Illustrator 2015 年 11 月的发行版本中将不会包含 Charts 预览。

2015 月 30 日以后，打开一个包含图表的 Illustrator 文档时，Chart 将被转换为标准的 Illustrator 矢量图形。在 2016 年 1 月 15 日之前，希望保存 Chart 数据的客户只能通过访问 Creative Cloud Charts 服务，将图表数据复制到一张电子表格上，然后保存至桌面。有关更多信息，请参阅 Creative Cloud Charts 常见问题解答。

什么是技术预览？

技术预览是指在功能完备之前向众发布的功能和服务。预览使您有机会在以后发布的 Illustrator 中呈现最终功能之前进行试用，提供反馈，并帮助指导功能的开发。

Creative Cloud Charts (CC Charts): 这项全新推出的 Creative Cloud 服务，可让设计师创建引人注目的图表和信息图形。

Illustrator 支持以下类型的图表：

按值缩放图表 您现在可以使用任何自定义图稿在图表的设计中表示数据值。用户现在对图表元素具有前所未有的控制和灵活处理能力，具体而言，用户可以对它们进行风格化及相关处理，以使其在视觉上具有吸引力，这样，您无需断开指向基本数据的链接，即可创建出美观的图表。

柱形图 使用柱形图（直方图）表示数字数据。在 CC Charts Web 视图中，您可以编辑图表的数据或版面。

典型的工作流程如下所示：

1. 使用 CC Charts 工具[创建柱形图](#)，或在“库”面板上将库中的可用图表拖动到画板上。
2. （按值缩放图表）在 Illustrator 中：
 - [替换使用的图表元素](#)
 - [编辑单个图表元素](#)
3. 在“图表对象”上下文菜单中，单击“在 Creative Cloud 中编辑”。此时将打开一个新的浏览器选项卡或窗口。
4. 在浏览器界面中：
 - [修改图表的外观](#)
 - [导入或添加数据](#)或者[编辑数据](#)

[创建全新的图表入门！](#)

[Creative Cloud Charts Web 视图](#)

所有操作都在此处执行！

[修改图表版面](#)
[移动对象 - 自定义！](#)

[编辑图表外观](#)
[更改外观 - 自定义！](#)

[导入/定义图表数据](#)

[获取您的数值！](#)

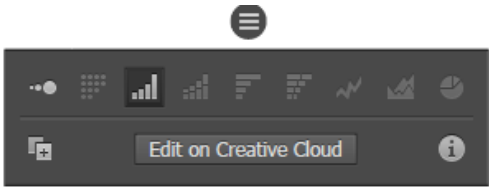
[编辑图表数据](#)
[让数值起作用！](#)

创建新图表

1. 从“工具”面板中选择 **CC Charts** 工具（快捷键：J）。
2. 在画板上单击并拖动以创建所需大小的图表。

注意：如果柱形图不显示，请使用下一步中介绍的 **CC Charts** 上下文菜单，将图表类型更改为柱形图。

3. 单击图表以查看 **CC Charts** 上下文菜单。



CC Charts 上下文菜单

使用图表菜单可以

1. 更改图表类型。

注意：当前，Illustrator 支持按值缩放图表  和柱形图 .

2. 复制当前图表 .
3. 在 [Creative Cloud Charts Web 视图](#) 中编辑图表数据和版面。

Creative Cloud Charts Web 视图

在创建柱形图对象时，为了处理图表的版面、导入或修改数据和执行其他操作，必须在 **Creative Cloud** 中联机编辑图表。

在 **Creative Cloud** 中编辑图表时，除修改图表的数据和外观之外，您还可以执行其他操作。

- 详细信息。单击链接以查看有关图表的各种详细信息。
- 缩放。在“图表”选项卡中，指定缩放值，选择使图表适合可用空间或逼真 **1:1** 视图。
注意：缩放值仅用于显示目的，并不影响图表图稿的尺寸。
- 共享。单击“共享”>“发送链接”以将图表图像的链接转发给邮件收件人。
- 操作。从以下操作中进行选择：
 - 重命名。为图表提供一个新名称。
 - 删除。删除图表。

与上下文有关的柱形图选项

对于柱形图，您可以更改以下内容的版面：

- 完成图表
- 值 (Y) 轴
- 类别 (X) 轴

- 图表数据

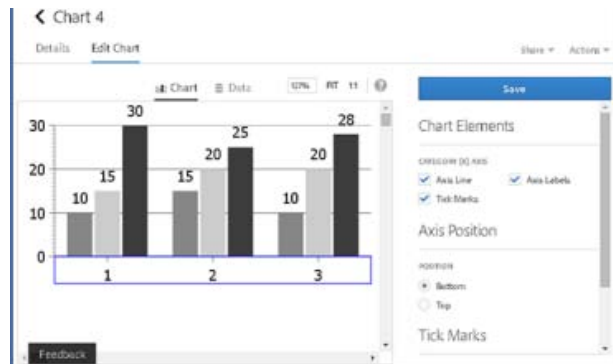
可用于柱形图每个部分的选项与该部分有关。这些选项在本文的下一部分中介绍。

完成图表 （默认）单击柱形图中的任何地方

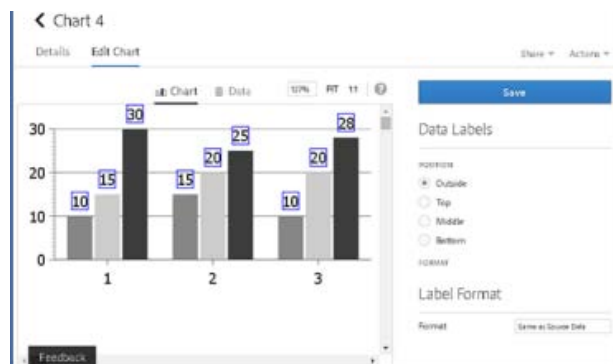
值 (Y) 轴： 单击 Y 轴。包括单击轴线或在轴上显示的值



类别 (X) 轴： 单击 X 轴。包括单击轴线或在轴上显示的类别



图表数据： 单击图表数据的值。



[转到页首](#)

修改图表版面

1. 在 Illustrator 中，选择一个图表，然后执行以下操作之一：

单击“图表”上下文构件，然后单击“在 Creative Cloud Charts 中编辑”

- 在控制面板中，单击“在 Creative Cloud Charts 中编辑”
- 右键单击图表，然后单击“在 Creative Cloud Charts 中编辑”

2. 在打开的浏览器窗口中，确保您在“图表”选项卡中。

每个图表类型都包含若干可配置的选项。单击[以下](#)各图表类型选项卡。

3. 单击“存储”以保留对版面的所有修改。

[转到页首](#)

图表选项

按值缩放图表

柱形图

用于编辑图表外观的选项：

缩放	• 区域：图稿大小根据数据进行缩放。 • 伸展以适合：图稿根据您的“方向”设置进行伸展。
伸展图稿	当缩放 = 伸展以适合时可用的选项： • 垂直：图稿在垂直方向上伸展来描绘数据值。 • 水平：图稿在水平方向上伸展来描绘较高的数据值。
版面	• 排列。按照使用“方向”、“对齐”和“间距”设置指定的顺序排列图稿。 • 自由格式。可以手动移动图稿。
方向	当版面 = 排列时可用的选项： • 从左到右 • 从上到下
对齐方式	当版面 = 排列时可用的选项： • 底部对齐： • 中间对齐： • 顶部对齐：
间距	当版面 = 排列时可用的选项： 使用滑块来改变连续图稿之间的间距。

[转到页首](#)

编辑图表外观

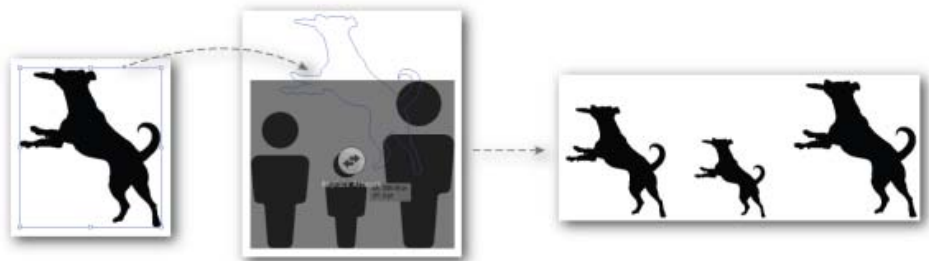
您可以更改图表的外观。例如，您可以更改按值缩放图表中的图稿或柱形图中条形的颜色。

按值缩放图表

替换图表图稿

- 1. 在 **Illustrator** 中，选择一个图表。
- 2. 在您的文档中，绘制新图稿，或将任何可用的图稿拖放到画布上。

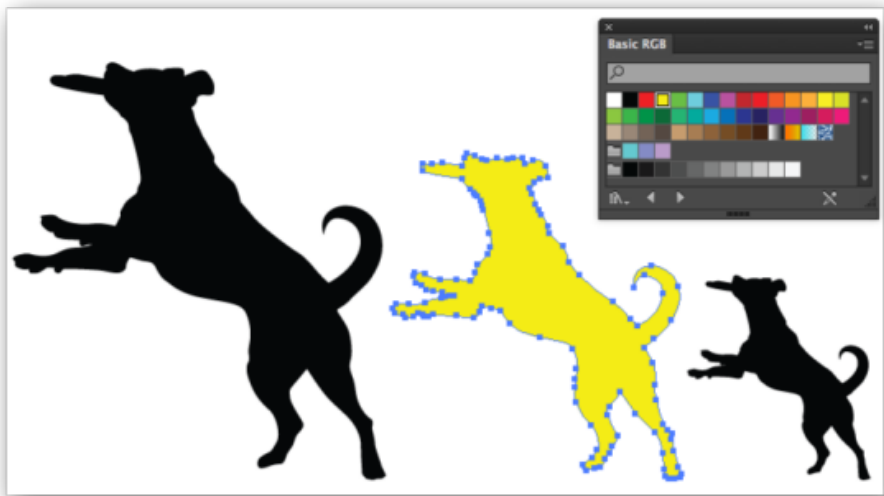
注意：不支持复杂的图稿，例如具有渐变网格的对象和栅格对象。



将图稿拖放到图表上，以替换当前的图表对象

编辑图表图稿

- 1. 在 **Illustrator** 中，选择一个图表，然后单击“直接选择工具 (A)”。
- 2. 选择一个或多个数据表示形式，并修改对象的外观。



更改各个对象的外观以突出显示数据点

注意：在 **Creative Cloud** 中编辑图表时，某些复杂的外观（如效果、多个填充等）不会显示。但是，这些外观会保留在 **Illustrator** 中。

柱形图

您可以更改整个图表、图表中所有条形、某个条形组或单个条形的外观。要更改图表内特定组件的外观，请使用柱形图中的图表选择功能。

使用选择工具可进行图表组件的选择

柱形图包含不同级别的选择。**Illustrator** 提供向下钻取功能，允许您连续选择不同级别的图表组件。

对于柱形图，向下钻取功能适用于图表、网格线和轴线中的条形。

向下钻取图表中的条形：

1. 要选择整个柱形图，请单击图表区域中的某个条形一次。
2. 要选择图表中的所有条形，请再次单击条形。
3. 要选择图表中的某个条形，请再次单击条形。
4. 要选择单个条形，请再次单击条形。

向下钻取网格线：

1. 要选择整个柱形图，请单击图表区域。
2. 要选择图表中的所有网格线，请再次单击网格线。
3. 要选择单个条形，请再次单击条形。

向下钻取轴：

1. 要选择整个柱形图，请单击图表区域一次。
2. 要选择某个轴及其刻度线，请再次单击该轴或其刻度线。
3. 要选择轴线，请单击该轴线。
或者
，要选择刻度线、请单击轴刻度线。

使用直接选择工具可进行图表组件的选择

图表向下钻取功能允许您连续向下钻取图表中的组件。但是，要直接选择最低级别的组件，则可以使用直接选择工具。

要选择单个条形，请选择直接选择工具 (**A**)，然后单击该条形。

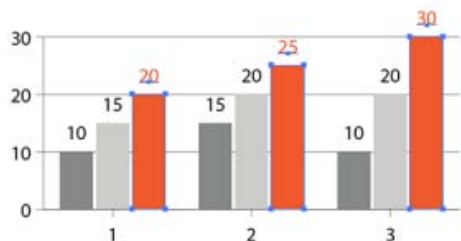
同样地，若要选择单个网格线或轴线，可选择直接选择工具 (**A**)，然后单击该线。

更改柱形图组件的外观

通过使用图表的组件选择功能，您可以更改图表中特定组件的外观。

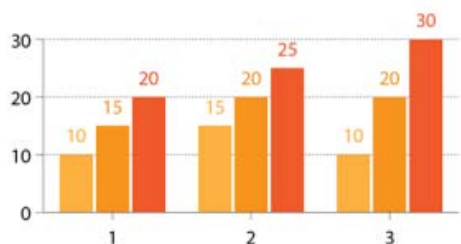
更改条形组的颜色：

1. 使用向下钻取功能，以选择一个条形组。
2. 使用“**Illustrator** 填充”可选择要应用于条形的颜色。



您可以通过相同方式更改其他条形组的颜色。您还可以更改网格线的外观。

1. 您同样可以使用向下钻取功能选择网格线。
2. 使用“**Illustrator** 描边”可将实线更改为虚线。



您还可以更改图表中文本的外观（例如字体系列、字体大小）。

选择整个图表。

1. 打开“字符”面板（“窗口”>“文字”>“字符”）。
2. 选择“字符”面板中的选项，以更改文本外观。

要选择图表中的特定文本对象，您需要使用直接选择工具。

[转到页首](#)

导入/定义图表数据

在“图表”选项卡中更改数据时，要记得单击应用，然后单击存储，以确保图表在 **Illustrator** 中更新。

1. 在 **Illustrator** 中，选择一个图表，然后执行以下操作之一：
 - 单击“图表”大头针，然后单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
 - 在控制面板中，单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
 - 右键单击图表，然后单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
2. 在打开的浏览器窗口中，单击“数据”选项卡。
3. 单击“选择文件”以从逗号分隔值 (.csv) 或 Microsoft Excel (.xls 或 .xlsx) 文件导入数据。
 注意： 导入的任何数据始终都会覆盖图表已经可用的现有数据。
4. **(重要说明)** 从可用的行和列中，在要在图表中表示的数据单元格上单击并拖动鼠标，然后单击“应用”()。
 “图表预览”页面区域将以您为图表选择的值的表示形式进行更新。
5. 添加、修改和微调数据，然后单击“存储”。

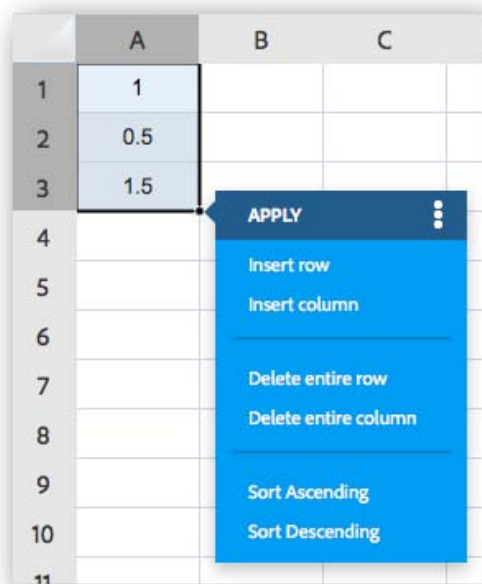
每次您单击“存储”时，图表都会在 **Illustrator** 中更新。

图表在 **Illustrator** 中更新的速度取决于 Internet 连接的速度。所需时间不等，最短近乎即时，最长 12 到 15 秒。

编辑图表数据

在“图表”选项卡中更改数据时，要记得单击应用，然后单击存储，以确保图表在 **Illustrator** 中更新。

1. 在 **Illustrator** 中，选择一个图表，然后执行以下操作之一：
 - 单击“图表”大头针，然后单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
 - 在控制面板中，单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
 - 右键单击图表，然后单击“在 **Creative Cloud Charts** 中编辑”
2. 在打开的浏览器窗口中，单击“数据”选项卡。
3. 单击包含数据的任何单元格，或者选择一个单元格范围。
此时将显示与上下文有关的大头针 ()。
4. 在大头针中，单击三个点 () 以查看选定数据可用的其他选项。
5. 从显示的上下文菜单中选择一个选项以插入、删除或排列单元格。



使用这些选项继续处理导入或可用的数据

6. 完成后，单击“应用”，然后单击“存储”，以确保更改保存在 **Illustrator** 中。

Creative Cloud Charts（预览）调查

我们非常感谢您的反馈。告诉我们您对我们产品的感受。

以下是一份简短的调查，可以帮助我们了解您对 **Creative Cloud Charts**（预览）功能的满意程度。如果可能，请提供尽可能多的详细信息。谢谢！

调查链接：https://www.surveymonkey.com/s/CC_Charts_Feedback。

创建图表

- 创建图表
- 设置图表格式和自定图表
- 将照片和符号添加到图表

[转到页首](#)

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”。

注意：您定义的尺寸是针对图表的主要部分，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。

注意：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。

另请参阅

- 图表工具库

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：

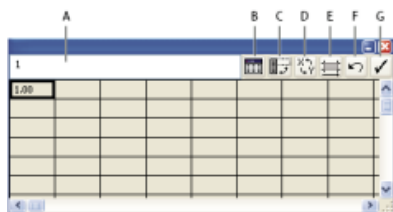
- 单击“单元格样式”按钮 ，并在“列宽”文本框中输入一个介于 0 和 20 之间的值。
- 将指针放置到您要调整的列的边缘。指针会变成一个双向箭头 。然后将手柄拖动到所需的位置。

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

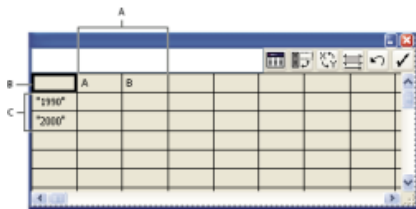
1. 为现有图表显示“图表数据”窗口：使用选择工具选择整个图表，然后选择“对象”>“图表”>“数据”。
2. 按下列任一方式输入数据：
 - 选择工作表中的单元格，在窗口顶部的文本框中输入数据。按 **Tab** 键以输入数据并选择同一行中的下一单元格；按 **Enter** 或 **Return** 键以输入数据并选择同一列中的下一单元格；使用箭头键从单元格移动到单元格；或者只需单击另一单元格即可将其选定。
 - 从电子表格应用程序（如 Lotus® 1-2-3 或 Microsoft Excel）中复制数据。在“图表数据”窗口中，单击将成为您粘贴数据的左上单元格的单元格，然后选择“编辑”>“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，单击将要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。

注意：如果您不小心输入图表数据（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，请单击“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

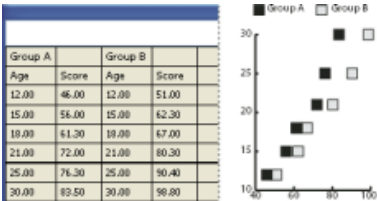
输入标签

- 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。

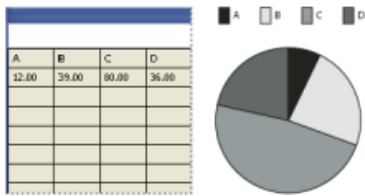


散点图数据

- 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。

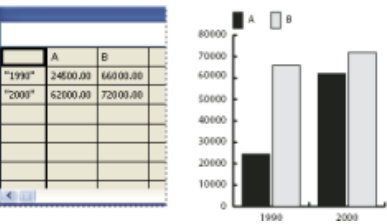


饼图数据

- 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，以创建一个“网”。可以在雷达图中组合显示正值和负值。

[转到页首](#)

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；并自定义列和标记的设计。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。您可以取消图表编组；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。您要取消或重做图表中对象的编组。

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”。

注意：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”。

另请参阅

- 选择工具箱

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。

注意：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。

提示：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。

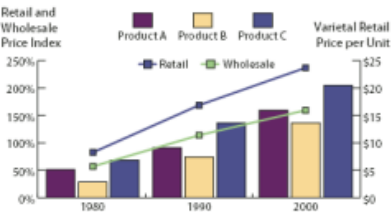
全部 在饼图顶部按顺时针顺序从最大值到最小值，对所选饼图的楔形进行排序。

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。

注意：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. 要取消选择部分所选编组，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。

[转到页首](#)¹¹

将照片和符号添加到图表

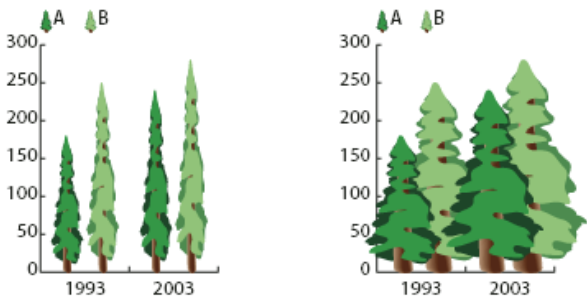
关于图表设计

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：

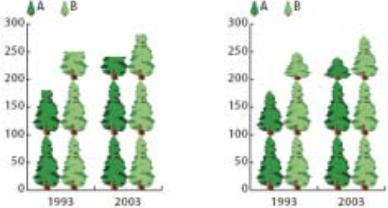
垂直缩放设计 在垂直方向进行伸展或压缩。它的宽度没有改变。

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。



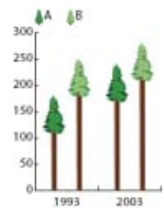
统一缩放的图表设计与垂直缩放的图表设计的对比图

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。

另请参阅

- 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。

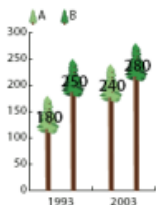
在柱形设计中添加总计

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。如果输入的第二个数字为 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

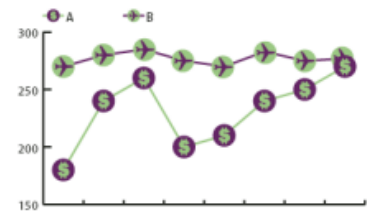
- 1. 创建或导入柱形设计。
- 2. 使用“编组选择”工具 来选择您要用设计填充的柱形或条形，或者选择整个图表。
- 3. 选择“对象”>“图表”>“柱形”。
- 4. 选择柱形设计类型。

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。

另请参阅

- [图表工具库](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

键盘快捷键

自定键盘快捷键

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。

[返回页首](#)

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:

```
1 user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista 和 Windows 7

```
1 <rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe <span class="uicontrol">Illustrator
2 CS5 Settings\</span>[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
1 <rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application <span class="uicontrol">Data\Adobe\Adobe
2 Illustrator CS5 Settings\</span>[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
- 用于查看图稿的键盘快捷键
- 用于绘图的键盘快捷键
- 用于透视绘图的键盘快捷键
- 用于选择的键
- 用于移动选区的键
- 用于编辑形状的键
- 用于为对象上色的键
- 用于处理实时上色组的键
- 用于变换对象的键
- 用于创建多种宽度点数的键盘快捷键
- 用于文字处理的键
- 用于使用面板的键
- 用于动作面板的键
- 用于画笔面板的键
- 用于字符和段落面板的键
- 用于颜色面板的键
- 用于渐变面板的键
- 用于图层面板的键
- 用于色板面板的键
- 用于变换面板的键
- 用于透明度面板的键
- 功能键

[转到页首](#)

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
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
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
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	Ctrl+D	Command+D

中重复 变换对 象		
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
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

[转到页首](#)

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
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

[转到页首](#)

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%

[转到页首](#)

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	Option + 按住 Shift 键单击 +“实时上色工

	具”	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”

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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增量，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”。

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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
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

[转到页首](#)

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

[转到页首](#)

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

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

系统要求

系统要求 | Illustrator

Illustrator 系统要求

[Illustrator CC \(2015\) 系统要求和语言版本](#)

[Illustrator CC \(2014\) 系统要求](#)

[Illustrator CC 系统要求](#)

[Illustrator CS6 系统要求](#)

[较早版本](#)

[转到页首](#)

Illustrator CC (2015) 系统要求和语言版本

Windows

- Intel Pentium 4 或 AMD Athlon 64 处理器
- Microsoft Windows 7 Service Pack 1、Windows 8、Windows 8.1 或 Windows 10
- 32 位需要 1 GB 内存（推荐 3 GB）；64 位需要 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 若要以 HiDPI 模式查看 Illustrator，您的显示器必须支持 1920x1080 或更高的分辨率。
- OpenGL 4.x
- 若要使用 Illustrator 中新增的“触摸”工作区，您必须拥有运行 Windows 8.1 并启用了触控屏幕的平板电脑/显示器（推荐 Microsoft Surface Pro 3）。
- 可选：若要使用 GPU 性能，您必须具备：下面列出的 NVIDIA 视频适配器（推荐中/高端）；1 GB VRAM（推荐 2 GB）；以及可提供最佳性能的最新驱动程序
- 以下视频适配器系列支持 Illustrator 中新的 Windows GPU 性能功能：

NVIDIA

- NVIDIA Quadro K 系列
- NVIDIA Quadro 6xxx
- NVIDIA Quadro 5xxx
- NVIDIA Quadro 4xxx
- NVIDIA Quadro 2xxx
- NVIDIA Quadro 2xxxD
- NVIDIA Quadro 6xx
- NVIDIA GeForce GTX 系列（4xx、5xx、6xx、7xx、9xx、Titan）
- NVIDIA Quadro M 系列

重要提示：Microsoft Windows 可能无法检测 NVIDIA GPU 卡最新设备驱动程序的可用性。获取最新的 GPU 卡设备驱动程序：

- [Quadro 系列](#)
- [其他系列](#)

Intel

- Intel HD Graphics 4000 系列
- Intel HD Graphics 5000 系列
- Intel Iris Graphics 5000 系列
- Intel Iris Pro Graphics 5000 系列

AMD

以下系列仅在 *Windows 8* 或更高版本中受支持：

- AMD Radeon R9 系列 Graphics
- AMD Radeon R7 系列 Graphics
- AMD Radeon HD 7000 系列 Graphics
- AMD Radeon HD 8000 系列 Graphics
- AMD FirePro V 系列 Graphics
- AMD FirePro W 系列 Graphics

请确保您安装了最新的 GPU 卡驱动程序。请参阅 [Illustrator GPU 性能 | 驱动程序更新](#)。

- 您必须具备 **Internet** 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。*

Mac OS

- Intel 多核处理器（支持 64 位）
- Mac OS X 版本 10.9、10.10 或 10.11
- 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在使用区分大小写的文件系统的卷或可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 可选：若要使用 GPU 性能：您的 Mac 应该至少具有 512 MB VRAM（建议 2 GB），并且您的计算机必须支持 OpenGL 4.0 或更高版本。
 - 若要检查 VRAM 值：
Mac 10.9：选择“Mac”>“关于本机”>“更多信息”（“图形卡”信息）。
Mac 10.10、10.11：选择“Mac”>“关于本机”（“图形卡”信息）。
 - 若要了解您的计算机是否支持要求的 OpenGL 版本（4.0 或更高版本），请参阅此 [Apple 支持文档](#)。
- 您必须具备 **Internet** 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。*

* 用户须知：您必须具备 **Internet** 连接、**Adobe ID** 并接受许可协议，才能激活和使用本产品。此产品可能会允许访问某些 **Adobe** 或第三方托管的联机服务或与之集成。**Adobe** 服务只适用于年满 **13** 周岁的用户并且需要同意附加[使用条款](#)和 [Adobe 隐私政策](#)。应用程序和服务并非在所有国家/地区提供或使用所有语言提供，如有变更或终止，恕不另行通知。可能需要支付附加费或会员费用。

语言版本

Illustrator CC 提供以下语言版本：

Dansk	Italiano	Русский
Deutsch	Nederlands	*
English	Polish	日本語
Español	Português (Brasil)	简体中文

Français	Svenska	繁體中文
Français*	Turkish	한국어
Hebrew*	Ukrainian	
Hungarian	čeština	

* 中东语言版本支持阿拉伯语和希伯来语，拥有从右向左语言支持、阿拉伯语/希伯来语功能和英语界面；法属北非（法语*）版本也拥有从右向左语言支持、阿拉伯语/希伯来语功能和法语界面。

[转到页首](#)

Illustrator CC (2014) 系统要求

Windows

- Intel Pentium 4 或 AMD Athlon 64 处理器
- Microsoft Windows 7（带有 Service Pack 1）、Windows 8 或 Windows 8.1
- 32 位需要 1 GB 内存（推荐 3 GB）；64 位需要 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 若要以 HiDPI 模式查看 Illustrator，您的显示器必须支持 1920x1080 或更高的分辨率。有关详细信息，请参阅[增强的 Windows 支持：HiDPI 设备](#)。
- 若要使用 Illustrator 中新增的“触摸”工作区，您必须拥有运行 Windows 8.1 并启用了触控屏幕的平板电脑/显示器（推荐 Microsoft Surface Pro 3）。
- 可选：若要使用 GPU 性能，您必须具备：下面列出的 NVIDIA 视频适配器（推荐中/高端）；1 GB VRAM（推荐 2 GB）；以及可提供最佳性能的最新 NVIDIA 驱动程序（对于 GeForce 系列，推荐 335.23 或更高版本的驱动程序；对于 Quadro 系列，推荐 332.76 或更高版本的驱动程序）
- 以下 NVIDIA 视频适配器系列支持 Illustrator 中新的 Windows GPU 性能功能：
 - Quadro K 系列
 - Quadro 6xxx
 - Quadro 5xxx
 - Quadro 4xxx
 - Quadro 2xxx
 - Quadro 2xxxD
 - Quadro 6xx
 - GeForce GTX 系列（4xx、5xx、6xx、7xx、Titan）
- 您必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。*

Mac OS

- Intel 多核处理器（支持 64 位）
- Mac OS X v10.7、v10.8、v10.9 或 v10.10
- 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在使用区分大小写的文件系统的卷或可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 您必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。*

Illustrator CC 系统要求

Windows

- Intel® Pentium® 4 或 AMD Athlon® 64 处理器
- Microsoft® Windows® 7（带有 Service Pack 1）、Windows 8 或 Windows 8.1
- 32 位需要 1 GB 内存（推荐 3 GB）；64 位需要 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 您必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证会员资格和访问在线服务。*

Mac OS

- Intel 多核处理器（支持 64 位）
- Mac OS X v10.6.8、v10.7、v10.8 或 v10.9
- 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在使用区分大小写的文件系统的卷或可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800）
- 您必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证会员资格和访问在线服务。*

* 本产品可以与某些 Adobe 在线服务或第三方托管的在线服务集成或者允许访问这些服务。Adobe 在线服务（包括 Adobe® Creative Cloud™ 服务）只适用于年满 13 周岁的用户并且需要同意附[条款](#)和 Adobe 在线[隐私政策](#)。应用程序和在线服务并非在所有国家和地区提供或使用所有语言提供，可能要求用户进行注册，并且如有变更或终止，恕不另行通知。享用这些服务需要缴纳附加费或会员费。

Illustrator CS6 系统要求

Windows

- Intel® Pentium® 4 或 AMD Athlon® 64 处理器
- Microsoft® Windows® XP（装有 Service Pack 3）或 Windows 7（装有 Service Pack 1）。Adobe® Creative Suite® 5.5 和 CS6 应用程序还支持 Windows 8 和 Windows 8.1。有关 Windows 8 支持的详细信息，请参阅 [CS6 常见问题解答](#)。
- 32 位需要 1 GB 内存（推荐 3 GB）；64 位需要 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800），16 位图形适配器
- 兼容双层 DVD 的 DVD-ROM 驱动器
- Adobe® Bridge 中的某些功能依赖于支持 DirectX 9 的视频适配器（至少配备 64 MB VRAM）
- 该软件使用前需要激活。您必须具备宽带互联网连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。† 不提供电话激活方式。

Mac OS

- Intel 多核处理器（支持 64 位）

Mac OS X v10.6.8 或 v10.7。当安装在基于 Intel 的系统中时，Adobe Creative Suite 5、CS5.5 和 CS6 应用程序支持 Mac OS X v10.8 和 v10.9。*

- 2 GB 内存（推荐 8 GB）
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在使用区分大小写的文件系统的卷或可移动闪存设备上安装）
- 800x768 显示器（推荐 1280x1024），16 位显卡
- 兼容双层 DVD 的 DVD-ROM 驱动器
- 该软件使用前需要激活。您必须具备宽带互联网连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。† 不提供电话激活方式。

* 详细了解 Mac OS X Mavericks [支持](#)。

† 该产品可集成或允许访问某些 Adobe 或第三方托管的在线服务（“在线服务”）。在线服务仅可供年满 13 岁的用户使用，并且需要同意额外的[使用条款](#)和 Adobe 的[在线隐私权政策](#)。“在线服务”并非在所有国家/地区或以所有语言提供，并可能需要用户注册；可能会不经通知即停止提供或更改全部或部分服务。可能收取额外费用或订阅费。

[转到页首](#) [†]

较早版本

Illustrator CS5 系统要求

Windows

- Intel® Pentium® 4 或 AMD Athlon® 64 处理器
- Microsoft® Windows® XP（带有 Service Pack 3）；Windows Vista® Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise（带有 Service Pack 1）；或 Windows 7
- 1 GB 内存
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800），16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器*
- 实现联机服务所必需的宽带互联网连接†

Mac OS

- Intel 处理器
- Mac OS X 10.5.7 或 10.6 版
- 1 GB 内存
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间；安装过程中需要额外的可用空间（不能在使用区分大小写的文件系统的卷或可移动闪存设备上安装）
- 1024 x 768 显示器（推荐 1280 x 800），16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器*
- 实现联机服务所必需的宽带互联网连接

*本产品允许您访问在线提供的特定功能，包括 CS Live 在线服务（“在线服务”），扩展其功能，前提是高速 Internet 连接可用。在线服务及其特定功能并非在所有国家/地区提供，或以所有语言或货币提供，它们也可能全部或部分终止，恕不另行通知。在线服务的使用受单独的[使用条款](#)和[在线隐私权政策](#)的约束。有时访问某些服务需要用户注册。包括最初免费提供的服务在内的某些在线服务可能需要收取额外费用和单独进行订阅。

Illustrator CS4 系统要求

Windows

- 2 GHz 或速度更快的处理器
- Microsoft® Windows® XP (带有 Service Pack 2, 推荐 Service Pack 3) 或 Windows Vista® Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise (带有 Service Pack 1) (已通过 32 位 Windows XP 和 Windows Vista 认证)
- 512 MB 内存 (推荐 1 GB)
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间; 安装过程中需要额外的可用空间 (不能在闪存设备上安装)
- 1024 x 768 显示器 (推荐 1280 x 800), 16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器
- 实现联机服务所必需的宽带互联网连接*

Mac OS

- PowerPC® G4 或 G5 或 Intel® 处理器
- Mac OS X 10.4.11 - 10.5.4 版
- 512 MB 内存 (推荐 1 GB)
- 安装需要 2 GB 可用硬盘空间; 安装过程中需要额外的可用空间 (不能在使用区分大小写的文件系统的卷或闪存设备上安装)
- 1024 x 768 显示器 (推荐 1280 x 800), 16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
- 实现联机服务所必需的宽带互联网连接*

*本产品可能允许您访问在线提供的特定功能 (“在线服务”), 前提是高速 Internet 连接可用。在线服务及其特定功能并非在所有国家和地区提供, 或以所有语言或货币提供, 它们也可能全部或部分终止, 恕不另行通知。在线服务的使用受单独使用条款和 Adobe 在线隐私政策的约束。有时访问某些服务需要用户注册。包括最初免费提供的服务在内的某些在线服务可能会收取额外费用。有关更多详细信息或要查看使用条款及在线隐私政策, 请访问 www.adobe.com/cn。

Illustrator CS3 系统要求

Windows

- Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo (或兼容) 处理器
- Microsoft Windows XP (带有 Service Pack 2) 或 Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise (已通过 32 位版本认证)
- 512 MB 内存 (推荐 1 GB)
- 2 GB 可用硬盘空间 (在安装过程中需要额外的可用空间)
- 1024 x 768 显示器分辨率, 16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
- 产品激活需要 Internet 或电话连接
- Adobe Stock Photos* 和其他服务需要宽带互联网连接

Mac OS

- PowerPC G4 或 G5 或多核心 Intel 处理器
- Mac OS X v10.4.8/10.5 (Leopard)
- 512 MB 内存（推荐 1 GB）
- 2.5 GB 可用硬盘空间（在安装过程中需要额外的可用空间）
- 1024 x 768 显示器分辨率，16 位图形适配器
- DVD-ROM 驱动器
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
- 产品激活需要 Internet 或电话连接
- Adobe Stock Photos* 和其他服务需要宽带互联网连接

*在线服务（包括但不限于 Adobe Stock Photos 和 Adobe Connect）并非在所有国家和地区提供，或以所有语言和货币提供。服务的可用性可能会发生更改。在线服务的使用受单独协议中条款和条件的约束，可能会收取额外费用。

另请参阅

- [支持的产品版本](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)