

BoostX

用户指南

ESKO\*

# Contents

1. 版权声明.....	3
2. 使用 boostX.....	5
2.1 启动 boostX.....	5
2.1.1 boostX 首选项.....	5
2.2 选择对象.....	6
2.2.1 区域选择工具.....	6
2.2.2 灰尘选择工具.....	8
2.2.3 选择 > Esko 下的选择工具.....	9
2.2.4 按属性选择.....	10
2.3 集合.....	14
2.3.1 修改集合.....	15
2.4 “十字线”工具.....	16
2.4.1 十字线面板.....	16
2.4.2 使用十字线对齐工具.....	17
3. 油墨混合.....	20
3.1 使用文档油墨.....	20
3.2 使用油墨混合调色板.....	20
3.2.1 更改对象的油墨混合.....	21
3.2.2 油墨混合调色板中的油墨.....	21
3.2.3 将油墨混合添加到图形样式.....	21
3.2.4 处理先前版本的油墨混合.....	21
3.2.5 限制.....	21
4. 分割/接合填充和描边.....	23
5. 替换轮廓.....	24

# 1. 版权声明

---

© 版权所有 2012 Esko Software BVBA, 比利时根特

保留所有权利。本文档包含的资料、信息和使用说明均为 Esko Software BVBA 的财产。资料、信息和说明依“原样”提供, 不包含任何担保。本文档不授予或不扩展任何担保。另外, Esko Software BVBA 对本软件的使用或本软件的使用结果或本文档包含的信息不作任何担保、保证或进行任何陈述。Esko Software BVBA 对任何因使用本软件或不能使用本软件或本文档包含的信息所导致的任何直接、间接、后果性或意外的损害概不负责。

本文档包含的所有信息可能会随时更改, 恕不另行通知。我们可能会不时发布修订版, 通告变更和/或增加的内容。

未经 Esko Software BVBA 事先书面许可, 不得以任何形式或任何方式(无论是电子或机械), 通过打印、影印、缩微拍摄或任何其他方式, 将本文档的任何部分复制、出版或存储在数据库或检索系统中。

本文档取代所有之前日期的版本。

PANTONE®、PantoneLIVE 和其他 Pantone 商标均属 Pantone LLC 所有。其他所有商标或注册商标为其各自所有者所有。Pantone 是 X-Rite, Incorporated 的全资子公司。© Pantone LLC, 2012。保留所有权利。

本软件部分内容是以独立 JPEG 小组的作品为基础的。

本软件的部分版权归 © 1996–2002 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)) 所有。保留所有权利。

本软件的部分版权归 2006 Feeling Software 所有和归 2005–2006 Autodesk Media Entertainment 所有。

本软件的部分版权归 ©1998–2003 Daniel Veillard 所有。保留所有权利。

本软件的部分版权归 ©1999–2006 The Botan Project 所有。保留所有权利。

本产品中嵌入的部分软件为 gSOAP 软件。由 gSOAP 创建的部分的版权归 ©2001–2004 Robert A. van Engelen, Genivia inc. 所有。保留所有权利。

本软件的部分版权归 ©1998–2008 The OpenSSL Project 和 ©1995–1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) 所有。保留所有权利。

本产品包括由 Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>) 开发的软件。

Adobe、Adobe 徽标、Acrobat、Acrobat 徽标、Adobe Creative Suite、Illustrator、InDesign、PDF、Photoshop、PostScript、XMP 和 Powered by XMP 徽标是 Adobe Systems Incorporated 在美国和/或其他国家或地区的注册商标或商标。

Microsoft 和 Microsoft 徽标是 Microsoft Corporation 在美国和其他国家或地区的注册商标。

SolidWorks 是 SolidWorks Corporation 的注册商标。

Spatial Corp. (1986 – 2003) 拥有本软件的部分所有权。保留所有权利。

JDF 和 JDF 徽标是 CIP4 Organisation 的商标。版权所有 2001 印前、印刷、印后工艺集成国际合作组织 (CIP4)。保留所有权利。

Esko 软件包含 RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm。

Java 和所有基于 Java 的商标和徽标是 Sun Microsystems 在美国和其他国家或地区的商标或注册商标。

本软件部分采用了 BestTM Color Technology (EFI) 的技术。EFI 和 Bestcolor 是 Electronics For Imaging GmbH 在美国专利商标局的注册商标。

包含 Alma (2005 - 2007) 版权所有和其许可的 PowerNest 库。

其他所有产品名称为其各自所有者的商标或注册商标。

有关此出版物的事宜，请致信至：

Esko Software BVBA

Kortrijksesteenweg 1095

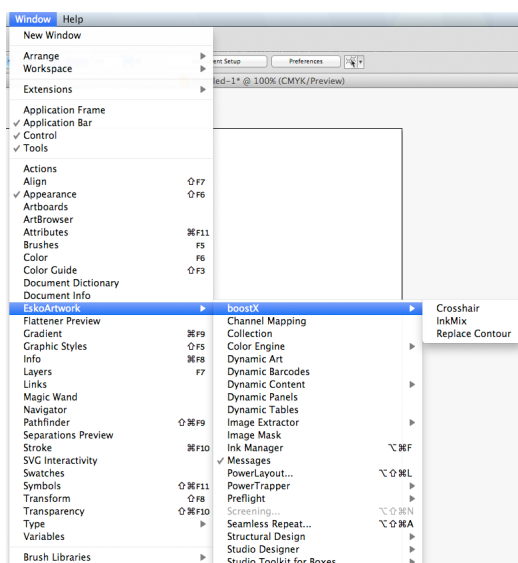
B - 9051 Gent

info.eur@esko.com

## 2. 使用 boostX

### 2.1 启动 boostX

您可以选择窗口 > Esko > boostX，启动 boostX 插件。

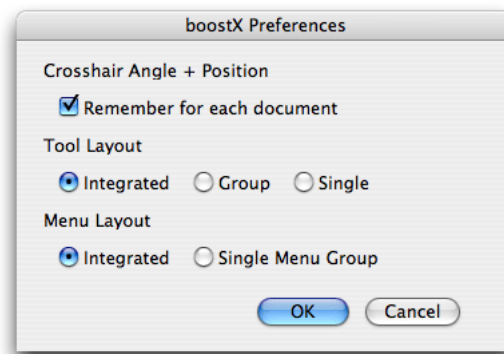


#### 2.1.1 boostX 首选项

要打开 boostX 首选项，请选择 Illustrator > 首选项 > Esko > boostX 首选项。有关十字线首选项的说明，请参阅[使用十字线对齐工具](#)章节。

boostX 工具版面首选项允许您将各种 boostX 工具放置在 Illustrator 工具栏中，包括与 Illustrator 集成的工具、分组工具或单个工具。

使用 boostX 菜单版面首选项，可对 boostX 过滤器和菜单进行分组，或是将其并入现有的 Illustrator 菜单。

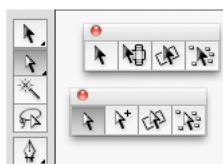
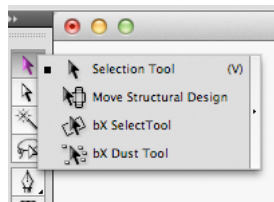


## 2.2 选择对象

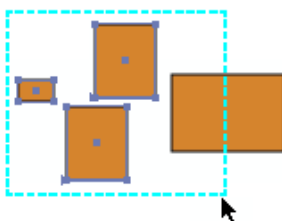
---

### 2.2.1 区域选择工具

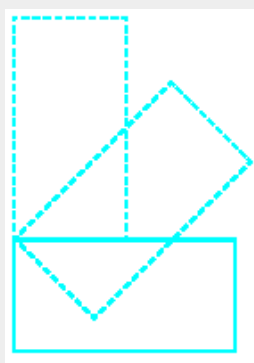
\“区域选择\”工具允许您使用选取框来选择对象。只有创建内括整个对象的选取框或直接单击选取框，才能选择对象。\\“区域选择\”工具只允许您选择要使用的对象，相反，当 Adobe Illustrator 的 \\“选择\”工具接触或划过对象时，便会将其选中。使用 boostX 区域选择工具不会意外地移动对象。



使用 boostX 选择工具选择窗口 > 工具，按住鼠标键，显示选择选项 > boostX 选择工具。  
创建内括要选择对象的选取框。高亮显示选区。

**Tip:**

使用 boostX 选取框进行选择时，按住 Option 键，以“选取框”作为原点旋转选区。按住 Shift 键将以 45° 为增量“抓取”旋转选取框选区。

**Tip:**

使用快捷键“v”切换至 Illustrator 选择工具。

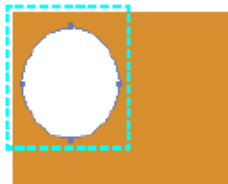
使用 boostX 直接选择工具按住鼠标键，显示“直接选择”选项 > boostX 直接选择工具。

创建内括对象复合路径或“组”对象中单个对象的选取框。高亮显示选区。

boostX 区域直接选择工具允许您使用选取框来选择对象，并在“甜甜圈”对象中编辑或修改对象的复合路径。boostX 直接选择工具同样适用于对象“组”中的单个对象。

使用 Adobe Illustrator 直接选择工具只允许您编辑和重新定位对象的单个节点。boostX 选择工具允许您选择复合或分组对象的“完整”子路径。

Marquee select an object's compound path with the boostX DirectSelect tool.



## 2.2.2 灰尘选择工具

灰尘选择工具允许您选择等同于或小于所创建选取框尺寸的对象。选取框可以创建于绘图表面的任意位置，灰尘选择工具将计算区域，搜索绘图中尺寸相同或稍小的其他对象，并选择这些对象。

Note:

尺寸定义：灰尘选择工具不会只着眼于表面区域，还会考虑到宽度和长度。

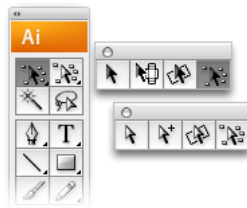
灰尘选择工具成为用于寻找灰尘般小对象的有用实用程序。这些小对象可能太小无法印刷，或者是扫描作品需要移除的伪影。

要使用灰尘选择工具，选择窗口 > 工具。按住鼠标键，显示选择选项 > boostX 灰尘工具。

此时，灰尘工具在 Adobe Illustrator 工具箱中处于活动状态。

要创建选区，请使用鼠标创建所需大小的选取框。灰尘选择工具将在绘图中搜索，选择尺寸相同或稍小的对象，此时所有满足尺寸参数的对象均高亮显示。

使用灰尘直接选择工具灰尘直接选择工具允许您使用选取框来选择对象或其复合路径，以决定选区。按住鼠标键，显示直接选择选项 > boostX 灰尘直接选择工具。此时，灰尘直接选择工具在 Adobe Illustrator 工具箱中处于活动状态。

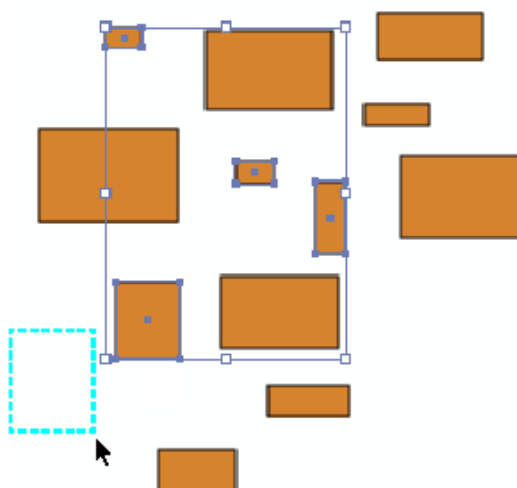


Tip:

首先绘制选区选取框，按住 CTRL 键选择选区，并删除选区中所有内容。

要创建选区，请使用鼠标创建所需大小的选取框。灰尘直接选择工具将在绘图中搜索，选择对象、复合对象的路径或尺寸相同或稍小的分组对象的路径。



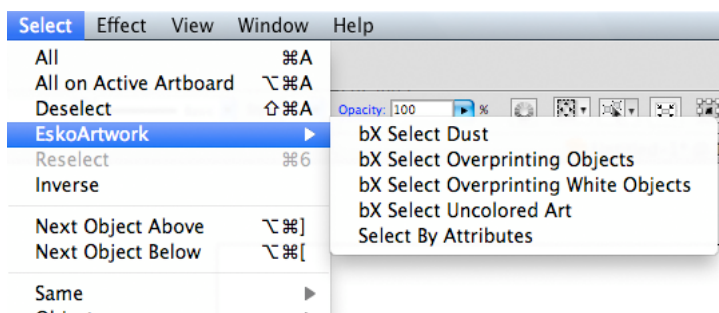


### 2.2.3 选择 > Esko 下的选择工具

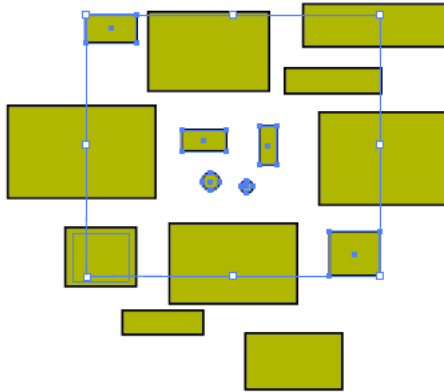
#### 选择灰尘

\“灰尘选择\”过滤器在文档中搜索尺寸相同或按区域计算较小的对象。清除扫描作品的理想工具。检测绘图，确定应移除的最大对象，并选择对象，然后启用 boostX\“灰尘选择\”过滤器。所有大小相同或尺寸较小的对象均被选定。现在，您可以选择删除或编辑对象。

要使用\“灰尘选择\”选择对象，请选择选择 > Esko > boostX 灰尘



过滤器将搜索绘图文档，选择大小相同或区域较小的对象。



### 选择叠印对象

bX 选择叠印对象

bX\“选择叠印对象\”在文档中搜索处于叠印模式的对象。

单击选择 > Esko > bX 选择叠印对象，将选择所有处于叠印模式的对象。

### 选择无色作品

bX\“选择无色作品\”选择过滤器在文档中搜索没有指定填充颜色或描边颜色的对象。

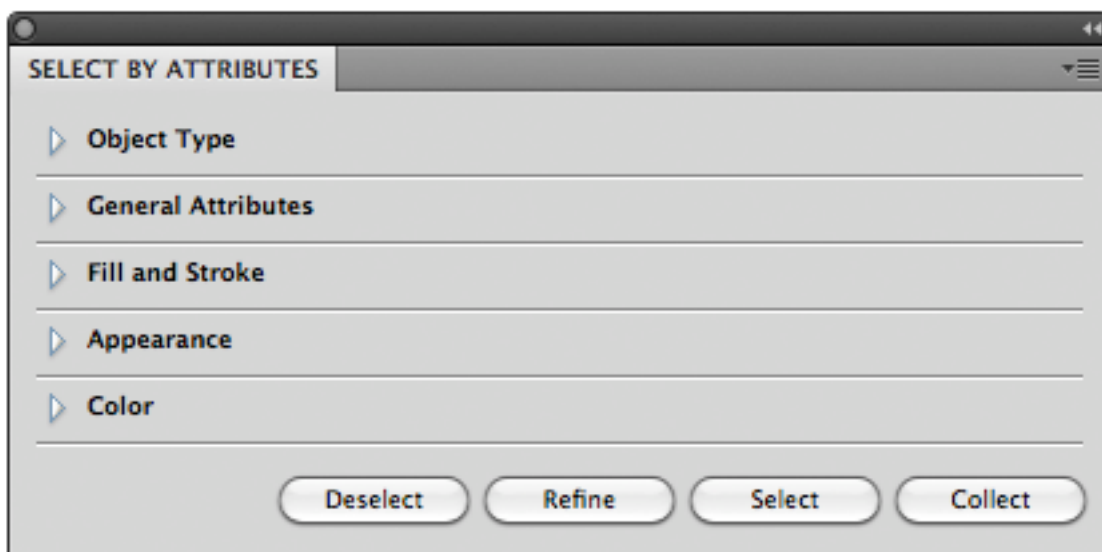
单击选择 > Esko > bX 选择无色作品，将选择所有不带填充颜色和描边颜色的对象。

## 2.2.4 按属性选择

\“按属性选择\” 选项将打开 \“按属性选择\” 面板，在 Illustrator 文档中，可以定义基于对象属性的自定义过滤器。 \“按属性选择\” 既是生产率工具，也是 QA 工具。通过它可以在文件（或在选区下的子选择）中快速选择符合您标准的所有元素；这些标准包括颜色、对象类型、外观，甚至对象的形状。将其作为 QA 工具使用时，可追踪文档内不合印刷规范的元素（小文本、细线条...）。单击选择 > Esko > 按属性选择，打开 \“按属性选择\” 面板。

### 为何按属性选择？

通过结合 \“按属性选择\” 面板中的多个选择标准，可以创建自己的专用、定制选择过滤器。



\“按属性选择\” 选项包含四个按钮：选择、调整、取消选择和收集。

- 选择：在文档中选择符合当前选定标准的所有对象。
- 调整：通过添加其他选择标准，调整当前选择。这样，您可以快速地精确调整结果。
- 取消选择：取消选择当前选区中所有符合新选择标准的对象。
- 收集：与当前所选标准相匹配的文档中所有对象的集合。请参阅[集合](#) on page 14

### 选择分组

下列选择标准分组可用：

- 对象类型
- 常规属性
- 填充和描边
- 外观
- 颜色

有必要了解：在相同选择分组中合并选择时或在不同选择分组中合并选择标准时，\“按属性选择\”所起的作用不相同。

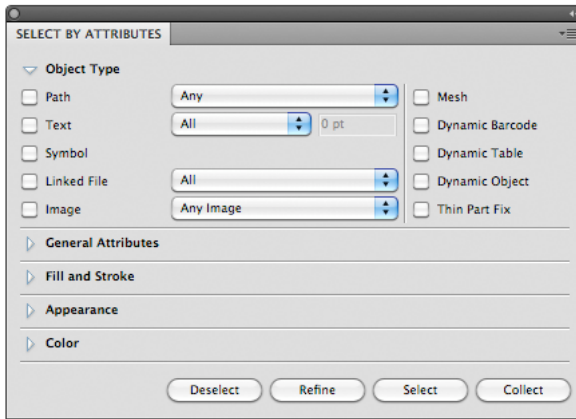
在相同选择分组中添加选择标准时，\“按属性选择\”只添加搜索标准，例如，在\“对象类型\”中搜索\“路径\”、\“文本\”和\“网格\”将选择所有路径、文本和网格对象。

不过，在不同选择分组中合并选择时，\“按属性选择\”将合并选择标准。例如，在\“对象类型\”中搜索\“文本\”以及在\“填充和描边\”中搜索\“描边\”将只选择带有描边颜色的文本对象。

Note：单击三角形可折叠或扩展选区。按住 Alt 键并单击扩展选区可打开所有选区。按住 Alt 键并单击折叠选区可扩展此折叠选区并折叠所有其他选区。

### 对象类型

对象类型群组包含 10 个选项：



路径：选择基于以下路径类型的对象：打开、关闭或复合。使用任何选项，在打开、关闭或复合的对象之间进行选择。

文本：选择所有文本，或所有小于文本字段指定大小的文本。

符号：选择所有用作 Adobe Illustrator 符号的对象。

链接文件：选择链接至（并非嵌入到）Adobe Illustrator 文件的对象或图像。

图像：选择具有在列表所定义文件类型的所有已放置图像文件。此图像必须嵌入到文件中。

网格：选择所有用作 Adobe Illustrator 网格对象的对象。

Dynamic Barcodes：选择由 Esko Dynamic Barcodes 插件生成的动态条形码对象。

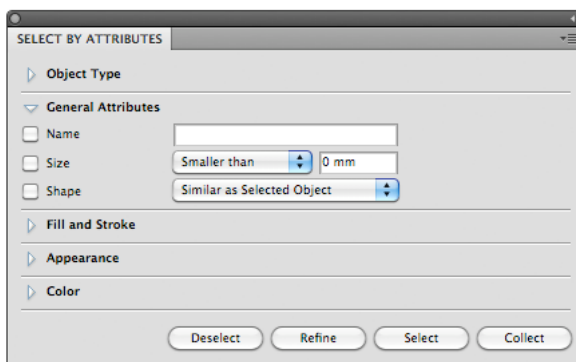
动态表：选择由 Esko Dynamic Tables 插件生成的动态表对象。

动态对象：选择由 Esko Dynamic Content 插件生成的 XML 驱动的动态对象。

薄的部件修复：选择通过使用 “Preflight For Illustrator” 插件的 “薄的部件” 功能中的修复按钮创建的对象。

## 常规属性

常规属性分组包含三个选项：



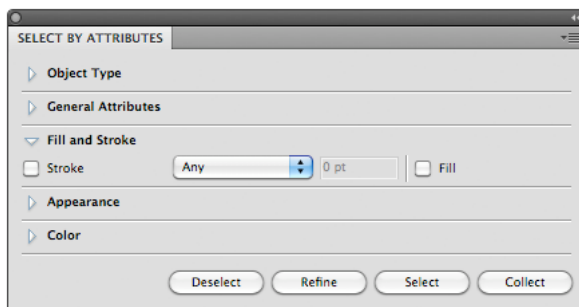
名称：通过键入对象的名称选择对象。可在 Illustrator 的图层面板中找到和修改对象的名称。默认情况下，对象的名称放置在两个尖括号（< >）之间。请注意，无需键入括号，且对象名称区分大小写。

尺寸：选择对象的尺寸（小于或大于键入的以毫米表示的尺寸）。

形状：选择与列表中所定义形状相同的对象。请注意，\“类似于选定对象\”选项仅在对象被选中时可用。

## 填充和描边

填充和描边分组包含两个选项：

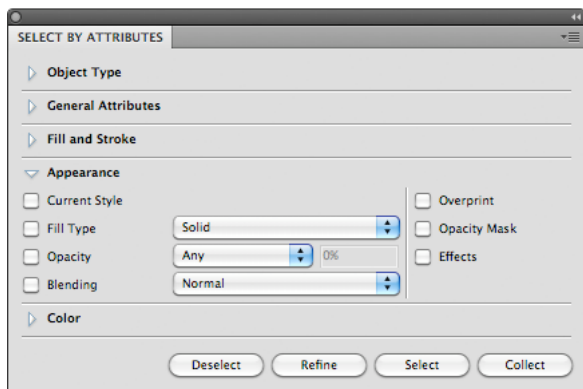


填充：选择带有填充属性的对象。

描边：选择所有描边或小于在文本字段指定尺寸的描边。

## 外观

\“外观\”分组包含七个选项：



当前样式：选择与选定对象相似的对象。此选择与 Illustrator 调色板的样式相关。也就是说，您也可以搜索任何带有样式的对象。

填充类型：选择带有某种填充类型的对象。您可以选择\“纯色\”、\“渐变\”或\“图案\”。

不透明度：选择具有填充或描边属性的对象，其不透明度或透明度低于特定百分比。

混合：选择具有填充或描边属性的对象，其填充或描边设置包含一种混合类型，例如变暗或叠加。从下拉列表中选择混合模式。

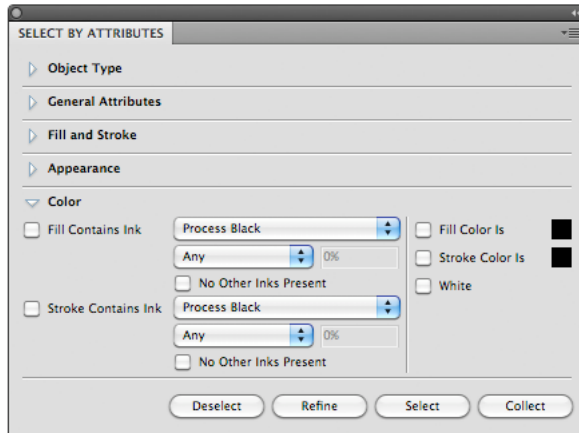
叠印：选择设置为叠印模式的对象。

不透明蒙版：选择任何链接有不透明蒙版的对象。不透明蒙版用于改变对象的透明度，也可通过\“不透明度\”选项选定。

效果：选择任何应用了 Adobe Illustrator 效果的对象。

## 颜色

\“颜色\”分组包含多个选项：



**填充颜色为：**选择基于填充用颜色的对象。单击此选项，颜色补丁将采用当前选定对象的颜色，如未选定，则采用 Illustrator 的当前样式。选定多个不同的对象时，单击即可选定默认颜色黑色。双击补丁将打开\“Illustrator 拾色器\”。

**描边颜色为：**选择基于其描边用颜色的对象。单击此选项，颜色补丁将采用当前选定对象的颜色，如未选定，则采用 Illustrator 的当前样式。选定多个不同的对象时，单击即可选定默认颜色黑色。双击补丁将打开\“Illustrator 拾色器\”。

Tip: 将当前填充或描边样式更改为\“无\”（请参阅\“工具\”面板或\“外观\”），并选定所有未填充或未描边的对象。

**填充包含油墨：**选择基于填充用油墨的对象。此油墨可以是套版色油墨，也可以是专色油墨。

- 使用\“低于\”和\“高于\”选项，只能选择具有特定油墨百分比的对象。
- 如果只需选择仅用已选油墨而不是其他油墨填充的对象，请选择没有其他油墨复选框。

**描边包含油墨：**选择基于描边用油墨的对象。此油墨可以是套版色油墨，也可以是专色油墨。

- 使用\“低于\”和\“高于\”选项，只能选择具有特定油墨百分比的对象。
- 如果只需选择仅用已选油墨而不是其他油墨描边的对象，请选择没有其他油墨复选框。

**白色：**选择任何带有白色填充或描边属性的对象。

## 2.3 集合

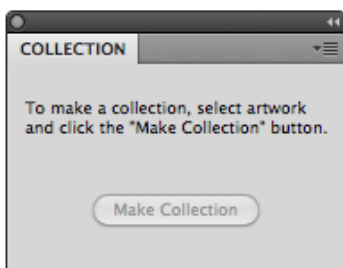
集合是以选择为基础的对象临时集合。通过它可以浏览“集合”中的对象，并自动对其进行缩放。

集合是临时的，只在其被清除或文档关闭前存在。

1. 选择对象的数量。

您可以手动选择也可以通过例如按属性选择对象

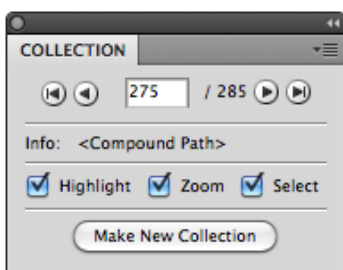
2. 选择窗口 > Esko > 集合... 打开“集合”对话框



### 3. 单击建立集合按钮根据选择建立集合

Note: 通过在按属性选择面板中单击收集按钮，可以跳过第 2 步和第 3 步，并根据在“按属性选择”面板中设置的属性立即创建集合。另请参阅[按属性选择](#) on page 10

### 4. 浏览集合



“集合”对话框将显示集合中的对象数量

- 使用浏览按钮可浏览集合中的不同对象
- “信息”字段可显示当前选定的对象类型
- 选择缩放选项可自动放大当前浏览对象。
- 选择选择选项可自动选择当前浏览对象。

Note:

选择或取消选择对象不会改变集合。您仍可以选择和/或编辑对象，而无需解散您的集合。

## 2.3.1 修改集合

您可以使用“集合”面板卷帘菜单中的任一功能对集合进行修改：

- 单击建立新集合按钮或从卷帘菜单中选择建立集合“忘记”当前集合，并根据当前选择创建新集合。
- 从卷帘菜单中选择清除集合“忘记”当前选择。
- 在作业中选择一个或多个对象，并从卷帘菜单中选择添加选择，将选定对象添加到集合。
- 浏览至集合中的某个对象，并从卷帘菜单中选择移除选择，将选定对象从集合中移除。

Note: 从作业中移除的对象将从集合中自动移除。

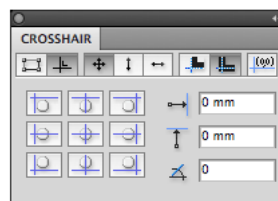
- 从卷帘菜单中选择全选，选择集合中的所有对象。

## 2.4 “十字线”工具

### 2.4.1 十字线面板

十字线面板允许您创建“原点参考线”规则，交叉“x”和“y”参考线。这些参考线可以在 Adobe Illustrator 绘图区域内的任意位置旋转和定位。沿参考线可以抓取到绘图内对象的位置。

要选择十字线面板，请选择窗口 > Esko > boostX > 十字线。此时，将显示 boostX 十字线面板。



“x”轴十字参考线的“水平十字线”偏移



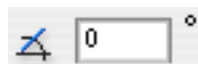
位置从绘图原点开始。

“y”轴十字参考线的“垂直十字线”偏移



位置从绘图原点开始。

十字线旋转



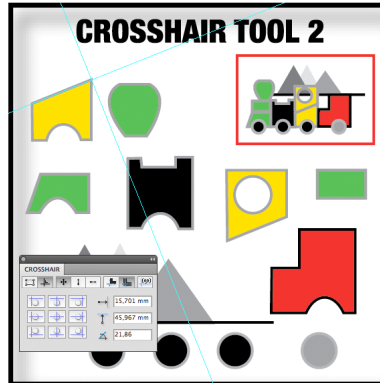
指定十字参考线的旋转角度，即绕水平与垂直交叉点以  $-45^\circ$  到  $+45^\circ$  之间的角度旋转。

1. 对齐作品将根据十字线对齐选项将选定对象放置到十字参考线上。
2. 对齐十字线将根据十字线对齐选项将十字参考线放置到选定对象上。
3. 各种角度对象将沿着两条十字参考线放置。从对齐位置窗口中选择位置。全部 9 个对齐位置按钮都处于活动状态。
4. 垂直对齐对象将沿着垂直十字参考线放置。从对齐位置窗口中选择位置。中心垂直对齐位置按钮都处于活动状态。
5. 水平对齐对象将沿着水平十字参考线放置。从对齐位置窗口中选择位置。中心水平对齐位置按钮都处于活动状态。





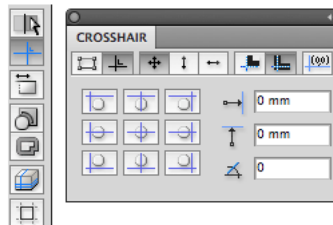
单击 9 个十字线对齐按钮中的任意一个，对齐十字参考线至选定对象，同时保持十字线角度不变。您可以使用十字线对齐工具更改角度。这样，您就可以获取对齐对象的参考，或者获得参考用对象的精确读数。



### 将对象对齐至十字参考线

要将对象对齐至十字参考线：

1. 选择要对齐的对象。
2. 单击对齐作品按钮。
3. 选择“各种角度”、“垂直对齐”或“水平对齐”，创建所需的对齐配置。



单击 9 个作品对齐按钮中的任意一个，使用选定设置将对象对齐至十字参考线。通过结合将十字参考线对齐至对象，然后将对象对齐至十字参考线，可以快速创建彼此正确对齐的对象。

要将对象 A 的左侧边界与对象 B 的右侧边界对齐，同时保持对象 A 的垂直位置不变，请执行以下操作：

1. 选择对象 B。
2. 将十字线对齐至对象 B 的右侧边界（首先将角度设置为 0）。
3. 选择对象 A。
4. 将对齐模式更改为对齐作品。
5. 选择水平对齐模式。

6. 将对象 A 左对齐至十字线参考线。

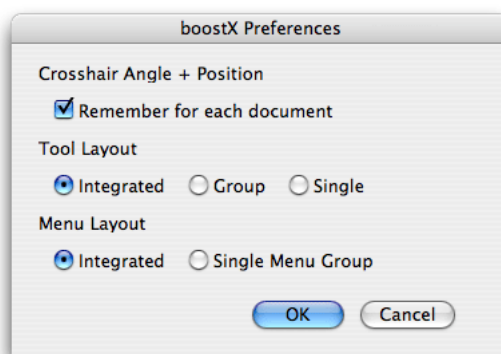
### 指定十字线首选项

通过十字线首选项对话框可以确定文档的十字线设置。在文档之间切换或打开文档时，可以保留所有文档的十字线角度和位置（通过选择记忆每个文档的十字线角度和位置）；或者，您可以在所有文档中使用相同的十字线设置（通过取消选择该选项）。这样，您可以对齐一个文档中的十字线，并将这些设置应用至另一个文档中的对象。

要设置 boostX 十字线首选项：

选择编辑 > 首选项 > Esko > boostX 首选项 (PC) 或 Illustrator > 首选项 > Esko > boostX 首选项 (MAC)。

此时，将显示“boostX 首选项”对话框。选择十字线角度和位置所需的设置，并保存设置。



#### Note:

千万不要将图形置于 boostX 十字线图层之上。将忽略 boostX 图层上的所有对象。

## 3. 油墨混合

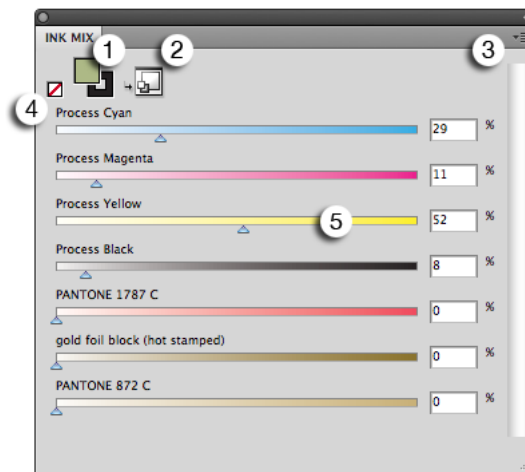
### 3.1 使用文档油墨

油墨混合调色板是插件过滤器的结合，允许您扩展和管理自定义油墨基本颜色（颜色样本调色板）。这些用户定义的基本油墨是商业印刷商为特定印刷工作设置印刷机的基础。建议在准备将工作交付印刷前，与商业印刷商紧密合作，以确保工作中使用了适当的“基本油墨”。油墨混合允许您为对象指定多种专色，并可在同一对象中混合套版色和专色。油墨混合插件可帮助回答一些重要的印刷生产问题：

- 您计划指定哪些能够正确应用的颜色和特殊油墨？
- 文档中哪些颜色需要特殊的印刷说明？
- 一次印数中可以印刷多少种颜色？
- 您的工作可以使用双色、四色或六色印刷机吗？
- 您的商业印刷厂需要哪些分色说明？

### 3.2 使用油墨混合调色板

要使用油墨混合调色板，请选择窗口 > Esko > boostX > InkMix。



1. 填充或描边
2. 添加到图形样式
3. 卷帘菜单
4. “无”按钮

## 5. 油墨滑块和百分比

### 3.2.1 更改对象的油墨混合

在选择对象时，油墨混合调色板将显示实际（填充或描边）颜色。

您只需在输入字段中输入百分比或拖动各种油墨的滑块来更改颜色。

您可以通过将样本调色板中的颜色拖放到填充/描边图标上来应用样本颜色。

您可以单击无按钮 (4) 来去除选定对象中的所有油墨。

Note:

您还可以混合渐变色标。只需选择带有渐变的对象，并单击其中一个色标。

### 3.2.2 油墨混合调色板中的油墨

油墨混合调色板显示当前用于文档中的所有油墨。

有数种方法可添加油墨：

- 从样本调色板拖放颜色到油墨混合调色板。
- 从卷帘菜单选择添加选定色彩样本的油墨以添加选定色彩样本中使用的油墨
- 从卷帘菜单选择一个添加 [...] 油墨选项，添加套印色油墨、高保真六色油墨、Opaltone 油墨或套印色油墨 + 橙色和绿色。

Note:

在油墨混合调色板中始终不会显示技术油墨

移除或转换文档中的油墨时，只有在卷帘菜单中选择移除未使用的油墨后才会更新油墨混合

### 3.2.3 将油墨混合添加到图形样式

您可以通过添加到图形样式按钮或选择卷帘菜单的“\”添加到图形样式\”，将当前的油墨混合添加到图形样式。

### 3.2.4 处理先前版本的油墨混合

在 boostX 的先前版本中，油墨混合使用特殊的 BG 油墨。这些油墨混合仍可读取，但不可再创建。

使用升级到外观会将选定对象中使用的 BG 油墨升级到外观。

### 3.2.5 限制

请记住，在下列情况中油墨混合不可用：

- 如果选择包含具有不同颜色的多个对象（填充或描边）
- 如果选择包含具有不同描边宽度的多个对象
- 如有对外观调色板中的单填充或描边应用任何效果。完整对象上的效果不错
- 如果已选择带有“箭头”或“轮廓”的描边（最好能统一）
- 如果已选择“外观”顺序逆转的对象：填充 — 描边，而不是描边 — 填充。
- 如果已选择渐变和非渐变对象的混合
- 如果“外观”调色板具有填充或描边，但是并非全部都处于叠印模式。仅最后的填充或描边可以叠印或不叠印。
- 如果渐变滑块并非处于选择中或外观调色板多重填充中完全相同的位置。

## 4. 分割/接合填充和描边

\“分割填充和描边\”过滤器将选定对象的填充与其描边分离。此过滤器可用于修改陷印选项，并与内缩和外扩结合使用，用于打印机的色彩套准。

使用分割填充和描边选择带有填充和描边属性的对象。选择对象 > 路径 > boostX 分割填充和描边过滤器将分离对象的填充和描边，形成两个不同的对象：一个带有填充属性而无描边，另一个带有描边属性而无填充。

使用接合填充和描边过滤器\“接合填充和描边\”过滤器结合对象先前的\“分割填充和描边\”。

要使用\“接合填充和描边\”，请选择对象 > 路径 > boostX 接合填充和描边

\“接合填充和描边\”过滤器将在文档中搜索分割对象。随后，过滤器接合对象的填充和描边，形成一个既有填充也有描边的对象。

\“填充和描边\”过滤器适用于包括文本（如例所示）在内的所有对象。应用\“分割填充和描边\”过滤器将分离文本对象，形成两个独立的文本对象。形成的一个\“文本对象\”仅有填充，另一个\“文本对象\”则仅有描边。



**BONG Sound**      **BONG Sound**  
**BONG Sound**

## 5. 替换轮廓

替换轮廓工具允许您通过组合两个对象（一个为开放路径，一个为闭合路径）来创建新的对象。



要使用 boostX 替换轮廓，请选择窗口 > Esko > boostX > 替换轮廓。此时，将显示“替换轮廓”面板。

1. 选择一个“闭合路径”对象和一个“开放路径”对象，单击“保留最大”按钮。“保留最大”将创建单独的合并形状，不含较大闭合路径。新形状的区域是两个对象中较大对象所占的区域。
2. 选择一个“闭合路径”对象与一个“开放路径”对象，单击“保留最小”按钮。“保留最小”将创建单独的合并形状，不含较小闭合路径。新形状的区域是两个对象中较小对象所占的区域。
3. 选择一个“闭合路径”对象与一个“开放路径”对象，单击“保留两者”按钮。“保留两者”将创建两个形状。新形状是较大与较小区域对象的结合。

