

Instant Trapper

用户指南

ESKO*

Contents

- 1. 版权声明..... 3
- 2. 简介..... 5
- 3. Instant Trapper 使用入门..... 6
- 4. Instant Trapper 插件..... 9
- 5. 设置 Instant Trapper 参数..... 10
- 6. 陷印..... 12
 - 6.1 使用陷印至对象工具..... 12
 - 6.1.1 将某个对象陷印至另一个对象..... 13
 - 6.1.2 将某个对象陷印至多个其他对象..... 14
 - 6.1.3 将多个对象陷印至一个对象..... 15
 - 6.2 使用陷印至所有工具..... 15
 - 6.2.1 将某个对象陷印至所有相邻的对象..... 16
 - 6.2.2 将多个对象陷印至所有相邻的对象..... 17
 - 6.3 组合陷印..... 18
 - 6.3.1 使用组合陷印进行陷印..... 19
- 7. 已知限制..... 21

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) 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 Best™ 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. 简介

Instant Trapper 是 EskoArtwork 公司推出的新型交互式陷印工具，可作为 Adobe Illustrator 的插件获取。利用这一工具，印前专业人员可对图形对象上套印不准的地方进行补偿。

通过 Instant Trapper，您可以指定两个相邻的色块，并以非常直观的方式创建形状和颜色均准确无误的陷印对象。您还能完全掌控陷印对象的创建位置和方式。

由于 Instant Trapper 是在独立的图层中生成陷印对象，因此使陷印成为一种非破坏性的处理过程。所有陷印对象都是完全可编辑的，并且可以为了各种校样目的进行显示或隐藏。

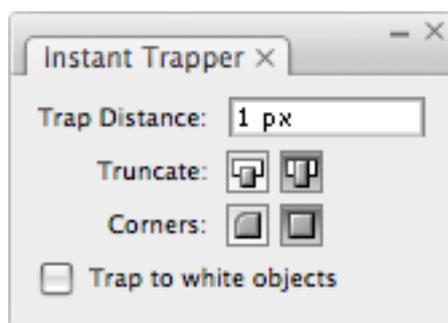
3. Instant Trapper 使用入门

现在，将向您介绍使用 Instant Trapper 进行陷印的方法。

1. 在 Adobe Illustrator 中打开想要陷印的文档®。
2. 在 Illustrator 的工具面板中，双击 Instant Trapper 的陷印至对象或陷印至所有工具。



3. 在打开的 Instant Trapper 调色板中，选择陷印参数（陷印距离、缩短模式、拐角类型以及是否启用陷印至白色对象）。



有关陷印参数的详细信息，请参阅[设置 Instant Trapper 参数](#)。

4. 按照以下步骤陷印对象：

- 要将某个对象外扩至另一个对象，请使用陷印至对象  工具，单击第一个对象，并将鼠标指针拖动到第二个对象中，然后单击鼠标。



- 要将某个对象外扩至与其接触的所有对象，使用陷印至所有  工具，单击该对象。



Note: 使用 [Option](#) 将陷印方向从外扩更改为内缩。

有关将某个对象陷印至另一个对象或背景/前景中与其接触的所有对象的详细信息，请参阅：

- [使用陷印至对象工具](#),

- 使用陷印至所有工具.

4. Instant Trapper 插件

Instant Trapper 插件包括两个工具（陷印至对象和陷印至所有），以及 Instant Trapper 调色板。

- 通过陷印至对象工具，您可以完全或部分地将对象交互式陷印至其他对象。

您还可以用它实现更加复杂的陷印，例如，某个对象的一部分需要以外扩方式陷印到另一个对象上，而另一部分又要以内缩方式陷印到第三个对象上。

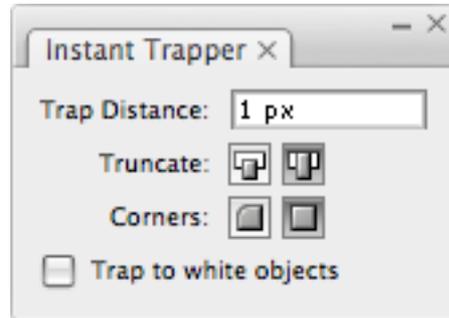
- 通过陷印至所有工具，您可以快速便捷地将对象交互式陷印至背景/前景中所有相邻的对象。背景是指对象（色彩单调的图画、图像和其他对象等）下面的所有内容，前景是指对象上面的所有内容。

您还可以使用这一工具陷印单个对象或多个相似的对象（例如某个文本块中的字母）。

- Instant Trapper 调色板包含陷印参数。请参阅[设置 Instant Trapper 参数](#)。

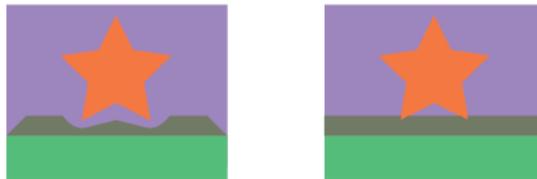
5. 设置 Instant Trapper 参数

1. 双击陷印至对象或陷印至所有工具，打开 Instant Trapper 调色板。



Note: 有关陷印至对象和陷印至所有工具的详细信息，请参阅[使用陷印至对象工具](#)和[使用陷印至所有工具](#)。

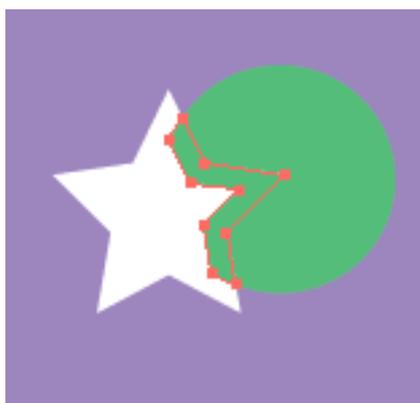
2. 设置陷印距离。
陷印距离所使用的单位是在 Illustrator 的 单位和显示性能首选项中定义的常规单位。
3. 选择如何缩短陷印的终点：中央 （如左下图所示）或边缘 （如右下图所示）。



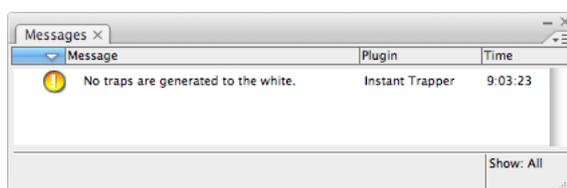
4. 选择所需的陷印拐角样式：圆角 （如左下图所示）或斜角 （如右下图所示）。



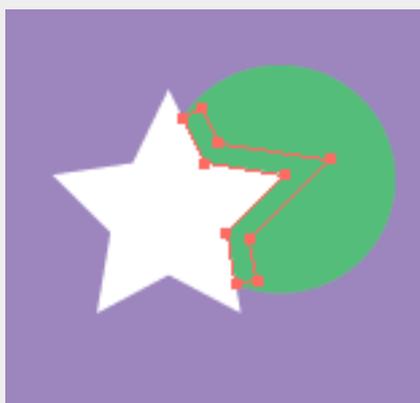
5. 选择文件包含白色对象时要进行的操作。
 - 启用陷印至白色对象，可将彩色对象陷印至白色对象/白色背景。



- 如果不想将彩色对象陷印至白色对象/白色背景，请禁用陷印至白色对象。这可以帮助您避免意外陷印至白色对象（如果进行此操作，则会发出警告）。



Note: 您也可以将某个白色对象陷印至另一个对象，但此陷印处理不可见。



6. 陷印

陷印至对象和陷印至所有工具都会在文档的陷印层中创建陷印。如果文档中不含陷印层，则 Instant Trapper 将会创建一个陷印层。

Note: 陷印层必须是文档的最顶层，并且必须被命名为陷印层，以便 Instant Trapper 识别。如果它未在最顶层，则 Instant Trapper 将在其他层的最上面创建一个新的陷印层。

6.1 使用陷印至对象工具

- 您可以在 Illustrator 的工具面板中找到陷印至对象工具。



6.1.1 将某个对象陷印至另一个对象

- 要将某个对象外扩至另一个对象：
 - a) 单击要外扩的对象，
 - b) 将鼠标指针（箭头形状）拖动到另一个对象（越过两个对象间的边界处）中，然后单击鼠标。



- 要更改陷印方向（从外扩变为内缩），拖动指针箭头时请按住 Option。

Note:

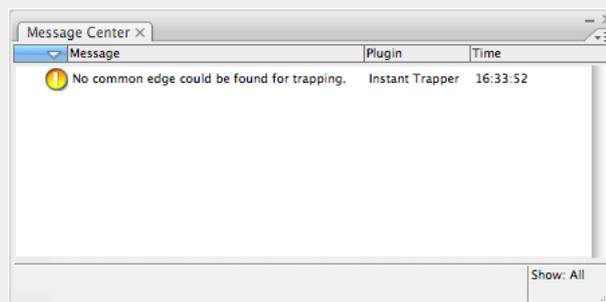
要在拖动箭头时取消陷印，请使用 Escape 或 Command + .（圆点）。

要在拖动箭头后取消陷印，请使用 Command + Z（或计算机上的 Ctrl + Z）。

Attention:

要进行陷印的两个对象必须具有共同的边缘。

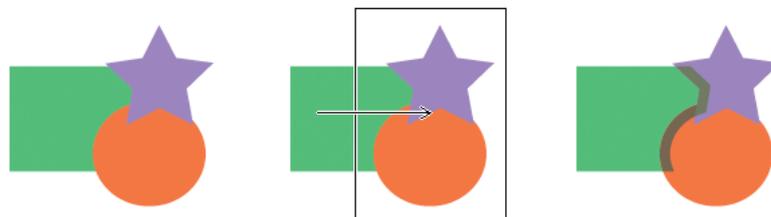
如果要陷印的两个对象看起来是紧挨着的，但实际上没有共同的边缘，则系统将发出警告消息。



例如，两个对象之间存在很小的空隙，或存在第三个对象（例如描边）。

6.1.2 将某个对象陷印至多个其他对象

- 要将某个对象外扩至多个其他对象：
 - 单击要外扩的对象，
 - 单击背景并按住鼠标按钮围绕其他对象拖出一个矩形。



Note:

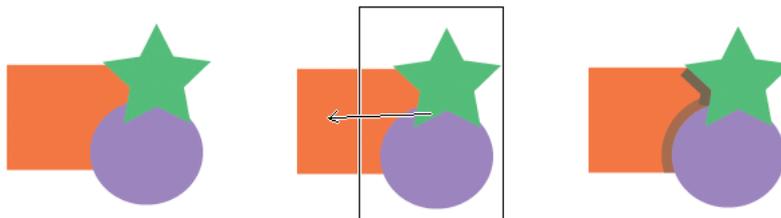
此操作对所拖出的矩形内的所有对象采用相同的陷印方向（在上面的示例中，紫色星形和橙色圆形都以内缩方式陷印到绿色矩形中）。

如果要以不同的方向陷印不同的对象，应使用组合陷印（请参阅[使用组合陷印进行陷印](#)）。

- 要更改陷印方向（从外扩变为内缩），拖动箭头时请按住 Option。

6.1.3 将多个对象陷印至一个对象

- 要将多个对象外扩至一个对象：
 - a) 围绕要外扩的对象拖出一个矩形，
 - b) 将箭头拖动到要对这些对象进行外扩陷印的那个对象中，然后单击鼠标。



Note:

此操作对所拖出的矩形内的所有对象都采用相同的陷印方向。

如果要以不同的方向陷印不同的对象，应使用组合陷印（请参阅[使用组合陷印进行陷印](#)）。

- 要更改陷印方向（从外扩变为内缩），拖动箭头时请按住 Option。

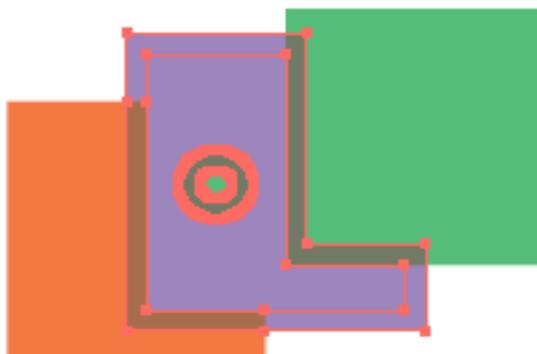
6.2 使用陷印至所有工具

- 您可以在 Illustrator 的工具面板中找到陷印至所有工具。



6.2.1 将某个对象陷印至所有相邻的对象

- 要将某个对象外扩到背景和前景（即该对象下面和上面的所有对象），请单击该对象。



- 要将该对象内缩而非外扩，单击对象时请按住 Option。
- 要将某个对象仅外扩到背景（即该对象下面的所有对象），单击对象时请按住 Shift。



- 要将该对象内缩到背景，单击对象时请同时按住 Option 和 Shift。

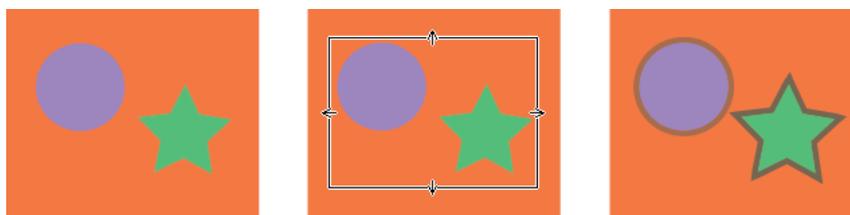
Note:

Instant Trapper 会将某个对象及其描边视为两个不同的对象。

由于描边对象位于填充对象和背景之间，因此 `trapX-i` 不会将填充对象陷印至背景。

6.2.2 将多个对象陷印至所有相邻的对象

- 要将多个对象外扩到背景和前景（即这些对象下面或上面的所有对象），请围绕这些对象拖出一个矩形。



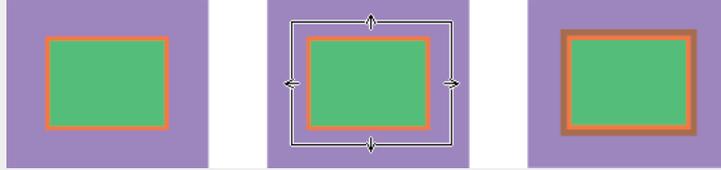
- 要将多个对象内缩到背景和前景，围绕这些对象拖出矩形时请按住 Option。
- 要将多个对象仅外扩到背景（即这些对象下面的所有对象），拖出矩形时请按住 Shift。
- 要将多个对象内缩到背景，拖出矩形时请同时按住 Option 和 Shift。

Note:

Instant Trapper 会将某个对象及其描边视为两个不同的对象。

将填充对象和描边对象外扩至背景时，Instant Trapper 只会将描边对象外扩至背景，因为它位于填充对象和背景之间。

由于文件中的描边对象位于填充对象之上，因此 trapX-i 不会将填充对象外扩至描边对象。



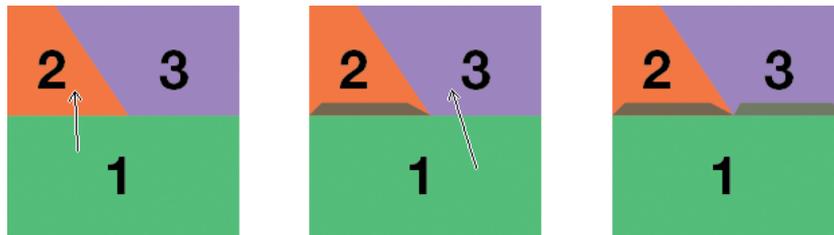
6.3 组合陷印

将某个对象陷印至两个或多个对象时，可以使用组合陷印，以使不同陷印之间的连接更加流畅，从而获得更好的视觉效果。

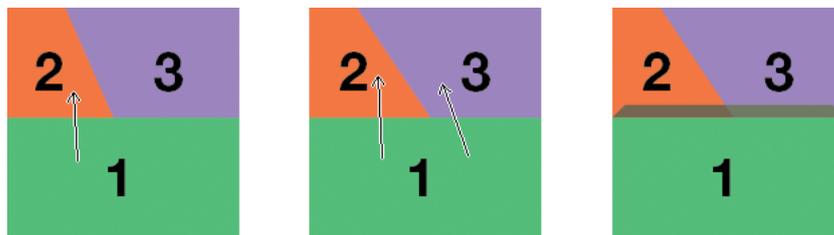
组合陷印特别适用于将某个对象陷印至其他互相交错的对象。

在下面的示例中，您可以看到，在将某个对象外扩到两个互相交错的对象时，使用独立的陷印操作与使用组合陷印这两种方式的差别。

- 使用两个独立的陷印操作时，两个陷印之间（第二个橙色对象和第三个紫色对象间的边界处）可能会出现空隙。



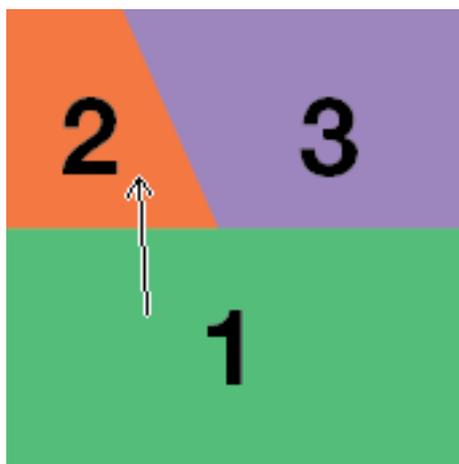
- 使用组合陷印同时进行两次陷印时，第二个对象和第三个对象间的边界处就不会出现空隙。



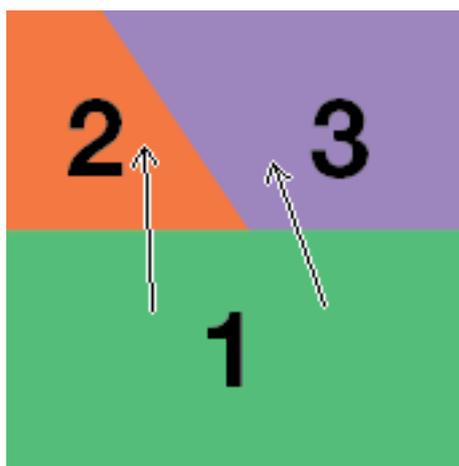
Note: 要了解如何进行组合陷印, 请参阅[使用组合陷印进行陷印](#)。

6.3.1 使用组合陷印进行陷印

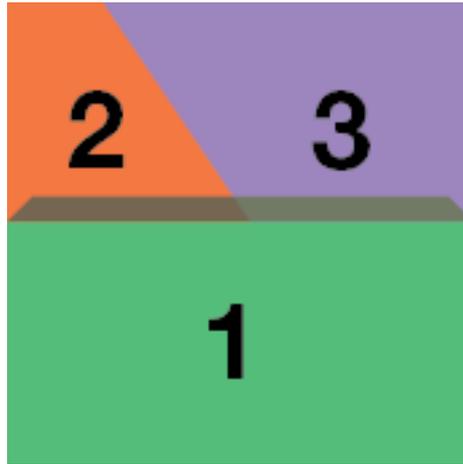
- 使用陷印至对象工具:
 - a) 单击第一个对象,
 - b) 按住 Shift,
 - c) 将箭头拖动到第二个对象进行外扩 (按住 Option 进行内缩), 然后单击鼠标。



- 继续按住 Shift,
 - a) 再单击第一个对象,
 - b) 将箭头拖动到要第三个对象进行外扩 (按住 Option 进行内缩), 然后单击鼠标。



- 松开 Shift,
此时可将第一个对象同时陷印至第二个和第三个对象。



7. 已知限制

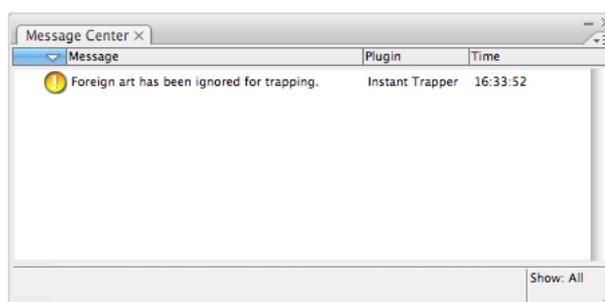
图像

OPI 图像

Instant Trapper 不支持 OPI 图像。

外部艺术对象

Instant Trapper 不支持在其他应用程序中创建的某些类型的对象（例如复杂的渐变）。试图陷印外部艺术对象时，系统将发出警告消息。



未裁剪的图像

外扩图像时，Instant Trapper 使用下层图像数据（图像已被裁剪）创建陷印。

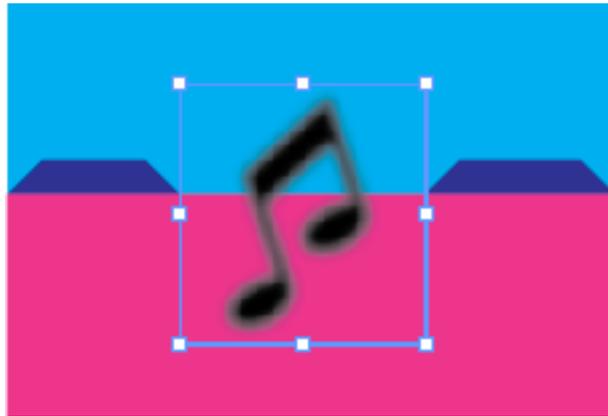
如果没有下层图像数据（图像未被裁剪），则创建的陷印将为空。



软蒙版

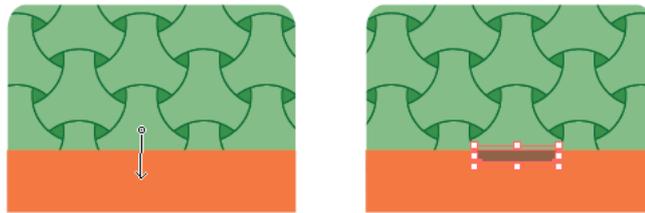
陷印使用软蒙版的对象时，将会在软蒙版的边缘处（如下所示）停止陷印。这是因为 Instant Trapper 将软蒙版视为单个对象。

Instant

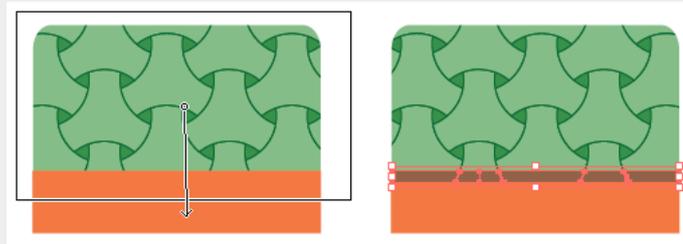


图案

陷印带底纹的对象时，Instant Trapper 会将每个单独的底纹视为一个独立的对象。



Tip: 利用“陷印至对象”工具，先在整个带底纹对象的周围绘制一个矩形，然后再将其陷印至另一个对象。请参阅[将多个对象陷印至一个对象](#)，获取更多信息。

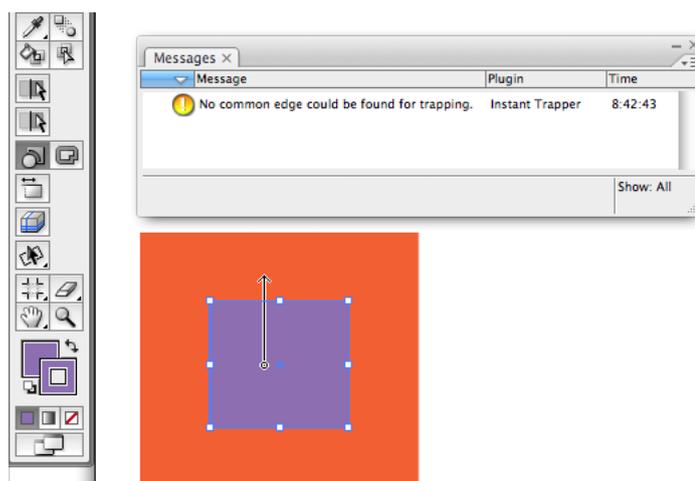


描边

描边的颜色与填充的颜色相同

如果某个对象具有描边，则无法将其填充部分陷印至背景中的其他对象，因为其描边位于两个对象之间。

如果描边的颜色与填充的颜色相同，在“预览”或“大纲”视图中可能都无法看到描边，这样就无法得知 Instant Trapper 未将填充部分陷印至背景中其他对象的原因。



速度

数据同步

首次陷印文档时（绘制第一个陷印），Instant Trapper 需要同步其内部数据库。这可能会给较大的文件造成一些延迟。

Note: Instant Trapper 与 EskoArtwork viewX 插件使用相同的内部数据库。也就是说，如果使用 viewX 时已经同步了数据库（通过生成预览），则 Instant Trapper 就不需要再为相同的文档进行这一操作（反之亦然）。

1 位图像

陷印复杂的 1 位图像（例如图像蒙版）时，可能会出现速度问题。

进程窗口

陷印大而复杂的文件时，可能会出现进程窗口，进程窗口中的“取消”按钮有时可能无法立即作出反应。

Tip: 此时要取消陷印，请使用 Escape 键。

混合模式

带混合模式的对象

陷印包含混合模式的对象时，陷印将被展平，但视觉效果是相同的。

文本

矢量文本

如果 Illustrator 中文本的字体为矢量字体，则 Instant Trapper 仅可陷印活动文本。