

PackEdge

用户参考手册

ESKO*

Contents

1. 简介.....	12
1.1 版权声明.....	12
1.2 PackEdge 12 新增功能.....	13
2. 使用文件.....	15
2.1 创建文档.....	15
2.2 重读文件内容.....	15
2.3 导入文件.....	16
2.4 将工作保存到文件.....	16
2.5 使用图像文件.....	16
2.6 文件类型.....	16
3. 查看和测量.....	18
3.1 查看工作.....	18
3.1.1 使用布局窗口.....	18
3.1.2 显示布局窗口.....	18
3.1.3 使用缩放和平移.....	18
3.2 使用度量工具.....	19
3.3 欢迎使用 Viewer.....	19
3.4 定义印刷设置.....	20
3.4.1 默认印刷设置.....	20
3.4.2 创建印刷设置.....	20
3.4.3 复制印刷设置.....	20
3.4.4 编辑印刷设置.....	21
3.4.5 删除印刷设置.....	21
3.4.6 选择印刷设置.....	21
3.4.7 印刷设置详细信息.....	21
3.5 Viewer 窗口.....	23
3.5.1 视图选项.....	23
3.5.2 分色.....	23
3.5.3 颜色.....	25
3.5.4 总区域覆盖.....	25
3.5.5 柔性印版.....	26
3.5.6 柔版印刷.....	27
3.5.7 套准错误.....	28
3.5.8 分离.....	29
3.5.9 波纹检测.....	29
3.6 Viewer 比较工具.....	30
3.6.1 Viewer 比较窗口.....	31
3.6.2 浏览 Viewer 比较窗口.....	31

3.6.3	比较模式.....	32
3.6.4	对齐.....	33
3.6.5	Viewer 比较首选项.....	35
3.7	使用集合.....	35
3.7.1	修改集合.....	36
4.	编辑(Edit).....	37
4.1	创建线条和形状.....	37
4.2	处理线条对象.....	37
4.2.1	选择线条对象.....	37
4.2.2	编辑线条对象.....	39
4.2.3	转换线条对象.....	39
4.2.4	外扩线条对象.....	40
4.2.5	接合线条对象.....	41
4.2.6	处理线条图层.....	41
4.2.7	使用组和组层（线条）.....	42
4.2.8	复合对象（线条）.....	42
4.2.9	转换对象（线条）.....	43
4.2.10	展平的对象.....	44
4.3	使用文本.....	44
4.3.1	使用文本框.....	44
4.3.2	编辑文本.....	44
4.3.3	在文本模式下使用键盘.....	45
4.3.4	创建文本.....	46
4.3.5	格式化文本.....	46
4.3.6	其他文本格式.....	46
4.4	使用文本（高级选项）.....	47
4.4.1	创建文本.....	47
4.4.2	使用文本框.....	47
4.4.3	链接文本框.....	47
4.4.4	格式化文本.....	48
4.4.5	使用样式.....	48
4.4.6	应用样式.....	48
4.5	使用颜色.....	49
4.5.1	定义颜色和油墨.....	49
4.5.2	将颜色应用于对象.....	49
4.5.3	使用颜色（高级选项）.....	50
4.6	定位对象.....	50
4.6.1	使用页边界.....	50
4.6.2	使用十字线.....	50
4.6.3	使用参考线.....	51
4.6.4	使用页原点.....	52
4.6.5	使用网格.....	52
4.6.6	对齐对象.....	52

4.6.7	在图层内安排对象.....	53
4.7	薄的部件.....	53
4.7.1	修复所有薄的部件.....	54
4.7.2	修复薄的部件工具.....	55
4.7.3	薄的部件设置.....	55
5.	文本.....	57
5.1	使用文本.....	57
5.1.1	使用文本框.....	57
5.1.2	编辑文本.....	57
5.1.3	在文本模式下使用键盘.....	58
5.1.4	创建文本.....	58
5.1.5	格式化文本.....	59
5.1.6	其他文本格式.....	59
5.2	应用程序中的字体.....	59
5.2.1	导入 PostScript 和 PDF.....	60
5.3	使用文本（高级选项）.....	64
5.3.1	创建文本.....	64
5.3.2	使用文本框.....	64
5.3.3	链接文本框.....	64
5.3.4	格式化文本.....	65
5.3.5	使用样式.....	65
5.3.6	应用样式.....	66
6.	导出和印刷.....	67
6.1	打印或导出为 PostScript.....	67
6.1.1	优化 PostScript 文件生成.....	67
6.1.2	解析叠印和半透明.....	67
6.1.3	Intellicurve（网点增大补偿）和 PackEdge.....	67
6.1.4	颜色和配置文件 PackEdge.....	68
7.	高级印前功能.....	71
7.1	使用印刷规则检查程序.....	71
7.1.1	印刷规则检查程序.....	71
7.2	陷印.....	71
7.3	条形码.....	72
7.3.1	什么是条形码.....	72
7.3.2	条形码原版胶片规范.....	73
7.3.3	EAN-13.....	74
7.3.4	EAN-8.....	74
7.3.5	UPC-A.....	74
7.3.6	UPC-E.....	74
7.3.7	NDC/HRI.....	75
7.3.8	UPC-SCS.....	75
7.3.9	HIBC-39 和 HIBC-128.....	76

7.4	扭曲.....	76
7.5	金属罐失真.....	76
7.6	工作参数.....	77
7.7	Shuttle.....	77
7.8	Studio Designer.....	77
7.8.1	简介.....	77
7.8.2	Studio Designer 基础.....	78
7.8.3	面板操作.....	82
7.8.4	场景和多个文档.....	86
7.8.5	3D 参考线.....	93
7.8.6	使用分发命令创建拷贝.....	95
7.8.7	分发作品操作.....	98
7.8.8	导出.....	100
7.8.9	常见问题解答.....	104
8.	菜单功能.....	111
8.1	文件菜单.....	111
8.1.1	新建（文件菜单）.....	111
8.1.2	打开...（文件菜单）.....	111
8.1.3	关闭（文件菜单）.....	114
8.1.4	保存（文件菜单）.....	114
8.1.5	保存为...（文件菜单）.....	115
8.1.6	导出...（文件菜单）.....	116
8.1.7	放置...（文件菜单）.....	141
8.1.8	放置图像（文件菜单）.....	169
8.1.9	放置在内部...（文件菜单）.....	170
8.1.10	将图像放在内部...（文件菜单）.....	172
8.1.11	结构设计.....	172
8.1.12	显示在.....	175
8.1.13	保存并打开 Esko 自动化引擎 Pilot.....	175
8.1.14	保存红色选定内容并用 Automation Engine Pilot 打开.....	175
8.1.15	文档设置...（文件菜单）.....	175
8.1.16	文档信息...（文件菜单）.....	177
8.1.17	XMP 属性信息...（文件菜单）.....	178
8.1.18	参考点...（文件菜单）.....	178
8.1.19	(P)打印...（文件菜单）.....	181
8.1.20	目录...（文件菜单）.....	181
8.1.21	退出（文件菜单）.....	192
8.2	编辑菜单.....	193
8.2.1	撤销（编辑菜单）.....	193
8.2.2	重做（编辑菜单）.....	193
8.2.3	删除（编辑菜单）.....	193
8.2.4	剪切（编辑菜单）.....	194
8.2.5	复制（编辑菜单）.....	194

8.2.6	重复 (编辑菜单)	194
8.2.7	粘贴 (编辑菜单)	195
8.2.8	粘贴在十字线上 (编辑菜单)	195
8.2.9	从 Windows 剪贴板粘贴文本 (编辑菜单)	195
8.2.10	粘贴一次 (编辑菜单)	195
8.2.11	在前面粘贴 (编辑菜单)	196
8.2.12	在后面粘贴 (编辑菜单)	196
8.2.13	在内部粘贴 (编辑菜单)	197
8.2.14	备注	198
8.2.15	更新 CT 蒙版 (编辑菜单)	199
8.2.16	首选项...	199
8.3	视图菜单	212
8.3.1	轮廓	212
8.3.2	无叠印预览	212
8.3.3	叠印预览	212
8.3.4	基于油墨的预览	212
8.3.5	放大 (查看菜单)	212
8.3.6	缩小 (查看菜单)	213
8.3.7	工作视图 (查看菜单)	213
8.3.8	整个视图 (查看菜单)	213
8.3.9	实际大小 (查看菜单)	214
8.3.10	相同缩放 (视图菜单)	214
8.3.11	缩放至选区	214
8.3.12	上一视图 (查看菜单)	214
8.3.13	重新上色 (查看菜单)	214
8.3.14	显示标尺	214
8.3.15	锁定参考线	215
8.3.16	显示技术油墨 (查看菜单)	215
8.3.17	Viewer (视图菜单)	215
8.4	选择菜单	215
8.4.1	选择图层 (选择菜单)	215
8.4.2	全选 (选择菜单)	215
8.4.3	取消选择 (选择菜单)	216
8.4.4	取消选择全部 (选择菜单)	217
8.4.5	相同 (选择菜单)	217
8.4.6	按颜色选择 (选择菜单)	217
8.4.7	按属性选择... (选择菜单)	217
8.4.8	在之间选择 (选择菜单)	221
8.4.9	选择下一个 (选择菜单)	221
8.4.10	选择相关项 (选择菜单)	221
8.4.11	在内部选择 (选择菜单)	222
8.4.12	切换红色-绿色 (选择菜单)	222
8.4.13	切换红色-蓝色 (选择菜单)	222

8.5 轮廓菜单.....	222
8.5.1 结合（轮廓菜单）.....	222
8.5.2 交叉（轮廓菜单）.....	223
8.5.3 差别（轮廓菜单）.....	223
8.5.4 区域（轮廓菜单）.....	224
8.5.5 按对象剪切（轮廓菜单）.....	225
8.5.6 在十字线上剪切...（轮廓菜单）.....	225
8.5.7 减少...（轮廓菜单）.....	226
8.5.8 转换描边（轮廓菜单）.....	227
8.5.9 合并对象（轮廓菜单）.....	228
8.5.10 连接（轮廓菜单）.....	229
8.5.11 创建内部/外部描边.....	229
8.5.12 圆角...（轮廓菜单）.....	230
8.5.13 蚀刻和浮雕...（轮廓菜单）.....	231
8.6 安排菜单.....	233
8.6.1 置于顶层（安排菜单）.....	233
8.6.2 置于底层（安排菜单）.....	233
8.6.3 前移（安排菜单）.....	234
8.6.4 后移（安排菜单）.....	234
8.6.5 对齐和分配（安排菜单）.....	235
8.6.6 分组（安排菜单）.....	235
8.6.7 取消分组（安排菜单）.....	235
8.6.8 隐藏（安排菜单）.....	236
8.6.9 显示全部.....	236
8.6.10 锁定（安排菜单）.....	236
8.6.11 解锁（安排菜单）.....	237
8.6.12 剪贴蒙版（安排菜单）.....	237
8.6.13 进行复合（安排菜单）.....	237
8.6.14 释放复合（安排菜单）.....	237
8.6.15 重新复合（安排菜单）.....	238
8.6.16 降级到对象（安排菜单）.....	239
8.6.17 靠齐十字线（安排菜单）.....	239
8.7 图像菜单.....	239
8.7.1 编辑(Edit).....	239
8.7.2 替换为.....	239
8.7.3 嵌入图像.....	240
8.7.4 嵌入所有图像.....	240
8.7.5 创建链接图像.....	240
8.7.6 从所有嵌入图像创建链接.....	240
8.7.7 轮廓化 1 位图像.....	240
8.7.8 轮廓化所有 1 位图像.....	240
8.7.9 外部文件油墨映射.....	240
8.7.10 图像色板映射.....	241

8.7.11	CT 图像合成器.....	242
8.7.12	光栅化.....	243
8.7.13	图像属性.....	243
8.8	文本菜单.....	245
8.8.1	全选（文本菜单）.....	245
8.8.2	前移（文本菜单）.....	246
8.8.3	后移（文本菜单）.....	246
8.8.4	文本样式（文本菜单）.....	246
8.8.5	选项卡状态栏（文本菜单）.....	247
8.8.6	显示标签（文本菜单）.....	247
8.8.7	字符样式...（文本菜单）.....	247
8.8.8	段落样式...（文本菜单）.....	252
8.8.9	文本框样式...（文本菜单）.....	256
8.8.10	选项卡样式...（文本菜单）.....	259
8.8.11	连字符...（文本菜单）.....	262
8.8.12	字段...（文本菜单）.....	264
8.8.13	优化段落...（文本菜单）.....	265
8.8.14	环绕分布...（文本菜单）.....	266
8.8.15	(H)搜索...（文本菜单）.....	267
8.8.16	替代...（文本菜单）.....	268
8.8.17	字体窗口...（文本菜单）.....	269
8.8.18	字体首选项...（文本菜单）.....	271
8.8.19	轮廓化（文本菜单）.....	273
8.8.20	轮廓化所有文本（文本菜单）.....	274
8.8.21	制作背景（文本菜单）.....	274
8.8.22	文本挖空...（文本菜单）.....	274
8.9	上色菜单.....	276
8.9.1	油墨...（上色菜单）.....	276
8.9.2	打开油墨库...（上色菜单）.....	283
8.9.3	管理油墨库...（上色菜单）.....	284
8.9.4	颜色工厂...（上色菜单）.....	285
8.9.5	虚线...（上色菜单）.....	292
8.9.6	底纹...（上色菜单）.....	294
8.9.7	加网...（上色菜单）.....	295
8.9.8	工作油墨映射 ...（上色菜单）.....	295
8.9.9	油墨覆盖率...（上色菜单）.....	297
8.9.10	创建油墨分布图...（上色菜单）.....	298
8.9.11	填充吸墨区域...（上色菜单）.....	299
8.10	生产菜单.....	305
8.10.1	条形码.....	305
8.10.2	智能标记...（生产菜单）.....	420
8.10.3	线框...（生产菜单）.....	453
8.10.4	无缝...（生产菜单）.....	456

8.10.5	模具对象属性... (生产菜单)	457
8.10.6	收缩套标扭曲... (生产菜单)	459
8.10.7	InkWizard... (生产菜单)	461
8.10.8	设计向导... (生产菜单)	466
8.11	PRC (印刷规则检查器) 菜单	468
8.11.1	规则	469
8.11.2	检查	483
8.11.3	报告	488
8.12	陷印菜单	488
8.12.1	PowerTrapper	488
8.12.2	色彩对面板	500
8.12.3	将红色陷印到绿色下... (陷印菜单)	503
8.12.4	使红色远离绿色... (陷印菜单)	506
8.12.5	足黑... (陷印菜单)	508
8.12.6	白色底纹... (陷印菜单)	509
8.13	PSFix 菜单	511
8.13.1	修复... (PSFix 菜单)	511
8.13.2	移除虚假轮廓 (PSFix 菜单)	515
8.13.3	移除双重轮廓 (PSFix 菜单)	515
8.13.4	剪切... (PSFix 菜单)	516
8.13.5	描边... (PSFix 菜单)	517
8.13.6	混合到图像 (PSFix 菜单)	519
8.13.7	减少油墨... (PSFix 菜单)	519
8.13.8	颜色映射... (PSFix 菜单)	522
8.13.9	调整裁切框 (边界)... (PSFix 菜单)	523
8.13.10	PSFix 首选项... (PSFix 菜单)	524
8.14	FastVariants 菜单	525
8.14.1	分割... (FastVariants 菜单)	525
8.14.2	合并... (FastVariants 菜单)	526
8.14.3	可视检查 (FastVariants 菜单)	526
8.14.4	移除白框... (FastVariants 菜单)	527
8.15	窗口菜单	528
8.15.1	一个窗口 (窗口菜单)	528
8.15.2	两个垂直窗口 (窗口菜单)	528
8.15.3	三个窗口 (窗口菜单)	528
8.15.4	两个水平窗口 (窗口菜单)	528
8.15.5	工作空间 (窗口菜单)	528
8.15.6	工具栏 (窗口菜单)	529
8.15.7	对齐 (窗口菜单)	529
8.15.8	注释 (窗口菜单)	531
8.15.9	颜色 (窗口菜单)	533
8.15.10	效果 (窗口菜单)	537
8.15.11	平展器	541

8.15.12	参考线（窗口菜单）.....	542
8.15.13	信息（窗口菜单）.....	542
8.15.14	图层浏览器（窗口菜单）.....	542
8.15.15	链接（窗口菜单）.....	546
8.15.16	内存（窗口菜单）.....	546
8.15.17	数字（窗口菜单）.....	546
8.15.18	页面（窗口菜单）.....	549
8.15.19	平移窗口（窗口菜单）.....	549
8.15.20	样式（窗口菜单）.....	550
8.16	帮助菜单.....	552
8.16.1	内容.....	552
8.16.2	关于.....	553
8.16.3	演示.....	553
9.	工具栏.....	554
9.1	选择（工具栏）.....	556
9.2	转换（工具栏）.....	557
9.2.1	转换装饰.....	558
9.3	数字化（工具栏）.....	561
9.3.1	数字化装饰.....	562
9.4	修改（工具栏）.....	564
9.4.1	修改装饰.....	564
9.5	多边形/椭圆（工具栏）.....	566
9.6	十字线（工具栏）.....	567
9.6.1	十字线装饰.....	567
9.7	创建文本（工具栏）.....	568
9.8	编辑文本（工具栏）.....	568
9.9	外扩（工具栏）.....	569
9.9.1	外扩对话框.....	570
9.10	混合（工具栏）.....	571
9.10.1	对象间混合.....	571
9.10.2	扩展混合.....	575
9.11	视口（工具栏）.....	578
9.12	平移（工具栏）.....	578
9.13	度量（工具栏）.....	579
9.14	密度计.....	579
9.14.1	密度计对话框.....	580
9.15	修复薄的部件.....	580
9.16	备注工具.....	581
9.17	陷印至对象.....	581
9.17.1	设置 trapX-i 参数.....	581
9.17.2	将某个对象陷印至另一个对象.....	582
9.17.3	将某个对象陷印至多个其他对象.....	583
9.17.4	将多个对象陷印至一个对象.....	584

9.18	陷印至所有.....	584
9.18.1	将某个对象陷印至所有相邻的对象.....	584
9.18.2	将多个对象陷印至所有相邻的对象.....	585
9.19	扭曲（工具栏）.....	586
9.19.1	扭曲对话框.....	586
9.20	矢量化和清除（工具栏）.....	589
9.20.1	“向量化与清除”对话框.....	590
10.	工作空间.....	592
10.1	状态栏.....	592
10.1.1	页面（状态栏）.....	592
10.1.2	图层（状态栏）.....	593
10.1.3	对象和对象名（状态栏）.....	593
10.2	视图栏.....	595
10.3	样式栏.....	596
10.3.1	填充样式部分.....	597
10.3.2	填充样式封套.....	600
10.3.3	描边样式部分.....	603
10.3.4	描边样式封套.....	604
10.4	文本样式栏 - 文本菜单.....	608
10.4.1	字符样式封套.....	610
10.4.2	框样式封套.....	611
10.5	文本样式栏.....	611
10.5.1	字符样式.....	611
10.5.2	段落样式.....	612
10.5.3	文本框样式.....	612
10.5.4	选项卡样式.....	612
10.5.5	字符样式封套.....	613
10.5.6	文本框样式封套.....	613
10.6	选项卡状态栏 - 文本菜单.....	613
10.7	对齐对话框.....	613
10.7.1	对齐和分配对象.....	613
10.7.2	按十字线对齐.....	614
10.7.3	按对象对齐十字线.....	615
10.7.4	按参考点对齐.....	616
10.7.5	按两点对齐.....	617
10.7.6	内部对齐.....	618
10.8	展平对话框.....	619
10.9	数字对话框.....	619
10.10	内存对话框.....	622
10.11	参考线对话框.....	623
10.12	图层对话框.....	624

1. 简介

1.1 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 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

1.2 PackEdge 12 新增功能

新增功能

- 可为每种油墨定义打印方法。请参阅[打印方法](#)

油墨打印方法可通过 Automation Engine 工作参数进行定义。请参阅[工作参数](#)

- 在 Smart Marks 中，您现在可以使用过滤器按属性选择自定义油墨。这将允许您在 SmartMark 中基于类型或打印方法等选择油墨。请参阅在 [SmartMarks 中自定义油墨](#)
- PackEdge 现在支持 PantoneLIVE 油墨簿。在打开油墨簿菜单和替换油墨中，如果油墨或油墨簿是（来自）Color Engine 油墨簿  或 PantoneLIVE 油墨簿 ，将会显示一个图标。请参阅[替换油墨](#)和[打开油墨库... \(上色菜单\)](#)



注：

这些油墨簿处于锁定状态，无法进行解锁。同时也无法将任何这些油墨复制到其它油墨簿。仅可使用 Color Engine Pilot 管理 PantoneLIVE 油墨簿。

- 在 PowerTrapper 中，每单击陷印按钮就会将颜色对保存到独立的陷印会话中。请参阅[陷印会话](#)。
- 使用修复薄的部件工具，您可以手动选择想要修复的薄的部件。请参阅[修复薄的部件工具](#)
- 您现在可以从 Shapes 导入结构设计文件。请参阅[从 Shapes 打开 / 放置](#)。需要在首选项中定义 Shapes 服务器。请参阅[Shapes](#)

对于 Shapes 中的结构设计文件，您可以使用在 Shapes 中显示来查看其详细信息。请参阅在 [Shapes 中显示](#)

- PackEdge 现在也支持创建 PZN8 条形码。对于 GS1 条形码，您现在可以在条形码输入中使用括号。请参阅[条形码](#)
- 使用备注工具，您可以在 PackEdge 中查看和编辑 PDF 备注。请参阅[备注](#)
- PackEdge 现在包含 Studio Designer 12，包括支持多个部分和场景，以及 Collada 导出。请参阅[Studio Designer on page 77](#)

改进功能

- 智能文本字段显示尺寸，现在允许定义小数位数值等精确值。有关智能文本的详细信息，请参阅[智能文本](#)

- 您现在可以使用撤销和重做来制作（非）锁定的（不）可见图层，不可见图层在规范化 PDF 文件中将另存为不可印刷图层（尽管在 PackEdge 的更早版本中，不可见图层不会保存于规范化 PDF 中）。请参阅[处理线条图层](#)
 - 首选项的视图选项卡中的显示选项周围的边界框选项将使选项的边界框可见，即使是很小的对象和/或缩小显示时。请参阅[视图 选项卡](#)
 - 在编号对话框中，您现在可以启用垂直和水平尺寸值之间的锁定。这将使缩放成比例。请参阅[数字（窗口菜单）](#)
-

2. 使用文件

可在系统上存储和检索不同文件类型。

每个文件都包含一个唯一的名称，以标识文件。文件名称包含通过系统自动分配给文件的扩展名（例如 GRS），这取决于其文件类型。

2.1 创建文档

新建（空白）文件以创建一个新文件时，将放弃当前文件。您将有机会先保存工作。

当创建新文档时，将要求您设置文档。可保留默认设置文档，并且（如有必要）稍后始终更改[文档设置](#)。

使用文档设置以确定：

- 文档边的尺寸，
- 页边距，
- 文件的方向（纵向或横向），
- 度量单位（度量工具），
- 将保存文档的（自动化引擎）工作。



注：

“文档设置”更改与文件一起保存。当您退出并登录回应用程序时，默认设置将重新安装。

2.2 重读文件内容

[打开...（文件菜单）](#) on page 111 一个已创建的文件，以修改文件或在另一个文件内使用其对象。



注意：

- 如果打开了一个文件，文件的内容将替换当前工作。
您将有机会先保存当前工作。
- 如果打开了调色板文件（另一个文件在屏幕上打开），调色板（来自新打开的文件）将替换显示文件的调色板。



注：

当打开来自 Automation Engine 且状态为“已许可”的文件时，将显示一条消息。当编辑之后保存文件时，将重置“许可”状态。此操作可在[文件选项卡](#) on page 206中启用或禁用。

如果要在另一个工作中使用文件内容，请使用文件菜单的[放置...（文件菜单）](#) on page 141或[放置在内部...（文件菜单）](#) on page 170。

2.3 导入文件

可使用“文件”菜单中的[打开](#)导入文件。文件将打开并且可进行编辑。如果使用“文件”菜单中的“放置”或“放置在内部”，文件将放置在当前活动的窗口中。

根据要打开的文件类型，可为该文件类型定义特定的选项。



提示：

当加载 PostScript 文件时，加载完后即分组文件的对象，以便更易于在将来的工作中处理对象（当文件加载时，使用红色选择对象）。

当导入扫描的图像或 1 位数据时，图像或数据构造为已链接到单个实体中的多个对象。

2.4 将工作保存到文件

使用[保存](#)或[另存为](#)将文件保存为系统的原生格式。

要将文件保存为非原生格式，必须将文件导出为其他格式。

要保存您的工作并退出应用程序，请使用[退出](#)。如果在文件上执行一些修改，再单击“退出”，您将有机会保存这些修改。



注：

当打开来自 Automation Engine 且状态为“已许可”的文件时，将显示一条消息。当编辑之后保存文件时，将重置“许可”状态。此操作可在“[首选项](#)”的“[文件](#)”选项卡中启用或禁用。

2.5 使用图像文件

当创建和设计时，可使用 Esko CT、TIFF、JPEG、PSD 和 EPS 文件集成图像。

2.6 文件类型

系统使用的文件类型包括：

Esko 原生格式

- GRS = 原生格式文件
 - PDF= Adobe 可移植文档格式
 - PAL = 调色板文件（原生格式）
 - PLA = Plato 原生格式文件（印版编辑器）
 - PDFPLA = Plato PDF 文件
 - GRQ = Esko QuickStep 格式
-

- GRO = Esko (不可编辑的) 输出格式
- CT = Esko CT 文件格式
- EPF = Esko Prep 文件
- LP = Esko 艺术线条像素格式
- LC = Esko 艺术线条轮廓格式
- TXT = ASCII 文本 (仅限) 文本

较旧应用程序的原生格式:

- GRI= 拼版承印物格式

DTP 格式:

- PS= Adobe PostScript 文件
- EPS= 封装的 PostScript 文件
- TIF= TIFF (带标签的图像文件格式) 文件
- DCS= 桌面分色文件

CAD 格式:

- ArtiosCAD= ArtiosCAD 原生格式
 - CFF2
 - DDES
 - BAG = Studio Toolkit for Flexibles 原生文件格式
 - Collada 文件
-

3. 查看和测量

3.1 查看工作

3.1.1 使用布局窗口

可在布局窗口中通过 PackEdge 创建或修改工作。每个布局窗口都在窗口顶部的工具栏中显示文件的名称。

要选择活动布局窗口，请点击窗口内部。标题栏显亮以指示活动窗口，其中所有处理和修改均以原始状态展示。具有变暗标题栏的布局窗口将为不活动状态。

可以移动布局窗口和调整其大小（即使它们处于不活动状态）。将光标定位在窗口的边界上时，光标变化以指示如何修改窗口。

要移动活动窗口，请将光标定位在标题栏中。单击、按住并拖动窗口到合适位置。

要在垂直或水平方向上调整窗口的大小，将光标定位在窗口的暗边中。“水平”、“垂直”或“缩放”光标的显示取决于光标定位在布局窗口的边界中的何处。

单击、按住并拖动窗口以在垂直或水平方向上调整窗口的大小。要缩放活动窗口，将光标定位在窗口的变暗的拐角中。单击、按住并拖动窗口以将窗口缩放到合适的大小。

3.1.2 显示布局窗口

当创建或修改工作时，显示要使用的布局窗口。可显示 1、2（垂直方向或水平方向上）或 3 布局窗口，并且可为每个窗口定义显示模式。

显示模式确定对象如何显示：显示为轮廓、已填充或者将被印刷的确切样式。

当使用多个布局窗口时，这些窗口互相连接以便您可以度量、执行两点定位，并且修改相互间的距离无法靠近的对象。

例如，通过一个 3 窗口布局，可以使用视图放大其中两个窗口中的相应区域。



注意：

这些选项仅用于显示，不会影响您的最终输出。

3.1.3 使用缩放和平移

使用“缩放”和“平移”视图以多种方式显示活动窗口，更便于设计或修改工作。

可使用查看工具：

- [放大](#)和[缩小](#)活动窗口
- 通过[视口](#)查看活动窗口的某部分
- [平移](#)活动窗口

可使用“查看”菜单：

- [放大](#)和[缩小](#)活动窗口
- 显示活动窗口的[上一视图](#)
- 使用另一视图选项之后，可通过[全视图](#)显示整个活动窗口

还可通过在状态栏中输入缩放百分比值进行缩放。



注：

- 这些选项仅用于显示，不会影响您的最终输出。
- 缩放以十字线的中心为基础。
- 默认缩放百分比为 96 %，以提供页面边界的显示（含有一些页边距）。
- 缩放百分比在每次使用“视图”选项时进行更新。当使用“视图”菜单中“全视图”时，缩放百分比返回默认值 96%。

3.2 使用度量工具

使用[度量](#)、度量点（右侧图标）以度量：

- 两点之间距离，
- 某点与十字线中心之间的距离，
- 对象的周长。

使用[度量](#)、度量对象（左侧图标）以度量：

- 单个对象的水平和垂直起始点以及对象的高度、宽度和角，如果对象具有四个方角（并且已旋转），
- 围绕某个对象（或多个对象）的边界框的尺寸，
- 垂直和水平起始点、宽度、高度和角。

3.3 欢迎使用 Viewer

使用 Viewer 的好处

Viewer 是一种非常准确的分色查看器，包含许多额外的生产工具。它无需分色校样，并将有助于避免坏的制版。

弹出式菜单选项

通过单击对话框右上角的箭头，可在弹出式菜单中找到许多设置。

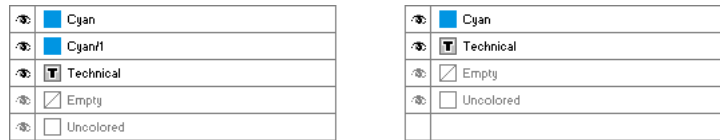
在所有窗口中显示

用此将 Viewer 预览设置应用于所有打开的窗口（当使用若干窗口时）。

拼合相似的油墨

该选项影响包含具有不同半调信息的对象的分色在分色列表中的显示方式。

不使用该选项为每个不同的半调设置显示分色条目（如左下图所示），或者选择该选项以显示与一个条目相同的分色的不同半调设置（如右下图所示）。



默认

单击默认使用“默认印刷设置”。更多信息，请参阅[定义印刷设置](#)。

管理印刷设置...

单击该选项以创建、处理、编辑或删除印刷设置。请参阅[定义印刷设置](#)。

3.4 定义印刷设置

在可以开始以有意义的方式使用 Viewer 之前，应该定义印刷设置。如果没有与正在使用的印刷机属性相关的基本信息，Viewer 无法准确地进行模拟。

您可以通过选择质量控制部分的弹出式菜单中的印刷设置... 打开

3.4.1 默认印刷设置

在印刷设置列表中，始终有一个称为默认的印刷设置，可进行编辑但不能删除。

通过单击 Viewer 对话框弹出式菜单中的默认将其选中，并使用印刷设置... 进行编辑。

3.4.2 创建印刷设置

要在 Viewer 中创建印刷设置：

1. 选择弹出式菜单中的印刷设置...。
2. 在“印刷设置”对话框中单击新建...。
3. 在新建对话框中输入新印刷设置的名称。
4. 单击确定

3.4.3 复制印刷设置

要复制（重复）印刷设置，请执行以下操作：

1. 在印刷设置对话框中选择它。
2. 单击复制... 按钮。

3. 指定新名称。
4. 根据需要更改其参数（请参阅[印刷设置详细信息](#)）。
5. 单击确定。

3.4.4 编辑印刷设置

要编辑印刷设置，请执行以下操作：

1. 在印刷设置对话框中选择它。
2. 单击修改... 按钮。
3. 根据需要更改其参数（请参阅[印刷设置详细信息](#)）。
4. 单击确定。

3.4.5 删除印刷设置

要删除印刷设置，请执行以下操作：

1. 在印刷设置对话框中选择它。
2. 单击删除按钮。
3. 确认要删除它。



注意：

删除印刷设置还可能会影响其他工作站。

3.4.6 选择印刷设置

- 要选择印刷设置，请在 Viewer 对话框的弹出式菜单中单击它。

3.4.7 印刷设置详细信息

第一个网点 (%)

指定文件中哪个最小灰度值（以 % 表示）仍将在印版上生成一个网点，前提是 RIP 和制版都在正常条件下执行。



注：

正常条件指 DGC 必须已完全设置。该值不对应于在 DGC 设置之前或期间完成的任何度量，也不对应于印版或印刷机上的任何密度度量。实际上，该值（暗示地）由设置 DGC 和制版的人员选择。典型值介于 0.4% 到 1.6% 之间。

PackEdge 使用 8 位精确度，生成 256 个不同的可能灰度值。图像中的单一灰度值可能会在柔性印版上一个网点或没有任何网点之间造成差异。要允许该精确度，Viewer 使用十进制数值百分比。

PackEdge中的 8 位灰度值	百分比
0	0.0%
1	0.4%
2	0.8%
3	1.2%
...	...
254	99.6%
255	100%



注：

如果没有指定第一个网点，则无法将以下 Viewer 视图模式用于此印刷设置：

- 柔性印版预览
- 柔版印刷预览

高亮网点增大

当您已指定第一个网点工作百分比时，还可以指定应实际印刷的深度。启用“高亮网点增大”并指定网点增大参数：

- 第一个网点打印为：表示第一个网点的网点增大。根据基材的不同，典型值的范围为 5% 至 15%。该值是在理想的参考印刷机上打印的与此印刷机上的第一个网点印刷一样暗的工作百分比。
- 范围：先前的值度量高亮网点增大的数量，该值表达该效果深入中间调的程度。通常，制版以这样一种方式进行配置：中间调像胶印机一样印刷。



注：

如果没有指定高亮网点增大，将无法使用以下 Viewer 查看模式：柔版印刷预览。

有限的总区域覆盖

总区域覆盖是同一位置上不同通道的百分比总和。较高的总区域覆盖意味着相互之间的顶部有更多油墨。

如果需要，可指定总区域覆盖最大值，以指定基材可在印刷机上的同一点实施的油墨的最大量。



注：

超过印刷机的总区域覆盖最大值，可能导致干燥问题、无法预料的颜色结果和其他问题。

套准错误

指定印刷机上的套准错误平均最大值。

如果在“印刷设置”中启用了该选项，则可以使用 Viewer 中的套准错误预览以检查陷印是否足以补偿印刷机上可能的套准错误。

波纹设置

在印刷设置的波纹检测设置中，您可以定义波纹检测窗口中的设置的默认值。

有关不同设置的更多信息，请参阅 [波纹检测](#)

3.5 Viewer 窗口

3.5.1 视图选项

特别适用于某些 Viewer 预览的选项，在视图选项下分组。您可以使用视图选项旁的三角形扩展或折叠此类选项。

所有“预览”中有以下选项可用：


分色可见性

在“油墨”列表中，可以：

- 单击分色/颜色名称前面的眼睛图标以显示或隐藏它。
- 单击分色/颜色列表上方的眼睛按钮以显示或隐藏所有分色/颜色。
- 单击油墨名称（非眼睛按钮），以快速隐藏所有其他分色并进入单分色模式。

颠倒打印顺序

使用颠倒打印顺序按钮  查看文件在其油墨顺序颠倒后的显示样式。

启用“颠倒打印油墨顺序”（）后，可始终在所有窗口中使用，并且有一个红色箭头图标显示在所有窗口的标题栏中。

方向

通过方向按钮，可更改工作的预览方向。



这适用于所有窗口（当启用在所有窗口中显示时）或仅适用于当前窗口（当未启用在所有窗口中显示时）。



注：

请记住，这仅更改预览的旋转，通常实际上并不会旋转工作。

3.5.2 分色

第一个查看模式显示所有已用油墨的列表。

模式 

默认情况下，分色以色彩显示。要查看某分色将在菲林上的显示效果，可切换到“显示为菲林：正”。

通过切换到“显示为菲林：负”，可见分色将以负显示。



注：

由于“显示为菲林：正”和“显示为菲林：负”在单个分色上更实用，因此切换到其中之一将仅显示一个分色。

突出显示

陷印

“陷印”复选框突出显示文件中的所有自动陷印，因此可检查陷印。

透明度

这将突出显示具有不透明度百分比、混合模式或不透明蒙版的所有对象（与位于下面的对象无关）。

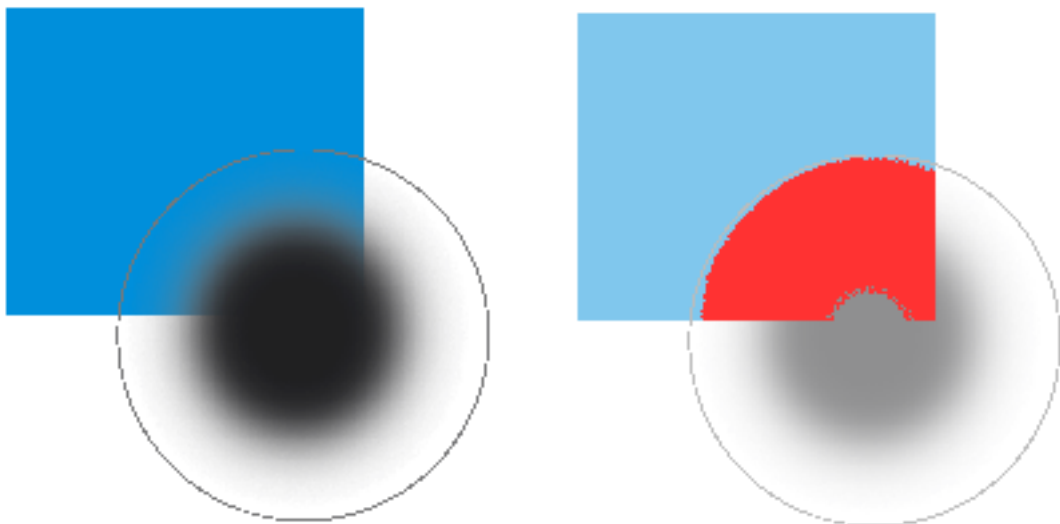
叠印

叠印高光色将高亮显示上色样式中的“叠印”设置生效的区域。

加网冲突

“加网冲突”复选框突出显示可发生加网冲突的区域。如果具有透明度的对象（不透明蒙版、不透明度百分比或混合模式）重叠在具有另一加网的对象上，则会出现此情况。PDF 定义明确规定，加网始终从最顶层对象开始，即使此对象在某些区域中完全透明。在多数情况下，这会出乎您的意料。

在下述示例中，可看到一个青色矩形和顶部的一个圆圈（具有不透明蒙版）。这些对象具有不同的加网。其中圆圈在青色矩形的顶部，青色将使用混合圆圈的加网。因此，如右侧所示，这些区域将突出显示为“加网冲突”。



暗淡的作品

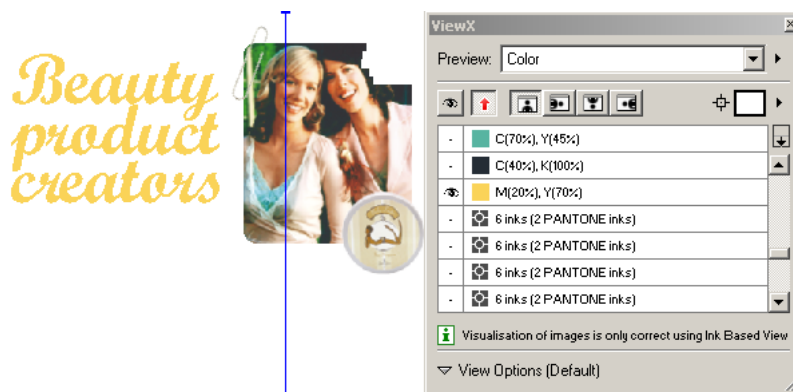
启用“突出显示”选项时，文档作品将淡化至在暗淡的作品中选择的百分比

颜色

启用“突出显示”选项时，对象将以在拾色器中选择的颜色突出显示。

3.5.3 颜色

该查看模式显示已用颜色的列表。



点击颜色前面的眼睛图标以显示或隐藏它们。

单击颜色列表上方的眼睛按钮以显示或隐藏所有颜色。

3.5.4 总区域覆盖

总区域覆盖 (TAC) 是文档中特定点处所有分色密度的总和。

TAC 限制

TAC 限制是文档可能包含的总区域覆盖最大值。该值取决于将用于打印设计作品的印刷机和基材。打印机应提供将使用的 TAC 限制值。

定义 TAC 限制

TAC 限制在“印刷设置”中定义。请参阅[定义印刷设置](#)。默认情况下，TAC 限制设置为 270%。

查看 TAC 限制之上的区域

当切换到总区域覆盖预览时，预览窗格中的图像将变暗，并且密度总和大于当前印刷设置中指定的 TAC 限制的所有区域将以 100% 黑显示。



注：

可按 D 键激活密度计工具，并度量特定区域中的实际 TAC 数量（请参阅[度量油墨浓度](#)）。

要快速查看文档中的最大 TAC，请使用 TAC 限制滑块。

将滑块移至右侧，以使用大于当前“印刷设置”使用值的 TAC 限制值。将滑块向右移动得越多，通常将在 TAC 限制之上的像素越少。

3.5.5 柔性印版

如果将Viewer预览模式更改为柔性印版，单个分色（默认情况下是列表中的第一个）将显示为模拟柔性印版。



注：

在预览模式下，一次只能查看一个分色。



注：

Viewer使用相同技术作为 Photoshop 的 Esko Flexo 工具。



第一个可见点

柔性印版预览将使用印刷设置中的第一个可见点百分比（请参阅[定义印刷设置](#)）。

百分比小于第一个可见点百分比的像素将显示为区域（但没有点）。

百分比等于或大于第一个可见点百分比的像素将显示为区域（含有点）。

印版颜色

柔性印版预览预测柔性印版的清洁度。特别是在非常浅或非常深的区域，可使用柔性印版上的隔离网点或孔结束，这些区域很难保留在印版或基材上。

可选择印版颜色（Cyrel 红、蓝、绿或 Safran 黄，或者高对比度蓝白），以匹配使用的印版类型。

3.5.6 柔版印刷

该Viewer预览模式显示图像上高亮网点增大的效果。



该效果相当于曲线调整。要确定该曲线，“柔性印刷预览”将使用“印刷设置”中的第一个网点和高亮网点增大设置（请参阅[定义印刷设置](#)）。

从浅到深：

- 柔性印刷预览将第一个可见点百分比之下的百分比显示为0%。
- 第一个可见点百分比将使用第一个点打印为百分比显示。
- 第一个可见点百分比之上的百分比将显示得更深。
- 该深化效果将向着中间调淡化，直到“范围”值。
- 范围值之上的百分比的显示保持不变。

3.5.7 套准错误

“套准错误”预览模拟了印刷时出现特定印刷套准错误的设计（在“印刷设置”中定义，请参阅[定义印刷设置](#)）。对于查看陷印应用是否充足且正确非常有帮助。

套准错误值从选定的“印刷设置”中获取。

分色随机变换。实际上，所有分色都准确地移动了“套准错误”的距离，但全部是在随机角度下。

如果要查看另一个随机套准错误模拟，请点击重新模拟按钮。



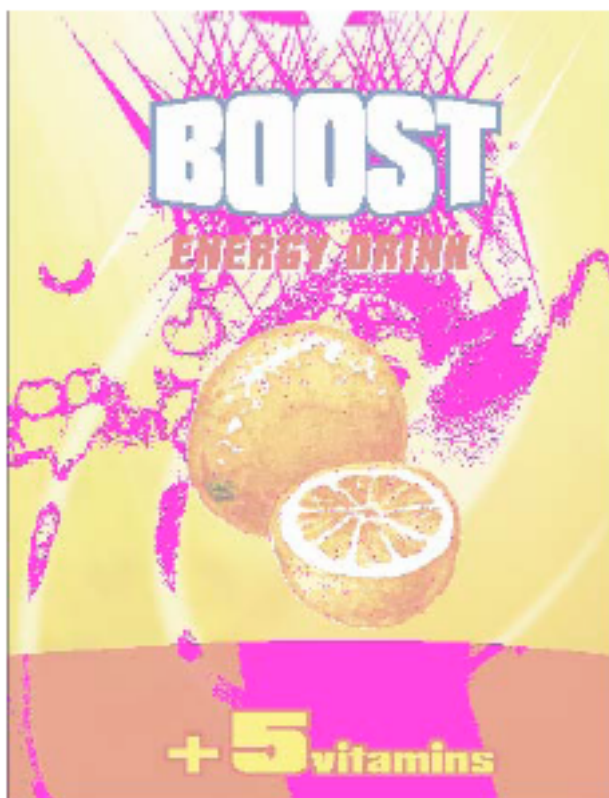
上例中，可查看常规预览（左）中和包含套准错误（右）的工作的小区域。在这种情况下，可清晰地看见没有应用任何陷印，因此白线将显示在套准变换处。

3.5.8 分离

“分离”是一种单个分色的百分比小于第一个可见点值的区域。这可用于跟踪由于值过小而不会在印刷时显示的区域。

打印机应提供“第一个可见点”值。第一个可见点在“印刷设置”中设置：请参阅[定义印刷设置](#)。当切换到分离模式时，预览将变暗，单个分色的值小于第一个可见点值（但大于 0%）的所有区域将以高光色显示。

可使用密度计度量该特定区域中的实际百分比（请参阅[度量油墨浓度](#)）。



3.5.9 波纹检测

波纹检测可检测文件中的网屏问题（波纹）。

您可以将选项设置为高亮重叠区域以检测可能出现波纹的情况：

- 两个重叠区域网屏角度差值未达到 30 度。
- 两个重叠区域网屏角度相同
- 两个重叠区域网目线数不同

- 两个重叠区域网点形状不同

您可通过忽略油墨选项忽略以下情况的油墨

- 密度低于某设定值,
- 密度高于某设定值
- 亮度高于某设定值

在上述所有情况中, 几乎看不到波纹底纹。

所有波纹检测选项均保存在印刷设置中。请参阅[定义印刷设置](#)

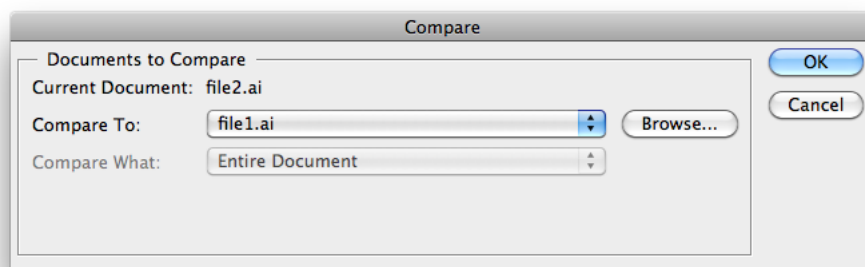
3.6 Viewer 比较工具

您可以使用 Viewer 比较工具来比较当前文档和其他文档。

要比较当前工作:

1. 转到窗口 > Esko > Viewer > 比较...

比较对话框将打开, 并显示当前文档的名称。



2. 选择需要与当前文档进行比较的文档:

- 如果您想将某个文件与打开的文档进行比较, 则从下拉列表中选择该文件名称
- 如果您想将某个文件与磁盘中的文件相比较, 单击“浏览”按钮并选择所需文件

3. 定义比较的对象:

- 所有作品
- 当前艺术板
- 仅裁切框或媒体框 (如果已定义)
- 仅选定区域。

4. 单击确定

Viewer 比较窗口将打开, 并显示两个文档的比较。



注：

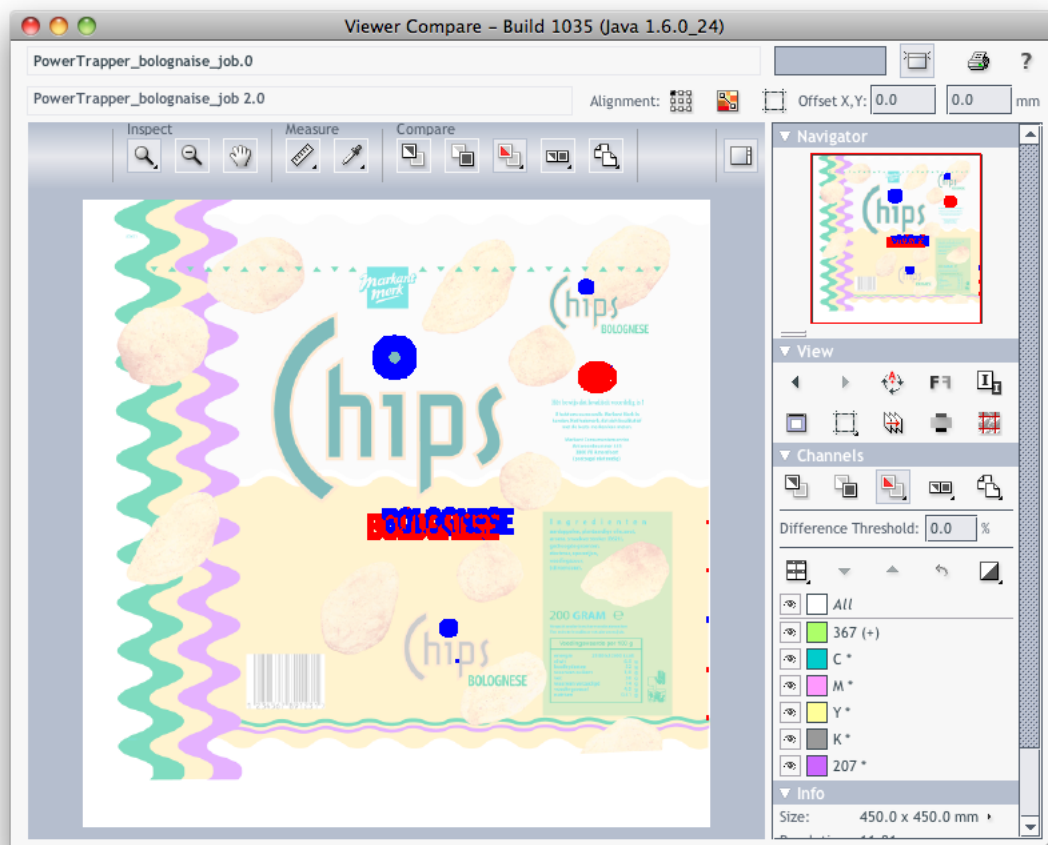
如果您在 Illustrator 工作中定义了裁切框，则 Viewer 比较工具将只显示裁切框中的内容。

3.6.1 Viewer 比较窗口

Viewer 比较窗口显示两份文件以及它们的不同之处，窗口中含有多个工具和按钮，可以多种方式检测文档的差异。

将光标移至按钮上即会显示有关该按钮功能的提示。

右下角带三角形表示该按钮包含其他选项：按 Control (Windows) 或 Command (Mac) 键或单击并按住按钮便可看见其他选项。



3.6.2 浏览 Viewer 比较窗口

可通过不同方式浏览 Viewer 比较窗口：

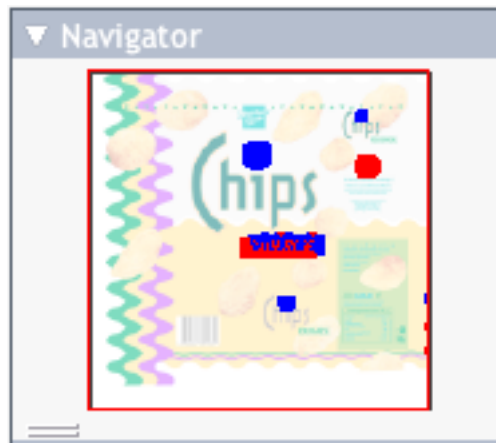
检测工具



- 缩放工具。在缩放工具中您会看到
 - 缩小
 - 使文档适应视图
 - 适应文档宽度/高度。
 - 缩放到 1:1 视图
 - 显示缩放选项（以单独按钮形式显示全部选项）
- 缩小工具。
- 平移工具

导航器

通过拖拽红色矩形条(放大时)可浏览整个工作。



视图选项

通过视图选项可返回上一个视图或使用其他设置，如旋转、反转或镜像显示视图等。



3.6.3 比较模式

通过比较按钮,您可以选择不同的比较/视图模式。



- 仅查看当前版本
- 仅查看参考版本
- 以上下相邻的方式查看两个文档。

其他选项：

- 以原始颜色查看两个文档
- 查看两个 - 显示差异：文档中的不同之处将以“增加”和“删除”高亮颜色显示。
- 查看两个 - 高亮显示差异：显示和上一种模式相同，但文档中相同的部分会变暗。
- 查看两个-仅显示差异：显示和上一种模式相同，但文档中相同的部分不会显示。
- 更改“添加”高亮颜色、更改“删除”高亮颜色和更改“添加”和“删除”高亮颜色可更改文档中不同之处的显示颜色
- 重置差异高亮颜色可重置默认颜色
- 通道匹配可匹配两个文档的相应通道/油墨。
- 查看两个 - 并排显示可将两个版本并排显示。您可选择：
 - 自动拼贴
 - 水平拼贴
 - 垂直拼贴
- 查看两个 - 镜像参考可在镜像参考文件上方显示当前文件。

3.6.4 对齐

由于不同大小的文件在 Viewer Compare 窗口未对齐，因此对比这些文件似乎比较难，但使用所提供的工具可以轻松地进行对比。





- 对齐
 - 9 个角点/中心点中的一点为基准点对齐
 - 从标尺对齐：见 [从标尺对齐](#)
 - 自动从标尺对齐：见 [从标尺自动对齐](#)
 - 自动对齐：见 [自动对齐](#)
- 自动对齐：见 [自动对齐](#)
- 使用裁切框对齐
- 偏移，水平/垂直

从标尺对齐


可使用标尺工具确定需要对齐的两点（每个文件中一点）。

1.  单击  图标选择文件的参考版本。
2.  选择标尺工具
3. 指出标尺锚点



4.  单击  图标（或按 `Ctrl + S`）切换至其他版本。
此处红色圈中的锚点在第二个版本的文件中将位于不同位置。
5. 指出应在标尺锚点上确定的点（此处为蓝色圆圈）



6.  单击对齐按钮  并选择从标尺对齐。文件即被对齐。



注：您可能需要放大并重复对齐程序才能更准确地将文件对齐，具体视您设置第二个标尺点的准确度。

从标尺自动对齐

自动从标尺对齐的使用方法与从标尺对齐工具相同，但高分辨率时其精确度更高。

如果对齐点的细节匹配，则查看器可以提高对齐精确度（而且迭代更少，对齐效果更好）。

自动对齐

自动对齐不使用标尺，而是使用两个比较图像的当前可视视图来尝试自动对齐。

为方便起见，提供了独立的工具按钮来执行自动对齐操作，而无需打开对齐弹出菜单。如果标尺选择处于活动状态，请单击此按钮执行从标尺自动对齐，否则执行（从视图）自动对齐。

3.6.5 Viewer 比较首选项

您可依次选择 Illustrator > 首选项 > Esko > Viewer 比较首选项（Mac 操作系统）或编辑 > 首选项 > Esko > Viewer 比较首选项（Windows 操作系统）打开比较首选项。

您可以根据文档大小或固定的分辨率来设置 Viewer 比较预览的分辨率。对于较大的文件而言，“根据文档大小”设置的分辨率会较低，导致放大时难以对齐。而如果“固定分辨率”过高且文档太大，可能导致预览时计算量加大。

您可以根据情况决定是否使用抗锯齿。

3.7 使用集合

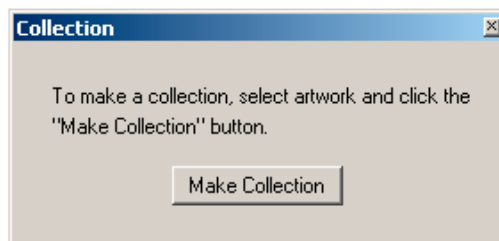
集合是以选择为基础的对象临时集合。通过它可以浏览“集合”中的对象，并自动对其进行缩放。集合是临时的，只在其被清除、文档关闭或文件页面被更改前存在。



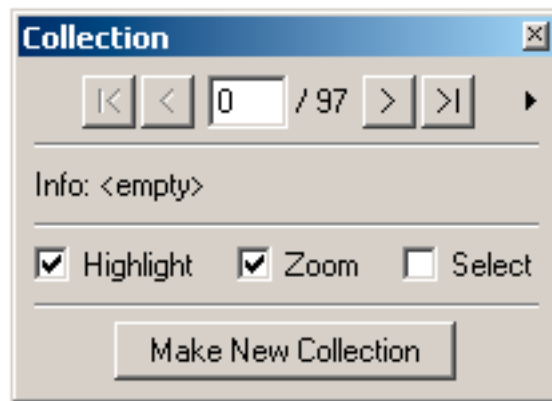
注：

从作业中移除的对象也将从集合中移除。

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. 选择选择 > 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
“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。
4. 单击清除按钮可清除集合，以便创建一个新集合。



注：

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。

3.7.1 修改集合

您可以使用“集合”调色板弹出式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弹出式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。
- 从弹出式菜单中选择清除集合“忘记”当前选择。
- 在工作中选择一个或多个对象，并从弹出式菜单中选择添加选择，将选定对象添加到集合。
- 在作业中选择一个或多个对象，并从卷帘菜单中选择移除选择，将选定对象从集合中移除。



注： 从工作中移除的对象将从集合中自动移除。

- 从弹出式菜单中选择全选，选择集合中的所有对象。

4. 编辑(Edit)

4.1 创建线条和形状

通过工具条上的[多边形/椭圆](#)，可以用数字方式或手动创建椭圆和多边形。

可使用“多边形/椭圆”工具并按住 [SHIFT] 键创建圆圈和方形。

可使用“多边形/椭圆”工具中的“多边形”创建所有种类的多边形（包括方形、矩形、三角形等）。在这种情况下，可使用“选择”菜单中的“限制”创建规则形状的多边形。



注：

当使用[扭曲](#)或[混合](#)时，对象的起始点会影响结果。


4.2 处理线条对象

4.2.1 选择线条对象

您可以：

- 分别[选择](#)或[取消选择](#)对象
- 在区域内选择或取消选择对象
- 在工作内[全选](#)对象
- 通过[选择图层](#)在图层内选择对象
- 通过[按颜色选择](#)按颜色选择对象
- 通过[按属性选择](#)按属性选择对象
- 通过[选择下一个](#)选择下一个对象

选择单个设计对象：

1. 点击[线条工具栏](#)上的。
在显亮的按钮中选择更改以指示该选择被激活。
2. 将光标定位在要选择的对象上，并点击鼠标键。
对象以红色显示来指示选择，并且可被处理或修改。
可继续定位光标以选择其他图形对象。

在区域内选择所有设计对象：

1. 点击[线条工具栏](#)上的。
-

在显亮的按钮中选择更改以指示该选择被激活。

2. 将光标定位在要选择对象的外部，然后单击、按住并拖动鼠标以在设计对象周围创建一个框。释放鼠标按钮。

对象将以红色显示以表示选中，并且可以进行处理或修改。



注：

必须在选择框内括起整个对象以便被选择。

点击鼠标键时需注意。如果光标定位在某个对象上，点击鼠标键时您将选择该对象（并且将无法在对象周围拖动一个框来选择它们）。



提示：

可按住 SHIFT 键并使用选择工具绘制一个方形选择框（而不是矩形选择框）。按住要选择对象周围的红色选择框并拖动。



注：

还可使用工具栏中的工具（除多边形/椭圆之外）选择对象。例如，如果激活转换工具，则可通过在要转换对象的周围拖动红色框来选择某对象。

可使用以下颜色选择对象：

- 红
- 绿色
- 蓝色。

使用红色选择线条对象

使用红色选择对象以立即处理和修改。



注意：

将处理或修改所有使用红色选择的对象，即使它们显示在活动布局窗口的外部。

使用绿色选择线条对象

- 安排对象的优先级
- 当使用“破坏操作”（例如轮廓选项），保持对象不受影响
- 比较对象
- 指明其他对象的目的地

可使用绿色选择对象以安排对象的优先级；红色具有最高优先级，绿色具有最低优先级。例如，可使用红色选择某对象，并将红色选定对象暂时移动到背景中（通过将红色选定对象转换为绿色选定对象）。接下来，可使用红色选择另一个对象并先处理该对象。处理对象后，可将绿色选定对象转换回红色以对其进行处理（可在不必再次选择对象的情况下进行修改）。

当通过轮廓选项修改对象时，使用红色选择要修改的对象，使用绿色选择不会被修改的对象。绿色对象在红色选定对象（被修改）上具有“饼切”效果（它们未受影响）。

当需要将原始对象与生成的对象进行比较时（例如，当使用[拉直](#)或[至样条](#)时），可使用绿色选择对象。

还可使用绿色选定对象作为目标对象，以修改红色选定对象（例如，当使用[扭曲](#)时）。

使用蓝色选择线条对象

使用蓝色选择对象提取部分文件可生成 PostScript 文件；使用反向扭曲功能也可生成该文件。

对对象执行反向扭曲操作时，选择要使用红色反向扭曲的对象，并选择要使用蓝色反向扭曲的轮廓。蓝色区域外部的所有项都将忽略。

4.2.2 编辑线条对象

编辑对象指剪切、复制并粘贴对象。

可将对象剪切或复制到剪贴板，然后将其从剪贴板粘贴到屏幕上显示的工作的另一位置。通过剪切，原始对象暂时被删除。如果不再需要该对象，则可以[删除](#)它。

可以[撤销](#)或[重做](#)编辑功能。

粘贴的对象（或对象组）始终粘贴到当前活动图层。

当粘贴对象时，对象将粘贴在与它们在剪切时相同的位置，除非您使用“对齐”。通过显示的[对齐栏](#)，对齐选项可应用于所有粘贴选项。

使用：

- [粘贴](#)在工作内粘贴一次或多次。对象从剪贴板复制到设计中；
- [粘贴一次](#)在粘贴非常大的对象时减少使用内存。对象从剪贴板移动到设计中；
- [在前面粘贴](#)以粘贴在选定对象（对象组）的前面；
- [在后面粘贴](#)以粘贴在选定对象（对象组）的后面；
- [在内部粘贴](#)以将红色选区用作蒙版来粘贴对象。
- [在十字线上粘贴](#)将剪贴板上的对象粘贴到与十字线相关的同一位置。

4.2.3 转换线条对象

使用工具栏中的转换工具手动（通过鼠标）或以数字方式修改选定对象。

您可以：

- 移动、缩放和伸展对象
- 旋转对象
- 剪切对象
- 镜像对象（垂直或水平方向上）
- 在参考线或十字线上镜像对象

可通过工具栏访问转换工具中的[转换](#)装饰，使您可以根据定义的步长手动或以数字方式转换对象。

通过[数字](#)对话框，可根据在输入框中输入的值以数字方式转换对象。

转换装饰显示定位光标的位置，使您可以快速激活另一个转换选项。只要激活工具栏上的转换按钮，还可使用数字键盘执行转换（即使转换装饰没有显示）。

可从转换装饰或“数字”对话框中执行大部分转换功能。

在“数字”对话框中更改尺寸将调整选定对象。

 提示:

如果在文本框上使用转换工具，文本框将被修改（例如，剪切或旋转），但文本将不会外扩或缩小，除非激活“缩放属性”选项。请参阅[使用文本框（高级）](#)。

使用转换参考框

当使用“转换”工具时，红色参考框（“转换”参考框）显示在已使用红色选择的对象的周边。通过“转换”工具进行修改时，转换参考框内的各个对象将作为一个单元。

如果单击、按住并拖动转换参考框以执行手动转换，只显示转换参考框（不是对象）。

要显示单个对象（在转换参考框内），请单击转换参考框内对象上的某点，然后执行手动转换（无需等到光标翻转）。

要显示所有对象（在转换参考框内），请单击转换参考框或单击转换参考框内对象上的某点，然后等待光标翻转。执行手动转换。手动转换时，所有对象都将显示。

 注:

如果在拖动时按下 `[Ctrl]`，原点（对于多边形和圆圈，即中心）将立即定位在十字线的中心。

另外，如果在拖动时按下 `[Alt]`，选定对象将保留在其初始位置，而选定对象的新副本将产生，并将被拖到其新位置。

移动原点

可将原点移到另一位置，以进行基于选定对象原点的转换。缩放、伸展（H & V）、旋转、剪切（H & V）、镜像（H & V）。（如果您希望基于不同于默认位置的原点进行转换）。

如果使用转换工具修改对象时无法找到原点（例如，如果在布局窗口上放大并且原点位于显示区域之外），则按 `[F11]` 并单击某点。原点显示在单击的点上。

4.2.4 外扩线条对象

使用[外扩](#):

- 以交互方式外扩或缩小对象（通过鼠标）
- 以数字方式外扩或缩小对象
- 在另一个对象内部外扩某对象

当外扩或缩小对象时，该对象将平行于原始对象被外扩或缩小。

当外扩或缩小对象时，还可定义要用于外扩或缩小对象的拐角类型。

可外扩或缩小一个开放和/或闭合的对象。

可在复合对象、未链接对象以及开放对象上使用外扩。当您在复合对象上使用外扩时，对象将作为单个对象外扩或缩小。如果使对象相互外扩，将从对象相遇的点创建单个对象。

当您在未链接对象上使用外扩时，对象将作为单独对象（一些对象可重叠）外扩或缩小（按比例）。
当您在自身相交的单个对象上使用外扩时，可创建多个链接对象。
使用外扩时，“封闭环”将自动删除。系统使用最小数量的点准确地生成外扩或缩小对象，并自动删除显示错误的“封闭环”。

4.2.5 接合线条对象

使用**轮廓菜单**中的接合选项创建或修改基于重叠或交叉部分的对象，或者连接两端开口的对象。
可通过以下方式创建或修改对象：

- 从**结合**的选定对象的周长，
- 基于两个或多个对象通过**交点**、**差别**和**区域**互相交错的位置，
- 使用绿色选定对象的线条通过**按对象剪切**来剪切红色选定对象的相交线条，
- 从两端开口的对象中，通过**连接对象**创建单个对象，
- 通过**合并对象**从重叠选定对象中，
- 通过**转换描边**将描边转换为单个对象，



注：

可在将颜色类型分配给对象时创建描边。有关其他信息，请参阅[将颜色应用于对象](#)。



注：

当使用“轮廓”菜单中的选项时，产生的对象及其属性会因使用红色选择的对象和使用绿色选择的对象的不同而有所不同。使用红色选择的对象被修改，但使用绿色选择的对象不受影响。



注意：

无法对链接的对象执行任何结合选项。请参阅[复合对象](#)。

4.2.6 处理线条图层

当处理或修改对象时，可使用多个图层构成一个工作，以提高效率。

通过**图层浏览器**对话框，您可以：

- 创建一个或多个图层（插入图层）
- 重命名图层
- 删除图层，这将导致图层内所有对象都被删除（从而不必分别处理每个对象）
- 更改图层顺序（移动）
- 显示或隐藏图层
- 锁定图层（无法执行任何修改）
- 显示图层



注： 不可见图层在规范化 PDF 文件中另存为不可印刷图层。

通过状态栏中的[图层](#)，可轻松确定或选择要使用的图层。



注：

可使用“选择”菜单中的[选择图层](#)以红色选择并显示当前活动图层内的所有对象。

4.2.7 使用组和组层（线条）

当使用应用程序时，可将单个对象分组到各个组中，以将某个组作为单个选择进行处理和修改。也可以创建一个由其他组组成的组或结合单个对象和组的组。

组以分层方式在组层内创建，以在工作内创建树状结构。对工作内的组层数没有限制。

组层按照对象（或对象组）分组的顺序进行编号，并且始终相对于组中指定的单个对象（或对象组）进行编号。

通过认真地分组对象，可更加有效地工作。

例如，如果您正在创建由多种花组成的工作，则对每种花进行分组。这样，您可轻松选择要修改（例如移动或缩放）的所有花，或者向下移动一层以处理花的详细信息（例如，仅更改花瓣的形状或颜色）。

您可以：

- 确定或选择预设分组层
- 监控或选择当前分组层



注：

组层 1 始终为由链接的轮廓组成的单个轮廓或对象而保留，组层 0 始终为使您能够选择单个轮廓（属于组合的一部分）而保留。组层 2 实际上是可创建的最低组层。



注意：

无法通过由贯穿多个图层而定位的对象来创建一个组，因为图层本身也是一种组。

4.2.8 复合对象（线条）

将多个对象[链接](#)在一起以创建单个对象。链接对象作为单个对象，并且具有链接内处于最上位置（所有其他对象的顶部）的对象的属性。

当使用[外扩](#)和[颜色样式](#)时，将把复合对象作为一个对象进行修改（而不是作为多个单独的对象）。

选定对象将作为单个实体链接在一起，即使这些对象没有重叠。

当链接属性不同的多个对象时，最上位置（所有其他对象的顶部）的对象的属性将应用于生成的（复合）对象。

当链接互相交错的对象时，将在“填充的”对象重叠处创建负空间或“孔”。

当使用扫描的对象或 1 位数据[导入文件](#) on page 16时，图像或数据构造为已链接到单个实体中的多个对象。



注意:

- 在这些对象链接之后, 不能对单个对象执行**轮廓菜单**中的任何选项。
- 在这些对象链接之后, 不能**剪切**和/或**粘贴**单个对象, 即使选择某个级别或更改为级别 0。



注:

如果稍后使用**取消链接**从链接中取消链接特定对象, 则这些取消链接的对象不会返回其原始属性。



注:

- 如果使用**接合** (在“轮廓”菜单中), 选定对象必须接触或重叠, 以受到影响。如果对象未重叠, 将创建一个链接对象。
- 如果使用**转换描边** (在“轮廓”菜单中), 并且如果创建多个对象, 则将链接新对象。

4.2.9 转换对象 (线条)

拉直并转换基于向量的对象

拉直以向量格式创建、扫描或保存的对象 (例如, 1 位 TIFF 文件) 并将其转换为样条格式。可拉直或转换单个基于向量的对象, 或文件中所有基于向量的对象。当通过“缩小”选项拉直向量对象时, 点数将减少, 并将得到更平滑的基于向量的对象。如果要调整或编辑对象, 则需要将对象转换为样条。

基于向量的对象在数据库中需要更少空间。因此, 如果使用非常复杂的已扫描文件, 或者如果要保持“已扫描”外观 (对于具有“已扫描”外观的对象), 可以将对象保留为向量格式。



注:

可控制与原始对象的紧密程度, 对象将通过在偏移输入框中输入数字进行拉直或转换。



注意:

无法拉直或减少样条对象。



注:

当使用边缘非常粗糙的向量对象时, 先拉直对象, 再将其转换为样条格式。通过拉直对象, 将会减少要转换的点数。

其他转换

有关将向量对象转换为样条的信息, 请参阅“缩小”菜单中的“至样条”。产生的对象包含的点比转换为样条格式 (无需转换为向量) 的上色对象要少。

可通过轮廓化文本将文本字符转换为单个对象。

可将描边转换为单个对象（转换描边）。

4.2.10 展平的对象

展平透明度功能通过“常规”对象替代所有混合模式和透明度，以保持最终结果的外观，即混合将适合当时下方图层中的内容，并应用于艺术线条对象（如果可能）或图像中。



注：

仅在当前页面上执行展平

4.3 使用文本

4.3.1 使用文本框

当输入多行文本，或者从文本文件中导入文本时，即可使用文本框。

通过工具栏上的[创建文本](#)，能以数字方式（基于屏幕 x, y 坐标、文本框高度和文本框宽度）创建文本框，或者手动（基于使用鼠标点击的点）创建文本框。

I 型光标在创建文本框时自动显示。

可通过以下方式输入文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#)）；
- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。

可使用“编辑文本”修改文本框内的文本并调整其格式。请参阅[编辑文本](#)和[调整文本格式](#)。

可命名每个文本框（通过文本状态栏）以便组织大量文本组。如果导入 ASCII 文件，文本框将自动显示文本流的名称。

还可通过[转换](#)工具和[编辑菜单](#)中的选项移动、调整大小和重定位文本框。如果使用文本框上的“转换”选项，文本框将被修改（例如，剪切或旋转），但文本将不会外扩或缩小，除非激活“缩放属性”选项。



注：

- 要为文本创建彩色背景，必须创建背景对象。
- 可[轮廓化](#)文本，以将文本字符转换为可进行处理和修改的单个对象。

4.3.2 编辑文本

当编辑文本时，通过添加、删除或移动字符、文字或段落更改现有文本行或文本块的内容。

通过工具栏中的[编辑文本](#)将应用程序置于“编辑文本”模式，以启动编辑会话。

可在 I 型光标显示时输入字符。

可通过以下方式添加文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#) on page 45）；
- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。

可使用[编辑菜单](#)中的以下工具编辑选定文本：

- [切割](#)
- [复制](#)
- [粘贴](#)

可删除单个文本字符、多个文本字符、文本框内的所有文本（保留文本框）或文本框及其内容。

如果文本尚未轮廓化，必须通过“编辑文本”选择方法（请参阅[编辑文本](#)）选择文本以使用这些编辑工具。



注意：

已轮廓化的文本字符是单个对象，必须使用与选择任何对象的方法相同的方法进行选择。有关其他信息，请参阅“选择对象”。

4.3.3 在文本模式下使用键盘

如果在创建或编辑文本时在文本模式下设置应用程序，各种键或键组合会具有特殊的功能。

- 在文本中导航

可使用键盘箭头键在文本中导航。

- 创建新段落

通过输入一个硬回车创建新段落。

要插入硬回车，请按 [Enter] 键。

- 在相同段落内创建新行

可输入软回车在相同段落内创建新行（新行不会被识别为新段落）。

要插入软回车，请按 [Ctrl]+[Enter]。

- 使用软连字符定义字符连接

当一个单词无法在一行中写完时，使用软连字符定义字符连接。

可以使用软连字符连接一个字，即使字符连接在[文本状态栏](#)中设置为关。

要插入软连字符，将 I 型光标定位在要放置连字符的位置处，并按 [Ctrl]+[-]。



注：

字的字符连接基于字符连接设置（[段落样式对话框](#)中的之前字符、之后字符和最小长度）。

4.3.4 创建文本

通过工具条上的[创建文本](#)，您可以：

- 创建单行文本；
- 在单个对象上创建文本；
- 在多个对象上创建文本；
- 在单个文本框中创建文本。

I 型光标在创建文本时自动显示。

可通过以下方式输入文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#)）；
- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。



注：

可[轮廓化](#)文本，以将文本字符转换为可进行处理和修改的单个对象。

4.3.5 格式化文本

通过使用“文本”状态栏调整文本格式以更改文本特征。可通过选择文本（使用[编辑文本](#)选项）并更改[文本状态栏](#)中的设置以交互方式调整文本格式。



提示：

- 当您选择文本以修改文本的段落设置时（例如修改对齐和行距），光标所在段落中的所有文本都将修改。无需突出显示文本字符，此操作即可对其生效。
- 还可先通过在状态栏中输入设置来格式化文本，再开始输入文本。

4.3.6 其他文本格式

执行其他文本格式功能：

- 通过[字段](#)插入或修改分数、前导字符和空格；
 - 通过[优化段落](#)优化段落中或文本行上的文本位置；
 - 通过[环绕分布](#)在对象周围或内部定位文本；
 - 通过[生成背景](#)从文本框创建背景；
-

- 通过[字体首选项](#)创建字体列表。

4.4 使用文本（高级选项）

4.4.1 创建文本

使用多个、链接的文本框以及使用样式。

除了基本文本功能之外，还可在使用可选文本模块时使用多个、链接的文本框以及使用样式。

4.4.2 使用文本框

输入多行文本，或者从文本文件中导入文本。

可命名每个文本框（或链接文本框组）（通过使用[文本状态栏](#)）。

可链接多个文本框以使用可能需要放置在工作内各种位置的大量文本。当链接文本框时，文本自动流向下一个链接的文本框（如果文本在上一个文本框内不合适）。可通过更改链接的文本框的顺序调整文本的流向。

还可命名文本流（在文本状态栏中）以保留作为单个单元组织的大量文本。

4.4.3 链接文本框

链接文本框使文本从一个文本框流向另一个。

所有链接的文本框通过文本的名称（文本流）进行标识，文本框以创建时的顺序进行编号。文本流按照文本框的编号顺序流入文本框中。

可使用以下方法链接文本框：

- 通过以交互方式创建文本框之后进行链接，通过使用[链接](#)。

也可取消链接文本框。

可通过查看文本框的名称和编号以及文本框底部的图标检查文本流的顺序：

- 文本框底部的箭头指示文本流继续流向另一个文本框。
- 文本框底部的方块指示文本流不会继续流向另一个文本框（这是链中最后的文本框）。
- 编号显示在图标旁边的文本框底部的方块指示文本框中无法显示的线编号。添加另一个文本框或调整文本框的大小以显示文本。



注：

如果加载 ASCII 文件（作为默认设置），对话框将自动显示 ASCII 文件的名称。当创建附加的链接文本框时，每个链接文本框都具有原始文本框的名称，并且包含一个编号指示其在链中的数字顺序。

可重新安排文本框的顺序以更改文本流。

4.4.4 格式化文本

格式化文本。

通过使用“文本”状态栏或应用某个样式调整文本格式。可通过选择文本（使用[编辑文本](#)选项）并更改[文本状态栏](#)中的设置以交互方式调整文本格式。

- 或 -

还可通过将样式应用于文本（从[文本菜单](#)或文本状态栏中）格式化文本。

4.4.5 使用样式

如果要快速调整文本格式，可使用样式。有四种不同样式可供您执行此操作：

字符	字符样式 定义可应用于单行文本、字或句子的属性（例如字体或字体大小）。
段落	段落样式 定义可应用于段落的属性（例如，对齐或行距）。
凸舌	Tab 键样式 定义可应用于以列表显示的文本的属性。
文本	文本框属性 定义可应用于文本框的属性（例如，第一行的垂直位置）。

基本上，样式是可应用于与文本相关的任何内容的设置。这些设置可保存和方便地修改。

当修改样式时，已应用该样式的所有文本将自动使用新设置进行修改。

如果保存已应用样式的工作，这些样式将自动通过工作保存。每次打开工作时，这些样式将自动提供。



注：

- 如果不应用不同样式，则应用 <default> 样式。
- 如果要将另一种样式应用于部分文本，则选择它并进行修改。在状态栏中，您将看到括号间常规文本的名称。

4.4.6 应用样式

可将四种不同的样式应用于文本。可创建修改字符、段落、表格的样式，并可定义文本框的设置。

可检测样式中的某种层级。例如，如果您创建并应用文本框样式，该样式可能包含也将用于字符样式中的信息。因此，这些样式可能获取彼此的某些特征。这意味着无需反复地定义每个参数。当您在文本框样式中选择了特定字体时，该字体也将在相应的字符样式中选定。

这也可能是另外一种情况。当特定元素在字符级别上没有定义时，系统将在下一级别（段落或文本框级别）中查找信息。如果该元素根本没有定义，系统将使用默认设置。

4.5 使用颜色

4.5.1 定义颜色和油墨

应用程序中使用的颜色包含一种或多种**油墨**，可以是套版色油墨（CMYK）、PANTONE 油墨、设计师油墨或其他标准油墨库（例如 Toyo、HKS、NCS...）中的油墨

要使用这些颜色，必须将它们一起放在“颜色”对话框的**调色板**中。



注：

如果将油墨从“油墨”对话框中拖动到已包含调色板中某颜色的框中，该油墨将添加到颜色中；如果拖动时按 [Ctrl] 键，原始颜色将被新颜色代替。

使用**颜色工厂**选择颜色、显示已使用颜色的特征或修改颜色。可通过**油墨工厂**显示颜色的油墨或混合某颜色。通过颜色工厂，甚至可通过组合两种或更多颜色将某颜色定义为“插图颜色”。

在项目开发期间的任何时刻，您都可以添加或修改颜色和油墨，或者删除它们（如果不再需要）。

4.5.2 将颜色应用于对象

使用**样式栏**将颜色属性指定给对象或修改对象的颜色。

将颜色应用于文件中的对象：

1. 从“颜色”对话框中拖动颜色，并将其放到“样式”对话框中的填充或描边补丁上。
2. 执行以下两个操作之一或全部执行：
 - 按 Shift 并单击某颜色以将该颜色应用于选定对象的填充。
 - 按 CTRL 并单击某颜色以将该颜色应用于选定对象的描边。
3. 从“颜色”对话框中拖动颜色，并将其放到绘图窗口中的对象中，以将颜色应用于对象的填充。按 CTRL 将颜色应用于其要放到的对象的描边。

可定义样式栏中的以下设置：

- 填充颜色和描边颜色，
- 描边宽度，
- 填充、描边或对象颜色的不透明度，
- 填充、描边或对象颜色是否具有混合模式，
- 填充或描边颜色是否执行蒙版操作，
- 描边的线端点样式形状，
- 描边拐角形状。

填充颜色将使用**调色板**中的颜色来填充闭合对象的轮廓。描边颜色将使用调色板中的颜色为开放或闭合对象周围的轮廓上色。描边在对象的轮廓上居中。可为描边定义线宽、端点样式和拐角形状。

填充或描边可拥有不同的混合模式。有关这些混合模式详细信息，请参阅**样式栏**。

在“样式”对话框的“对象/组”部分中，可以将透明度效果（混合模式、不透明度）应用于数据库中一个对象或一组对象。将该对象或对象组像与下层对象（= PDF 透明度组）相关的单个对象一样进行处理。

4.5.3 使用颜色（高级选项）

定义颜色和油墨（颜色工厂）

使用[颜色工厂](#)：

- 通过 CMYK 拾色器、块调色板、混合调色板、RGB 拾色器或 LCH 拾色器在调色板上添加或修改颜色；
- 将某颜色转换为另一油墨库中的颜色，
- 将 PANTONE 颜色转换为 CMYK 颜色，
- 将 RGB 颜色或 LHC 颜色转换为 PANTONE 或 CMYK 颜色（这是强制性的，因为不可能将屏幕颜色直接转换为对象），
- 将自定义油墨库中的颜色转换为 PANTONE 颜色、其他标准油墨库中的颜色或 CMYK。
- 通过添加 CMYK 颜色、PANTONE 或其他标准油墨库颜色、RGB 颜色或 LHC 颜色，创建包含[油墨库](#)的自定义颜色表。

度量颜色

使用[颜色工厂](#)分析您根据亮度、色相和浓度通过 [LHC 拾色器](#)创建的颜色。

4.6 定位对象

4.6.1 使用页边界

页边界用于定义工作的外部边界。

要显示或隐藏页边界，请激活或取消激活状态栏中的“页边界”和“参考线”。

要更改页边界的大小，请在[文档设置](#)对话框中更改边界大小。

4.6.2 使用十字线

十字线用于定位对象。

要显示或隐藏十字线，请点击状态栏中的[十字线](#)。

对于某些选项，可激活十字线切换按钮，使您在使用选项时能够将十字线作为参考。

要移动十字线，请将光标置于十字线上，点击并按住十字线并将其拖动到合适的位置。可移动水平十字线、垂直十字线或两者皆可，这取决于点击的位置。要旋转十字线，请用旋转十字线按钮或单击鼠标左键 + Alt 并旋转十字线。

要激活十字线上的重力以用于定位和修改工具，请从“安排”菜单中选择[靠齐十字线](#) (F4)。

4.6.3 使用参考线

使用参考线以可视方式创建并放置图形对象。

如果围绕屏幕移动光标，则根据[首选项](#)中定义的重力值，光标、对象的点或者对象的原点将拉（或靠齐）向参考线（或参考线的交叉部分）。

根据数值，可创建垂直、水平、圆形或对角线的参考线；或者根据选定对象上点击的点，创建正交或相切的参考线。

参考线可以是固定或不固定的（正交和相切的参考线始终是固定的）。只有固定的参考线可通过文件保存。固定的参考线保持在它们创建的位置，并且无法移动。不固定的参考线自动通过十字线移动（当移动十字线时）。

当参考线不再需要时，可显示和隐藏，或者删除。

参阅下表以快速了解固定参考线和不固定参考线之间差别。

- 不固定参考线
 1. 所有垂直、水平、圆形和对角线的参考线在它们创建时都是不固定的。
 2. 不能通过文件保存。
 3. 通过十字线移动（当移动十字线时）。
 4. 文件中每个类型（垂直、水平、圆形和对角线）只能有一个不固定参考线。
 5. 可分别隐藏。
- 固定参考线
 - 所有正交和相切的参考线在它们创建时都是固定的。垂直、水平、圆形和对角线的参考线可在创建之后通过点击数字进行固定。
 - 通过文件保存。
 - 不通过十字线移动（当移动十字线时）。
 - 文件中可根据需要拥有多个固定参考线。
 - 无法分别隐藏。



提示:

只需单击任一标尺并将参考线拖至所需位置，即可在显示的标尺外部创建参考线。

4.6.4 使用页原点

无法更改页原点。当使用某些选项时，要使用参考点，而不是页原点，可激活（并移动）十字线以将另一个位置用作参考点。

4.6.5 使用网格

通过[图层操作](#)对话框，您可以：

- 创建（插入）一个或多个网格图层

网格是一种可准确构成图像和对象的结构线的组合。可定义重力以使光标靠齐网格。

- 创建（插入）一个或多个标记网格。

使用不规则间隔的水平和垂直帮助行的标记网格创建并放置可见的图形对象。当通过变形选项绘制对象、定位对象或处理对象时，标记网格可用于定位光标、对象的点或对象的原点。

使您可准确地定位对象。

甚至可基于对象定义标记网格。

通过[图层操作](#)对话框，您可以：

- 输入或修改网格设置和标记网格设置，
- 重命名网格和标记网格，
- 删除网格和标记网格，
- 更改图层内网格的顺序（移动），
- 显示或隐藏网格和标记网格，
- 锁定网格和标记网格（不允许任何修改），
- 使重力（靠齐）应用于网格或标记网格。

通过状态栏中的[图层](#)，可轻松确定或选择要使用的网格或标记网格。



提示:

还可使用网格的重力创建标记图层。首先，创建网格并激活靠齐。接下来，插入标记网格并将线添加到标记网格。如果“首选项”对话框中的[重力](#)设置较高，则将在原始网格的坐标上创建标记网格。

4.6.6 对齐对象

使用[对齐](#)：

- 根据十字线对齐文件或选定对象，
- 根据两个点击点（两点定位）对齐文件或选定对象，

- 定位选定对象或将文件置于另一个对象内。

当“对齐”对话框可见时，对象从不会自动移动、缩放或旋转。必须按“应用”按钮执行对齐。

4.6.7 在图层内安排对象

当创建或修改某个工作时，在当前图层内更改对象的顺序。

您可以：

- 通过[置于顶层](#)将对象移到当前图层的顶部；
- 通过[置于底层](#)将对象移到当前图层的底部；
- 通过[前进](#)在当前图层内向前移动对象；
- 通过[后退](#)在当前图层内向后移动对象。

使用图层浏览器中的拖放功能更改顺序或将对象移到另一个组或图层中。

对象在活动图层内创建，并按照创建的顺序进行定位。例如，如果您创建椭圆，然后创建与该椭圆重叠的多边形，则该多边形定位在椭圆的上部。

可更改对象（图层内）的顺序以获得特定工作所需的结果。



注：

要将某对象直接定位在其他对象的前面或后面，请使用[在前面粘贴](#)或[在后面粘贴](#)。

当您在执行以下工作时，对象的顺序会影响结果：

- 使用不透明对象

不透明对象隐藏其后的所有对象。

- 使用套印。

如果您正在使用将被套印的对象，则套印对象必须在所有对象的前面以实现套印效果。

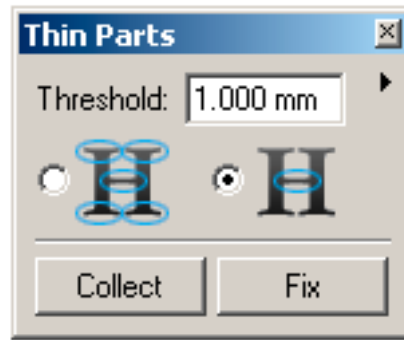
- 使用蒙版。

如果您正在使用作为蒙版的对象（被创建以对另一个对象或对象组执行蒙版操作），蒙版对象必须在被蒙版对象的后面。蒙版对象将对被蒙版对象（在同一图层内）前面的所有对象执行蒙版操作。要对由多个对象组成的图层内的单个对象执行蒙版操作，通过蒙版为对象分组。

4.7 薄的部件

薄的部件功能允许搜索其中对象的厚度薄于给定最小宽度的区域。

选择轮廓 > 薄的部件即可打开“薄的部件”对话框



单击收集按钮，将创建一个包含所有事件的集合，显示其中对象的部件厚度薄于输入阈值的所有位置。



注：请记住，不考虑描边。

此时，将打开“集合”调色板，通过该面板可浏览找到的所有事件。关于使用“集合”的更多信息，请参阅[使用集合](#)。

请注意，由薄的部件生成的“集合”与正常集合不同，不包含任何实际对象。相反，它包含“事件”，即，其中对象薄于输入阈值的位置的虚拟轮廓，其中可能包括建议的修复。

在下述示例中可以看到，末尾处徽标周围的线条小于阈值。红色（虚拟）对象显示了建议的修复。



注：由于集合不包含实际对象，因此系统将禁用“集合”对话框中的选择选项。

4.7.1 修复所有薄的部件

您可以使用“薄的部件”功能自动创建修复：

1. 打开“薄的部件”对话框，输入所需阈值并单击收集
2. 在收集对话框中，浏览“薄的部件”并选中建议的修复。

3. 在薄的部件对话框中, 单击修复按钮。
修复薄的部件功能将立即在原始对象的顶部创建对象 (如“集合”中所示), 同时修复所有“薄的部件”事件。
4. 在按属性选择面板的“对象类型”部分, 选择“薄的部件修正”。请参阅[按属性选择... \(选择菜单\)](#)
5. 单击收集按钮
6. 在收集调色板中, 浏览所有修复, 并根据需要进行纠正或删除。

4.7.2 修复薄的部件工具

您可以使用薄的部件工具来交互式创建修复:

1. 打开薄的部件窗口, 输入所需阈值并单击收集。
2. 在收集调色板中, 浏览薄的部件并选中建议的修复。
- 3.

选择修复薄的部件工具



4. 单击想要修复的薄的部件

修复薄的部件功能将立即在原始对象的顶部创建对象 (如集合中所示)。

也可以使用按属性选择来选择以修复薄的部件工具创建的薄的部件。请参阅[按属性选择... \(选择菜单\)](#)

4.7.3 薄的部件设置

阈值: 低于最小宽度时对象的部件显示为“薄的部件”事件。

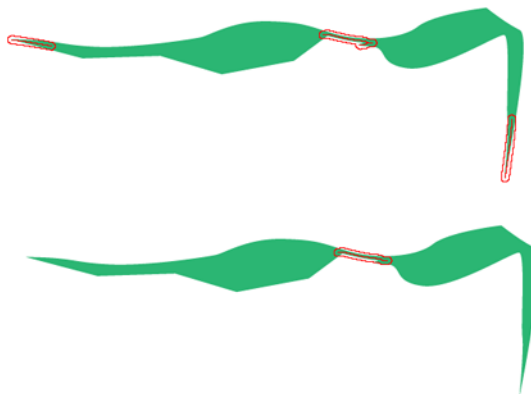
厚的部件之间:



如果选中该选项, 则标记所有薄的部件。(在下述示例中: 结果显示在顶部)



如果启用该选项, 那么当薄的部件位于超过“阈值”的对象的两个部件之间, 则对象的部件只标记为“薄的部件”。(在下述示例中: 结果显示在底部)



建议修复>(位于弹出式菜单中):如果启用该选项,则“薄的部件”将显示建议的修复,而不仅仅是高亮“薄的部件”本身。

显示中心线>(位于弹出式菜单中):如果启用该选项,则显示薄的部件的中心线。

5. 文本

5.1 使用文本

5.1.1 使用文本框

当输入多行文本，或者从文本文件中导入文本时，即可使用文本框。

通过工具栏上的[创建文本](#)，能以数字方式（基于屏幕 x, y 坐标、文本框高度和文本框宽度）创建文本框，或者手动（基于使用鼠标点击的点）创建文本框。

I 型光标在创建文本框时自动显示。

可通过以下方式输入文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#)）；
- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。

可使用“编辑文本”修改文本框内的文本并调整其格式。请参阅[编辑文本](#)和[调整文本格式](#)。

可命名每个文本框（通过文本状态栏）以便组织大量文本组。如果导入 ASCII 文件，文本框将自动显示文本流的名称。

还可通过[转换](#)工具和[编辑菜单](#)中的选项移动、调整大小和重定位文本框。如果使用文本框上的“转换”选项，文本框将被修改（例如，剪切或旋转），但文本将不会外扩或缩小，除非激活“缩放属性”选项。



注：

- 要为文本创建彩色背景，必须创建背景对象。
- 可[轮廓化](#)文本，以将文本字符转换为可进行处理和修改的单个对象。

5.1.2 编辑文本

当编辑文本时，通过添加、删除或移动字符、文字或段落更改现有文本行或文本块的内容。

通过工具栏中的[编辑文本](#)将应用程序置于“编辑文本”模式，以启动编辑会话。

可在 I 型光标显示时输入字符。

可通过以下方式添加文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#) on page 45）；

- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。

可使用[编辑菜单](#)中的以下工具编辑选定文本：

- [切割](#)
- [复制](#)
- [粘贴](#)

可删除单个文本字符、多个文本字符、文本框内的所有文本（保留文本框）或文本框及其内容。

如果文本尚未轮廓化，必须通过“编辑文本”选择方法（请参阅[编辑文本](#)）选择文本以使用这些编辑工具。



注意：

已轮廓化的文本字符是单个对象，必须使用与选择任何对象的方法相同的方法进行选择。有关其他信息，请参阅“选择对象”。

5.1.3 在文本模式下使用键盘

如果在创建或编辑文本时在文本模式下设置应用程序，各种键或键组合会具有特殊的功能。

- 在文本中导航

可使用键盘箭头键在文本中导航。

- 创建新段落

通过输入一个硬回车创建新段落。

要插入硬回车，请按 [Enter] 键。

- 在相同段落内创建新行

可输入软回车在相同段落内创建新行（新行不会被识别为新段落）。

要插入软回车，请按 [Ctrl]+[Enter]。

- 使用软连字符定义字符连接

当一个单词无法在一行中写完时，使用软连字符定义字符连接。

可以使用软连字符连接一个字，即使字符连接在[文本状态栏](#)中设置为关。

要插入软连字符，将 I 型光标定位在要放置连字符的位置处，并按 [Ctrl]+[-]。



注：

字的字符连接基于字符连接设置（[段落样式对话框](#)中的之前字符、之后字符和最小长度）。

5.1.4 创建文本

通过工具条上的[创建文本](#)，您可以：

- 创建单行文本；
- 在单个对象上创建文本；
- 在多个对象上创建文本；
- 在单个文本框中创建文本。

I 型光标在创建文本时自动显示。

可通过以下方式输入文本：

- 通过键盘（另请参阅[在文本模式下使用键盘](#)）；
- 通过使用[字体窗口](#)（适用于键盘上未提供的特殊字符）；
- 通过从文本文件中导入文本。

文本将具有[文本状态栏](#)中显示的特征。



注：

可[轮廓化](#)文本，以将文本字符转换为可进行处理和修改的单个对象。

5.1.5 格式化文本

通过使用“文本”状态栏调整文本格式以更改文本特征。可通过选择文本（使用[编辑文本](#)选项）并更改[文本状态栏](#)中的设置以交互方式调整文本格式。



提示：

- 当您选择文本以修改文本的段落设置时（例如修改对齐和行距），光标所在段落中的所有文本都将修改。无需突出显示文本字符，此操作即可对其生效。
- 还可先通过在状态栏中输入设置来格式化文本，再开始输入文本。



5.1.6 其他文本格式


执行其他文本格式功能：

- 通过[字段](#)插入或修改分数、前导字符和空格；
- 通过[优化段落](#)优化段落中或文本行上的文本位置；
- 通过[环绕分布](#)在对象周围或内部定位文本；
- 通过[生成背景](#)从文本框创建背景；
- 通过[字体首选项](#)创建字体列表。



5.2 应用程序中的字体

字体在设计中可用作：

-  本地字体：这些字体可用于当前工作目录。
-  父字体：这些字体存储在工作目录的父目录中，并可用于该目录的所有子目录。

-  中央字体：这些字体可在全球范围内用于 PackEdge。


字体通过 Esko 的 FontManager 用于 PackEdge。FontManager 安装 Type 1 字体和 Esko V3 字体。这些字体可通过其图标进行识别：

- Type 1 字体 
- CID 字体
- Esko V3 字体 

当应用程序作为独立应用程序运行时（因此无需连接到自动化引擎服务器，例如，以测试模式运行），将可以使用本地系统字体。

5.2.1 导入 PostScript 和 PDF

PackEdge 中的标准安装字体

在工作站上安装 PackEdge 之后，标准安装字体可用作中央字体，并且可通过以下图标  识别：

字体 AvantGardeCE-Book	字体 TimesCE-BoldItalic	字体 HelveticaCE-Oblique
字体 NewCenturySchlbkCE-Roman	字体 TimesCE-Bold	字体 CoronetCE-Regular
字体 HelveticaCE-CondObl	字体 AvantGardeCE-DemiOblique	字体 HelveticaCE-NarrowBoldOblique
字体 PalatinoCE-Italic	字体 BookmanCE-LightItalic	字体 BookmanCE-DemiItalic
字体 HelveticaCE	字体 CourierCE-BoldOblique	字体 HelveticaCE-CondBold
字体 HelveticaCE-Bold	字体 PalatinoCE-Bold	字体 HelveticaCE-NarrowOblique
字体 AvantGardeCE-BookOblique	字体 ZapfChanceryCE-MediumItalic	字体 TimesCE-Italic
字体 HelveticaCE-Cond	字体 HelveticaCE-BoldOblique	字体 HelveticaCE-CondBoldObl
字体 NewCenturySchlbkCE-Italic	字体 PalatinoCE-BoldItalic	字体 CourierCE
字体 CourierCE-Bold	字体 PalatinoCE-Roman	字体 BookmanCE-Demi
字体 BookmanCE-Light	字体 AvantGardeCE-Demi	字体 HelveticaCE-Narrow
字体 HelveticaCE-NarrowBold	字体 CourierCE-Oblique	字体 NewCenturySchlbkCE-BoldItalic
字体 NewCenturySchlbkCE-Bold	字体 Palatino-Bold	字体 NewCenturySchlbk-BoldItalic
字体 Univers-CondensedOblique	字体 Univers-Oblique	字体 MonaLisa-Recut
字体 Optima-BoldItalic	字体 Clarendon-Light	字体 Bodoni-BoldItalic
字体 AlbertusMT-Light	字体 Bodoni-Bold	字体 GillSans-LightItalic
字体 Helvetica-Bold	字体 GillSans	字体 Bookman-LightItalic
字体 Helvetica-Narrow-Oblique	字体 LetterGothic	字体 LubalinGraph-Book

字体 NewCenturySchlbk-Bold	字体 LubalinGraph-DemiOblique	字体 Optima
字体 LetterGothic-Slanted	字体 GillSans-BoldItalic	字体 Oxford
字体 StempelGaramond-BoldItalic	字体 Helvetica-Narrow-Bold	字体 Marigold
字体 Univers-BoldExtObl	字体 Helvetica-BoldOblique	字体 Copperplate-ThirtyThreeBC
字体 Helvetica-Condensed-Oblique	字体 Univers-CondensedBoldOblique	字体 Times-Roman
字体 Goudy-BoldItalic	字体 Palatino-BoldItalic	字体 Univers
字体 Goudy-ExtraBold	字体 Goudy	字体 GillSans-Condensed
字体 Univers-CondensedBold	字体 Clarendon-Bold	字体 AvantGarde-DemiOblique
字体 LubalinGraph-Demi	字体 Goudy-Bold	字体 GillSans-BoldCondensed
字体 AntiqueOlive-Roman	字体 CooperBlack	字体 LetterGothic-BoldSlanted
字体 Univers-LightOblique	字体 JoannaMT-BoldItalic	字体 JoannaMT-Italic
字体 ZapfChancery-MediumItalic	字体 AvantGarde-Demi	字体 NewCenturySchlbk-Italic
字体 Optima-Italic	字体 Bodoni	字体 GillSans-Light
字体 AdobeSerifMM	字体 NewCenturySchlbk-Roman	字体 AlbertusMT
字体 Helvetica-Narrow	字体 Palatino-Roman	字体 Goudy-Italic
字体 Univers-Bold	字体 Times-Bold	字体 CooperBlack-Italic
字体 Univers-Condensed	字体 Univers-Extended	字体 Bookman-Light
字体 AdobeSansMM	字体 Helvetica	字体 AntiqueOlive-Italic
字体 Bodoni-Poster	字体 Coronet-Regular	字体 Courier
字体 StempelGaramond-Roman	字体 Tekton	字体 Times-BoldItalic
字体 Helvetica-Narrow-BoldOblique	字体 Univers-ExtendedObl	字体 Univers-Light
字体 Univers-BoldExt	字体 Courier-BoldOblique	字体 Eurostile-ExtendedTwo
字体 GillSans-Bold	字体 AlbertusMT-Italic	字体 Courier-Bold
字体 Bodoni-PosterCompressed	字体 Eurostile	字体 GillSans-ExtraBold
字体 LetterGothic-Bold	字体 Optima-Bold	字体 StempelGaramond-Bold
字体 Times-Italic	字体 JoannaMT	字体 Univers-BoldOblique
字体 Copperplate-ThirtyTwoBC	字体 Helvetica-Condensed	字体 AvantGarde-Book
字体 AvantGarde-BookOblique	字体 Clarendon	字体 Eurostile-Bold
字体 AntiqueOlive-Bold	字体 Helvetica-Oblique	字体 Bodoni-Italic
字体 Bookman-DemiItalic	字体 Helvetica-Condensed-Bold	字体 LubalinGraph-BookOblique
字体 Courier-Oblique	字体 Bookman-Demi	字体 Eurostile-BoldExtendedTwo

字体 GillSans-Italic	字体 Helvetica-Condensed-BoldOb1	字体 Palatino-Italic
字体 JoannaMT-Bold	字体 StempelGaramond-Italic	字体 AntiqueOlive-Compact:
字体 Carta Font		
ZapfDingbats		

在导入期间提取字体

PostScript/PDF 解译器提取 PostScript 和 PDF 文件中嵌入的字体。将只提取 PostScript/PDF 文件中嵌入的 Type 1 字体。提取的字体将自动本地安装。



注意:

出于版权原因，提取的字体只能用于查看和输出包含该字体的特定 PostScript、PDF 或 Illustrator 工作。任何该字体的其他使用方式（例如编辑文本）需要该字体的许可证。

字体匹配

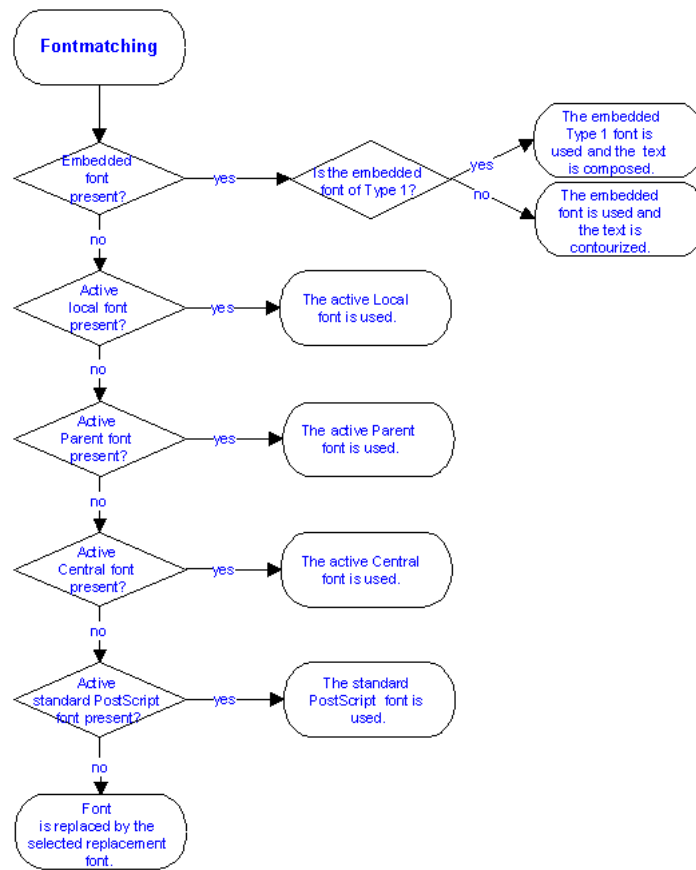


注:

PostScript 名称始终用于字体匹配。

在 Esko 应用程序中，如果导入 Postscript/PDF 或 Illustrator 文件的“转换文本为轮廓”选项被激活，则所有文本都将轮廓化。

流程图：字体匹配



在 PackEdge 中，PostScript/PDF 或 Illustrator 工作所涉及字体的搜索顺序为：

1. 如果字体已嵌入，则使用该字体。

如果文本应保留为文本，将提取嵌入字体并自动将其作为本地字体安装在当前目录中。当前目录是 PostScript 文件所在的目录。



注：

- 如果嵌入字体不是 Type 1 字体，则使用该字体，但文本将轮廓化。
- 如果嵌入字体是 Type 1 字体，则使用该字体，并且导入的文本是合成文本。

2. 如果存在一种与本地工作目录关联的活动字体，且具有给定的 PostScript 名称，该活动本地字体 (📁) 在导入期间将用于字体匹配。

工作目录是 PostScript/PDF 或 Illustrator 文件所在的目录。

3. 如果存在一种与父 (📁) 目录关联的活动字体，且具有相同的 PostScript 名称，该活动父字体在导入期间将用于字体匹配。
4. 如果中央字体 (📁) 目录中存在一种活动字体，该活动中央字体在导入期间将用于字体匹配。
5. 如果找不到任何活动的中央字体 (📁)，系统将检查 PackEdge 安装期间安装的标准 PostScript 字体
6. 如果未找到任何标准 PostScript 字体，则系统将使用选定替换字体替换字体。



注：

找到的在导入期间用于字体匹配的所有字体（嵌入、本地、父、中央、标准、替换字体）将作为本地字体存储。

如果找到了用于字体匹配的字体，则它将成为本地字体存储在 EPS/PostScript/PDF 或 Illustrator 文件指定的输出目录中。

输出目录是：

- 默认情况下是 EPS/PostScript/PDF 或 Illustrator 文件所在的目录，
- 或者是 Esko NT 应用程序的输出选项卡中指定的输出目录。

5.3 使用文本（高级选项）

5.3.1 创建文本

使用多个、链接的文本框以及使用样式。

除了基本文本功能之外，还可在使用可选文本模块时使用多个、链接的文本框以及使用样式。

5.3.2 使用文本框

输入多行文本，或者从文本文件中导入文本。

可命名每个文本框（或链接文本框组）（通过使用[文本状态栏](#)）。

可链接多个文本框以使用可能需要放置在工作内各种位置的大量文本。当链接文本框时，文本自动流向下一个链接的文本框（如果文本在上一个文本框内不合适）。可通过更改链接的文本框的顺序调整文本的流向。

还可命名文本流（在文本状态栏中）以保留作为单个单元组织的大量文本。

5.3.3 链接文本框

链接文本框使文本从一个文本框流向另一个。

所有链接的文本框通过文本的名称（文本流）进行标识，文本框以创建时的顺序进行编号。文本流按照文本框的编号顺序流入文本框中。

可使用以下方法链接文本框：

- 通过以交互方式创建文本框之后进行链接，通过使用[链接](#)。

也可取消链接文本框。

可通过查看文本框的名称和编号以及文本框底部的图标检查文本流的顺序：

- 文本框底部的箭头指示文本流继续流向另一个文本框。

- 文本框底部的方块指示文本流不会继续流向另一个文本框（这是链中最后的文本框）。
- 编号显示在图标旁边的文本框底部的方块指示文本框中无法显示的线编号。添加另一个文本框或调整文本框的大小以显示文本。



注：

如果加载 ASCII 文件（作为默认设置），对话框将自动显示 ASCII 文件的名称。当创建附加的链接文本框时，每个链接文本框都具有原始文本框的名称，并且包含一个编号指示其在链中的数字顺序。

可重新安排文本框的顺序以更改文本流。

5.3.4 格式化文本

格式化文本。

通过使用“文本”状态栏或应用某个样式调整文本格式。可通过选择文本（使用[编辑文本](#)选项）并更改[文本状态栏](#)中的设置以交互方式调整文本格式。

- 或 -

还可通过将样式应用于文本（从[文本菜单](#)或文本状态栏中）格式化文本。

5.3.5 使用样式

如果要快速调整文本格式，可使用样式。有四种不同样式可供您执行此操作：

字符	字符样式 定义可应用于单行文本、字或句子的属性（例如字体或字体大小）。
段落	段落样式 定义可应用于段落的属性（例如，对齐或行距）。
凸舌	Tab 键样式 定义可应用于以列表显示的文本的属性。
文本	文本框属性 定义可应用于文本框的属性（例如，第一行的垂直位置）。

基本上，样式是可应用于与文本相关的任何内容的设置。这些设置可保存和方便地修改。

当修改样式时，已应用该样式的所有文本将自动使用新设置进行修改。

如果保存已应用样式的工作，这些样式将自动通过工作保存。每次打开工作时，这些样式将自动提供。



注：

- 如果不应用不同样式，则应用 <default> 样式。
- 如果要另一种样式应用于部分文本，则选择它并进行修改。在状态栏中，您将看到括号间常规文本的名称。

5.3.6 应用样式

可将四种不同的样式应用于文本。可创建修改字符、段落、表格的样式，并可定义文本框的设置。

可检测样式中的某种层级。例如，如果您创建并应用文本框样式，该样式可能包含也将用于字符样式中的信息。因此，这些样式可能获取彼此的某些特征。这意味着无需反复地定义每个参数。当您在文本框样式中选择了特定字体时，该字体也将在相应的字符样式中选定。

这也可能是另外一种情况。当特定元素在字符级别上没有定义时，系统将在下一级别（段落或文本框级别）中查找信息。如果该元素根本没有定义，系统将使用默认设置。

6. 导出和印刷

6.1 打印或导出为 PostScript

6.1.1 优化 PostScript 文件生成

编辑器中打开的任何工作均可转换为 PostScript 文件。该 PostScript 文件可在标准 PostScript 设备上校样/曝光。尽管 PostScript 被定义为独立于设备的，但最好在转换时指定目标设备，以便获取最佳的 PostScript 文件：

1. 可处理的数据复杂性取决于 PostScript 设备的硬件。
2. 支持的页面大小（和可成像区域）也因设备的不同而有所差异。
3. 如果设备具有预安装的字体，则这些字体无需包括在生成的 PostScript 文件中。
4. 某些设备支持特殊功能，例如输出模式选择（如草稿模式）、输入槽选择（如手动纸盘）或双面打印...
5. 可生成不包含任何多余信息的 PostScript 文件：

艺术线条的分辨率可降低到设备的分辨率，像素画可使用与设备的屏幕分辨率相同的速率进行二次采样。

由于这些原因，使用正确的设备驱动程序非常重要。这将会产生最佳的效果、性能和最小的 PostScript 文件。

6.1.2 解析叠印和半透明

“解析叠印和半透明”选项确保输入工作和导出工作中叠印对象的可见表示形式完全相同。该选项使您可以克服导出/印刷设计包含叠印和半透明时出现的问题。当“解析叠印和半透明”激活时，透明对象进行预处理，并且它们的颜色与其背景的颜色相结合。在该过程中，叠印对象分割为接收新组合颜色（例如，叠印实色）的颜色区域或者预切割为 CT 图像（例如，叠印图像的文本）。

6.1.3 Intellicurve（网点增大补偿）和 PackEdge

印刷/导出选项的“校准”选项卡的第一部分允许使用 Esko 的 IntelliCurve 技术补偿网点增大。

网点增大是当今印刷过程中出现的一种效果。制版中使用的菲林上的加网区域在印刷时会显得更深一些。40% 的网屏可能看起来像 60% 的网屏，因此网点较大的网屏具有了名称“网点增大”。网点增大导致印刷机的印刷效果比设计者的设计意图要更深一些。因此，一般效果将会过深。它缺少亮度，大部分人不会喜欢。此外，网点增大发生在加网的密度上，但不会发生在加网的密度上。由 100 % 青色和 50 % 洋红色组成的色彩将承受洋红色上的网点增大，但不会承受青色上的网点增大。色彩将会很深，但也会显得太红。因此，它不会完全地转换为更深的色彩，但色彩的色相和饱和度由于网点增大会明

确地改变。因此，灵敏色（例如肤色、水果、蔬菜或品牌标志）无法通过高网点增大在印刷机上再生，除非该效果进行专业化补偿。

Intellicurve 是 Esko 的高质量网点增大补偿和图像处理机校准实用程序。通过 IntelliCurve 过程，您可以定义胶片或色板上的值如何与工作中的值相关联，并且在图像处理机上曝光时自动执行所有修正。与更多的传统网点增大方法相比，Intellicurve：

- 更易于使用
- 非常精确
- 为胶片 workflow 和色板 workflow 而设计。

过程简短叙述如下：

1. 通过 IntelliCurve 形成网点增大曲线。双击桌面上的图标。
2. 可通过 IntelliCurvePro 制作基于网屏的网点增大补偿表。
3. 通过 PostScript 将 DGC 曲线或 SCRDGC 表用于输出，方法是在印刷选项的“校准”选项卡中选择它们的名称。

“全局”允许选择将应用于所有数据的一个 DGC 曲线。

“基于网屏”允许选择 SCRDGC 表（允许您根据网屏规则有选择性地应用网点增大补偿）、角度网点形状，甚至是半色调或线条属性。



注：

还可同时应用 DGC 和 SCRDGC，形成效果的聚合。

6.1.4 颜色和配置文件 PackEdge



注：

此信息并不够详细。它旨在帮助操作员熟悉颜色管理系统（CMS）。

该应用程序使您可以在导出为 PostScript 时选择 BGCMS（Esko 的颜色管理系统）或标准 ICC 配置文件。

颜色空间

颜色将分配给对象。一种颜色定义为一组数字。每个数字代表一些物理实体（例如纸中油墨用量百分比）。一种颜色是一个 N 维颜色空间（N 指数组长度）中的一个点。

颜色可依赖于设备，也可独立于设备。

如果从依赖于设备的颜色空间到独立于设备的颜色空间的转换已知，则依赖于设备的颜色空间将被个性化、配置、标签化...

以下颜色空间和颜色空间之间的转换具有特别重要的意义：

- 对象和参考颜色空间

这是对象的原生颜色空间。某些应用程序可使用在各种颜色空间中定义的对象混合。某些应用程序只能处理属于单个颜色空间的对象。在前一种情况中，我们提到的是对象颜色空间，在后一种情况中，我们处理的是单个参考颜色空间。

- 监控颜色空间和预览转换

对于在监控器上显示图形对象，这些对象必须从它们的对象颜色空间转换为监控器的 RGB。

- 输入颜色空间和输入转换

当对象导入应用程序时，这些对象有时必须从它们的原始颜色空间转换到更合适的对象颜色空间或应用程序参考空间。

- 输出颜色空间和输出转换

当对象从应用程序导出时，这些对象有时必须从它们的对象颜色空间或应用程序参考空间转换到更合适的颜色空间，例如输出设备的依赖于原生设备的颜色空间。

颜色管理系统

ICC

ICC 是国际颜色协会的简称，它是一个行业合作伙伴组织，负责制订颜色管理系统标准。ICC 兼容的颜色管理系统包含以下部分：

设备配置文件

它们描述了 2 种转换：

1. 从依赖于设备转换到独立于设备的颜色空间。

这是设备的实际特征。该转换通过若干查找表 (LUT)、字模和多维内插表进行描述。

2. 从独立于设备的颜色空间转换回依赖于设备的颜色空间。

该转换通过若干 LUT、字模和多维内插表进行描述。这是实际分色技术。这些转换可有多个。这些表中的每一个都有不同的渲染目标。

最常见的渲染目标是：

- 绝对色度
不考虑任何白场或黑场适应 (XYZ 匹配)。
- 相对色度
Lab 匹配修剪溢色，以最接近色域颜色。
- 一些未明确定义的意图，如：饱和度和感知。

CMM

颜色管理系统的中心有一个颜色管理模块 (CMM)。有实际的引擎执行转换。不同的供应商提供了大量的 CMM。这些 CMM 可在操作系统 (OS) 中或作为应用程序插件找到。

一些 CMM：

“ColorSync on Mac”和“Windows 2000”可在 OS 中找到。

“PhotoShop”、“Illustrator”... 可作为应用程序插件找到。



注：

- 配置文件可在标准部分旁边具有供应商特定的部分。当然，这些供应商特定的部分只能由同一供应商的 CMM 使用。
- 还有一些设备链接配置文件，描述了一个依赖于设备的颜色空间到另一颜色空间的转换。这实际上是将一个配置文件的向前转换与另一个配置文件的向后转换串联在一起。
- ICC 配置文件可以许多文件格式（例如 PhotoShop PSD、JPEG、TIFF、EPS、PDF 和 PICT）嵌入。
- 尽管所有渲染意图必须在输出配置文件中呈现，但它们有时在内部指向相同的转换。渲染意图的模糊定义和使用确实是 ICC 中最令人困惑的问题。

PostScript 3

PostScript 3（在某种程度上，也是 PostScript 2）包含有些类似，但不同的系统用于处理颜色。

颜色规范

PostScript 生成器可使用多种颜色空间指定对象的颜色：

- 基于 CIE 的颜色空间
- 设备颜色空间
- 特殊颜色空间

颜色渲染

PostScript 解译器通过以下方式处理不同等级的颜色规范：

- 基于 CIE 的颜色规范和重新映射的设备颜色空间使用“颜色渲染字典”（CRD）转换为设备坐标。CRD 中的数学机器与 ICC 配置文件的后移转换类似。而且，PostScript 3 还在 CRD 中定义了条目（定义了将 1 映射到 ICC 渲染目标上的 1 的渲染目标）。就像字体一样，CRD 可嵌入到 PostScript 文件中，或者它们可在 PostScript RIP 中下载。
- 如果颜色空间与设备之一匹配，则可直接使用设备颜色规范。如果不是这种情况，简单的颜色空间转换可用于在 DeviceRGB、DeviceCMYK 和 DeviceGray 之间来回映射。
- 如果设备不支持 DeviceN 颜色规范中的所有色剂，则 DeviceN 颜色规范将转换到替换的颜色空间：通常是 CMYK（使用 PostScript 过程）。

7. 高级印前功能

7.1 使用印刷规则检查程序

在图形工艺中经常使用数字设备使得对生成菲林或印版前（更糟糕的是在印刷前）的各阶段工作质量的控制变得更加困难。未在印刷机自身发现错误前发现应在印前修复的错误，是最恼人也是代价最高的事情。

印刷规则检查器能够尽可能地帮助您避免这些发现延迟的情况。它将对工作进行全面或部分检测，以避免出现潜在的印刷问题和违反标准印刷规则的情况。线粗或对象尺寸不足、半调密度错误、油墨使用过多及各种其他生产相关问题都能被立即指出。能够生成报告文件，其中包含在工作中发现的所有错误的列表。

PRC 是 PackEdge 工作站提供的一个选项。



提示：

通过先使用 PostScript-Fix，PRC 的性能可大大提高。

7.1.1 印刷规则检查程序

PRC 由三个模块组成：

- [报告单\(Report\)](#)

允许您查看在检查阶段生成的 PRC 报告。

- [嵌线](#)

由所有可能的规则集组成。在这些模块中，将选择在检查阶段处于激活状态的规则。设备相关参数也可被初始化。

- [检查](#)

搜索工作，实时发现并高亮显示问题。其他信息或建议可帮助您确定问题需要修复的程度。PackEdge 中的所有工具均可提供此功能。在某些情况下，可自动修复。

7.2 陷印

陷印创建重叠区域以补偿印刷结果中不同油墨之间可能的套准失误。当两个相邻颜色包含不同油墨，并且打印动作期间的套准失误在两个颜色的边界处产生留白部分或不理想的颜色线时，即可使用该功能。

有两种方法可查看陷印：

- 外扩陷印用于将较浅色区域陷印到较大的深色区域中。浅色对象套印并扩展到深色对象的深色背景中。
-

- 内缩陷印用于将较浅色区域陷印到较小的深色区域中。浅色对象套印深色区域并对其执行内缩操作。

陷印可手动和自动应用：

- 通过 PowerTrapper，用户选择（使用绿色）可能需要陷印的对象。系统扫描这些选定对象，指示需要陷印的位置，并创建陷印区域。在这里自动执行陷印。请参阅[PowerTrapper](#)
- [将红色陷印到绿色下](#)是手动陷印方法。用户定义哪些轮廓需要陷印。



注：

陷印区域将放置在独立的“陷印”图层中。这样就可以轻松移除陷印区域，而不影响工作。

另一种陷印类型是[使红色远离绿色](#)，在这种情况下，系统在打印时通过这种方式在两个相邻颜色之间引入额外距离，相邻颜色不重叠或混合。在某些打印过程中这是必需的，原因是油墨或打印表面的性质会导致相邻油墨发生意外混合。

结合使用自动陷印，还可为深黑和白色底纹定义设置。

- 深黑通过定义的油墨（默认为青色）在黑色对象的顶部创建单独的（内缩的）图层，以获得更深的黑色。
- 当使用透明或金属材料时，“白色底纹”可在您的设计下放置背景。默认油墨是透明白色，但可选择工作的任何油墨。例如，当在金属上印刷黄色时，组合的结果将具有金属外观。要避免出现此情况，可应用白色底纹。

7.3 条形码

7.3.1 什么是条形码

条形码只是通常很大的系统（通常被称为自动化识别系统）的可见部分，这些系统正日益成为一些最经济高效的管理工具，使企业可以在任何情况下快速、准确、有效地跟踪其商品和库存。

条形码仅包含一系列或宽或窄且交替排列的竖直明暗条纹和空白，用于表示字母或数字。

这些条纹都具有高度和宽度，虽然通常情况下，没有对代码高度的解释性信息。但是，高度应足够以便有效地读取代码。

条形码中的明暗条纹或空白表示以数字方式编码的信息可被设备（经过条纹扫描一束光，从而拾取反射光的各种脉冲）“读取”。此类设备通常与计算机配合工作。

在操作中，扫描仪沿着截断代码中所有条纹的路径扫过一个光点。代码中的暗条纹吸收光线，同时空白反射光线，从而通过向计算机指示“1”（暗条纹）或“0”（空白）而有效地开关电路。

大部分条形码由若干块或明或暗的条纹组成，作为最小增量的一块可用在条形码中表示数据。

通常，代码由精确的块宽度构成。当它们的尺寸放大或缩小时，条纹之间的块关系保持不变。但是，各个条纹和空白的宽度会增加或减少。

通常，条形码本质上是二进制数据（由 0 和 1 构成）。

由于条形码读取为收集和记录数据提供了快速、准确且有效的方法，因此它日益广泛地应用于各种零售、商业和工业应用领域。

一般而言，条形码应用包含五个主要领域：

- 物料管理。
- 信息管理。
- 生产控制。
- 时间和过程跟踪。
- 资产管理。

在某些产品上，没有足够的空间放置标准条形码符号（即使在尺寸上大大缩小）。

因此，UPC 和 EAN 系统提供了有限数量的所谓“缩短”条形码，供此类产品使用。

随着条形码在超市和其他主要零售商店中的使用日益增多，对书籍、杂志等代码产品的要求也越来越高。

但这里的要求不只是将条形码添加到产品中，对书籍而言，也要添加书籍的 ISBN 参考号并且可能还包含价格。对杂志和报纸而言，必须包含卷、数目、星期和日。

对任何条形码系统的完整性和效率至关重要的高质量印刷的条形码，这些条形码可由扫描仪在首次扫描时读取。一个优质的条形码图像的三个主要因素包括：

- 尺寸的准确性和一致性
代码的边缘必须线条分明并且界限清晰，代码的条纹高度以及相同尺寸的条纹之间应保持一致。
- 印刷质量
印刷质量必须优良，以确保生成的代码图像没有任何杂质。
- 印刷对比度
印刷条纹的暗度和明亮背景或空白的反射之间的印刷对比度应清晰可见。

7.3.2 条形码原版胶片规范

EAN/UPC 条形码原版胶片具有非常严格的要求。这些要求允许的偏差仅为 0.0002 英寸/0.005 毫米。对于随后的印刷过程，允许的偏移量可扩大至 7 到 52 倍。这就是遵守原版胶片规范的条形码必须以非常精确的方法进行创建的原因。

胶片通过跟踪极细的线条（一个接着另一个）的激光束曝光。这些线条之间的间距始终相同，线条的长度始终是间距的倍数。在曝光期间，所有度量都化整（四舍五入）为这些线条的限制。0.0002 英寸/0.005 毫米的偏差只能在 2500 ppi 或更大的输出处才被允许。

对于所有线条和间距，条形码程序提供了可按照条形码主规范曝光的度量。它在其他对象之间计算放大因子，使条形码中最窄标准元素（= 块宽度）的准确曝光成为可能。您在菜单中输入的放大因子将自动适应该限制。高度和条宽度缩小通过与放大因子完全相同的方法进行调整。

创建条形码后，千万不要缩放或旋转它（90 度的倍数除外）。这会严重影响其精度。胶片曝光和显影期间发生的激光线增粗，不会由该程序补偿，因为线增粗取决于：

- 激光束（每个机器都不同）
- 使用的显影法。

这意味着由该线增粗导致的偏差是可变的，并且应针对每个客户/机器分别进行测试。

与之前的版本不同，放大因子现在始终按照指定的输出 ppi 进行调整，即使输出 ppi 超过 2500 ppi。

7.3.3 EAN-13

EAN 是欧洲物品编码系统的简称。它是国际标准条形码，用于超市、音乐录制、酒类和健康及美容等行业以及许多非食品类商品。EAN-13 是一种具有固定长度的自校验数字代码。

要构建正确的 EAN-13 条形码，请使用以下三种模型：

- 12 位数字 + “[校验字符]”
XXXXXXXXXX [C]
- 12 位数字 + “[校验字符]” + 2 位附加数字
XXXXXXXXXX [C] YY
- 12 位数字 + “[校验字符]” + 5 位附加数字
XXXXXXXXXX [C] YYYYY

7.3.4 EAN-8

EAN-8 是标准 EAN-13INFEAN13 的缩短符号版

要构建正确的 EAN-8 条形码，请使用以下模型：

- 7 位数字 + “[校验字符]”
XXXXXXX [C]

7.3.5 UPC-A

UPC 是统一产品编码的简称，在美国用于零售食品包装的标准条形码符号。UPC 是长度固定的自校验代码。

要构建正确的 UPC-A 条形码，请使用以下三种模型：

- 11 位数字 + “[校验字符]”
XXXXXXXXXX [C]
- 11 位数字 + “[校验字符]” + 2 位附加数字
XXXXXXXXXX [C] YY
- 11 位数字 + “[校验字符]” + 5 位附加数字
XXXXXXXXXX [C] YYYYY

7.3.6 UPC-E

UPC-E 是基本 UPC-A 条形码的缩短版。通过省去 UPC-A 条形码中的一些零的特殊方式对符号进行编码来识别“缩短版”。

要构建正确的 UPC-E 条形码，请使用以下模型：

- “[0]” + 6 位数字 + “[校验字符]”
[0] XXXXXX [C]
 - “[0]” + 10 位数字 + “[校验字符]”
[0] XXXXXXXXXX [C]
- （仅用于可以 UPC-E 表示的代码）



注：

如果第二个数字不是“0”，则可忽略开头的“0”。然而，因为只有六位数字，所以不会产生混淆，因此这是允许的。

7.3.7 NDC/HRI

NDC 是美国国家药品代码的简称，HRI 是美国国家健康相关商品代码的简称。这两种代码都是十位代码，由美国食品和药物管理局（FDA）管理。

要构建正确的 NDC 条形码，请使用以下模型：

- “[3]” + “0” + 9 位数字 “[没有或者均为“-”符号]” + “[校验字符]”
[3] 0XXX [-] XXXX [-] XX [C]
- “[3]” + 1 到 7 之间的数字 + 4 位数字 + “-”符号 + 4 位数字 + “-”符号 + 1 位数字 + “[校验字符]”
[3] (1..7)XXXX-XXXX-X [C]
- “[3]” + 1 到 7 之间的数字 + 9 位数字 “[没有或者均为“-”符号]” + “[校验字符]”
[3] (1..7)XXXX [-] XXX [-] XX [C]



注：

可忽略行首的“3”，但仅限于第二个数字不是“3”的情况。

要构建正确的 HRI 条形码，请使用以下模型：

- “[3]” + “8” + 3 位数字 + “[“-]” + 6 位数字 + “[校验字符]”
[3] 8XXX [-] XXXXXX [C]
- “[3]” + “9” + 4 位数字 + “[“-]” + 5 位数字 + “[校验字符]”
[3] 9XXXX “[-]” XXXXX [C]

7.3.8 UPC-SCS

UPC-SCS 是 UPC 集装箱符号的简称。UPC 集装箱符号是一种数字条形码，具有唯一的起始字符和唯一的结束字符。

第一位是分类指示符，并且应始终是“1”或“0”。当箱上的 UPC 码与箱内单个商品上的 UPC 码相同时，为“1”。当箱上的 UPC 码与箱内单个商品上的 UPC 码不同时，为“0”。

要构建正确的 UPC/SCS 条形码，请使用以下模型：

- “0”或“1” + “0” + 11 位数字 + “[“校验字符”]”
(0..1)0XXXXXXXXXX [C]

7.3.9 HIBC-39 和 HIBC-128

HIBC 是医疗保健行业的条形码。

要构建正确的 HIBC 条形码，请使用以下模型：



注意：

字母必须大写！

- “++” + 12 位数字（没有校验字符的 EAN-13）+ 1 位数字（度量单位标识符）+ “[“校验字符”]”
++XXXXXXXXXXXX [C]
- “++” + 11 位数字（没有校验符的 UPC 或 HRI）+ 1 位数字（度量单位标识符）+ “[“校验字符”]”
++XXXXXXXXXXXX [C]
- “[“+”]” + 1 个字母 + 5 到 17 个字母数字符号 + “[“校验字符”]”
[+] (A..Z)XXXX{X} [C]
- “[“+”]” + 5 位数字 + 1 到 14 个字母数字符号 + “[“校验字符”]”
[+] XXXXX{Y} [C]
- “[“+”]” + “\$” + 1 到 14 个字母数字符号 + “[“校验字符”]”

7.4 扭曲

通过“扭曲”功能，您可以在其他图形对象上或内部执行图像对象的所有线性和非线性失真操作。扭曲工具可使图形对象在曲线上或两曲线之间的选择部分变形或失真。为扭曲选择的数据通过源或输入网格覆盖。数据在目标曲线上或目标曲线之间扭曲，并且构造输出网格。扭曲的特殊应用请参见[金属罐失真](#)。

7.5 金属罐失真

金属罐失真是一种模块，允许对工作进行预失真处理以补偿在塑造预印刷的 2 块金属片时应用的失真。此失真完全通过源和目标网格定义。客户应自行获取网格数据。有三种基本方法将该数据输入 LW-Brix 网格文件中：

- 使用 LW-Brix 内部的基本网格编辑器。
- 定义将向系统呈现的网格数据的格式。Esko 将编写自定义的导入过滤器，可将此格式转换为 BG 网格格式。
- 从系统内直接导出捕获失真数据的 BG 网格格式。BG 网格文件格式只是一种 ASCII 文件格式。

7.6 工作参数

为一个完整工作预定义具有工作参数、特定参数（条形码、标签设置等）概念的 Automation Engine。在大多数情况下，这些工作参数会覆盖编辑器的设置。

7.7 Shuttle

通过 Shuttle 可以连接到 Automation Engine 10 服务器。通过它可以当前工作提交到一个工作流程队列，以及可以监控服务器上正在运行的工作。

所有 Shuttle 功能可在窗口 > Shuttle和窗口 > 工具栏 > Shuttle中找到

在 Shuttle 文档中可以找到关于 Shuttle 的详细说明，该文档可以在 EskoArtwork Documentation DVD 中找到。

Shuttle 在 PackEdge 10.1 中的限制

与在 ArtPro 或 Neo 中使用相比，Shuttle 在 PackEdge 中有一些使用限制：

- 在 PackEdge 中，Shuttle 只能连接至独立的 Automation Engine 服务器。
- 在 PackEdge 中，需把文件存储在服务器已知的共享磁盘中以便将其启动到工作流程。

7.8 Studio Designer

Studio 提供了 3D 查看环境，设计师可从中查看其作品在包装上的直观效果。它还包括导航和对齐工具，通过从 Studio 中写入 3D PDF 文件，设计师可与客户共享其理念，以供审核和批准。

Studio 减少了耗时的模型制作工作，可更快地发现设计错误，并避免 2D 平面设计时的臆测。

对于折叠纸盒或瓦楞纸包装，您可使用 ArtiosCAD 或 Score! 配合来设计形状。

PackEdge 中的 Studio 工具可在生产 > Studio Designer 中找到

7.8.1 简介

欢迎阅读 Studio Designer 参考文档。

本文档描述了在 Illustrator 及其他 EskoArtwork 应用程序（如 PackEdge 等）集成的 Studio 中用作插件的 Studio Designer。虽然本文档是基于 Adobe Illustrator 中的 Studio Designer，但其他应用程序中的 Studio Designer 也拥有相同的功能。

关于 Studio Designer

Studio Designer 是一款适用于 Adobe Illustrator、ArtPro、PackEdge 和 Plato 的插件，用于交互式 3D 包装设计，能帮助设计者设计图形或进行折叠纸盒、bag 文件、罐子、瓦楞纸箱、柔性包装等的印前设计。 Studio Designer works with structural design files, created in ArtiosCAD

or Studio Toolkit. 包括 ARD 文件、.bag 文件或 .dae/.zae 文件（带定义了可打印部分的 Collada 文件）。一旦结构设计文件放进文档后，Studio Designer 能显示带作品渲染的三维包装预览。这就让设计者能够看到自己的图形在最终包装上的视觉效果。利用 Studio Designer 还可以作为场景加载多部分结构设计文件。场景的每个部分都可以从另一个文档获取其图形。Studio Designer 还包含高效率的工具，可快速准确地对齐和复制图形元素。

Studio Designer 能将三维包装导出到 PDF，还能将三维包装快照导出到图像文件。

关于结构设计文件

结构设计文件应始终包含 2D 信息，有时甚至包含 3D 信息。如果结构设计文件包含 3D 信息，Studio Designer 能够显示结构设计文件的折叠 3D 表象。

结构设计文件（2D 和 3D）包含特定类型包装的所有剪切线和折痕线。结构设计文件还可包含折叠角，确定包装如何折叠到最终形状。结构设计文件不含图形，只含结构线。要将结构设计和图形设计相结合，可以放入或打开结构设计文件。

支持的结构设计文件格式：

- 适用于纸盒的 ArtiosCAD 或 Studio Toolkit for Boxes (.ard 文件)
- Studio Toolkit .bag 文件
- 带可打印组件的 Collada 文件 (.dae 或 .zae 文件)

放置 Collada 文件时将执行一项检查，检查 Collada 文件是否定义了可打印组件。可打印组件是 Esko 对 Collada 格式的扩展。

还可以在 Studio Toolkit 和 ArtiosCAD 中创建包含一个或多个可打印部分的 Collada 文件。

您也可以在 Studio 窗口中作为其他场景加载结构设计文件。Each part of the scene can get its graphics from another illustrator document. 请参阅[场景和多个文档](#)

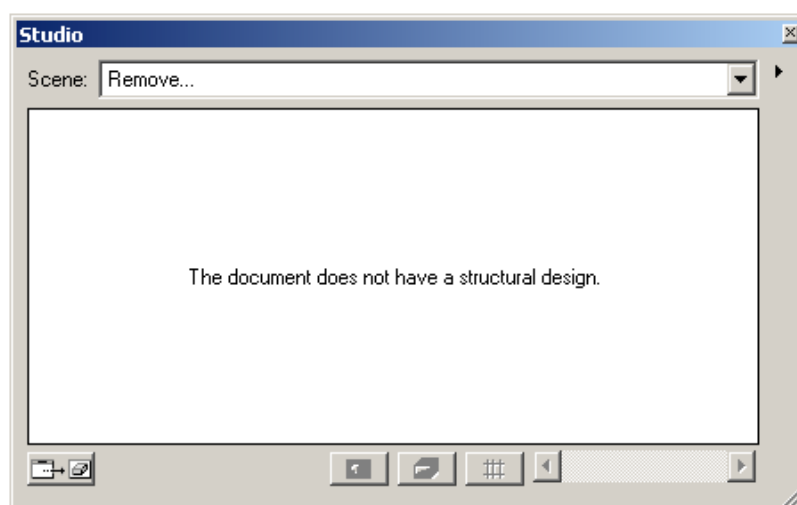
试用和许可

PackEdge、ArtPro 和 Platocensing 中 Studio Designer 的许可包含在 PackEdge、ArtPro 和 Plato 的许可中。更多信息，请查阅相应手册的许可部分。

7.8.2 Studio Designer 基础

开始使用 Studio Designer 前，您需要一个已放入结构设计文件的文档。

如果当前文件不包含结构设计文件，Studio 窗口将显示如下：

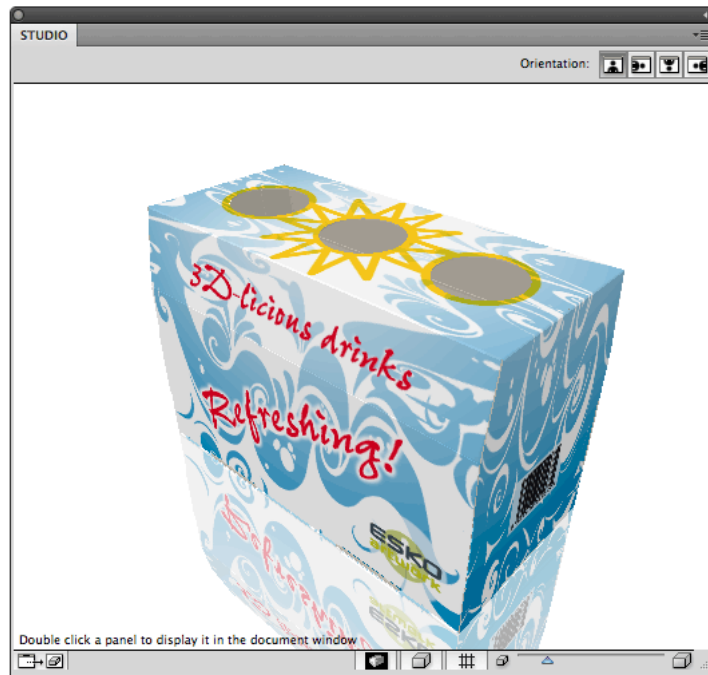


从上图中您可以看到结构设计文件如何显示为 2D 图像。打开 Studio 窗口查看 3D 视图。

Studio 窗口

Studio 窗口是 Studio Designer 的核心。它是一个浮动面板，从中您可以看到包装的三维形状。

要查看 Studio 窗口，请选择 生产 > Studio Designer...



注：

如果放置的 ARD 文件不含折叠角，插件将无法知道包装盒须如何折叠。在这种情况下，将假定所有折叠线均为 90 度折叠。如果由此得出的形状不是您想要的形状，则必须在 ARD 文件中添加正确的折叠角，例如使用 ArtiosCAD 或 Studio Toolkit for Boxes 添加。

刷新

单击 Studio 窗口左下角的刷新按钮，可将图形画到包装盒上。每次更改图形后，必须单击“刷新”按钮才能更新 Studio 窗口。



刷新还可以通过卷帘窗口中的刷新实现。

如果在卷帘窗口中启用自动刷新，每次更改文档后都将自动刷新 Studio Designer 窗口。

更改观察角度和距离

在 Studio 窗口中，您可以从不同角度观看包装。您只需单击并拖动即可旋转 3D 对象。

为表明包装不是在空中浮动，我们引入了地板的概念。在 Studio 窗口中，包装的位置始终和地板相关，从而定义了包装顶部和底部。如果使用了错误的的面板显示包装（目前仅指包装盒）的顶部面板，那么您可以使用转动盒选项。请参阅[转动盒](#)

通过移动右下角的滑块，您可以从更近或更远的距离观看包装盒。



注：

当您的包装盒朝向错误，以及当您很难调正包装盒的位置时，尝试使用“转动盒”。根据转动功能的设计，只要您选对了底部面板，该功能即可出色地工作。

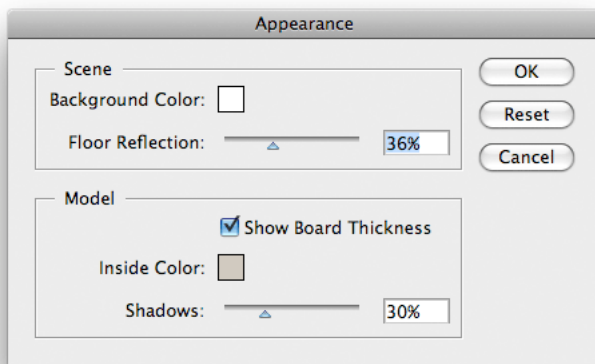
更改外观

您可以选择卷帘菜单中的外观以打开外观对话框。

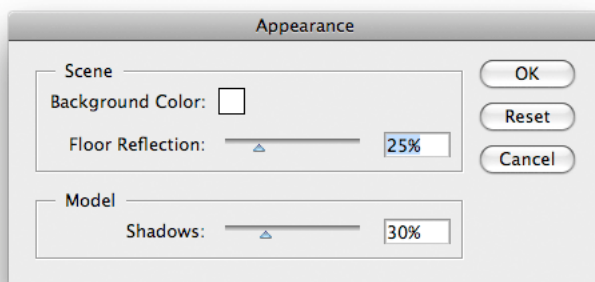
在“外观”对话框中您可以更改多个外观设置。根据您的 Studio 窗口中显示的结构设计文件类型，您可以修改“背景色彩”和“内部色彩”，更改“地板反射”，设置“阴影”或“高光”，甚至更改 .bag 文件中柔性包装基材的“高光类型”。

设计包装盒（ard 文件）时，还可以使用显示纸板厚度选项。启用该选项不仅会显示纸板厚度，还会显示在 ard 文件中所选纸板的荷叶边。

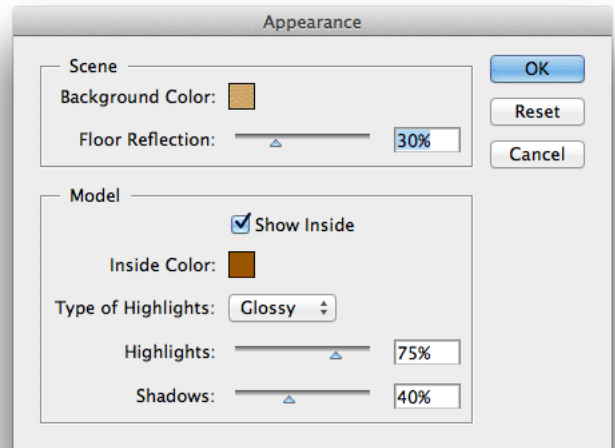
设计柔性包装（包装袋文件）时，将使用已定义的内部色彩显示包装袋的内侧。由于正确设计的包装袋内侧不可见，因此可以设置（明亮的）内侧色彩，以帮助目测检查包装袋文件。



.ard



.zae / .dae



.bag



注：

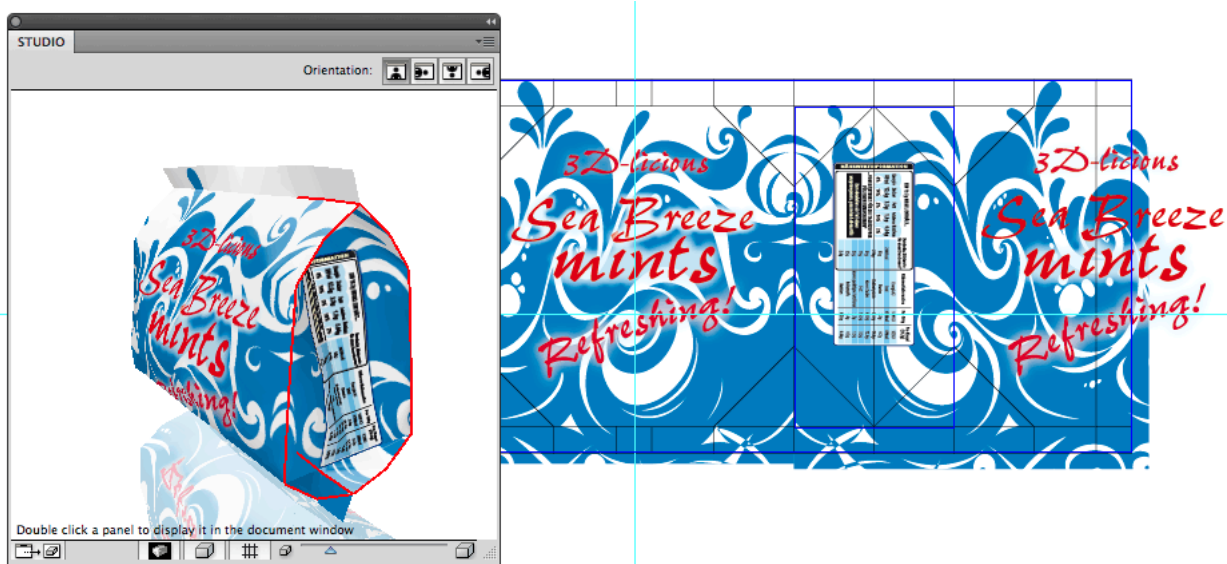
“外观”对话框中除“地板反射”外的其他所有设置都会应用到“导出”对话框。

7.8.3 面板操作

包装盒设计和包装袋设计是由一组彼此相关的面板折叠而成。

选择面板

您可以在 Studio 窗口中选择一个面板，只需单击该面板即可。对选定的面板将应用 Studio Designer 的某些功能，但这并不影响选定的作品。



提示:

显示面轮廓（在卷帘菜单中）确保选定的面板同时以蓝色实线在文档中显示。



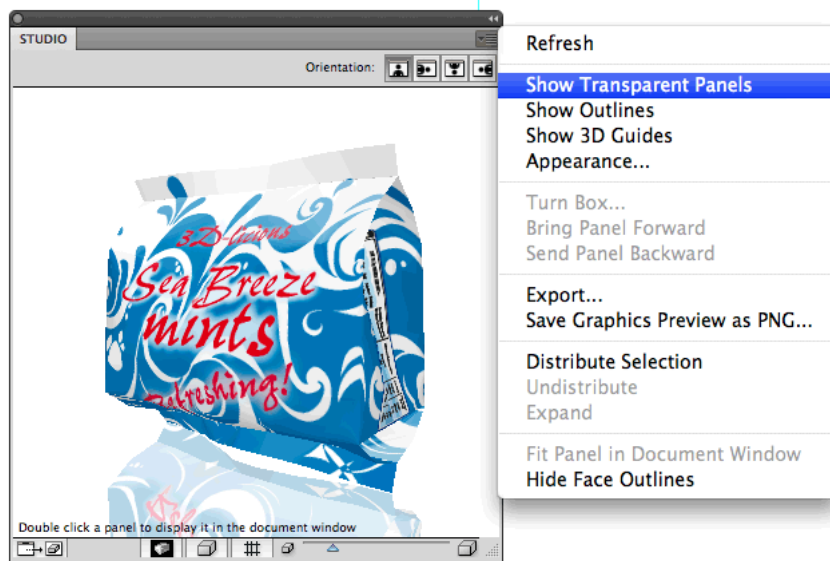
注:

有时实线旁边会出现虚线。当您选择的面板是组合面的一部分时会出现这种情况。

关于隐藏面板

某些面板在 Studio 窗口中不可见，因为无论您从哪个角度查看包装，它们总是被其他面板所覆盖。要查看这些隐藏的面板，您可以在 Studio 窗口底部或从该窗口的卷帘菜单中选择显示透明面板。在

此模式下包装以半透明方式绘制，您可以看到被覆盖的面板。这有助于您了解包装的 2D 展开视图和 3D 视图之间的关系。



按住选项alt键并单击某个面板一次或多次，您就可以选择隐藏在某个面板后面的面板。

在文档窗口中放大面板

如果您双击一个面板（或者从 Studio 窗口的卷帘菜单中选择使面板适应文档窗口），文档窗口将放大图形的对应部分。

如果您的图形是在另一个文档中，此文档将成为当前文档。

由于一次只能打开一个文档，因此将会关闭已打开的文档。如果打开的文档已执行更改，则系统将询问您是否先保存该文档。

同时，文档窗口的方向将发生改变，以尽量匹配 Studio 窗口中的方向。

您还可以通过按住 Ctrl 键并拖动包围需放大区域的矩形来进行放大。



通过旋转包装和双击不同的面板，可将 Studio 窗口用于在文档中导航。

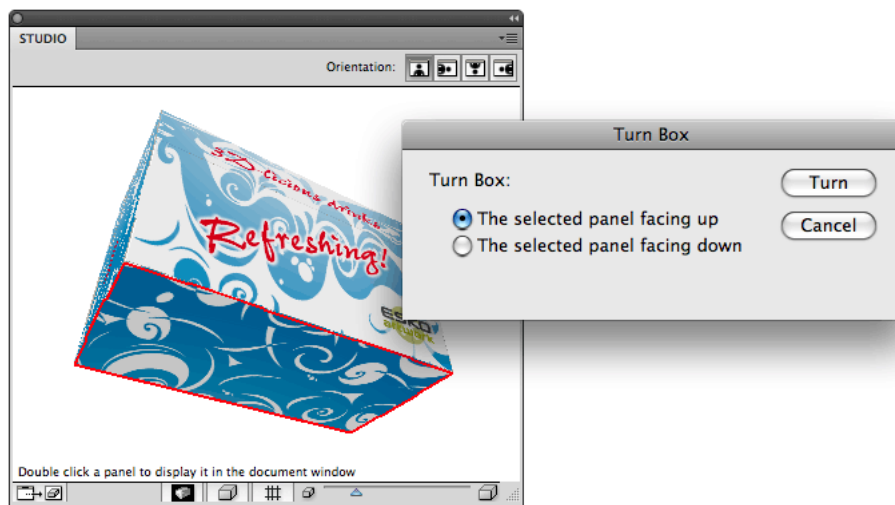
转动盒

设计折叠纸盒或瓦楞纸箱时，您可能无法在 Studio 窗口中将纸盒按所需的视角定位。当包装朝上的面板不对时会发生这种情况。您可以改变这一情况，例如，在结构设计文件中通过在 ArtiosCAD 或 Studio Toolkit for Boxes 中选择另一个基本面板，但是您也可以直接在 Studio 窗口中转动包装盒。您只需要选择一个应朝上或朝下的面板，然后从 Studio 的卷帘菜单中选择转动盒。转动盒功能与地板概念有关，例如，选定的面板朝上表示相对于地板而言，选定的面板将成为顶部面板。



注：

“转动盒”选项仅适用于包装盒（ard、vlm 和 scb 文件）



将面板前移和后移

此功能仅适用于包装盒以及所有面板在同一色板中的组合面。任何文件中都可能出现同一色板中的面板重叠。有时这些重叠面板的顺序不对。大多数时候，当面板在彼此上方折叠 90 度时会发生这种情况。使用将面板前移和将面板后移，您可以纠正面板顺序。

如果您希望在上方查看另一个面板，可以选中该面板，然后从 Studio 的卷帘窗口中选择将面板前移，前移该面板。

7.8.4 场景和多个文档

您在 Studio 窗口中看到的 3D 对象通常是由两个文件组合而成：来自当前 Illustrator 文档的作品以及放入该文档中的结构设计文件提供的形状。

不过，有时您会希望将多个 Illustrator 文档或多个结构设计文件合并在一起。一些例子如下：

- 内侧和外侧都贴有图案作品的盒子
- 有多个标签的瓶子
- 放有 6 个饮料罐的托盘
- 由多个图片组成的复杂显示
- ...

本章将描述这些工作流程背后的不同机制。

替代场景

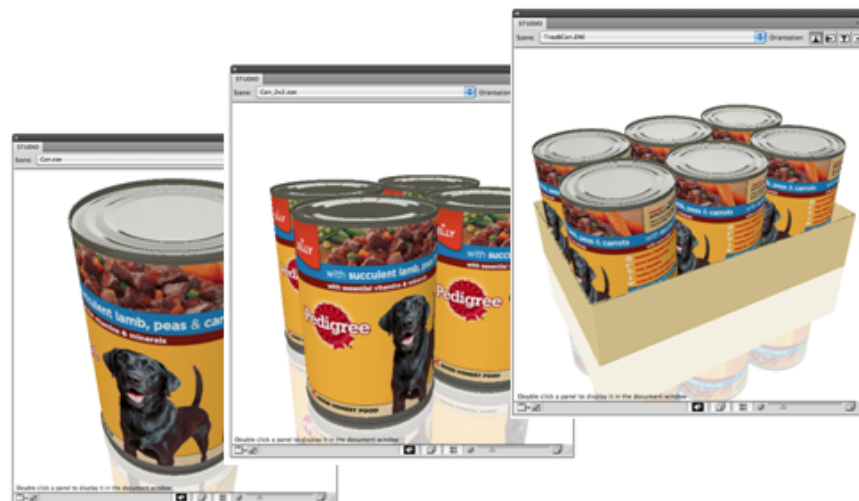
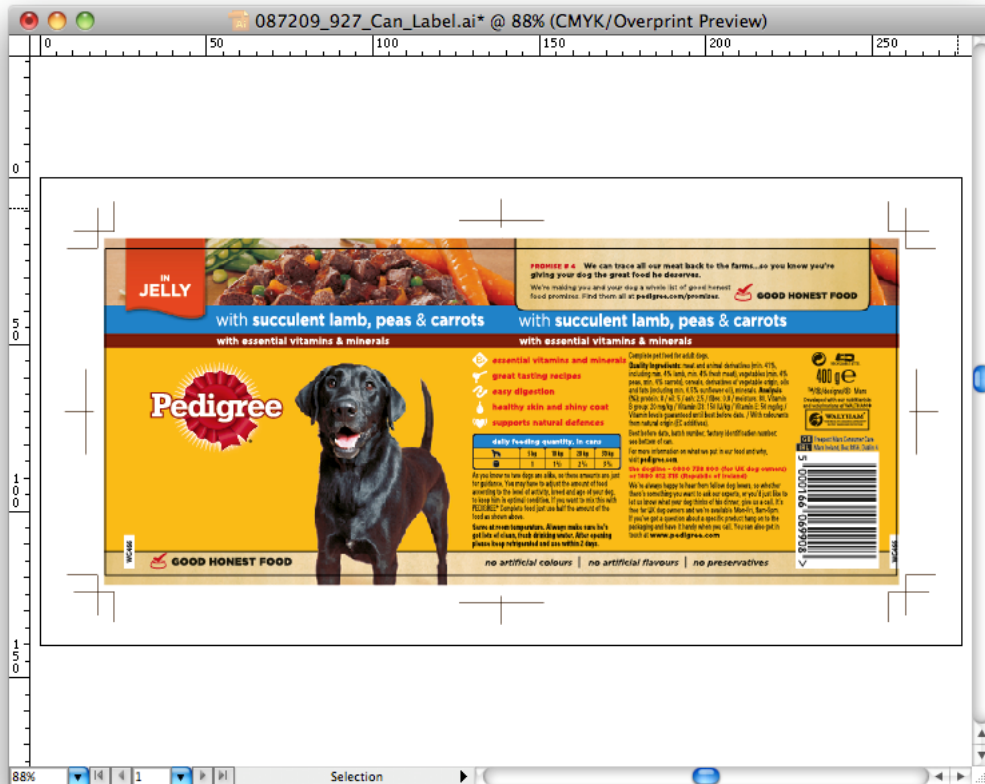
加载场景

Studio 窗口顶部是“场景”下拉框。在此可以看到当前在 Studio 窗口中显示的是哪个结构设计文件。默认情况下，下拉框显示的就是放入文档中的那个文件，但通过此下拉框，您可以加载其他结构设计文件。



如果符合以下条件，您的作品将自动出现在加载的场景中：

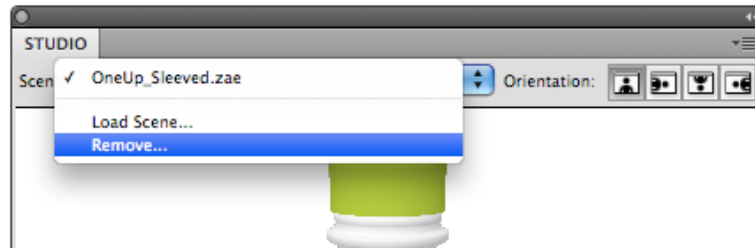
- PackEdge 文档中放入了结构设计文件
- 所选场景含可打印部分
- 可打印部分在尺寸大小上与放入的结构设计相同



在此示例中，放入的结构设计文件为 Collada 文件，显示的是一个饮料罐。其他两个加载的场景是在 ArtiosCAD 或 Studio Toolkit for Shrink Sleeves 中制作的 Collada 文件，显示的是同一饮料罐。您可以通过顶部的下拉列表在加载的多个场景之间快速切换。这样可以在所有不同环境下查看所设计的图形，从而帮助您改进作品。

移除场景

您可以选择移除...将项目从列表中移除。这样可以释放内存，但不会删除移除的文件。放入 Illustrator 文档中的文件无法移除，除非先关闭该文档。



背面和双面作品

在放入或打开结构设计时，加载后的结构设计是正面朝向您（通常是在盒子外边）。Studio 窗口将在纸板正面显示此文档中的作品。

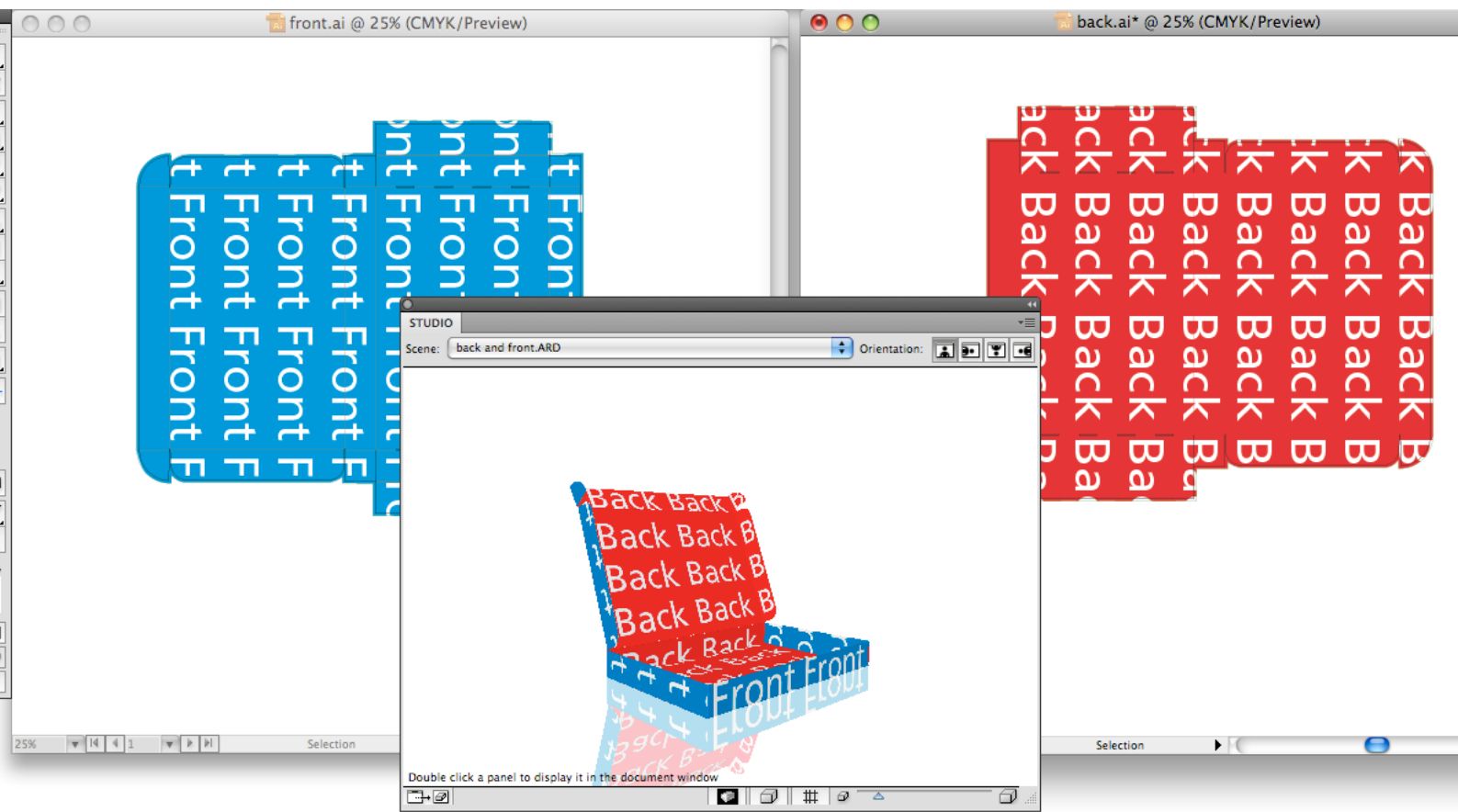
对于 ArtiosCAD 结构设计文件，您还可在纸板的背面显示作品（通常是在盒子的内部）：

此功能仅对 ArtiosCAD 文件有效。

Studio 窗口可以在双面显示作品：

- 正面和背面的作品必须是在两个不同的文档中。
- 两个文档中必须放入同一个 ArtiosCAD 结构设计文件（如果是两个 ArtiosCAD 文件，则必须尺寸一致）
- ArtiosCAD 信息必须在其中一个文档中翻转。

将图形添加到内侧或背面的一个快速简单的方法，就是双击内侧或背面板，为内侧创建一个新文件。



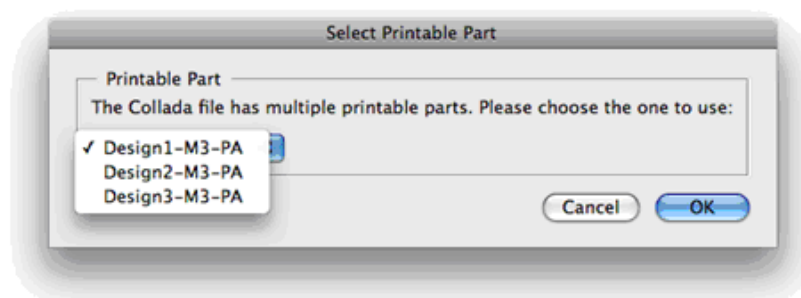
包含多个可打印部分的 Collada 文件

一些 Studio Toolkit 可以生成包含多个可打印部分的 Collada 文件：

- Studio Toolkit for Labels 制作的附带两个标签的瓶子
- Studio Toolkit for Shrink Sleeves 制作的多件包装收缩套标
- ...

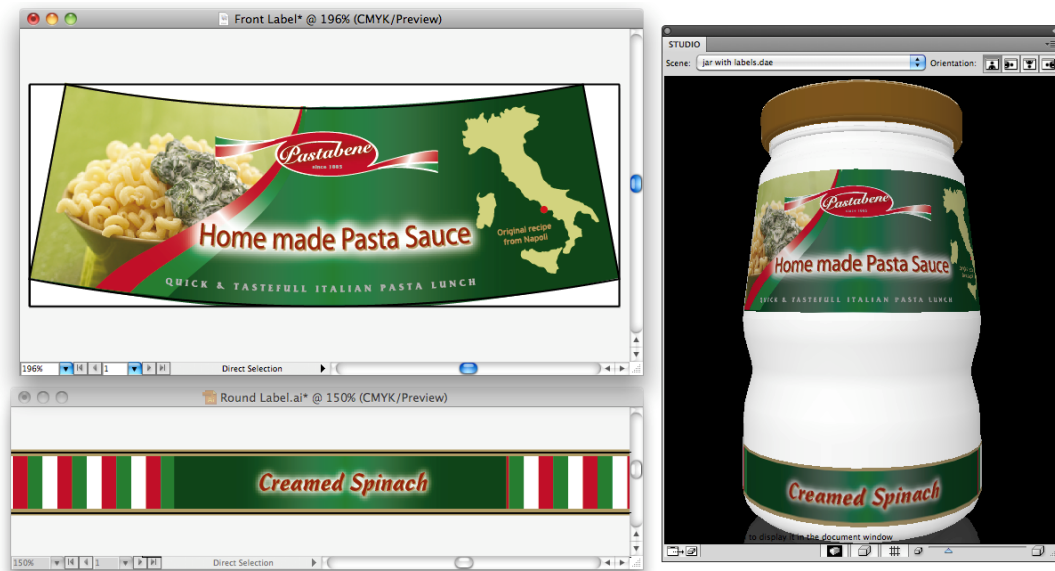
ArtiosCAD 也可以输出包含多个可打印部分的结构。ArtiosCAD 文件的工作流稍有不同，这些差异将在后续章节做以说明。

使用包含多个可打印部分的 Collada 文件时，仅可以选择放入一个可打印部分：



要在 Studio 窗口查看对象，显示所有可打印部分组成的作品，请在每个部分对应的不同文档中组织您的作品。在每个文档中使用相同的结构设计文件，然后选择相应的部分。

当逐一打开所有文档时，Studio 窗口将自动在不同的部分上将不同的文档显示为作品：



处理 ArtiosCAD 生成的多部分结构

在 ArtiosCAD 中，您还可以构建包含多个可打印部分的图形结构。本部分将介绍如何在 Studio Designer 中处理这些结构。

多部分 ARD 文件

如果所有部分使用相同的纸板材料，则可以将这些部分存入一个 ArtiosCAD (ARD) 文件。

与任何其他 ARD 文件类似，您可以在 PackEdge 文档中将其打开。与任何其他 ARD 文件类似，您可以将其导入 ArtPro 文档。

Studio Designer 将以 3D 方式显示该合成文件。在此情况下，在一个文档中组织作品。

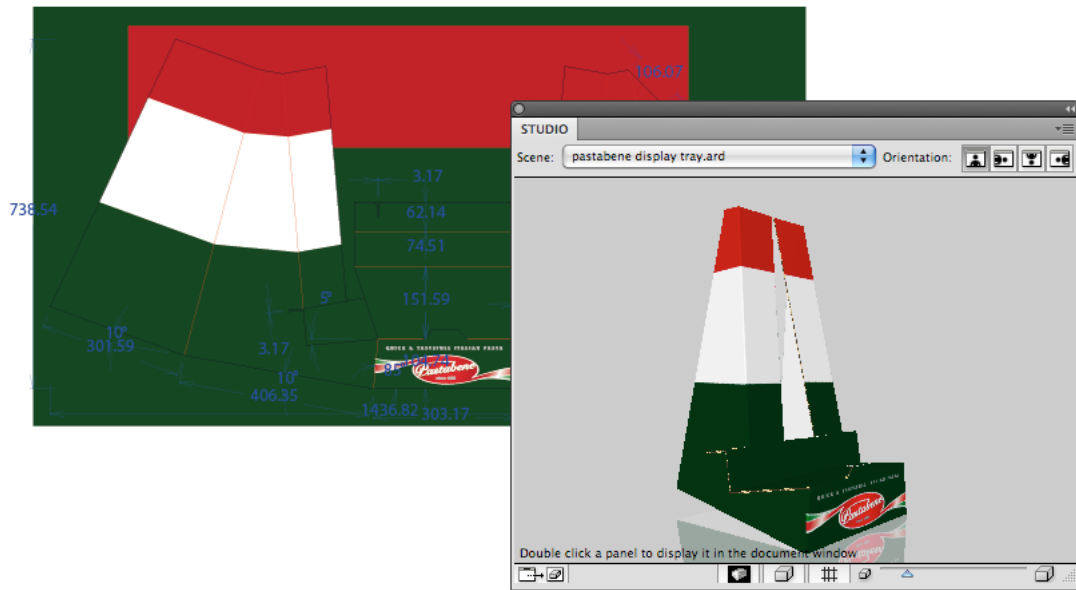
多个 ARD 文件

在 ArtiosCAD 中，还可以将多个文件合并为一个 3D 合成文件（通常存储为 A3D 文件）。如果导出为 Collada 文件，可以使用 5.3 中描述的工作流。不过，这样就会放弃一些适用于 ArtiosCAD 文件格式的强大功能，如“创建上光印版”、“分发”和背面。We suggest a workflow that uses both Collada and ArtiosCAD files:

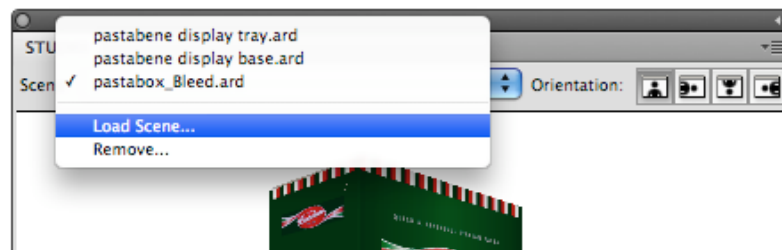
在 ArtiosCAD 中：

- 为每个部分创建一个 ARD 文件
- 利用 ArtiosCAD 3D 功能将各个部分合并。
- 将合成文件保存为 Collada 文件

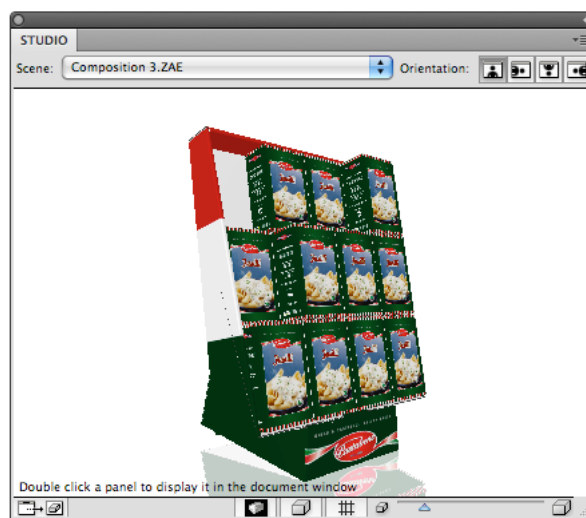
在 PackEdge 中：



要在 Studio 窗口中同时查看多个部分，请作为替代场景（从 ArtiosCAD）加载 Collada 文件：



Studio 窗口将显示该 Collada 文件的 3D 形状，呈现各个文档图形构成的作品：





注：

对于某些 Collada 文件，可能会出现某个部分的作品同时也显示在另一个部分上的情况。（如果两个相应的 ARD 文件的物理尺寸一致，则可能出现这种情况）。对于这类 Collada 文件，请使用[包含多个可打印部分的 Collada 文件](#)中描述的程序

在不同 PackEdge 文档间导航

在使用多个 PackEdge 文档为同一场景提供作品时，可以在 Studio 窗口中双击任一部分使相应的 PackEdge 文档成为当前文档。（另请参阅[在文档窗口中放大面板](#)）

如果单击的可打印部分没有对应的 PackEdge 文档，软件会要求为该部分创建一个新文档。

7.8.5 3D 参考线

在 Illustrator、PackEdge 等软件中，您可以创建垂直和水平参考线来对齐作品。Studio Designer 提供另一种参考线：3D 参考线，适用于包装盒和 Collada 文件。

3D 参考线在文档窗口和 Studio 窗口中均可显示。



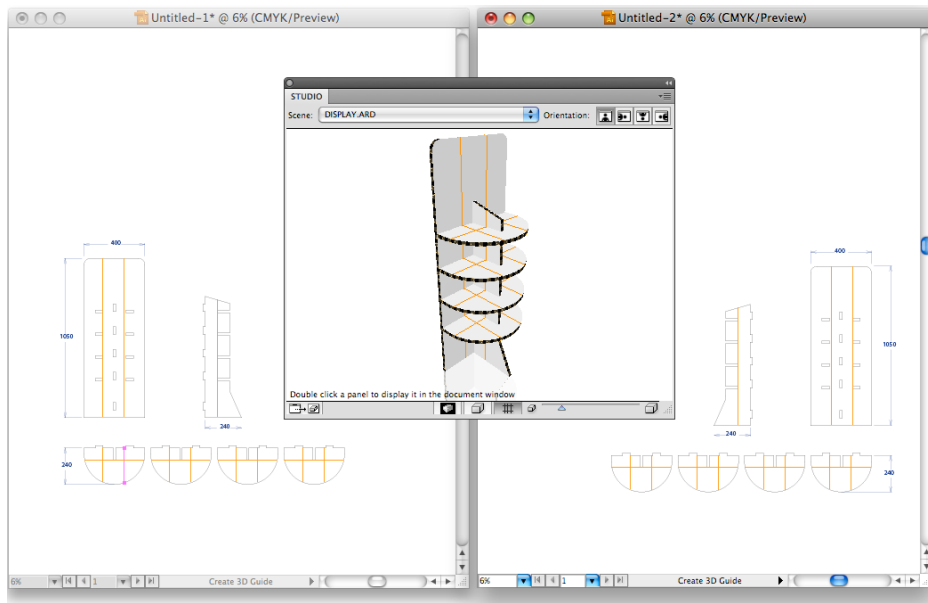
注：3D 参考线是临时在视觉上进行辅助，并不会被保存。

通过在图层窗口中打开或关闭 3D 参考线的可见性，您可以隐藏或显示文档窗口中的 3D 参考线。

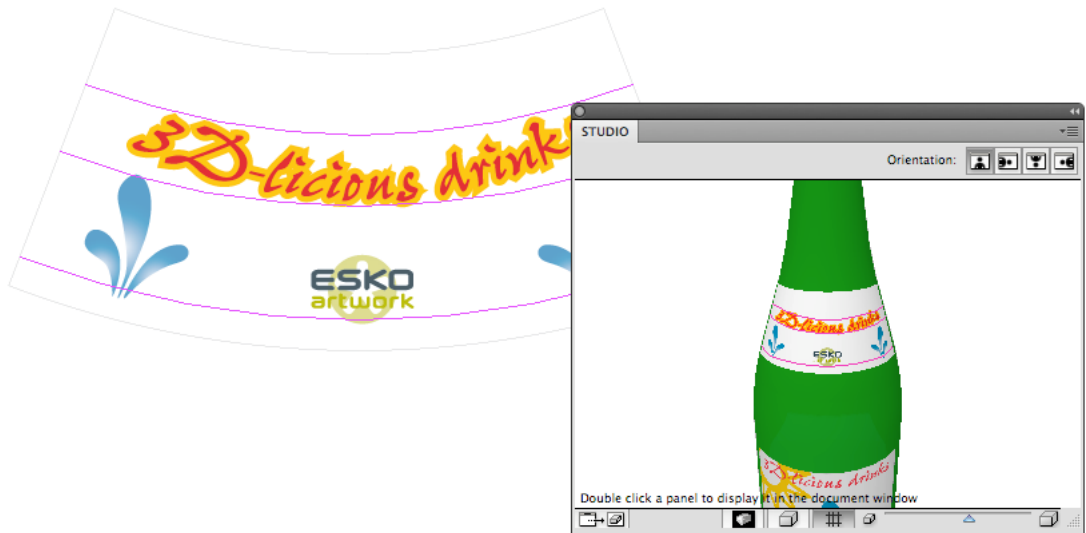
从 Studio 卷帘菜单中选择“显示/隐藏 3D 参考线”（或单击底部的按钮）在 Studio 窗口中隐藏或显示 3D 参考线。

在 Studio 窗口中，3D 参考线的外观就像一个和形状交叉的水平或垂直色板。在文档中，3D 参考线的外观就像在面板边界以内剪切出来的一组水平、垂直，有时甚至是倾斜的线段。这些线段显示色板和面板的交叉位置。和常规参考线一样，您可以将图形抓取到这些线段中。

3D 参考线在 2D 和 3D 视图中的显示方式如下：

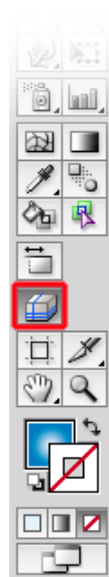


对于使用 Studio Toolkit For Labels 制作的 Collada 文件，如果可打印组件为圆锥形标签，您就可以在文档中获得 3D 参考曲线。



创建和编辑 3D 参考线

要创建或移动 3D 参考线，请使用 3D 参考线工具（位于应用程序工具栏）。在文档中单击并拖动形状中的某个区域，创建或移动参考线。通过按住选项 (alt) 键，您可以在垂直和水平参考线之间切换。



要删除一条 3D 参考线，只需在 PackEdge 文档中用 3D 参考线工具将它拖到该形状外即可。

要删除所有 3D 参考线，您可以删除包含所有 3D 参考线的“3D 参考线”图层，。

7.8.6 使用分发命令创建拷贝

包装的多数面是由单个面板构成。因此文档中只有一个构成面的矩形区域。但是，有时一个面是由多个面板组成。这样一个“组合面”的面板分散在整个文档中。它们甚至可以有不同的方向。因此，对于组合面，很难创建从一个面板延伸到另一个面板的图形。Studio Designer 可以通过一个名为分发的功能帮您处理这种情况。

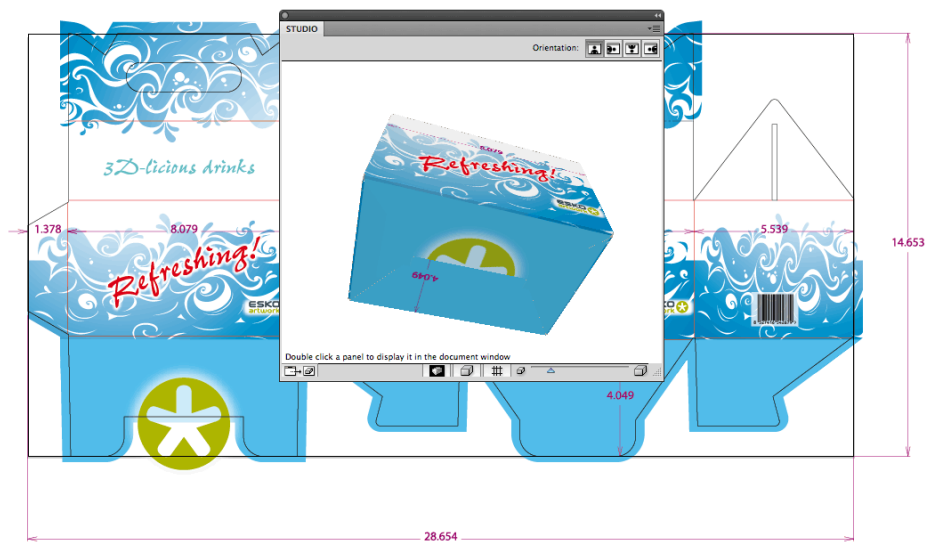


注：

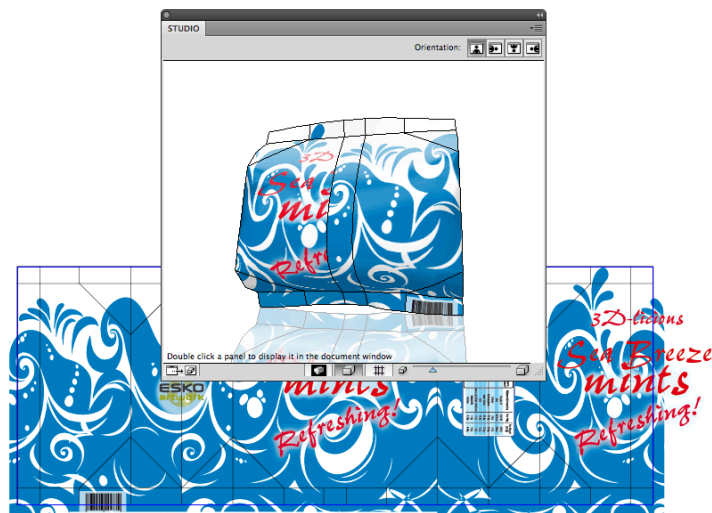
“分发”可以在 .bag 和 .ard 文件中使用，但是不能在 Collada 文件中使用。

组合面

下面是一个带组合面的包装盒示例。

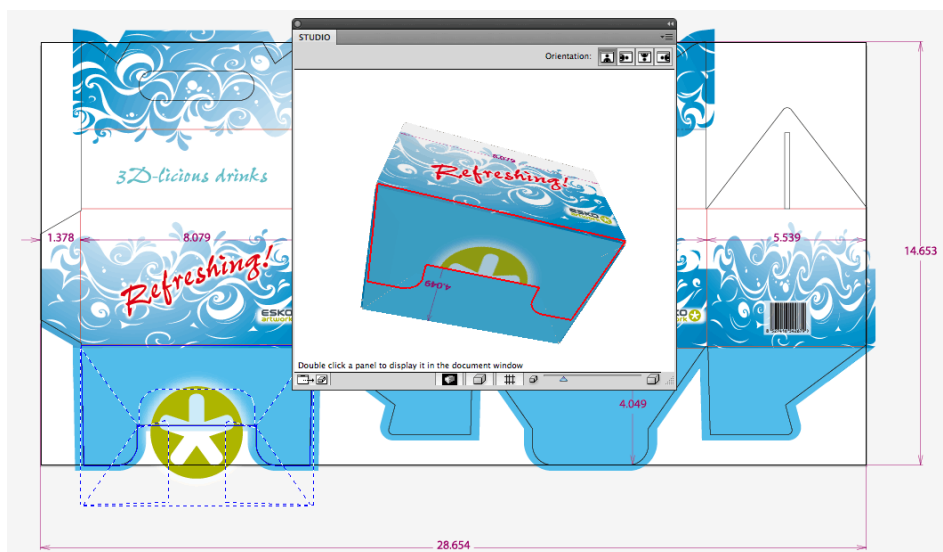


下面是包装袋示例。



查看组合面

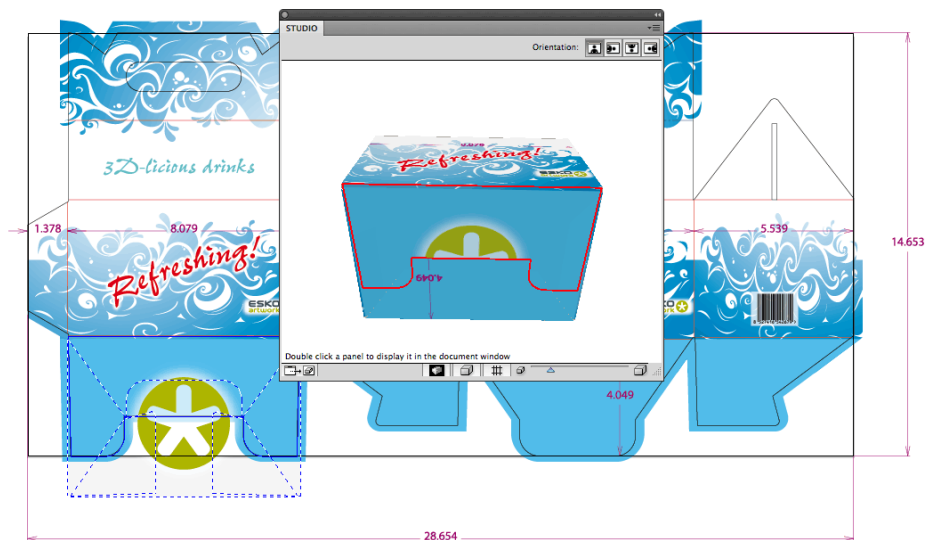
如果您在 Studio 的卷帘菜单中选择显示面轮廓并且单击组合面中的一个面板，那么该面的其他面板上将画出“重影”轮廓。这些重影轮廓可让您直观地了解组合面的大小和形状。



分发

如果您在这样一个组合面的边界以内画某个作品，它将只显示在一个面板上，因为其他面板实际上在 Illustrator 文档的其他地方。但是，应用分发选项，您就可以在多个面板上创建作品拷贝，使它们精确对准，在折叠后的组合面上看起来完整。

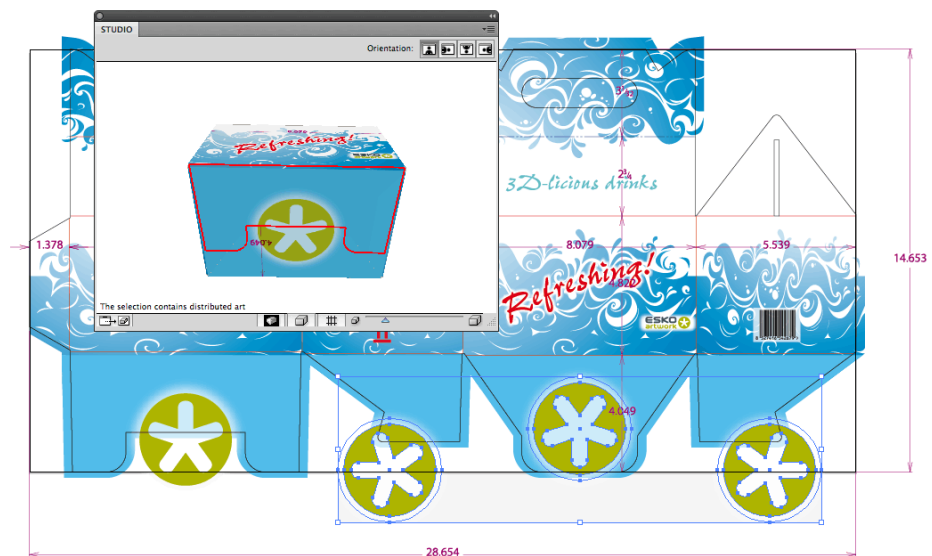
下图是未应用“分发”的折叠包装的效果。



分发在 Studio 的卷帘菜单中提供。首先，您要在文档中选择作品，然后在 Studio 窗口中选择对应的面板。选定的作品假定是在选定面板的正确位置。如果您选择分发，选定的作品将作为拷贝放置到其他面板（同一组合面）上。在 Studio 窗口（“分发”后将自动刷新）中，您可以看到图形如何从一个面板无缝衔接到另一个面板上。

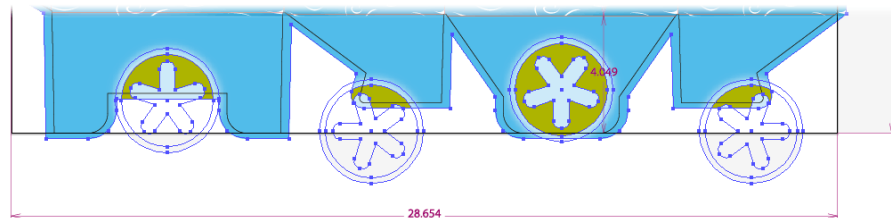
一般情况下，分发将为组合面的每一个面板创建所选对象的一个拷贝（除非没有重叠）。如果部分拷贝您不需要，只需删除它们即可。

下图是应用“分发”后折叠包装的效果。



制作剪贴蒙版

有一种情况很可能出现，即一个或多个拷贝部分位于应用它们的面板以外。有时需要这种效果（让图形跨越折叠线延伸），有时不需要。不需要这种效果时，您必须创建一个剪贴蒙版，以便将拷贝包含在其面板以内。



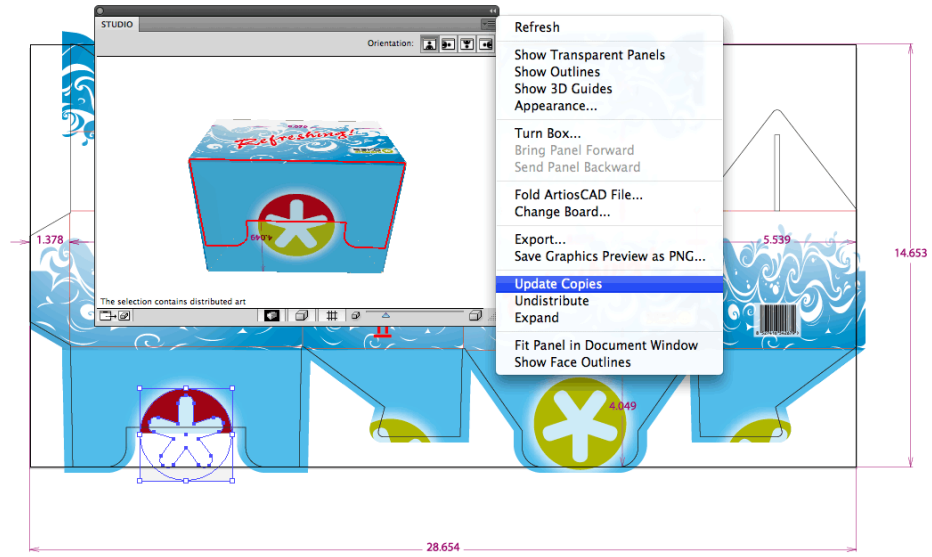
7.8.7 分发作品操作

您可以更新拷贝的分发作品，例如在编辑完原始作品后可以更新分发作品；或者，如果您要删除拷贝还可以取消分发和扩展分发作品。

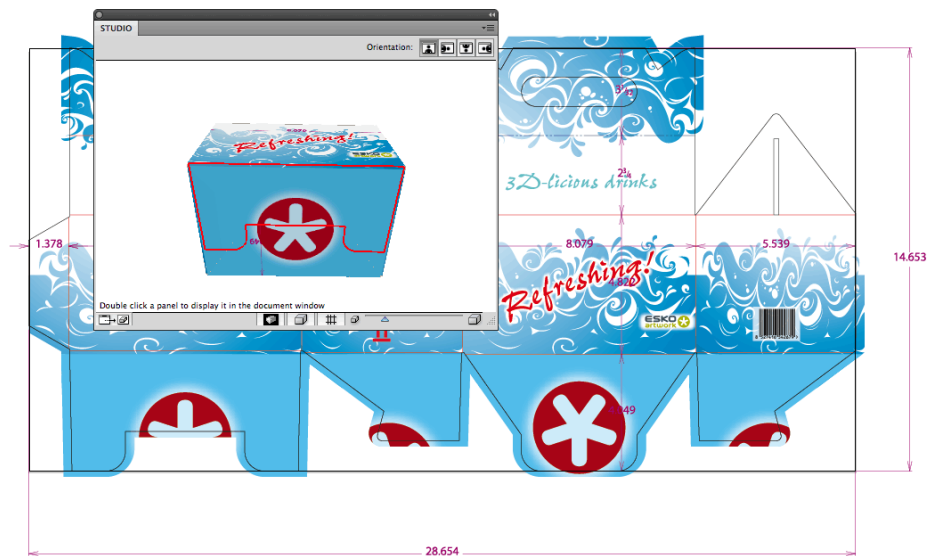
更新拷贝

After a 'distribute', you will have the same art appearing several times in your document. 如果您更改其中一个作品，其他作品不会自动更新。要更新其他作品，请从 Studio 的卷帘菜单中选择更新拷贝。更新拷贝时，选定的作品用于重新创建其他所有拷贝。

这是更新前包装的外观。



这是更新后包装的外观。



取消分发和扩展

选项取消分发和扩展（可通过 Studio 的卷帘菜单访问）也适用于已分发作品。如果选中已分发作品并且执行取消分发操作，则会删除所有其他（未选中）副本。如果您选定了已分发的作品并选择扩展，视觉上没有任何改变，但是选定的作品将丢失其‘智能’，并成为常规作品，对更新拷贝或取消分发等操作不再敏感。

You will need to use Expand if you start copying and pasting distributed art. The copy will still be considered as part of a distribution, by expanding it, it will no longer be seen as a distribution, but as an ordinary object.



注：

当分发的是一组作品时，取消分组就相当于应用扩展。此时作品即使重新组合也不再“知道”自己是分发作品。

7.8.8 导出

Studio Designer 提供多个导出选项，可导出一系列常用格式。



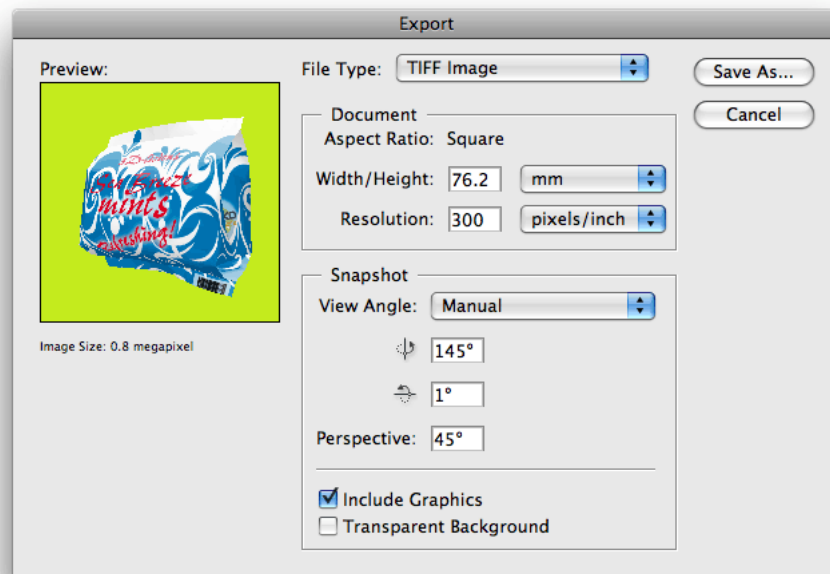
注：

在“外观”对话框中设置的背景色和其他设置将应用到您的导出文件中。

写入 TIFF 图像

Studio Designer 可以将 3D 设计导出为图形置顶的 RGB TIFF 图像（和 Studio 窗口很相似，但分辨率更高）。

从 Studio 的卷帘菜单中选择导出…。文件类型选择 TIFF 图像。



您可以定义要导出图像的大小。TIFF 图像将始终为正方形，并包含整个包装。您可以指定图像的尺寸和分辨率。

您还需要指定视角，按这一角度渲染包装。您可以沿用 Studio 窗口中的角度，或者通过输入度数或在小预览图像内单击并拖动鼠标进行手动指定。

您还可以改变透视。透视值高具有广角镜头相机的效果，离对象很近。透视值低具有带变焦镜头相机的效果，离对象较远。和 Studio 窗口中的情况相反，对象将始终调整到完全在导出的图像内。

如果您想要在 TIFF 文件中包含图形，则勾选第一个复选框。透明背景选项可让您将背景设置为透明，而不是在“外观”中选择的色彩。



提示：

如果您要使用 Photoshop 为 3D 渲染增加更多真实感，您可以输出两个 TIFF：一个只有阴影，一个只有图形（其他所有设置一样）。然后您就可以在叠加模式下合并它们并微调阴影图层。

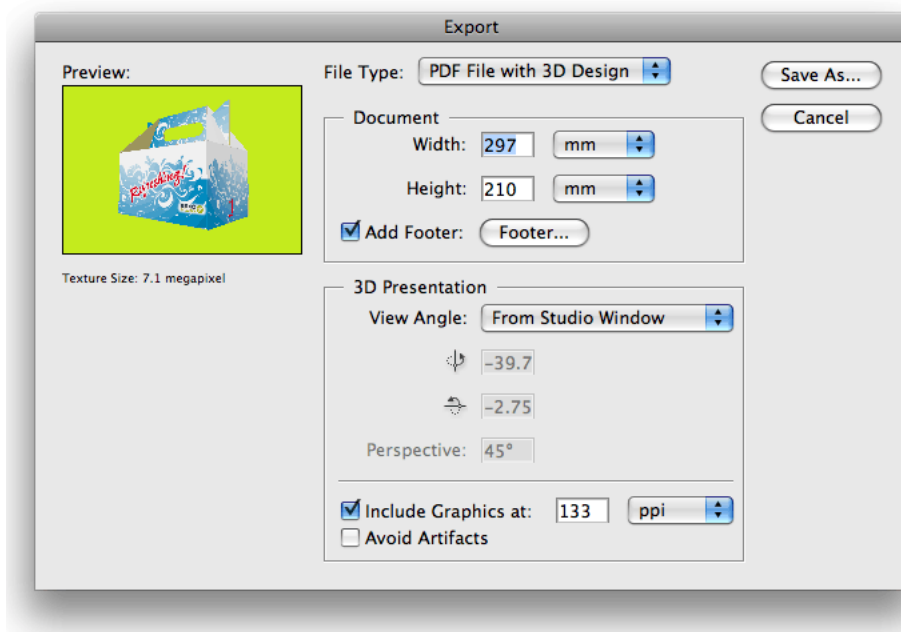
导出到 3D PDF 文件

在 Adobe Reader 或 Acrobat Professional (8.0.1 版或更高版本) 中，您可以查看/旋转 PDF 文件中的 3D 对象。Studio Designer 可以写入可用于在没有安装 Illustrator 或 Studio 的计算机上以 3D 方式查看包装的此类 PDF 文件中。

从 Studio 的卷帘菜单中选择导出…。文件类型选择含 3D 设计的 PDF 文件。

您可以定义 PDF 文件的大小。由于 PDF 文件仅用于在屏幕上查看，文件大小并不重要。

添加页脚选项能让您开关页脚文本。除了使用默认的 EskoArtwork 文本，您还可以使用包含您自己信息的个性化页脚文本。



注：

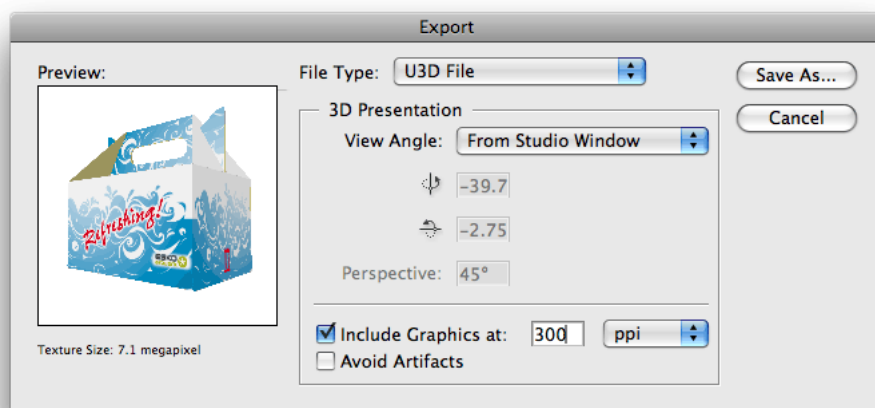
为避免在导出的 PDF 文件中出现深度冲突的问题，您可以使用避免伪影选项。这样做将确保任何时候当不确定哪个面板位于上方时（导致图形闪烁），将通过计算做出选择，删除下层部分，只显示上层部分。



导出到 U3D 文件

U3D 是 3D 对象的常用交换格式。在 Acrobat Professional 8.0.1（或更高版本）中，您可以将 U3D 文件放入 PDF 文件中。

从 Studio 的卷帘菜单中选择导出…。文件类型选择 U3D 图像。



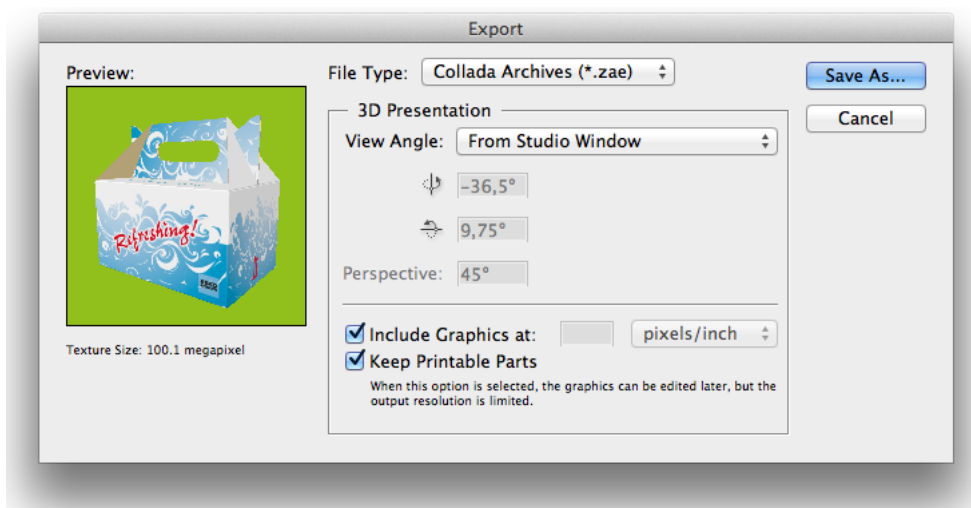
注：

为避免在导出的 U3D 文件中出现深度冲突的问题，您可以使用避免伪影选项。这样做将确保任何时候当不确定哪个面板位于上方时（导致图形闪烁），将通过计算出选择，删除下层部分，只显示上层部分。

导出 Collada 存档

Studio Designer 也可以导出为 Collada 存档 (*.zae)，这是 3D 模型的通用交换格式。

1. 从 Studio 的卷帘菜单中选择导出…。
2. 选择 Collada 存档 (*.zae) 作为文件类型。



3. 选择包括图形... 以包括有着所需分辨率的图形。
4. 如果想在 Studio Designer 中进一步使用 Collada 存档，您需要选择保留可打印的组件。
如果启用了保留可打印的组件，将始终以默认分辨率导出作品。
5. 单击另存为按钮，定义文件的名称和保存位置。

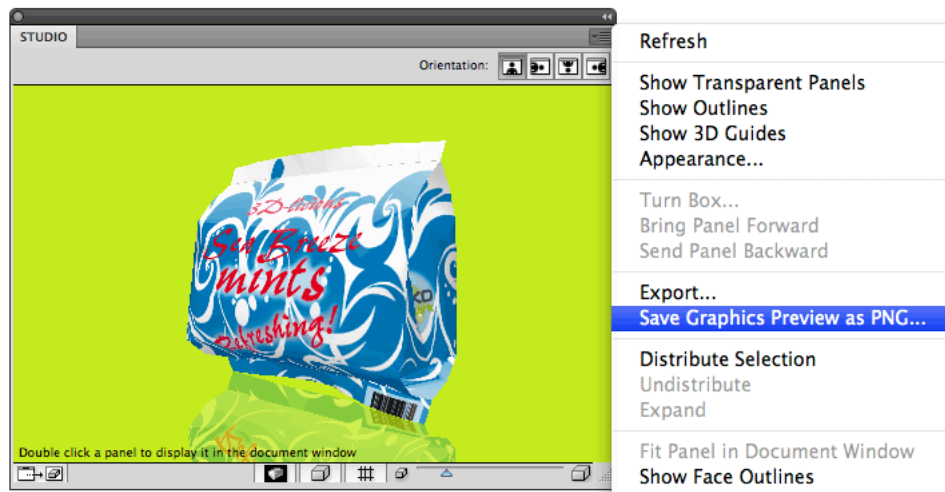


注：

导出的 Collada 存档 (.zae) 可进一步用于其他 EskoArtwork Studio 应用程序（例如 Studio Visualizer、Studio Toolkit for Shrink Sleeves 或 Esko Store Visualizer 及 ArtiosCAD）或上传至在线的 EskoArtwork Studio Viewer。

将图形预览另存为 PNG...

您可以从 Studio 窗口内将图形预览文件另存为 .png 文件，其主要目的是便于在 Studio Toolkit for Flexibles 中使用。



7.8.9 常见问题解答

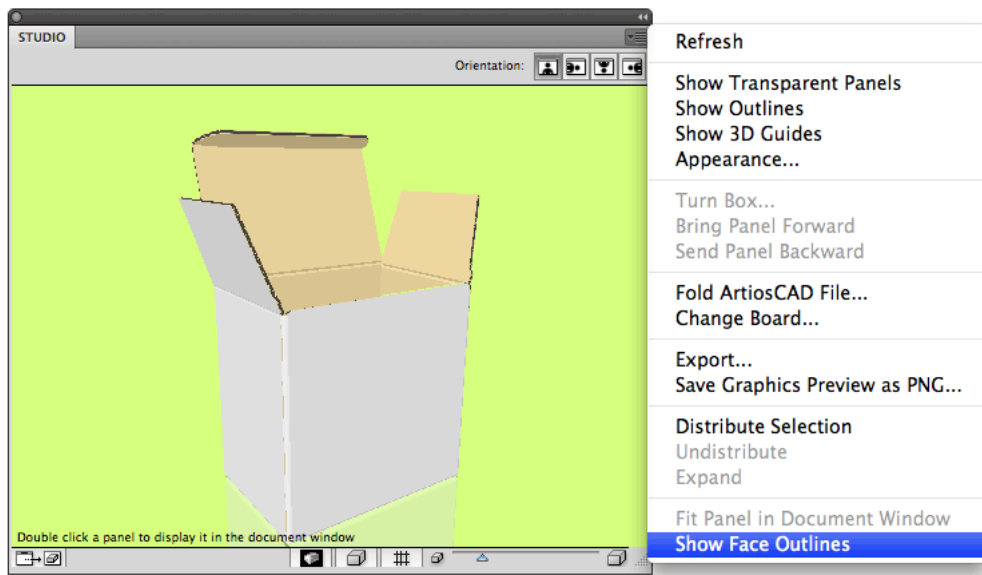
本部分包含对一些常见问题的解答。

选定的对象与选定的面板之间无重叠

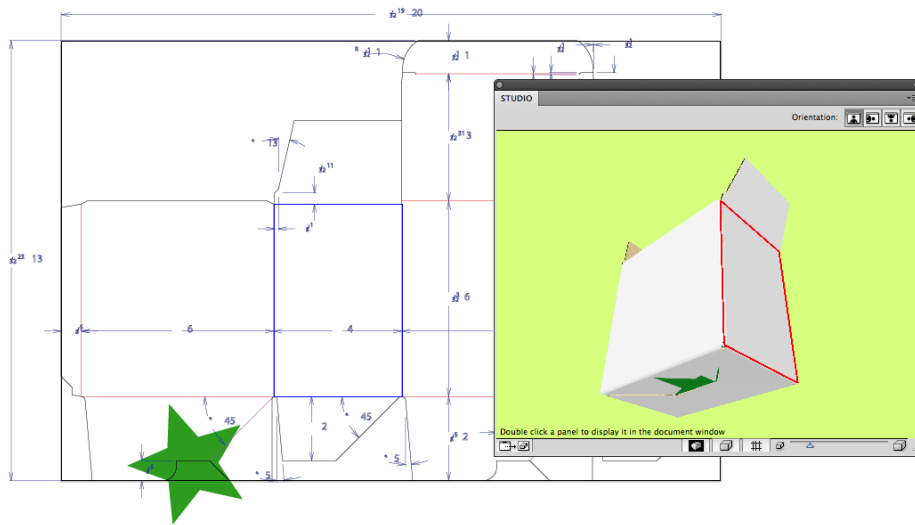
我尝试分发一个标志，却得到这样一个错误消息：选定的对象与选定的面板之间无重叠。请选择与选定对象重叠的面板。

只要您是第一次进行分发，就必须选择两项：在 2D 视图选择您要分发的图形；在 Studio 窗口中选择源面板。“无重叠”错误消息表示，您在 Studio 窗口中选择一个面板，但是在 2D 视图中，选定的面板和选定的作品之间没有重叠。

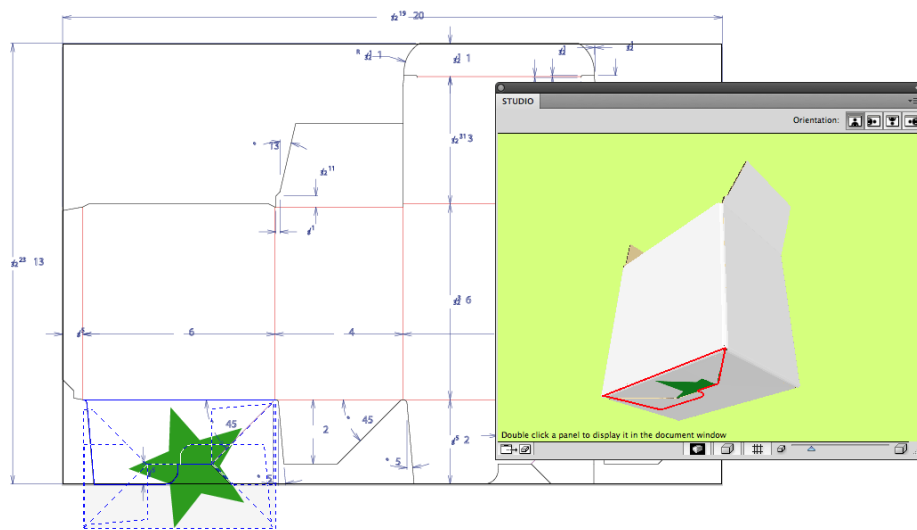
在 Studio 的卷帘菜单中启用显示面轮廓是一个好办法。



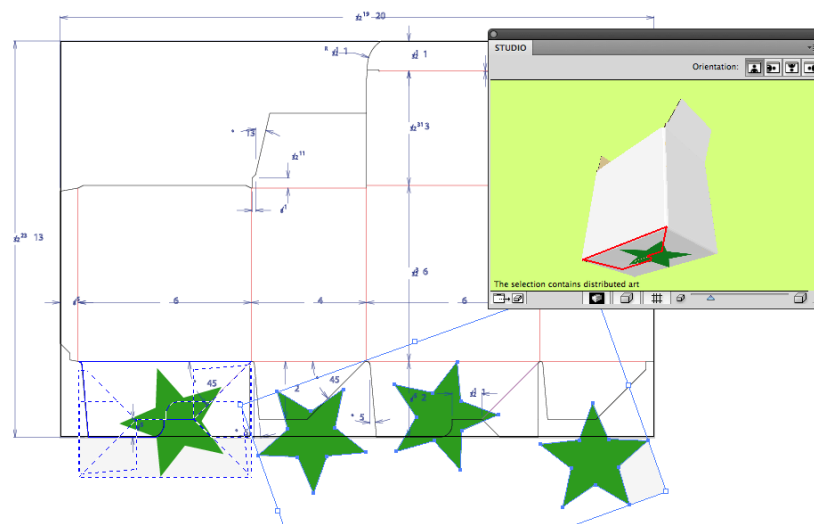
当显示面轮廓启用时，在 Studio 窗口中选定的面板将在 2D 视图中显示：



随即您将看到选定的面板（蓝色矩形）和选定的作品（星形）之间没有重叠，所以，根本问题在于您选错了面板。您必须选择和选定的作品有重叠的面板：



现在您可以清楚地看到蓝色矩形和星形之间有重叠。您会发现分发选项可用，并为您实现下面的效果：



请注意，由于您不必指定要分发到的“目标面板”，那么您如何知道对象将分发到哪些目标面板呢？

在本版本的 Studio Designer 中，分发功能只对共面面板有效。底面由四个面板组成：两个蓝色面板和两个大一些的面板。选定的面板在 2D 视图用蓝色实线画出，和它共面的其他面板用虚线画出。分发是从蓝色实线画出的面板到蓝色虚线画出的面板。

这就是显示面轮廓的有趣之处，它能迅速向您展示分发能否实现，以及将要分发到哪些面板。

如果我们移动一个星形并进行一次更新，您会发现其他三个星形也必须移动。此时您就可以选择已经移动的星形并单击更新拷贝。您会发现分发选项现在叫做更新拷贝。您不再需要在 Studio 窗口中选择面板。

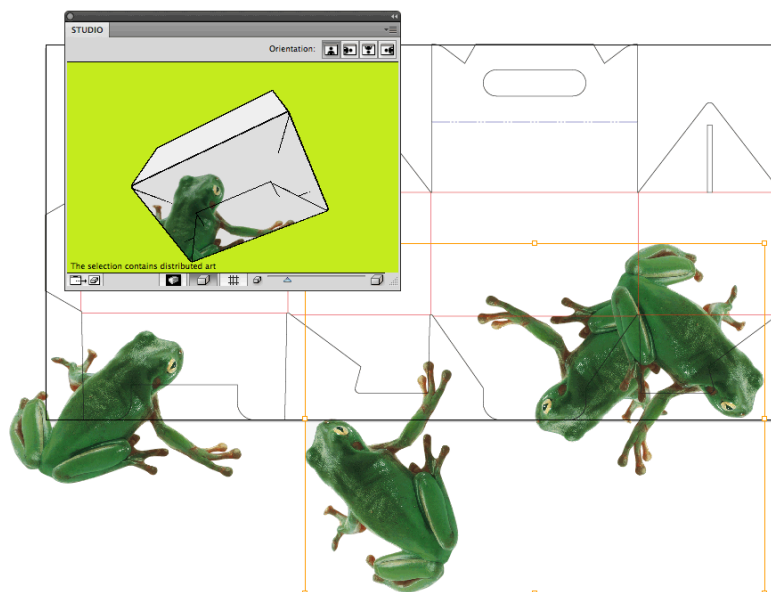
选定的作品“知道”自己曾经被分发过。Studio 窗口的消息会提示您选择了“已分发的作品”：选项包含已分发的作品。这个已分发的作品变成了一个智能对象，它“知道”自己属于哪个面板，以及同一次

分发中包含其他哪些作品。单击更新拷贝时，属于同一次分发的其他作品（本例中为其他星形）将被替换为所选已分发作品更新后的新拷贝。

在图层浏览器中也会提示您哪个作品是“已分发的作品”，因而是智能的。已分发的作品始终命名为“分发”。

分发看起来不对怎么办？

虽然图形已经分发到正确的共面面板中，但是 Studio 窗口中的分发结果仍然不正确。



在这种情况下，不是分发时将拷贝放错了位置，而是在 2D 文档窗口中，不同的拷贝相互重叠。只要您要分发的形状相当大，就会出现这种情况。此时我们需要使用标准工具制作剪贴蒙版。

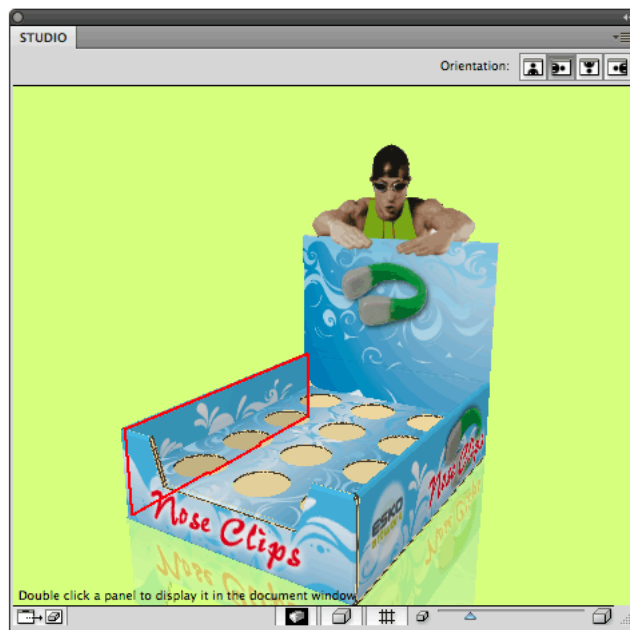
如果我们对每个已分发的拷贝进行此操作，然后刷新 Studio 窗口，就会得到正确的效果：

剪贴蒙版只要制作一次即可。假设您想稍微移动青蛙，那么您只要移动一个拷贝，然后单击更新拷贝。其他拷贝将随之更新，并保持在剪贴蒙版下的原位。

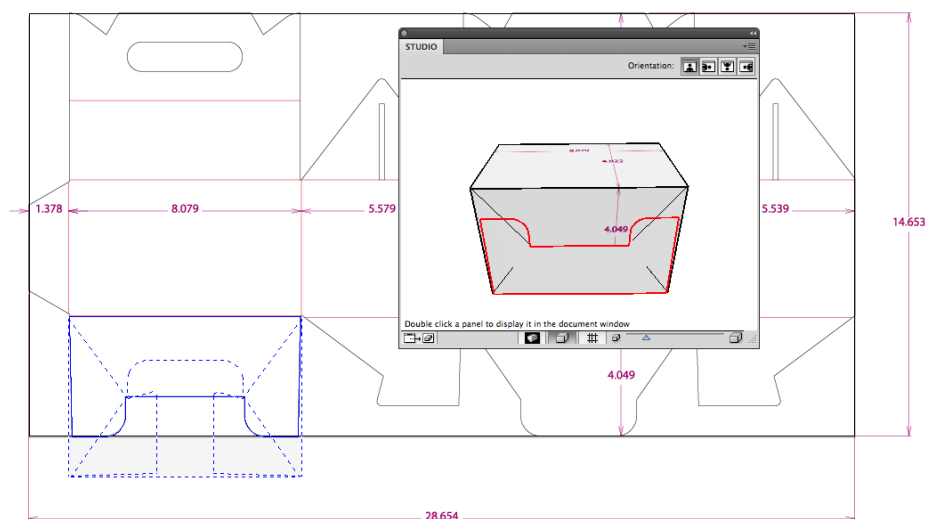
如何跨角分发？

在本版本的 Studio Designer 中，分发只能在共面板之间进行。有时某个分发看起来是跨角进行的，但这种分发只有当跨角相连的一个面板和所选面板共面时才能实现。

以下示例中的盒子不属于这种情况。



在本版本的软件中，我们无法通过自动分发实现这一点。我们已经将分发功能限制在共面的面板之间。在 Studio 窗口中，某个面可以由不同面板组合而成。下图中的盒底即是一个完美的示例。



这个盒子的底面由四个面板组合而成。您如果在 Studio 的卷帘菜单中选择了显示面轮廓，将看到 2D 文档窗口中出现蓝色线条。蓝色实线反映的是 Studio 窗口中的红色面板。和选定的面板共面、共同组成底面的其他面板用虚线画在它的上方。如果您画了一些图形并单击分发选项，图形将被复制粘贴到和选定的面板共面的其他三个面板上。这三个面板在 2D 文档窗口中用蓝色虚线显示。

在接下来的示例中，我们将在 Studio 窗口中实现两个相邻面板之间的分发，但它们并不共面。相反，两个面板之间呈 90 度。由于这种情况下无法自动分发，我们将不得不自己动手对图形进行复制、旋转和粘贴。创建 3D 参考线选项可解决这一情况。

您可以在后内面板上创建 3D 参考线，和参考色板交叉的其他面板上将随即创建另外的参考线。

现在您就可以设计后内面板上的图形。设计时您不需要颠倒位置，因为双击 Studio 窗口中的面板将旋转整个作品。您也可以使用 Studio 窗口右上方的方向按钮来手动旋转您的作品。

我们将添加一些文本到这个面板上，这些文本还需要延伸到另一个面板中。



现在，我们将复制文本，在 Studio 窗口中双击您希望将文本粘贴到的目标面板，粘贴文本，旋转文本，根据参考线将它放到正确的位置：



8. 菜单功能

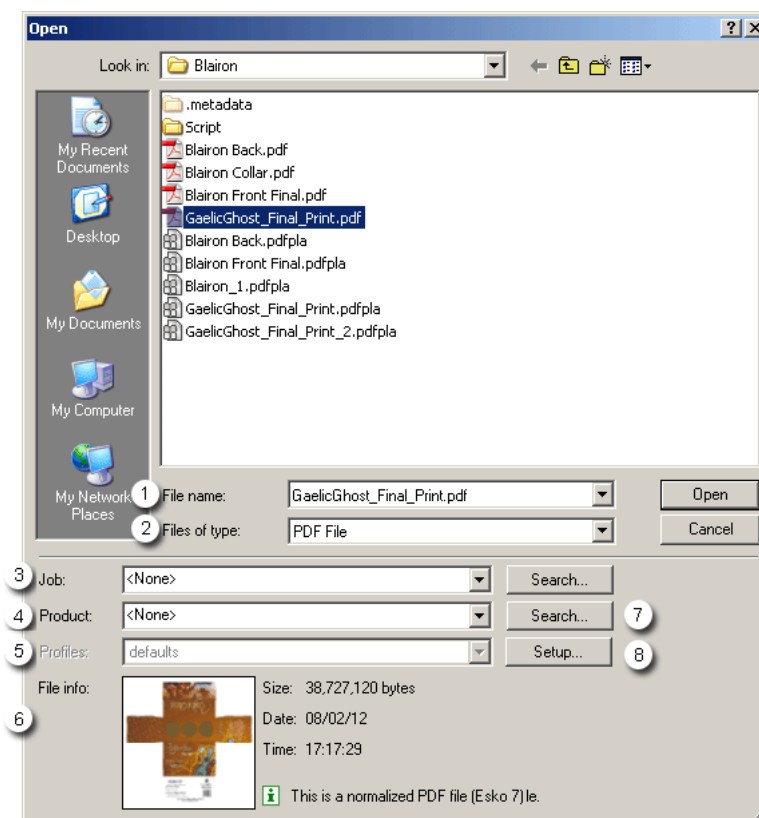
8.1 文件菜单

8.1.1 新建（文件菜单）

如果您想开始处理一个新文件，请从文件菜单选择“新建”。

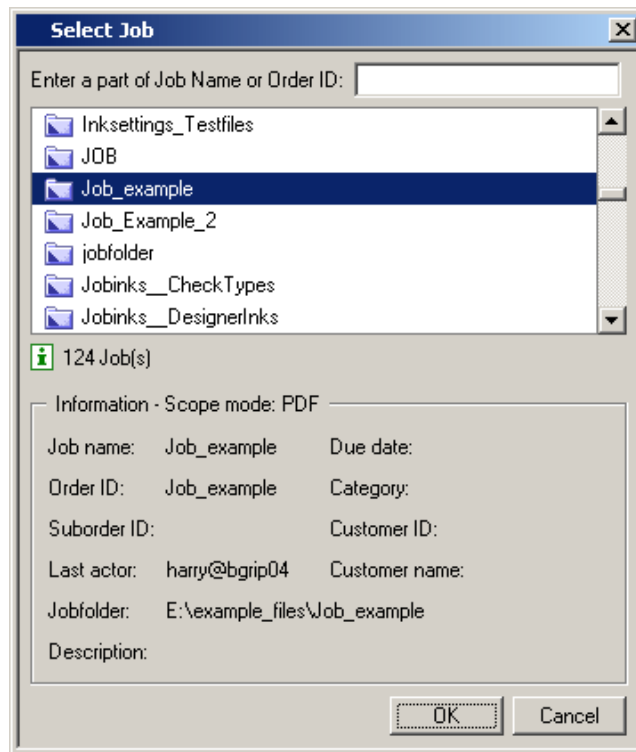
将显示“文档设置”对话框。如果无需更改“文档设置”，只需按“确定”即可开始创建。

8.1.2 打开...（文件菜单）



1. 文件名：选定文件的名称。可以在此处输入完整的路径。
2. 文件类型：从下拉列表选择文件类型。

3. 工作：列出自动化引擎服务器上 100 个最近创建的工作。单击“搜索...”以打开“搜索工作”对话框，其中将列出您连接到的服务器上定义的所有工作。



4. 产品：从可用产品列表中选择自动化引擎产品，将自动打开您的文档。
5. 单击“搜索”。将显示“选择产品”对话框，列出在您连接到的服务器上定义的所有产品。
6. 配置文件：从下拉列表选择配置文件。配置文件是您可以保存的几组导入或导出设置。您可以单击“设置...”对话框中的[自定义设置](#)按钮来执行此操作。
7. 设置：打开“设置...”对话框。此对话框随文件类型而不同。



提示：

使用上下箭头在以前使用过的文件名列表中导航。使用 [SHIFT] 加上下箭头在以前使用过的文件名目录列表中导航。

“文件”框中仅显示选定类型的文件。部分文件类型允许您定义某些设置：单击“设置”按钮可打开可用的文件类型有：

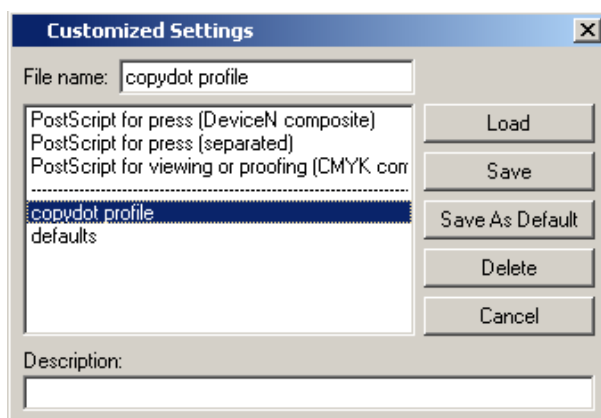
- PDF 文件（[PDF 文件设置](#)）
- [规范化 PDF 文件](#)
- GRS 文件 > LW-editor 和 Strike! 1.5 或以上版本的原生格式；（[GRS 文件设置](#)）
- PAL 文件 > 调色板文件格式
- CT 文件 > 连续色调文件格式；（[CT 文件设置](#)）
- TIFF 文件 > 标签图像文件格式，由 Aldus 设计（[TIFF 文件设置](#)）
- LC 文件 > 轮廓文件格式（[LC 文件设置](#)）
- LC 文件 > 像素文件格式（[LC 文件设置](#)）
- GRQ 文件 > Quickstep 文件格式（[GRQ 文件](#)）

- PLA 文件 > Plato 文件格式 (PLA 文件)
- PDFPLA > Plato 规范化 PDF 文件
- ArtPro 文件 (ArtPro 导入选项对话框)
- PostScript 文件 > PostScript 格式 (PostScript 文件设置)
- EPS 文件 > 封装的 PostScript EPS 文件设置
- Illustrator 文件 (8 或以下), 图形设计文件格式; (Illustrator 文件设置)
- DXF 文件 > 绘图交换格式
- ArtiosCAD
- CFF2 文件 > 通用文件格式版本 2 (CadX)
- DDES 文件 > 数字数据交换标准 (CadX)
- EPF > Esko Prep 文件

自定义的设置

使用编辑器可将自定义的设置保存为配置文件。您可以在打开、放置、导出等各种对话框中选择这些配置文件。

其设计理念在于将各种设置保存在配置文件中就可以快速地再次使用它们。



- 文件名称: 输入名称以保存配置文件。
- 加载: 加载选择的配置文件
- 保存: 保存配置文件。若要保存新的配置文件: 在“文件名”字段中输入新名称, 然后单击“保存”。
- 保存为默认: 将更改保存到默认配置文件中
- 删除: 删除选择的配置文件。
- 取消: 关闭对话框, 不保存更改。



提示:

有一些现成的配置文件：它们可协助您将文件导出为 PostScript 或 PDF。

导出为 PostScript:

- 用于印刷的 PostScript (DeviceN Composite): 仅 PostScript 3 设备支持此输出模式, 该模式使用 PostScript DeviceN 色彩空间来生成高保真色彩。这些颜色是标准 CMYK 套版色着色剂和/或专色着色剂的组合, 保证能完美分离也可在复合 PostScript 3 设备上校样的 PostScript 代码。
- 用于印刷的 PostScript (分色)
- 用于查看或校样的 PostScript (CMYK 复合)

导出为 PDF:

- 用于数据交换的 PDF 1.3: 兼容性高, 但编辑速度慢且功能少。
- 用于数据交换的 PDF 1.4: 能与新式应用程序进行数据交换, 可编辑性较好。例如 Acrobat 5 及更高版本。
- 用于数据交换的 PDF 1.5: 能与新式应用程序进行数据交换, 可编辑性较好。例如 Acrobat 5 及更高版本。
- 用于数据交换的 PDF (PDF/X): PDF/X 是 PDF 的规范化子集, 专为进行可靠的印前数据交换而设计。用途: rip 处理和整版印刷。
- 用于 Illustrator CS2 或更高版本的 PDF。
- PDF CMYK 校样: 使用硬拷贝校样器时、不必编辑结果时或结果用于软校样时很有用。作为最终输出时不实用。
- 用于 RGB 校样的 PDF: 对于软校样很有用 (文件较小, 生成速度较快)。
- 用于数据交换的 PDF x-1a 2001。

8.1.3 关闭 (文件菜单)

关闭文件。编辑器将询问是否要保存更改。



注:

对此文件采取的操作由 Esko 自动化引擎 TrackEdit 会话任务记录时, 关闭文件还将停止 Esko 自动化引擎服务器上的 TrackEdit 会话任务。

8.1.4 保存 (文件菜单)

快捷键: `Ctrl + s`

从文件菜单选择“保存”。文件将保存到窗口标题栏中显示的文件名。

如果您导入的是 GRS 文件, 文件将另存为规范化 PDF 文件。要将文件另存为 GRS, 可以使用导出功能。



注:

如果您的工作以前未保存到某个名称, “保存”操作将与“另存为”相同。

**注意:**

如果您的文件以前已保存到某个名称，而且您希望覆盖此文件，将执行以下步骤：现有文件将另存为“strikesave_xxx.pdf”，此新文件将写入其初始名称，如果此文件写入没有问题，将删除文件“strikesave_xxx.pdf”。如果文件写入出现问题，文件“strikesave_xxx.pdf”将重命名为初始名称。

8.1.5 保存为... (文件菜单)

快捷键: `Alt + Ctrl + s`

将文件保存到另一个名称或目录。

从“文件菜单”选择“另存为”时，将显示“另存为”对话框。只能将文件保存到规范化 PDF 文件。要保存为其他文件类型，请从“文件菜单”选择[导出](#)

单击“选项”打开“另存为”对话框。

选项...

显示图像	您可以将文件保存为“不显示”图像、“缩略图”（200 x 200 像素）或低分辨率“显示图像”（将文件保存为 72 dpi 的图像。当文件作为外部文件放置时，可使用此图像）。
选择	可以保存整个工作（默认）或仅保存工作的某些对象。选择下列一个选项： <ul style="list-style-type: none"> • 工作：保存整个工作。 • 红色选定内容：仅保存红色选定对象（请参阅使用红色选择线条对象）。 • 当前图层：仅保存当前活动图层（请参阅处理线条图层）。
保存未使用的颜色	还可保存工作的未使用颜色。如果取消激活此切换，将仅保存使用过的颜色。
隐藏技术油墨	有三个选项： <ul style="list-style-type: none"> • 是 • 否 • 按照原始文件中的指示 <p>激活此选项后，技术油墨将保存在 GRS 文件中，但不能作为 FlexRip 的可曝光油墨显示。</p>



注：

如果工作文件格式为 PDF，此选项不可用。

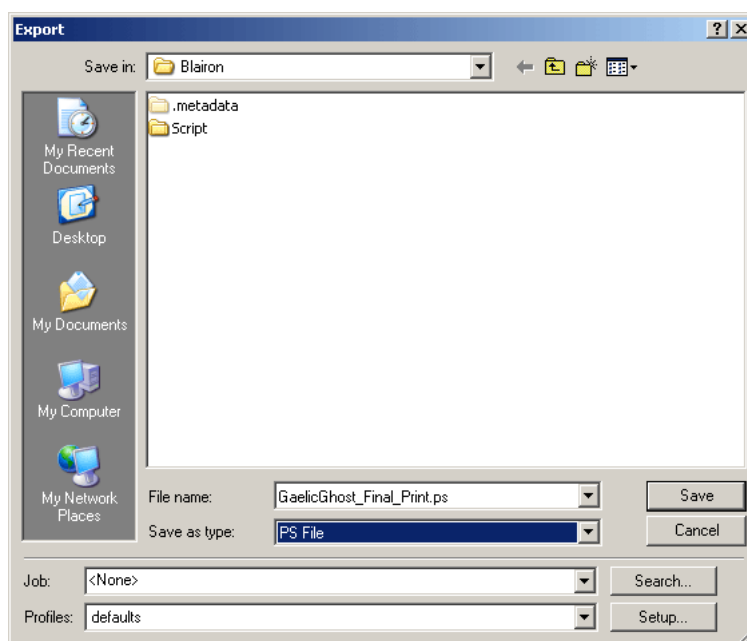
8.1.6 导出... (文件菜单)

快捷键：Alt + Ctrl + e

将文件保存为非应用程序原生格式的格式。

从文件菜单选择“导出”时，将显示“导出”对话框。

导出对话框



先浏览到要将文件导出到的目录。然后选择要使用的导出格式。

可用的文件类型有：

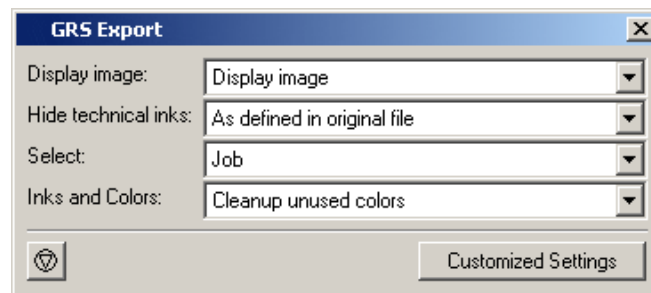
- GRS
- PDF 文件
- 规范化 PDF 文件
- PostScript 文件
- EPS 文件
- 导出为 ArtPro 文件
- 多通道 CT
- RGB 预览 TIFF
- CIP3 文件
- LC 文件

- CFF2 文件
- HPGL 文件
- PAL 文件
- VRML 文件

如果希望设置特定的导出参数，请单击“选项”按钮。单击“选项”按钮会打开“导出选项”对话框。此“导出选项”对话框的内容取决于选择的文件类型。

另请参阅[配置文件和自定义的设置](#)。

导出为 GRS



显示图像：您可以将文件保存为“不显示”图像、“缩略图”（200 x 200 像素）或低分辨率“显示图像”（将文件保存为 72 dpi 的图像。当文件作为外部文件放置时，可使用此图像）。

隐藏技术油墨：有三种选项：

- 是
- 否
- 按照原始文件中的指示

选择

- 作业
- 红色选区
- 当前图层
- 当前页

油墨和颜色

- 保存未使用的油墨和颜色
- 清除未使用的颜色
- 清除未使用的颜色和油墨

导出为 PDF 文件

用于转换为 PDF 格式

从“文件”菜单中选择“导出”，并选择“PDF 文件”作为“文件类型”，然后按“设置...”，将会打开具有下列选项的“PDF 导出”对话框。

在 PackEdge 中打开的任何文件都可以转换为 PDF 文件。

**提示:**

有关详细信息，请阅读“解决程序白皮书”。它位于安装光盘的以下位置：`\extra\documentation\english\resolver_wp.pdf`

“PDF 导出”对话框包含以下内容。

- [输出](#) on page 118
- [设备\(Device\)](#) on page 120
- 油墨/分色：此选项卡与“PostScript 导出”的[油墨/分色](#) on page 127相同。
- [色彩管理](#) on page 120
- “光栅化”。此选项卡与“PostScript 导出”的[光栅化](#) on page 129相同。
- [压缩](#) on page 121
- [高级的\(Advanced\)](#)

输出

PDF 版本 从下拉列表中选择 PDF 版本。

- 用于 Illustrator CS2 或更高版本的 PDF
- PDF/X-1 a:2001 (ISO /DIS 15930-1)
- PDF/X-1: 2001 (ISO/DIS 15930-3)
- PDF 1.6: Acrobat 7 文件格式。
- PDF 1.5: Acrobat 6 文件格式。
- PDF 1.4: Acrobat 5 文件格式。
- PDF 1.3: Acrobat 4 文件格式。

密码安全：可让您使用密码来保护文件。关于更多信息，请参阅[密码安全...](#) on page 119。

输出类型：

- 复合：只能为 PostScript 3 设备选择此输出类型，因为它们支持 deviceN 色彩空间来产生高保真颜色。这些颜色是标准 CMYK 套版色着色剂和/或专色着色剂的组合，保证能完美分离也可在复合 PostScript 3 设备上校样的 PostScript 代码。生成的 PostScript 文件将会正确校样并正确分色。必须由该设备处理对专色对象的颜色管理。
- 分色：激活此选项可生成分色。将会根据工作中的油墨生成多个页面。

向上乳化 用于获取“正确的读取” (= 向上乳化) 或“错误的读取” (= 向下乳化)。

图像 用于指定“主动”或“被动”打印模式。

**注:**

选择“CMYK 复合输出”时，“图像”和“向上乳化”不可用（黯淡显示）。

指示正确的方向：自动、无、顺时针 90 度、逆时针 90 度、180 度。

缩放 定义缩放百分比。请注意，PDF 文件的大小和内容不受影响：只是填写 PDF 文件属性中的“缩放”字段。PDF 阅读器在导入或放置文件时，会使用这个缩放百分比。

输入垂直和/或水平失真百分比

从下拉列表中选择 SmartMarks。

例如：将具有油墨覆盖信息的标记放在硬拷贝校样上（或在 Acrobat 中查看）。

考虑媒体框（页面边缘） 用于选择工作的页面边缘作为真实边界。通常采用工作的页面边缘作为其真实边界。但有时也可能要转换页面边缘中放置的所有内容。

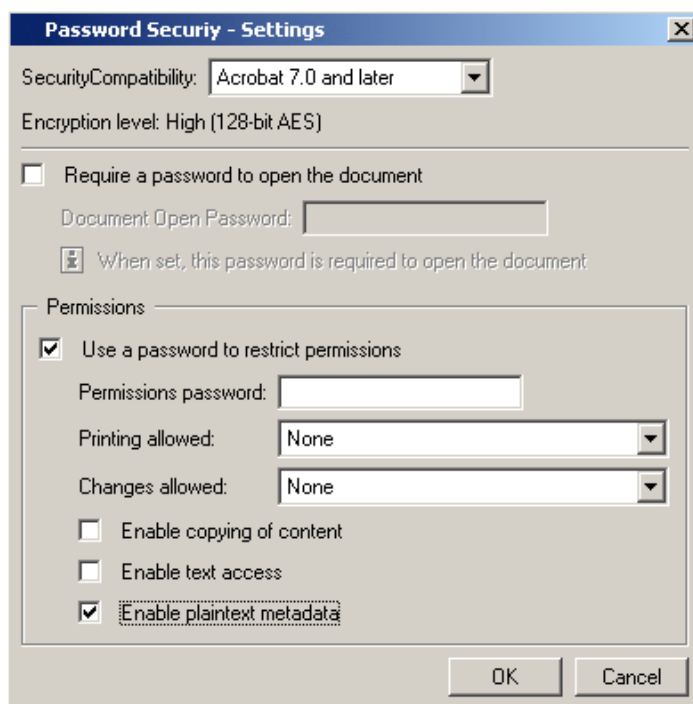
在输出中隐藏陷印层 如果不想在输出中包含陷印层，请打开此切换选项开关。

输出范围

- 输出所有页面。
- 选择：仅输出当前页面或红色选择对象
- 输入多个页面。输入页面或以逗号分隔的页面范围。例如 1, 3, 5-8。

密码安全...

单击“输出”选项卡（“输出为 PDF”任务）中的“密码安全”按钮，将会打开“密码安全”窗口：



兼容性：此处提供的兼容性取决于在“输出”选项卡中选择的 PDF 版本。

加密级别：低（40 位 RC4）

需要密码才能打开文档：输入密码。

使用密码来限制权限：输入密码

允许打印

- 选择“无”可防止用户打印文件。
- 选择“高分辨率”可允许用户仅以高分辨率打印文件。

允许更改

- 选择“无”可防止用户对文件进行任何处理，包括填写签名和表单字段。
- 选择“除提取页面外所有”可允许用户对文档执行除提取内容以外的任何操作。

允许复制内容：可让用户选择并复制 PDF 文档的内容。仅当“兼容性”选项设置为 Acrobat 5.0 及更高版本时，该选项才可用。

允许查看文本（Acrobat 5.0 及更高版本）能让视力欠佳的用户使用屏幕阅读器阅读文档。此选项不允许用户复制或提取文档内容。仅当“兼容性”选项设置为 Acrobat 5.0 及更高版本时，该选项才可用。

允许使用纯文本元数据：允许保护文档的安全内容，同时仍允许根据文档属性搜索文档。

设备(Device)

网点增益补偿 可选择用 IntelliCurve 或 IntelliCurvePro 绘制的“网点增益补偿” (DGC) 曲线。

- 单曲线：可用于选择要应用于所有数据的一条 DGC 曲线 (.dgc 文件)。
- 自动：可用于选择“基于网屏的 DGC”表 (.scrdgc 文件) 或“DGC 战略” (.icpro 文件)。前者可让您根据网点形状、网屏线数、角度甚至是“半色调”或“线条”属性选择性地应用网点增益补偿。后者具有相同功能，但还提供基于油墨的网点增益补偿。



注：

也可以同时应用单曲线和自动 DGC，将两种效果累积起来。

色彩管理

转换为

- CMYK：所有油墨均转换为 CMYK 值。
- RGB：所有油墨均转换为 RGB 值。
- 灰度：所有油墨均转换为“灰度”值。

使用链接配置文件：链接配置文件描述从一个设备相关的颜色空间到另一个颜色空间的转换。这实际上是将一个配置文件的向前转换与另一个配置文件的向后转换串联在一起。这意味着所有其他选项都将变灰，因为“链接配置文件”完全控制颜色管理。

源配置文件：如果要转换任何 CMYK 对象，请选择源配置文件。列表会显示颜色数据库中所有的 CMYK 打印配置文件。源配置文件定义目标配置文件要匹配的目标。

目标配置文件：选择目标颜色空间的颜色配置文件。此列表显示颜色数据库中所有的印刷配置文件。这些配置文件以 Kaleidoscope 或导入的 ICC 配置文件度量。

渲染目标

- 相对（无背景）：如果不要任何背景模拟，请使用此选项。源中的白点将映射到目标套版色的白点上。这种渲染目标考虑了人眼适应周围白色的能力。
- 视感：这会导致没有背景模拟（参考色彩空间的白色会映射到目标色彩空间的白色上）。如果不太在意颜色匹配的精确度，但至少希望图片在校样器中有良好的视觉效果，请使用此选项。它将产生良好的视觉效果。如果源色域比校样器色域宽，整个色域都会收缩，以适应校样器的色域。
- 绝对（无背景）：如果需要背景模拟和精确的颜色匹配，包括纸张模拟，请使用此选项。
- 饱和度：如果特别关注颜色的饱和度，请使用此选项。这种渲染目标会将饱和的颜色映射到饱和的颜色上。

将黑色映射到黑色上 打开此切换开关时，复合颜色的 CMY 部分会通过黑色成分进行独立转换。因此，通过转换可保护黑色分色的类型（骨架、UCR、GCR 等）。（也可能因颜色配置文件中的网点增益不同而导致黑色百分比略有变化。）关闭此切换开关时，转换后的 CMYK 颜色会完全重新分离到要构建到目标配置文件中的黑色表现中。

尽可能使用文档配置文件作为源配置文件 如果定义了文档配置文件，则将该文件用作源配置文件。从“源配置文件”下拉列表中选择配置文件将被取代。

将目标配置文件内嵌为中间颜色空间

如果关闭此切换开关，将不会用 ICC 颜色配置文件对 PDF 文件中的颜色进行标记。文档与设备相关，仅当 PDF 文件输出到“目标配置文件”中指定的设备上，才会准确地重新生成颜色。如果确定 PDF 文件将会发送到“目标配置文件”中指定的设备上，则此选项为首选。

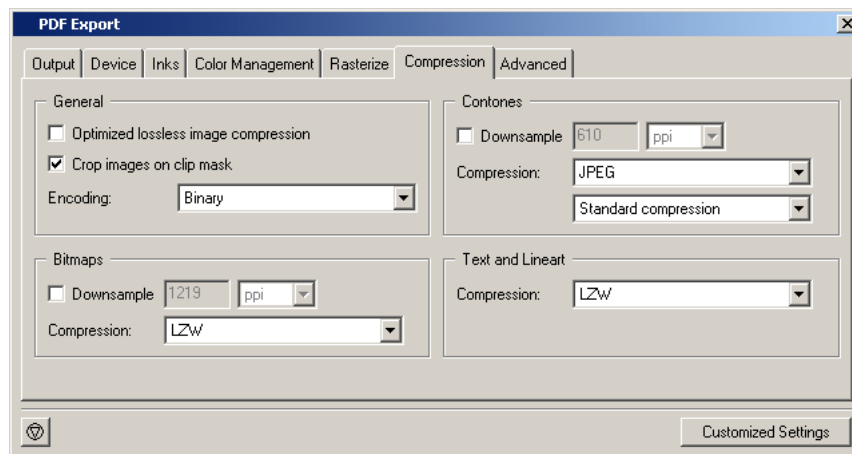
如果打开此切换开关，将会用 ICC 颜色配置文件对 PDF 文件中的颜色进行标记。这样文档就与设备无关，即使在颜色空间与“目标配置文件”中指定的颜色空间不同的设备上，也会准确地重新生成颜色。

色。在这种情况下，“目标配置文件”就是“源配置文件”与最终处理 PDF 文件的设备的颜色配置文件之间的中间色彩空间。当 PDF 文件将发送到未知设备上时，首选这种方法。

将文档配置文件内嵌为 PDF 输出目标 输出目标是指定所需输出设备的 ICC 配置文件。如果打开此选项的切换开关，文档配置文件将会保存为 PDF 输出目标。对于某些 PDF 文件（PDF-X/3），输出目标是必需的，此选项会始终打开。如果未明确设置文档配置文件，将改用默认的文档配置文件（crom_offs）。如果文档配置文件是 Kaleidoscope 配置文件，会现将其转换为 ICC 配置文件。

压缩

可从不同下拉列表中选择压缩类型和质量，这更便于选择正确的类型。



常规



注意：

激活此选项会大大降低 PDF 导出速度，因此它仅适用于文件大小关键的工作。

优化的无损图像压缩 选择整体无损图像压缩方法很少会产生最小的整体文件大小。此选项将根据图像类型和所选 PDF 版本允许的无损压缩方法，对每种图像（JPEG2000、Flate、FlateDiff、LZW、LZWDiff、CCITT3、CCITT4 或 RLE）分别使用最小无损压缩方法。激活此选项时，会禁用对“半色调”和“位图”的压缩方法，且编码设置为“二进制”。请勿取代此选项，除非有充分的理由选择其他编码方法，否则产生的文件将会更大。



注意：

激活此选项会大大降低 PDF 导出速度，因此它仅适用于文件大小关键的工作。

选中在剪切蒙版上裁剪图像可在剪切蒙版上裁剪图像。位于剪切蒙版外部的所有信息都会丢失。

编码

- 二进制：图像数据以二进制数据表示。这会产生紧凑的文件，但无法在通用 ASCII 编辑器中编辑。也无法使用依赖于数据流本身的控制字符的通信协议通过通信线路发送文件。
- 十六进制：使用这种方式可随时通过 ASCII 编辑器编辑 PostScript 文件。还可以使用任何可用的通信协议通过通信线路发送文件。但这种方法的缺点是，十六进制的图像数据可能比二进制数据最大两倍。
- Ascii 85：以 ASCII base-85 表示法对二进制数据编码。这种编码几乎会使用可打印 ASCII 字符集的所有内容。产生的扩展系数为 4:5，使这种编码比十六进制更有效率。

Bitmaps

下取样 设计中引用的图像是向下取样为指定值的近似值。激活此选项可减少生成的 PDF 文件大小。从下拉列表中选择下取样单位：lpm 或 ppi。请注意，无法对 1 位复制网点图像进行下取样。

压缩

- 无
- CCITT 第 3 组和 CCITT 第 4 组
- 运行长度
- LZW
- LZW 差值
- Flate (ZIP)
- Flate (ZIP) 差值

半色调

下取样 设计中引用的图像是向下取样为指定值的近似值。激活此选项可减少生成的 PDF 文件大小。从下拉列表中选择下取样单位：lpm 或 ppi。

压缩

- 无
- LZW
- LZW 差值
- JPEG 压缩
- JPEG2000
- Flate (ZIP)
- Flate (ZIP) 差值

选择 JPEG 时，会激活额外的下拉列表。您可以从中选择需要使用的 JPEG 压缩质量：从“有限”到“标准”到“极致”。选择 JPEG2000 时，下拉列表会提供以下压缩类型：无损、有限、低度、标准、高度或极致压缩。

文本和艺术线条

压缩

- 无
- LZW
- Flate (ZIP)

高级的 (Advanced)

字体

- 轮廓化 BG、Type 1 和未保护的 CID 字体。
- 嵌入的所有字体：可让您将设计中使用的 BG 和 Type 1 字体包含在 PDF 文件中。将嵌入字体的子集，而不是整个字体。



注：

如果 BG 字体没有相应的 PostScript 名称，会将其自动包含在 PostScript 文件中。



注意：

关闭这些功能时，请注意，在 PostScript 设备上下载的字体会与工作中使用的字体不同。因此，输出结果可能与设计不同。

分割复杂路径



注意:

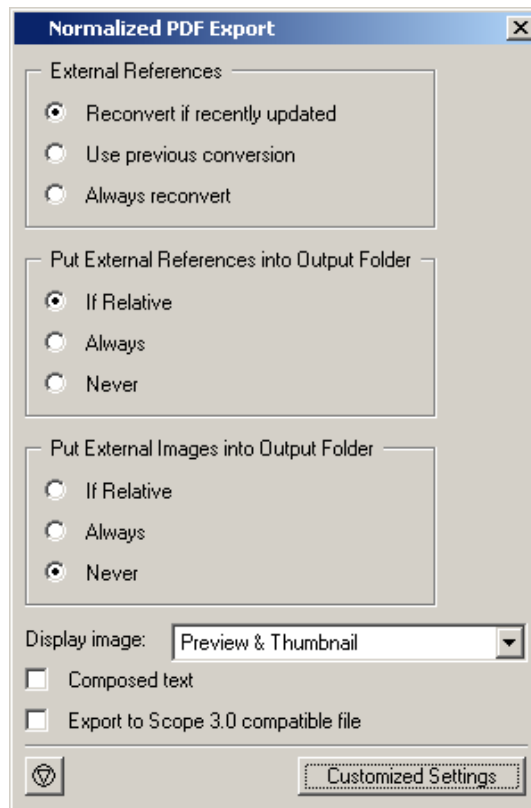
这些是对典型 PostScript level 1 路径限制的暂行解决方法。请仅在确实必要时才使用这些方法。

- 在 X 个点处的填充和描边路径。使用此选项可将具有 x 多个点的线条分割成多个较小的线条部分。此选项可降低线条的复杂性。将为此选项计算所选设备类型的适当值。
- 在 X 个点处的剪切路径。使用此选项可将具有 x 多个点的图像线条蒙版分割成多个较小的线条部分。此选项可降低蒙版的复杂性。

暂行解决方法

- 在 XMP 中添加油墨覆盖数据
取消选中此选项，从而不将油墨覆盖数据保存在导出 PDF 文件的 XMP 部分中（计算油墨覆盖数据可能耗用大量时间并降低 PDF 导出速度）。
- 在输出中忽略上光油墨
输出 PostScript 时将不包含上光油墨
- 在输出中使用技术油墨
生成 PDF 文件时将包含技术油墨。默认情况下会选择此选项
- 在“步骤和重复”文件中解析一次相同的最终设计
仅解析一次位置，它们将在输出中重复。这比解析整个重复内容更快。
- 解析一次相同的外部文件
仅解析一次相同的外部文件，而不是解析完整文件及其所有外部引用。
- 解析纯黑色叠印：
叠印会正常解析，但默认情况下不会解析纯黑色，如果还要解析纯黑色，请选择此切换开关。仅当激活了“颜色管理”选项卡中的“颜色管理”选项时，此切换开关才可用。
- 文件名长度限制为 31 个字符
如果要确保所有 Apple 操作系统均可查看/读取导入的文件，请使用此切换开关。
- 将多页工作分割为多个文件。
每一页都会输出为单独的文件。
- PANTONE 油墨名称的后缀
激活此选项可取代输出文件中的 PANTONE 油墨后缀。未激活此选项时，会使用油墨列表中 PANTONE 油墨名称的 PANTONE 后缀。
- 强制纯黑叠印
激活此选项可强制叠印 100% 黑色对象。

导出到规范化 PDF



外部引用：必须转换外部引用。

- 最近更新时重新转换：将仅重新转换更新的引用，其他所有转换将保持原样。
- 使用以前的转换：将使用现有转换，不考虑可能的更新。
- 始终重新转换：始终转换所有外部引用。

将外部引用/图像放入输出文件夹：GRS 工作文件格式的引用文件将转换为工作文件格式的外部引用文件，但其转换结束后有两个选项：

1. 外部规范化 PDF 文件将写入输出文件夹中，位于主规范化 PDF 文件旁边。
 2. 外部规范化 PDF 文件将写入原始文件夹中，位于原始外部 GRS 文件旁边。
- 始终：转换后的外部文件将保存在主文件旁边。
 - 从不：转换后的外部文件将保存在原始文件所在的文件夹。
 - 如果相对：如果外部 GRS 文件靠近主 GRS 文件（子文件夹、相邻文件夹），转换后的文件将保存在输出文件夹。如果外部 GRS 文件不“接近”主文件（中央“SmartMarks”、徽标等），转换后的文件将保存在原始文件旁边。

显示图像：您可以将文件保存为“不显示”图像、“缩略图”（200 x 200 像素）或低分辨率“显示图像”（将文件保存为 72 dpi 的图像。当文件作为外部文件放置时，可使用此图像）。

合成文本：合成文本为不可编辑的文本。处于文本编辑模式时，单击该文本即可将其转换为可编辑的文本。

导出为 Scope 3 兼容文件：如果您希望您的规范化 PDF 文件与 Scope 3 兼容，请选中此框。

导出为 PostScript 文件

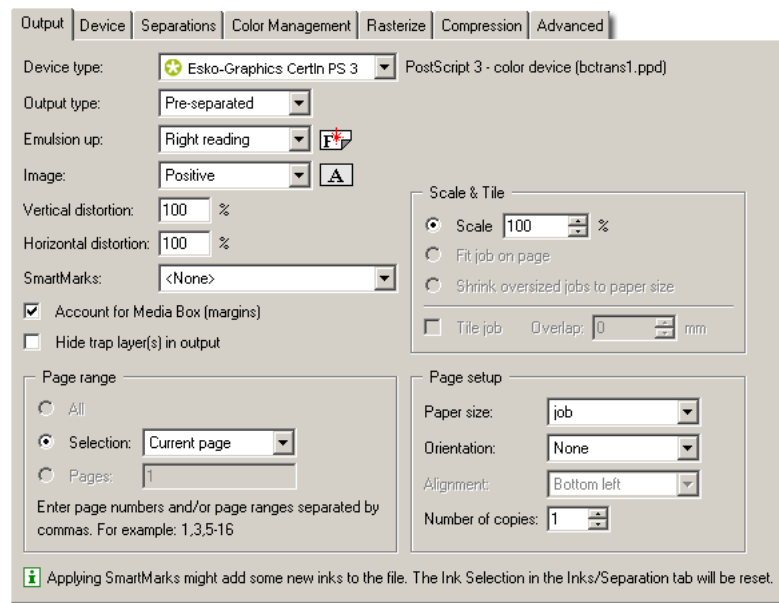
用于将设计转换为复合或预分色的 PostScript 格式。

在 PackEdge 中打开的任何设计都可以转换为 PostScript 文件。通常需要输出为复合 PostScript 文件，以便在标准 PostScript 设备上进行检查。另一方面，生成预分色的 PostScript 文件通常是为了在标准 PostScript 设备上对胶片或色板进行曝光。

“PostScript 导出”标签有以下选项卡：

- [输出](#) on page 125
- [设备\(Device\)](#) on page 126
- [油墨/分色](#) on page 127
- [色彩管理](#) on page 128
- [光栅化](#) on page 129
- [压缩](#) on page 129
- [高级的\(Advanced\)](#) on page 130

输出



设备类型 用于选择要将设计导出或打印到的输出设备，将会选择并使用相应的 PPD。

输出类型 用于将设计导出或打印为“CMYK 复合”、“分色”或“复合”。

- CMYK 复合：激活此选项可生成复合 PostScript 文件以供校样。



注：

请注意，CMYK 复合 PostScript 文件将会正确校样，但由于所有专色都转换为了 CMYK，因此分色将会不正确。

- 分色：激活此选项可生成分色。将会根据工作中的油墨生成多个页面。
- 复合：只能为 PostScript 3 设备选择此输出类型，因为它们支持 deviceN 颜色空间来产生高保真颜色。这些颜色是标准 CMYK 套版色着色剂和/或专色着色剂的组合，保证能完美分离也可在复合 PostScript 3 设备上校样的 PostScript 代码。生成的 PostScript 文件将会正确校样并正确分色。必须由该设备处理对专色对象的颜色管理。

向上乳化 用于获取“正确的读取” (= 向上乳化) 或“错误的读取” (= 向下乳化)。

图像 用于指定“主动”或“被动”打印模式。



注：

选择“CMYK 复合输出”时，“图像”和“向上乳化”不可用（黯淡显示）。

输入垂直和/或水平失真百分比。

从下拉列表中选择 SmartMarks。

考虑工作页面边缘 用于选择工作的页面边缘作为真实边界。如果取消选择此切换开关，将采用工作的页面边缘作为真实边界。如果还要输出放置在页面边缘内部的所有内容，请保持此选项处于激活状态。

在输出中隐藏陷印层 输出中将不包含陷印层。

页面范围

- 输出所有页面。
- 选择：仅输出当前页面或仅输出红色选择对象
- 输入多个页面。输入页面或以逗号分隔的页面范围。例如 1, 3, 5-8。

缩放和拼接

- 缩放。以百分比表示。
- 使工作适应页面：可缩放工作，使其适应选择的纸张大小。
- 缩小过大的工作，使其适应纸张大小。
- 如果工作过大，无法适应选择的纸张大小，请选择“拼接工作”切换开关来获取拼接的输出。叠加 X 毫米/英寸：用于指定拼接的叠加量。在此处输入的值是相邻拼接区域间所有四个方向上的叠加量。默认值为 5 毫米。

页面设置

- 纸张大小：从下拉列表中选择纸张大小。（此列表取决于所选 ppd 支持的页面大小。）
- 方向：自动、无、顺时针 90 度、逆时针 90 度、180 度（选择“拼接工作”时不可用）
- 对齐：左下、左上、右上、右下、居中（选择“拼接工作”时不可用）
- 输入副本数。

设备(Device)

选择分辨率：取决于输出设备和 PostScript 的用途（例如，对于校样，使用较低的分辨率就足够了）。

选择网点形状。

半色调 如果选择“CMYK 复合”或“复合”作为“输出类型”，则可选择在输出时包含网屏信息（lpi 和角度）。

- 使用打印机默认设置：将使用输出设备的默认网屏信息。
- 从工作中获取。
- 某些设备提供其他的网点形状（如果这些形状在 PPD 中可用）。

网点增益补偿 可选择用 IntelliCurve 或 IntelliCurvePro 绘制的“网点增益补偿”（DGC）曲线。

- 单曲线：可用于选择要应用于所有数据的一条 DGC 曲线（.dgc 文件）。
- 自动：可用于选择“基于网屏的 DGC”表（.scrdgc 文件）或“DGC 战略”（.icpro 文件）。前者可让您根据网点形状、网屏线数、角度甚至是“半色调”或“线条”属性选择性地应用网点增益补偿。后者具有相同功能，但还提供基于油墨的网点增益补偿。



注：

也可以同时应用单曲线和自动 DGC，将两种效果累积起来。

滚筒馈送设备 考虑“媒体宽度”使转换程序能够找到最佳打印方向。可为滚筒馈送设备（主要是图像集成机）指定“媒体宽度”（胶片宽度）。如果“旋转”设置为“自动”，转换程序就会查找最佳打印方向，以免浪费纸张或胶片。“媒体宽度”值以毫米表示。“额外间隙”可用于指定胶片或纸张馈送的额外宽度。“额外间隙”值以毫米表示。默认情况下，不设置“额外间隙”。



设备特定选项 请参阅输出设备手册。

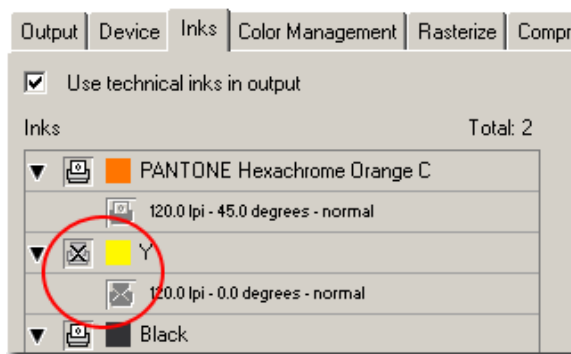
油墨/分色

“油墨”/“分色”选项卡取决于在输出 on page 125 选项卡中选择的输出类型。如果选择“CMYK 复合”或“复合”，将显示“油墨”选项卡；如果选择分色，将显示“分色”选项卡。

“油墨”选项卡

在输出中使用技术油墨 将工作保存在 Esko 编辑器中时，通常会隐藏技术油墨。但是，也可以将技术油墨保存为可见对象。此处的这个切换开关能够输出可见的（并非隐藏的）技术油墨。

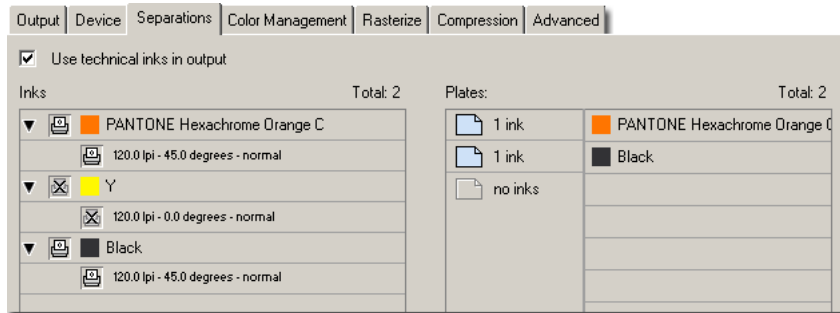
油墨会列示出来。单击打印图标可选择不要导出的油墨  



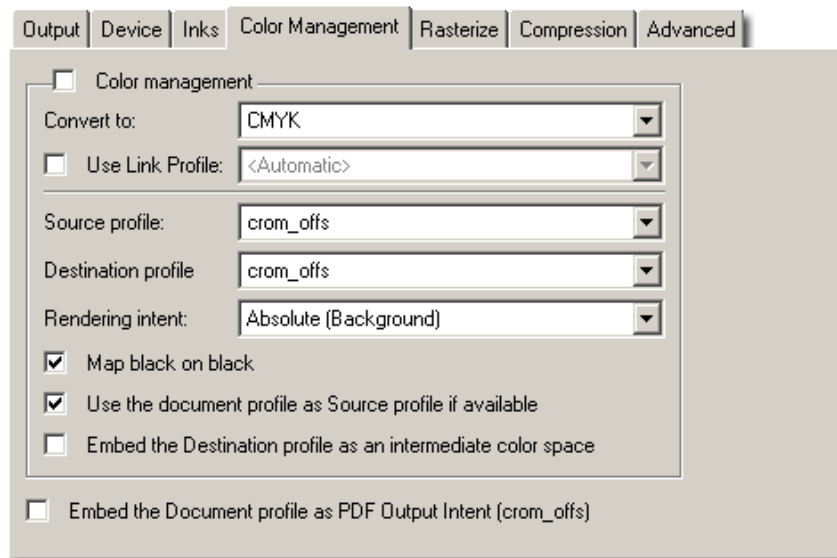
“分色”选项卡

在输出中使用技术油墨 将工作保存在 Esko 编辑器中时，通常会隐藏技术油墨。但是，也可以将技术油墨保存为可见对象。此处的这个切换开关能够输出可见的（并非隐藏的）技术油墨。

油墨和分色会列示出来。您可以取消选择一个或多个油墨，相应的分色将会从“色板”列表中消失。



色彩管理



转换为

- CMYK：所有油墨均转换为 CMYK 值
- 灰度：所有油墨均转换为“灰度”值。

使用链接配置文件：链接配置文件描述从一个设备相关的颜色空间到另一个颜色空间的转换。这实际上是将一个配置文件的向前转换与另一个配置文件的向后转换串联在一起。这意味着所有其他选项都将变灰，因为“链接配置文件”完全控制颜色管理。

源配置文件：如果要转换任何 CMYK 对象，请选择源配置文件。列表会显示颜色数据库中所有的 CMYK 打印配置文件。源配置文件定义目标配置文件要匹配的目标。

目标配置文件：选择目标颜色空间的颜色配置文件。此列表显示颜色数据库中所有的印刷配置文件。这些配置文件以 Kaleidoscope 或导入的 ICC 配置文件度量。

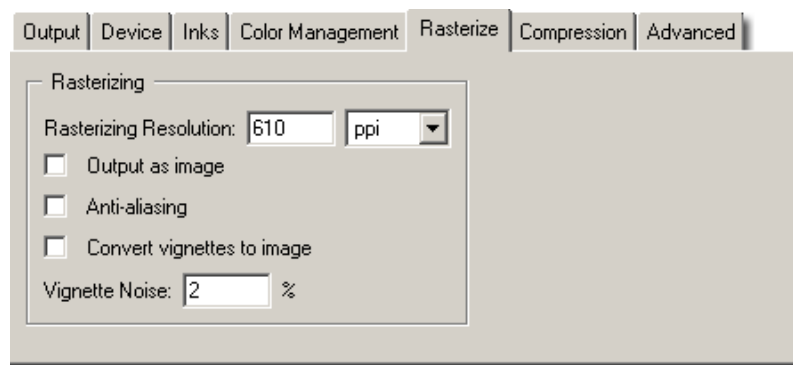
渲染目标

- 相对（无背景）：如果不要任何背景模拟，请使用此选项。源中的白点将映射到目标套版色的白点上。这种渲染目标考虑了人眼适应周围白色的能力。
- 绝对（无背景）：如果需要背景模拟和精确的颜色匹配，包括纸张模拟，请使用此选项。

将黑色映射到黑色上 打开此切换开关时，复合颜色的 CMY 部分会通过黑色成分进行独立转换。因此，通过转换可保护黑色分色的类型（骨架、UCR、GCR 等）。（也可能因颜色配置文件中的网点增益不同而导致黑色百分比略有变化。）关闭此切换开关时，转换后的 CMYK 颜色会完全重新分离到要构建到目标配置文件中的黑色表现中。

尽可能使用文档配置文件作为源配置文件 如果定义了文档配置文件，则将该文件用作源配置文件。从“源配置文件”下拉列表中选择配置文件将被取代。

光栅化



光栅化分辨率 输入将要解析的对象分辨率。

输出为图像 激活此切换开关时，会创建工作的图像。将考虑上面输入的分辨率。

抗锯齿与设计需要预处理并要为之生成图像的线条艺术对象相关。抗锯齿功能会使生成的需要预处理的线条艺术对象图像中产生的阶梯效果变平滑。



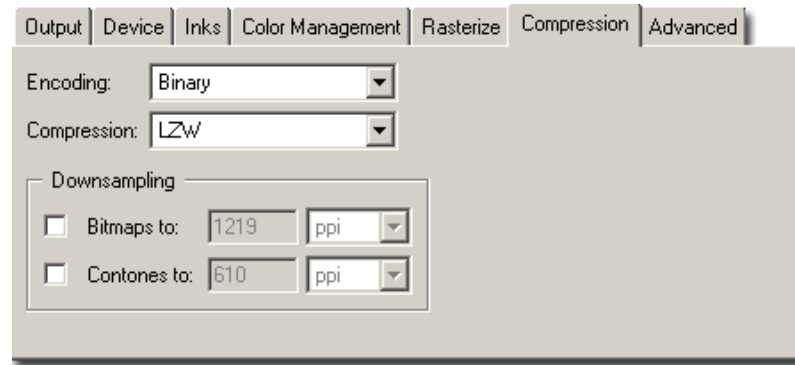
提示：

此选项可提高预处理成图像的小型文本的可读性。

将插图转换为图像 用于在导出时避免在插图中产生条带。将插图导出为 PostScript 格式时，可能会因为 PostScript 中的限制而产生混合及条带。不过，若要使导出文件有良好的结果，可激活“将插图转换为 CT”。设计中出现的所有插图都将转换为图像。

插图噪点 导出为 PostScript 时，某些插图或插图的某些部分将转换为图像。当插图叠加在具有透明度的其他对象上，或在插图与其他对象之间产生叠印时，会发生这种情况。激活“将插图转换为图像”选项时，无论插图是否与其他对象叠加，都会将所有插图转换为图像。转换为图像的插图在最终结果中可能有色调跳跃现象。若要减少这种条带效果，可将噪点应用到图像上。可在“插图噪点”字段中指定噪点量。

压缩



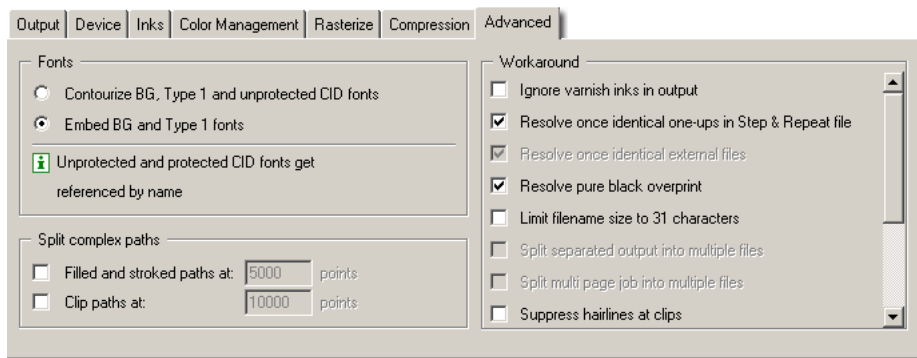
编码:

- 二进制: 图像数据以二进制数据表示。这会产生紧凑的文件, 但无法在通用 ASCII 编辑器中编辑。也无法使用依赖于数据流本身的控制字符的通信协议通过通信线路发送文件。
- 十六进制: 使用这种方式可随时通过 ASCII 编辑器编辑 PostScript 文件。还可以使用任何可用的通信协议通过通信线路发送文件。但这种方法的缺点是, 十六进制的图像数据可能比二进制数据最大两倍。
- Ascii 85: 以 ASCII base-85 表示法对二进制数据编码。这种编码几乎会使用可打印 ASCII 字符集的所有内容。产生的扩展系数为 4:5, 使这种编码比十六进制更有效率。

压缩: 无、LZW 或 Flate (PostScript3 设备)。

下取样 设计中引用的图像是向下取样为指定值的近似值。激活此选项, 不但能减少生成的 PostScript 文件大小, 而且能更快地生成 PostScript 文件。从下拉列表中选择下取样单位: 1pm 或 ppi。可对位图和半色调进行二次取样。

高级的(Advanced)



字体

- 轮廓化 BG、Type 1 和未保护的字体: 根据名称引用保护的 CID 字体。
- 嵌入的 BG 和 Type1 字体: 可让您将设计中使用的 BG 和 Type 1 字体包含在 PostScript 文件中。因为 BG 或 Type 1 字体是在 PostScript 设备上下载的, 为了避免这种字体包含现象, 请停用“包含所有 Type 1 字体”选项。这将会减少生成的 PostScript 文件大小。



注:

如果 BG 字体没有相应的 PostScript 名称, 会将其自动包含在 PostScript 文件中。

**注意：**

关闭这些功能时，请注意，在 PostScript 设备上下载的字体可能与工作中使用的字体不同。因此，输出结果可能与设计的不同。

分割复杂路径**注意：**

这些是对典型 PostScript level 1 路径限制的暂行解决方法。请仅在确实必要时才使用这些方法。

- 在 X 个点处的填充和描边路径。使用此选项可将具有 x 多个点的线条分割成多个较小的线条部分。此选项可降低线条的复杂性。将为此选项计算所选设备类型的适当值。
- 在 X 个点处的剪切路径。使用此选项可将具有 x 多个点的图像线条蒙版分割成多个较小的线条部分。此选项可降低蒙版的复杂性。

暂行解决方法

- 在输出中忽略上光油墨输出为 PostScript 时将不包含上光油墨
- 在“步骤和重复”文件中解析一次相同的最终设计。仅解析一次位置，它们将在输出中重复。这比解析整个重复内容更快。
- 解析一次相同的外部文件 仅解析一次相同的外部文件，而不是解析完整文件及其所有外部引用。
- 解析纯黑色叠印：叠印会正常解析，但默认情况下不会解析纯黑色，如果还要解析纯黑色，请选择此切换开关。仅当激活了“颜色管理”选项卡中的“颜色管理”选项时，此切换开关才可用。
- 文件名长度限制为 31 个字符 如果要确保所有 Apple 操作系统均可查看/读取导入的文件，请使用此切换开关。
- 将分色输出分割为多个文件。系统不是写入一个包含所有分色的文件，而是将每种分色写入一个文件。
- 在剪切时禁用细线。由于 PostScript 对允许的最大路径点数有限制，复杂路径将会剪切为较小的部分。在某些较早的 PostScript Rip 上打印/导出 PostScript 文件时，可以看见细线。若要避免此问题，请激活“在剪切时禁用细线”。
- 图像到纸张边缘。用于将转换后工作的原点移动到纸张或胶片的左下角。激活此切换开关将工作对齐到纸张或胶片边缘，以使用整个区域而不是可成像的区域。

**注意：**

导出到纸张 PostScript 设备：对于大多数这种设备而言，输出页面上总会有一个无法成像的边界。处于边界上的一部分设计将会丢失。

- 避免列表数字问题。当数字写入为列表数字时，导出到某些 PostScript Rip 可能会导致数字的定位欠佳。列表数字未正确放置在文本基线处。若要避免此问题，请激活“避免列表数字问题”。
- 禁用路径剪贴：默认情况下，会按工作边界剪贴路径，但某些情况下您可能不想剪贴路径，如果是这样，请选择此切换开关。
- PANTONE 油墨名称的后缀：激活此选项可取代输出文件中的 PANTONE 油墨后缀。未激活此选项时，会使用油墨列表中 PANTONE 油墨名称的 PANTONE 后缀。
- 与已解析曲线的最大偏差 在解析过程中，向量有时会接近贝塞尔曲线。可在此处输入允许的曲线最大偏差。
- 强制纯黑叠印
激活此选项可强制叠印 100% 黑色对象。

导出为 EPS/DCS 文件

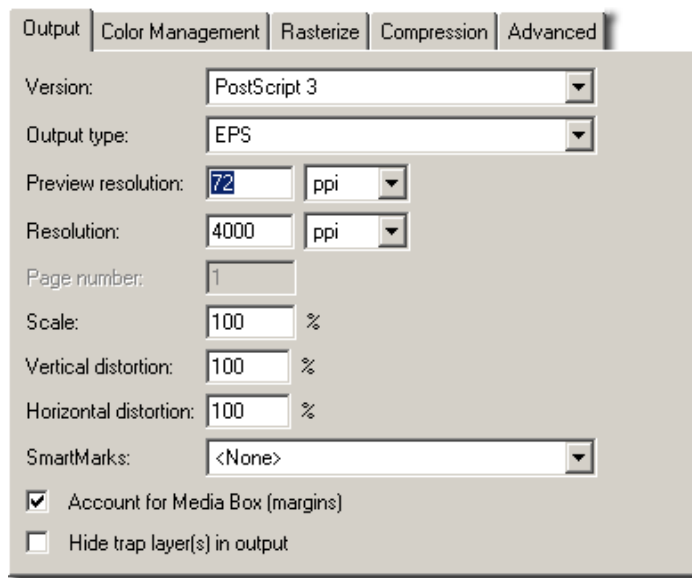
在 PackEdge 中打开的任何设计都可以转换为 EPS 文件。

从“文件”菜单中选择“导出”，并选择“EPS 文件”作为“文件类型”，然后按“选项...”，将会打开“EPS 导出”对话框。

它包含五个选项卡：

- [输出](#) on page 132
- [颜色管理](#)（与[色彩管理](#) on page 128相同）
- [光栅化](#)（与[光栅化](#) on page 129相同）
- [压缩](#)（与[压缩](#) on page 129相同）
- [高级](#)（与[高级的\(Advanced\)](#) on page 130相同）

输出



PostScript 版本 可选择 PostScript 3 或 PostScript level 2。

输出类型 可选择“EPS”、“单个 DCS 文件”或“多个 DCS 文件”。

EPS: 这会创建有 RGB 预览的 EPS 文件。如果选择的 PostScript 版本是 PostScript 3 且“颜色管理”选项卡中的颜色管理切换开关已关闭，这将创建 deviceN EPS；在所有其他情况下，将会创建 CMYK 复合 EPS。

单个 DCS 文件 这将创建一个包含多种分色的 EPS DCS 文件。DCS 文件始终包含放置 EPS DCS 文件时使用的 RGB 预览。此外，还可以添加用于复合打印的复合灰度或彩色 CMYK 预览。

多个 DCS 文件 这将创建引用多种分色的主 EPS DCS 文件（每种油墨一个文件）。这些分色可能包含线条和图像。这些文件的名称由输出文件名后跟油墨名称组成。主 DCS 文件始终包含放置 EPS DCS 文件时使用的 RGB 预览。此外，还可以添加用于复合打印的复合灰度或彩色 CMYK 预览。

- EPS
- 单个 DCS 文件，无复合
- 单个 DCS 文件，灰度复合

- 单个 DCS 文件，彩色复合
- 多个 DCS 文件，无复合
- 多个 DCS 文件，灰度复合
- 多个 DCS 文件，彩色复合

预览分辨率 默认分辨率设置为 72 ppi。此选项可更改放置 EPS DCS 文件时使用的 RGB 预览的分辨率。较大的值将提供较精准细致的预览，但也会增加 EPS DCS 文件的大小。最小值为 72 ppi。

分辨率 默认分辨率设置为 16.000 ppi。如果不知道将在何处放置 EPS，可能需要使用较高的分辨率。

页码：用于选择要导出的工作页面。

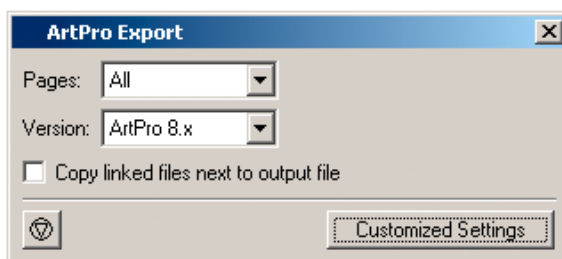
缩放 可使用百分比进行缩放。

从下拉列表中选择 SmartMarks 来添加“SmartMarks”集。

考虑工作页面边缘 选择工作的页面边缘作为真实边界。通常采用工作的页面边缘作为其真实边界。但有时也可能要转换页面边缘中放置的所有内容。

在输出中隐藏陷印层：可用于导出含有或不含陷印层的文件。

导出为 ArtPro 文件



页面：选择要输出的页面。



注： ArtPro 只读取单一页面文件，而规范化 PDF 文件可以是多页面的。对于“全部”和多页面 PDF，PackEdge 将为每个页面生成一个 ArtPro 文件，并命名为 <output filename>_<pagenr>. ap。

版本：选择 ArtPro 8.x 或 ArtPro 7.x（不支持透明度，因此 PackEdge 会展平 ArtPro 输出文件）。

如果需要在 ArtPro 文件旁边生成所有链接文件的副本，请勾选复制链接文件至输出文件旁选项。

导出到多通道 CT

CT 分辨率 输入 CT 的最终分辨率。默认值为 12 像素/毫米。

CT 锯齿 输入值（0-4）来确定 CT 的抗锯齿设置（用于定义像素颜色）。输入 1 通常可获得良好的结果。输入的值越大，处理文件需要的时间就越长。如果要将文件传送到图像润饰应用程序（例如 ColorTone）中，或要创建线条美术混合到 CT 中的输出，将会使用此选项。

插图噪点 使生成的插图 CT 中的色调跳跃变得平滑。输入值（%）以确定要用于插图 CT 的噪点量。

添加显示图像 如果要添加显示图像，请选择此选项。将文件放在编辑器中时，将使用该显示图像。

白色 Alpha 色板 激活此选项将生成一个 alpha 通道以保留透明度。

仅保存红色选择对象 仅导出工作中的红色选择对象。

导出为 RGB 预览 TIFF

将文件预览导出为 RGB Tiff。这可用在 ArtiosCAD 3D 查看器中。

概述

分辨率：以 dpi 定义图像分辨率。

格式：选项：“8 位 RGB”（已建立索引）或“24 位 RGB”。

压缩：

- 无压缩
- LZW
- LZW 差值
- Pack bits

导出为 CIP3 文件

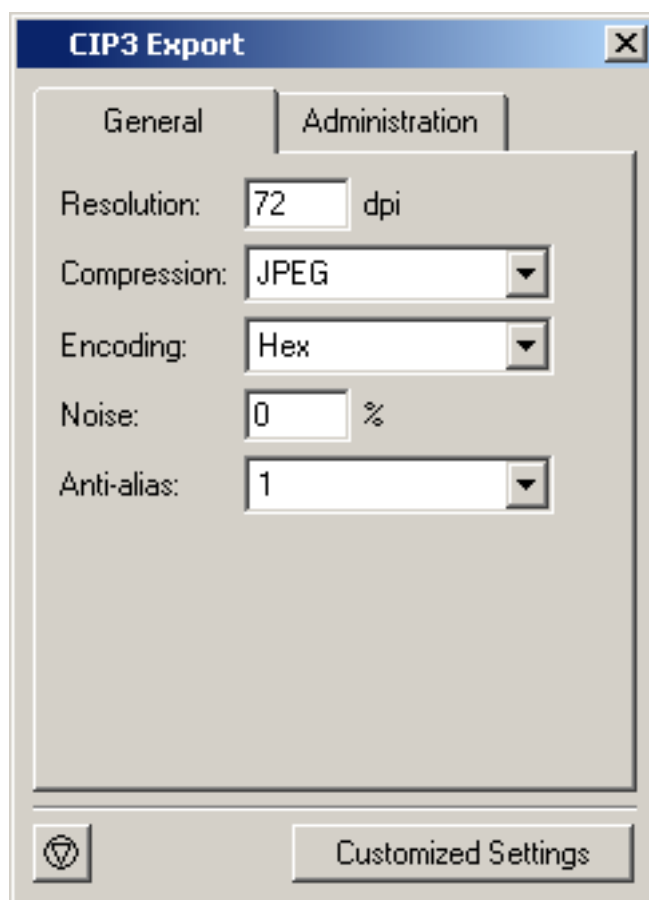
CIP3 文件包含可用于印刷中、印刷前和印刷后系统的信息。CIP3 文件的扩展名为 .ppf。从 PackEdge 生成的 CIP3 文件将仅包含与印刷中油墨键设置有关的信息。所有分色的低分辨率图像将存储在 CIP3 文件中。技术油墨的分色不包含在 CIP3 文件中。



提示：

CIP3 文件具有 PostScript 语法，但无法作为 PostScript 文件打开。独立的 Plato 有利于执行大多数 CIP3 导出。FlexRIP (InkPlanner) 上也有 CIP3 导出模块。

常规 选项卡用于定义与生成的 PPF 文件有关的某些常规设置。某些 CIP3 转换器系统在解析 CIP3.ppf 文件时需要在 CIP3 文件中有特殊的设置：分辨率必须在特定范围内，以及图像数据的压缩和编码限制在特定集合内等。请参阅 CIP3 转换器软件手册了解关于 CIP3 文件中特殊设置要求的更多信息。



管理 选项卡提供 PPF 文件中最常用的键。您可以根据印刷的实际需要输入数据。



注意:

导出为 CIP3 文件仅适用于单页文档。

在 Plato 中，色板的正面和背面都存储在一个 CIP3 文件中。

导出为 LC 文件

从“文件”菜单选择“导出”并选择 LC 作为文件类型时，会出现“导出为 LC”对话框，其中含有以下选项：

GRC 兼容 仅当生成的 LC 文件要用在 GRC 编辑器中时，才激活此选项。

合并：用于选择要导出为 LC 格式的部分或全部设计。选择多个叠加/交叉的对象导出为 LC 格式时，请激活此选项。对象的轮廓将连在一起。

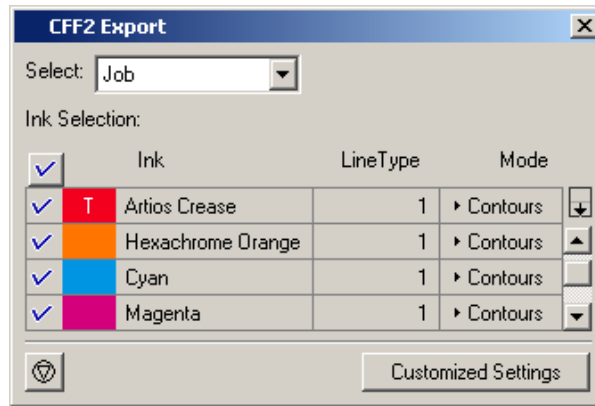
选择：

此下拉列表提供三个选项：

- **工作**：将整个工作导出为一个 LC 文件。
- **红色选择**：仅将红色选择对象导出为一个 LC 文件。
- **当前层**：将活动层及其所有对象导出为一个 LC 文件。

导出为 CFF2 文件

CFF2 是 Common File Format version 2 的缩写。



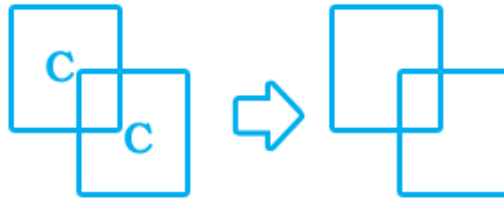
使用下拉列表可选择您是希望导出整个“工作”、“红色选择”还是“当前图层”。

还可以单击勾号 来（取消）选择您（不）希望输出的油墨。

定义 CFF2 线条类型并确定模式：

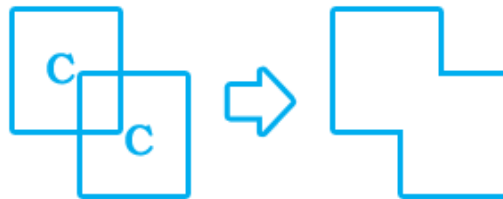
- 输出为“轮廓”。

两个对象（青色）将输出为两个方块：



- 输出为“区域”。

两个对象（青色）将输出为一个“区域”：



导出为 HPGL 文件

概述



注:

HPGL 表示惠普图形语言

画笔	用于定义画笔直径
准确性	导出为 HPGL 格式时，样条会转换为向量。在此处指定的值是允许的最大偏差。
纸张高度	用于定义垂直输出格式
纸张宽度	用于定义水平输出格式
方向	可能的选项有：“向上”和“向下”
原点	可能的选项有：“左上”、“中央”和“左下”
选择	可能的选项有：“工作”、“红色选择”和“当前层”。 <ul style="list-style-type: none"> • 工作：导出整个工作。 • 红色选择：仅将红色选择对象导出为一个文件。 • 当前层：将活动层及其所有对象导出为一个文件。

导出到 PAL 文件

用于将 PackEdge 文档中的“调色板”导出到“调色板”(.PAL) 文件。然后可在其他文档中打开保存的调色板，以便快速重新使用现有的颜色定义。

导出为 VRML 文件

VRML 代表虚拟现实建模语言 (Virtual Reality Modeling Language)。这个任务使用 GRS 文件并把它折叠成 3D 模型。它使用 ARD 文件中的折叠信息 (ARD 文件放置在 GRS 文件中)。任务所产生的结果是生成大量 JPEG 文件，而这些文件组成了 3D 模拟的面板。VRML 文件的扩展名是 wrl，wrl 代表虚拟世界中的“世界”。



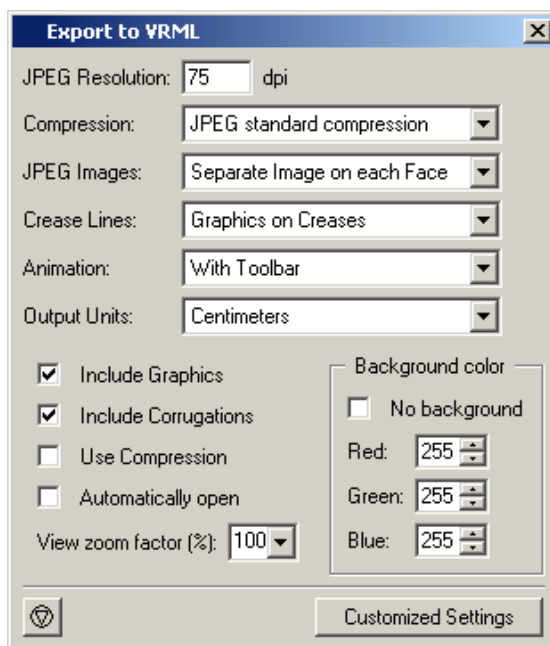
注:

- GRS 必须包含到 ARD 文件的链接。
- ARD 文件必须包含折叠信息。



提示:

您需要一个 VRML 查看器来查看任务的结果。VRML 查看器有三种类型：插件、帮助应用程序或独立应用程序。



您可以设置分辨率（以 dpi 为单位）和定义 JPEG 压缩。可选范围包括：JPEG Limited、JPEG Low、JPEG Standard Low、JPEG Standard（默认）、JPEG Standard High、JPEG High 和 JPEG Extreme。



注意：

对于任务将要处理的分辨率类型，没有限制。在内部，输出分辨率受限，因此输入较高的分辨率不一定就能得到高分辨率输出。

JPEG 图像：

- 每个面上独立的图像：为每个面创建独立的 JPEG 文件。
- 高分辨率图像：当需要高层次细节的设计或其他图形包含少量文本时，使用“高分辨率图像”。为每个面都创建了独立的文件，但如果有更多细节，文件就会较大。
- 单一图像：为每个设计而不是每个面创建一个单一的 JPEG 文件。在其他 3D 图形应用程序中使用 VRML 文件时，使用该选项。

折线：

- 没有折线
- 纸板颜色的折痕：折痕包括在 VRML 中，与纸板具有相同颜色，VRML 中出现的光亮与折痕形成细微反差。
- 粉红色的折痕：将折痕改变为粉红色使其一目了然。
- 折痕上的图形：覆盖折痕周围的图形，这是最复杂的选项，但是可增加文件大小 50%。

包括图形：此切换控制着图形的导出。切换打开时可获得大量细节，切换关闭时可获得具有最佳性能的最小的 VRML 文件。

包括纸纹：该选项可在瓦楞纸板的边缘绘制纸纹。

使用压缩：该选项控制是否要对 VRML 几何信息文件进行压缩。较小文件下载较快，但一些 VRML 浏览器插件不支持压缩。如“JPEG 压缩”（位于任务顶部）所述，已经对 JPEG 图像文件进行压缩。

自动打开：在 VRML 查看器中，将自动打开 VRML 文件。

背景色。

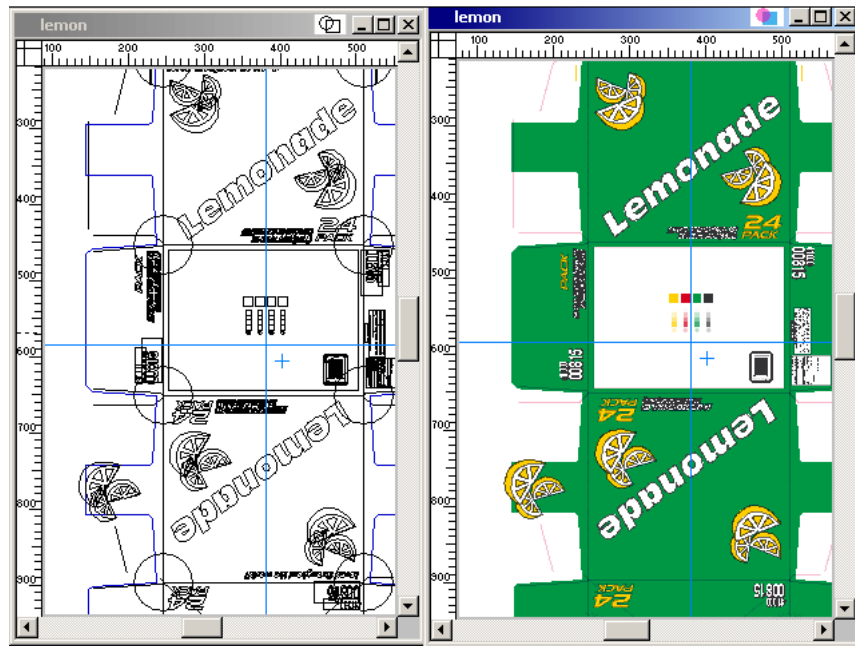
- 无背景：将不定义任何背景，将不会使用在 VRML 插件中设置的首选项。
- 定义红、绿、蓝色值

输出单位由于 VRML 插件的缩放工具无法在浏览窗口中执行度量，因此需要通过该组中的选项控制其间隔尺寸。选择“米”可提供粗糙的缩放，选择“毫米”则提供较细致的缩放。“厘米”为默认值，应在“动画”组中选择“包括工具栏”时选择。

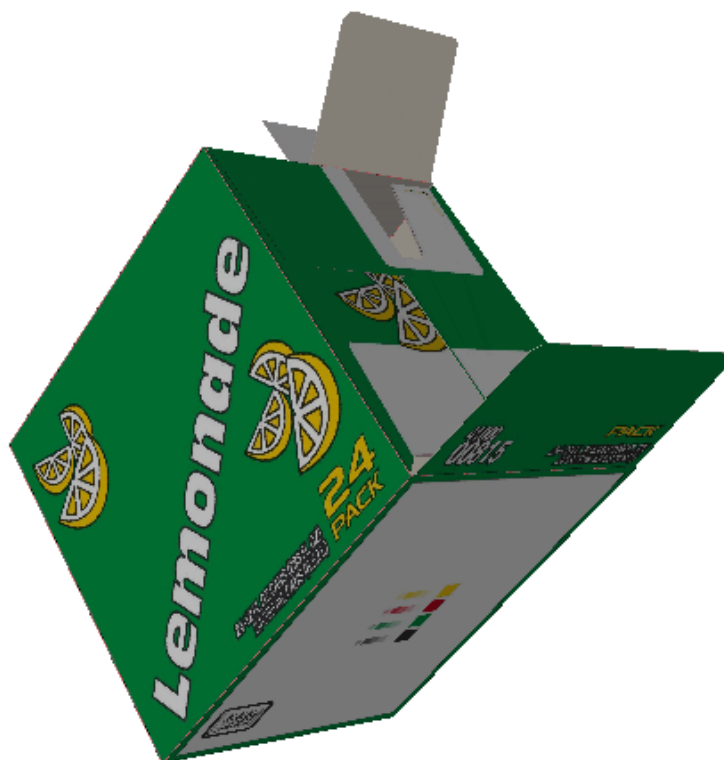
动画组：

- 无动画：创建静态的设计图。
- 前进：连续运行动画。
- “前进”和“后退”先向前运行动画，然后向后，然后重复。
- “包括工具栏”可将工具栏插入 VRML 文件，允许您手动对文件执行单步调试并切换设计透明度。

示例：这是一项工作（Lemon. grs）。它含有到包含折叠信息的 ARD 文件的链接。



如果我们通过 VRML 任务运行该文件，则得到 wr1 文件，与我们在 VRML 浏览器中所见类似：



8.1.7 放置... (文件菜单)

Alt + Ctrl + o

放置已创建的文件。

将文件放置在工作中，以便将文件用作工作的一部分。

从“文件”菜单中选择“放置”时，将显示“放置”对话框。文件将映射到页面原点（左上角的 0, 0 位置），除非显示了“对齐”框（请参阅[对齐 \(窗口菜单\)](#)）。如果显示了“对齐”框，将根据“对齐”框中的选项放置文件。

如果您在另一个文件处于打开状态时放置调色板文件（.pal），调色板将（从选定文件）添加到所显示文件的调色板。

放置对话框

选择了需要的文件类型后，请单击“选项”。

显示信息按钮

激活“显示信息”按钮可显示关于所选文件的其他信息。

设置...按钮

单击“选项”可打开“导入设置”对话框。

此对话框的内容取决于选择的文件类型。请参阅：

- 规范化 PDF 导入选项,
- GRS 导入选项对话框 on page 143,
- CT 导入选项对话框 on page 144,
- TIFF 导入选项对话框 on page 145,
- LC 导入选项对话框 on page 145,
- LP 导入选项对话框 on page 145,
- GRQ 导入选项对话框 on page 146,
- PostScript/EPS/PDF 或 Illustrator 导入选项对话框 on page 147,
- Pla 导入选项对话框,
- ArtPro 导入选项对话框 on page 160,
- Artios CAD 导入选项对话框 on page 162,
- CFF2 导入选项对话框 on page 163,
- DDES 导入选项对话框 on page 163,
- BAG 文件 on page 158,
- Collada 文件,
- ASCII 文本导入对话框 on page 164,
- 16 位文本导入对话框 on page 164.

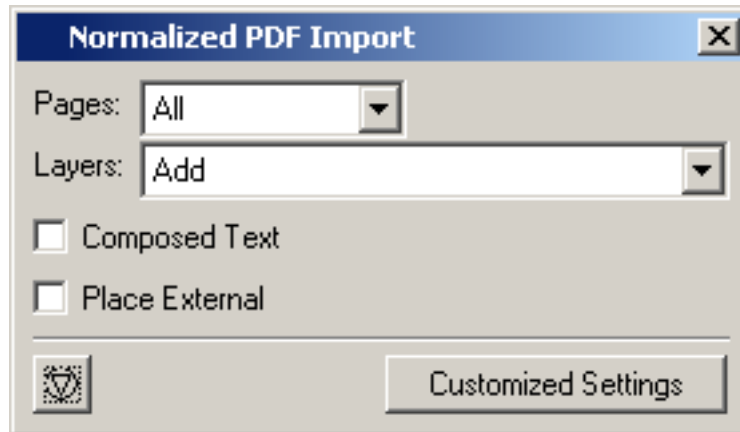
放置

单击“放置”可将选择的文件放入当前工作中。

(C) 取消

单击“取消”可关闭对话框而不放置任何文件。

规范化 PDF 导入选项



页面:

- 导入所有页面
- 选择要导入的页面
- 导入页面范围

图层:

有三个选项：

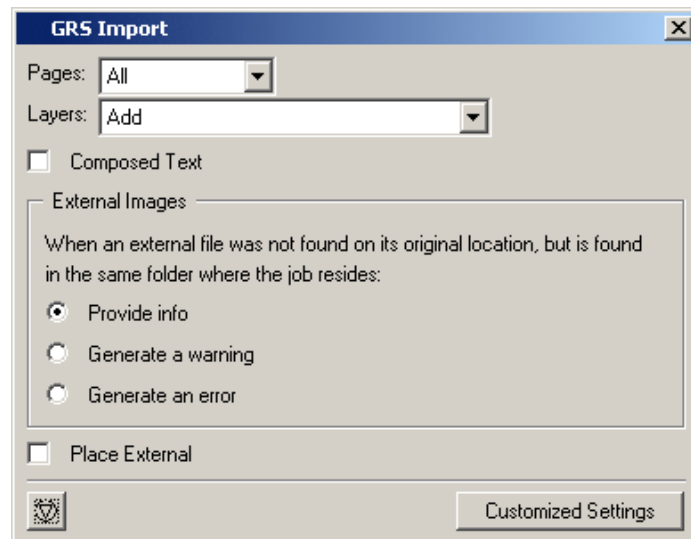
- “添加”：将已放置工作的图层添加到当前工作的图层中。
- “展平”：将多个图层合并到一个图层，并将每个图层转换为一组对象。
- “合并”：将已放置工作的图层与具有相同名称的当前工作图层合并（只适用于具有名称的图层）。

合成文本：合成文本为不可编辑的文本。处于文本编辑模式时，单击该文本即可将其转换为可编辑的文本。

放置外部：PDF Scope 3.0 和 Esko 7.0 PDF 均可放置在相同文档中（外部）。外部 PDF Scope 3.0 文件不会转换为较高版本。

GRS 导入选项对话框

从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**并选择 GRS 作为文件类型时，对话框中会出现其他选项：



页面

用于通过在“页面”输入框中输入页码来选择要打开或放置的页面（适用于多页文档）。

有三个选项：

- “全部”：创建并打开一个文件，其中包含所有页面（内部多页文件）。
- “选择”：可在靠近右侧的“页面”框中填入要打开页面的页码。
- “范围”：可在靠近右侧的输入框中选择要打开的页面范围。

图层

有三个选项：

- “添加”：将已放置工作的图层添加到当前工作的图层中。
- “展平”：将多个图层合并到一个图层，并将每个图层转换为一组对象。
- “合并”：将已放置工作的图层与具有相同名称的当前工作图层合并（只适用于具有名称的图层）。

合成的文本



注：

合成的文本是不可编辑的文本。处于文本编辑模式时，单击该文本即可将其转换为可编辑的文本。

放置外部



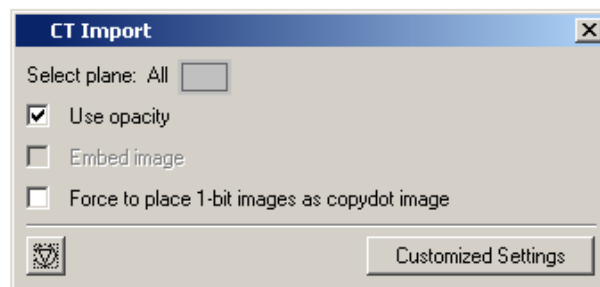
注：

从“文件”菜单中选择“放置”或“放置在内部”后，将会出现“放置外部”。

如果激活此切换开关，放置的文件将被认为是外部引用。

CT 导入选项对话框

从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**并选择 CT 作为文件类型时，对话框中会出现其他选项：



色板

用于定义是要打开或放置 CT 的所有色板还是仅打开或放置选择的色板。

嵌入图像

如果要嵌入图像，请选择此切换开关。

使用不透明度

如果应将不透明度信息包含在文件中，请激活此选项。如果不激活，则输出会更快。

强制放置 1 位图像作为复制网点图像

此切换开关确保在输出到 FlexRip 时会激活“复制网点”优化。如果未选择此切换开关，Rip 将对 1 位图像轮廓化（导致性能降低或内存不足问题）。

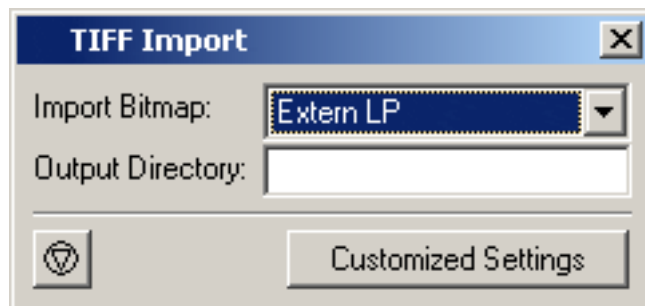


注意：

1 位图像需要放在“加深”混合模式中，如果放在“不透明”混合模式中，rip 仍会进行轮廓化。

TIFF 导入选项对话框

从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**并选择 TIFF 作为文件类型时，对话框中会出现其他选项：



导入位图

此选项仅对位图（1 位）TIFF 图像有效。有四个选项：

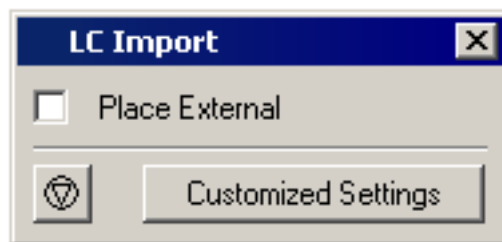
- “内部”，用于将导入的位图放置在设计中。不创建外部引用。
- “外部 LP”，用于将导入的位图放置为外部引用的 LP 文件。
- “外部 TIFF”，用于将导入的位图放置为外部引用的 Tiff 文件。
- “轮廓”，用于在设计中轮廓化导入的位图。不创建外部引用。

输出目录

用于指定在导入期间实时生成的文件的存储目录。

LC 导入选项对话框

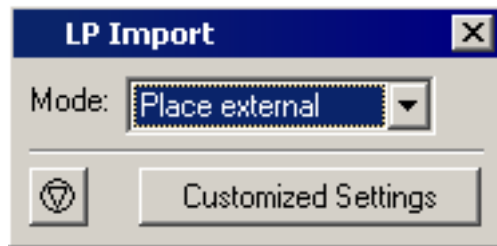
如果从“文件”菜单中选择**放置**或**放置在内部**，并选择 LC 作为文件类型，对话框中将会出现其他选项：



放置外部 如果激活此切换开关，放置的文件将被认为是外部引用。

LP 导入选项对话框

从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**并选择 LC 作为文件类型时，对话框中会出现其他选项：



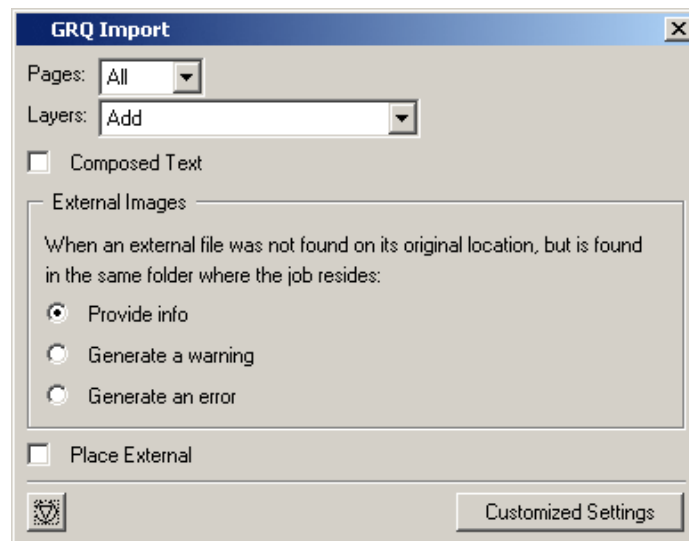
模式

用于指定要将文件加载到（新）设计中的方式。有三种可能：

- 外部：用于将 LP 文件保留为外部引用的文件。
- 位图：用于将 LP 文件作为位图加载到设计中，而不是外部引用。
- 轮廓：用于将 LP 文件作为轮廓加载到设计中，而不是外部引用。

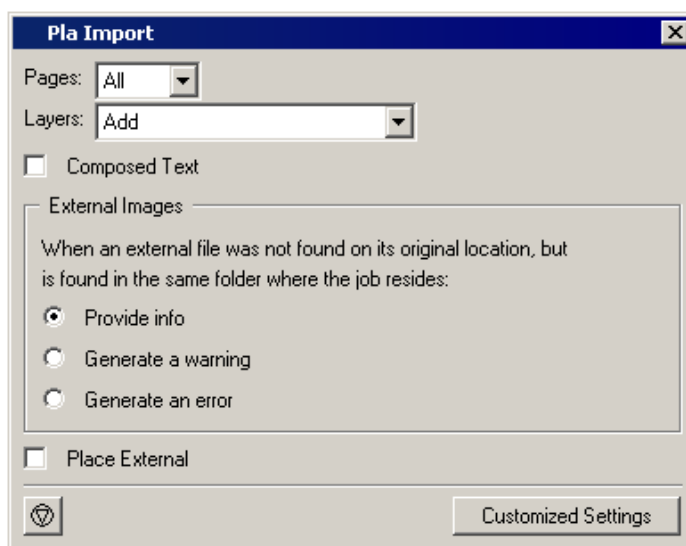
GRQ 导入选项对话框

如果从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**，并选择“GRQ 文件”作为文件类型，选项对话框中将会出现以下选项（它们与用于导入 GRS 文件的选项相同）：



Pl1a 导入选项对话框

单击“设置”按钮获取更多选项：



页面：

- “全部”：创建并打开一个文件，其中包含所有页面（内部多页文件）。
- “选择”：可在靠近右侧的“页面”框中填入要打开页面的页码。
- “范围”：可在靠近右侧的输入框中选择要打开的页面范围。

层：

有三个选项：

- “添加”：将已放置工作的图层添加到当前工作的图层中。
- “展平”：将多个图层合并到一个图层，并将每个图层转换为一组对象。
- “合并”：将已放置工作的图层与具有相同名称的当前工作图层合并（只适用于具有名称的图层）。

“合成的文本”切换：



注：

合成的文本是不可编辑的文本。处于文本编辑模式时，单击该文本即可将其转换为可编辑的文本。

PostScript/EPS/PDF 或 Illustrator 导入选项对话框

从“文件”菜单中选择**打开**、**放置**或**放置在内部**并选择“PostScript 文件/EPS/PDF 或 Illustrator 文件”作为文件类型时，对话框中会出现其他选项：

- [页面](#)（对 EPS 文件类型不可用）
- [色彩管理](#)
- [油墨](#)
- [叠印](#)
- [外部图象](#)
- [页面大小](#)（对 EPS 文件类型不可用）
- [其它](#)

- 输出



注：

封装的 PostScript 文件作为 PostScript 3 文件处理，此时会考虑（高分辨率）边框大小。支持以下 EPS 文件：通用 EPS、MacBin EPS 和 PC EPS（有或没有 TIFF 预览）文件。



提示：

“放置”和“放置在内部”：

转换多页 PostScript 文件（使用“放置”/“放置在内部”组合）时，可能只想定义 1 个要导入的页面。

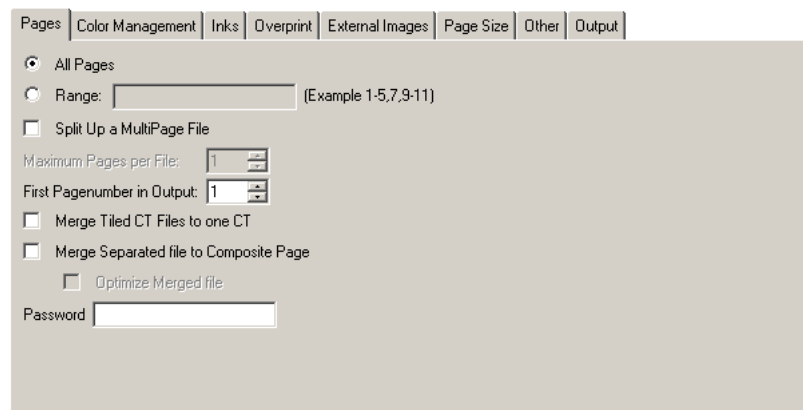


注：

根据选择的 PDF 文件（规范化或非规范化），会显示不同的选项。

- 选择规范化 PDF 文件时，显示的选项与“规范化 PDF 文件”一章所述相同。
- 选择非规范化 PDF 文件时，将看到以下描述的选项。

页面（对 EPS/Illustrator 文件类型不可用）



选择所有页面，或指定页面的范围。

分离多页文件：将原始的多页 PostScript 文件分为多个较小部分。您可以定义要打开的（指定页面或范围的）页面数量。您需要知道：

- 每个部分都存储为独立的 Esko 原生文件。文件存储在本地或输出目录下。
- 每个部分存储时都使用导入的 PostScript 文件的名称，后跟 _001、_002、_0001_001... 或者输出名。

合并平铺的 CT 文件至一个 CT：部分 ArtPro 文件包含平铺的 CT，这些 CT 实际上被分为多个小 CT（平铺）。有些大规模工作包含上千个这样的小 CT。选择此切换将平铺合并到一个 CT，以提高 Esko 原生文件的可编辑性并优化后续处理。该选项默认选中，即使导入的文件不包含平铺的 CT。



注：

导入 PostScript 文件时如果出现错误（例如，未找到字体），则不执行合并平铺的 CT 至一个 CT 操作。

合并独立的 PostScript 文件至复合页面：将独立的单页和多页 PostScript 文件合并到复合文件。

优化合并的 PostScript 文件：该选项可优化合并的 PostScript 文件。这在需要编辑导入的 PostScript 文件时非常有用。激活“合并独立的 PostScript 文件至复合页面”时，该选项变为可用。

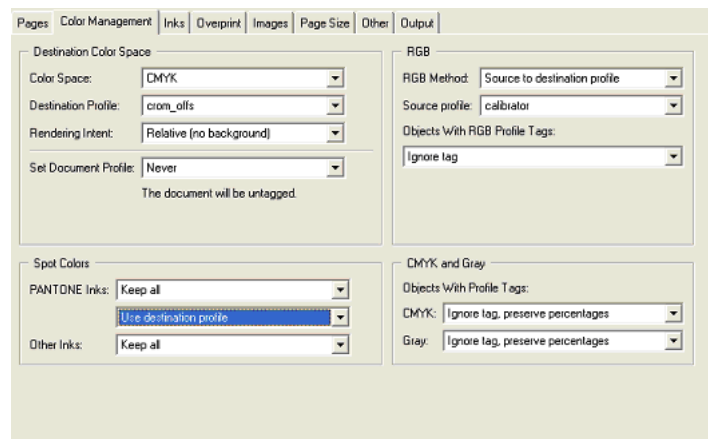


注：

导入 PostScript 文件时如果出现错误（例如，未找到字体），则不执行优化合并的 PostScript 文件操作。

密码：您可以为受保护的 PDF 文件输入密码。

色彩管理



目标色彩空间

此处可定义打开/导入的文档具有的色彩空间。

色彩空间：

- CMYK
- 灰度

目标配置文件从下拉列表中选择一个颜色配置文件。目前仅支持 CMYK 和灰度配置文件，您可以选择标准 ICC 配置文件和 Esko Kaleidoscope 配置文件。

“如可用，使用 PDF 输出目标”切换：在某些 PDF 文件中，定义了 PDF 输出目标（例如 PDF/X-3）。如果要使用输出目标中定义的颜色空间，请使用此切换功能。如果为没有 PDF 输出目标的文件选择了此切换功能，则将使用选定的目标配置文件。

渲染目标

- 相对（无背景）：调整超出输出设备可以渲染的范围之外的任何颜色，使其成为可以渲染的最接近颜色，而所有其他颜色保持不变。

白点不保留。

例如：纸张最白的白色比计算机显示器最白的白色更黄。使用相对色度目标转换为打印机色域的图像会导致所有颜色变得更黄。移动图像的白点以便与打印机的白点相匹配。图像中的所有其他颜色保持与白点的相对位置。这会使图像更准确地反映打印图像的外观。但是，用户可能会在视觉上感到不适。

- 绝对（背景）：调整超出输出设备可渲染范围之外的任何颜色，使其成为可以渲染的最接近颜色，而所有其他颜色保持不变。白点将保留。

例如：纸张最白的白色比计算机显示器最白的白色更黄。使用“绝对”转换为打印机色域的图像会导致所有颜色转换为打印机的色域并与其匹配。图像的白点不会移动以与打印机的白点相匹配。因此，颜色与白点的距离可能会改变。这不会使图像从视觉上让用户感到不适，但打印机输出的渲染精确度较低。

- 视感：导致图像的全部色域被压缩或扩大，以填充目标设备的色域，从而保留灰色平衡，但可能不保留色度准确性。

换句话说，如果图像中的某些颜色超出输出设备可以渲染的颜色范围，图片将导致图像中的所有颜色被调整，从而使图像中的每种颜色均处于可以渲染的范围，并且尽可能保留颜色之间的关系。

- 饱和度：以可能的色相和亮度为代价保留图像中颜色的饱和度。



注：

白点：在设备的色域中产生的最白的白色。

设定文档配置文件

- 始终：您可以使用标准化的 PDF 文件的“文档配置文件”对其进行“标记”。这意味着文件“了解”其“文档配置文件”的情况，从而使整个工作流程的进一步颜色转换更加准确。

如果选择了“如可用，使用 PDF 输出目标”切换，文档配置文件将与 PDF 输出目标相同（如果导入的文件有的话）。

- 从不：不保存文档配置文件。

专色

PANTONE 油墨

- 保持全部：没有 PANTONE 油墨将被转换为套版色油墨。
- 转换全部：所有 PANTONE 油墨将被转换为套版色油墨。
- 保持列表：转换所有 PANTONE 油墨，油墨选项卡中所列的油墨除外。

方法

- 使用目标配置文件：使用选定的目标配置文件转换 PANTONE 和设计者油墨。这将形成最精确的颜色再生。
- PANTONE 四色模拟专色 (Euroscale)。根据 PANTONE 提供的固定转换表，将 PANTONE 油墨转换为套版色油墨。转换结果独立于选定的“目标配置文件”。此方法假定 Euroscale 打印条件。
- PANTONE 四色模拟专色 (SWOP)。根据 PANTONE 提供的固定转换表，将 PANTONE 油墨转换为套版色油墨。转换结果独立于选定的“目标配置文件”。此方法假定 American SWOP 打印条件。
- 在使用 Suite 10 或更高的色彩引擎数据库 (CMS) 时，您还可以选择 HP Indigo 或 Xeikon 作为方法。

其他油墨



注：

术语“其他油墨”指来自标准油墨库的油墨。它不包括 PANTONE 油墨库、其他标准油墨库（HICS、NCS、Toyo 等）和来自自定义油墨库的油墨。

- 保持全部：没有其他油墨将被转换为套版色油墨。
- 转换全部：所有其他油墨将被转换为套版色油墨。
- 保持列表：转换所有其他油墨，油墨选项卡中所列的油墨除外。



注：

如果选中了“展平 PDF 透明度和层”框并且选择了“转换全部”或“保持列表”，则在涉及叠印时，颜色转换可能出现无法预料的结果。

RGB

导入过程中，RGB 始终被转换为套版色油墨。

RGB 方法 从下拉列表选择一种

- 源到目标配置文件：用户需要指定“源配置文件”（RGB）和“目标配置文件”（CMYK 或灰度）。
- 带链接配置文件：用户指定 Kaleidoscope 设备链接配置文件。此链接配置文件隐性地确定源配置文件和目标配置文件。

源配置文件/链接配置文件 从下拉列表选择一种。

有 RGB 配置文件标记的对象 PostScript 或 PDF 文件中的 RGB 对象可能具有颜色配置文件标记。

- 使用 RGB 配置文件标记转换：用户可以选择使用该颜色配置文件作为源配置文件（取代上面选定的源/链接配置文件）。



提示：

在严格控制的工作流程中，嵌入的标记可能是准确的，因此可以首选此选项。

- 忽略标记：嵌入的颜色配置文件将被忽略，在转换 RGB 对象的过程中，将使用上面定义的源/链接配置文件。

CMYK 和灰色

PostScript 或 PDF 文件中的 CMYK 对象可能带有“颜色配置文件”标记。对于不带标记对象，其颜色百分比将始终保持不变。对于带标记对象，用户有以下选择：

- 忽略标记，保留百分比：颜色配置文件标记将被忽略，百分比将是该对象颜色的百分比。
- 转换，保留版面：对象的颜色配置文件将被考虑；这意味着它们的颜色值将改变。

PostScript 或 PDF 文件中的灰色对象可能带有“颜色配置文件”标记。对于不带标记对象，其颜色百分比将始终保持不变。对于带标记对象，用户有以下选择：

- 忽略标记，保留百分比：颜色配置文件标记将被忽略，百分比将是该对象颜色的百分比。
- 转换，保留版面：对象的颜色配置文件将被考虑；这意味着它们的颜色值将改变。

油墨

“油墨”/“分色”选项卡取决于在“颜色管理”选项卡中选择的输出类型。如果选择“CMYK 复合”或“复合”，将显示“油墨”选项卡；如果选择分色输出，将显示“分色”选项卡。

使用 PostScript 文件（如果有）中的规则、角度和网点增益补偿：如果 PostScript 文件包含规则、角度和网点增益补偿，则可在选择此切换开关后使用，同时取代该选项卡中其他设置。

申请加网交换列表：从下拉列表中选择加网交换表。

将 PANTONE 油墨映射至：如果希望将文件中出现的所有 PANTONE 油墨映射至 Coated/Uncoated/Matte 油墨，可选中此复选框。

使用 ClassicColors 油墨库选中此复选框即可使用使用 ClassicColors 油墨库。选用此油墨库可避免使用同属名称如“白色”的油墨发生冲突。

搜索自定油墨名称：如果在文件中出现自定油墨名称，则可以指明应在其中进行搜索以检索该油墨的自定油墨库。您可以让 PackEdge 立即在“设计者”油墨库中查找，也可以指明应在设计者油墨库之前搜索的油墨库。

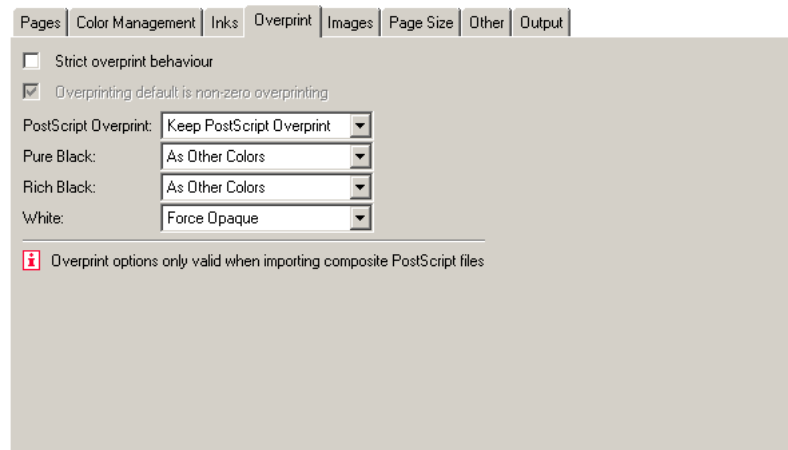
套版色油墨和标准油墨库（PANTONE、Toyo、HKS、HP Indichrome、Esko Visualizer Swatches 等）中的油墨始终来自标准油墨库。您可以在编辑器中使用“油墨”对话框来更改其他油墨的油墨库。

油墨设置（双击要编辑区域）

从工作设定中自动装载油墨设置：如果“工作”参数已定义，则可以使用此切换来确保使用这些油墨。如果不单击此按钮，则可以随意编辑油墨设置。在底部定义的默认值适用于无法在工作设定的油墨设置中进行设置的油墨属性。

默认值，在未指定规则、角度或网点时使用：输入规则、角度和网点的默认值，如在其他位置（例如，在 PostScript 文件或工作参数中）未指定，系统将使用这些默认值。

叠印



精确的叠印行为：此切换用于控制在读取复合 PostScript 文件时，如何处理零百分比油墨。此切换打开时，保留色彩中的所有零百分比油墨，这会对叠印行为产生相应影响。此切换关闭时，将移除所有零百分比油墨。

叠印默认是非零叠印：避免包含零 CMYK 值的叠印对象挖空其下方的 CMYK 对象。

PostScript 叠印

设置在导入文件时转换需要应用的叠印模式。

- 转换到“不透明”叠印：忽略工作中所有的叠印。

- 转换到“加深”(Esko)：将 PostScript 工作中出现的所有叠印转换为“加深”。
- 保持 PostScript 叠印：正确导入在工作中出现的所有 PostScript 叠印。（此为默认设置。）



注：

首选设置为“保持 PostScript 叠印”。在将工作输出到 PostScript/EPS/PDF 时，该选项可加速转换。

纯黑：仅为包含 100% 黑色的对象设置叠印模式。下拉列表中可用的“纯黑”叠印模式：

- 同其他颜色：与在工作中定义的相同。
- 强制不透明：对 100% 黑色对象强制不透明并控空下方所有油墨。
- 强制 PostScript 叠印：对 100% 黑色对象强制 PostScript 叠印。
- 强制加深 (Esko)：对所有 100% 黑色对象强制加深 (Esko)。黑色印刷在其他颜色上方，而不是擦除下方的颜色。



注意：

有两个问题：

- 有时可能会出现油墨饱和。
在 100% 红色（即，100% 洋红色和 100% 黄色混合）背景上的 100% 黑色文本，将导致三种油墨以 100% 印刷。
- 对于 Flexo，最好将黑色处理为挖空，因为添加一块小的陷印区域比将整个黑色区域叠印要好。

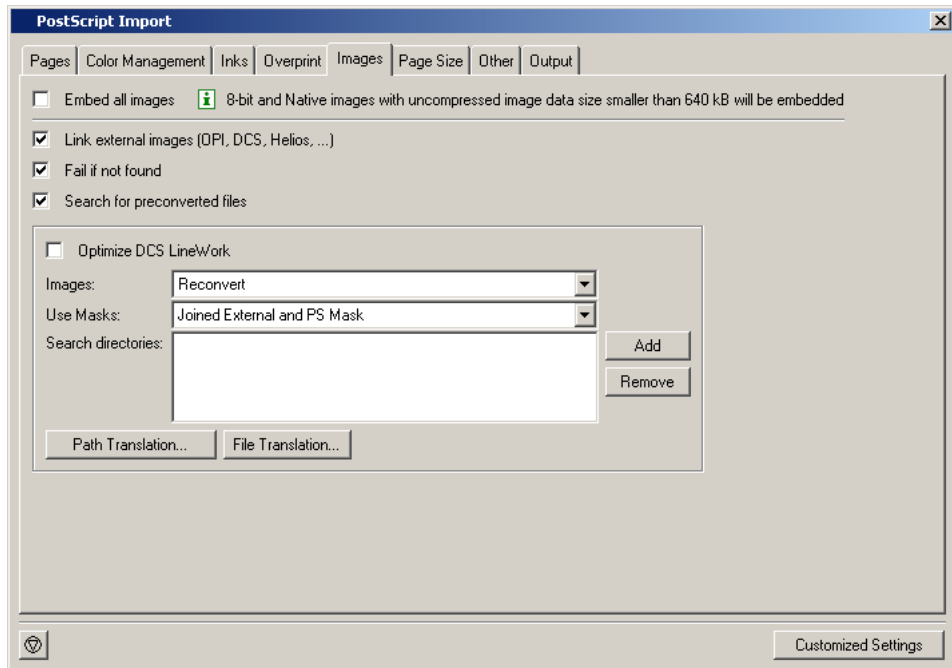
深黑：对包含 100% 黑色和至少另一种油墨的对象，设置上色模式。可用的“深黑”上色模式：

- 同其他颜色：与在工作中定义的相同。
- “强制不透明”（应用蒙版）：对所有包含 100% 黑色和至少另一种油墨的对象，将叠印模式设置为不透明。
- 强制 PostScript 叠印：对包含 100% 黑色和至少另一种油墨的对象保持 PostScript 叠印（叠印对象保持叠印，不透明对象保持不透明）。
- 强制加深 (Esko)：对所有包含 100% 黑色和至少另一种油墨的对象，设置加深 (Esko)。

白色：可从下拉列表中选择的“白色”上色模式：

- 强制不透明：强制所有对象为白色不透明。
- 保持 PostScript 叠印：对白色对象保持 PostScript 叠印（叠印对象保持叠印，不透明对象保持不透明）。

图像



嵌入全部图像：所有图像都放置在内部。无论是否选择该切换都会嵌入一些图像：这些图像的尺寸小于在“自动化引擎配置”中定义的嵌入图像的最大尺寸。

链接外部图像（OPI、DCS、Helios 等）：强制系统查找引用的图像。

找不到时失败：如果不想让系统在找不到图像时继续打开 PostScript 文件，请激活此选项。未激活此选项时，导入的 EPS/PostScript 文件将出现在屏幕上，但没有缺失的图像。

搜索恢复的文件：此选项会强制系统查找原始 EPS 文件的 GRx、CT 或 LP 对等文件。如果找不到此对等文件，将改用 EPS。

优化 DCS 线条切换：如果不对线条进行 DCS 优化，线条 DCS 文件的转换结果会难以进行后续编辑。但在扩展的预览中或 RIP 之后查看时，将是正确的。“优化 DCS 线条”还会执行其他操作，将每个 DCS 色板上的元素组合成具有更高可编辑性的复合结果。

图像：可用的选项有：

- 使用最近的：强制系统使用以前转换的相同工作的现有图像。
- 重新转换：强制系统实时重新生成图像。

使用蒙版：下拉列表中可用的选项有：

- **PostScript 蒙版：**强制系统采用 PostScript 文件中出现的 PostScript 蒙版。外部图像中提供的蒙版将被舍弃。如果 PostScript 文件中没有 PostScript 蒙版，则不采用任何蒙版。
- **外部蒙版：（若有），否则使用 PostScript 蒙版：**强制系统采用外部图像中出现的蒙版。PostScript 蒙版将被舍弃。如果外部图像没有蒙版，但 PostScript 文件中提供了 PostScript 蒙版，将会采用此 PostScript 蒙版。
- **外部蒙版：（若有），否则不使用蒙版：**强制系统采用外部图像中出现的蒙版。PostScript 蒙版将被舍弃。如果外部图像没有蒙版，则不采用任何蒙版。
- **无蒙版：**PostScript 蒙版和外部图像的蒙版均被舍弃。
- **外部与 PostScript 联合蒙版：**强制系统将 PostScript 文件中提供的 PostScript 蒙版和外部图像中提供的蒙版联合起来。

搜索目录：用于指定查找引用图像的目录列表。使用“添加”和“移除”按钮可优化“搜索目录”列表。单击“添加”按钮可打开目录选择器。您可以浏览到正确的目录，然后单击“确定”将目录添加到“搜索目录”列表中。

路径转换：用于定义在不同平台间可识别的路径链接。“路径转换”对话框会打开，其中有三个列：

- 来源平台：使用下拉列表选择要从中检索文件的平台：NT、Macintosh、Unix 或 VMS
- 来源路径：指定要从中检索文件的平台的路径语法，例如

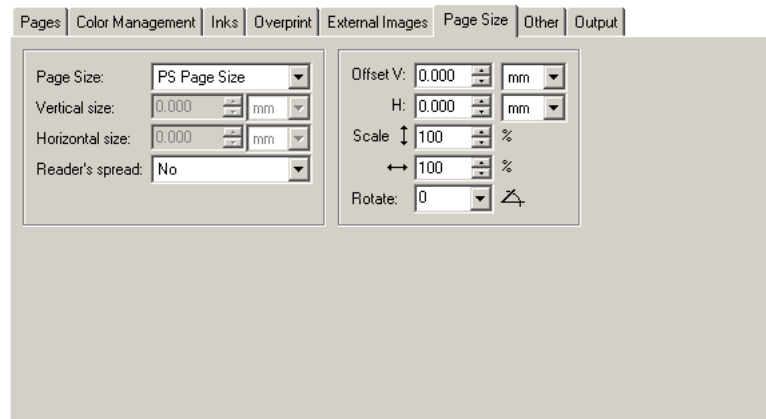
`Mywork:PostScript:job1`

- 目标路径：定义目标平台能够识别的路径语法，例如

`Mywork/PostScript/job1`

您可以对这些文件执行同一操作：文件翻译

页面大小（对 EPS/Illustrator 文件类型不可用）



页面大小

默认的页面大小为“PS 页面大小”。“PS 页面大小”是指在要导入的选定 PostScript 文件中找到的页面大小。下拉列表显示所有可能的选项（自定义、A5...）。

阅读器扩展

确定具有阅读器扩展格式的 PostScript 文件的打开方式。


- “单页”：将 PostScript 文件中的阅读器扩展强制为单页输出。
- 双页：将 PostScript 文件强制为阅读器扩展格式。PostScript 文件不包含阅读器扩展信息时，将单页设置为双页。

偏移 (Offset)


原始偏移为“左下方”。指定垂直/水平正偏移，将 PostScript 文件相对于顶部/右侧边界向上/向右移动。指定垂直/水平负偏移，将 PostScript 文件相对于底部/左侧边界向下/向左移动。

垂直缩放

输入垂直缩放百分比。100 % 是 PostScript 文件的原始尺寸。

水平缩放 

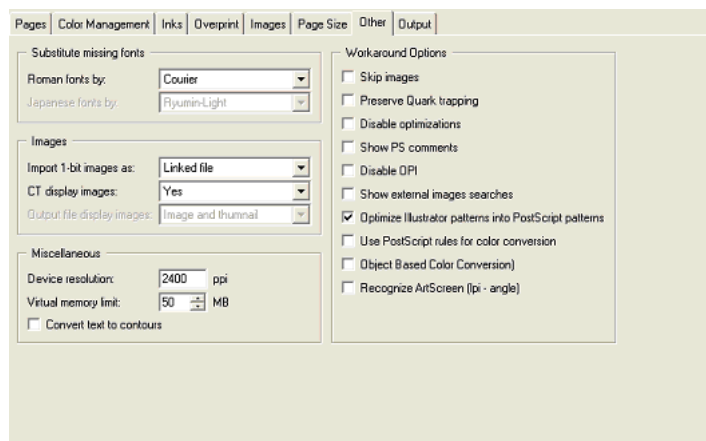
输入水平缩放百分比。100 % 是 PostScript 文件的原始尺寸。

旋转 

强制系统将 PostScript 文件旋转指定的角度。旋转的原点是左下角。下拉列表中可用的角度：

- 0：不执行旋转。
- 90：强制逆时针旋转 90 度。
- 180：强制旋转 180 度。
- 270：强制逆时针旋转 270 度。

其它



代替丢失的字体

罗马字体由：在系统上，为这个工作中丢失的字体选择默认的替换字体。

日本字体由：在系统上，为这个工作中丢失的字体选择默认的替换字体。

图像

将 1 位图像导入为：

- 嵌入：图像成为内部的黑白位图。
- 链接文件：图像导入为外部引用的 LP 文件。
- 轮廓：在导入 (E)PS 文件期间对图像进行轮廓化。

CT 显示图像：选择“是”，为实时生成的 CT 文件创建显示图像。

输出文件显示图像：激活“分离多页文件”时，该选项也被激活。从下拉列表中选择显示类型：无、缩略图、图像。

杂项

设备分辨率 (xxx ppi)：设备分辨率是在规范化期间由 CertIn 内部使用的分辨率。通常，产生的输出不依赖于该内部分辨率，但在极少数情况下（如，转换 RIP 测试条或设备特定测试时），该值必须与最终 RIP 设备（将用于印刷输出）的分辨率相同。

虚拟内存限制：虚拟内存的默认值为 50MB。上限设置为 1GB。

将文本转换为轮廓 将轮廓化所有文本。



注：

转换可能增加文件大小。

暂行解决方法选项

跳过图像：选中此框可打开 EPF 文件，而不链接到外部图像或转换嵌入的图像。

保存 Quark 陷印 强制系统保存由 QuarkXpress 提供的陷印描边。

禁用优化：未激活此选项时，将对 Photoshop Multitone 图像执行插图识别和优化（在任何可能的時候）。有时在更新 DTP 应用程序后，Esko 会无法再执行优化，且 (E)PS 文件转换可能会失败。打开此选项可导入 (E)PS 文件。

显示 PS 注释 EPF 文件中出现的所有 (E)PS 注释都会显示在屏幕上。

禁用 OPI 当您导入 QuarkXpress 的 (E)PS 文件，并且 QuarkXpress 包含高分辨率 Tiff 文件，而 Tiff 文件的“包含 Tiff，忽略...”或“全部包括”选项已激活时，该选项非常有用。在这种情况下，如果导入此类文件并激活“链接的外部图像”选项（第 5 页），则对 TIFF 文件的匹配必定失败。失败的原因是，在生成 (E)PS 文件的同时，还向 TIFF 文件中插入了 OPI 命令。因此，系统将尝试链接到 Tiff 文件的图像。要解决此问题，只需激活“禁用 OPI”。

显示外部图像搜索 显示系统在其中查找并链接到外部图像的路径。

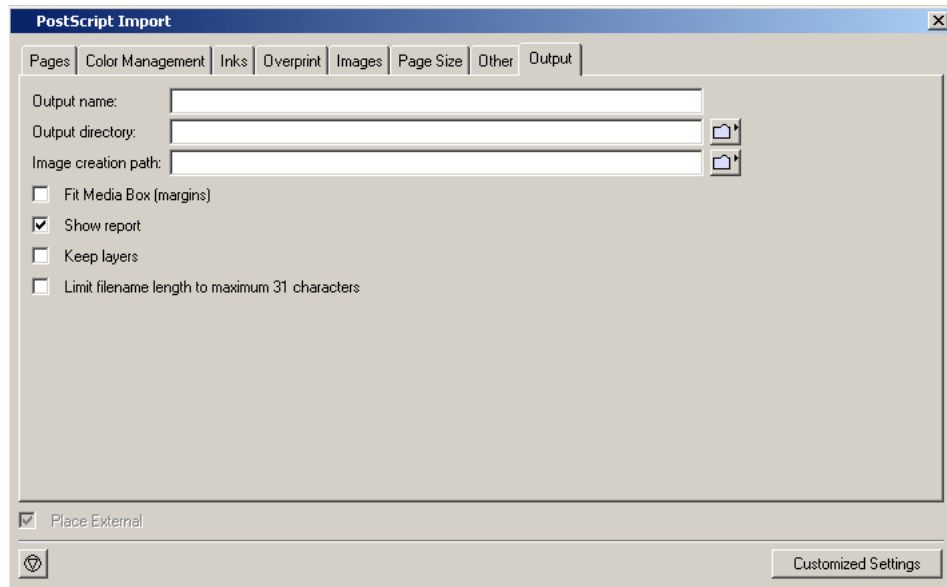
将 Illustrator 图案优化到 PostScript 图案中 Illustrator 写入图案的方式与 PostScript 不同，默认的操作是对 Illustrator 图案进行优化。通常这会加快进一步处理的速度（文件中的线条较少），但有时优化过程本身可能需要一些时间。

将 PostScript 规则用于颜色转换 选中此框可确保使用 PostScript 规则而不是 BGCMS 执行所有的颜色管理。[色彩管理](#) on page 120中的多数选项灰显。

基于对象的色彩转换 基于对象的色彩转换不会考虑对象之间的叠印和透明度相互作用，因此可能产生不理想的结果。但是，这可以大大改进可编辑性。

识别艺术屏幕（1pi-角度） 选中此框，应用程序将尝试识别在 ArtPro 应用程序中创建的屏幕，并将其转换为 Esko 图形屏幕。如果导入的 (E)PS 或 PDF 文件含有未知的艺术屏幕，将会生成错误消息。关于更多信息，请参阅屏幕过滤器用户手册。

输出



输出名称：输入生成文件的名称，如果不输入，则将根据输入文件的名称命名生成文件的名称。

输出目录：定义输出目录，如果不定义，则将生成的文件写入用于保存输入文件的目录下。

图像创建路径：您可能想要定义存储所有已生成 CT 文件的图像目录。

适合媒体框（页边距）：选中该复选框可将页边距自动适合到文件中所有对象的定界框。

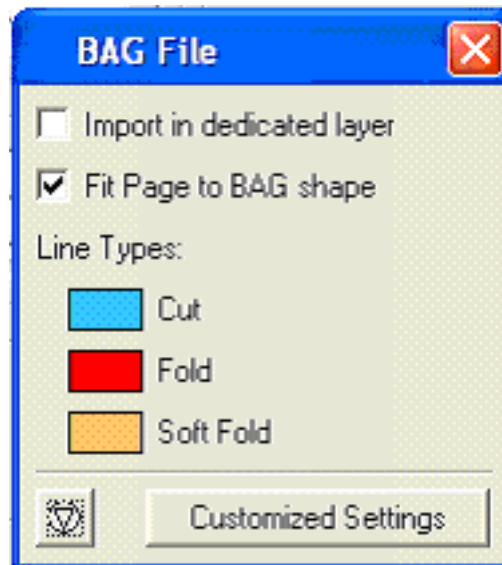
显示报告：该选项显示在 PostScript 文件导入期间的有用信息。与错误、已链接图像、搜索目录等相关的信息都显示在屏幕上。

保留图层：保留 Illustrator 图层信息。该选项只适用于 Illustrator 8 文件，不适用于 Illustrator 9（或更高版本）的原生文件。

限制文件名长度最大为 31 字符：如果想确保导入的文件能够通过/由所有 Apple 操作系统进行查看/读取，请使用该选项（例如，CT 保存在 Windows 共享上，但可能要在 MAC 上编辑）。

BAG 文件

BAG 文件格式是 Studio Toolkit for Flexibles 的原生格式。这种柔性包装设计应用程序使设计者可以构建柔性包装类型的实际结构模式。Studio Toolkit for Flexibles 文件格式的第一个版本支持枕形袋、插角袋和矩形立式袋。



BAG 文件导入对话框有以下选项：

- 导入专用层：将 BAG 数据导入到专用层上。
- 使页面适合 BAG 形状：加载 BAG 形状时，使文档的裁切框适合 BAG 数据的边界框。
- 线条类型：设置 BAG 形状的剪切、折叠和软折叠线的个性色彩。

BAG 导入过滤器只加载柔性袋的 2D 形状。BAG 形状是文档中的受保护对象。可使用转换工具进行旋转或缩放。选择“生产” > “模具对象属性”以查看至初始 BAG 文件的链接。您可以在此处旋转文档中的 BAG 形状。



注：

点击“降级为对象”以取消对文档中 BAG 形状的锁定，并将其转换为普通轮廓对象。

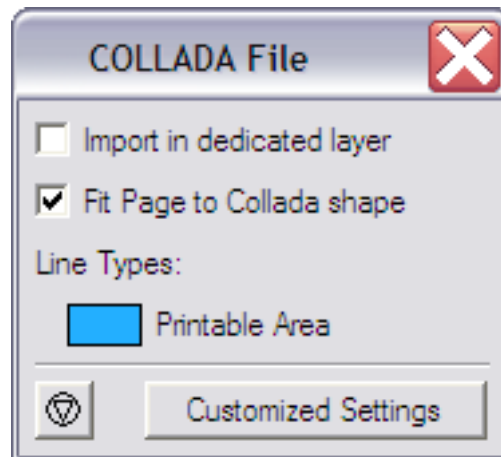


提示：

选择“文件” > “显示方式” > “Esko Visualizer”可查看 BAG 文件及其图形的 3D 可视化效果。请记住，仅当您具备有效的 Esko Visualizer 许可证时，此功能才起作用。

Collada 文件

Collada 文件格式表示 COLLaborative Design Activity（协同设计作业），可用于创建适用于交互式 3D 应用程序的交换文件格式。也可以从 Studio Toolkit for Labels 或 Studio Toolkit for Shrink Sleeves 创建这些文件。



Collada 文件导入对话框有以下选项：

- 导入专用层：将 Collada 数据导入到专用层上。
- 使页面适应 Collada 形状：加载 Collada 形状时，使文档的裁切框环绕 Collada 数据的边框。
- 线条类型：用于设置 Collada 形状可打印区域的个性颜色。

Collada 导入过滤器只加载 2D 形状。Collada 形状是文档中的受保护对象。可使用转换工具进行旋转或缩放。选择“生产”>“模具对象”属性可查看至原始 Collada 文件的链接。您可以在此处旋转文档中的 Collada 形状。



注：

单击“降级为对象”可取消对文档中 Collada 形状的锁定，并将其转换为普通轮廓对象。



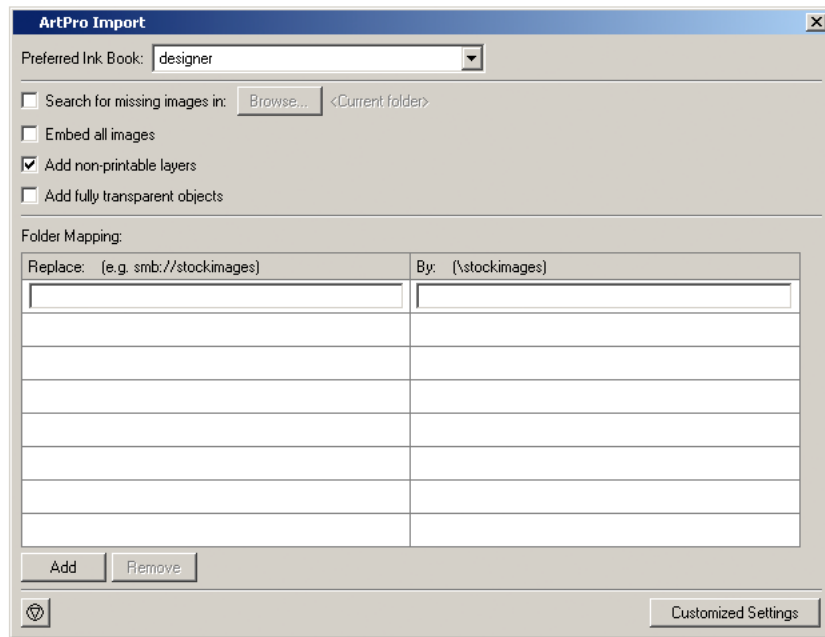
提示：

选择“文件”>“显示方式”> Studio Visualizer 可查看 Collada 文件及其图形的 3D 可视化效果。请记住，仅当您具备有效的 Studio Visualizer 许可证时，此功能才起作用。

ArtPro 导入选项对话框

通过 ArtPro 导入过滤器可以将 (Esko)Artwork ArtPro 文件直接导入 PackEdge。ArtPro 文件必须有文件扩展名 .ap 或 .art。

选择“文件”>“打开”，然后选择 ArtPro 导入文件。附加选项将出现在 ArtPro 导入对话框中。



在以下对象中搜索缺失的图像：

使用此选项在特定文件夹中搜索缺失的图像。



注： 将在以下位置搜索图像：链接中引用的位置、输入文件旁边、此对话框中定义的文件夹中。

嵌入全部图像

使用此选项可将全部图像嵌入到文件中。

添加不可印刷图层

使用此选项将包括所有图层，其中包括不可印刷的图层。

添加完全透明的对象

如果禁用此选项，将忽略完全透明的对象。如果启用此选项，将包括这些对象。

文件夹映射：

当 ArtPro 文件包含位于 Mac OS 文件服务器上的图像的链接时，可以在 PackEdge (Windows) 工作站上挂载 Mac OS 服务器的驱动器，然后用“将 ArtPro 导出为规范化 PDF”任务中的“文件夹映射”功能，使图像引用在规范化 PDF 中起作用。

将文件夹从 ArtPro 文件映射到规范化 PDF 文件：

1. 单击“添加”。
2. 在“客户端”列中，输入 Mac OS 系统上的驱动器名称。
3. 在“服务器”列中，输入用于在 PackEdge 机器上挂载 Mac OS 驱动器的驱动器符号字母。

示例：在我们的 ArtPro 文件中，外部链接图像的路径是：Intel_Mac:images:image1。我们在基于 Windows 的 PackEdge 系统上挂载 Mac OS 文件服务器的 Intel_Mac 驱动器，使用 G:\ 驱动器符。导出 ArtPro 文件时，要使“自动化引擎”可以自动定位 Mac OS 文件服务器上的图像，我们使用“文件夹映射”功能将“Intel_Mac”映射到“G:/”。

限制

在 PackEdge 中导入 ArtPro 文件时有一些限制。

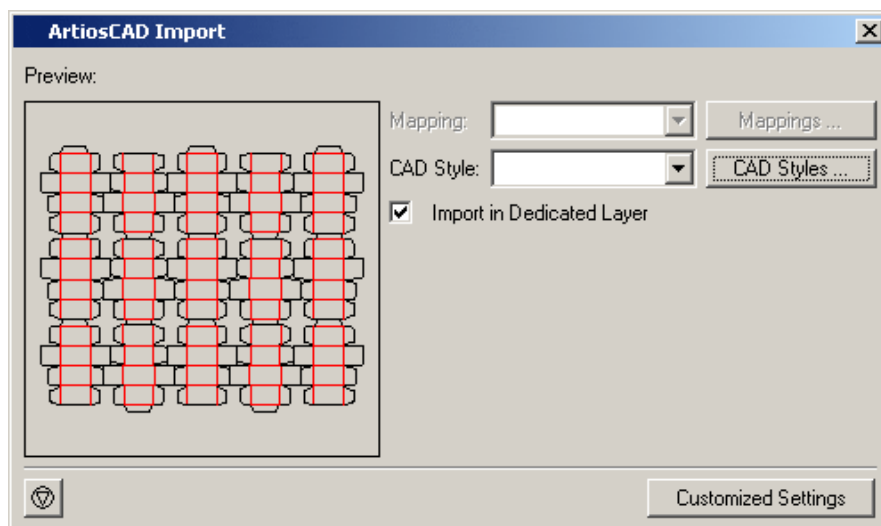
- 将 ArtPro 文件导入到 PackEdge 时，您将注意到两个文档的图形看起来是相同的，但文档结构不同。

示例：链接的 ArtPro 文件和外部 ArtPro CT 文件将被嵌入，ArtPro 文件中的某些特殊对象将降级为普通对象。

在可能的情况下，到外部图像的链接将会保持。

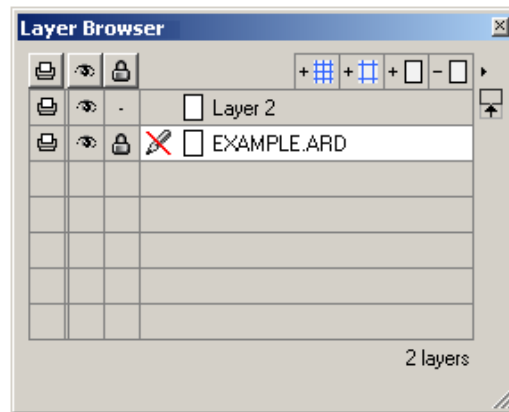
- 不能导入“步长和重复”或 ArtPro 中外部链接到非规范化 PDF 和 PostScript 文件的文件。
- ArtPro 文件中没有网印信息的对象将获得以下默认值：
 - 频率 120
 - 网点形状：简单点（圆形）
 - 角度 C: 15, M: 75, Y: 0, B: 45 以及其他任何角度: 45
- 将识别 PANTONE 和 Visualizer 油墨库中的油墨。其他所有（自定义）油墨将从 PackEdge 的油墨库“设计者”中加载。
- 油墨属性“不透明”、“上光”和“普通”将会保留。油墨属性“技术”（模具）不会保留。
- 不允许 Nexus 网印。对于扩展 Nexus 网印，仅适用角度/线数。
- 将设置字体子集并嵌入。这样将导致 PackEdge 中的实际文本。导入 ArtPro 文件时，双字节字体将始终以矢量表示。
- 在可能的情况下，图像将保留其链接。对于大部分 Tiff、jpeg 和 PSD 文件以及映射的图像来说都是如此。部分图像格式不受 Esko 软件支持，或者不兼容。对于 DCS 图像、有多个 alpha 通道的 PSD 和带有经常通过 ArtPro PS/PDF 导入生成的额外通道的 Tiff 图像，都不受支持。这些图像将会嵌入，或者在 Esko 软件中生成 .ct 文件。
- 禁用 Artlink 更新。
- 条码信息不会保留，导入 ArtPro 文件时到 BAG 和 ARD 文件的链接也不会保留。

Artios CAD 导入选项对话框



ArtiosCAD 导入选项包括一项切换功能：

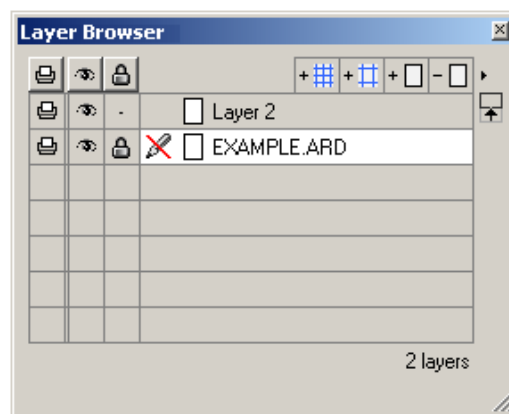
导入专用层：将 CAD 数据导入到专用层上：



CFF2 导入选项对话框

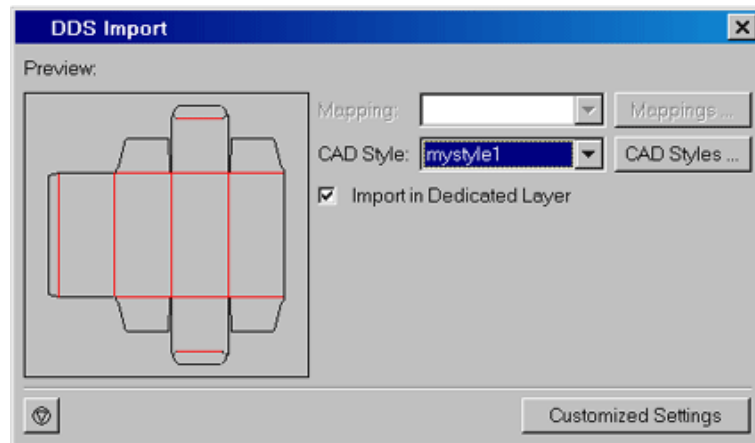
CFF2 导入选项包含一个切换开关：

导入专用层：将 CFF2 数据导入到专用层上：



DDES 导入选项对话框

“DDES 导入选项”对话框用于将 DDES 文件导入专用的锁定层中。



ASCII 文本导入对话框

从“文件”菜单中选择**放置**或**放置在内部**，然后选择“ASCII 文本 +”作为文件类型。将会在“文本导入”对话框中出现其他选项。

文本过滤器

选择要使用的文本过滤器类型：

- ISO- 拉丁 1
- ISO- 拉丁 2
- ISO-...
- Mac 罗马
- Windows ANSI
- PDF 文档
- CNS 11643-1986 1
- CNS...

智能引用

用于将直接引用更改为智能引用。

将制表符空格替换为单个的空格

用于将文本字段中的所有制表符空格替换为单个的空格。

换行控制

激活以下选项之一：

- 忽略回车：用于忽略文本文件中的所有换行，将所有文本放在单个段落中。
- 多个回车是 EOP：用于将多个换行转换为单个段落结尾。
- 单个回车是 EOP：用于将各个换行转换为单个段落结尾。

16 位文本导入对话框

从“文件”菜单中选择**放置**或**放置在内部**，然后选择“16 位文本”作为文件类型。

将出现其他选项：

- 文本过滤器
- [换行控制](#) on page 164

文本过滤器

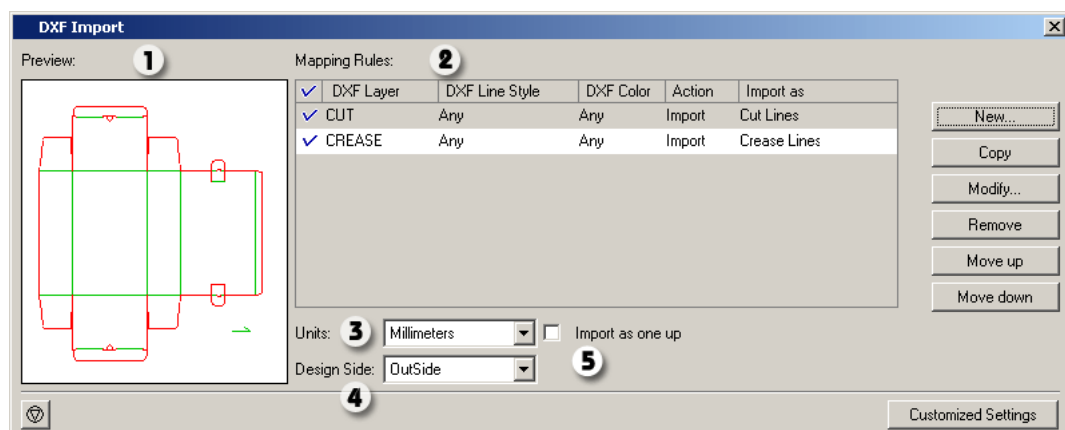
选择要使用的文本过滤器类型：

- JIS (JP)
- EUC (JP)
- SJIS (JP)
- GB (CN)
- KS C
- Big Five (TW)
- CNS 11643-1 (TW)
- Unicode

DXF 导入对话框

单击“设置”按钮，就会弹出“DXF 导入”对话框。

DXF = 绘图交换格式



1. 预览区域。在预览区域中，可以查看当前设置在所选文件上的结果。（剪切线以红色显示，折痕为绿色，出血线为蓝色）。
2. 映射规则。映射规则可将 DXF 层名称、DXF 线条样式和 DXF 颜色号映射到线条类型上（ArtiosCAD 样式）。映射规则是 ArtiosCAD 的调整选项简化版本。使用映射规则可指示要导入为剪切、折痕或出血线的 DXF 元素。映射规则是从上到下扫描的，一找到与规则匹配的 DXF 元素，与此规则对应的操作（忽略或导入为剪切、折痕、出血）就会生效。
3. 单位。因为 DXF 文件格式未指示坐标中使用的单位，所以必须定义正确的单位。
4. 设计面：“内侧”或“外侧”。线条编辑器始终以“外侧”模式读取 CAD 数据 — 如果 CAD 数据是从内侧设计的，CAD 数据将会沿纵轴翻转。
5. “导入为最终设计”切换开关：使用此切换开关作为暂行解决方法将相当复杂的文件导入为最终设计，以免发生问题。



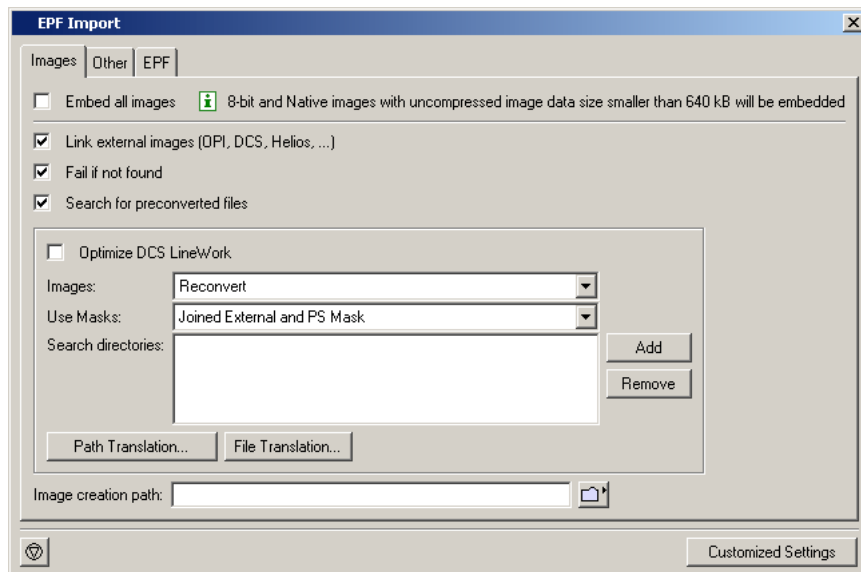
提示:

不同的 DXF 文件提供者很可能会使用不同的惯例。有些可能使用不同的层来区分剪切和折痕线，有些可能使用不同的颜色加以区分。DXF 文件提供者应该能指示 DXF 文件的构建方式。将每个提供者的映射规则保存为自定义设置是很好的做法。

EPF 导入对话框

此“导入”对话框有三个选项卡。

外部图象



链接的外部图像（OPI、DCS、Helios 等）强制系统查找引用的图像。

找不到时失败 如果不想让系统在找不到图像时继续打开 PostScript 文件，请激活此选项。未激活此选项时，导入的 EPS/PostScript 文件将出现在屏幕上，但没有缺失的图像。

搜索恢复的文件：此选项会强制系统查找原始 EPS 文件的 GRx、CT 或 LP 对等文件。如果找不到此对等文件，将改用 EPS。

优化 DCS 线条切换开关。如果不对线条进行 DCS 优化，线条 DCS 文件的转换结果会难以进行后续编辑。但在扩展的预览中或 RIP 之后查看时，将是正确的。“优化 DCS 线条”还会执行其他操作，将每个 DCS 色板上的元素组合成具有更高可编辑性的复合结果。

图像 可用的选项有：

- 使用最近的：强制系统使用以前转换的相同工作的现有图像。
- 重新转换：强制系统实时重新生成图像。

使用蒙版 下拉列表中可用的选项有：

- PostScript 蒙版：强制系统采用 PostScript 文件中出现的 PostScript 蒙版。外部图像中提供的蒙版将被舍弃。如果 PostScript 文件中没有 PostScript 蒙版，则不采用任何蒙版。
- 外部蒙版：（若有），否则使用 PostScript 蒙版：强制系统采用外部图像中出现的蒙版。PostScript 蒙版将被舍弃。如果外部图像没有蒙版，但 PostScript 文件中提供了 PostScript 蒙版，将会采用此 PostScript 蒙版。

- 外部蒙版：（若有），否则不使用蒙版：强制系统采用外部图像中出现的蒙版。PostScript 蒙版将被舍弃。如果外部图像没有蒙版，则不采用任何蒙版。
- 无蒙版：PostScript 蒙版和外部图像的蒙版均被舍弃。
- 外部与 PostScript 联合蒙版：强制系统将 PostScript 文件中提供的 PostScript 蒙版和外部图像中提供的蒙版联合起来。

搜索目录：用于指定查找引用图像的目录列表。使用“添加”和“移除”按钮可优化“搜索目录”列表。单击“添加”按钮可打开目录选择器。您可以浏览到正确的目录，然后单击“确定”将目录添加到“搜索目录”列表中。

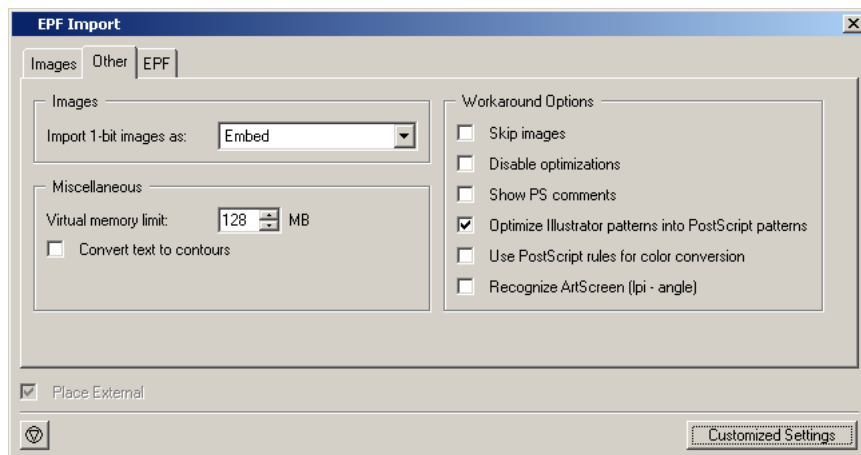
路径转换：用于定义在不同平台间可识别的路径链接。“路径转换”对话框会打开，其中有三个列：

- 来源平台：使用下拉列表选择要从中检索文件的平台：NT、Macintosh、Unix 或 VMS
- 来源路径：指定要从中检索文件的平台的路径语法，例如 Mywork:PostScript:job1
- 目标路径：定义目标平台能够识别的路径语法，例如 Mywork/PostScript/job1

图像创建路径 指定用于保存在转换期间创建的 CT 图像的目录。

- 如果未指定输出目录，在转换期间生成的 CT 图像将保存在当前工作目录中。
- 在转换期间生成的 CT 图像将保存在指定的输出目录中。

其它



图像

将 1 位图像导入为：

- 嵌入：图像成为内部的黑白位图。
- 链接文件：图像导入为外部引用的 LP 文件。
- 轮廓：在导入 (E)PS 文件期间对图像进行轮廓化。

杂项

虚拟内存限制：虚拟内存的默认值为 50MB。上限设置为 1GB。

将文本转换为轮廓：所有文本都将轮廓化。

暂行解决方法选项

跳过图像：选中此框可打开 EPF 文件，而不链接到外部图像或转换嵌入的图像。

禁用优化：未激活此选项时，将对 Photoshop Multitone 图像执行插图识别和优化（在任何可能的時候）。有时在更新 DTP 应用程序后，Esko 会无法再执行优化，且 (E)PS 文件转换可能会失败。打开此选项可导入 (E)PS 文件。

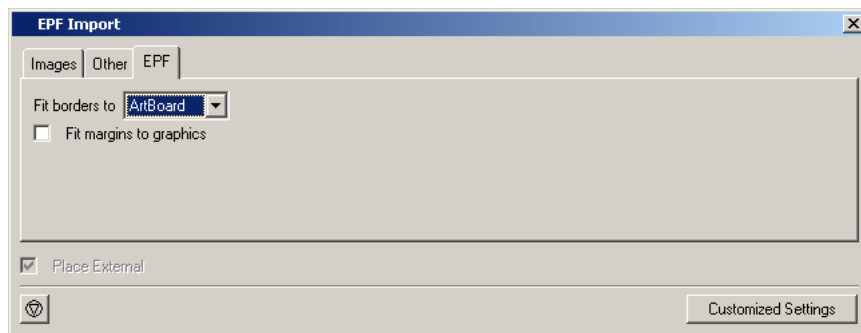
显示 PS 注释 EPF 文件中出现的所有 PS 注释都会显示在屏幕上。

将 Illustrator 图案优化到 PostScript 图案中 Illustrator 写入图案的方式与 PostScript 不同，默认的操作是对 Illustrator 图案进行优化。通常这会加快进一步处理的速度（文件中的线条较少），但有时优化过程本身可能需要一些时间。

将 PostScript 规则用于颜色转换 选中此框可确保使用 PostScript 规则而不是 BGCMS 执行所有的颜色管理。

识别艺术屏幕（lpi-角度）选中此框，应用程序将尝试识别在 ArtPro 应用程序中创建的屏幕，并将其转换为 Esko 图形屏幕。如果导入的 (E)PS 或 PDF 文件含有未知的艺术屏幕，将会生成错误消息。关于更多信息，请参阅屏幕过滤器用户手册。

EPF



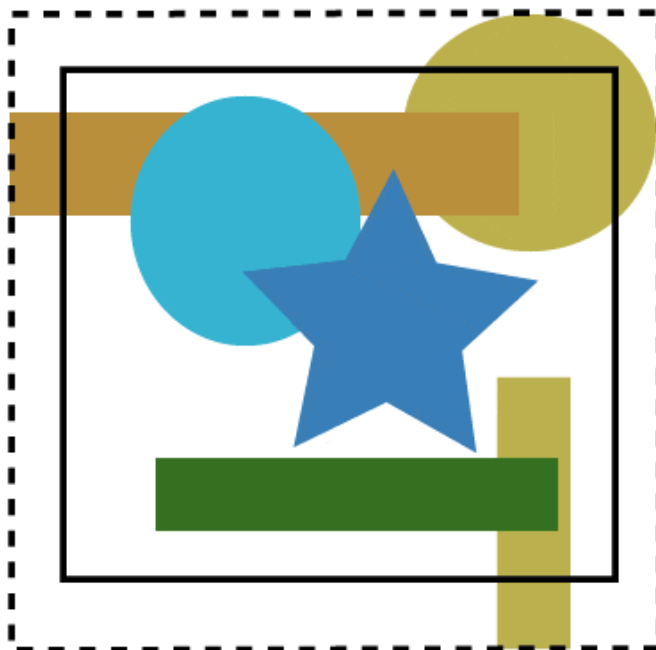
适应边界至 此选项用于指定输出文件的边界（并间接指定页面边缘）。可选择文档的以下矩形区域之一作为输出文件的边界：

画板：输出文件的边界将设置为文档的画板。

图形：输出文件的边界将设置为文档中所有艺术作品的边框。

裁剪标记：输出文件的边界将设置为文档中定义的“裁剪标记”。只有当前文档中存在“裁剪区域”时，此选项才可用。

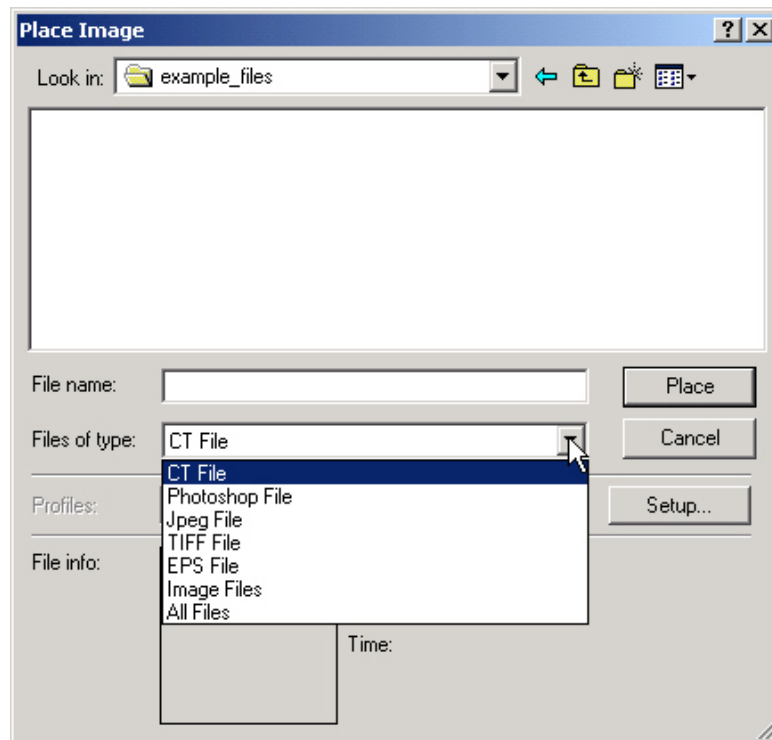
下图说明在 Esko 系统上解释的输出文档的边界和页面边缘。黑色实线代表边界（对应于一个或以上选项），而黑色虚线表示文档的页面边缘：



如果选择“画板”或“裁剪标记”选项，输入文档的页面边缘将隐性定义为文档中所有艺术作品的边框。如果没有艺术作品（部分）位于“画板”（或“裁剪区域”）外部，则顶端、底端、左侧和右侧页面边缘将设置为零（无页面边缘）。在其他情况下，将自动计算页面边缘，以包含文档的艺术作品。

8.1.8 放置图像（文件菜单）

放置图像但保持原生，即，不会将这些文件转换为 CT 文件，即使将包含所放置图像的文件保存为 Esko 原生文件时亦是如此。



您可以放置：

- CT 文件：您可以选择要放置的色板（单击样本打开“选择色板”对话框）。“使用不透明”切换：如果要在文件中包括不透明信息，请激活该选项。如果不激活，则输出会更快。
- Photoshop 文件
- JPEG 文件
- TIFF 文件
- EPS 文件
- 图像文件：显示该文件夹中的所有 PSD、JPEG、TIFF、EPS、CT 文件。
- 所有文件：



注：

您可以把所有文件列为 Copydot 文件。单击“设置”按钮，弹出“放置图像设置”对话框，选择“强制为 Copydot 文件”。



注：

编辑器无法放置 RGB 图像。

8.1.9 放置在内部...（文件菜单）

Alt + Ctrl + i

将文件放入选定的对象内。

从[文件菜单](#)选择“放置在内部”时，将显示“放置在内部”对话框。文件将加载到活动图层，并由选中的对象自动应用蒙版。文件将映射到页面原点（左上角的 0, 0 位置），除非显示了[对齐框](#)。如果显示了“[对齐框](#)”，将根据“[对齐框](#)”中的选项放置文件。

通过对对象为文件内容应用蒙版：

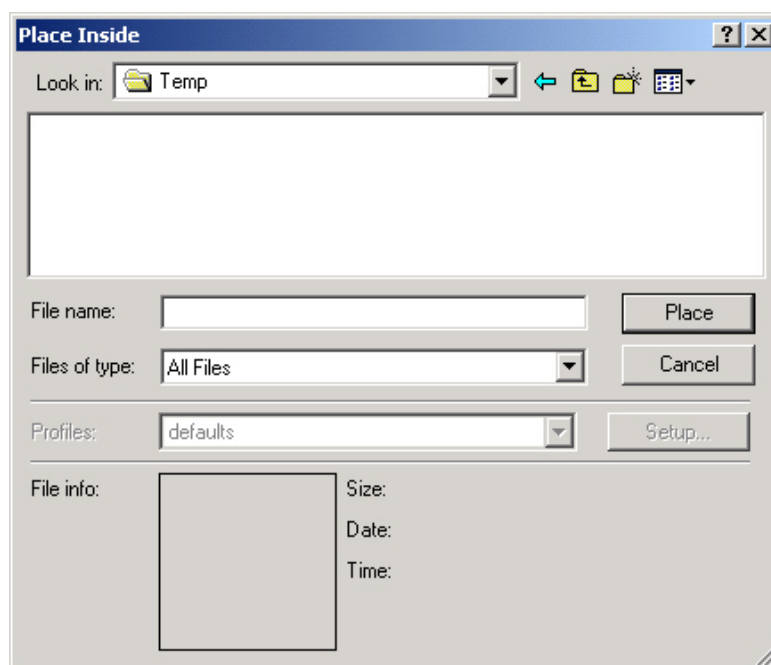
1. 以红色选择要在其中放置文件的对象（请参阅[使用红色选择线条对象](#)）。
2. 选择“放置在内部”。

对象将放在红色选定对象的前面。

红色选中对象将变为蒙版，与放置的对象（或一组对象）分组到一起。

放置对象落在红色选中对象（现在是蒙版）以外的所有区域在预览和扩展预览模式中将会隐藏。

“放置在内部”对话框



选择了需要的文件类型后，请使用以下选项。

设置按钮

按“设置”按钮可打开“导入设置”对话框。

此对话框的内容取决于选择的文件类型。

- [规范化 PDF 文件导入设置](#)。
- 适用于 GRS 文件类型的 [GRS 导入设置](#)。
- Pa1 文件
- [Pla 导入设置](#)
- [CT 导入设置](#)。
- [TIFF 导入设置](#)。
- [LC 导入设置](#)。

- [LP 导入设置](#)。
- [GRQ 导入设置](#)。
- [PostScript 导入设置](#)。
- 适用于 EPS 文件类型的 [EPS 导入设置](#)。
- [PDF 导入设置](#)
- [Illustrator 设置](#)
- ArtiosCAD 文件
- CFF2 文件
- DDES 文件
- BAG 文件
- 适用于 ASCII 文本文件类型的 [ASCII 文本导入设置](#)。
- 适用于 16 位文本文件类型的 [16 位文本导入设置](#)。

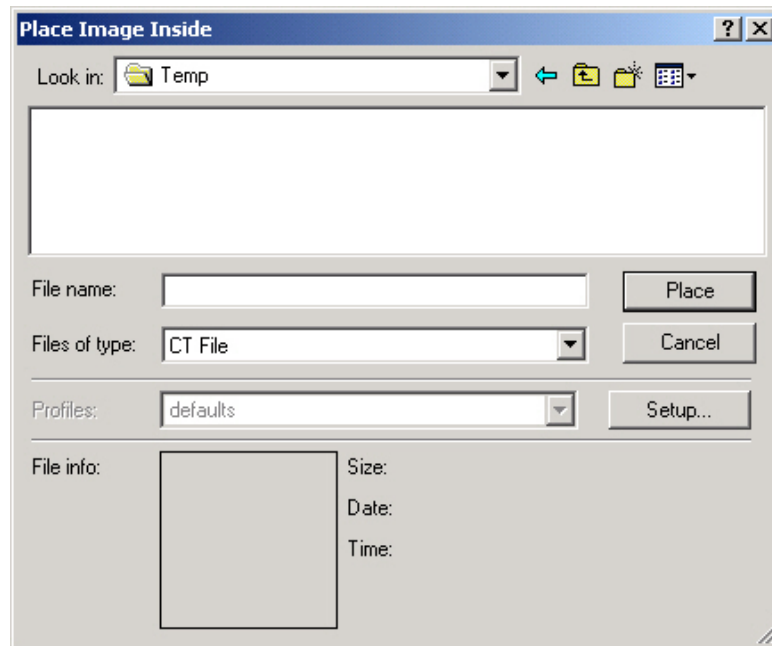
放置

按“确定”可将选择的文件放入选择的对象中。

8.1.10 将图像放在内部... (文件菜单)

将文件放在选定对象内部并保持原生。

更多信息，请查看“[放置图像...](#)”和“[放置在内部...](#)”



8.1.11 结构设计

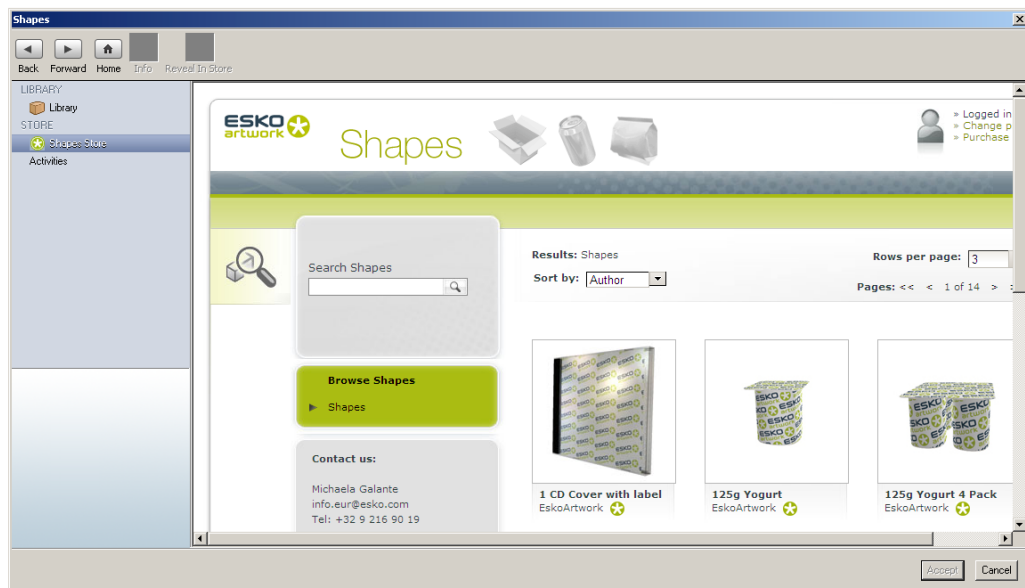
从 Shapes 打开 / 放置

可从文件 > 结构设计菜单中的 Shapes 打开或放置结构设计文件。

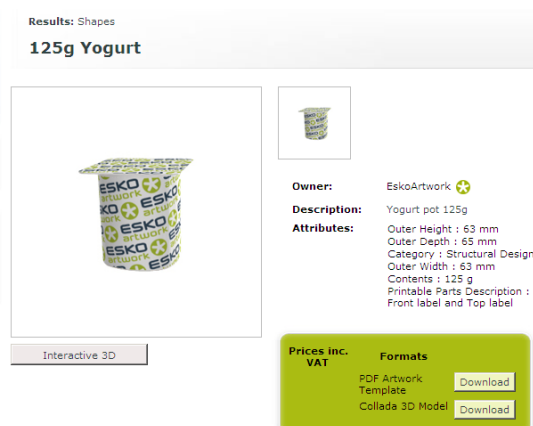
您可以选择从商店下载新形状，或使用计算机库中已下载的形状。要访问 Shapes 商店，首先必须在首选项 > Shapes 中输入 Shapes 服务器设置及 Shapes 账户信息。请参阅[Shapes](#)。

从 Shapes 打开和放置文件遵循和另一个结构设计文件相同的一般流程。该示例将示意您如何打开 Shapes 文件。

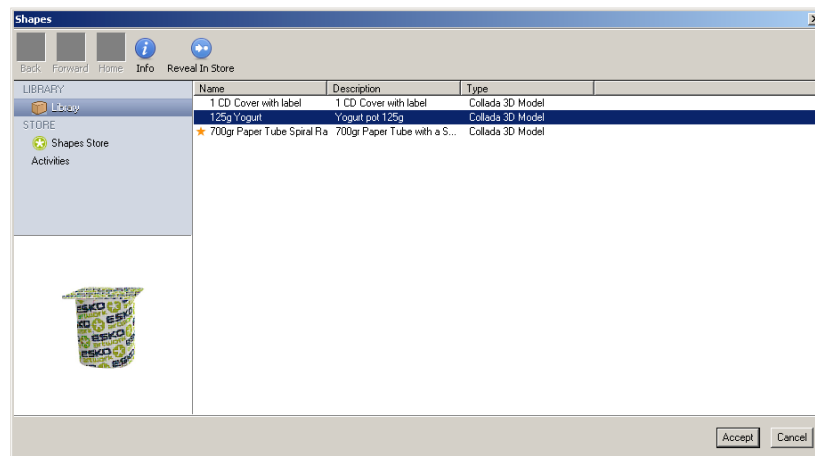
1. 选择文件 > 结构设计 > 从 Shapes 中打开...。Shapes 窗口显示为上次使用的状态，其位置在本地计算机的 Shapes 库或 Shapes 的在线商店中。



2. 如果想要使用新形状，请选择并下载 Collada 3D 模型。将其下载至本地计算机的 Shapes 库中。



3. 如果下载了新形状，Shapes 窗口应自动切换至 Shapes 库。要使用现有形状，请单击 Shapes 窗口中的库。选择所需形状并单击接受。



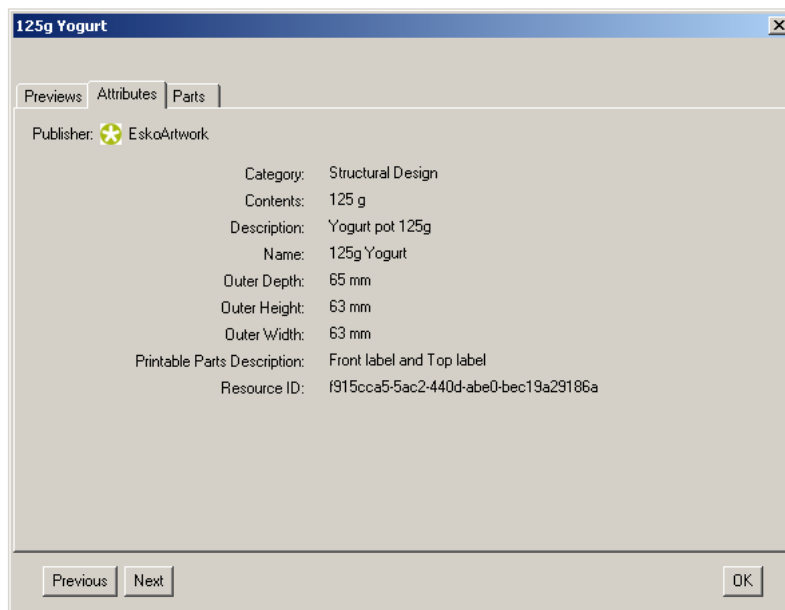
4. 形状放置于打开的文档中，或作为新文档打开。在 PackEdge 中，只有形状的可打印区域可见。如果拥有一款 Studio 产品，可使用 Studio 面板查看带可打印区域的形状。



注：本地 Shapes 库中的 Shapes 保存于共享位置，因此同个系统下其它 Esko 应用程序的 Shapes 库中将有相同的 Shapes。

在 Shapes 中显示

通过使用文件 > 结构设计 > 在 Shapes 中显示，可查看从 Shapes 导入的结构设计文件的详细信息。



在 Shapes 中显示窗口包含 3 个选项卡：

- 预览：形状的 3D 预览
- 属性：特性、尺寸……
- 组件：3D 模型中的可打印组件。

更新结构设计

通过选择文件 > 结构设计 > 更新您可以重新加载选中的结构设计文件。

如果外部结构设计文件被其它应用程序更改或覆盖，此项将有助于更新外部结构设计文件。

结构设计另存为...

通过选择文件 > 结构设计 > 另存为... 您可以将结构设计文件保存至不同的位置。这可用于将来自 Shapes 的结构设计文件（本地保存）保存至中央文件夹，因此您可在 Automation Engine 服务器上使用结构设计文件。

8.1.12 显示在

在 Esko Visualizer 中直接打开当前文档，例如，链接至 ARD 文件或 BAG 文件。请记住，您需要具备有效的 Esko Visualizer 许可证，或者在计算机中安装 Esko Visualizer 的试用版本才能执行此操作。

当前文档保存为（临时的）规范化 PDF 文件，并在 Esko Visualizer 中打开。即使 Esko Visualizer 未运行，也会自动启动。在 PackEdge 中对该文档进行编辑后，请单击“在 Esko Visualizer 中显示”以便在 Esko Visualizer 中对该文档进行更新，因为该操作无法自动执行。此时，将删除临时的规范化 PDF 文件。

8.1.13 保存并打开 Esko 自动化引擎 Pilot

在 Esko 自动化引擎 Pilot 中自动选择打开文件。文档发生变化时，将提示您保存更改。



注：

Esko 自动化引擎 Pilot 必须正在运行。

8.1.14 保存红色选定内容并用 Automation Engine Pilot 打开

此功能将使用唯一的名称保存当前打开文档中的红色选定对象，并在文件名后添加后缀 `_redselection 'nr'`。将在 Esko 自动化引擎 Pilot 中选择这个新建文件。



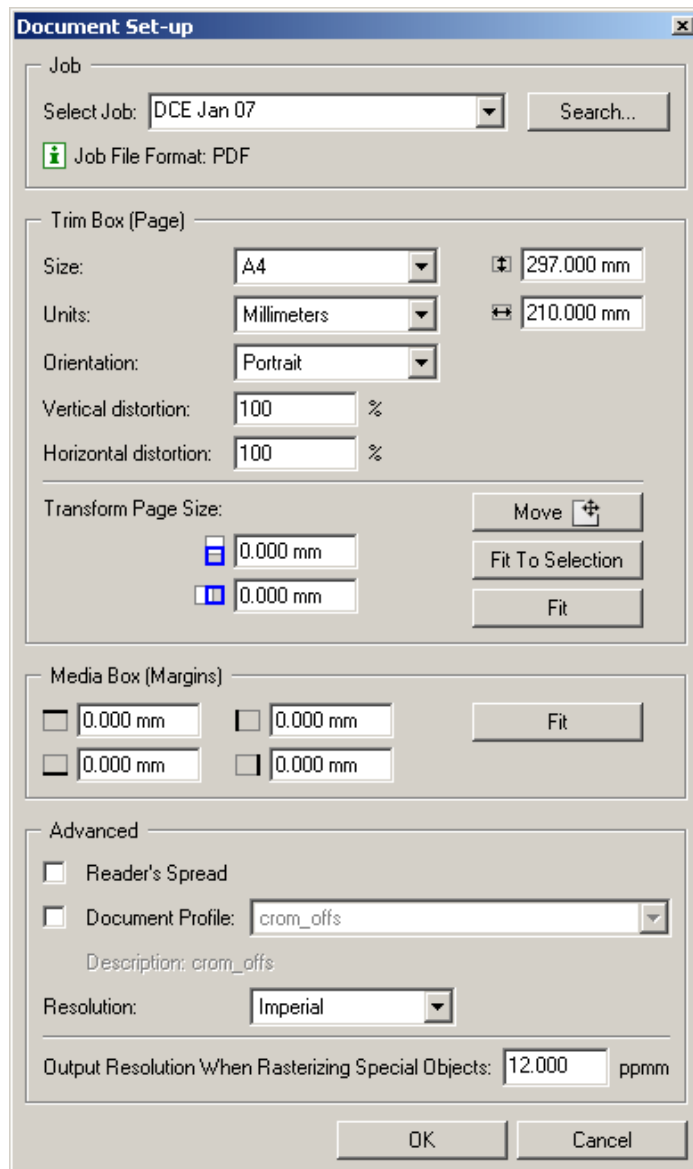
注：

Esko 自动化引擎 Pilot 必须正在运行。

8.1.15 文档设置...（文件菜单）

确定文档的页面大小、媒体框、文档配置文件...

将显示“文档设置”对话框。



文档设置对话框

作业

选择工作： 连接到 BackStage 2.0 或更高版本的服务器上时，可以选择要处理的工作。这仅适用于处理新文件。执行此操作有以下几项优势：可将文件保存在正确工作中，工作参数（如果已定义）将优先得到处理，可使用工作特有的“智能名称”，需要对文件进行规范化时，会将其规范化为正确的文件格式（GRS 或规范化 PDF 文件）。

页

尺寸： 从列表中选择页面大小（A5、A4、A3、A2、A1、A0、B5、B4、Letter、Legal、Tabloid 或“自定义”）。垂直与水平边界大小会自动显示在输入框中。

: 垂直与水平页面尺寸。

方向：选择“纵向”或“横向”。



提示：

也可以在输入框中输入页面大小。

高级的 (Advanced)

阅读器扩展：激活“阅读器扩展”可指示页面信息是否扩展为两页，它将会从一个页面连续分布到另一个页面。执行整版印刷时，此信息非常重要。

单位：选择应用程序要使用的度量单位（毫米或英寸）。


分辨率：选择应用程序要使用的分辨率（英制或公制）。


对特殊对象进行光栅化处理时的输出分辨率：设置对特殊对象进行光栅化处理时的分辨率，例如：


- 具有特殊插图的对象：边缘插图、软蒙版插图和包含噪点的插图。
- 扭曲的 CT。
- “CT”选项打开的混合对象。

媒体框（页边距）

 定义顶端边缘和顶端边界之间的距离。

 定义底端边缘和底端边界之间的距离。

 定义左侧边缘和左侧边界之间的距离。

 定义右侧边缘和右侧边界之间的距离。

转换页面大小



垂直移动边界的起点。



水平移动边界的起点。



交互式移动或调整边界

适应 将边界设置为恰好环绕创建的可视对象

适应选区 将边界设置为恰好环绕工作中的红色选择对象。

8.1.16 文档信息...（文件菜单）

编写与工作有关的生产信息。

单击“文件”菜单中的“文档信息...”后，将打开“文档信息”对话框。

输入文本后单击“确定”，然后转到“文件”菜单并点击“保存”。只有执行“保存”后，才会存储“文档信息”。

文件版本会显示您实际保存文件的次数。只有修改文档后，保存才会更新版本编号。

此数据存储在 [XMP 信息](#) 中，可通过文件 > XMP 信息... 查看，还可通过生产 > SmartMarks... > 添加 SmartMark > 文本标记 > 智能文本 > 文档 > 文档版本用作 SmartMark。在“文件版本”中，可以检查规范化 PDF、GRS 文件和 Outright PDF 文件是否是从同一文档生成的。当文件的 XMP 中的文件版本有相同的值时，就表明了这种情况。



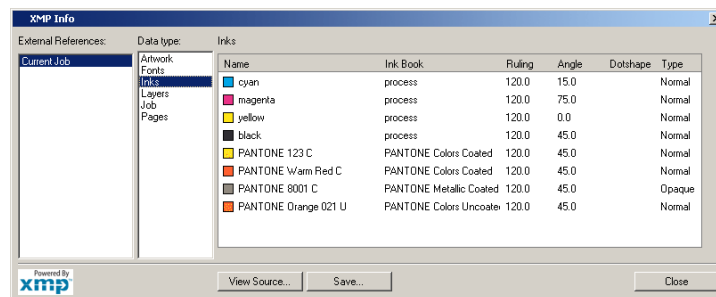
注：

用另一个名称保存文档不会重置版本号。只有创建新文档才会将版本号重置为 1。

8.1.17 XMP 属性信息... (文件菜单)

XMP 代表“可扩展元数据平台”，是元数据的标准。编辑器可以理解并使用 XMP。

从“文件”菜单中选择“XMP 属性信息”，将打开“XMP 元数据属性”对话框。




提示：

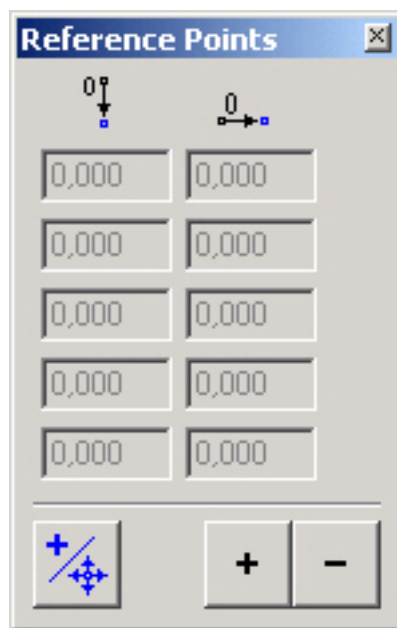
请注意，“油墨”部分也包含选定的[油墨库](#)。

8.1.18 参考点... (文件菜单)

标记工作中的“锚点”数量。

“参考点” () 将一个或多个锚点链接到文件中的特定位置。在您保存文件时系统将保存这些锚点，使您以后可以将文件准确地放入另一个文档。使用“对齐”对话框中的“参考”选项卡来执行此操作。

从[文件菜单](#)选择“参考点”，可在您的文件中添加、修改或删除参考点。



工作中所添加参考点的坐标概览。



修改添加到文件的参考点。



将参考点添加到文件。



删除添加到文件的参考点。

将参考点添加到文件

1.

单击  图标。

2. 单击文件中要标记参考点的点。

您的文件中将添加一个红色的小参考点。所添加参考点的坐标将显示在“参考点”窗口。

- 或 -

单击“参考点”窗口的输入框，然后输入您要添加的参考点的坐标。

将根据您输入的值放置参考点。



注：

- 保存文件时也将保存参考点。

修改添加到文件的参考点

- 1.



单击  图标。

2. 选择要修改的参考点。
3. 将参考点拖到您希望它显示的点。

系统将自动调整此参考点的坐标，并将其显示在“参考点”窗口的输入框中。

- 或 -

单击显示参考点坐标的输入框，调整坐标值。

将根据您输入的值放置参考点。



注：

- 保存文件时也将保存修改后的参考点。

删除添加到文件的参考点

1. 在“参考点”窗口中单击其中一个输入框，选择要删除的参考点。
- 2.



单击  图标。

参考点将从您的文件中删除。

您还可通过以下方式删除参考点：

- 1.



单击  图标。

2. 单击要删除的参考点。
- 3.



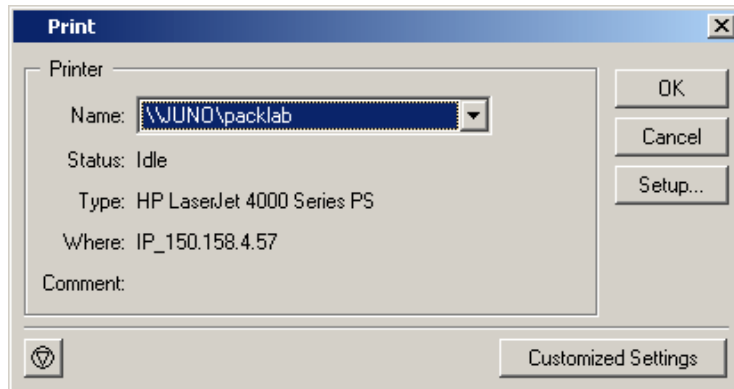
单击  图标。

参考点将从您的文件中删除。

8.1.19 (P) 打印... (文件菜单)

校样或曝光在 PackEdge 中打开的设计。

单击“文件”菜单中的“打印”将打开“打印”对话框。



按“设置...”按钮可修改设置，该对话框与[导出为 PostScript 选项卡](#)很相似。

按“自定义设置”按钮可查看用户和预定义设置。

预定义设置

- 用于印刷的 PostScript (DeviceN Composite)：仅 PostScript 3 设备支持此输出模式，该模式使用 PostScript DeviceN 色彩空间来生成高保真色彩。这些颜色是标准 CMYK 套版色着色剂和/或专色着色剂的组合，保证能完美分离也可在复合 PostScript 3 设备上校样的 PostScript 代码。
- 用于印刷的 PostScript (分色)。
- 用于查看或校样的 PostScript (CMYK 复合)。

8.1.20 目录... (文件菜单)

将工作中必须使用或已使用的文件收集到一个目录中。

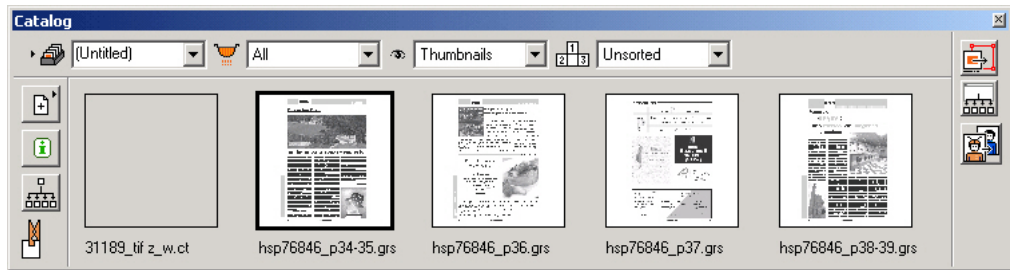
工作处理起来可能相当复杂。经常需要大量时间识别、查找和放置文件。将这些外部引用文件放到一个目录中，处理起来就容易得多。目录为您提供在完成工作时处理文件以及收集文件的各种相关信息所必需的工具。

从[文件菜单](#)选择“目录”时，将显示“目录”对话框。



注：

“目录”不会显示嵌入的图像。



提示： 按住 CTRL 再双击图标会在外部放置文件。

(C) 目录

单击以下按钮时 ，可使用以下目录功能：

1. 新建...：用于创建新目录。

它会关闭当前打开的目录（若有）并创建一个名为“无标题”的目录。如果之前未打开任何目录，则会自动出现一个名为“无标题”的空目录。

2. 打开...：用于打开现有的目录。

它会关闭当前打开的目录（若有）并显示“打开目录”对话框，您可以在此处选择需要的目录。目录的扩展名为 ICP。

3. 保存：用于保存对当前目录所做的变更。

4. 另存为...：用于以新名称保存当前的目录，特别是用于保存名称通常是“无标题”的新创建的目录。

当前目录



用于切换到另一个打开的目录。

在输入框中输入目录名称，或单击右侧箭头从包含最近打开的目录文件名称的列表中选择名称。它可让您快速切换到之前已打开的目录，以及为当前目录指定或选择名称。

文件过滤器



用于过滤文件的视觉化效果。

全部：显示当前目录的所有文件。

仅已使用：仅显示工作中已使用的目录文件。

仅未使用：仅显示工作中未使用的目录文件。

“仅已使用”和“仅未使用”仅适用于外部文件。

显示列表框



在此图标的选择字段中，您可以指示文件在目录中的呈现方式。可选择“缩略图”、“小型缩略图”和“仅文本”。

在此选择字段中选择“缩略图”时，目录中的文件将以图像的缩略图视图下加文件名来表示。

在此选择字段中选择“小型缩略图”时，目录中的文件将以较小的缩略图视图下加文件名来表示。使用“小型缩略图”可在目录上很小的地方显示较多的文件。

选择“仅文本”时，目录中的文件将以其文件名来显示。

显示模式



在此图标的下拉列表中，您可以选择文件在目录中的显示方式：未排序、按名称、按类型或按路径。

添加文件



用于将文件添加到目录中。

单击“添加文件”时，会出现“选择文件”对话框，您可以在此处选择要包含在当前目录中的文件。同时按住 Shift 键可选择多个文件。在对话框中，文件以图标和/或名称显示。单击“添加”可将选择的文件添加到目录中。

如果未在目录中选择文件，新文件会添加到最后，其他情况下则会插入到所选文件前面。若要选择文件，只需单击该文件，其图标周围就会出现黑框。若要取消选择，必须再次单击它。



注：

从“添加文件”对话框中选择 ICP 文件，可将现有目录附加到当前目录中。

信息



用于获取关于目录中所选文件的详细信息。单击“信息”按钮时，会出现“信息”对话框。

外部对象



用于跟踪目录的某个文件中的外部引用。

在目录中选择文件并单击“外部”对象按钮时，会将所选文件的外部引用（若有）放入目录的子目录中。

剪贴板




用于临时存储从目录中剪切的文件。

您可在目录中剪切文件，然后将其粘贴到当前目录中的其他位置或另一目录中。

若要剪切文件，请单击缩略图、小型缩略图（在“显示模式”框中选择了“缩略图”或“小型缩略图”时），或单击文件名（在“显示模式”框中选择了“仅文本”时），然后将其拖到剪贴板上。



若要将文件从剪贴板粘贴到目录中，请单击  图标，将其拖放到目录中缩略图的顶端。粘贴的文件将插入到现有文件的前面。



注意：

无法将文件从剪贴板粘贴到空目录中。



注意：

剪贴板中每次只能存储一个文件。将第二个文件拖到剪贴板上时，它会取代前一个文件。



提示：

使用剪贴板还可以从目录中移除文件。

全部放置



将所有文件从目录放入工作中。若要放置所有这些文件，必须在工作中创建对象。其原则与“放置在内部”完全相同。[放置](#)和[放置在内部](#)的快捷方式适用于在目录中选择的工作。有两种可能：

- 如果用“全部选择”(Ctrl A) 选择了工作中的可用对象，目录的第一个文件将会加载到第一个创建的对象中，以此类推。
- 如果用“选择添加”(F2) 选择了工作中的可用对象，目录的第一个文件将会加载到第一个选择的对象中，以此类推。



注：

- 要将目录中的所有文件放入工作中时，必须创建与目录中的文件相同数量的对象。如果创建的对象数与目录中的文件数不同，系统会开始放置目录中的文件并在没有空对象时停止。
- 如果在目录中选择了某个文件，放置文件操作将从该文件处开始。
- 您可以单击目录中的文件，将其拖放到其他位置。
- 若要将目录中的一个文件放入工作中，请按住 [Ctrl] 并双击缩略图（选择了缩略图时）或文件名（选择了仅文本时）。结果将与使用[放置](#)进行操作的结果完全相同。
- 若要将目录中的一个文件放入对象内部的工作中，请创建对象，选择红色的对象，双击缩略图（选择了缩略图时）或文件名（选择了仅文本时）。结果将与使用[放置在内部](#)进行操作的结果完全相同。

提取工作对象



单击此按钮可跟踪当前工作中的外部引用。如果工作不包含任何外部引用，则按钮无效。如果按钮有效，将会出现目录的子目录，其中包含当前工作的外部引用。

CT 切换



用途

用于通过“1 点定位”、“2 点定位”或“框定位”来快速准确地放置或切换外部引用文件。



单击“CT 切换”按钮可启动 CT 切换软件模块。由于“CT 切换”是与“目录”紧密结合来提供快速选择文件功能的，因此单击“目录”中的“CT 切换”按钮即可启动“CT 切换”。若要启动“CT 切换”，“目录”必须至少包含一个文件。

首次打开“CT 切换”对话框时，它会显示打开的“封套”。该封套包含“1 点定位”、“2 点定位”和“框定位”三种默认设置，您可以更改这些设置。退出“CT 切换”时，系统会保留“封套”的打开或关闭状态，并会在您下次使用“CT 切换”时依原样显示。

如果想节约屏幕空间，可关闭封套将 3 个定位模式选项卡隐藏起来。执行此操作时，“CT 切换”对话框中会出现三个按钮，代表三种定位模式。还会出现一个按钮，用于通过“1 点定位”或“2 点定位”来定义当前工作中的切换参考点。此按钮代表“1 点”和“2 点”选项卡中的“定义”按钮。

不必单击“应用”按钮，也可以执行放置或切换操作，只需将光标放在“CT 切换”对话框中的预览图像上，然后按住键盘上的 Ctrl 键并单击鼠标按钮即可。

您可以执行完整的文件切换而不更改“CT 切换”封套中的任何默认设置，因此“CT 切换”的“封套”会保持关闭。

单击“目录”中的“CT 按钮”时，会出现“CT 切换”对话框。

信息对话框



识别信息

- 所选文件的放大视图；
- 文件的名称；
- 文件的日期和时间；
- 文件的大小；
- 文件在当前工作中的使用次数；
- 所选文件的完整路径规范。

封套

用于显示或更改文件特定的信息以及关于所述文件的设计信息。

单击“封套”可显示“文件”选项卡和“设计”选项卡。

文件选项卡

显示或更改有关问题文件的文件特定信息。



注：

仅在问题文件放入工作中时才显示此信息。

油墨

显示文件中已使用的油墨（例如 C、M、Y、K）。如果使用的油墨超过 4 种，可以用滚动条显示其他油墨。

显示质量

定义文件的显示质量。您可以选择以下选项：

- 很高
- 高
- 默认值(Default)
- 低

即使在“首选项”（编辑菜单）中，CT 显示质量设为“高”，如果您在“目录”中选择了“低”，CT 显示质量也将为低。目录设置将优先于其他所有设置。

页面

仅 GRS 文件才会显示此选项。对 CT 文件没有意义，因此不会被激活。

显示预览文件的一系列页面中的页码。系统还会显示文件是否包含阅读器的扩展页面。

出血

仅 GRS 文件才会显示此选项。对 CT 文件没有意义，因此不会被激活。

它为您提供有关问题文件出血的信息。

分辨率

显示问题文件的垂直和水平分辨率（仅用于 CT 文件）。此分辨率以像素数/毫米表示。

边界

仅 GRS 文件才会显示此选项。显示 CT 文件时不显示此选项。

显示问题文件的垂直和水平边界。这些边界以毫米表示。

设计选项卡

显示或更改有关问题文件的设计信息。

原点

显示您工作中的外部文件的确切位置。第一个坐标是从左边界到文件左侧的距离。第二个坐标是从上边界到文件上端的距离。如果您要修改文件的位置，可以在输入框中输入值，或使用箭头。

转换

第一个输入框告诉您问题文件的水平缩放。

第二个输入框告诉您问题文件的垂直缩放。

第三个输入框告诉您文件在哪个角上旋转。

第四个输入框告诉您文件在哪个角上倾斜。

如果您要修改文件的转换值，可以在输入框中输入值，或使用箭头。



注：

第一和第二个输入框右侧的链表示您在输入框中输入的水平和垂直缩放值是否应该相同。

如果链条闭合，则您输入的水平缩放值也将设置在垂直缩放的输入框中（反之亦然）。

如果链条未闭合，则可以输入不同的水平和垂直缩放值。

原始分辨率

仅 CT 文件才会显示此选项。

显示原始文件的垂直和水平分辨率。此分辨率以像素数/毫米表示。

当前分辨率

仅 CT 文件才会显示此选项。

显示工作中当前文件的垂直和水平分辨率。此分辨率以像素数/毫米表示。

在设计中选择

此选项使您可以选择工作中的文件。

CT 切换对话框

预览

可让您看到：

- 在当前文件中进行选择后显示的原始外部引用（CT、GRS 等）文件。
- 在“目录”中进行选择后显示的新文件（CT、GRS 等）。

要使用“1 点定位”或“2 点定位”来切换文件时，可单击“预览”窗口来快速定义切换参考点。切换参考点会以红色同时显示在“预览”窗口和工作本身中。

文件信息

- 所选文件的名称（CT、GRS 等）
- 大小、创建日期和时间
- 在当前工作中使用的次数
- 路径

CT 切换封套

用于显示或更改“1 点定位”、“2 点定位”或“框定位”的默认参数。单击“CT 切换”封套可显示“1 点”选项卡、“2 点”选项卡和“框”选项卡。

CT-切换 1 点选项卡

显示和/或修改选项，以便使用“1 点”放置功能切换外部引用文件（CT、GRS...）。

定义切换参考点



手动定义工作中的 CT 图像/GRS 文件的切换参考点。

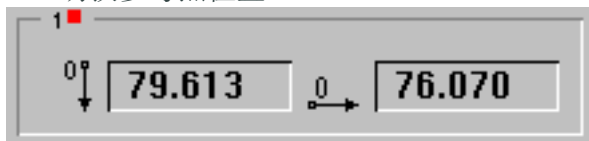
单击“定义”按钮，然后在工作文件中单击所需的点。如果您希望在工作中迅速逐个放置 CT，而无需取消选择之前放置的 CT，则可使用鼠标右键手动定义工作中的参考点。此时，将自动取消选择以前放置的 CT。



提示：

如果切换参考点需要放得非常准确，而预览的分辨率不够详细，可在工作中定义切换参考点，然后放大。请使用[文件菜单](#)中的[参考点](#)。

切换参考点位置



以数字方式定义工作中旧文件的切换参考点。

保持初始蒙版

为新文件保留旧文件的蒙版。

适合原件

将新文件的大小缩放到适合工作中旧文件的大小。

按比例

按比例缩放新文件的大小。

添加到缩放

在“适合原件”操作过程中向新文件添加额外的缩放。

应用

执行切换或放置外部引用文件。



提示：

要执行放置或切换，还可以将光标放在“CT 切换”对话框中的预览图像上，然后按住键盘上的 Ctrl 键并单击鼠标即可。

尝试

预览 CT 切换的结果。

新 CT 显示在旧 CT 的顶部。在“尝试”操作过程中，仍然可以进行交互式更改。要撤销在“尝试”操作过程中进行的交互式更改，请选择[撤销（编辑菜单）](#)。



注：要撤销“尝试”操作，请按“取消”。

尝试不透明

在尝试 CT 切换时更改新 CT 的不透明度。如果您希望通过新 CT 更好地显示旧 CT，可降低新 CT 的不透明度。

(C) 取消

停止“尝试”显示。

CT-切换 2 点选项卡

显示和/或修改选项，以便用“2 点”放置功能切换外部引用文件（CT、GRS...）。

定义切换参考点



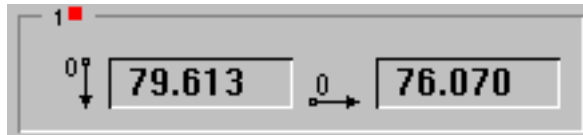
定义工作中的旧 CT 图像/GRS 文件的切换参考点。切换参考点以红色显示在预览窗口和工作中，并带有一个箭头表示点的顺序。



提示:

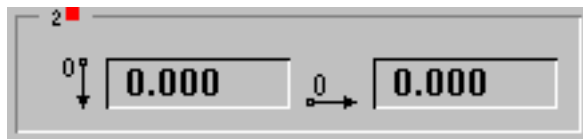
如果切换参考点需要放得非常准确，而预览的分辨率无法实现，则可在工作中定义切换参考点，然后放大。

第一个切换参考点位置



以数字方式定义工作中的旧 CT 图像/GRS 文件的第一个切换参考点。

第二个切换参考点位置



以数字方式定义工作中的旧 CT 图像/GRS 文件的第二个切换参考点。

保持初始蒙版

为新 CT 图像/GRS 文件保留旧 CT 图像/GRS 文件的蒙版。

(H) 水平的

放置新文件时避免旋转。

应用

执行切换或放置外部引用文件。

尝试

预览 CT 切换的结果。

新 CT 显示在旧 CT 的顶部。在“尝试”操作过程中，仍然可以进行交互式更改。要撤销在“尝试”操作过程中进行的交互式更改，请选择**撤销（编辑菜单）**。



注：要撤销“尝试”操作，请按“取消”。

尝试不透明

在尝试 CT 切换时更改新 CT 的不透明度。如果您希望通过新 CT 更好地显示旧 CT，可降低新 CT 的不透明度。

(C) 取消

停止“尝试”显示。

CT-切换框选项卡

显示和/或修改选项，以使用“框”放置功能切换外部引用文件（CT、GRS...）。

放置边界框

定义新图像的位置与初始图像的边界框或蒙版的关系。

放置方法

对象上的对象

将新文件的边界框放在初始文件的边界框上。

蒙版上的对象

将新文件的边界框放在初始文件蒙版的边界框上。

对象上的蒙版

将新文件蒙版的边界框放在初始文件的边界框上。

蒙版上的蒙版

将新文件蒙版的边界框放在初始文件蒙版的边界框上。

保持初始蒙版

为新文件保留旧文件的蒙版。

适合原件

将新放置文件的大小缩放到工作中旧文件的大小。

按比例

按比例缩放新文件。

添加到缩放

在“适合原件”操作过程中向新文件添加额外的缩放。

应用

执行切换或放置外部引用文件。

尝试

预览 CT 切换的结果。

新 CT 显示在旧 CT 的顶部。在“尝试”操作过程中，仍然可以进行交互式更改。要撤销在“尝试”操作过程中进行的交互式更改，请选择[撤销（编辑菜单）](#)。



注：要撤销“尝试”操作，请按“取消”。




尝试不透明

在尝试 CT 切换时更改新 CT 的不透明度。如果您希望通过新 CT 更好地显示旧 CT，可降低新 CT 的不透明度。

(C) 取消
 停止“尝试”显示。
 CT 切换模式



用于在 CT 切换封套关闭时选择 CT 切换模式：


- 1 点定位 
- 2 点定位 
- 框定位 

定义切换参考点



用于定义工作中而不是预览中的切换参考点。仅当“CT 封套”关闭时才会出现此按钮。当“CT 切换”封

套打开时，请使用“1 点”选项卡中的“定义 1 点”按钮（）或“2 点”选项卡中的“定义

2 点”按钮（）。对于 1 点定位和 2 点定位，若要执行放置或切换操作，只需将光标放在“CT 切换”对话框中的预览图像上，然后按住键盘上的 Ctrl 键并单击鼠标按钮即可。

8.1.21 退出（文件菜单）

离开应用程序。

从文件菜单选择“退出”。如果在单击“退出”前修改了文件，则可以保存这些修改。只能将您的工作保存为 Esko 原生文件格式。

8.2 编辑菜单

8.2.1 撤销（编辑菜单）

取消您上次执行的编辑功能（或一系列编辑功能）。

从[编辑菜单](#)中选择“撤销”。



注：

您可以执行的撤销次数取决于“首选项”中输入的[撤销级别](#)。

8.2.2 重做（编辑菜单）

取消您上次执行的撤销（或一系列撤销）。

从[编辑菜单](#)中选择“重做”。



注：

您可以执行的重做次数取决于“首选项”中输入的[撤销级别](#)。

如果您在撤销操作后更改了工作，则不再能重做此操作，换言之，重做只能在撤销操作后立即执行才能生效。

8.2.3 删除（编辑菜单）

删除一个对象或一组对象。

删除对象：

1. 以红色选择要删除的对象或一组对象。
2. 从[编辑菜单](#)中选择“删除”。

所有红色选中的对象都将删除。



提示：

选择[撤销](#)可恢复意外删除的对象。



注意：

所有红色选中的对象都将删除，即使显示在活动布局窗口以外。

8.2.4 剪切（编辑菜单）

剪切轮廓、对象或一组对象，并将其保存在剪贴板中。

从[编辑菜单](#)选择“剪切”可将红色选定对象从当前位置删除，以便粘贴到其他位置。

剪切对象存储在剪贴板中，包括分配给对象的所有属性（例如：颜色、描边）。

剪切对象：

1. 以红色选择要剪切的对象或一组对象。



提示： 请参阅[使用红色选择线条对象](#)。

2. 从“编辑”菜单中选择“剪切”。

将从当前工作中剪切选定对象或一组对象，并保存在剪贴板中。



注：

- 不能对对象包含的轮廓应用剪切。
- 剪贴板只能包含一个项目。只要将别的内容拖到剪贴板中，第一个项目将会消失。

8.2.5 复制（编辑菜单）

复制轮廓、对象或一组对象，并将其保存在剪贴板中。

从[编辑菜单](#)选择“复制”可复制红色选定对象，以便将其粘贴到其他位置。

复制对象：

1. 以红色选择要复制的对象或一组对象。



提示： 请参阅[使用红色选择线条对象](#)。

2. 从“编辑”菜单中选择“复制”。

将复制选定对象或一组对象，并保存在剪贴板中。

8.2.6 重复（编辑菜单）

允许在原来位置复制任何（一组）对象。

可以将副本移动到新位置。初始对象将会保留。

8.2.7 粘贴（编辑菜单）

一次或多次将轮廓、对象或一组对象从剪贴板粘贴到当前图层。

从**编辑菜单**选择“粘贴”，粘贴剪贴板中剪切或复制的对象。

对象将粘贴到工作中，包括分配给对象的所有属性（例如：颜色、描边）。

对象将粘贴到剪切或复制时所在的相同位置。除非使用“对齐”选项。如果您执行“粘贴”时显示了“对齐”框，可以根据**对齐框**中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

（多次）粘贴对象：

1. **复制或剪切**要粘贴到剪贴板的对象。
2. 从“编辑”菜单中选择“粘贴”。

对象将从剪贴板粘贴到剪切或复制时所在的相同位置（除非显示“对齐”框）。

3. 再次选择“粘贴”可将其他副本继续粘贴到当前图层。



提示：

- 粘贴会将对象作为当前图层最前面的对象插入。
- 要将对象从一个图层移动到另一个图层，请使用剪切，更改图层并粘贴。

8.2.8 粘贴在十字线上（编辑菜单）

从“编辑”菜单中选择“粘贴在十字线上”，在相对于十字线而不是文档原点（顶部/左侧边界）的位置粘贴对象。将对象粘贴在使用其他页面尺寸的文档中时（使对象位于相对于十字线的同一位置）或将文档的十字线移至另一位置后，该选项非常有用。

8.2.9 从 Windows 剪贴板粘贴文本（编辑菜单）

将 Unicode 文本从 Windows 剪贴板粘贴到文本框的附加功能。

从“**编辑**”菜单中选择“从 Windows 剪贴板粘贴文本”，将会粘贴文本。请注意，此时只粘贴文本，不包括其原始排版。光标位于选定文本框内部时，将粘贴带排版（字体、字体大小、下划线...）的文本。文本将被放置在文本框中光标所在位置，在未激活“修改文本”工具时，将放置在文本框顶部。

快捷键：ALT+V

粘贴文本：

1. **复制或剪切**要粘贴到剪贴板的对象。
2. 从“编辑”菜单中选择“从 Windows 剪贴板粘贴文本”。

8.2.10 粘贴一次（编辑菜单）

将轮廓、对象或一组对象从剪贴板粘贴到当前图层，仅粘贴一次。

从[编辑菜单](#)选择“粘贴一次”，即将对象粘贴到工作中，并从剪贴板移除。

此功能还使您可以在粘贴很大的对象或一组对象时减少内存的使用。

对象将粘贴到剪切或复制时所在的不同位置。除非使用“对齐”选项。如果您执行“粘贴”时显示了“对齐”框，可以根据[对齐框](#)中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

粘贴对象一次：

1. [复制或剪切](#)要粘贴到剪贴板的对象。
2. 从“编辑”菜单中选择“粘贴一次”。

复制或剪切的对象将从剪贴板粘贴到剪切或复制时所在的不同位置（除非显示“对齐”框），然后清空剪贴板。

8.2.11 在前面粘贴（编辑菜单）

将一个或一组对象粘贴到另一选定对象的前面。

从“编辑”菜单中选择“在前面粘贴”。

对象将粘贴到工作中，包括分配给对象的所有属性（例如：颜色、描边）。

对象将粘贴到剪切或复制时所在的不同位置。除非使用“对齐”选项。如果您执行“粘贴”时显示了“对齐”框，可以根据[对齐框](#)中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

将对象粘贴到另一对象前面：

1. [复制或剪切](#)要粘贴到剪贴板的对象。
2. 以红色选择要将复制的对象粘贴到其前面的对象。



提示：请参阅[使用红色选择线条对象](#)。

3. 从“编辑”菜单中选择“在前面粘贴”。

复制或剪切的对象将粘贴到选定对象的前面。



提示：

处理大量对象时，这是更改对象顺序最快的方法。



注：

当您将一个对象粘贴到一组对象时，此对象将成为组的一部分。

8.2.12 在后面粘贴（编辑菜单）

将一个或一组对象粘贴到另一对象后面。

从“编辑”菜单中选择“在后面粘贴”。

对象将粘贴到工作中，包括分配给对象的所有属性（例如：颜色、描边）。

当您粘贴对象时，对象将粘贴到剪切或复制时的相同位置。除非使用“对齐”选项。如果您执行“粘贴”时显示了“对齐”框，可以根据[对齐框](#)中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

将对象粘贴到另一对象后面：

1. [复制或剪切](#)要粘贴到剪贴板的对象。
2. 以红色选择要将复制的对象粘贴到其后的对象。



提示：请参阅[使用红色选择线条对象](#)。

3. 从“编辑”菜单中选择“在后面粘贴”。

复制或剪切的对象将粘贴到选定对象的后面。



注：

当您将一个对象粘贴到一组对象时，此对象将成为组的一部分。

8.2.13 在内部粘贴（编辑菜单）

将对象（或一组对象）粘贴到当前图层中的一个选定对象中。

从“编辑”菜单中选择“在内部粘贴”。对象将粘贴到当前图层中，选定对象将自动变为蒙版。

当您粘贴时蒙住一个对象，这些对象将自动分组到一起。

当您粘贴对象时，对象将粘贴到剪切或复制时的相同位置，除非使用“对齐”选项。如果您执行“粘贴”时显示了“对齐”框，可以根据[对齐框](#)中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

粘贴时蒙住对象：

1. [复制或剪切](#)要粘贴到剪贴板的对象。
2. 以红色选择要用作蒙版的对象。



提示：请参阅[使用红色选择线条对象](#)。

3. 从“编辑”菜单中选择“在内部粘贴”。

复制或剪切的对象将粘贴到选定对象内部。

红色选中对象将变为蒙版，与粘贴的对象（或一组对象）分组到一起。

粘贴对象落在红色选中对象（现在是蒙版）以外的所有区域在预览和扩展预览模式中将会隐藏。



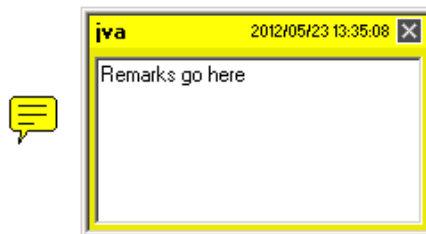
注：

- 要将对象粘贴到多个红色选中对象中，必须链接红色选中对象（请参阅[复合对象（线条）](#)）。
- 当您粘贴已分组的对象时，将创建一个新的（更高级别的）组，包含初始组和蒙版。
例如，如果您粘贴创建为第 4 级组的对象，得到的（粘贴）对象将被视为第 5 级组。

8.2.14 备注

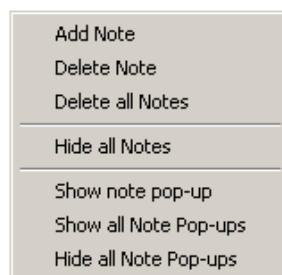
使用编辑菜单中的备注工具和备注功能，您可以在 PackEdge 文档中添加和编辑备注。

备注作为一般的 PDF 批注保存在标准化 PDF 文件中，并将在 Adobe Acrobat 中显示为“便笺本”。当在 PackEdge 中打开 PDF 文件时，Acrobat 中创建的便笺本也将在 PackEdge 中显示，而其它类型的批注（文本修正、高亮显示...）和备注属性或状态则被忽略。



备注由两部分组成：备注本身（指示备注位置的黄色气球）和备注弹出窗口（包括文本、创建它的用户名及创建时间）。

您可以在首选项的视图选项卡中更改备注和备注弹出窗口的颜色。请参阅[视图 选项卡](#)



- 若要创建备注，请选择备注工具并在文档中单击，或者选择编辑 > 备注 > 添加备注，或者使用备注工具在上下文菜单中选择添加备注
- 若要移动备注，请单击并拖拽备注弹出窗口
- 若要删除备注，请选中备注并选择编辑 > 备注 > 删除备注或使用备注工具在上下文菜单中选择删除备注。
- 若要删除所有备注，请选择编辑 > 备注 > 删除所有备注或使用备注工具在上下文菜单中选择删除所有备注。

- 若要隐藏或显示所有备注，请选择编辑 > 备注 > 隐藏/显示所有备注或使用备注工具在上下文菜单中选择隐藏/显示所有备注。



注：使用隐藏所有备注时，将同时隐藏备注和备注弹出窗口。仅显示所有备注可使备注重新可见。使用显示所有备注弹出窗口将不起任何效果。

- 若要隐藏备注弹出窗口，请单击右上角的 X。这并不影响备注本身，仅会隐藏弹出窗口
- 若要隐藏所有备注弹出窗口，请选择编辑 > 备注 > 隐藏所有备注弹出窗口或使用备注工具在上下文菜单中选择隐藏所有备注弹出窗口
- 若要显示所有备注弹出窗口，请选择编辑 > 备注 > 显示所有备注弹出窗口或使用备注工具在上下文菜单中选择显示所有备注弹出窗口

8.2.15 更新 CT 蒙版（编辑菜单）

根据已在其他应用程序中对蒙版做出的修改，更新 CT 蒙版。

“更新 CT 蒙版”只适用于红色选定蒙版。如果只需要更新蒙版，则使用该选项可节省大量时间，因为它无需重新加载整个 CT。

从[编辑菜单](#)中选择“更新 CT 蒙版”。

8.2.16 首选项...（编辑菜单）

定义标准设置，当您处理工作时应用程序将使用这些设置。

从[编辑菜单](#)选择“首选项”时，将显示 [首选项对话框](#)。

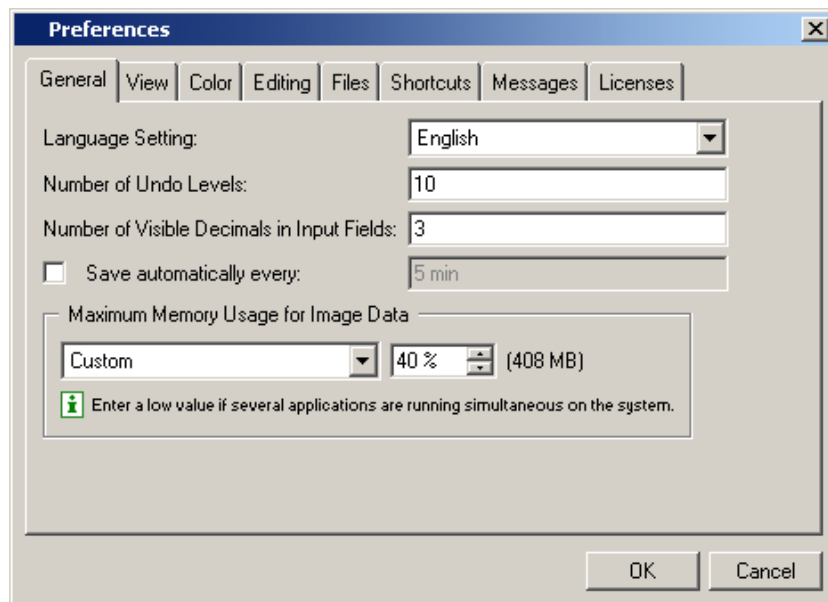
首选项对话框

“首选项”对话框包含：

- [常规](#)
- [\(V\) 视图](#)
- [颜色](#)
- [编辑](#)
- [文件](#)
- [快捷键](#)
- [消息](#)
- [许可证 \(Licenses\)](#)
- [服务器和资源](#)

常规选项卡

定义常规标准设置，当您处理工作时应用程序将使用这些设置。



语言设置

可以从列表框中选择下列一种语言来更改用户界面的语言：英语、法语、德语、西班牙语、日语、简体中文或繁体中文。您无需从 DVD 安装语言包即可拥有非英文的用户界面。但如果您希望有本地化的在线帮助文档，则仍需安装语言包。



注：

需要重新启动编辑器以使这些更改生效。

撤销级别数

定义系统可记忆的撤销和重做的最少步骤数。

输入介于 0 到 1000 的值。



提示：

对于复杂的工作，最好使用较小的数值以节约内存。

输入字段中可见的小数位

定义输入框中显示的小数位。

输入介于 0 到 8 的值。

当您（在输入框中）输入的小数位多于在此小数位数输入框中所定义的位数时，数值将舍入。

定期自动保存

定义您希望应用程序自动保存工作的频率。每 2 次自动保存之间的间隔以分钟表示。您的工作保存在您在“文件”选项卡中选择的临时目录中称为“autosave.grs”的文件中。

值为 0 将禁用自动保存。

图像数据的最大内存使用率

定义为存储显示图像所分配的 RAM 量。

此值越高，系统用于显示图像的 RAM 就越多，从而减少从硬盘重新加载显示图像的需要。

如果系统同时运行多个应用程序，请选择“低”。编辑器所分配的最大内存量有限，以确保其他应用程序仍有足够的内存。如果系统内存为 512Mb 或以下，也建议采用此设置。

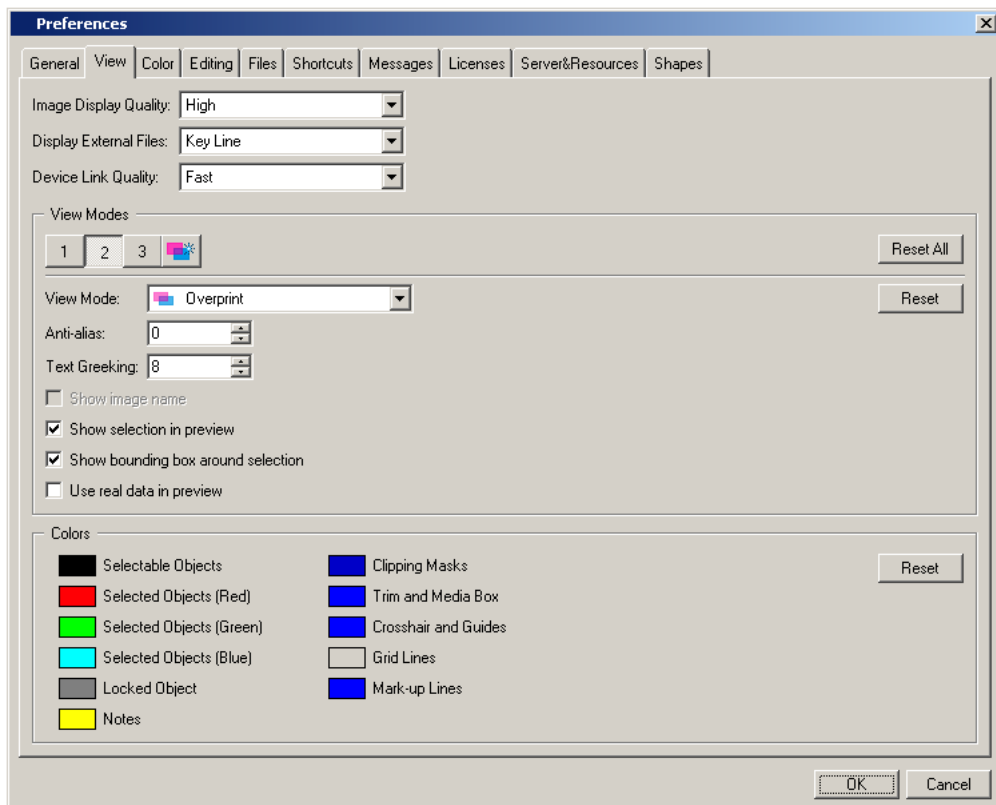
选择“中”则适合正常使用，并使编辑器获得最佳性能。选择“中”时，仍有部分空闲内存可供其他应用程序和系统本身使用。

如果允许编辑器分配最多系统资源，请选择“高”。在这种情况下，大部分图像数据都存储在内存而不是写入磁盘上的临时文件。仅当编辑器是系统中唯一的高端应用程序，且系统有 1GB 或以上的物理内存时才建议采用此设置。同时运行 PackEdge 和/或 Plato 和/或 ColorTone 时不建议采用此设置。

选择“自定义”可填写编辑器为处理图像数据而分配的物理计算机内存的总百分比。请确保有足够的其他物理计算机内存可用于操作系统（250Mb）、其他应用程序和运行编辑器及处理文档所需的内存（200Mb）。

视图 选项卡

定义标准视图设置，当您处理工作时应用程序将使用这些设置。



图像显示质量

定义应用程序用于显示图像的分辨率。

从下拉列表中选择以下一种选项：

- 实际：应用程序以尽可能最高的分辨率创建显示图像，不考虑图像文件本身的显示信息。
- 高：应用程序以高分辨率（72 dpi）创建显示图像，不考虑图像本身的显示信息。这样可能需要很长时间，因为要读取图像的所有数据。但如果您的工作很大，需要占用 CT 缓存大小的一半，则显示图像的显示分辨率将低于 72 dpi。
- 默认：应用程序使用 CT 文件本身的显示图像，如果没有可用的图像，则创建一个显示图像。
- 低：应用程序仅使用 CT 图像本身中可用的显示图像。如果您选择此选项，CT 在扩展预览模式中不可见。



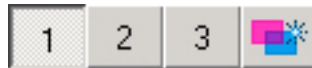
注意：提供选项很高和高以支持 CT 的“实际”分辨率视图。由于涉及大量数据，选项很高和高将导致显示速度明显减慢。

显示外部文件

- 交叉
- 线框
- 显示
- 实际

视图模式

视图模式按钮



共有四种视图模式，您可以定义前三种，最后一种是已设定的。最后一种是“基于油墨”视图，是最正确的一个，但系统的负担也最重，因为在预览链接数据时将使用实际数据。但您可以用基于油墨的预览，不必选择此选项。



注意：选择“在预览中使用实际数据”时，或切换到第 4 种预览模式时，PackEdge 将在您放大图像时立即读取图像的高分辨率数据。这样可能显著减慢应用程序的速度。

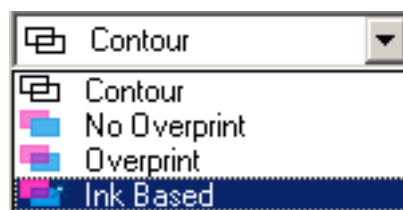
只需单击您要定义的按钮，然后以您认为合适的方式更改设置即可。可以在编辑器的“状态工具栏”中选择这些按钮：



单击“重置”按钮将重置您所做的全部更改。

视图模式

选择视图模式：



- 轮廓线
- 无叠印
- 叠印
- 叠印

抗锯齿

定义在预览模式或扩展预览模式下屏幕上显示图像时的抗锯齿设置。

较高的值将使边缘较平滑，但也会显著减慢重新上色的速度。

输入介于 0 到 4 的值。



注意： 设置非 0 的抗锯齿值可能会减慢应用程序的速度。

以灰条显示的文本

定义文本显示为填充框而不是可阅读文本之前的最小尺寸。放大时这些框将再次转变为文本。

显示图像名称

定义在设置为轮廓模式的布局窗口中工作时，您工作中使用的图像名称是否显示在屏幕上。

在预览中显示选择

定义如果布局窗口的显示模式设置为“填充”、“预览”模式或“扩展预览”模式，是否使红色选中部分变为可见。

显示选项周围的边界框

如果启用此选项，将显示选项的边界框。由于此边界框的厚度总为 1 个像素（与缩放系数无关），即使缩小很多倍和/或选择微小对象，该选项均保持可见。

在预览中使用实际数据

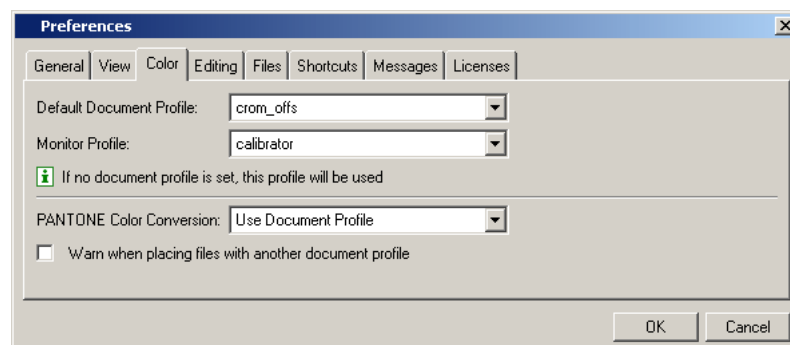
在预览中使用实际数据会非常准确，但渲染时要花费更多时间。

颜色

双击色标可以修改选定内容和可选对象、边界、页边距、十字线、网格等的颜色。

单击“重置”可恢复默认设置。

颜色选项卡



默认文档配置文件：从列表中选择默认的配置文​​件。

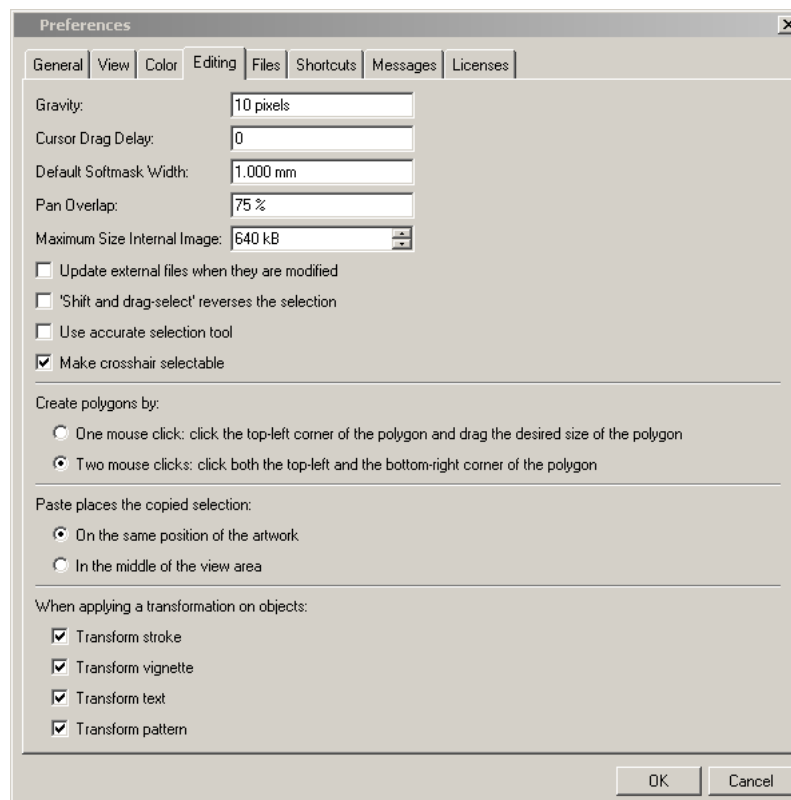
显示器配置文件：从列表中选择显示器配置文件。

PANTONE 颜色转换：从下拉菜单中选择 PANTONE 颜色转换。

如果选中放置含有其他文档配置文件的文件时发出警告，那么在放置嵌入了其他文档配置文件的 PDF 文件时，系统就会显示警告消息。

编辑选项卡

定义标准编辑设置，当您处理工作时应用程序将使用这些设置。



重力

定义参考线在其中应用重力的距离，以屏幕像素数表示。

该值越大，对象就越容易靠齐参考线。

输入介于 0 到 16 的值。

光标拖动延迟

定义在对象进行任何转换之前光标必须移动的最小距离，以屏幕像素数表示。

输入介于 0 到 16 的值。

默认软蒙版宽度

定义将**软蒙版透明**应用到对象时所使用的默认宽度。

平移重叠

定义平移时上一个视图和新视图之间的重叠百分比。

如果重叠为 40%，新的视口矩形将包含上一个视图的 40% 和新视图的 60%。

修改外部文件后进行更新

定义您当前处理的工作中的外部图像显示是否在编辑的同时自动更新。

Shift 与拖动选择反转选择操作

按住 SHIFT 的同时拖动选择对象实际上将取消选择选定的对象并选中未选择的那些对象。

使用准确选择工具

如果您拖动选择（例如要选择一个对象），编辑器做出选择时会在每个边上扩大四个像素。这在某些情况下会简化选择。如果您不希望这种“放大”选择，请使用“使用准确选择工具”选项。这种选择将准确到像素！

使十字线可选

如果您希望能在选择工具处于活动状态时选择十字线，请选中此框。

创建多边形

- 点击鼠标一次：在多边形的左上角单击鼠标并拖至所需的大小。
- 单击鼠标两次：单击多边形的左上角和右下角。

在文档单击而不拖动鼠标时将弹出一个对话框。在此对话框中，您可用数字方式填写位置的值和您创建的多边形/椭圆的尺寸。

复制选项的粘贴位置

选择您要粘贴所复制对象或选择的位置：

- 与作品位置相同（默认 PackEdge 行为）、
- 在视图区域中央（默认 Illustrator 行为）。



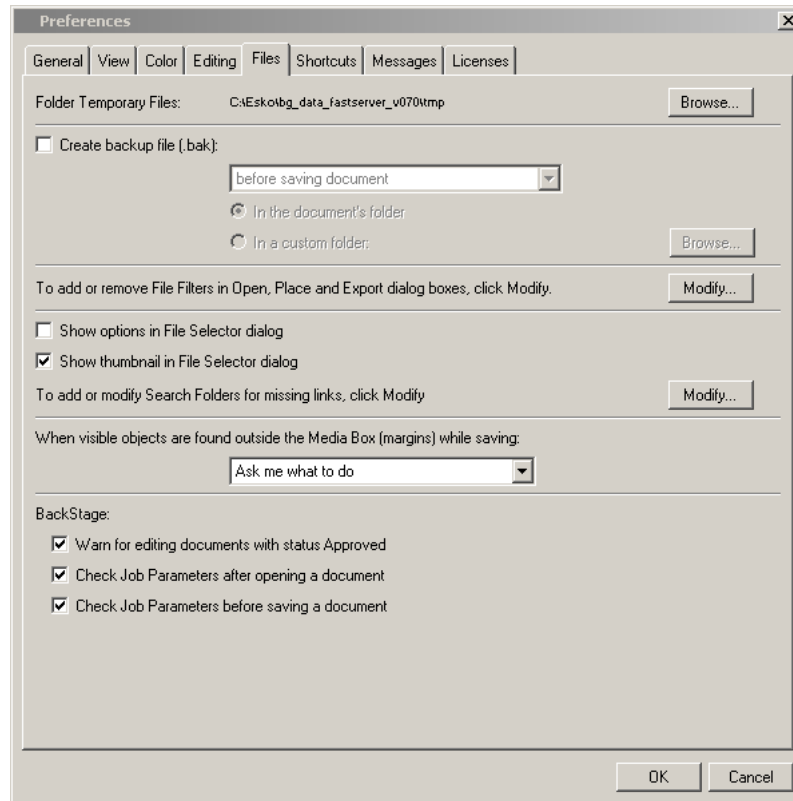
注：您在此处选择的粘贴模式将分配 Ctrl + V 快捷键。

对对象应用转换时

- 转换描边：定义是否将描边与对象一起转换。
- 转换插图：定义是否将插图与对象一起转换。
- 转换文本：定义是否将文本与文本框一起转换。
- 转换底纹：定义是否将底纹与对象一起转换。
- [转换（工具栏）](#)。

文件选项卡

定义标准文件设置，当您处理工作时应用程序将使用这些设置。



文件夹临时文件

点击浏览... 选择要存储临时文件的目录。默认情况下，临时文件目录位于工作站硬盘上的 c:\temp\。点击浏览... 打开“临时文件”对话框，如果您不想使用默认目录，则可以在此选择其他目录。请始终选择工作站硬盘上的目录，这样速度最快。

创建备份文件 (.bak)

在相同文件夹或另一文件夹中创建一个备份文件，然后再保存或加载。

- 保存前：将创建以前所保存文件的备份文件。
- 加载前：将创建新加载文件的备份文件。

需要将 .bak 改为 .grs，才能将文件读入编辑器。在相同文件夹中保存备份文件，或选择另一个文件夹。

文件过滤器

单击修改... 按钮打开[文件过滤器对话框](#)。这样您可以移除和/或添加文件过滤器到“文件”菜单命令：“打开”、“放置”和“导出”。

在文件选择器对话框中显示选项

选中此选项可在您每次打开新文件时打开“文件选项”对话框。

在文件选择器对话框中显示缩览图

选中此选项将使文件选择器中显示缩略图。

为丢失的链接添加或修改搜索文件夹

点击修改...可以在搜索文件夹对话框中指定搜索文件夹路径。

保存文件时，发现媒体框（页面边缘）外部存在可见对象：

表明保存时应该发生什么情况：

- 询问我要做些什么
- 适合这些对象周围的媒体框
- 剪切媒体框中的对象

自动化引擎：编辑状态为已核准的文档时发出的警告

定义当打开具有“已核准”状态的自动化引擎文档时如何响应。如果选项为开，打开具有“已核准”状态的文档时将显示警告。如果编辑的文件已保存，将重置“核准”状态。如果选项为关，则不会生成警告，且“已核准”状态不会更改。

打开文档后检查工作参数

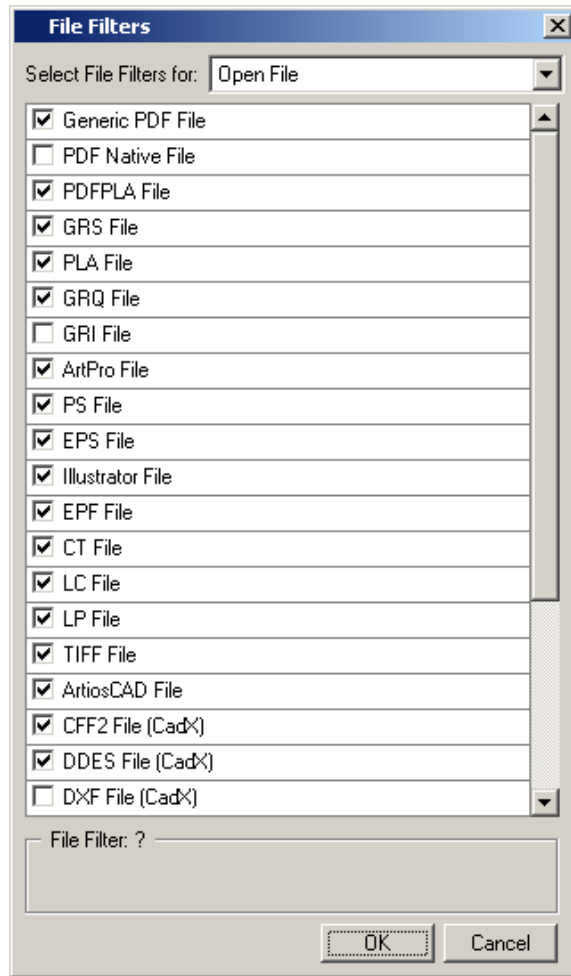
工作参数通过自动化引擎服务器上的自动化引擎 Pilot 来定义。每次从自动化引擎工作中打开/保存文档时，都将检查自动化引擎工作参数中定义的选项是否有冲突。

如果您不希望在打开文档时执行此检查，请禁用此选项。

保存文档前检查工作参数

如果您不希望在打开文档时执行 Automation Engine 工作参数检查，请禁用此选项。

文件过滤器对话框



选择一个操作：

- 文件打开
- 文件放置
- 文件放置图像
- 文件导出

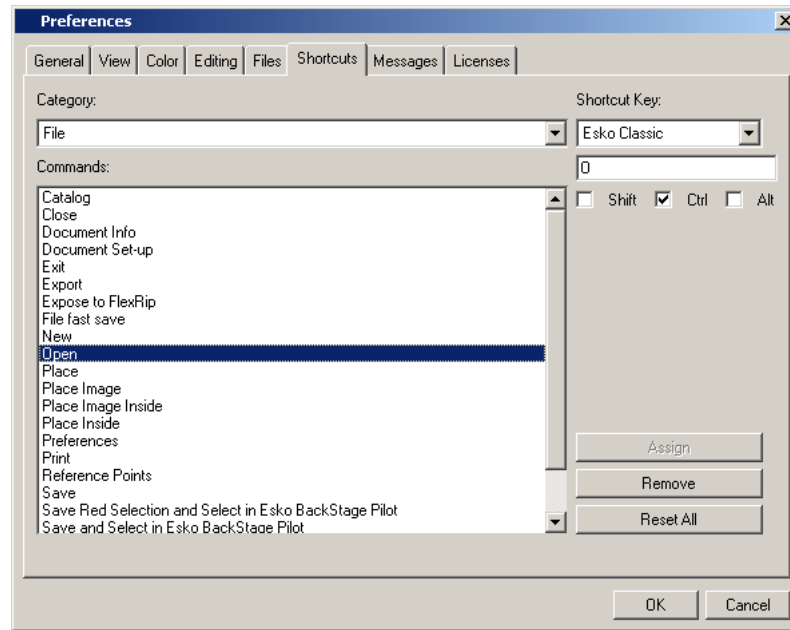
选中与要查看进行选定操作的文件类型对应的复选框。



提示：

您可以拖动文件类型将它们按照所需顺序排列。

快捷键选项卡



定义或个性化快捷键。

提供三组预定义的快捷键：

- 范围使用的快捷键也用于其他 Esko 软件套件应用程序：Plato、Esko Bitmap Viewer....
- DTP 使用大部分 DTP 应用程序都有的常规快捷键。
- Esko 标准使用较早的 PackEdge 版本中已有的快捷键。
- ArtPro 使用用于 ArtPro 的快捷键。

但您可以修改任何一组快捷键以适合您的个性化需求。

1. 如果尚未选择，请选择一组适合的快捷键。
2. 选择您想个性化快捷键的“类别”（例如“文件”）。
3. 选择要个性化的命令（例如“新建”）
4. 现在即可个性化您的快捷键。输入一个键，然后单击“分配”。



注：

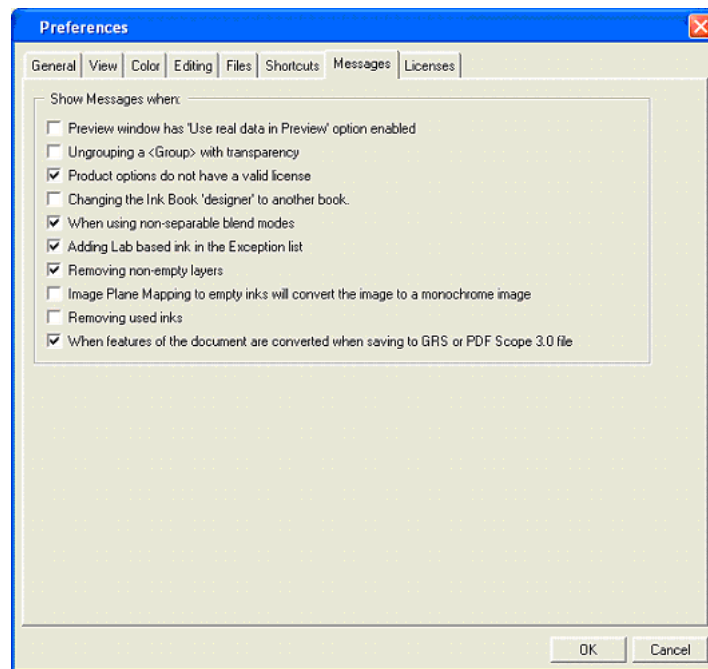
如果您要移除一个快捷键，请单击“移除”。

如果您要恢复初始快捷键，请单击“全部重置”。

消息

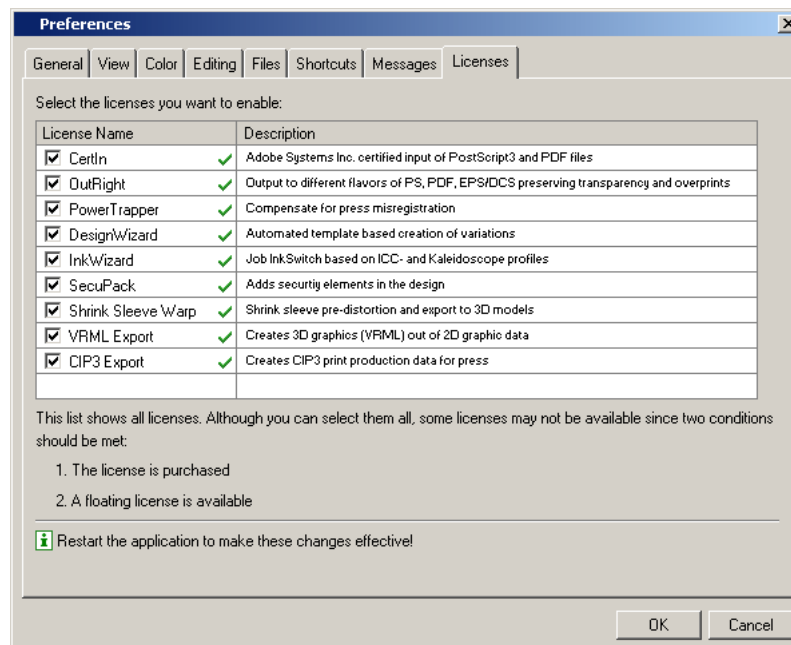
您可以通过此编辑器选择是否要再次显示某些错误/信息/警告消息。如果已单击“不再显示此消息”，随后却想撤销该操作，则可以选择再次显示要查看的消息。

在 PackEdge 会话期间，消息列表将会增加。每次单击“不再显示此消息”时，都会向列表中添加额外消息。



许可证 (Licenses)

“许可”选项卡允许您激活要启用的许可。



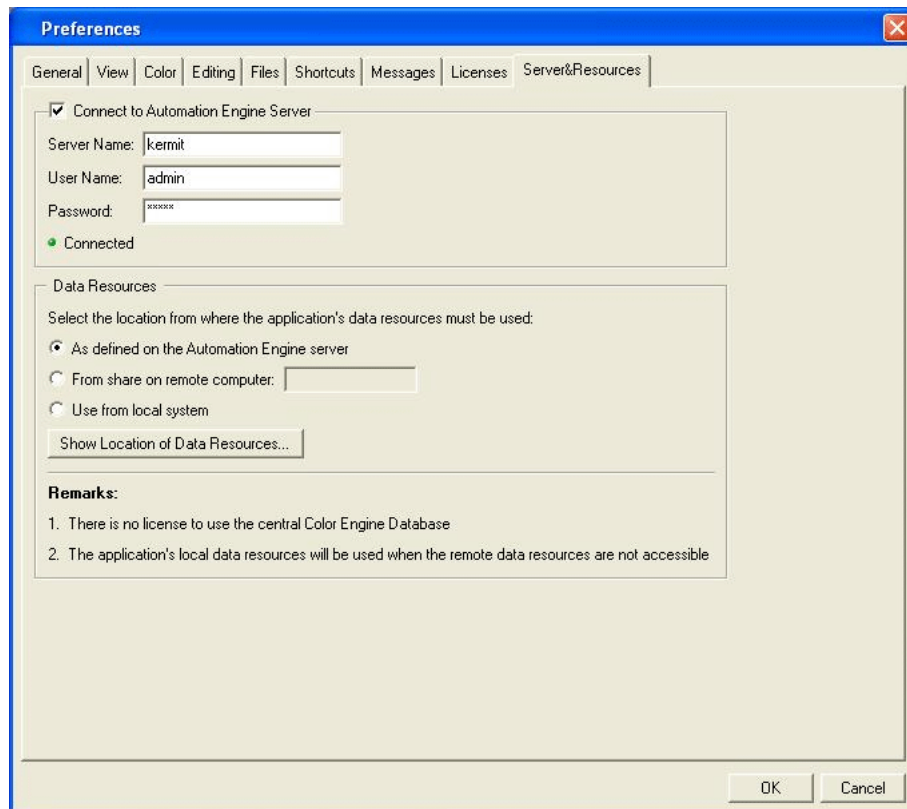
服务器和资源选项卡

当处理工作时,定义要连接的Automation Engine 服务器和要由应用程序使用的数据资源。



注：

如果应用程序连接到 Automation Engine 或 BackStage 服务器,则始终使用来自该服务器的数据资源。如果应用程序未连接到自动化引擎或 BackStage 服务器,则可以使用远程或本地数据资源。



Automation Engine 服务器

可设置服务器名称、用户名和密码,以连接到Automation Engine。

至自动化引擎服务器的连接会影响应用程序中的以下功能：

- 提交到 Shuttle: 只能提交到应用程序连接的自动化引擎服务器
- 自动化引擎服务器上轨迹编辑会话的用户名
- “文件选择器”对话框中的工作和产品列表
- Automation Engine 服务器上提供的“检查工作参数”的参数



注：

如果连接到 Automation Engine,将显示绿色通知。

数据资源

应用程序使用的常见数据资源是色Color Engine数据库、标记、字体、自定义和 DGC。

默认情况下, 这些数据资源从 Automation Engine 服务器获取。不过, 2 个或更多的独立应用程序(不具有 Automation Engine 服务器)可以共享相同的数据资源。这就需要在远程计算机上共享数据资源。



注:

更改数据资源设置需要重新启动应用程序。

Shapes

可通过输入服务器地址、用户名和密码来定义 Shapes 服务器。另请参阅[从 Shapes 打开 / 放置](#)。

默认的 Esko Shapes 服务器地址为 shapes.esko.com。

8.3 视图菜单

8.3.1 轮廓

在此模式中, 仅显示对象的轮廓。

8.3.2 无叠印预览

所有叠印模式均在不透明条件下转换。如果想工作速度快, 请使用此模式。但是, 请注意, 叠印模式不会正确显现。

8.3.3 叠印预览

在该模式下, 您可以查看每个独立对象的油墨和颜色。首先, 将每个对象的颜色转换为 RGB, 然后将这些 RGB 值混合后获得最终结果。如果想工作速度快, 请使用此模式。但是, 请注意叠印模式不会正确显现: 所有叠印都将作为“变暗”(“Esko 叠印”)叠印显现。

8.3.4 基于油墨的预览

在这种具有较高质量的模式下, 所有油墨和颜色以最佳方式显示, 同时生成最可能接近印刷结果的工作。首先, 不同对象的油墨混入其原始分色中。随后, 混合油墨值被转换为 RGB。

8.3.5 放大 (查看菜单)

(以系数 2) 放大活动窗口中显示的工作。

从[查看菜单](#)选择“放大”。您可以根据需要继续放大多次, 使您可以准确修改或测量显示的工作。

缩放基于当前显示的中心。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请激活“相同缩放”。



提示：

可以用 CTRL + 鼠标滚轮来缩放文档。

8.3.6 缩小（查看菜单）

（以系数 2）缩小活动窗口中工作的显示大小。

从[查看菜单](#)选择“缩小”。您可以根据需要继续缩小多次，使您可以准确修改或测量显示的工作。缩放基于当前显示的中心。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请激活“相同缩放”（Alt+W）。



提示：

可以用 CTRL + 鼠标滚轮来缩放文档。

8.3.7 工作视图（查看菜单）

显示活动窗口的边界内所包含的内容。

如果信息存在于窗口边界外，则不会显示在屏幕上。

从[查看菜单](#)选择“工作视图”。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请激活“相同缩放”。

8.3.8 整个视图（查看菜单）

在您使用了其他任何“查看”选项后，显示整个工作，包括页边距以外的对象。

从[查看菜单](#)选择“整个视图”。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请激活“相同缩放”。

8.3.9 实际大小（查看菜单）

此功能使您可以查看工作的实际大小。

8.3.10 相同缩放（视图菜单）

在所有窗口中以相同方式放大或缩小，但不更改显示模式。

在[视图菜单](#)中激活“相同缩放”。

8.3.11 缩放至选区

此项功能允许您在工作的选定区域内自动缩放。

8.3.12 上一视图（查看菜单）

在您使用了其他任何“查看”选项后，显示活动窗口的上一个视图。

从[查看菜单](#)选择“上一视图”。您可以用“上一视图”在最后两个视图之间切换。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请激活“相同缩放”。

8.3.13 重新上色（查看菜单）

对活动窗口重新上色以移除零散像素，或完成屏幕上的大文件的上色。

从[查看菜单](#)选择“重新上色”。如果在大文件重新上色期间执行操作，重新上色将会中断，使您可以继续工作（活动窗口的标题栏将显示一个星号，表示文件的重新上色已中断）。

系统将在您停止工作几秒钟后自动继续对文件重新上色。要加快该过程，可使用“重新上色”立即开始对文件重新上色。

8.3.14 显示标尺

可见时，标尺沿窗口顶部和左侧显示。当您移动标尺时，标尺上的标记将显示标尺位置。通过将标尺拖放到新位置更改标尺的原点（标尺左上角的 [0, 0] 标记）。标尺原点决定网格的原点。

**提示：**

双击鼠标左键，将标尺与文档边界的左上角位置对齐。双击鼠标右键，将标尺与文档十字线的原点对齐。

8.3.15 锁定参考线

参考线显示为浮动于整个工作上方的线。使用该选项可锁定参考线，以避免无意间将其移动。

8.3.16 显示技术油墨（查看菜单）

使您可以在工作窗口中查看“技术油墨”。

默认将选中“显示技术油墨”。

选择或取消选择“显示技术油墨”仅应用于活动窗口。

8.3.17 Viewer（视图菜单）

Viewer 是一种非常准确的分色查看器，包含许多额外的生产工具。Viewer 使用户无需在分色后进行校正，并且可避免许多制版错误。请参阅[视图选项](#)

8.4 选择菜单

8.4.1 选择图层（选择菜单）

选择当前活动图层中的所有对象。

1. 确定或选择状态栏中的[图层](#)。
2. 单击[选择菜单](#)中的“选择图层”。

对象将以红色显示以表示选中，并且可以进行处理或修改。



注意： 不能选择位于“锁定图层”的对象。详细信息请参阅[处理线条图层](#)。

8.4.2 全选（选择菜单）

选择工作中的所有对象。

1. 从[选择菜单](#)选择“全选”。

对象将以红色显示以表示选中，并且可以进行处理或修改。



注意： 不能选择位于“锁定图层”的对象。详细信息请参阅[处理线条图层](#)。

8.4.3 取消选择（选择菜单）

取消选择以红色选中的对象。

从[选择菜单](#)选择“取消选择”。

取消选择的对象将以黑色显示，不能再处理或修改。



注：

不能取消选择以绿色和蓝色选中的对象。如有必要，可用[切换红色-绿色](#)或[切换红色-蓝色](#)将其更改为红色选中对象。

取消选择个别（红色选中）对象

1. 从“选择”菜单选择“取消选择”。
2. 将光标放在要取消选择的对象上，然后单击鼠标按钮。

对象将以黑色显示，表示已取消选择，且不能再处理或修改。



注：

不能取消选择位于锁定图层的对象。详细信息请参阅[处理线条图层](#)。

取消选择区域内的（红色选中）对象

1. 从“选择”菜单选择“取消选择”。
2. 将光标放在要取消选择的对象以外，然后单击鼠标，再按住鼠标并拖动，在您要取消选择的对象周围创建一个框。释放鼠标按钮。

对象将以黑色显示，表示已取消选择，且不能再处理或修改。



注：

必须将整个对象囊括在选择框内，才能取消选择对象。



注：

不能取消选择位于锁定图层的对象。详细信息请参阅[处理线条图层](#)。

取消选择所有（红色选中）对象

1. 单击布局窗口中的任意区域（对象以外）。

对象将以黑色显示，表示已取消选择，且不能再处理或修改。



注：

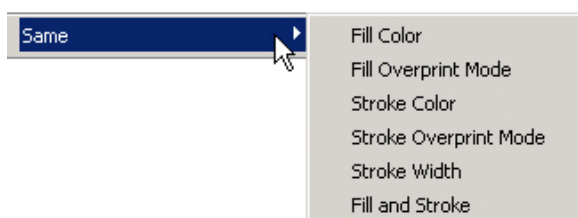
所有对象都将取消选择（即使处于锁定图层的对象）。详细信息请参阅[处理线条图层](#)。

8.4.4 取消选择全部（选择菜单）

使您可以快速取消选择所有项目。

8.4.5 相同（选择菜单）

自动选择与选定对象具有相同特征的所有对象。



选择下列选项：

- 填充颜色
- 填充叠印模式
- 描边颜色
- 描边叠印模式
- 描边宽
- 填充和描边

8.4.6 按颜色选择（选择菜单）

按颜色选择所有对象。

1. 从调色板选择参考色。



提示：

请参阅在[样式调色板](#)中输入设置。

2. 从[选择菜单](#)选择“按颜色选择”。

所分配颜色（填充或描边）与参考色相同的所有对象将以红色显示以表示选中，并且可以进行处理或修改。

8.4.7 按属性选择...（选择菜单）

根据对象的属性值选择对象。

从**选择菜单**选择“按属性选择”时，将显示“按属性选择”对话框。

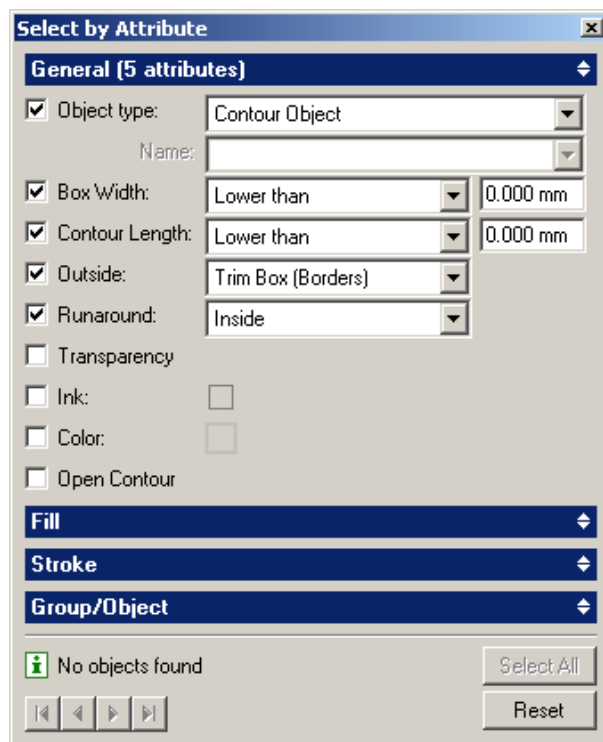
在“按属性选择”对话框中的用户界面更改选择时将自动显示匹配条件的对象数量。

按“全选”按钮可清除当前选择并将匹配的对象作为选定内容。按 SHIFT + “全选”按钮可将匹配的对象添加到当前选定内容。

按“重置”按钮可清除所有选定选项。使用步进按钮可浏览匹配的对象。按“下一个”/“上一个”按钮向前/向后浏览，按“快进”/“快退”按钮转至末尾/开头。开始浏览对象时，将清除红色选定内容。视图将缩放到当前目标对象。此对象也以红色选中。

按属性选择对话框

常规属性



对象类型：根据类型选择对象：轮廓、混合、图像等您可以定义一个名称作为选择标准。

边框宽度：根据边框宽度选择对象，可将宽度定义为“小于”/“等于”/“大于”。

轮廓长度：根据长度选择轮廓，可将长度定义为“小于”/“等于”/“大于”。

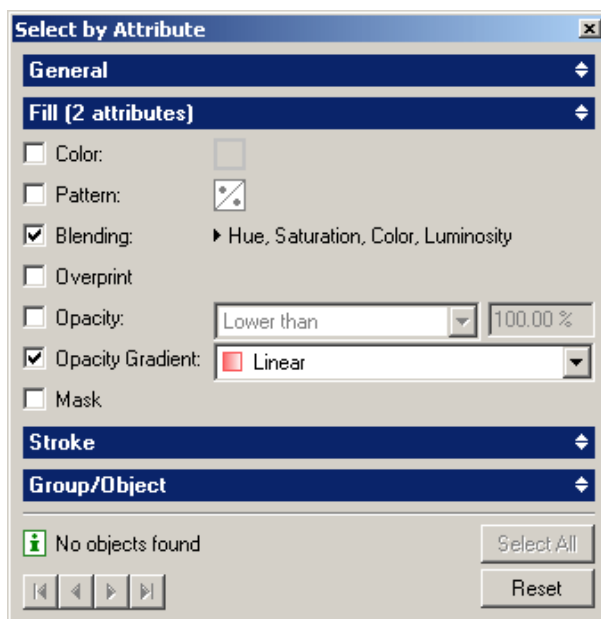
外部：裁切框（边界）/体框（页边距）：用于选择落在裁切框或媒体框外部的对象。

环绕分布：用于通过在对象内部或外部环绕分布文本来选择对象。

透明度：用于选择填充、描边或对象属性（叠印旗标、不透明度、不透明梯度、不透明度与蒙版定义挖空形状、隔离混合、挖空组）具有非默认透明度的所有对象。

开放轮廓：选择不闭合的轮廓。

填充属性



颜色：根据填充颜色选择对象（拖放颜色补丁）。

图案：根据填充图案选择对象（拖放图案或双击打开图案窗口）。选择具有空图案的“图案”切换开关，以查找文档中没有填充图案的所有对象。

混合：根据填充的混合选择对象。选择“不可分离”会激活四个底部混合选项：“色相”、“饱和度”、“颜色”和“亮度”。

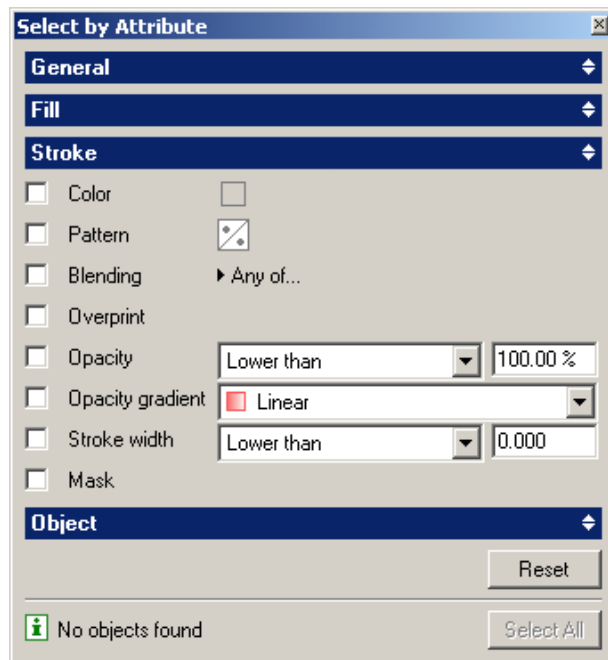
叠印：通过叠印中的填充选择对象。

不透明度：根据填充的不透明度选择对象：可将不透明度定义为“小于”/“等于”/“大于”。

不透明梯度：根据填充的不透明梯度选择对象，可从下拉列表中选择梯度。从该列表中选择“不透明蒙版”可查找文档中具有 PDF 不透明蒙版的所有对象。

蒙版：通过有蒙版的填充选择对象。

描边属性



颜色：根据描边颜色选择对象（拖动颜色补丁）。

图案：根据描边图案选择对象（拖动图案或双击打开图案窗口）。

混合：根据描边混合选择对象，可从下拉列表中选择混合。

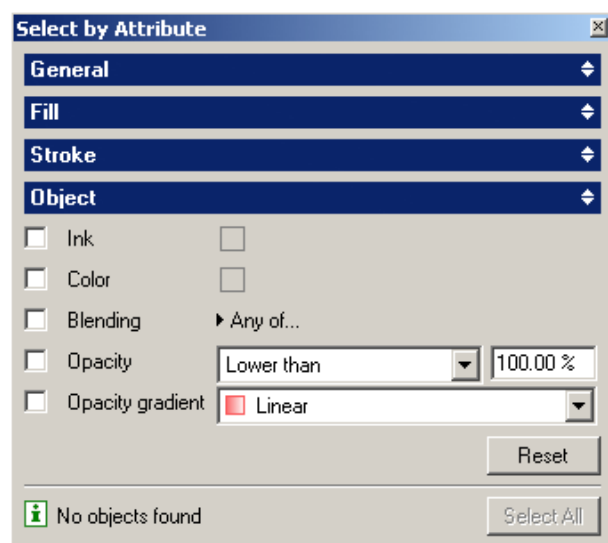
叠印：通过叠印中的描边选择对象。

不透明度：根据描边的不透明度选择对象：可将不透明度定义为“小于”/“等于”/“大于”。

不透明梯度：根据描边的不透明梯度选择对象，可从下拉列表中选择梯度。

蒙版：通过有蒙版的描边选择对象。

对象属性



油墨：根据油墨选择对象（拖放油墨补丁）。

颜色：根据颜色选择对象（拖放颜色补丁）。

混合：根据混合选择对象，可从下拉列表中选择混合。

不透明度：根据不透明度选择对象：可将不透明度定义为“小于”/“等于”/“大于”。

不透明梯度：根据描边的不透明梯度选择对象，可从下拉列表中选择梯度。

8.4.8 在之间选择（选择菜单）

选择工作中当前选定对象之间的所有对象（彼此叠加）。

例如，您可以选择最里面和最外面的对象以选择完全混合，然后选择“在之间选择”。如果要在导入的工作中删除或修改混合，这可能会非常有趣。

从[选择菜单](#)中选择“在之间选择”。

8.4.9 选择下一个（选择菜单）

在一系列重叠的对象中选择下一个对象。

从[选择菜单](#)选择“选择下一个”。

将根据您在布局窗口中单击的位置选择“下一个对象”。

可以使用“浏览”来验证选定的对象。

如果您要选择处于轮廓显示模式中的对象，可以在彼此上下重叠（以及难以通过单击进行选择）的轮廓对象之间进行切换。

如果您要选择处于填充、预览和扩展预览显示模式中的对象，可以通过单击来切换重叠的对象。

8.4.10 选择相关项（选择菜单）

快速选择与当前选中对象有关的对象。

在难以通过单击选择对象的情况下，可从[选择菜单](#)中选择“选择相关项”。

您可以使用该功能：

- 选择当前选定对象的蒙版；
- 选择被当前选定蒙版所覆盖的对象；
- 选择当前选定文本框的背景；
- 选择当前选定对象要作为其背景的文本框。

如果当前选定对象与其他多个对象有关，“选择相关项”将始终选择文件层次中最接近的一个对象。可以用[浏览](#)来获得有关文件层次的详细信息。

如果连续多次按“选择相关项”，将在相关对象之间切换选择。

8.4.11 在内部选择（选择菜单）

迅速选择位于另一对象内部的对象。

从“选择菜单”选择“在内部选择”，以迅速选择位于另一对象内部的对象。

要用此功能选择对象，必须先以蓝色选择外围对象。

8.4.12 切换红色-绿色（选择菜单）

将红色选中对象切换为绿色。

8.4.13 切换红色-蓝色（选择菜单）

将红色选中对象切换为蓝色。

8.5 轮廓菜单



注：

对文档中的对象执行设置操作（如绘图、展平、陷印、剪贴、结合、交叉、区别等）时，可保留对象的图形描述：

- 样条保留为样条
- 矢量保留为矢量

保存文档时，使用样条而不是矢量可缩小文件大小。

8.5.1 结合（轮廓菜单）

根据两个或多个选定对象的外边缘创建对象。

从“轮廓”菜单选择“结合”。

如果您对具有不同属性的对象使用此选项，则会将“色彩样式”栏中显示的属性将分配给新对象。

使用“结合”：

1. 以绿色选择要保持不变的对象，然后用红色选择要修改的对象。



提示：

请参阅[使用红色选择线条对象](#)。



注：

选定对象必须接触或重叠，或者一个对象必须包括要受影响的另一个对象。如果对象未重叠，将创建一个链接对象。链接的对象将具有基于“样式”栏中设置的属性。

2. 从“轮廓”菜单选择“结合”。

将创建新对象，并直接将其放在（上一次选择中）位置最高的对象之上。初始对象的顺序保持不变。

8.5.2 交叉（轮廓菜单）

从落在绿色选定对象内的红色选定对象的公共部分创建对象。

从“轮廓”菜单选择“交叉”。

使用交叉：

1. 以绿色选择要保持不变的对象，然后用红色选择要修改的对象。



提示：

请参阅[使用红色选择线条对象](#)。



注：

选定对象必须接触或重叠，或者一个对象必须包括要受影响的另一个对象。

2. 从“轮廓”菜单选择“交叉”。

将创建新对象，并直接将其放在（上一次选择中）位置最高的对象之上。初始对象的顺序保持不变。

如果您对具有不同属性的对象使用此选项，则会将[色彩样式栏](#)中显示的属性将分配给新对象。



注：

如果已（从“样式”栏）激活度量插件，且单独选中各个对象，“样式”栏将显示（并应用）上次选中对象的属性，即使对象并未使用接合。



注：

如果已激活度量插件，且通过在对象周围拖动选择矩形来选中对象，“样式”栏将显示（并应用）最低对象的属性。

8.5.3 差别（轮廓菜单）

从红色选择部分提取绿色选择部分。

从“轮廓”菜单中选择“差别”。

使用“差别”：

1. 以绿色选择要保持不变的对象，然后用红色选择要修改的对象。



提示:

请参阅[使用红色选择线条对象](#)。



注:

选定对象必须接触或重叠，或者一个对象必须包括要受影响的另一个对象。

2. 从“轮廓”菜单中选择“差别”。

将创建一个新对象，其形状为绿色对象以外的红色选中对象。

初始对象的顺序保持不变。每个对象的属性保持不变。



注:

如果要对描边应用“差别”，必须首先[转换描边](#)，然后才能应用“差别”。

8.5.4 区域（轮廓菜单）

根据重叠对象的差别和交叉部分创建对象。



提示:

此选项与（同时）使用[交叉](#)和[差别](#)相同。

从“轮廓”菜单选择“区域”。

使用“区域”:

1. 以绿色选择要保持不变的对象，然后用红色选择要修改的对象。



提示:

请参阅[使用红色选择线条对象](#)。



注:

选定对象必须接触或重叠，或者一个对象必须包括要受影响的另一个对象。

2. 从“轮廓”菜单选择“区域”。

将创建新对象，并直接将其放在（上一次选择中）位置最高的对象之上。初始对象的顺序保持不变。绿色选定对象将保留，且可以删除。

如果您对具有不同属性的对象使用此选项，则会将[色彩样式栏](#)中显示的属性分配给新对象（即使已取消激活“应用插件”）。



注:

如果已（从“样式”栏）激活度量插件，且单独选中各个对象，“样式”栏将显示（并应用）上次选中对象的属性，即使对象并未使用接合。



注：

如果已激活度量插件，且通过在对象周围拖动选择矩形来选中对象，“样式”栏将显示（并应用）最低对象的属性。

8.5.5 按对象剪切（轮廓菜单）

按与绿色选定对象交叉的所有点剪切红色选定对象。

从[轮廓菜单](#)选择“按对象剪切”。

使用“按对象剪切”：

1. 以绿色选择要用于剪切红色选定对象的对象，然后用红色选择要剪切的对象。



提示：

请参阅[使用红色选择线条对象](#)。



注：

选定的两个对象必须接触或重叠。如果用红色选中所有对象，将在对象交叉的所有位置创建单个对象。

2. 从“轮廓”菜单选择“按对象剪切”。

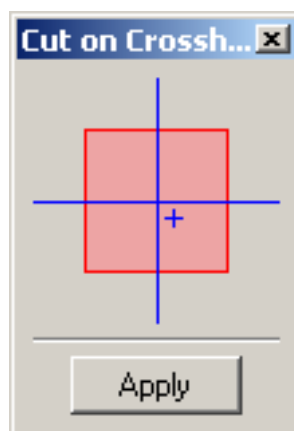
将创建新对象，并直接将其放在（上一次选择中）位置最高的对象之上。初始对象的顺序保持不变。

新的（红色选中）对象将是开放对象。尽管开放对象没有填充，但对象仍有描边。

8.5.6 在十字线上剪切...（轮廓菜单）

通过十字线剪切一个或多个红色选定对象。

将十字线移至相关对象的所需位置，并剪切掉十字线任意象限中的一部分。



要剪切的对象表示为红色正方形。要指明想剪掉的部分，必须在红色正方形中单击相应象限，随后选中部分将会消失。如果再次单击同一象限，则剪掉部分重新显示。



注：

如果对象是仅具有“填充”属性的轮廓，则结果为物理剪切。在所有其他情况下，结果都是通过蒙版实现的视觉剪切。为避免这种情况的发生，必须先将对象轮廓化。

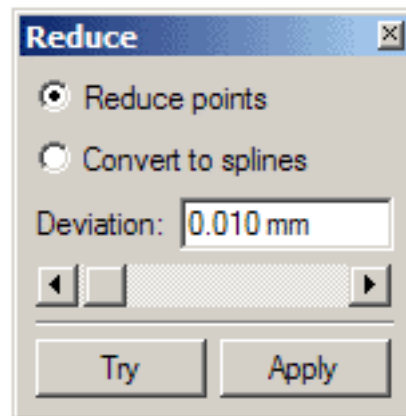


注：

如果已在多个重叠对象上应用“在十字线上剪切”，则可能获取非常多的蒙版。为确保选中预期蒙版，应使用[选择相关](#)

8.5.7 减少...（轮廓菜单）

减少基于矢量的设计对象的点，或将基于矢量的设计对象转换为基于样条的格式。



从[轮廓菜单](#)中选择“减少”选项时，将显示“减少”对话框。通过“尝试”按钮可获得结果预览。您可对偏差值进行更改并立即查看效果。然后，可单击“应用”按钮应用减少，或再次单击“尝试”按钮将其关闭。

减少对话框

减少点数

用于拉直基于向量的设计对象以减少点数。

1. 选择要拉直的对象。

如果选择红色对象，选择的对象将会替换为拉直的对象。

如果选择绿色对象，将会在原始对象上方创建拉直的新对象。



提示： 请参阅[选择线条对象](#)。

2. 选择减少点数。
3. 单击“尝试”按钮。
4. 从“轮廓”菜单中选择“偏差”。

5. 在“偏差”输入框中输入原始对象和拉直的对象之间可接受的最大距离数值。
6. 如果“偏差”提供了需要的结果，请单击“应用”按钮。



注：拉直的基于向量的对象就会转换为基于样条的格式，可进行操作和修改。

转换为样条

用于将基于向量的设计对象转换为基于样条的格式。可使用应用程序选项对基于样条的对象进行操作与修改。

若要转换基于向量的对象：

1. 选择要转换的对象。

如果选择红色对象，选择的对象将会替换为转换的对象。

如果选择绿色对象，将会在原始对象旁边创建转换的对象。



提示：请参阅[选择线条对象](#)。

2. 选择“转换为样条”。
3. 单击“尝试”按钮。
4. 从“减少”子菜单中选择“偏差”。
5. 在“偏差”输入框中输入原始对象和转换的对象之间可接受的最大距离数值。
6. 如果“偏差”提供了需要的结果，请单击“应用”按钮。



提示：处理边缘非常粗糙的设计对象时，请先拉直对象，然后再将其转换为样条格式。通过拉直对象，将会减少要转换的点数。

偏差

用于从“减少”菜单输入“减少点数”和“转换为样条”选项需要的“偏差值”。

在“偏差”输入框中输入的数字决定允许已拉直或转换为样条格式的对象轮廓偏离原始位置的距离。

- 如果输入较大的数字，已拉直或转换的对象将具有较少的点数，因此比原始对象的准确性低。
- 如果输入较小的数字，已拉直或转换的对象将具有较多的点数，因此较接近原始对象。
- 如果输入 0（无偏差），已拉直或转换的对象将与原始对象具有相同的点数。

8.5.8 转换描边（轮廓菜单）

将描边的边界转换为平行轮廓。

从[轮廓菜单](#)选择“转换描边”。

可以转换一个或多个选定对象的描边。

“描边”属性（从[色彩样式](#)栏指定）将丢失，并链接新创建的对象。初始描边属性变为新创建的对象填充属性。



注：

初始对象将保留其填充属性（如果初始对象有填充属性）。



注：

如果描边未转换为单个对象，则不能（从对象）单独处理或修改描边。

将描边转换为单个对象：

1. 以红色选择要转换描边的对象。



提示：

请参阅[选择线条对象](#) on page 37。

2. 从“轮廓”菜单选择“转换描边”。

描边将转换为可（作为单个对象）进行处理和修改的单个对象。

如果初始描边为开放对象，转换后的描边将与初始描边有相同的端点。

如果创建了多个对象，将链接新对象。



注：

如果要转换两个重叠的（有描边属性）对象的描边，将不会合并新创建的对象。



注：

如果要转换两个重叠的（有描边属性）对象的描边，且对象存在链接，将合并新创建的对象。

8.5.9 合并对象（轮廓菜单）

通过移除两个或多个选定对象的重叠区域来创建新对象。

从“轮廓”菜单选择“合并对象”。

将通过移除其他选定对象的下层部分来创建新对象。如果选中了两个以上的对象，系统将根据层次（从上到下）移除对象。

使用“合并对象”：

1. 以红色选择要合并的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。



注：

选定对象必须接触或重叠，或者一个对象必须包括要受影响的另一个对象。

2. 从“轮廓”菜单选择“合并对象”。

将创建新对象，可进行处理和修改。对象的属性和顺序保持不变。

8.5.10 连接（轮廓菜单）

从两个或多个有点彼此重叠的开端对象创建单个对象。



注：

屏幕重力受缩放影响，这意味着当您使用高缩放系数时可能无法连接对象。

从[轮廓菜单](#)选择“连接对象”。

使用“连接对象”：

1. 以红色选择要连接的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

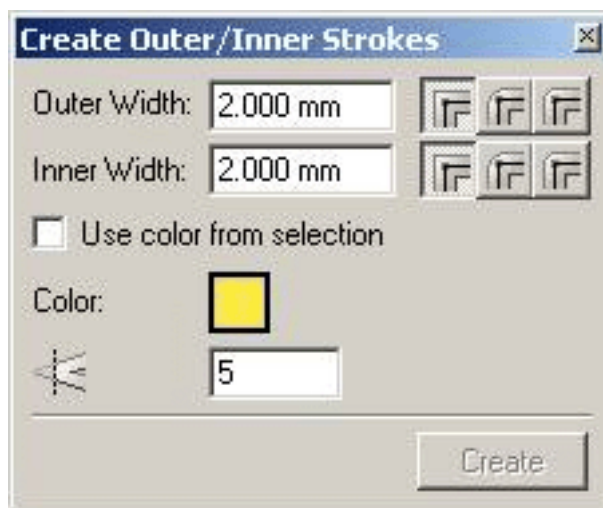
2. 从“轮廓”菜单选择“连接对象”。

将创建新对象，可作为单个对象进行处理和修改。

新对象将拥有最后创建的选定对象的属性。

8.5.11 创建内部/外部描边

根据闭合轮廓或文本对象创建轮廓化描边对象。



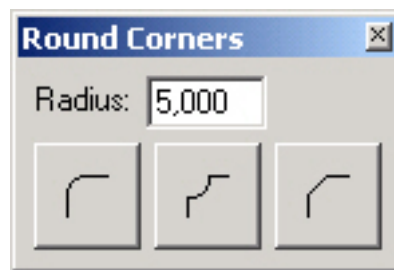
从“[轮廓](#)”菜单中选择“创建内部/外部描边”，将显示“创建内部/外部描边”对话框。

创建内部/外部描边对话框

外部/内部宽度	原始对象到外部/内部的距离
外部/内部角	描边内部/外部的角类型
使用选区的色彩	如果已禁用，将使用“创建外部/内部描边”对话框中定义的色彩。 如果已启用，则创建的描边将使用选定对象的色彩、混合模式和透明度：描边属性（如果原始对象在其包含填充时具有描边或填充属性）。 始终应用对象透明度。
斜接限制	斜角的限制

8.5.12 圆角...（轮廓菜单）

修改选定对象的一个或多个拐角的形状。



从[轮廓菜单](#)选择“圆角”时，将显示“圆角”对话框。

圆角对话框

半径	用于指定从拐角开始的距离。
拐角类型	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <input type="checkbox"/> 圆角 </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <input type="checkbox"/> 古典角 </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <input type="checkbox"/> 折角 </div> </div> <p>单击其中任何一个按钮即可根据图标说明的类型执行剪切。单击其中一个按钮时，仍可以单击其他按钮选择另一个拐角类型。选择更改后（例如选择了其他对象或先取消选择某个对象随后又重新将其选中），修改将是最终确定的。</p>



注：

可以仅修改对象的一个拐角，也可以用不同方式修改每个拐角。因此，请先激活“修改”工具并选项要修改的拐角，然后再单击以上任何一个图标。

8.5.13 蚀刻和浮雕... (轮廓菜单)

在对象上创建类似凹凸效果。

您可以使用“蚀刻”使对象看上去像是凹刻在背景上，使用“浮雕”使对象突出于背景之上。

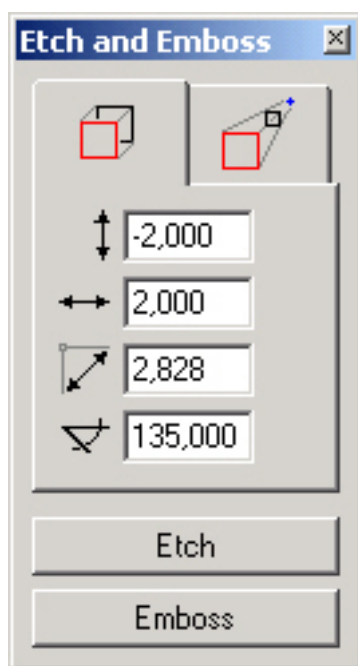
要获得上述效果，两个功能都将创建从原始对象（前端对象）派生的大量新对象（一个后端对象和多个侧面对象），并以特定方式对其进行分组。“蚀刻”还会使原始对象变成蒙版。通过将不同阴影的颜色分配给不同对象，您可以获取所需的视觉效果。

您可以创建平行或透视的蚀刻/浮雕。“平行”表示将原始对象的副本移动特定的距离但不更改其大小，“透视”则表示移动原始对象的副本并相对于消失点缩放。

从[轮廓菜单](#)中选择“蚀刻”/“浮雕”时，将显示“蚀刻”/“浮雕”对话框。

蚀刻/浮雕对话框

平行蚀刻/浮雕选项卡

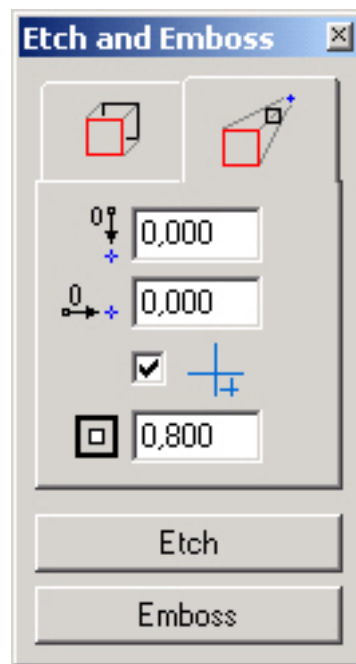





垂直距离


用于定义原始对象与副本之间的垂直距离。正值会向下移动新对象，负值会向上移动新对象。

	水平距离	用于定义原始对象与副本之间的水平距离。正值会向右移动新对象，负值会向左移动新对象。
	对角线距离	用于定义原始与副本之间的对角线距离。该值通常与“角度”结合使用。
	角度 (Angle)	用于定义副本的移动角度。
	“蚀刻”按钮	用于以指定的值执行“蚀刻”功能。
	“浮雕”按钮	用于以指定的值执行“浮雕”功能。

透视蚀刻/浮雕选项卡



	垂直位置	用于定义相对于文件原点（如果激活了十字线切换，则相对于十字线中心）的消失点垂直位置。
	水平位置	用于定义相对于文件原点（如果激活了十字线切换，则相对于十字线中心）的消失点水平位置。
	十字线	用于将值与十字线中心而不是文件原点建立关联。

	缩放系数	用于定义目标对象大小及其相对于消失点的位置（与消失点位置成反比）。
	“蚀刻”按钮	用于以指定的值执行“蚀刻”功能。
	“浮雕”按钮	用于以指定的值执行“浮雕”功能。



提示：

当对象包含多个轮廓时，建议先[组合](#)选择的轮廓，然后再执行“蚀刻/浮雕”。

8.6 安排菜单

8.6.1 置于顶层（安排菜单）

将对象移至当前图层中其他所有对象的顶层。

从[安排菜单](#)选择“置于顶层”。

将对象移至当前图层的顶层：

1. 选择要移动的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

2. 选择“置于顶层”。



注：

“置于顶层”对组外的单个对象不起作用，因为这可能导致蒙版出问题。



提示：

使用[剪切](#)和[在前面粘贴](#)以离开一个组。

8.6.2 置于底层（安排菜单）

将对象移至当前图层中其他所有对象的底部。

从[安排菜单](#)选择“置于底层”。

将对象移至当前图层的底部：

1. 选择要移动的对象。



提示：
请参阅[选择对象](#)。

2. 选择“置于底层”。



注：
“置于底层”对组外的单个对象不起作用，因为这可能导致蒙版出问题。

8.6.3 前移（安排菜单）

将对象在当前图层中向上移一步。

从[安排菜单](#)选择“前移”。

将对象在当前图层中向上移一步。

1. 选择要移动的对象。



提示：
请参阅[选择对象](#)。

2. 选择“前移”。

对象将在图层中移动一级。

您可以继续向前移动对象（在图层内），一次一个位置。



注：
要将对象直接放在另一个对象的前面或后面，请使用[在前面粘贴](#)。



注：
“前移”对组外的单个对象不起作用，因为这可能导致 CT 蒙版出问题。

8.6.4 后移（安排菜单）

用于将对象在当前图层中向下移一步。

从[安排菜单](#)选择“后移”。

将对象在当前图层中向下移一步：

1. 选择要移动的对象。



提示：
请参阅[选择对象](#)。

2. 选择“后移”。

对象将在图层中移动一级。

您可以继续向后移动对象（在图层内），一次一个位置。



注：

要将对象直接放在另一个对象的前面或后面，请使用[在后面粘贴](#)。



注：

“后移”对组外的单个对象不起作用，因为这可能导致 CT 蒙版出问题。

8.6.5 对齐和分配（安排菜单）

“对齐和分配”功能帮助您迅速对齐两个或多个对象。

“对齐和分配”菜单选项与“对齐”对话框中的选项相同。请参阅[对齐和分配对象](#)

8.6.6 分组（安排菜单）

对红色选中对象分组。

从“[选择](#)”菜单选择“分组”。

要组合对象：

1. 以红色选择要分组的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

2. 从“[选择](#)”菜单选择“分组”。

对象将会分组，并可作为单个选择进行处理或修改。



注：

每个对象都保持各自的属性。

分组将以对象中间没有其他对象的方式来自动重新安排对象。

8.6.7 取消分组（安排菜单）

在将对象分组后取消分组。

从“[选择](#)”菜单选择“取消分组”。

您可以将单个对象从组中提取出来，也可以对组中的所有对象取消分组。

要取消组合对象：

1. 以红色选择要取消分组的对象。



提示:

请参阅[选择对象](#)。

2. 从“选择”菜单选择“取消分组”。

选定的对象将取消分组，可作为单个对象处理和修改。

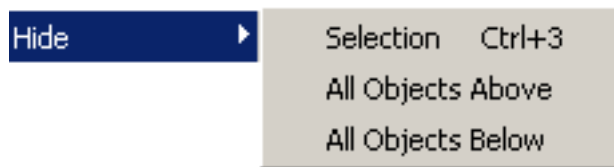


注:

释放包含“组透明度”的组时，将显示警告，说明释放组时透明度将丢失。

8.6.8 隐藏（安排菜单）

通过“隐藏”功能可迅速隐藏选定对象，及其上方和/或下方的对象。



“隐藏”功能链接在[对象浏览器](#)中。

8.6.9 显示全部

在使用了[隐藏](#)功能后，该选项非常有用。

8.6.10 锁定（安排菜单）

“锁定”功能允许您锁定选定对象或选定对象上方和/或下方的对象。

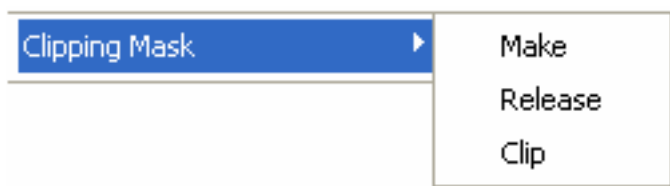


“锁定”功能链接在[对象浏览器](#)中。

8.6.11 解锁（安排菜单）

当您已[锁定](#)某些对象时，“解锁”功能非常有用。

8.6.12 剪贴蒙版（安排菜单）



通过使用“剪贴蒙版”，您可以轻松创建和释放剪贴蒙版，或剪贴应用蒙版的对象。

- 制作：创建一个组，用第一个选中的轮廓对象作为其他对象的剪贴蒙版。剪贴蒙版的填充和描边属性将重置。
- 释放：对选定的组取消分组，并从剪贴蒙版删除剪贴蒙版属性。以前的剪贴蒙版会复制到取消分组的对象的第一个元素前面。
- 剪贴：通过剪贴路径进行计算，以减小输出文件的大小，并简化轮廓模式中的可视化。以后编辑文档可能更加困难。有一些例外情况会保持其剪贴蒙版：图像和链接的文件、混合对象、文本对象等。当您选择“剪贴蒙版” > “剪贴”时，在第一版中只会剪贴轮廓对象。

8.6.13 进行复合（安排菜单）

将多个对象链接到一起以创建单个对象。

复合对象将作为单一对象，且拥有复合中最上面（其他所有对象上方）的对象的属性。

从“[布局](#)”菜单选择“进行复合”。

链接对象：

1. 以红色选择要链接的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

2. 从“[布局](#)”菜单选择“进行复合”。

对象将链接到一起，形成单个对象，可进行处理和修改。

8.6.14 释放复合（安排菜单）

取消复合中的对象链接。

可以释放单个对象，或相同复合中包括的所有对象。



注：

取消链接的对象不会恢复到原始属性。

从“安排”菜单选择“释放复合”。

取消链接单个对象：

1. 确保预设分组级别为 1。
2. 选择要释放的对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

3. 按 [PgDn] 以黑色显示您不想释放的对象。

该单个对象以红色显示。

4. 从“安排”菜单选择“释放复合”。

单个对象不再是复合的组成部分。

（复合中的）其他复合对象不受影响。

释放（链接到单个对象的）某些对象：

1. 通过拖动矩形选择要释放的对象。
2. 选择要取消链接的（已链接）对象。
3. 从“安排”菜单选择“释放复合”。

单个对象不再是复合的组成部分。

（链接中的）其他复合对象不受影响。

释放（链接到单个对象的）所有对象：

1. 确保预设分组级别未设为 0。
2. 选择要取消链接的（复合）对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

复合中包括的所有对象以红色显示。

3. 从“安排”菜单选择“释放复合”。

复合将不再存在，（原来链接中的）对象将成为单个对象。

8.6.15 重新复合（安排菜单）

链接不同颜色的对象。

链接后保持其各自属性。

1. 请确保“预设分组级别”为 0。
2. 在要重新链接的对象周围拖出选择矩形，以创建对象选区。

- 选区中包括的所有对象均显示为红色。
3. 从[安排菜单](#)中选择“重新复合”。
- 选定对象彼此链接，但保留其各自颜色。

8.6.16 降级到对象（安排菜单）

从外部放置的文件制作活动的独立对象或图像。

从[安排菜单](#)选择“降级到对象”。此功能使您可以将外部放置的文件转换为可处理和编辑的活动独立的对象或图像。这样每个对象都将转换为独立的实际轮廓对象。

8.6.17 靠齐十字线（安排菜单）

使十字线跳至上次选中的点。

从[布局菜单](#)选择“靠齐十字线”。如果未选中任何点，则十字线将跳至工作的中心。

8.7 图像菜单

8.7.1 编辑(Edit)

在与所选图像文件类型相关联的编辑器中打开选择的文件。



提示：

在 Windows 资源管理器中右键单击文件的上下文菜单即可将程序与文件类型相关联。选择“打开方式”和“选择程序...”可浏览到关联的程序。

8.7.2 替换为...

将选定图像替代为另一图像或外部链接。

弹出“文件选择器”对话框，用于浏览新文件。“替代由...”对话框中的选项：

- 适合原始尺寸
- 保持纵横比

- 替代文档中包含两个或多个参考的所有相同图像（选定图像或链接时）

8.7.3 嵌入图像...

在文件中从当前页面嵌入所有放置的图像。编辑器会询问嵌入图像的名称。还会处理多个选择的图像，但您无法输入新名称。

8.7.4 嵌入所有图像...

在文件中嵌入所有放置的图像。嵌入的图像与原始放置的图像具有相同名称。

8.7.5 创建链接图像...

从嵌入的图像创建链接图像时，系统会要求您提供前缀和位置，以用于存储链接图像。选择多个图像时同样有效。

8.7.6 从所有嵌入图像创建链接...

从当前页面中所有嵌入的图像创建链接图像时，编辑器会要求您提供前缀和位置，以用于存储链接图像。

8.7.7 轮廓化 1 位图像

将选择的 1 位图像转换为路径。此功能仅对 1 位 TIFF 或 LP 文件有效。

8.7.8 轮廓化所有 1 位图像

将作业中所有的 1 位图像转换为路径。此功能仅对 1 位 TIFF 或 LP 文件有效。

8.7.9 外部文件油墨映射...



用调色板上的任何颜色或“油墨”对话框中的任何油墨替换外部工作的油墨分色。

将油墨映射仅应用到选定的外部工作。

外部工作是放在外部的 GRx、pla 文件或规范化 PDF 文件。

以下是“外部文件油墨映射”对话框概述：

图标/名称	介绍
油墨映射行	将左列中的初始油墨映射到右列中的目标油墨。
名称输入框	除了将油墨拖至右列中的油墨框之外，您还可以在名称输入框中填写油墨名称

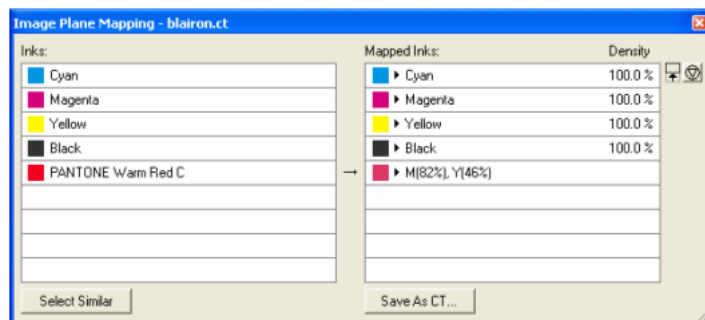
图标/名称	介绍
选择相似对象	此功能使您可以选择所有外部文件，方便对所有放在外部的文件同时执行油墨映射。
	此切换开关可使对话框大小适应列表的大小。单击一次可激活切换开关，再次单击可将对话框大小调整到默认大小。
	允许重置。



8.7.10 图像色板映射...

用调色板上的任何颜色或“油墨”对话框中的任何油墨替换已加载图像的油墨分色。

从“上色”菜单选择“图像色板映射”，或双击“样式调色板”中的“填充样式”或“描边样式”中的“图像色板映射”框，可显示“图像色板映射”对话框。

以下是“图像色板映射”对话框概述：



图标/名称	介绍
油墨映射行	在“样式”栏中将 油墨对话框 中的油墨或 调色板 中的颜色拖放到“图像色板映射”对话框的目标油墨框中。还可以映射到空白分色，或点击黑色三角形，映射到下拉菜单中的另一个分色。点击“浓度”字段可降低所映射分色的浓度。
名称输入框	除了将油墨拖至右列中的油墨框之外，您还可以在名称输入框中填写油墨名称
选择相似对象	此功能使您可以选择所有相似的图像，方便对所有图像同时执行“图像色板映射”。
另存为 CT...	使您可以从选定 CT 创建新 CT，通过像素数据来计算色板映射分色。到初始 CT 的链接将替换为到新 CT 的链接。不会从磁盘删除初始 CT。
	此切换开关可使对话框大小适应列表的大小。单击一次可激活切换开关，再次单击可将对话框大小调整到默认大小。
	要撤销“图像色板映射”，请点击重置按钮，或将初始油墨分色拖放到目标颜色样本



提示:

最好从“油墨”对话框拖动油墨，而不是从“样式”栏中的调色板拖动颜色，因为完成工作时仍可能修改颜色。



注:

在校对或曝光您的工作时，将根据应用的色板映射替换初始图像分色。但图像文件本身将保持不变。

双击目标油墨框将显示“色彩工厂”，而点击鼠标右键将显示“PANTONE 油墨库”。

当您在分色的目标油墨框上放置一个空白油墨框时，或当您从下拉菜单选择“空白”时，将删除油墨分色。



注:

当“首选项”对话框（或“目录”中的信息对话框）中的 CT 显示质量设置为高或很高，预览模式将立即显示结果。

当“CT 显示质量”设为中、高或很高时，“扩展预览模式”（X 模式）将显示结果。（“低” CT 显示质量只显示 CT 的轮廓。）



注:

图像色板映射不会应用到黑白 CT。如果您选择了黑白 CT，“图像色板映射”对话框中的所有框都会变暗。使用样式栏将颜色从调色板分配到您的 CT。



注意:

当所有分色（除一个以外）映射到空白绘图，然后保存为规范化 PDF 文件时，到多通道原生图像文件（PSD、JPEG、Tiff...）的链接将被看作到黑白图像的链接。通过用初始文件替换图像来重置色板映射。

8.7.11 CT 图像合成器...

CT 图像合成器将一套 CT 图像重新组合到一组或多组合成的 CT 图像中。这种技术减少了（小型）CT 图像的数量，并为用户提供了相当程度的文档可编辑性。在 PostScript、PDF 和 EPS 文件的规范化过程中会生成许多 CT 图像：

- 在 PackEdge 中创建的文档可能包含并非原生的 PostScript 或 PDF 功能。转换为 PostScript 或 PDF 文件表示工作“已解决”。某些情况下会在输出文件中创建（光栅化）许多图像数据。
- 在规范化为 GRS 或“规范化 PDF”文件期间，会在 Adobe CPSI RIP 中平展 PostScript 或 PDF 文件中的透明度、复杂剪切蒙版和透明度组。在规范化过程中可能会创建许多 CT 图像。

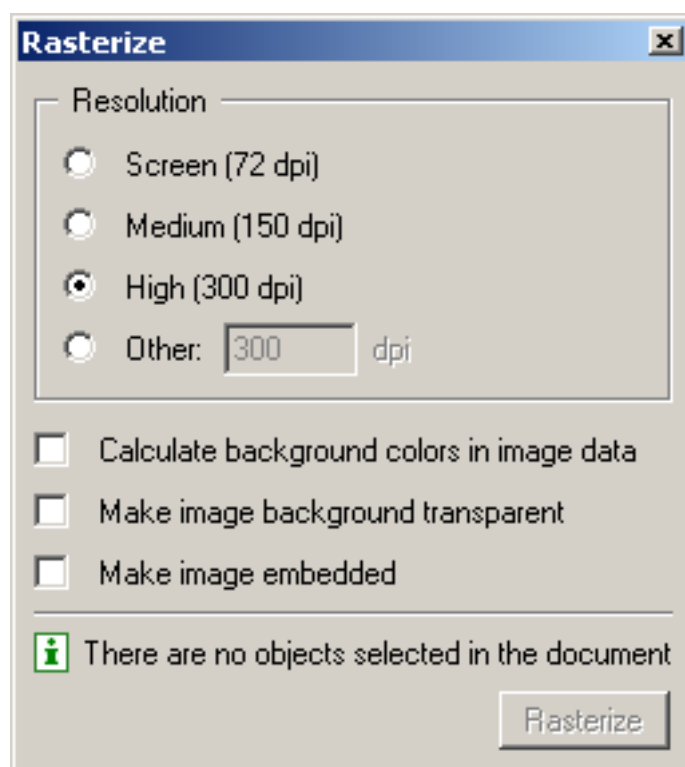


提示:

请参阅 CT 图像合成器白皮书。它是 Esko 软件套件安装 DVD 的一部分。

8.7.12 光栅化

“图像光栅器”可将所有选定对象渲染到新 CT 图像的图像数据中。选定对象将替换为新建的 CT 图像和剪贴蒙版。文档中任何类型的对象，或不同类型对象的混合，都可以光栅化到 CT 图像。比如说，具有复杂透明效果的轮廓对象、多个（微小的）CT 对象、两种类型的混合，甚至整个文档都可以光栅化到 CT 图像。



‘分辨率’决定在光栅化的 CT 图像中每英寸 (dpi) 的网点数量。

‘计算图像数据中的背景色’允许您在 CT 图像数据中添加下方（未选择）对象的透明效果。

‘使图像背景透明’允许您在透明区域填充白色像素或使背景透明。

‘使图像嵌入’允许您通过选定对象创建链接的 CT 文件或嵌入的 CT 对象。

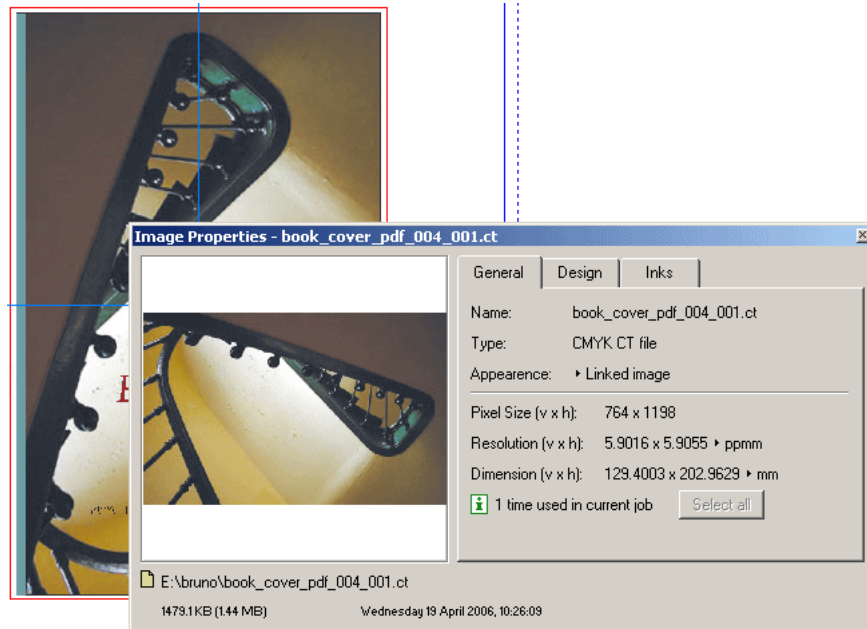
关于“图像光栅化”选项的更多实践信息，请参阅“图像光栅化”白皮书，此文档可从文档 DVD 中获取。

8.7.13 图像属性...

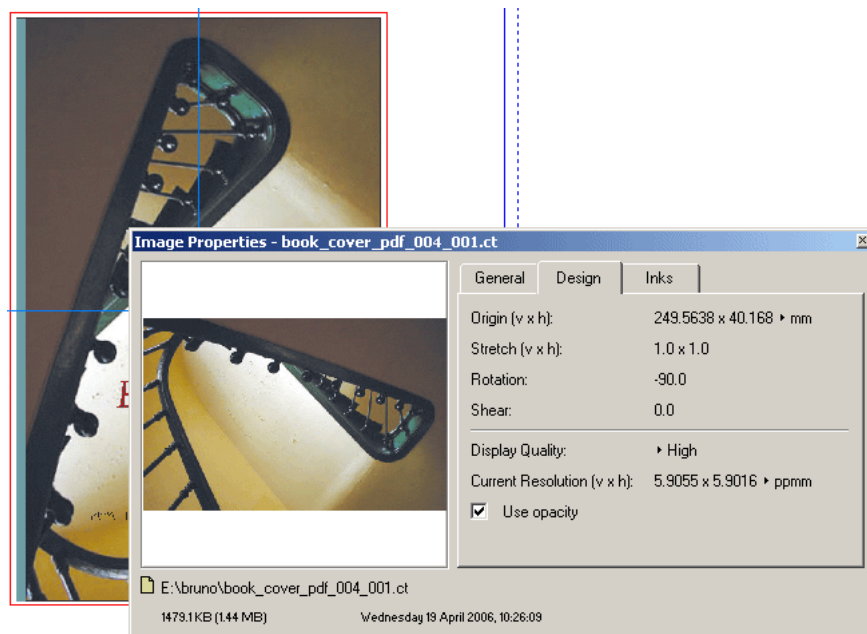
常规

“常规”选项卡用于提供常规信息：名称、类型、大小等。

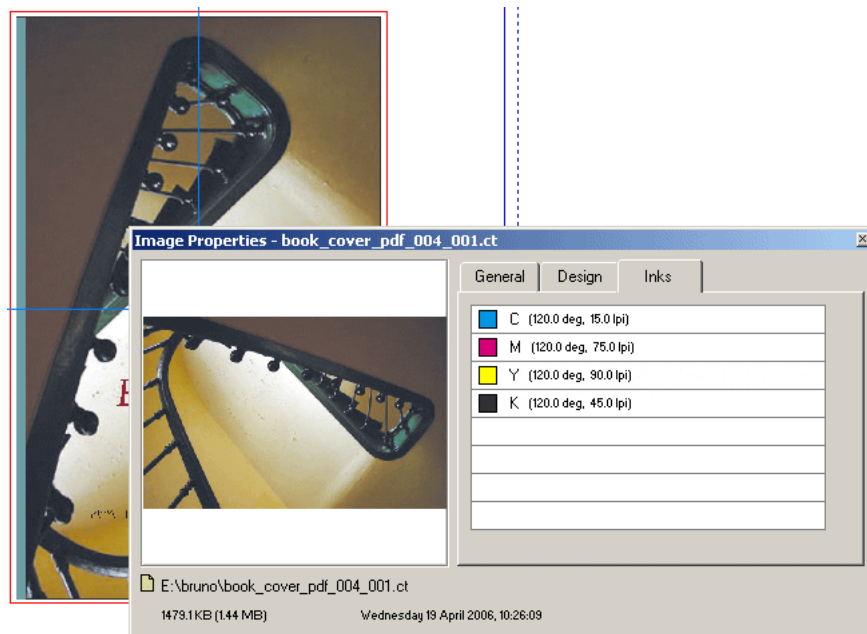
使用“全部选定”按钮，选择该图像的所有实例。



设计



油墨



8.8 文本菜单

8.8.1 全选（文本菜单）

选择文本框中的所有文本及其链接的文本框，或单个文本行。

从[文本菜单](#)选择“全选”。

使用“全选”：

1. 确保已激活[编辑文本](#)模式（a|b 工具）。
2. 将光标放在文本框内，单击以选择相应的文本框，或将光标放在文本行内，单击以选择文本行。
3. 单击“全选”。

选中的文本将以灰色突出显示以表示选中，并且可以处理和修改。



提示:

也可以按住 [Alt]，然后单击文本（而不是执行第 3 步）来选择文本。

8.8.2 前移（文本菜单）

重新安排一系列链接文本框时，将文本框数增加一个位置。

从[文本菜单](#)中选择“前移”。文本回流，其他链接文本框数量相应更改。

8.8.3 后移（文本菜单）

重新安排一系列链接文本框时，将文本框数减少一个位置。

从[文本菜单](#)中选择“后移”。文本回流，其他链接文本框数量相应更改。

8.8.4 文本样式（文本菜单）

以交互方式格式化文本。

从[文本菜单](#)选择“文本样式”时，将显示[文本样式栏](#)。

文本样式栏包含：

- 文本框设置
- 段落设置
- 字符设置

打开文本样式栏中的封套可显示其他文本选项。

用文本样式栏以交互方式格式化文本：

1. 用 [编辑文本（工具栏）](#) 选择要修改的文本对象。
2. 在文本样式栏中输入文本对象的设置。

选定文本对象将根据文本样式栏中的设置进行修改。



注：

- 当您在输入框中输入信息时，文本的大小写必须正确。
例如，如果您想选择黑体作为文本粗细样式，必须输入 Bold，因为 bold 将不被识别。
在任何字段输入“?”将显示默认值。
- 当您在文本样式栏中的数字输入框输入信息时，默认的单位为点数，除非您在选择后输入毫米、英寸或皮卡来表示这些文本大小的度量单位。

8.8.5 选项卡状态栏（文本菜单）

在当前文本框的顶部显示“选项卡”状态栏。

“选项卡状态栏”显示光标所在的文本部分的选项卡，其方式与[选项卡样式](#)对话框中的“选项卡”栏相同。您可以更新选项卡，文本将相应更新。

从[文本菜单](#)选择“选项卡状态栏”时，将显示[选项卡状态栏](#)。

8.8.6 显示标签（文本菜单）

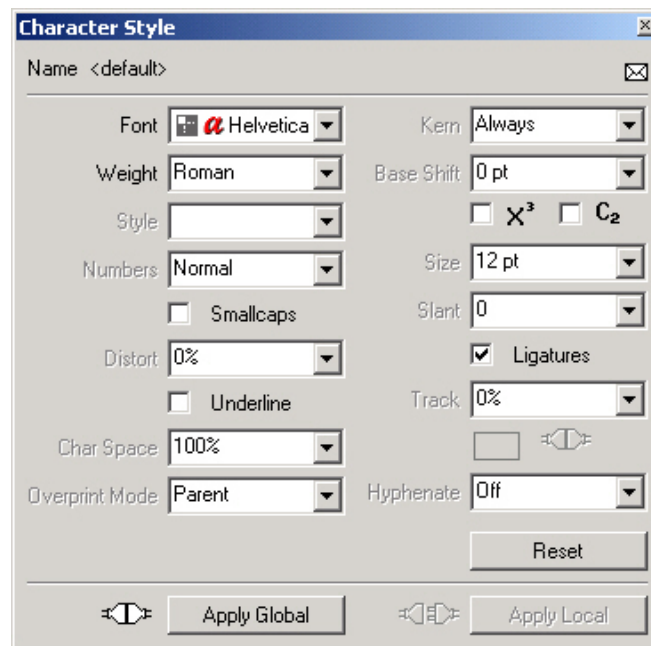
当您编辑文本时显示文本框的标签信息。

文本框顶部的标签包含名称，而底部的标签包含有关无法显示的文本、以及与次级文本框的链接等的符号。

8.8.7 字符样式...（文本菜单）

用于创建、编辑或删除字符样式。

从[文本菜单](#)选择“字符样式”时，将显示“字符样式”对话框。



字符样式对话框

样式 (Style)

您可在样式输入框中输入新字符样式的名称。

- 或 -

样式输入框会显示从样式列表中选择的字符样式。

<默认> 是默认字符样式的名称。

样式列表

从现有字符样式列表中选择样式进行编辑、复制或删除。

编辑 (Edit)

用于修改在 [字符样式](#) 对话框中选择的字符样式。

复制

用于复制在 [字符样式](#) 对话框中选择的字符样式。

删除

用于删除选择的字符样式。

无法删除 <默认> 样式或正在使用的样式。

关于编辑按钮的更多信息

单击“编辑”按钮可打开“字符样式”对话框，以便在 [字符样式](#) 对话框中修改选择的字符样式。

字符样式对话框

用于创建或修改字符样式。

单击“[文本样式](#)”条中的“字符样式”按钮  时，会出现“字符样式”对话框。

打开“字符样式”对话框中的封套可显示“上标”、“下标”、“前导字符”和“下划线”的其他选项。

**注：**

您还可以在选择“文本”菜单中的[字符样式](#)时打开“字符样式”对话框。

**注：**


- 黯淡的设置表示将使用默认值格式化文本，但随时可进行更改。
- 若要显示默认值，请将光标放在适当的输入框中并输入“?”。
- 单击“重置”可还原为默认设置。

**提示：**

使用“局部应用”可在少量文本上显示格式化后的文本外观（在将所有文本格式更改为应用的样式之前），或对两种文本设置进行比较。

概述字符样式选项

名称	字符样式的名称。
字体	用于选择文本字体。可在“字体”旁边的输入框中输入字体名称或字体名称中的部分字符，也可以单击下拉列表的箭头获取字体列表从中选择需要的字体。
重量	用于指定字母形式的差异，例如“较轻”、“粗体”或“较重”。输入粗细度，或单击下拉列表的箭头获取可用的粗细度列表，从中单击名称来选择一个粗细度。
尺寸	用于指定字体大小。默认情况下大小以磅来定义。其他可能的单位有毫米、厘米、英寸、密尔、派卡或迪多点制。在输入框中输入大小，或单击下拉列表的箭头获取大小列表。例如 8、10 或 12。 <ul style="list-style-type: none"> • ptc：采用的大写字母高度。例如 12ptc。12pt 的大写字母用作参考。 • ptx：采用的 x 高度。例如 12ptx。12ptx 的高度用作参考。
倾斜	用于获取斜体效果。可在输入框中指定角度，例如 15 将使选择的字符倾斜 15 度角。最大倾斜值为 75，最小倾斜值为 -75。
失真	“失真”会人为地缩窄或加宽文本。它只更改字符宽度。它不会影响字符高度。输入需要的失真百分比，或单击下拉列表的箭头显示百分比列表，从中单击百分比来选择一个百分比。例如 -3% 或 2%。
跟踪	“跟踪”会减少多个所选字符的间距。该值以 Em 框的百分比表示。输入需要的跟踪百分比，或单击下拉列表的箭头显示百分比列表，从中单击百分比来选择一个百分比。例如 -3% 或 2%。
字符间距	用于指示两个字符之间的距离。以百分比值输入距离。
连字符	连字符定义连字符语言。连字符程序会决定使用连字符来连接文字的方式。输入语言名称或单击下拉列表的箭头显示语言列表。例如“关闭”（无连字符）、“丹麦语”、“荷兰语”或“英语”。
紧缩	“紧缩”可根据紧缩排列表中的值更改字母对的间距，从而增强其外观视觉效果。典型的美观紧缩排列字母对如 LT 和 AV。若要获取选项列表，请单

	击下拉列表的箭头或在输入框中填入适当的条件。例如，“始终”、“大于 10pt”和“大于 12pt”。
基线转换	“基线转换”可在字符基线上下移动字符。选择文本框，以磅、毫米或当前大小的百分比输入需要的基线转换值。可输入正值和负值。负值会导致向下移动。
X ³ （上标）	将选择的字符放在上标位置。选择字符并激活 X ³ 。若要输入关于“上标”的其他设置（“垂直缩放”、“水平缩放”和“基线转换”），请打开“字符样式”对话框中的封套。
C ₂ （下标）	将选择的字符放在下标位置。选择字符并激活 C ₂ 。若要输入关于“下标”的其他设置（“垂直缩放”、“水平缩放”和“基线转换”），请打开“字符样式”对话框中的封套。
编号	用于选择列表或中世纪数字。输入列表或中世纪，或单击下拉列表的箭头显示可能的选项。例如“正常”、“列表”或“中世纪”。并非所有字体都有列表或中世纪数字。可在“字体首选项”对话框中查找特定字体是否有此特征。
小型大写字母	用于选择小型大写字母。
连字	用于选择连字。例如 ff、fl 或 tl。“连字”仅为包含连字的字体显示。
下划线	用于对文本加下划线。若要输入下划线的其他设置（“宽度”、“位置”），请打开“字符样式”对话框中的封套。
颜色样本	用于定义文本颜色。您可以将颜色从 样式栏 拖动到颜色样本中。
颜色插件	如果连接了颜色插件，文本颜色会采用常规设置。如果未连接颜色插件，文本颜色则不会采用常规设置。
混合模式	用于选择将应用于所论字符样式的混合模式。
	字符样式封套 的内容根据下拉列表“设置”中的选择而变化。

- [连字符（“文本”菜单）](#)
- [段落样式对话框](#)

叠印模式说明

- 与文本框相同：选择此叠印模式可指示系统将当前所选文本框的叠印模式（“不透明”、“加深”[“Esko 叠印”]、“PostScript”、“添加”）应用于字符样式。
- 正常（默认模式）：选择此叠印模式可指示系统将“不透明”叠印模式应用于字符样式。在“不透明”叠印模式中，一个对象的填充颜色会叠印到（部分）位于其下方的另一个对象的填充颜色上。位于下方的对象即被挖空。
- 加深（“Esko 叠印”）：选择此叠印模式可指示系统将“加深”（“Esko 叠印”）模式应用于字符样式。当不同对象的填充颜色包含相同油墨但其百分比不同时，可以清晰地说明“加深”（“Esko 叠印”）模式。对于每种分色，“加深”（“Esko 叠印”）模式采用叠印中的最高百分比，即使具有该油墨的对象位于其他对象下方也是如此。
- 叠加：选择此模式可指示系统将“添加”叠印模式应用于字符样式。当两个对象的填充颜色包含相同油墨但其百分比不同时，可以清晰地说明“添加”叠印模式。例如，一个对象的填充颜色包含 57 % 的青色，另一段文本的填充颜色包含 39 % 的青色。在扩展的预览模式中，57 % 的青色会加上剩余 43 % 的 39 %，两段文本在此处叠加。因此，该区域中将有 76% (= 57 % + (43% 的 39%) 19 %) 的青色。

关于填充颜色叠印模式的更多信息，请参阅[样式（“Windows”菜单）](#)

(R) 复位

用于还原为默认设置。

应用全局插件

如果激活了“应用全局插件”（默认情况下会激活），将会修改样式所应用到的所有文本。

全局应用

应用样式的常规方式是使用状态条。但是，也可以在适当的样式对话框中使用“应用”。

在已命名样式中设置的所有文本均会修改。“全局应用”仅适用于处理已命名的样式。

应用局部插件

如果激活了“应用局部插件”，则只会修改选择的文本。

局部应用

文本会局部修改（仅在选择的部分中）。已命名的样式和使用该已命名样式的所有文本都不会更改。

字符样式封套

封套的内容根据下拉列表“设置”中的选择而变化。

上标封套	用于输入字符和基线的垂直和水平缩放值。
下标封套	用于输入字符和基线的垂直和水平缩放值。
前导字符封套	<p>用于确定：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 字符串。定义要用于前导字符的文本字符。在“字符串”输入框中输入您的选择。例如 - # • 默认值为“.”（点）。 • 距离。定义要用于前导字符的文本字符间的距离。在“距离”输入框中输入您的选择。默认值为 15%。 • 原点。从行中第一个字符开头计算出的起点。值为以磅、毫米或 EM 框百分比表示。默认值为 0。
下划线封套	<p>用于以磅、毫米或百分比形式输入行的宽度、位置和颜色。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 宽度：默认值为“自动”（宽度由字体设计师决定）。 • 位置：定义下划线相对于文本基线的位置。 <p>正数会将下划线定位到基线以下，负数会将下划线定位到基线以上，而 0 值会使下划线直接居中位于基线上。在“位置”输入框中输入您的选择。默认值为“自动”（位置由字体设计师决定）。</p>

- 如果连接了颜色插件，下划线颜色会采用常规设置。如果未连接颜色插件，下划线颜色则不会采用常规设置。

8.8.8 段落样式... (文本菜单)

创建、编辑或删除段落样式。

从**文本菜单**选择“段落样式”时，将显示“段落样式”对话框。

段落样式对话框

样式 (Style)	您可在样式输入框中输入新段落样式的名称。 - 或 - 样式输入框会显示从样式列表中选择段落样式。 <默认> 是默认段落样式的名称。
“样式”列表框	从现有段落样式列表中选择样式进行编辑、复制或删除。
编辑 (Edit)	用于修改在“段落样式”对话框中选择的段落样式。
复制	用于复制在“段落样式”对话框中选择的段落样式。
删除	用于删除选择的段落样式。 无法删除 <默认> 样式或已使用的样式。

段落样式对话框

用于创建或修改段落样式。

单击“**文本样式**”条中的“段落样式”按钮  时，会出现“段落样式”对话框。

打开“段落样式”对话框中的**封套**可显示“加空铅”、“连字符”和“下坠大写字母”的其他文本选项。



注：

您还可以在选择“文本”菜单中的**段落样式**时打开“段落样式”对话框。



注：

- 黯淡的设置表示将使用默认值格式化文本。
- 若要显示默认值，请将光标放在适当的输入框中并输入“?”。
- 单击“重置”可还原为默认设置。




提示：

使用“局部应用”可在少量文本上显示格式化后的文本外观（在将所有文本格式更改为应用的样式之前），或对两种文本设置进行比较。

段落样式设置

名称	段落样式的名称。	
字符样式 (Style)	定义要在文本中使用的字符样式的名称。从输入框旁边的列表中选择，或在“字符样式”输入框中输入您的选择。	 注：如果输入的字符样式名称不在列表上，则会使用默认的字符设置创建新的字符样式。
加空铅	用于在文本框中指定文本的水平定位。输入正确的加空铅名称，或单击箭头获取加空铅模式列表：左侧、两端、中央和右侧。	 注：打开封套并选择“加空铅”（在输入框的“设置”中）可输入加空铅的其他设置（如下所示）。
引导	行距定义文本中两个相邻基准行之间的距离。默认情况下行距以磅来定义。输入行距或单击箭头获取列表。 也可以使用其他单位：例如毫米或厘米。	“自动”会设置自动行距，它是字体大小的 120%。
段前距	定义每个新段落前的垂直间距（第一段除外）。可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。在“段前距”输入框中输入您的选择。	默认值为 0。
段后距	定义每个新段落后的垂直间距。可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。在“段后距”输入框中输入您的选择。	默认值为 0。
选项卡样式	用于指定选项卡样式。输入正确的选项卡样式名称，或单击箭头获取已创建的选项卡样式列表从中选择一个样式。请注意，每当输入的名称不在列表中时，就会使用默认设置立即创建该样式。单击编辑输入框前方的标签会立即显示选项卡样式。	
下一段样式	定义下一段的段落样式。从输入框旁边的列表中选择，或在“下一段样式”输入框中输入您的选择。	 提示：当您开始输入新段落的文本时，每次按 [Enter] 键，都会将您选择的“下一段样式”的样式属性自动应用到文本中。
首行缩进	定义左边缘或左缩进至新段落第一行开头的距离。在“首行缩进”输入框中输入您的选择。	默认值为 0。 只能输入正值。
左缩进	定义从文本框或列的左边缘到段落左边缘的距离。在“左缩进”输入框中输入您的选择。 只能输入正值： <ul style="list-style-type: none"> • 12ptA = 绝对 • 12ptR = 相对于左缩进（默认） 	默认值为 0。

右缩进	<p>定义从文本框或列的右边缘到段落右边缘的距离。在“右缩进”输入框中输入您的选择。</p> <p>只能输入正值：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12ptA = 绝对 • 12ptR = 相对于左缩进（默认） 	默认值为 0。
悬挂标点	<p>定义文本框左右边界外标点符号的转换百分比（以便获得更好的视觉效果）。在“悬挂标点”输入框中输入您的选择，或从输入框旁边的“悬挂标点”列表中选择。</p> <p>百分比是基于标点符号的宽度。如果使用 0%，将不会转换文本。如果使用 100%，将会转换文本以允许标点符号完全位于文本框外部。</p>	默认值为“关闭”。
	单击此图标可查看 其他选项 。内容会根据“段落样式”的设置而更改。	

段落样式按钮

(R) 复位	用于还原为默认设置。
应用全局插件	如果激活了“应用全局插件”（默认情况下会激活），将会修改样式所应用到的所有文本。
全局应用	<p>应用样式的常规方式是使用状态条。但是，也可以在适当的样式对话框中使用“应用”。</p> <p>在已命名样式中设置的所有文本均会修改。“全局应用”仅适用于处理已命名的样式。</p>
应用局部插件	如果激活了“应用局部插件”，则只会修改选择的文本。
局部应用	文本会局部修改（仅在选择的文本中）。已命名的样式和使用该已命名样式的所有文本都不会更改。

段落样式封套

封套的内容根据组合列表“设置”中的选择而变化。

加空铅设置

文字间距	<p>定义要用于所有加空铅模式的文字间距。百分比是基于正常的文字间距（由字体设计器定义）。</p> <p>如果使用 100%，则不调整文字间距。</p> <p>如果使用 50%，将会调整文本，使文字间距比正常情况下减少 50%。</p> <p>默认值为 100%。</p>
最小间隙	<p>定义在调整文本时与定义的文字间距之间产生的最小偏差。</p> <p>默认值是文字间距的 85%。</p>

最大间隙	定义在调整文本时与定义的文字间距之间产生的最大偏差。 默认值是文字间距的 250%。
比率	定义在调整文本时字符和文字的空白间距。百分比是基于正常的文字间距（由字体设计器定义）。 调整分为两个步骤。 首先，通过在“最小间隙”和“最大间隙”中输入的值确定空白间距。如果仍留有部分空白间距，将使用在“比率”中输入的百分比调整剩余的空白间距。 例如，如果输入 0%，将根据您在“最小间隙”和“最大间隙”中输入的值调整空白间距。如果使用 25%，则空白间距的 75% 将分布在文字之间，而剩余的 25% 将分布在所有文本字符之间。 默认值为 0%。
调整区域	确定根据已填入文本的文本行百分比确定应用调整的时间。从输入框旁边的列表中选择，或在“调整区域”输入框中输入您的选择。 例如，如果输入 15%，将会在该行的 85% 已填入文本时应用调整。 默认值为 0%。

连字符设置

字符之前	确定在插入连字符前可输入的最小字符数（在文本换到下一行时）。从输入框旁边的列表中选择，或在“之前字符”输入框中输入您的选择。 默认值为 3。
字符之后	确定在插入连字符后可输入的最小字符数（在文本换到下一行时）。从输入框旁边的列表中选择，或在“之后字符”输入框中输入您的选择。 默认值为 3。
最小长度	确定对文字加连字符之前可输入（文字）的最小字符数。从输入框旁边的列表中选择，或在“最小长度”输入框中输入您的选择。 默认值为 5。

下坠大写字母设置

下坠大写字母	如果启用“下坠大写字母”，段落就会以下坠的大写字母开始。
线条	以行数定义下坠大写字母的高度。默认值为 2。
字符	定义下坠大写字母中的字符数。默认值为 1。
小型大写字母	将第一行的其余字符以小型大写字母显示。
轮廓	如果启用“轮廓”，文本就会环绕下坠大写字母中最后一个字符的轮廓分布。否则会环绕该字符的边框分布。

防护	用于指定下坠大写字母与文本其余部分之间的距离。输入数字（以磅为单位的距离）、EM 间距的百分比、“自动”（10% EM），或单击箭头获取值列表从中选择值。
----	---

8.8.9 文本框样式...（文本菜单）

创建、编辑或删除文本框样式。

从[文本菜单](#)选择“文本框样式”时，将显示“文本框样式”对话框。

文本框样式对话框

样式 (Style)

您可在样式输入框中输入新文本框样式的名称。

- 或 -

样式输入框会显示从样式列表中选择文本框样式。



注：

<默认> 是默认文本框样式的名称。

样式列表框

从现有文本框样式列表中选择样式进行编辑、复制或删除。

编辑 (Edit)

用于修改在[文本框样式](#)对话框中选择的文本框样式。

复制

用于复制在[文本框样式](#)对话框中选择的文本框样式。

删除

用于删除选择的文本框样式。

无法删除 <默认> 样式或已使用的样式。

文本框样式对话框

用于创建或修改文本框样式。

单击[“文本样式”](#)条中的“文本框样式”按钮  时，会出现“文本框样式”对话框。

打开“文本框样式”对话框中的封套可显示“插入”和“加空铅”的其他选项。



注：

您还可以在选择“文本”菜单中的[文本框样式](#)时打开“文本框样式”对话框。



注：

- 黯淡的设置表示将使用默认值格式化文本。
- 若要显示默认值，请将光标放在适当的输入框中并输入“?”。
- 单击“重置”可还原为默认设置。



提示：

使用“局部应用”可在少量文本上显示格式化后的文本外观（在将所有文本格式更改为应用的样式之前），或对两种文本设置进行比较。

名称

文本框样式的名称。

段落样式

定义要在文本中使用的段落样式的名称。从输入框旁边的列表中选择，或在“段落样式”输入框中输入您的选择。



注：

如果输入的段落样式名称不在列表上，则会使用默认的段落设置创建新的段落样式。

加空铅

用于在文本框中指定文本的垂直定位。输入正确的加空铅名称，或单击箭头获取加空铅模式列表。例如顶端、两端、中央和底端。



注：

- 打开封套并选择“加空铅”（在输入框的“设置”中）可输入加空铅的其他设置（如下所示）。
- 如果文本框有环绕分布，则只允许“顶端”模式。如果选择任何其他模式，都不会对加空铅产生影响，并会出现警告消息。

列

用于指定列数。输入数字，或单击箭头获取数字列表从中选择数字。

间距

用于指定列之间的距离。单击输入框并以毫米、厘米、英寸或磅填写宽度。

第一条基线

定义文本第一条基线相对于文本框顶端的位置。从输入框旁边的列表中选择，或在“第一条基线”输入框中输入您的选择。

应用“自动”时，将使用字体大小 EM 框的四分之三 EM 间距。如果输入 0，第一条基线将会恰好定位在文本框的顶端。

默认值为“自动”。

列宽

“列宽”指定列的宽度。默认值为“自动”，这表示系统会根据文本框宽度、列数和隔条自动计算列的宽度。请注意，在您输入值（不是“自动”）时，将会调整文本框大小。单击输入框并以毫米、厘米、英寸或磅填写宽度。

默认单位是在“文档设置”对话框中指定的单位。

(R) 复位

用于还原为默认设置。

应用全局插件

如果激活了“应用全局插件”（默认情况下会激活），将会修改样式所应用到的所有文本。

全局应用

应用样式的常规方式是使用状态条。但是，也可以在适当的样式对话框中使用“应用”。

在已命名样式中设置的所有文本均会修改。“全局应用”仅适用于处理已命名的样式。

应用局部插件

如果激活了“应用局部插件”，则只会修改选择的文本。

局部应用

文本会局部修改（仅在选择的部分中）。已命名的样式和使用该已命名样式的所有文本都不会更改。
文本框样式封套

封套的内容根据组合列表“设置”中的选择而变化。

插入封套

上

定义文本框的顶端页边距。在“顶端”输入框中输入您的选择。

可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。

默认值为 0。

下

定义文本框的底端页边距。在“底端”输入框中输入您的选择。

可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。

默认值为 0。

左

定义文本框的左侧页边距。在“左侧”输入框中输入您的选择。

可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。

默认值为 0。

右

定义文本框的右侧页边距。在“右侧”输入框中输入您的选择。

可输入 0、任意正整数或任意正分数作为值。

默认值为 0。

加空铅封套

比率

调整需要的额外间距分布在行与段落中。输入百分比值。

30% 表示在段落之间添加 30% 的额外间距，而其他 70% 则分布在各行之间。

默认值为 50%。

调整区域

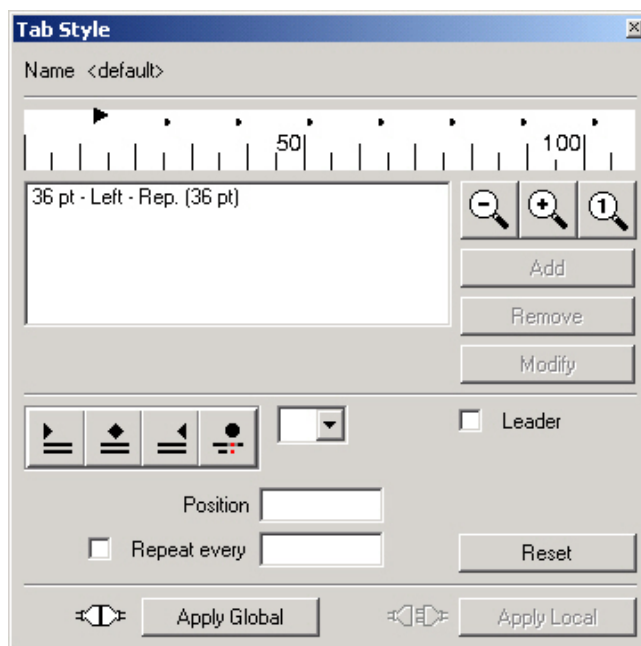
“调整区域”定义将要执行文本框调整的区域。

15% 表示当文本框已填入 85% 时，将会执行调整。

默认值为 10%。

8.8.10 选项卡样式... (文本菜单)

创建选项卡级别的样式。



您可以指定位置和重复等规范。

从[文本菜单](#)选择“选项卡样式”时，将显示“选项卡样式”对话框。


1. 单击“选项卡样式”对话框中的输入框。
2. 填写您要创建的选项卡样式的名称，然后按 [Enter]。
3. 单击“编辑”。

将显示[选项卡样式](#)对话框和样式的名称。

制表符样式对话框

制表符条

制表符条为您提供制表符位置的直观反馈，并可进行一定量的编辑。制表符的加空铅模式有以下可视化效果：

-  左对齐
-  居中制表符
-  右对齐
-  十进制制表符

某些操作除了通过指定所有选项然后使用“添加”、“移除”或“修改”来完成外，还可以使用制表符条来完成。

使用制表符条添加制表符：

1. 双击要添加新制表符的位置。将会创建新的左对齐制表符并显示其图标。
2. 若要更改加空铅模式：双击制表符图标，直到出现正确的加空铅模式图标为止。

使用制表符条修改制表符：

1. 双击制表符图标以更改其加空铅模式。
2. 将图标拖动到需要的位置。



注：

- “前导字符”和“重复间隔”参数以及十进制制表符加空铅模式无法在制表符条中修改。
- 将制表符拖到制表符条的外部即可移除制表符。

显示比例

用于放大、缩小或还原制表符条的原始比例。

制表符列表

制表符列表包含以文本表示法表示的制表符。

例如，左对齐制表符，位置为 0（零），每 36 个点重复一次，可表示为：

0 — 左 — 重复（36 点）

单击制表符列表中的表示法可选择制表符定义。

(A) 添加

用于以当前设置添加制表符。

撤消





用于移除当前选择的制表符。如果未选择任何对象，将会禁用“移除”。

修改

用于修改当前选择的制表符：制表符将具有当前设置。如果未选择任何对象或未更改设置，将会禁用“修改”。

加空铅

单击选项之一可选择制表符的加空铅模式：

-  左对齐
-  居中
-  右对齐
-  十进制制表符

选择十进制模式时，还需要指定制表符要对齐的字符。在按钮旁边的输入框中输入字符，或单击箭头从列表中选择字符（. 或 ,）。

位置

用于指定制表符的位置。在输入框中输入数字。默认单位是毫米。其他单位有厘米、英寸、密尔、派卡或迪多点制。

重复间隔

如果选择了“重复间隔”，制表符将会重复。可在切换按钮旁边的输入框中输入值来指定制表符之间的距离。此距离的默认值是制表符的位置。默认单位是磅。其他单位有毫米、厘米、英寸、密尔、派卡或迪多点制。

前导字符

制表符插入的间距通常为空格，但也可以使用前导字符来格式化制表符字符。对于目录和其他列表来说，前导字符特别有用。

全局应用

应用样式的常规方式是使用状态条。但是，也可以在适当的样式对话框中使用“应用”。

在已命名样式中设置的所有文本均会修改。“全局应用”仅适用于处理已命名的样式。

应用全局插件

如果连接了插件，在处理已命名的样式时，会立即显示所做的更改。

局部应用

文本会局部修改（仅在选择的部分中）。已命名的样式和使用该已命名样式的所有文本都不会更改。

应用局部插件

如果连接了插件，会立即显示所做的更改。

(R) 复位

“重置”会清除样式对话框中的所有值。

8.8.11 连字符... (文本菜单)

定义语言的连字符设置。

可以添加、移动或删除连字符字典。连字符字典是单词的连字符规则列表。一个单词可以属于多个连字符字典。将使用单词的第一个选中的规则。

从[文本菜单](#)选择“连字符”时，将显示“连字符”对话框。

连字符对话框

语言

用于指定要更改设置的语言。单击箭头并从列表中选择一种语言。如果语言设置为“关闭”，则无法进行编辑。

如果处于文本编辑模式中，该字段会自动设置为光标位置的文本语言。

例外文件

有两个输入框控制连字符的设置：一个是编辑输入框，一个是列表框。

编辑输入框：

- 用于指定连字符字典文件的名称
- 用于显示所选文件的名称

列表框：

- 用于显示当前语言的连字符设置
- 用于通过单击字典名称来选择字典
- 用于通过将文件拖动到列表中的另一位置来更改例外字典的排序。字典是从上到下搜索的。

(A) 添加

用于将新的连字符字典添加到列表底部。如果在编辑输入框中指定了文件名，但该字典却不在列表中，将会添加该字典，否则会显示文件选择器对话框。



注：

若要新建空的例外字典，请在编辑输入框或文件浏览器中指定尚不存在的新文件名。

撤消

用于从列表中移除字典。

1. 通过在列表框中单击字典名称或在编辑输入框中输入字典名称来选择字典。
2. 单击“移除”。

修改

用于编辑例外字典的内容。

1. 通过在列表框中单击字典名称或在编辑输入框中输入字典名称来选择字典。
2. 单击“修改”。

将会显示[连字符例外](#)对话框。

设置为默认值

用于使当前连字符设置成为默认设置。创建新工作时，将会使用这些默认设置。

连字符例外对话框

用于编辑连字符例外字典。

例外

用于指定新连字符例外或编辑现有的例外。

连字符位置的格式：

- 虚线 (-)：一般位置。例如 sev-er-al
- 等号 (=)：首选连字符。例如 in-ner=most
- 波浪线 (~)：使连字符前面的字符替换为连字符后面的字符。例如 wec~ ken 将更改为 wek-ken
- 加号 (+)：双写连字符前面的字符。例如 shiff+ahrt 将更改为 shiff-fahrt

例外组合框

用于以字母顺序显示字典中的所有连字符例外。可通过单击例外进行选择。

(A) 添加

用于在输入框中将例外添加到字典中。如果例外已在字典中或格式无效，将会出现警告消息。如果文本中使用了此例外字典，所做的更改将会立即显示出来。

修改

用于修改例外

1. 可通过在组合框中单击现有的例外进行选择。

例外会出现在“编辑”输入框中。

2. 编辑例外。
3. 单击“修改”。

如果文本中使用了此例外字典，所做的更改将会立即显示出来。

撤消

用于移除例外。

1. 通过在组合框中单击现有的例外进行选择，或在“编辑”输入框中输入例外。



注：

不必输入连字符号。

2. 单击“移除”。

如果文本中使用了此例外字典，所做的更改将会立即显示出来。

保存文件

用于将更改保存到原始文件中。

文件另存为

用于将当前连字符例外字典的内容保存到另一个文件中。

8.8.12 字段... (文本菜单)

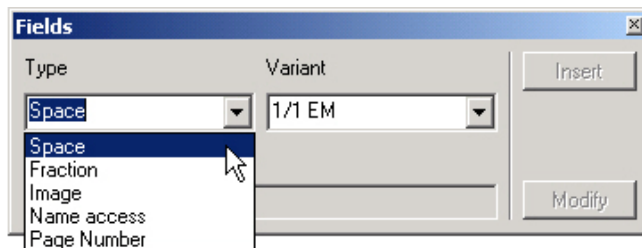
插入或修改文本中的页码、片段和空格。

从**文本菜单**选择“字段”时，将显示“字段”对话框。

字段对话框

类型

类型：空格



用于在文本中插入或修改各种类型的空格。您可以更改空格的宽度或插入弹性空格。修改文本框大小时，弹性空格会根据文本框大小自动变化（两端对齐）。

- 参数：用于在“参数”输入框中输入 EM 值百分比。
- EM 变量：用于插入或修改宽度为 EM 框一定百分比的空格。
- 1/1、1/2、1/4、1/8 EM 变量：用于插入或修改宽度为所选 EM 分数值比例的空格。
- 数位变量：用于插入或修改宽度为某个数位的空格。
- 数位组变量：用于插入或修改宽度为某个数位组的空格。
- 固定变量：用于插入或修改指定宽度的空格（以毫米、英寸或磅为单位）。
- 弹性变量：用于输入弹性空格。
- 前导字符变量：可从“弹性空格”创建前导字符，修改文本框大小时，该字符会根据文本框大小自动变化（两端对齐）。



注：

您可能需要打开“文本样式”条中上方的封套（第 245 页），以更改前导字符间的距离。请参阅“字符样式”（第 248 页）了解关于在“字符样式”对话框中输入前导字符设置的更多信息。



提示：

如果要插入多个空格，还可以使用链接到不同空格的快捷方式。

类型：分数

用于在文本中插入或修改分数值。

- 参数：用于输入分数的分子和分母，以逗号隔开。
- 变量：用于选择分数的显示方式：“上下”或“左右”。

类型：名称访问

用于按名称加载字符。例如，版权字符。

类型：页码

用于在文本中插入页码。

8.8.13 优化段落... (文本菜单)

优化段落或文本行中的文本位置。

段落格式定义文本的大小、行距、扭曲、跟踪和单词之间的空格，将根据您选择的一组条件自动调整。

从[文本菜单](#)选择“优化段落”时，将显示“优化段落”对话框。

优化文本位置：

1. 将光标放在您要修改的段落或文本行中。
2. 从“文本”菜单中选择“优化段落”。

显示“优化段落”对话框。

文本字符的初始设置将显示在“起”和“止”读数框中。

3. 激活所需的设置。
4. 单击“应用”以格式化文本。

文本字符的新设置将显示在“起”和“止”读数框中。

- 或 -

单击“重置”将文本恢复到初始设置。

文本字符的初始设置将显示在“起”和“止”读数框中。

优化段落对话框

回流至

用于输入重新格式化文本时要创建的行数。

填充

用于强制文本从左到右创建完整的行。

尺寸

用于修改文本的点大小并输入可修改文本的最小和最大限度。

引导

用于修改文本行之间的行距并输入可修改文本的最小和最大限度。

失真

用于修改文本失真并输入可修改文本的最小和最大限度。

跟踪

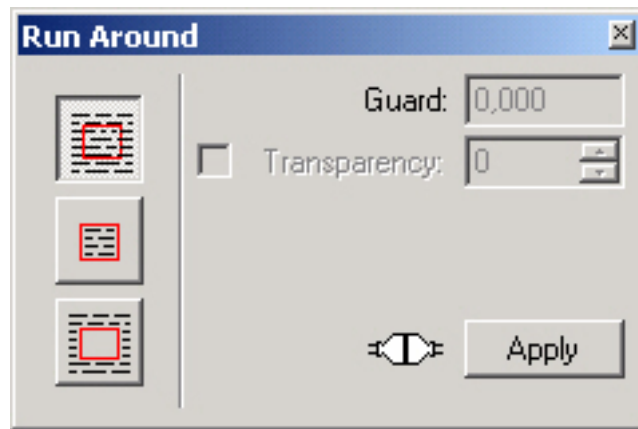
用于修改文本跟踪并输入可修改文本的最小和最大限度。

文字间距

用于修改文字之间的间距大小并输入可修改文本的最小和最大限度。

8.8.14 环绕分布... (文本菜单)

将文本放在对象周围或内部，或者使文本围绕在对象周围（包括 CT、蒙版和其他文本框）。



从[文本菜单](#)选择“环绕分布”时，将显示“环绕分布”对话框。

将文本放在对象周围或内部：

1. 创建对象。
2. 创建文本框并用适当的文本填充文本框。
3. 根据需要 will 文本框放在对象上（或相反）。
4. 以红色选择对象。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

5. 从“文本”菜单中选择“环绕分布”。
- 将显示“环绕分布”对话框。
6. 激活所需的设置。
7. 单击“应用”格式化文本（如果未激活应用插件）。

环绕分布对话框

无



用于使文本在文本框中保持不变。

分布在内部



用于以文本填充选择的对象（对象不能是 CT、蒙版或文本框）。

分布在外部



用于将文本定位在所选对象的外部。

防护

用于指定对象与文本之间的距离。

透明度

用于使文本环绕在半色调图像的透明度边界周围，而不是环绕在半色调图像本身周围。

在编辑输入框中输入透明度值，或单击左/右箭头增加/减少值。

默认值为 0（零）。

应用插件

如果已连接插件，更改将会立即应用于选择的对象。如果未连接插件，仅在单击“应用”时应用更改。

应用

如果在未连接“应用”插件时单击“应用”，将会应用在对话框中所做的更改。

8.8.15 (H) 搜索... (文本菜单)

搜索文本中出现的具有某种样式的单词，并替换为具有其他样式的另一个单词。

从[文本菜单](#)选择“搜索”时，将显示“搜索”对话框。

搜索对话框

查找

用于指定要搜索的文字。输入文字或单击箭头从列表中选择以前输入过的文字。

匹配大小写

如果启用了“匹配大小写”，搜索时将会区分大小写。

完整文字

如果启用了“完整文字”，搜索时将会跳过该文字的不完整部分。

仅当前素材

如果启用了“仅当前素材”，只会搜索当前素材，否则会搜索所有素材。默认情况下会启用此选项。

搜索

用于指定搜索的方向：“向下”、“全部”或“向上”。在输入框中输入方向，或单击箭头从列表中选择方向。默认选项为“向下”。

样式封套

用于指定搜索的样式选项。

如果启用了“样式”，将只能找到具有指定字符样式的文本。

样式可以是现有的已命名样式，也可以是自定义样式。

已命名的样式

在编辑输入框中输入样式的准确名称，或单击箭头从列表中选择名称。〈自定义〉并非真正的已命名样式，而是当前的自定义样式。选择此选项可重复使用上次创建的自定义样式。

自定义样式

用于指定文本的某些属性，而不考虑文本处于何种已命名样式中。例如，搜索所有以粗体和斜体显示的文字。在编辑输入框中单击“字符样式”可打开以已命名样式为基础的样式编辑器，然后填写其中的选项。样式编辑输入框设置为〈自定义〉。

查找下一个

用于搜索下一个出现的给定文字。

替换

用于将此对话框更改为“替换”对话框。会保留所有当前设置。

8.8.16 替代... (文本菜单)

指定用于替换搜索文本的文本和样式。

从[文本菜单](#)选择“替换”时，将显示“搜索和替换”对话框。

搜索与替换对话框

查找

您可在[搜索](#)对话框中找到关于此对话框“查找”部分的详细信息。

替换

用于将选择文本替换为指定的内容。

若要指定替换内容，请输入文字或单击箭头从列表中选择以前输入过的文字。

匹配大小写

“匹配大小写”使替换内容与原始内容具有相同的大小写形式。如果原始内容：

- 全部为大写，则替换内容也大写
- 全部为小写，则替换内容也小写
- 第一个字符大写而第二个字符小写，则替换内容的第一个字符也大写，而其余字符小写。
- 以上情况都不适用时，替换内容将与在编辑输入框中输入的形式一致。

样式封套

用于指定替换内容的样式选项。

如果启用了“样式”，替换内容将有样式输入框中指定的样式。

样式可以是现有的已命名样式，也可以是自定义样式。

已命名的样式

替换内容将有指定的样式。在编辑输入框中输入样式的准确名称，或单击箭头从列表中选择名称。〈自定义〉并非真正的已命名样式，而是当前的自定义样式。

自定义样式

替换内容的样式将是原始样式和自定义样式的组合。在自定义样式中输入的选项会取代原始样式选项。在编辑输入框中单击“字符样式”可打开以已命名样式为基础的样式编辑器，然后填写其中的选项。样式编辑输入框设置为〈自定义〉。

替换与查找

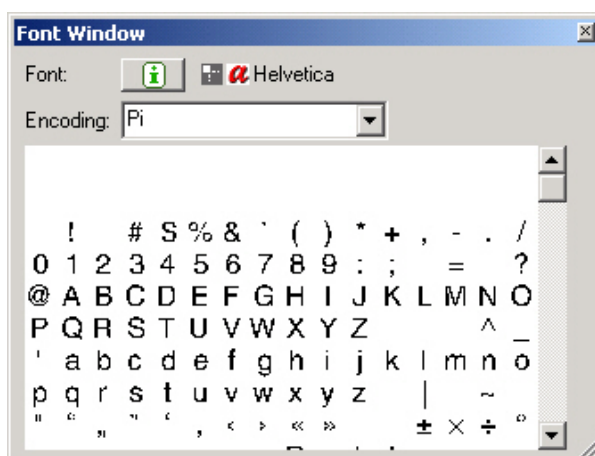
用于替换选择的文本并查找下一个出现的文本。

全部取代

用于将找到的所有文字替换为要替换的内容。此操作的范围取决于“搜索”（“向下”、“全部”或“向上”）和“仅当前素材”的设置。



8.8.17 字体窗口... (文本菜单)

从扩展字符列表输入字符。



从[文本菜单](#)选择“字体窗口”。

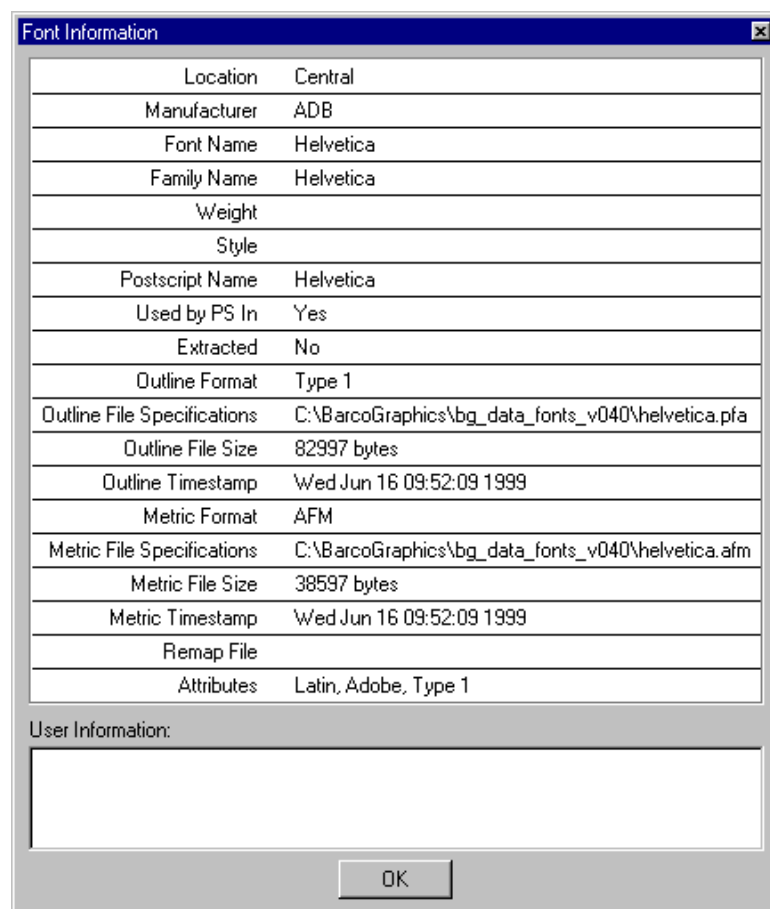
字体窗口将显示：

- 字体名称，例如 **Helvetica (Upright, Roman)**
- 字体类型，例如 
- 字体编码，例如 **Encoding: Pi** 
- 当前选定字体的扩展字符集。



获得有关字体的其他信息。

示例：



请参阅[文本样式栏](#)中有关更改当前选定字体的信息。

从字体窗口输入字符：

1. 如有必要，可根据您所使用的语言更改字符顺序，方法是从“编码”组合框选择其中一个选项。如果选择 PI 符号，将显示字体的所有字符。
2. 滚动浏览字符列表，或调整字体窗口大小以显示要插入的字符。
3. 在字体窗口中单击相应的字符。

将在光标闪烁的位置插入字符。



注：

随着您创建文本，光标将自动显示。如果您要将文本字符插入现有文本，请确保激活工具栏中的[编辑文本](#)，然后在要插入文本的位置单击鼠标。将显示闪烁的光标，表示将在这里插入文本。还可以用键盘上的箭头键浏览文本。



提示：

要创建带重音的文本字符，请将光标插入要修改的字符右边，然后从字体窗口选择适当的字符。

8.8.18 字体首选项... (文本菜单)

搜索字体并将其添加到字体列表，方便从大型列表中查找您需要的字体。

从[文本菜单](#)选择“字体首选项”时，将显示“字体首选项”对话框。



注：

加载文件时，文件中使用的所有字体都将自动载入字体列表。

字体列表用于[文本样式栏](#)和[字符样式](#)对话框中。

字体首选项对话框

字体名称包含

用途

用于输入要搜索的文本字符串。

右侧箭头

用途

用于将“字体列表”保存为默认设置或移除未使用的字体。

单击箭头会弹出两种可能的选项。

- 保存为默认
 - “文本样式”条中的可用字体列表将保存为默认列表。
 - 当前在文本样式条中选择的字体文件将保存为默认字体。
 - 重新打开应用程序时，将默认加载该字体列表，并将原来的默认字体 Helvetica 放入文本样式条 i. s. o. 的默认字体中。



注：

请注意，可使用当前目录的本地和同属字体扩展默认列表。

- 移除未使用的字体
 - 用于从“字体列表”中移除当前工作中未使用的所有字体。



注：

字体将从列表中移除，直到您将其重新加入列表或加载了包含这些字体的其他文件为止。

字体过滤器

用途

用于将字体搜索范围缩小为激活的字体类型。

可用的过滤器有：

- (Y)类型：
用于激活某种“字体类型”作为选择标准来确定搜索中要包含的字体。
- 真实
用于激活某种“真实字体”作为选择标准来确定搜索中要包含的字体。
- 设计
用于激活某种“字体设计”作为选择标准来确定搜索中要包含的字体。
- 宽度
用于激活某种“字体宽度”作为选择标准来确定搜索中要包含的字体。
- 格式
用于激活某种“字体格式”作为选择标准来确定搜索中要包含的字体。

查找

用途

用于执行字体搜索操作。

找到

用途

用于显示与输入的选择标准匹配的字体数量。

添加所有

用途

用于将找到的所有字体添加到“字体列表”中。

(A)添加

用途

打开“找到的字体”对话框。

用于将找到的字体对话框中选择的字体添加到字体列表中。

(R)复位

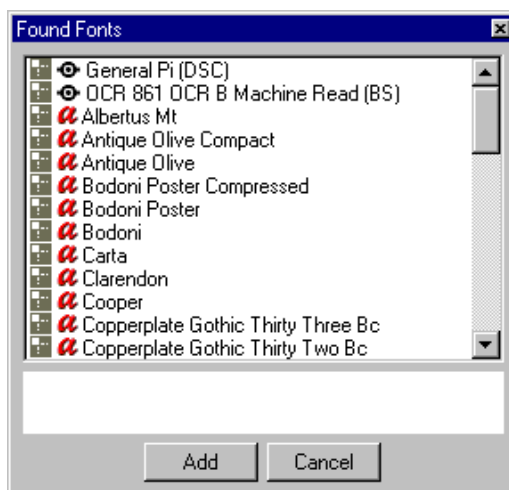
用途

用于清除字体搜索的选择条件。

找到的字体对话框

用途

显示（找到的）字体列表。



每种类型的字体按字母顺序显示。如果可用的字体比显示的字体多，请使用滚动条在列表中搜索。

若要向当前文件的“字体列表”中添加字体，请单击要添加的字体。

即可将字体添加到“字体列表”中，并用于格式化文本。

8.8.19 轮廓化（文本菜单）

用于轮廓化选定文本并转换为单个对象。

从“文本”菜单中选择“轮廓化”。

在选择“轮廓化”之前，用[编辑文本](#)选择要轮廓化的文本。

文本行、文本框中的所有文本或已在轮廓上创建的文本将轮廓化为单个对象。

每个文本字符（或对象）都可以应用色彩，而且可像任何对象那样进行修改和移动。例如，可以用“转换”来旋转文本字符，或用“轮廓化”菜单中的选项来划分文本字符。



注意:

- 如果您要对一行文本进行轮廓化，该行中的所有文本字符都将轮廓化，即使部分文本未选中。
- 在轮廓化文本之前请确保完成了所有格式化（用“编辑文本”）。文本轮廓化后将变为单个对象，而不是文本字符。不能用格式化文本字符的方式格式化单个对象（例如应用样式）。

8.8.20 轮廓化所有文本（文本菜单）

用于轮廓化所有文本并转换为单独的对象

8.8.21 制作背景（文本菜单）

创建文本框的背景。

从“[文本](#)”菜单选择“制作背景”。

您可以指定属性（例如颜色、描边和透明），背景将变为独立的对象，可以处理和修改。

创建文本框的背景：

1. 以红色选择要添加背景的文本框。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

2. 从“[文本](#)”菜单选择“制作背景”。

背景将创建一个对象，可通过应用程序的选项进行处理和修改。



提示：

您可以从[色彩样式](#)栏为选定背景指定新属性。

如果按空格键，将自动切换回“编辑文本”模式。背景将取消激活，并再次激活文本框。

8.8.22 文本挖空...（文本菜单）

通过向文本（或对象）添加彩色（通常为白色）描边，使 CT 蒙版中的文本（或其他任何对象）更清晰可见。

“文本挖空”让您可以使 CT 蒙版内的文本更清晰。实际上您的文本将轮廓化，并为文本轮廓添加彩色描边和填充。因此您的工作中会有不同的图层，其中一个是选定的对象，另一个则是带填充和描边的轮廓化文本。此结构使您可以纠正其中一个图层并修改您的工作结构。

从[文本菜单](#)选择“文本挖空”时，将显示“文本挖空”对话框。

文本挖空对话框

选择的文本颜色按钮

在工作中选择文本后，自动显示要对其应用“文本挖空”的文本的颜色。如果要对具有不同颜色的多个文本应用“文本挖空”，则选择的文本颜色按钮列表中将会出现多种颜色。如果不想对某个文本应用“文本挖空”，可单击相应的切换按钮取消选择该文本的颜色。

挖空颜色




显示要用来使文本更醒目的颜色。默认的挖空颜色是白色。当然您也可以将此默认颜色更改为其他颜色。如果要更改挖空颜色，请双击颜色。双击颜色时，会出现[颜色工厂](#)。您现在可以选择新的颜色。

距离

用于输入要添加到将会应用“文本挖空”的文本中的有色描边宽度。

描边拐角类型

用于选择要用于所选对象描边的拐角类型：

-  尖角
-  圆角
-  折角（另请参阅“斜接”输入框）

斜接



用于在“斜接”输入框中输入值以确定使拐角弯折产生折角的尖锐程度。

拾升所有文本

用于拾升所有文本，而不仅仅是已挖空的文本。

扫描

使用此按钮可在当前工作中查找并选择要对其应用“文本挖空”的所有文本。如果已选择了文本，但认为选择的文本不完全是想要的文本（例如因为输入错误），则建议您在层结构中删除轮廓化的层，然后再次扫描文本，以便调整文本并再次执行“文本挖空”。

执行

用于将“文本挖空”应用于选择的文本（或任何其他对象）。

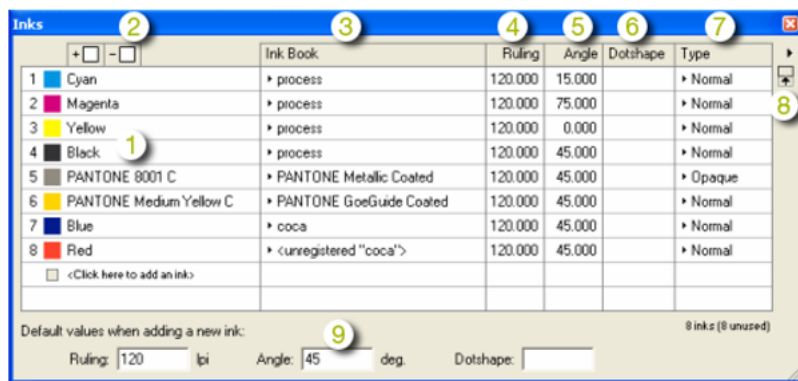
最优化

应用“文本挖空”后，可能需要一段时间对工作进行校样。应使用“优化”来加快此过程。

8.9 上色菜单

8.9.1 油墨... (上色菜单)

添加、修改或删除油墨，以及显示工作中的当前油墨及其属性。



1. 油墨号

此编号会在定义油墨时自动显示在油墨框前面，可通过油墨在油墨表中的位置来标识油墨。



提示：

如果要更改油墨在表中的顺序，请将油墨号拖动到您要插入的编号位置。

油墨样本

显示油墨。

当您通过输入名称定义油墨时，油墨样本将自动显示定义的油墨。

当您创建新油墨时，这些油墨将立即添加到“色彩/样式”框的“调色板”中，作为含 100% 该油墨的色彩样本。

2. + []

允许添加油墨。您可以提供油墨的名称或编号。




允许删除油墨。

3. 油墨库：列出油墨所属的油墨库。

油墨可以是套版色油墨，也可以属于一个标准油墨库（PANTONE、Toyo、HKS、NCS...）。油墨也可以属于自定义的设计者库。不属于上述任何油墨库的油墨将标记为“未注册”。

4. 线数：定义油墨的网屏线数（以获得适当的印刷质量）。

默认值为每英寸 120 线。有关网屏线数的具体信息，请参阅“网屏”手册。


5. 角度：定义油墨的网屏角度（以避免波纹底纹，特别是使用套版色油墨时）。有关网屏角度的具体信息，请参阅“网屏”手册。
6. 网点形状：定义油墨的网点形状。
示例：M 表示 Monet，E 表示 Elliptical...
有关网点形状的具体信息，请参阅“网屏”手册。
7. 油墨类型：从下拉列表中选择“普通”、“不透明”、“上光”或“技术”。
8. ：打开新菜单（请参阅[其他信息](#) on page 277）：
 - 显示选项：显示/隐藏油墨窗口底部的选项。
 - 列：选择要查看的列。
 - 移除未使用的油墨
 - 移除未使用的颜色和油墨
 - 从浅到深排序
 - 从深到浅排序
 - 颠倒油墨顺序
 - 转换...
 - 更改所有油墨的网点形状和线数...
9. 添加新油墨时的默认值：定义线数、角度和网点形状的默认设置，添加新油墨时将使用这些设置。

**提示：**

当您创建新油墨时，此油墨将立即显示在[调色板](#)中，作为含 100% 该油墨的色彩样本。

但是，无需完成油墨表即可构建[调色板](#)：随着您在“色彩工厂”中定义颜色，也会自动包括对应的油墨。

**注：**

油墨名称旁边可能出现警告图标 ，表明油墨在文档中不可见，但链接到了不透明蒙版。“移除未使用的油墨”和“移除未使用的颜色和油墨”功能不会清除这些油墨。

当油墨在油墨库中不再可用，或已从油墨库移除时，您将收到警告。当您将文件转移到另一个系统，且油墨在该系统上不可用时，可能发生这种情况。在这种情况下，油墨为“未注册”。但使用和保存文档时，仍将保留初始油墨库的名称。

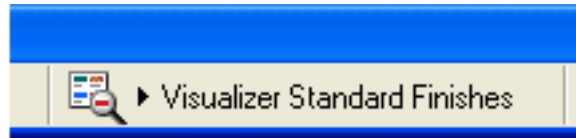
8  Red	▶ <unregistered "coca">
---	-------------------------

其他信息

输入油墨名称

输入油墨名称时，会应用以下规则：

- 检查名称是否是指套版色油墨。“M”或“洋红色”将表示“套用洋红色”。对于“C”、“Y”和“K”，则以相同的逻辑用于其他套版色油墨。
- 检查名称是否是指“首选油墨库”中的油墨。您可以从“状态”工具栏的列表中选择“首选油墨库”。



- 检查名称是否是指 PANTONE 油墨库中的油墨。“暖红色”将从 PANTONE Color Coated 库中找到“PANTONE 暖红色 C”油墨，而“9524”将从 PANTONE Pastel Coated 库中找到“PANTONE 9524 C”油墨。



注：

如果要强制使用特定的 PANTONE 库，请在“状态”工具栏上将其设置为首选油墨库。例如，将 PANTONE Color Uncoated 库设置为首选油墨库。在这种情况下，将从 PANTONE Color Uncoated 油墨库中找到“暖红色”名称。

- 检查名称是否是指标准非 PANTONE 油墨库中的油墨。标准非 PANTONE 油墨库是受保护的油墨库，如 Toyo94、NCS、HKS、HP Indichrome 等。
- 检查名称是否是指自定义油墨库中的油墨。



注：

输入油墨库和油墨名称可在给定的库中查找油墨。

输入“古柯红色”时，将会在所有油墨库中搜索该名称。如果此油墨不存在，则会在“古柯”油墨库中查找“红色”油墨。

重命名油墨

- 还可以在“油墨”对话框中重命名标准油墨。在“油墨”对话框中重命名油墨的原因可能是多种多样的：

也许您想以自己的语言而不是英语显示油墨名称。法国用户更愿意使用 Jaune 而不是 Yellow（黄色）。另一方面，德国用户更喜欢使用 Schwarz 而不是 Black（黑色）。

只需重命名油墨，就可以创建除普通 BG CMS 系统以外的“油墨”。每种油墨都有名称和 RGB 值。



注意：

重命名油墨会将该油墨替换为未注册的设计师油墨。对于未注册的设计师油墨，仅知道 RGB 等价值。所有色度配置信息都会丢失。这会在屏幕上和校样过程中降低可视化效果的准确性。从本质上说，重命名油墨相当于在屏幕上的“油墨”列表中显示新名称。对含有重命名油墨的文件进行校样时，只能保留油墨的 RGB 值。所有的输出校样差异和概念都会随之丢失。



注：

如果重命名油墨，油墨的新名称还会显示在“油墨工厂”和**样式调色板**中。

更改油墨的油墨库

您可以在“油墨”对话框中更改某些油墨的油墨库。您可以在不同的 PANTONE 油墨库（即 Coated、Uncoated 或 Matte）之间切换。如果两个自定义油墨库中有同一种自定义的油墨，您还可以将该自定义油墨从其中一个自定义油墨库更改到另一个油墨库中。例如，您可以从“古柯”油墨库中将“红色”更改到“豪华轿车”油墨库中，前提是“豪华轿车”油墨库中也包含“红色”油墨。

其他选项

移除未使用的油墨

用于自动移除所有未使用的油墨（未用在“调色板”颜色中的油墨）。



注：

若只要移除一种未使用的油墨，可将空油墨盒拖动到要移除的油墨盒处。如果工作中使用了该油墨，则会出现警告消息。

移除未使用的颜色和油墨

用于自动移除工作中未使用的所有颜色和油墨。

“清除颜色和油墨”不仅会移除当前工作中未使用的颜色，而且会移除作为该工作一部分的“外部工作”和平面映射的 CT 文件中未使用的油墨。



提示：

若只要移除一种未使用的油墨，可将空油墨盒拖动到要移除的油墨处。如果工作中使用了该油墨，则会出现警告消息。

从浅到深排序

用于对油墨表中的颜色排序。

从深到浅排序

用于对油墨表中的颜色排序。

颠倒油墨顺序

使用此选项可查看逆转油墨顺序时文件的外观。

转换...

用于在油墨表中转换所有的 PANTONE Color 或 Pastel 油墨。

根据所做的选择，您可以将所有 Coated 或 Uncoated 油墨转换为 Coated、Uncoated 或 Matte。

显示油墨组和类型

选择它会展开“油墨”对话框。

还提供了其他信息：

- 群组

用于定义油墨类型应该为“普通”、“不透明”、“上光”还是“技术”。从列表框中选择正确的类型。

普通油墨是透明的油墨，与不透明油墨相反，后者是覆盖底层的油墨。当显示窗口处于叠印模式和基于油墨的模式时，可以直接看到这两种油墨的不同表现。

进行校样时，可通过 Esko FastRip 看到油墨类型。

相反，上光的效果不会显示在布局窗口中。

- 类型

自动显示油墨所属的油墨组名称。它指示油墨是套版色油墨（C、M、Y、K）、PANTONE 油墨还是设计师油墨。

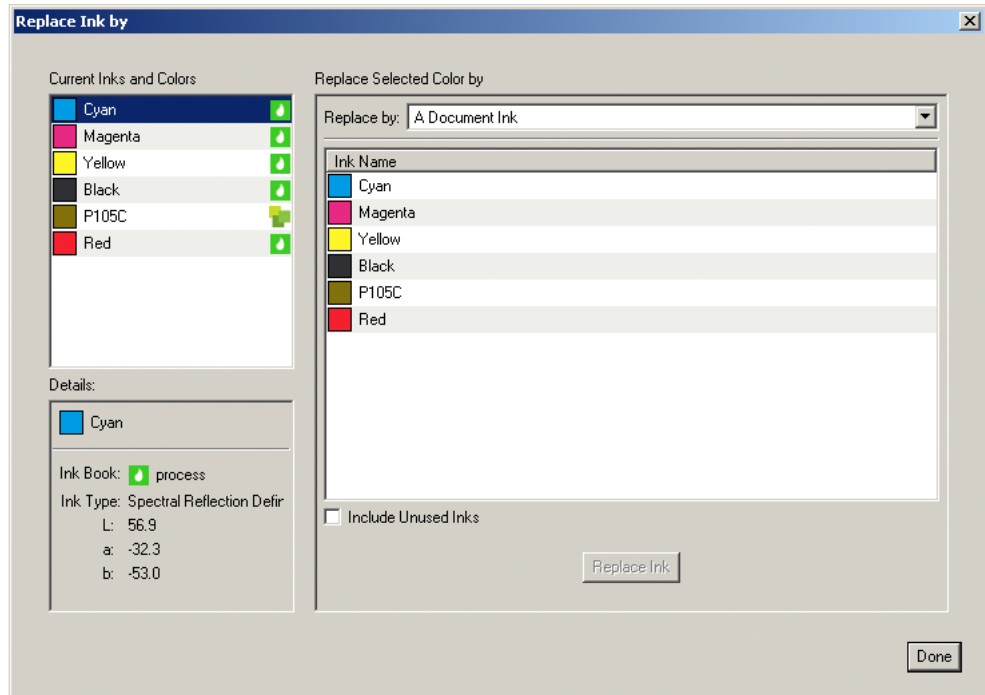
更改所有油墨的网点形状和线数...

选择“更改所有油墨的网点形状和线数...”会打开一个对话框，可在其中定义所有油墨的线数和网点形状。

替换油墨

要替换油墨：

1. 在油墨对话框的卷帘菜单中选择替换油墨...，打开替换油墨对话框。



2. 在当前油墨和颜色中，选择要替换的油墨。
油墨库中已定义的油墨在其名称旁带有水滴图标。
详细信息窗口将显示选定油墨的其他信息。

3. 定义替换为类型：

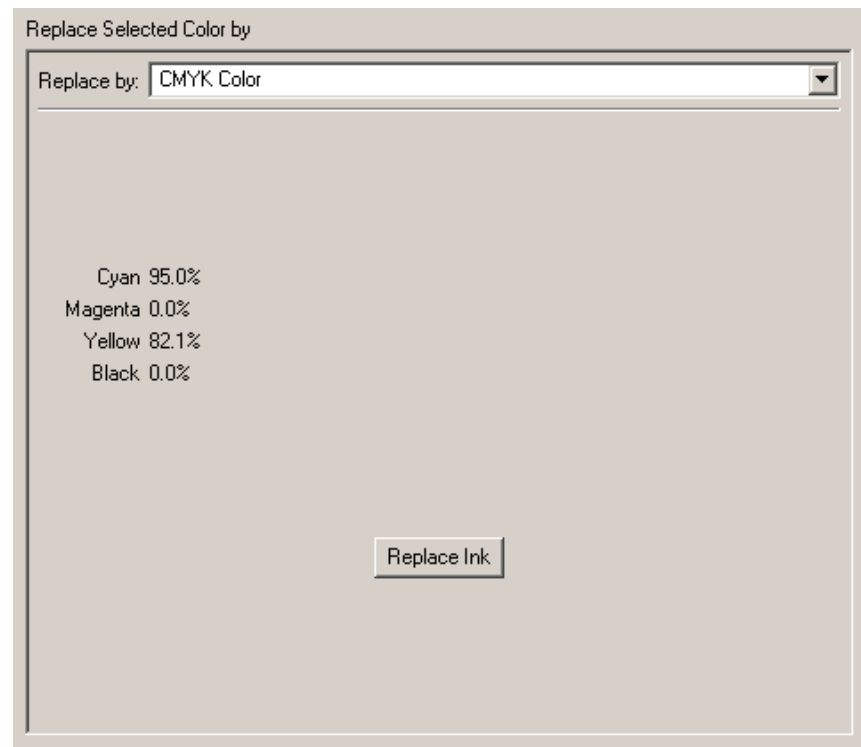
- 替换为文档油墨允许从文档油墨中选择一种油墨。通过启用包括未使用的油墨，所有专色油墨均可用（甚至包括在此工作中未使用的油墨）。
- 替换为 CMYK 颜色允许将选定油墨转换为其对应的 CMYK 等价颜色。要使用的 CMYK 值将在下方显示。



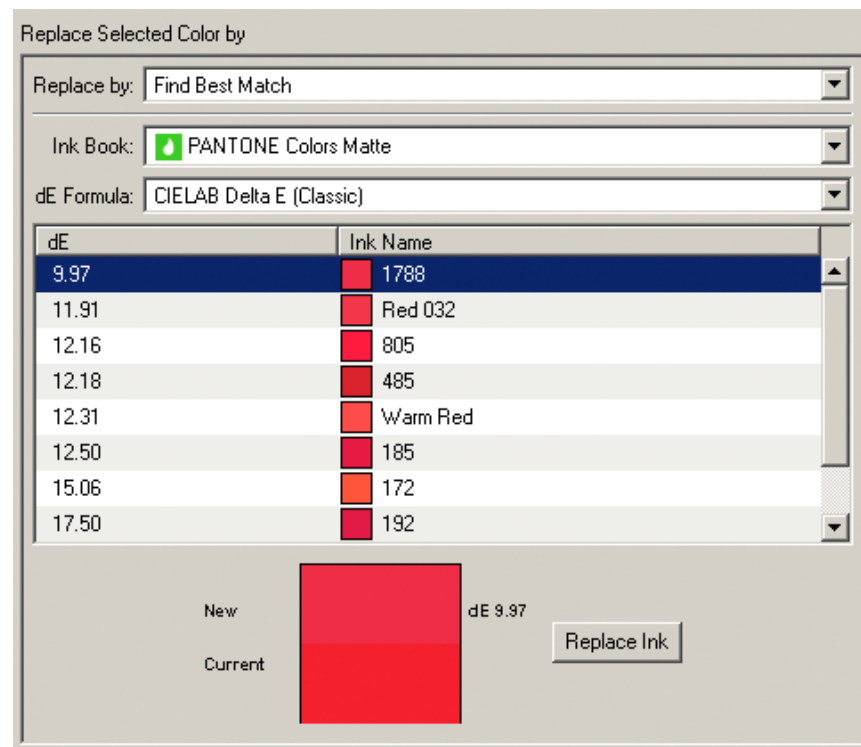
注：

转换为 CMYK 时：

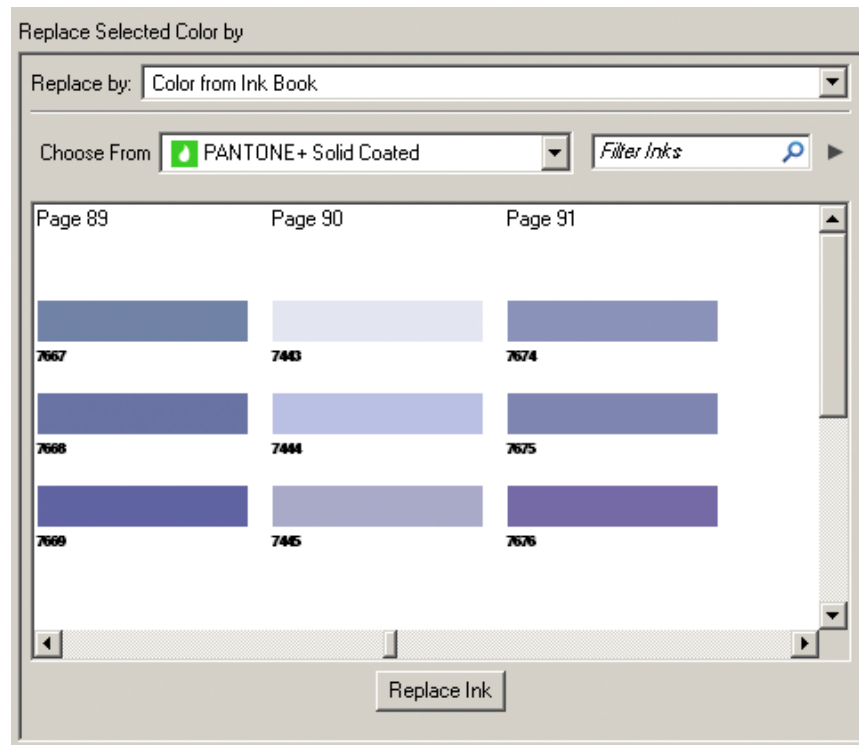
- 文档中的油墨将被替换为 CMYK
- 链接的 CT 文件中的油墨将被映射到 CMYK 上色
- 由于不受支持，链接的 PDF 文件中的油墨无法转换。



- 查找最佳匹配将扫描选定的油墨库，并列与要替换的油墨相比具有最低 dE 的油墨。在底部，并排显示新油墨和当前油墨。



- 替换为油墨库中的颜色允许将油墨替换为油墨库中的新油墨。



4. 单击替换油墨按钮。



注：

如果一个或多个对象无法转换，将在“消息”对话框中显示问题描述，已转换的油墨不会从文档中消失。

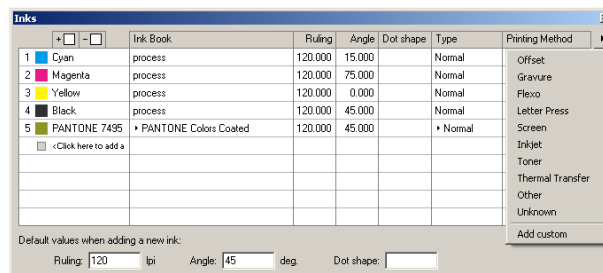
打印方法

可为每个分色设定打印方法。

此信息储存于规范化 PDF 文件中，并在导出（或导入）ArtPro 文件时被储存。

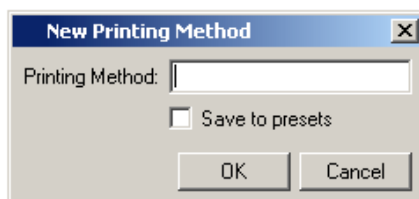
打印方法信息可用于 SmartNames，或处理打印方法的 Automation Engine 任务。

默认情况下，打印方法列已隐藏。通过选择打印方法列，可以让其可见。



可以选择一种预定义的打印方法，或者创建新的打印方法。

如果选择保存到预设，新创建的打印方法将被保存在预设文件中，并在列表中保持可用。



预设保存在 bg_data_custom_v010 文件夹的中央位置，并可被所有客户端应用程序重复使用。

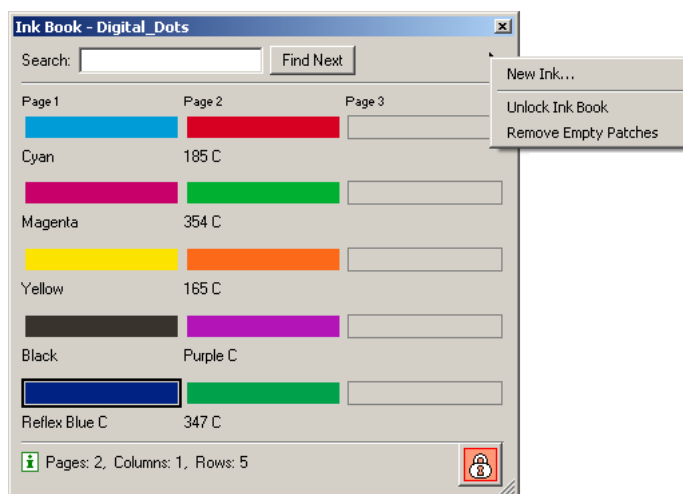
8.9.2 打开油墨库... (上色菜单)

打开选定的油墨库。



注：

标准油墨库 (PANTONE、Toyo、HKS、NCS...) 或 PantoneLIVE 油墨库中的油墨不能改变。在自定义油墨库中，您可以重命名或删除油墨，也可以根据 Lab 或 RGB 值创建新油墨。

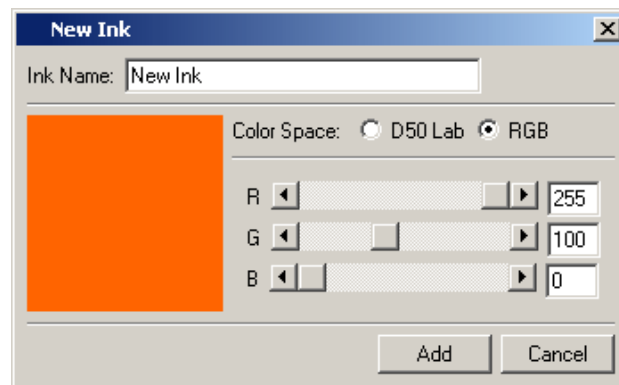


信息图标可提供额外信息，如选定油墨库的页数、行数和列数。油墨库中的空白油墨补丁处于打开状态，这说明“油墨库”对话框中油墨库的布局未改变。您可以在弹出菜单中单击移除空白补丁，移除空白油墨补丁。

首先，您必须解锁油墨库，才能执行某些修改（例如，移除空白油墨补丁或重命名油墨）。创建新油墨将自动解锁/锁定油墨库。您可以输入 Lab 或 RGB 值指定油墨。

在搜索框中输入值，在选定油墨库中搜索特定油墨。

新建油墨... 允许您通过输入 Lab 或 RGB 值创建新油墨。



您可以选择油墨补丁，并从上下文菜单中选择清除油墨来移除油墨。

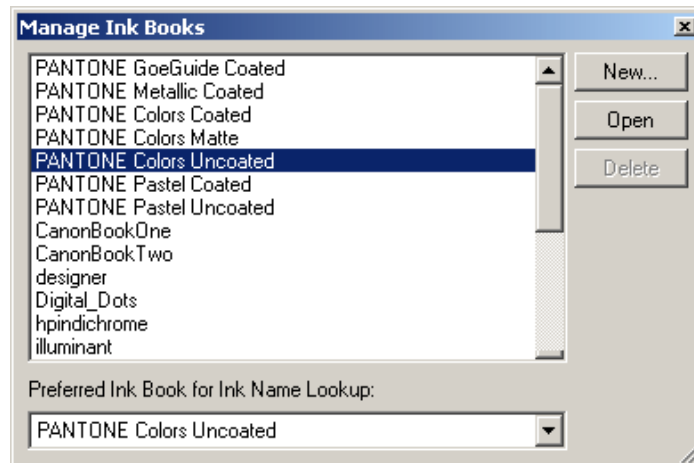



注：

通过 Kaleidoscope / Color Engine Pilot 导入“智能颜色”油墨库并激活“智能颜色”许可时，可访问“智能颜色”油墨库。

8.9.3 管理油墨库...（上色菜单）

显示安装在系统中的所有油墨库的概览，并允许您创建、删除和查看各个油墨库。

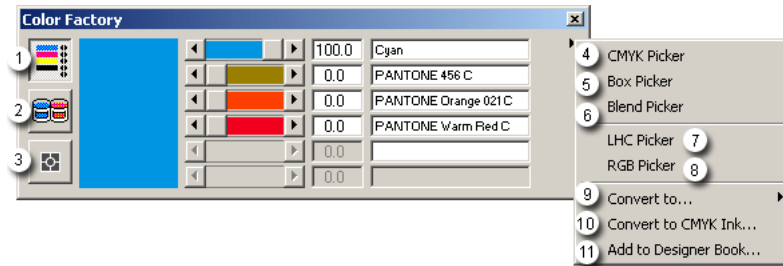


将选定油墨库视为首选油墨库，在“油墨”对话框中输入油墨时将最先检查该油墨库。选定油墨库的名称在顶部工具栏中显示。单击工具栏图标  打开油墨库。

单击“新建...”在 CMS 数据树上创建新的油墨库。您要做的就是输入名称。油墨库的名称只能包含一个单词。在油墨库名称和油墨名称中不允许使用以下字符：“\$”、“%”、“.”、“/”、“\”、“*”、“[”、“]”、“@”、“&”、“’”、“:”、“|”、“#”、“<”、“>”、“””和“;”。

8.9.4 颜色工厂... (上色菜单)




用于显示或修改选择的颜色。



通过以下方式打开“颜色工厂”：

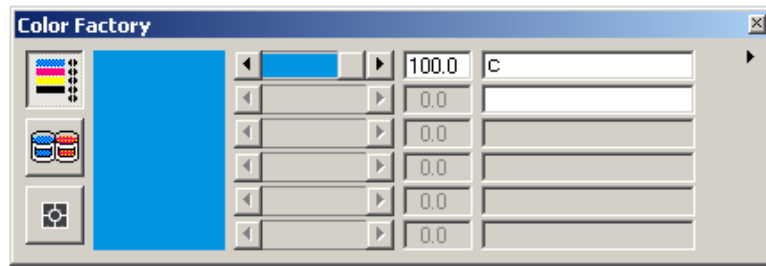
- 双击“调色板”中的颜色样本，
- 或激活“调色板”中的“插图”。
- 按住 Ctrl 键的同时用鼠标右键单击油墨样本会显示一个弹出菜单，可在此处添加/移除 CMYK 油墨

您可以在“颜色工厂”中显示或修改选择的颜色。

1.  颜色工厂
2.  油墨工厂
3.  套准工厂

4. CMYK 拾色器
5. 块状颜色
6. 混合颜色
7. LHC 拾色器
8. RGB 拾色器
9. 转换为...
10. 转换为 CMYK 油墨...
11. 添加到设计者油墨库

颜色工厂



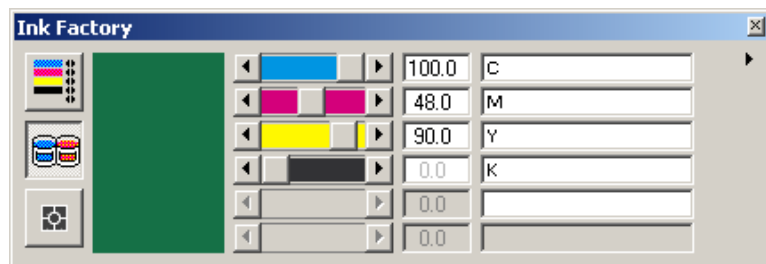
可以用滑块或微调框修改油墨的百分比。可以在油墨值输入框旁的输入框中输入油墨名称的首字母，来添加油墨。这样会在“油墨”对话框中添加新油墨（如尚不存在）。



提示：

按住 CTRL 键并移动油墨滑块，以相同的量修改其他所有油墨的浓度。按住 SHIFT 键并移动油墨滑块，以按比例更改其他所有油墨的浓度。

油墨工厂



用于在打印或处理工作时显示或修改要用于打印某种颜色的油墨。

套准工厂

加载或保存（非）规范化 PDF 文件时，将识别 PDF 套准色彩并保持为 PDF 套准色彩。可以通过在“色彩”对话框中选择新的色标并单击“套准工厂”按钮来创建套准色彩。套准色彩包含当前页面中使用的所有色彩。可以将其他油墨添加到油墨列表，但只要特定页面不使用这些油墨，就不会用此信息更新套准色彩。执行添加或删除油墨、切换到另一页面等操作时，将动态更新套准色彩。



注意：

在编辑器中使用“套准色彩”时，PDF 套准色彩中不会添加技术油墨。

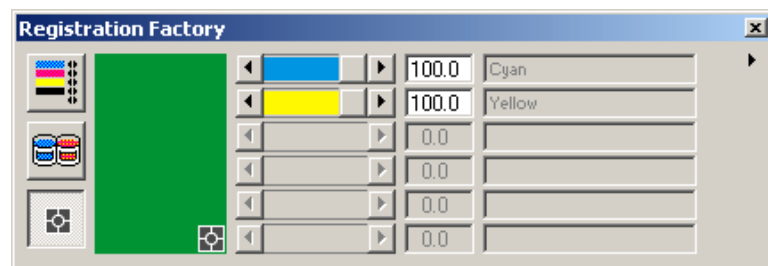
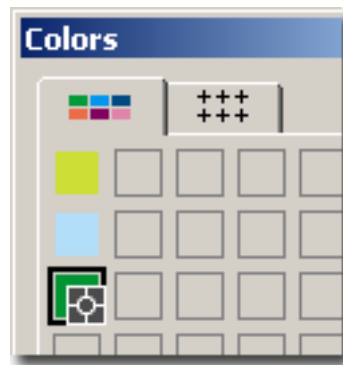
可以移动滑块来调整套准色彩的浓度。您会注意到，滑块不能单独移动。



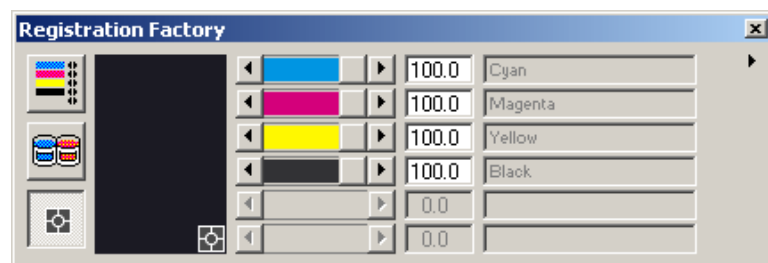
注：

油墨向导将跳过套准色彩。陷印引擎将陷印套准色彩。

在下面的例子中，文档只使用了两种油墨。得到的套准色彩将包含 100% 的青色和 100% 的黄色。



在下面的例子中，文档中使用了多种油墨。由于创建套准色彩时不会考虑技术油墨，因此只包含设计中使用的四种套版色。



CMYK 拾色器



用于切换到 CMYK 拾色器，在调色板中添加或修改颜色。

可以用滑块或微调框修改油墨的百分比。

当您在“色彩工厂”中激活“CMYK 拾色器”时，将在“色彩工厂”中打开“CMYK 拾色器”对话框。

CMYK 拾色器对话框

用于在“调色板”中添加或修改颜色。

色相选择框

定义光谱。

色相选择框中的值会立即影响另外两个框中某一个框内的值。

如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。

饱和度选择框

用于使颜色更亮或更暗。

可使用饱和度选择框或亮度选择框。两者不能组合使用。

如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。

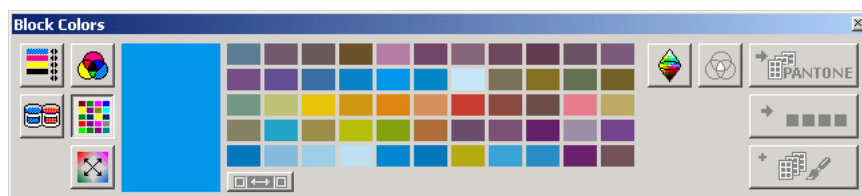
亮度选择框

用于对颜色添加黑色。


可使用饱和度选择框或亮度选择框。两者不能组合使用。

如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。

块状颜色



切换到块状颜色调色板，在调色板中添加或修改颜色。

当您单击 [颜色工厂... \(上色菜单\)](#) 中的“块状颜色调色板”  时，“色彩工厂”中将打开“块状颜色”对话框。

块状颜色对话框

用于在“调色板”中添加或修改颜色。

您可以从“块状颜色调色板”中选择单独的颜色，也可以先在调色板上创建两种颜色的混合，然后再进行选择。

块状颜色样本

您可以在“块状颜色调色板”中将颜色从一个颜色样本拖放到另一个颜色样本中，还可以将颜色从“颜色调色板”中拖放到“块状颜色调色板”中，反之亦然。

块状颜色混合按钮

您可以先在调色板中创建两种颜色之间的混合，然后再进行选择。

混合颜色



用于切换到混合颜色调色板，在调色板中添加或修改颜色。

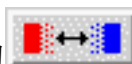
混合颜色对话框

用于在“调色板”中添加或修改颜色。

“混合颜色”显示框

在“混合颜色”调色板上单击、悬停和拖动鼠标光标时，“颜色显示”对话框中的颜色会发生交互式更改。

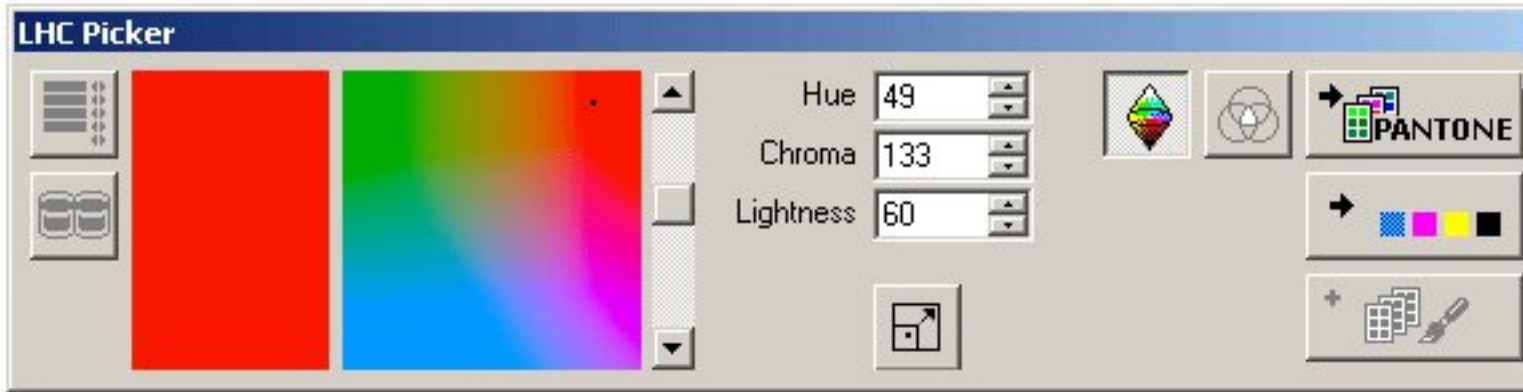
“混合颜色”的“混合”按钮



您可以在四种颜色之间的创建混合色，以创建不同颜色之间的连续色调更改。

单击“混合”按钮可将 4 种颜色相互混合。此时会创建新的混合调色板。您可以从新的混合调色板中选择任意颜色；调色板中的颜色将会更新。在“混合颜色”调色板的底部会出现所选颜色的百分比。

LHC 拾色器



用于切换到 LHC 拾色器，在调色板中添加或修改颜色，或执行 LHC 色彩度量。

当您在**颜色工厂...**（上色菜单）中单击“LHC 拾色器”



时，将在“色彩工厂”中打开“LHC 拾色器”对话框。

LHC 拾色器对话框

用于在调色板中添加或修改颜色，或执行 LHC 色彩度量。

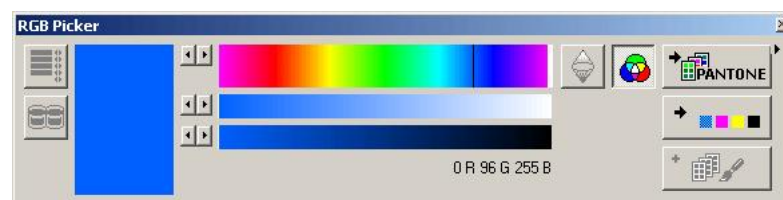
可以放大色彩样本显示，以作出更准确的选择。放大的调色板出现在“LHC (CIE)”对话框中。

放大的调色板需要进行更多计算，因此会占用更多系统内存。根据选择调整调色板将需要一段时间，但选择会更加准确。

LHC 色彩空间框

LHC 色彩用色相选择框以及色相、色度和亮度值来表示。必须先将通过“LHC 拾色器”选择的颜色转换为 PANTONE 或 CMYK 等效颜色，然后才能将其添加到“调色板”中。

RGB 拾色器



用于切换到 RGB 拾色器，在调色板中添加或修改颜色。

当您在**颜色工厂...**（上色菜单）中激活“RGB 拾色器”时，将在“色彩工厂”中打开“RGB 拾色器”对话框。

RGB 拾色器对话框

用于在“调色板”中添加或修改颜色。

色相选择框

定义光谱。

色相选择框中的值会立即影响另外两个框中某一个框内的值。

如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。



注：

必须先将通过“RGB 拾色器”选择的颜色转换为 PANTONE 或 CMYK 对等颜色，然后才能将其添加到“调色板”中。

饱和度选择框

用于使颜色更亮或更暗。

可使用饱和度选择框或亮度选择框。两者不能组合使用。

如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。



注：

必须先将通过“RGB 拾色器”选择的颜色转换为 PANTONE 或 CMYK 对等颜色，然后才能将其添加到“调色板”中。

亮度选择框

用于对颜色添加黑色。

可使用饱和度选择框或亮度选择框。两者不能组合使用。

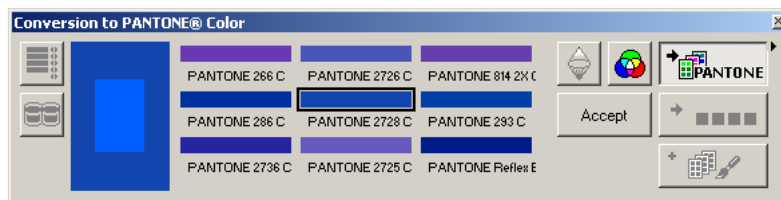
如果无法立即找到需要的颜色，可单击与其接近的颜色，然后使用 CMYK 滑块查找需要的颜色。



注：

必须先将通过“RGB 拾色器”选择的颜色转换为 PANTONE 或 CMYK 对等颜色，然后才能将其添加到“调色板”中。

转换为...



将选定的颜色转换为选定油墨库中的等效颜色。

初始 CMYK 颜色显示在“色彩显示”对话框的中心，周围是其等效颜色。最接近 CMYK 初始值的颜色将突出显示以表明选择。如有必要，可选择其他颜色。



注：

可以使用任何调色板（CMYL 拾色器、块状颜色调色板或混合颜色调色板）。

转换为 CMYK 油墨...

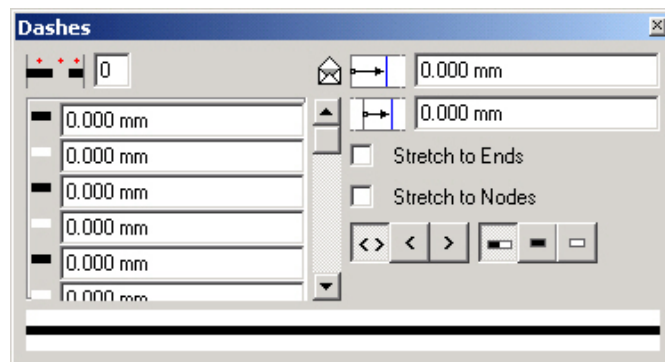
将所选颜色转换为 CMYK 油墨。

添加到设计者油墨库

在“设计者”油墨库中添加（注册）当前颜色。

8.9.5 虚线...（上色菜单）

创建或修改虚线描边。



如果您想创建虚线描边，必须指定着色（虚线）和未着色元素（空白）的长度及其交替的顺序。

可通过两种方法应用虚线。基本形式是指定元素的长度作为绝对值。较为复杂的形式是让系统调整您指定的值，以确保虚线完全适合选定对象。

当您从“上色”菜单选择“虚线”，或在[样式/颜色框](#)中双击虚线框时，将显示“虚线”对话框。

线段对话框

基本顺序描述

元素数量 

必须指定要用作基本顺序的备用元素数量。

可填入 0 到 11 范围内的任何数字，但最常用的 2 个值是 1 和 2。如果要应用具有相同长度有色和无色元素的线段，请填入 1；如果要应用具有 2 个不同长度元素的线段，请填入 2。

如果输入 0，会得到实心的描边。



注：

如果使用奇数个元素，在每次重复基本顺序时，有色和无色元素的顺序将会相反。

有色元素长度

用于定义有色元素的长度。

无色元素长度

定义了不同元素的数量后，每个元素会有一个长度输入框。



注：

除了线段元素长度外，线段的外观还将取决于描边端点的有效类型（第 552 页）。

封套

用于定义或更改描边布局，以便最好地适应选择的对象。

布局取决于以下内容：

开始阶段 

该值决定描边将以线段、线段的一部分、空格还是空格的一部分开始。若要计算结果，必须用第一个元素的长度减去该值。

结束阶段 

该值决定描边将以线段、线段的一部分、空格还是空格的一部分结束。若要计算结果，必须用该值加上最后一个元素的长度。此输入框仅在“修改线段”切换框打开时可用。

延伸到端点

如果想让应用程序修改线段以便最好地适应选择的对象，请激活此切换框。为了执行此操作，系统会自动重新计算某些参数。

延伸到节点

如果想在节点与节点之间计算自动修改，而不是在所选对象的开始和结束点之间进行计算，请激活此切换框。

各种修改按钮

用于确定进行自动修改所必须采用的计算方式。

告知系统可以延长和缩短线段元素以获得最佳的适应效果，具体取决于最近的元素；

告知系统只能缩短线段元素；

告知系统只能延长线段元素。

告知系统调整可同时应用于线段和空格；

告知系统调整只能应用于线段；

告知系统调整只能应用于空格。

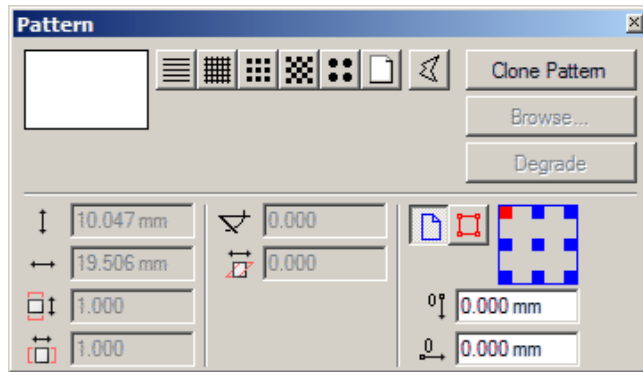
线段预览

以图形的方式实时显示您设计的线段布局。

蓝色标记表示开始阶段，如果“修改线段”已打开，也表示结束阶段。灰色标记分隔基本顺序。

8.9.6 底纹... (上色菜单)

创建底纹。



底纹是一种形状的规则重复，可用于填充对象。

从[上色菜单](#)选择“底纹”时，将显示“底纹”对话框。

图案对话框

选择的图案

在此字段中会出现已选择或加载的图案。

图案类型

线条 用于创建线条图案。

交叉线条 用于创建交叉线条图案。

方块 用于创建方块图案。

棋盘 用于创建棋盘图案。

圆圈 用于创建圆圈图案。

降级

使用“降级”按钮可将图案转换为常规对象。

图案属性

使用文件图案 用于选择要用于图案的现有 LP 或 LC 文件。单击此按钮时，会出现“图案”对话框，可在其中选择“文件名”和“路径”。

形状大小 用于确定图案中形状的大小。基于加载的 LP 或 LC 文件处理图案时，此输入框不可用。

形状距离 用于确定图案中不同形状之间的距离。基于加载的 LP 或 LC 文件处理图案时，此输入框不可用。

旋转图案 在此数值输入框中输入角度值可确定图案的旋转。基于加载的 LP 或 LC 文件处理图案时，此输入框不可用。

缩放图案 用于缩放图案的基本单元。默认值为 1。



注：

如果图案是基于现有的 LP 或 LC 文件，则无法更改形状的大小和不同形状之间的距离，也无法旋转图案。可以缩放图案。

位置边框 用于确定图案的参考点。

蓝色/红色方块 如果单击蓝色方块，将会相对于边界计算图案。如果单击红色方块，将会相对于对象边框计算图案。

垂直偏移量 用于更改垂直参考点。

水平偏移量 用于更改水平参考点。



注：

工作中需要不同类型的图案时，可通过将每个已定义的图案拖动到调色板的框中，在**样式/颜色框**的“调色板”中最多存储 15 个图案。

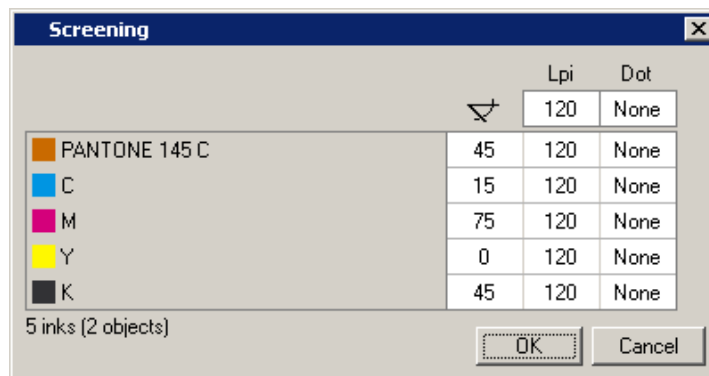


注：

通过图案转换对象并且“转换图案”选项打开时，将会根据转换调整“图案”对话框中的值（距离、缩放、旋转）。如果在不同对象中使用相同的图案，转换后图案将会添加到调色板的不同图案框中。这样可确保图案在其他情况下保持不变。

8.9.7 加网...（上色菜单）

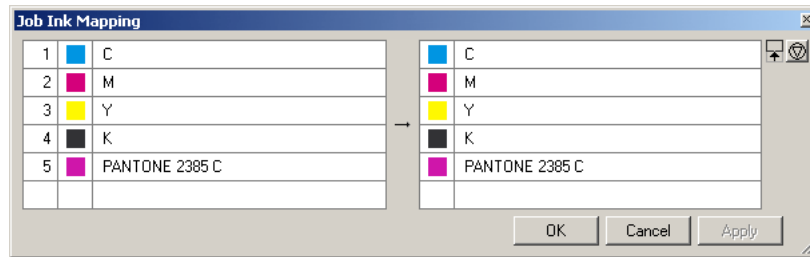
“加网”窗口允许您更改选定对象的加网。



您可以通过单击编辑区域并输入参数值来更改角度、LPI 和网点形状。“油墨”窗口将自动更新。

8.9.8 工作油墨映射 ...（上色菜单）

映射工作中的油墨。



“工作油墨映射”对话框将显示当前的工作油墨。这些不仅是工作对象的油墨，也是外部工作的油墨，例如放在外部的 Esko 原生文件或 CT 文件。



注：

应用“工作油墨映射”后，将自动清除您的工作中不再使用的油墨。

“工作油墨映射”可以解决的技术印刷问题示例：

- 您的文件中有网屏线数为 120 lpi 的 4 种套版色油墨。放置 PostScript 文件后，您注意到 DTP 操作员用 150 lpi 的网屏线数定义了 4 种套版色油墨。结果出现了 2 x 4 种套版色油墨。通过工作油墨映射，您可以将 150 lpi 的网屏线数轻松映射到 120 lpi。
- 您的文件中有网屏线数为 120 lpi 的 4 种套版色油墨。您在外部放置一个网屏线数为 150 lpi 文件（例如 GRS 文件）。通过工作油墨映射，您可以将外部文件的所有油墨映射为 120 lpi，而无需更改外部放置文件的油墨。



注意：


请谨慎使用工作油墨映射，因为它会显著改变您的油墨。




注意：

如果文档中的部分对象有不保留白色的混合模式（“差别”、“逐色”、“色调”、“饱和度”、“色彩”或“亮度”混合模式），由于这些混合模式的性质，将从“油墨”对话框在油墨列表中创建所有套版色油墨 C、M、Y 和 K。“工作油墨映射”对话框无法移除这些油墨或将其映射到其他油墨。

从“上色”菜单选择“工作油墨映射”时，将显示“工作油墨映射”对话框。概述如下。

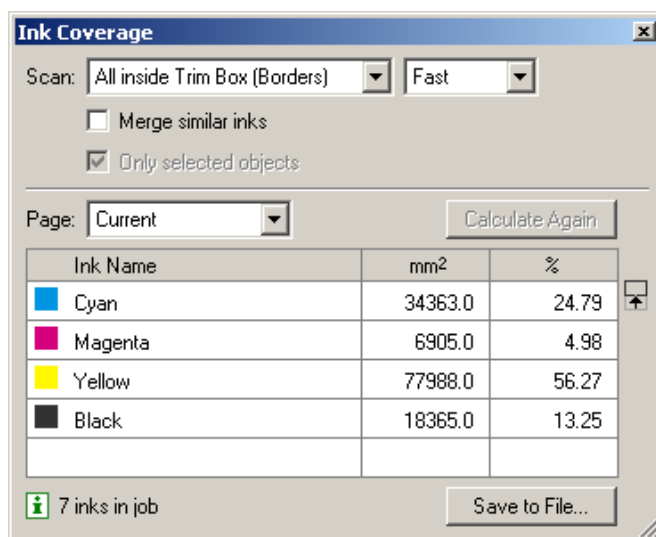
图标/名称	介绍
油墨映射行	将左列中的初始油墨映射到右列中的目标油墨。
名称输入框	除了将油墨拖至右列中的油墨框之外，您还可以在名称输入框中填写油墨名称
(O) 确认	应用您在“工作油墨映射”对话框中输入的设置。 单击“确定”时，将执行油墨映射，“工作油墨映射”对话框关闭。
(C) 取消	关闭“工作油墨映射”对话框且不执行任何油墨映射。
应用	使您可以应用更改，但不关闭“工作油墨映射”对话框。
	此切换开关可使对话框大小适应列表的大小。单击一次可激活切换开关，再次单击可将对话框大小调整到默认大小。

图标/名称	介绍
	允许重置。

8.9.9 油墨覆盖率... (上色菜单)

估计工作所需的油墨覆盖率。

油墨覆盖对话框



扫描：用于确定扫描必须覆盖的区域。

- 全部位于裁切框（边界）内部：扫描必须覆盖边界内部的区域。
- 全部位于媒体框（页边距）内部：扫描必须覆盖页边距内部的区域。

确定扫描的准确性。

- 快速：计算速度较快，但仅粗略估计出油墨覆盖指示信息。
- 精确：计算可能需要一段时间，但会得出准确的估计结果。

合并相似油墨：油墨覆盖工具合并相同油墨的结果，但这些油墨具有不同的线数和/或网点形状。

仅选择的对象只扫描选择的对象。

选择应考虑的面：是当前页面还是文档中的所有页面。

如果更改了设计或扫描准确度，单击重新计算可重新计算油墨覆盖情况。



此切换开关可使对话框大小适应列表的大小。单击一次可激活切换开关，再次单击可将对话框大小调整到默认大小。



通知您工作中的油墨数量，或者显示“数据库已更改”。单击“重新计算”可获得更改后的新估计结果。



注：

如果显示“数据库已更改”消息，您还会注意到“保存到文件”按钮可能无法使用且/或分色是黯淡的。这表示设计和/或油墨数量已更改。

保存到文件... 可将计算结果保存到可以打印或编辑的“文本报告”、“CSV 报告”或“XML 报告”。可从对话框中选择目标目录，以指定文件名和文件类型。文本报告和 CSV 报告可在任何文本编辑器中打开（例如“写字板”、“记事本”等）。CSV 文件可在电子表格程序中打开。

列表

“油墨覆盖”的其他部分还包括一个列表。

在列表中，按名称和颜色样本来表示每种分色。

在每种分色旁边会显示需要的油墨量。单击这些值将以平方厘米、平方毫米或平方英寸来显示油墨覆盖面积。百分比值表示边界内部的覆盖面积。



注：

如果未显示油墨，请先单击重新计算。

8.9.10 创建油墨分布图...（上色菜单）

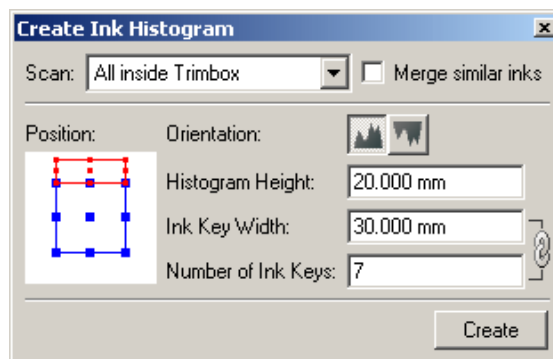
在文档上创建油墨键分布图使印刷机上的油墨键设置可视。

通过选择“创建油墨分布图”，可从当前文档中计算油墨键分布图，并将其作为文档中的数据库对象添加。

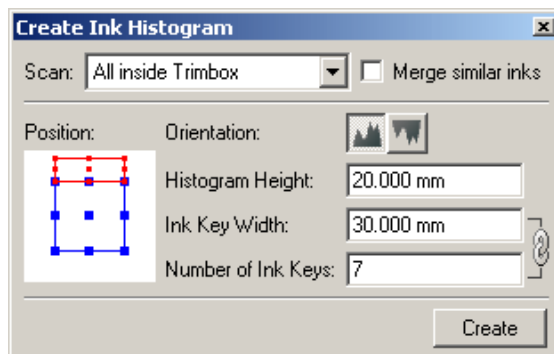
油墨键分布图是印刷机设置中的一个重要因素。可用于在印刷前调控每个印刷区域的油墨消耗量。这将显著缩短印刷机的设置时间。这在帮助您确定是否对印版上的设计布局进行修改，或使油墨消耗量在印版上更均匀分布时，也非常有用。

该油墨键分布图为数据库对象，将保存在文件中。油墨键的位置、方向、数量以及扫描边界/页边距均可定义。

根据油墨键分布图，可以手动方式在 Plato 中创建吸墨区域来调整油墨消耗量。在 Plato 中使用“填充吸墨区域”工具可自动调整油墨分布。



创建油墨分布图对话框



扫描：确定扫描必须覆盖的区域。

- 全部位于裁切框内部将考虑裁切框内部的所有信息。
- 全部位于媒体框内部将考虑媒体框内部的信息。

合并相似油墨：油墨分布图工具合并相同油墨的结果，但这些油墨具有不同的线数和/或网点形状。

位置：指定油墨分布图相对于裁切框的位置。若要执行此操作，请选择“油墨分布图”对象并单击“位置”控件，使“油墨分布图”与文档的顶端、底端、左侧或右侧对齐。文档中的“油墨分布图”对象将会自动更新。



提示：

当“油墨分布图”是顶端或底端对齐时，将会在文档的垂直区域中计算油墨分布图区域。如果“油墨分布图”是与文档的左侧或右侧对齐，将会在水平区域中计算分布图。

方向：指定油墨分布图对象中油墨分布图条栏的方向。

分布图高度：指定文档中油墨分布图对象的高度。

油墨键宽度：指定分布图中单个油墨键条栏的宽度。设置的“油墨键宽度”通常与印刷机上单个油墨键区域的宽度相同。

油墨键数量：指定油墨分布图条栏或印刷机上油墨键区域的数量。



注意：

移动“油墨分布图对象”或更改/保存文档时，油墨键分布图不会自动更新。必须选择“油墨分布图对象”并单击更新按钮才能更新“油墨分布图”。

8.9.11 填充吸墨区域... (上色菜单)

填充吸墨区域是一项吸墨调整工具，用于根据油墨键分布图的显示对所有分色的油墨键分布图进行补偿。

印刷机上的油墨消耗量由印版的设计决定：印版的设计指示在不同的位置使用的油墨百分比。油墨消耗量由印刷机上的油墨键调控。每个油墨键决定印刷机上特定区域的油墨流量。“吸墨区域”功能的目

的是在印版宽度上实现不变的油墨消耗量。这样印刷机操作员就可以更轻松地设置油墨键，从而缩短印刷机的准备时间。

避免油墨键分布图中的“峰值”和“谷值”也可以避免在印刷机滚筒上积累过量油墨，否则可能溢出到非印刷区域。向印版添加吸墨区域并填充通过在非印刷区域填充插图（梯度）来展平油墨键分布图。梯度用于避免在补偿对象中出现硬边，同时有更多选项可用于设置最低油墨浓度、最低油墨键值，并在最大总区域覆盖率（TAC）过高时发出指示。



注：

使用吸墨区域时，印刷机上的油墨总消耗量变高。

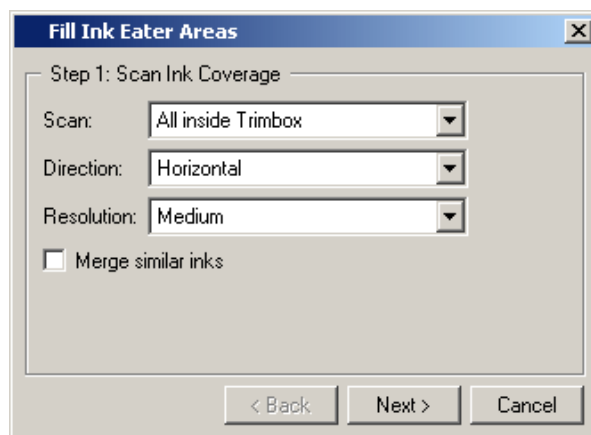


注：

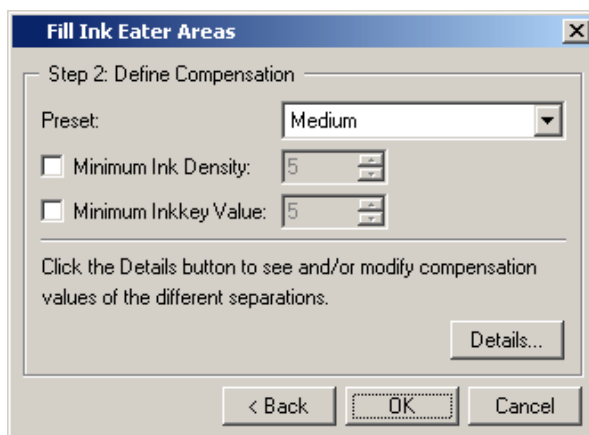
在 PackEdge 中，必须使用轮廓对象手动创建“吸墨区域”。Plato 中的“创建吸墨区域”工具可自动确定用作吸墨区域的适当区域。

填充吸墨区域向导

1. 在可用于补偿的文档中，选择轮廓对象或轮廓对象组。请注意，使用“填充吸墨区域”工具时，轮廓对象组链接至一个对象。
2. 从“上色”菜单中选择“填充吸墨区域”，启动该向导。



3. 选择适当选项：
 - 扫描：确定扫描必须覆盖的区域。“裁切框内全部”将考虑裁切框内的所有信息。“媒体框内全部”将考虑媒体框内的所有信息。
 - 方向：指出补偿的方向。“水平”意味着油墨区域在印版的垂直方向，油墨分布图在文档的水平方向。吸墨区域中补偿梯度的方向为水平。
 - 分辨率：指出用作补偿的梯度的中间步骤数。使用“非常低”代表 5 个步骤；“低”代表 15 个步骤；“中”代表 30 个步骤；“高”代表 45 个步骤；“非常高”代表 60 个步骤。使用较少步骤时，补偿更偏向局部。
 - 合并相似油墨：油墨分布图合并相同油墨的结果，但这些油墨具有不同的线数和/或网点形状。
4. 单击下一步。



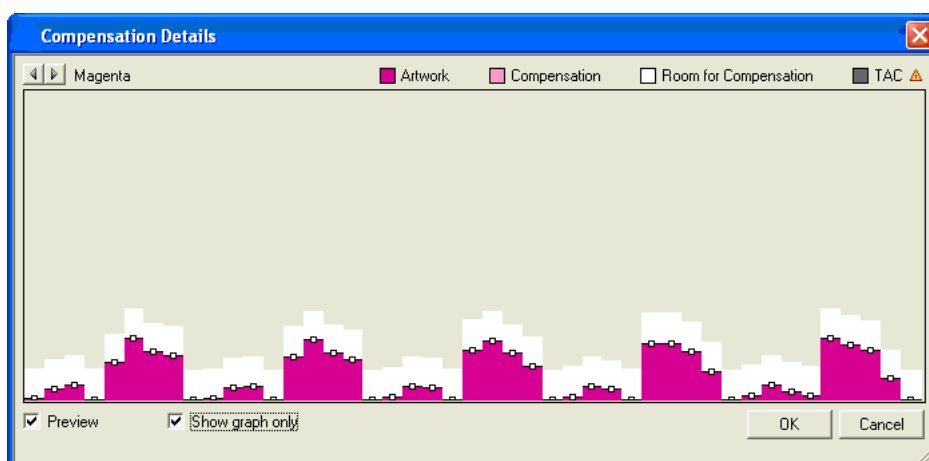
5. 在第 2 步中，定义补偿参数：

- 预设：指出补偿梯度的强度。
- 最低油墨浓度：设置吸墨区域中油墨分色的最低油墨浓度。
- 最低油墨键值：指出每个油墨键区域的最低油墨键分布图值。对梯度的油墨浓度进行调整，以确保油墨键分布图值高于该设置。请记住，吸墨区域不够大时，无法将该最低油墨键值用于所有油墨键区域。
- 详细信息：单击以打开“补偿详细信息”对话框。在“填充吸墨区域”向导的第 2 步中修改“预设”、“最低油墨浓度”和“最低油墨键值”设置将对所有分色的这些设置进行调整。使用“补偿详细信息”对话框调整各个分色。

6. 单击“确定”填充吸墨区域。

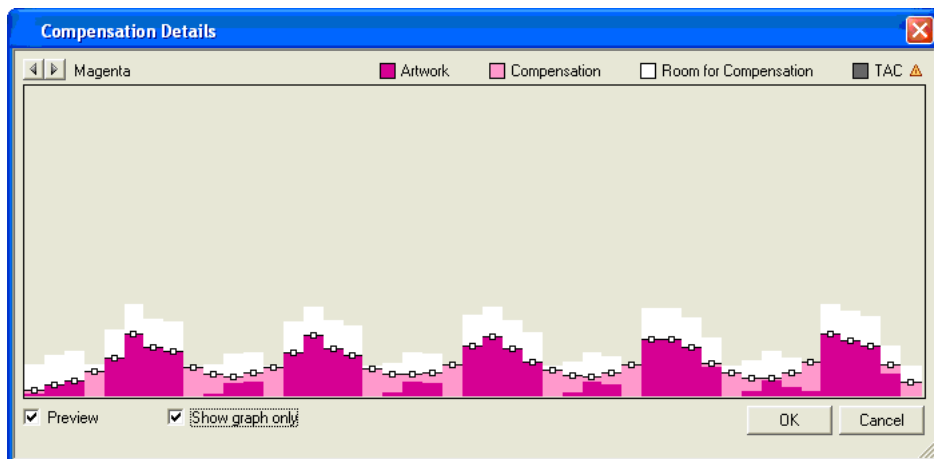
补偿预设详细信息

- 要进行光补偿以柔和平滑局部区域的油墨键分布图时，选择预设“小”。



补偿图像中的深洋红区域是（未补偿）文档的当前油墨分布图。可根据吸墨区域的定义将图像中的白色区域用于补偿。浅洋红区域表示已通过吸墨区域进行补偿。

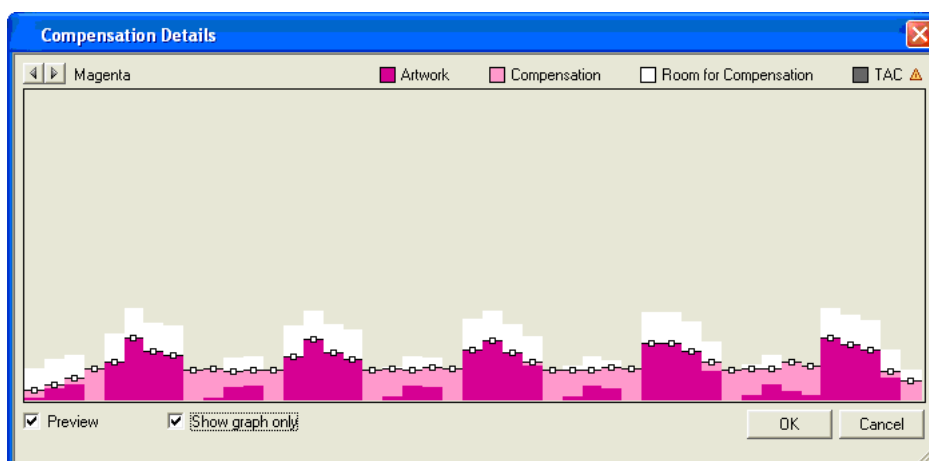
- 选择预设“中”通过梯度填充补偿区域，获得平滑的油墨分布图。



浅洋红区域指出已补偿的区域。吸墨区域显示如下：



- 选择预设“非常大”通过梯度填充吸墨区域，使油墨分布图尽可能合理。很明显，执行此操作将使用更多油墨。

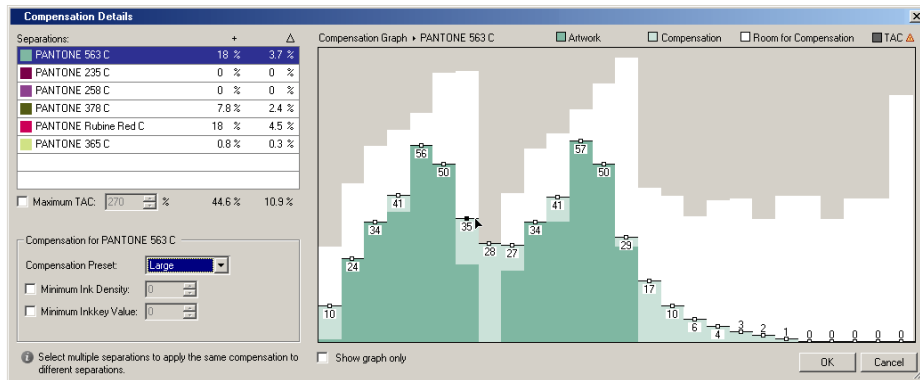


您可以发现，在本示例中补偿非常强。吸墨区域充满了浓墨梯度。



补偿详细信息对话框

使用“补偿详细信息”对话框可为单种分色调整填充吸墨区域的方式。



提示:

打开“预览”选项。

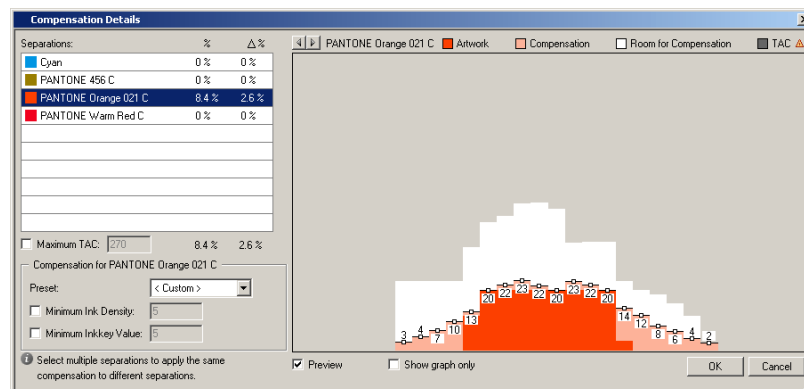
若要精细调整吸墨区域的梯度，请执行以下一项或多项操作：

- 在“分色”列表中单击分色查看该分色的油墨分布图和补偿空间。
- 选择“补偿预设”将其中一种标准补偿算法应用于油墨分布图。
- 设置每种分色的最小油墨浓度和/或油墨键值。
- 拖动油墨分布图中条栏上的控点，以手动调整油墨键值。分布图中的白色条栏显示每个条栏允许的补偿空间。无法通过拖动条栏设置高于白色区域的值或低于原始未补偿作品的值。
- 启用最大 TAC 选项并输入最大总区域覆盖率（例如 270%），以便在总油墨覆盖率超出限度时，在分布图的相应区域中显示警告消息。分布图中超出限度的条栏将会突出显示并闪烁。



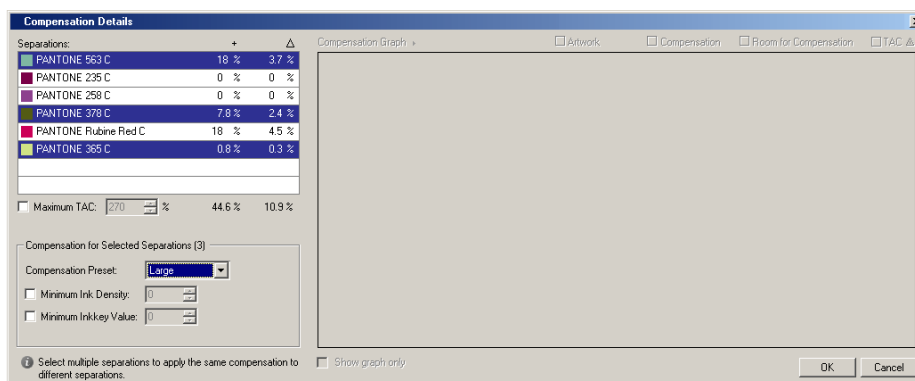
提示:

您可以选择多个分色，以便将相同的补偿同时应用于这些分色。



提示:

选择多个分色，以便将相同的补偿应用于不同的分色。



8.10 生产菜单

8.10.1 条形码

什么是条形码?

条形码是一种表面上可见且机器可读取的信息表示形式。条形码可由光扫描仪读取，可用于快速、便捷地识别所有种类的商品。

最初的条形码以印刷平行条纹的宽度和间距的形式存储数据，但如今条形码还可以用点、同心圆以及隐藏图案来存储数据。

条形码中包含各种信息，包括数字以及全部 ASCII 文本。为满足在符合简单条形码的空间要求下对更多信息进行编码的需求，人们开发了矩阵式条形码或二维条形码。这些条形码不包含条纹，但包含方孔网格。

在一般的大型自动识别系统中，条形码只是其中的一个可见部分。这些系统日益被证明是最有效的管理工具之一，因为它们使公司/机构组织能够在各种情况下快速、准确且有效地跟踪货物和存货。

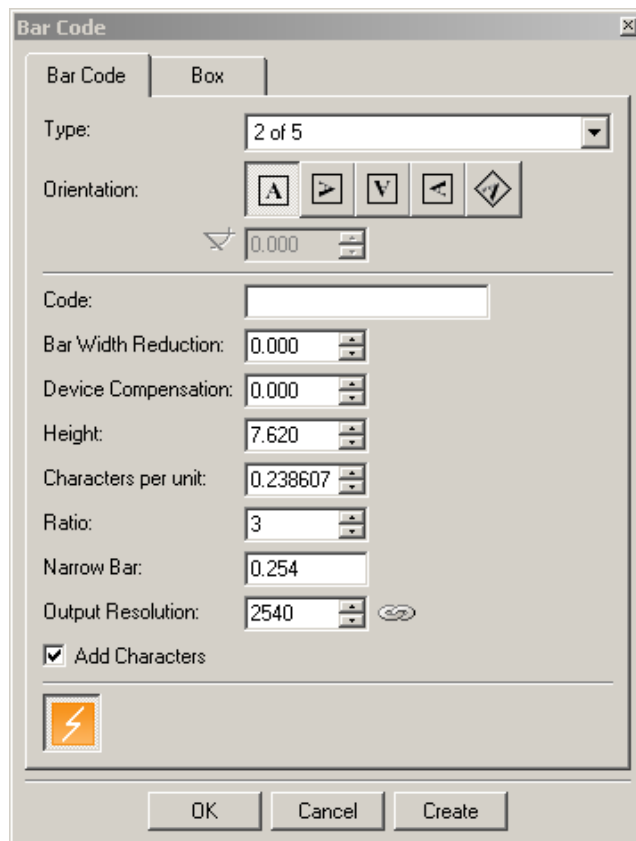
使用 动态条形码 插件，您可以将动态条形码添加到文档而无需离开应用程序。“动态”意味着条形码设置可以进行后续更改，甚至是在保存、关闭和重新打开文件之后。

动态条形码基础知识

创建条形码

1. 打开 CMYK 文件并转到 生产 > 条形码...

这会打开条形码对话框：



2. 定义条形码的颜色：颜色调色板中，定义单色填充样式并且没有描边。



注意：

选择具有以下特性的填充颜色：

- 套版色或专色（其他颜色可能产生陷印问题）；
- 不能过淡（或者条形码可能难于扫描）。

3. 在条形码对话框中，选择条形码类型。
4. 使用按钮或通过输入一个角度选择条形码的方向。
5. 在代码字段中，输入条形码的数据。对于大多数条形码，您还可选择将此数据显示为数字。



注意： 确保输入的条形码数据适用于所选的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。



注： 如果输入错误的校验位，条形码可自动进行修复。


6. 然后，您可填写额外的参数（视所选条形码类型而定）。请参阅[条形码参数](#)。
7. 点击创建按钮。

编辑条形码

通过条形码，您还可以编辑现有条形码。

1. 打开条形码对话框。
2. 选择要在 文件中编辑的条形码。
3. 根据需要在动态条形码条形码对话框中更改其参数。
4. 点击应用按钮将更改应用到条形码。

应用自动化引擎工作参数

- 要应用自动化引擎工作设置中存储的条形码参数，请点击条形码对话框底部的  按钮。

条形码类型和参数

支持的条形码类型

通用条形码

一维	二维
<ul style="list-style-type: none"> • Code 39 • Code 39 Extended • 2 of 5 • Interleaved 2 of 5 • Codabar • Code 128 • Code 128 (长) • MSI • Plessey 	<ul style="list-style-type: none"> • DataMatrix • QR • MicroQR

零售条形码

一维	二维
<ul style="list-style-type: none"> • EAN 13 • EAN 13 Swiss • EAN 8 • UPC-A • UPC-E • GS1 DataBar Omnidirectional • GS1 DataBar Truncated • GS1 DataBar Stacked • GS1 DataBar Stacked Omnidirectional • GS1 DataBar Limited • GS1 DataBar Expanded • GS1 DataBar Expanded Stacked • GS1 128 • GS1 U. S. Coupon Interim • M+S 7 	<ul style="list-style-type: none"> • GS1 DataMatrix

一维	二维
<ul style="list-style-type: none"> Marks & Spencer 	

药品、医疗保健和化妆品条形码

一维
<ul style="list-style-type: none"> Bobst NDC/HRI Kurandt Laetus Pharma Code CLF-8 HIBC 39 HIBC 128 Paraf Italy PZN PZN8

集装箱条形码

一维
<ul style="list-style-type: none"> ITF-14 ITF - 16 UPC-SCS

出版条形码

一维
<ul style="list-style-type: none"> ISBN

标识文件条形码

二维
<ul style="list-style-type: none"> PDF417 MicroPDF417

条形码参数

2 of 5

关于此条形码...

2 of 5 是一种长度可变的数字自校验条形码。该条形码只将数据编码到条形中。它适用于工业应用、商品编码、照片冲洗和售票等。



参数

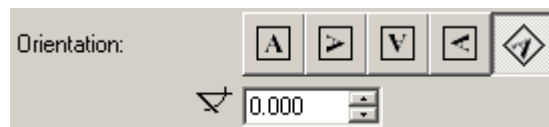
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

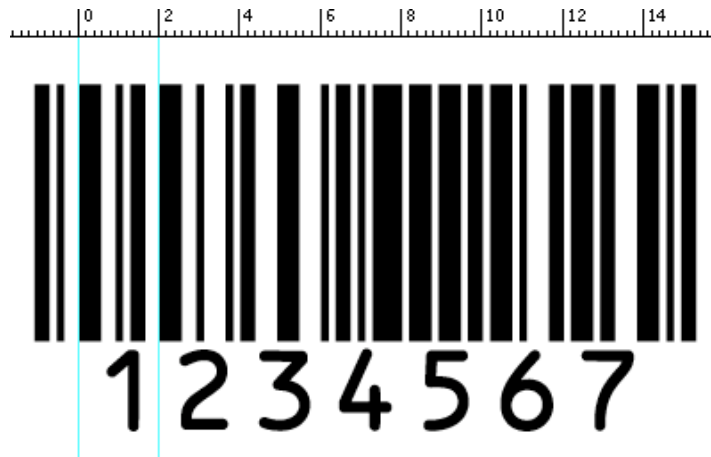
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

输出分辨率靠齐

- 用此参数调整条形码尺寸参数（条宽减少量、设备补偿和放大），以便条纹的宽度和高度占据完整数目的像素或点。

输入将用于在 ppi 中打印条形码的分辨率。

- 如果不想将条形码尺寸参数调整为输出分辨率，请点击链接符号使其看起来处于脱离状态。

Output Resolution: 2540  

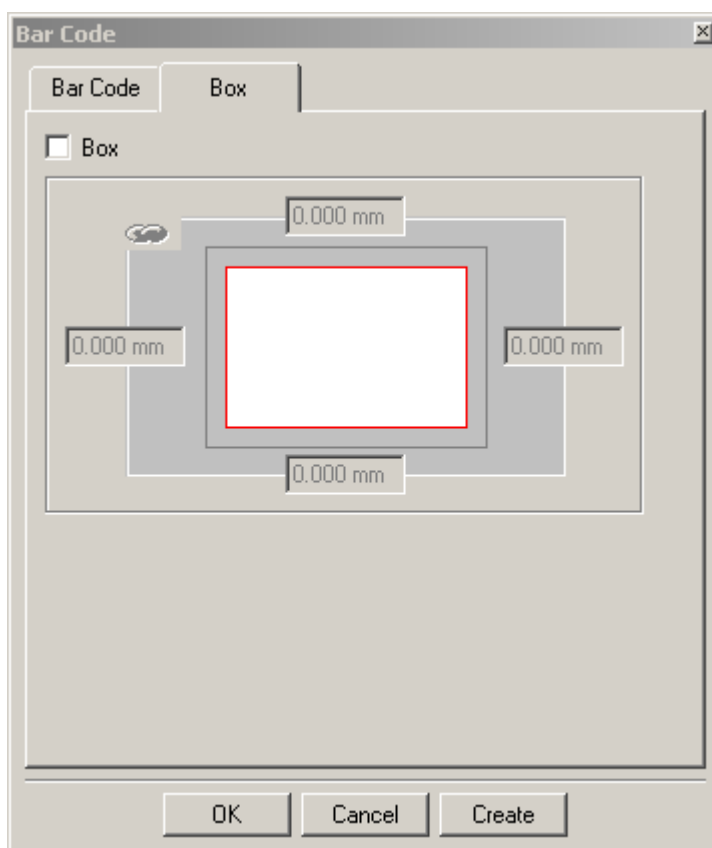
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号  。

CLF-8

关于此条形码...

CLF-8 条形码与 Laethus Pharma 编码同属一个条形码系列。它适用于药品行业。



参数

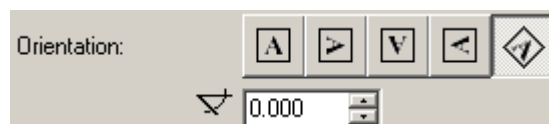
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

宽条

此参数确定了条形码最宽条纹的宽度。

间隙

输入条纹之间空白的宽度。



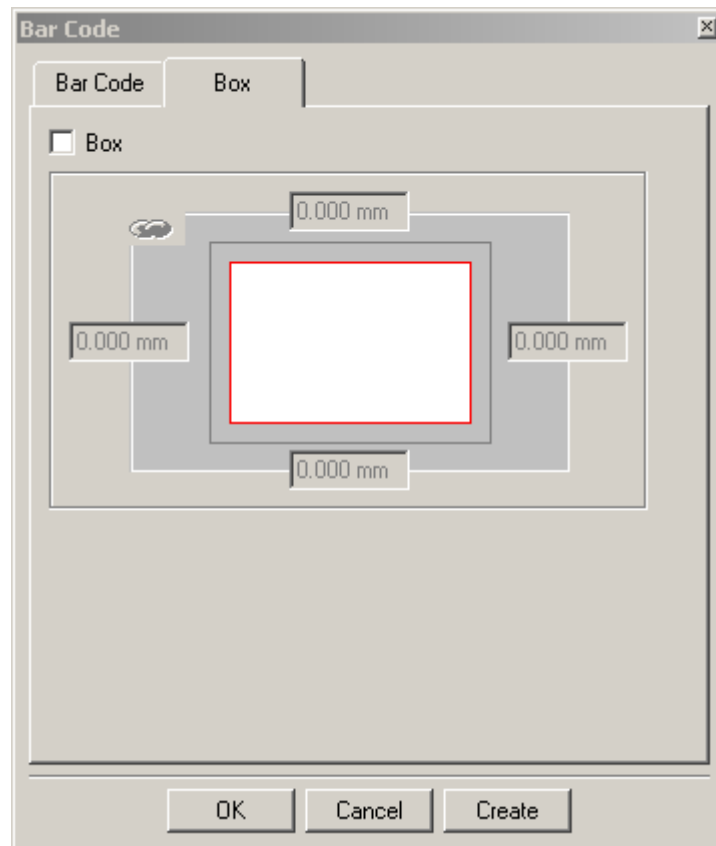
注： 比率影响间隙尺寸：增加比率还会增加间隙尺寸。

小数位数输入

使用此参数更改可在代码字段中输入的数据类型。

- 禁用它以便输入以二进制格式编码的数据。
- 启用它以便输入数字形式（而不是二进制格式）的数据。

框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

Codabar

关于此条形码...

Codabar 条形码通常用于图书馆、血库和航空包裹业务等。它可使用数字和“-”、“\$”、“:”、“/”和“+”字符对多达 126 个字符的数据和两个控制字符进行编码。



参数

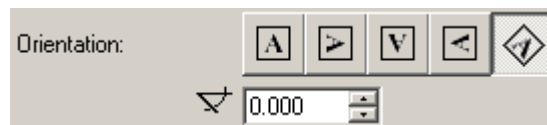
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

有理（常量条宽）

通过启用该选项，可创建“有理”Codabar 条形码。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

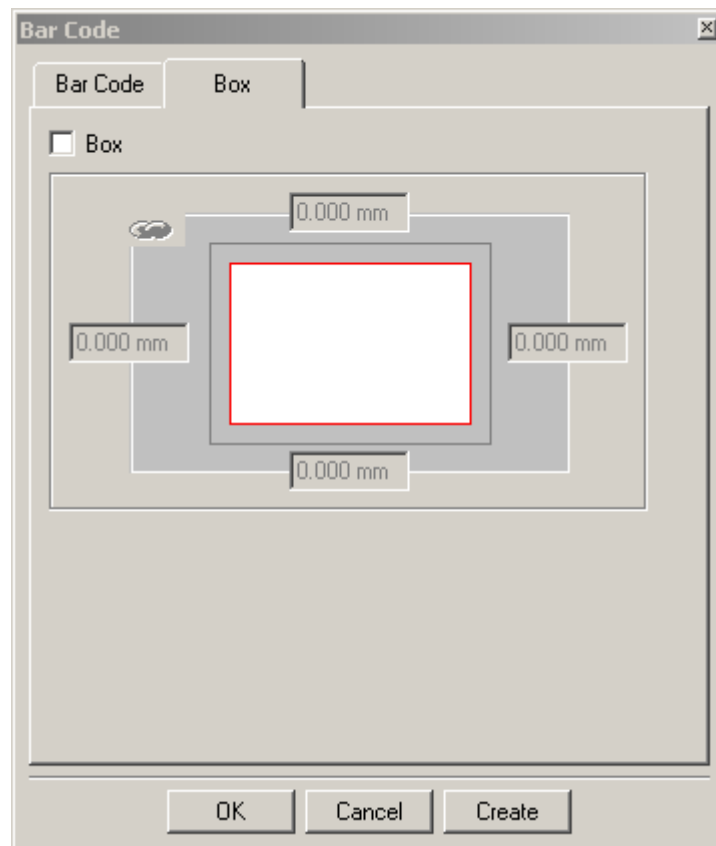
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 .

Code 128

关于此条形码...

Code 128 是长度可变、高密度的字母数字式条形码。它是所有一维条形码中密度第二高的条形码（在 GS1 Databar Expanded 之后）。

它可包含一组控制字符。这些控制字符可更改字符编码类型。如果缺少控制字符，则自动选择编码类型以优化内容编码。

要强制使用代码集合 A，请在数据前面加上 [a] 控制字符。要强制使用代码集合 B，请在数据前面加上 [b] 控制字符。要实现代码集合 A 和 B 的最佳利用，但避免使用节省空间的代码集合 C，请使用 Code 128（长）条形码类型代替。



参数

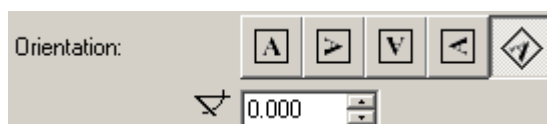
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

输出分辨率靠齐

- 用此参数调整条形码尺寸参数（条宽减少量、设备补偿和放大），以便条纹的宽度和高度占据完整数目的像素或点。

输入将用于在 ppi 中打印条形码的分辨率。

- 如果不想将条形码尺寸参数调整为输出分辨率，请点击链接符号使其看起来处于脱离状态。

Output Resolution: 2540  

空白区指示符 (< >)

此参数在条形码底部添加 “<” 和 “>” 符号（或仅 “>” 符号，取决于条形码类型）。这表示条形码获取最佳读取效果应具有的最佳宽度。

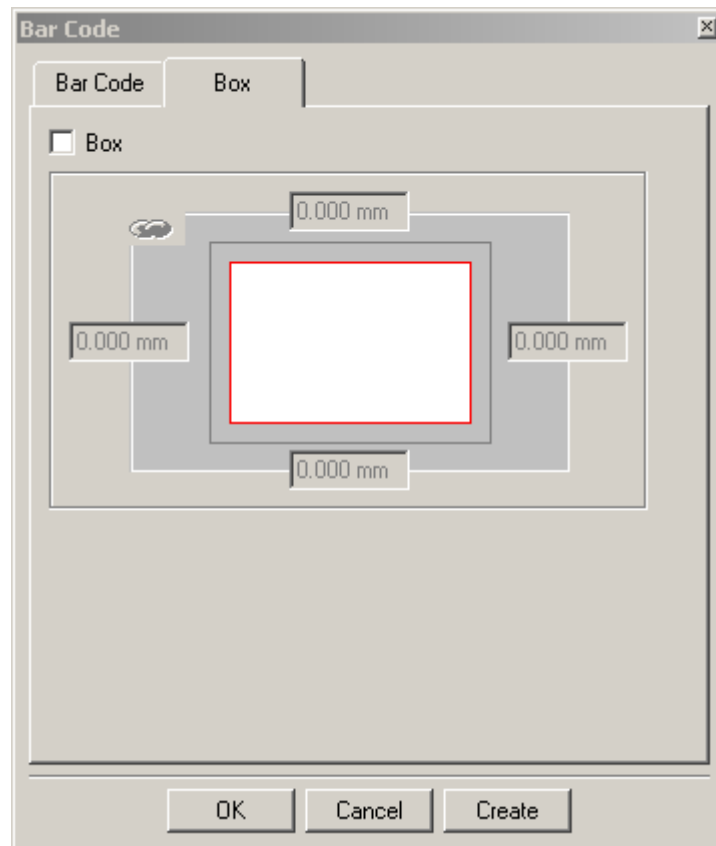


添加字符

此参数在条形码下面添加 “人类可读的” 字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

Code 128 (长)

关于此条形码...

Code 128 (长) 是 Code 128 的一种版本，不使用节省空间的 “C” 字符集。这通常使得 Code 128 (长) 条形码较长。



参数

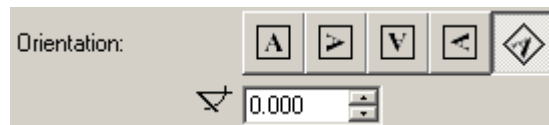
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

空白区指示符 (< >)

此参数在条形码底部添加“<”和“>”符号（或仅“>”符号，取决于条形码类型）。这表示条形码获取最佳读取效果应具有宽度。



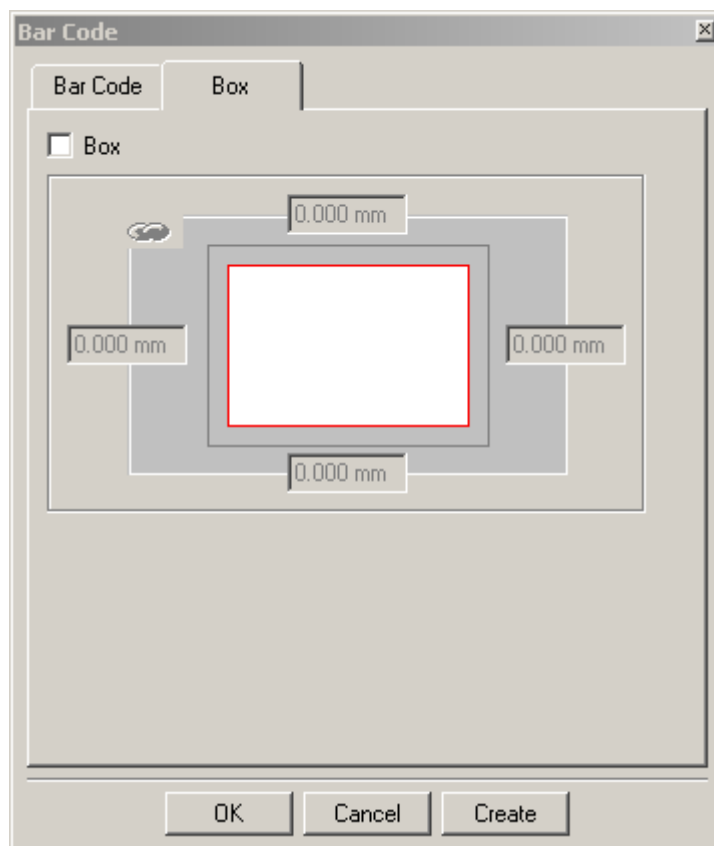
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  。

Code 39

关于此条形码...

Code 39 是行业条形码系统中流行的一种条形码，主要用在美国。它用于非零售行业，特别是制造、军事和医药卫生领域。它可对字母数字式数据进行编码。



参数

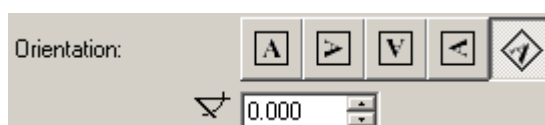
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

添加校验位

使用此参数将校验位添加到条形码数据中。



注：Code 39 通常不包含校验位，但某些情况下需要该位。

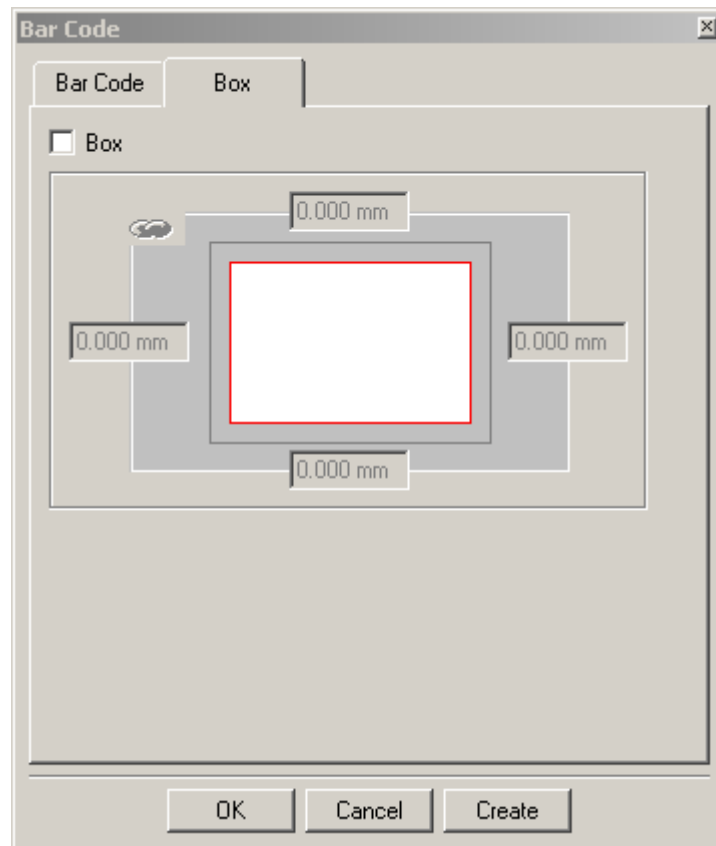
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

DataMatrix

关于此条形码...

DataMatrix 用于对大量数据进行编码和/或标记较小对象。它可对所有标准 ASCII 和扩展的 ASCII 字符进行编码。

DataMatrix 符号大小可根据数据量自动调整。

动态条形码不为 DataMatrix 符号生成人类可读的字符。使用 DataMatrix 符号编码的数据可包含 FNC1 字符，但仅限数据的开头。



注： 动态条形码始终通过建议的 ECC200 纠错方案生成 DataMatrix 符号。



参数

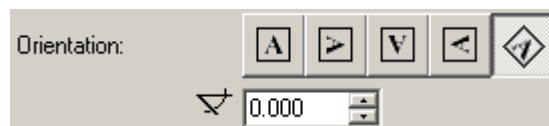
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。




提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿


当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

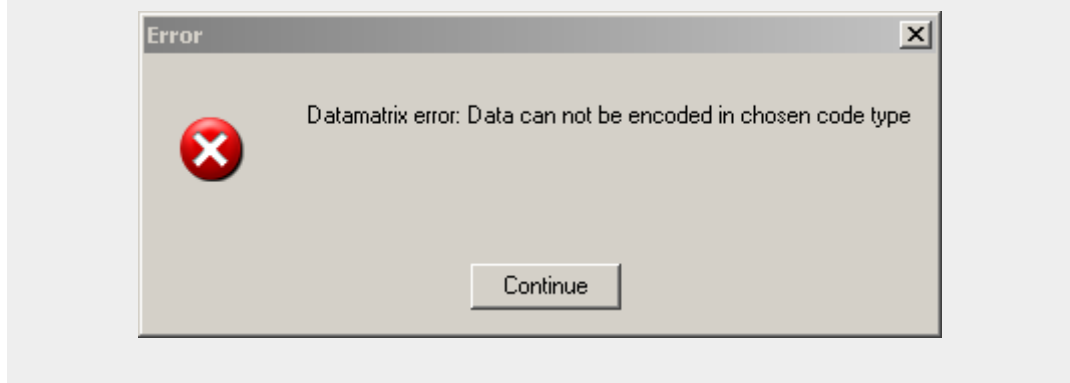
 注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

符号类型

选择要用于条形码的单元格数（格式为“水平单元格 x 垂直单元格”）。

 注：如果为符号选择的单元格数太少，以至于无法编码在代码中输入的数据，PackEdge 将显示错误。



您可选择最佳匹配使 PackEdge 自动将单元格数更改为您在代码中输入的数据量。

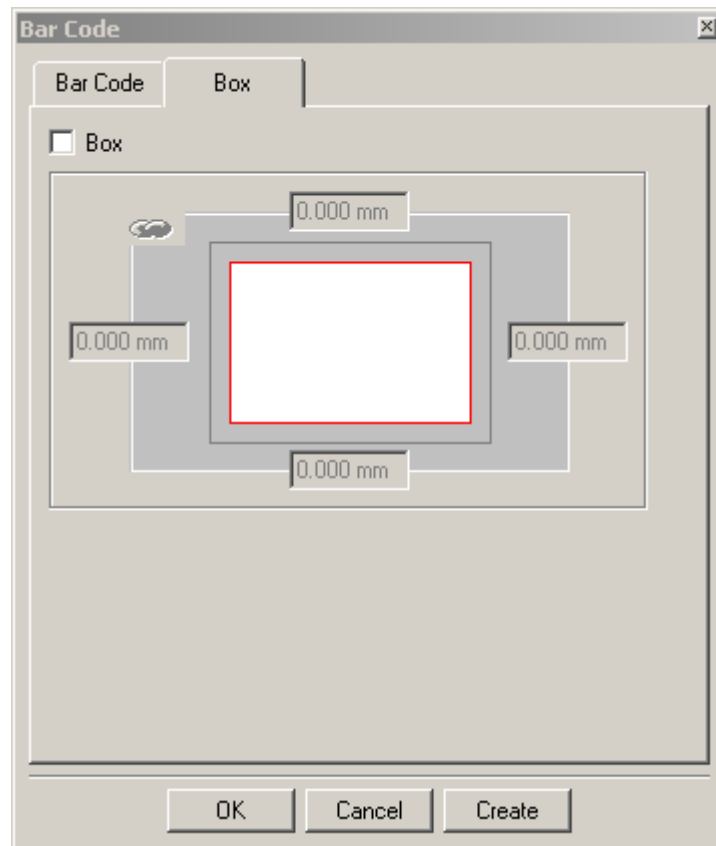
单元格尺寸

输入要为符号的每个单元格指定的尺寸。这会影响整个符号的尺寸。

在下例中，第一个符号具有 1 mm 单元格尺寸（单元格边缘为 1 mm），第二个符号具有 2 mm 单元格尺寸。




框



在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。

使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。

默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号  。

EAN 13

关于此条形码...

欧洲商品编码（EAN）系统是在欧洲进行商品编码的标准。它还适用于日本（被称为 JAN）。



注：EAN 是美国和加拿大的 UPC 系统在欧洲的等价系统。这两个系统使用相同的尺寸要求和类似的编码方案。这意味着大多数欧洲和美国零售条形码扫描仪可读取 EAN 和 UPC 条形码。有关 UPC 的更多信息，请参阅[UPC-A](#)。



EAN 13 是十三位的数字条形码，并且可包含两个或五个额外的数字。



参数

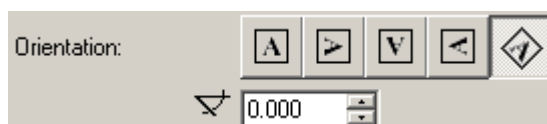
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码


输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：

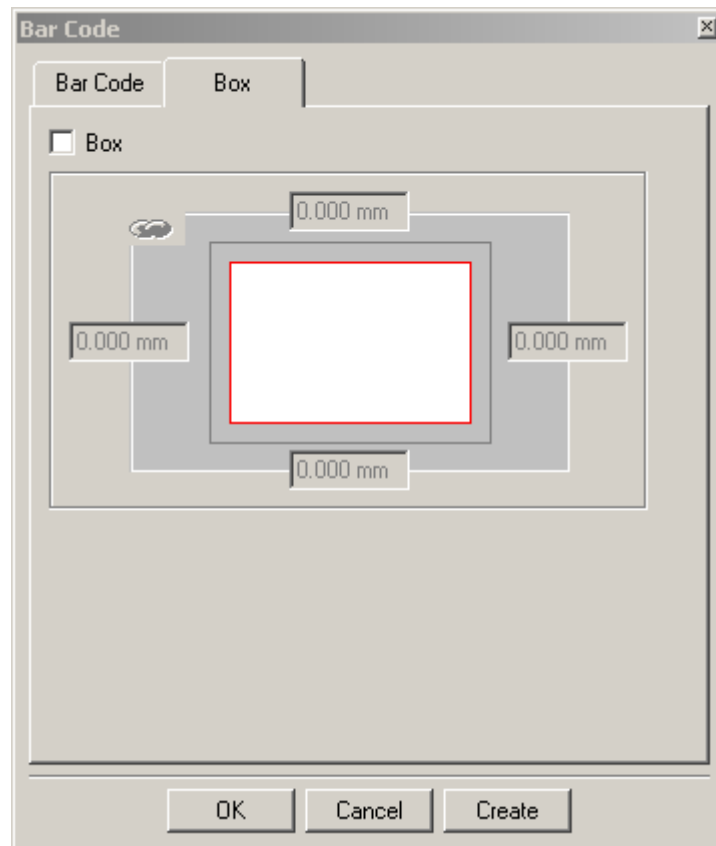


空白区指示符 (< >)

此参数在条形码底部添加“<”和“>”符号（或仅“>”符号，取决于条形码类型）。这表示条形码获取最佳读取效果应具有宽度。



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

EAN 8

关于此条形码...

EAN 8 是 EAN 13 的缩小版本，可用于较小的包装。它包含八位的数据。



参数

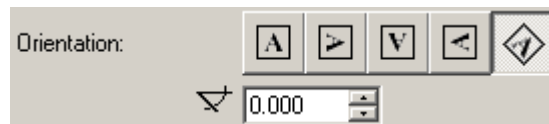
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：

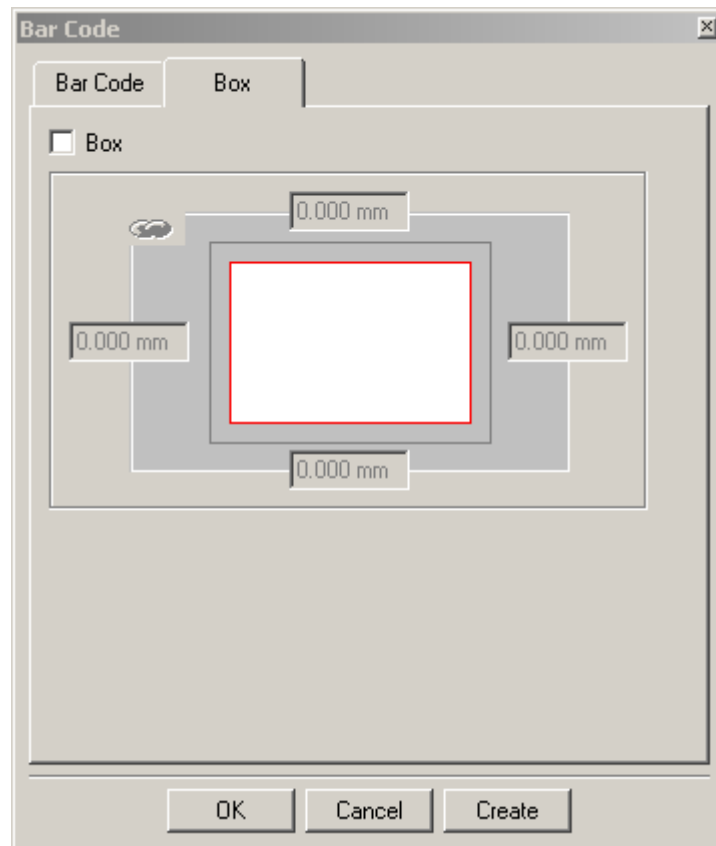


空白区指示符 (< >)

此参数在条形码底部添加“<”和“>”符号（或仅“>”符号，取决于条形码类型）。这表示条形码获取最佳读取效果应具有宽度。



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

GS1 128

关于此条形码...

GS1 128 (原称 EAN 128) 是一种主要用于标识产品的 Code 128 条形码。

它包含一个或多个 FNC1 (GS1 Function Code 1) 控制字符和应用标识符。它在人类可读的应用标识符的解释两边显示括号，但这些括号没有使用条形码进行编码。



它是字母数字组合，也可包含组合符号。



参数

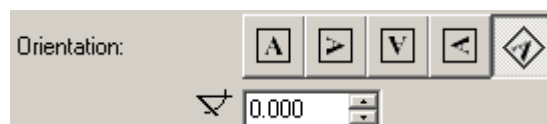
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



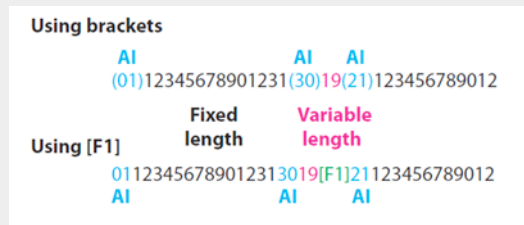
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

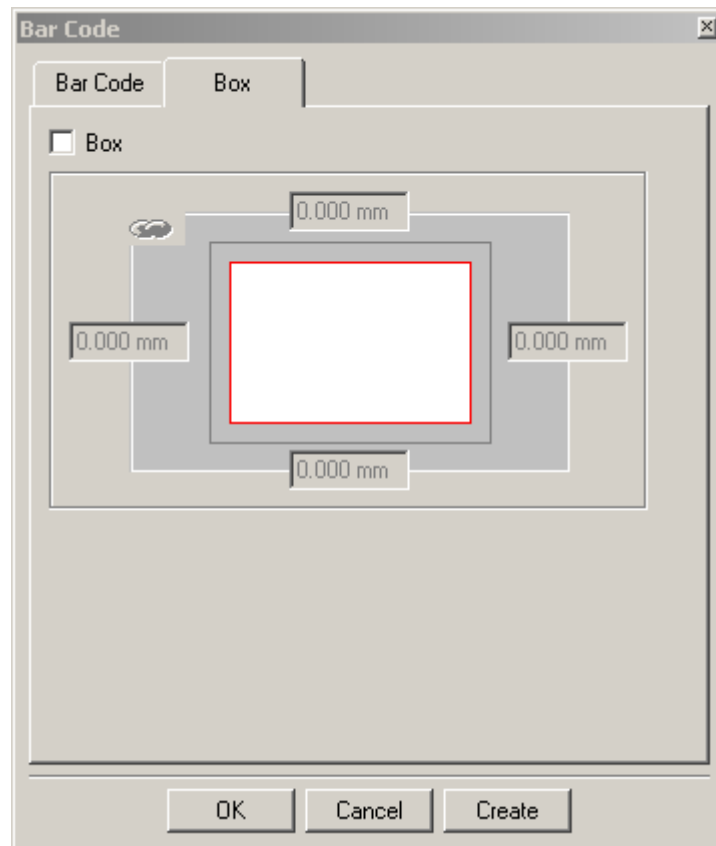
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

GS1 DataBar Omnidirectional

关于此条形码...

GS1 DataBar 系列的条形码（原称缩减码型或 RSS）可标识较小项目，并可编码比当前 EAN 或 UPC 条形码更多的信息。

它们可包括 GS1 应用标识符，例如序列号、批号、有效期...



注： GS1 DataBar 编码有望从 2010 年起替换大多数常见的 EAN 和 UPC 条形码。

GS1 DataBar Omnidirectional 使用线性符号对全球贸易项目代码（GTIN）进行编码。这种线性符号可通过适当编程的卡槽扫描仪进行全方位扫描。



参数

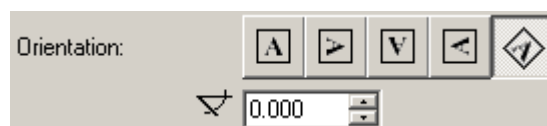
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



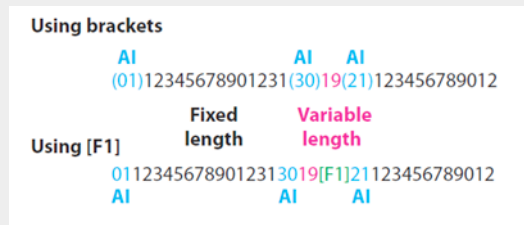
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Stacked

关于此条形码...

GS1 DataBar Stacked 是 GS1 DataBar 条形码的变体，以两行堆叠，在常规条形码对产品而言过宽时使用。



参数

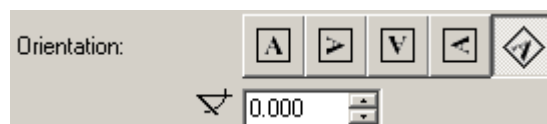
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



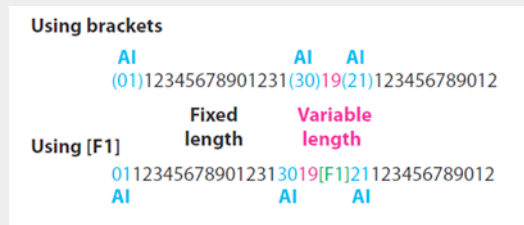
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Stacked Omnidirectional

关于此条形码...

GS1 DataBar14 Stacked Omnidirectional 是 GS1 DataBar14 Stacked 的增高版本，可通过全向扫描仪读取。



参数

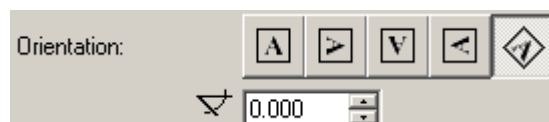
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



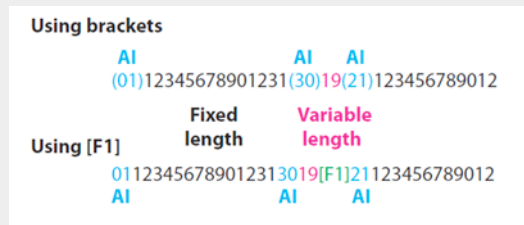
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Truncated

关于此条形码...

GS1 DataBar Truncated（原称 RSS Limited）与 GS1 DataBar 类似，但其条纹的高度缩短了。它使用较小的符号对全球贸易项目代码进行编码，适用于较小项目。不能对它进行全方位扫描。



参数

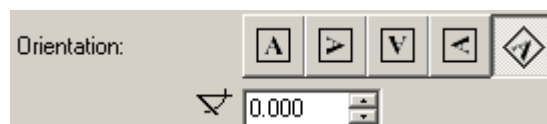
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



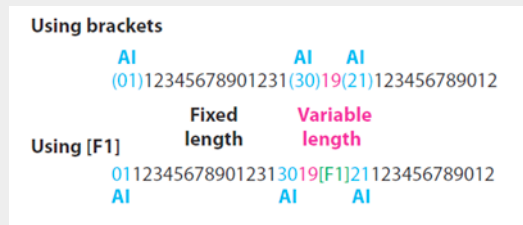
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。
这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Expanded

关于此条形码...

GS1 DataBar Expanded（原称 RSS Expanded）对常规条形码数据（“主项目标识”数据）和应用标识符进行编码。它可对字母数字式字符进行编码。

该条形码可由适当编程的卡槽扫描仪进行全方位扫描。



参数

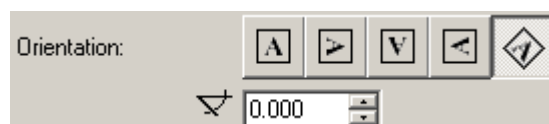
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



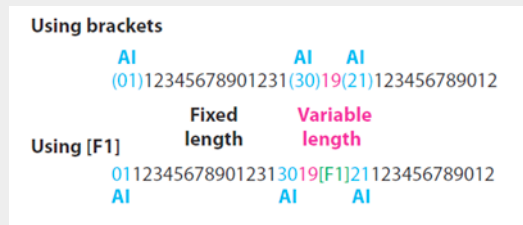
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”（AI），或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

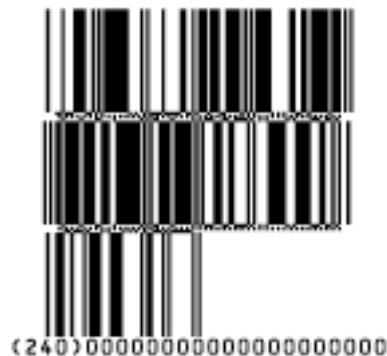
这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Expanded Stacked

关于此条形码...

GS1 DataBar Expanded Stacked 可对与 GS1 DataBar Expanded 相同数量的数据进行编码，但也可将条形码“堆叠”到若干行中，以节省空间。



参数

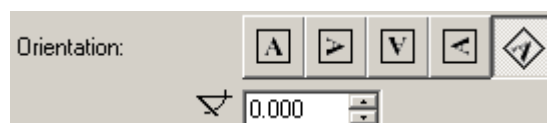
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



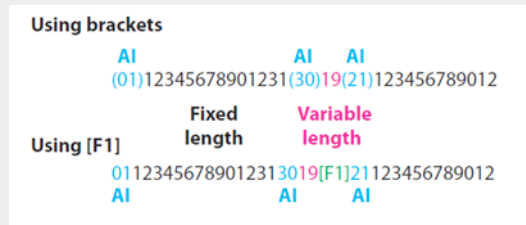
代码



注意:

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”(AI)，或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注：PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

最大行宽

使用此参数定义一行中可容纳的数据段数（对若干位进行编码的条纹组）。如果条形码包含更多段，则对这些段进行堆叠。

在下例中，第一个条形码具有 8 段的最大行宽。当将此数目减少到 4 段时，则堆叠行宽中不再适合的段，并构成第二行（第二个条形码）。



条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataBar Limited

关于此条形码...

GS1 Databar Limited 比 GS1 DataBar 条形码小，仅可对数据部分以“1”开头的全球贸易项目代码进行编码。



参数

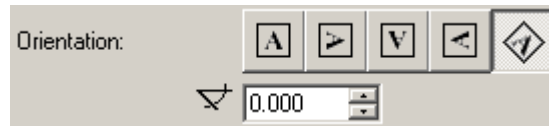
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



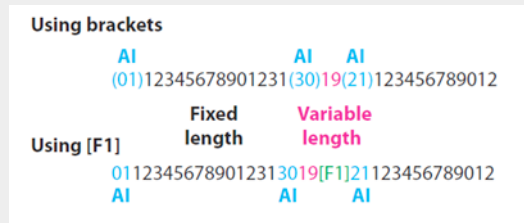
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符” (AI)，或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。PackEdge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

复合组件

复合组件是一种置于 GS1 条形码顶部的二维符号，可对额外信息（批号、截止日期...）进行编码。

如果要使条形码包含复合组件，则输入要在此字段中编码的（字母数字式）数据。



注： PackEdge 检查为复合组件输入的数据（例如，查看输入的应用标识符是否正确），并显示警告（如果数据无效）。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

窄条码

此参数确定了条形码最窄条纹的宽度。这会按比例影响 GS1 条形码的尺寸（高度和宽度）。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



GS1 DataMatrix

关于此条形码...

GS1 Data Matrix 条形码是一种高密度、大容量且可缩放的二维条形码。它用于将大量（字母数字）信息集中在非常小的空间内。



参数

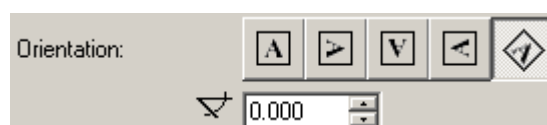
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码



注意:

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符”(AI)，或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。

Using brackets

AI (01)12345678901231(30)19(21)123456789012

AI AI

Using [F1]

01123456789012313019[F1]21123456789012

AI AI AI

Fixed length Variable length

PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



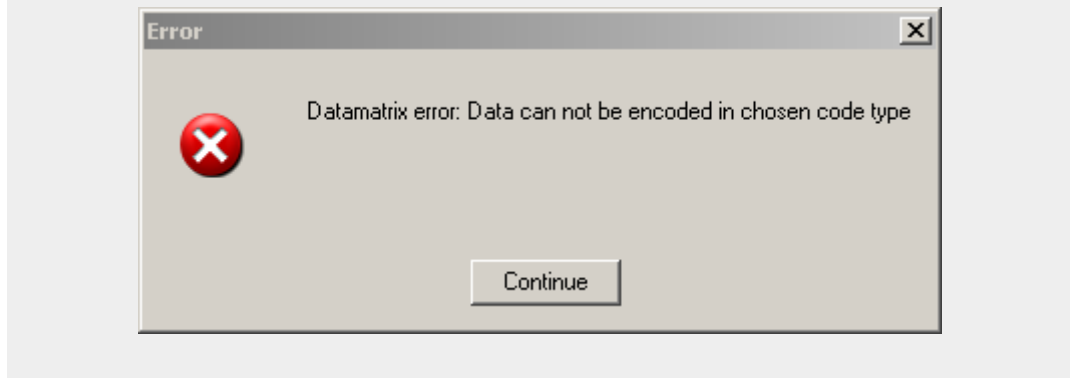
提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

符号类型

选择要用于条形码的单元格数（格式为“水平单元格 x 垂直单元格”）。



注： 如果为符号选择的单元格数太少，以至于无法编码在代码中输入的数据，PackEdge 将显示错误。



您可选择最佳匹配使 PackEdge 自动将单元格数更改为您在代码中输入的数据量。

单元格尺寸

输入要为符号的每个单元格指定的尺寸。这会影响整个符号的尺寸。

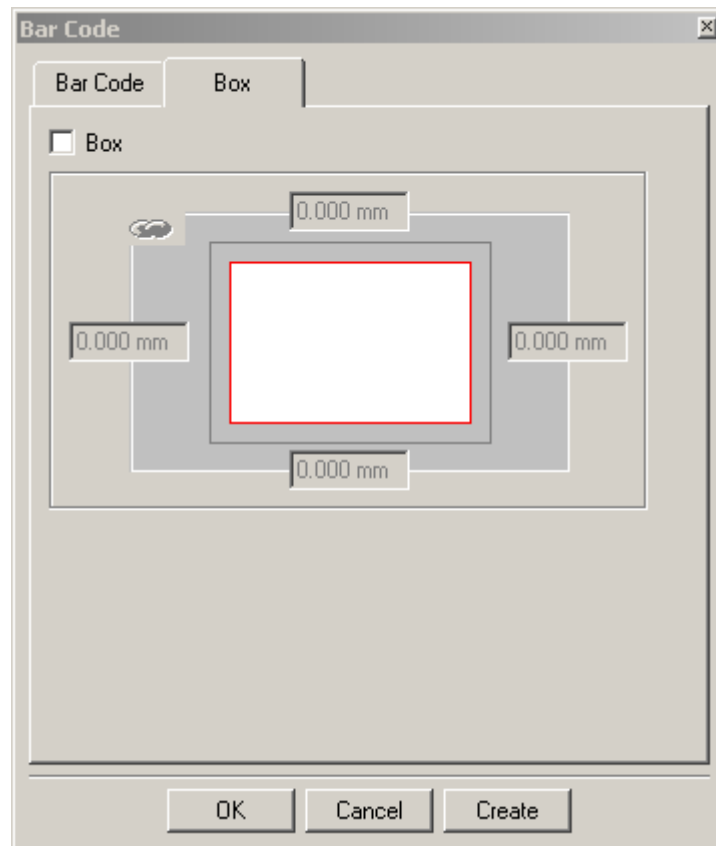
在下例中，第一个符号具有 1 mm 单元格尺寸（单元格边缘为 1 mm），第二个符号具有 2 mm 单元格尺寸。



添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。


框



在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。

使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。

默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号  。

GS1 U.S. Coupon Interim

关于此条形码...

GS1 U.S. Coupon Interim 是一种中间优惠条形码。它在 UPC-A 优惠码和新 GS1 Databar Expanded Stacked 优惠码之间的转换过程中使用，可对更多信息进行编码。

它由旧 UPC-A 优惠条形码和新 Databar Expanded Stacked 优惠条形码组成，可由新旧扫描仪读取。



参数

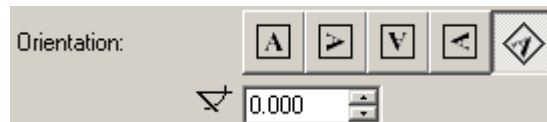
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



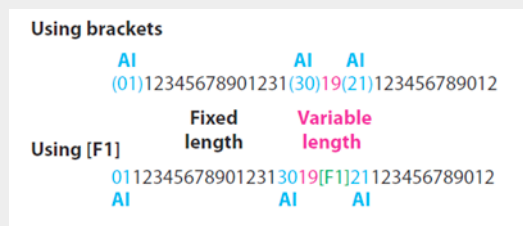
代码



注意：

当输入要在 GS1 条形码中编码的数据时，您能输入包含括号的“应用标识符” (AI)，或在数据中每个长度可变元素的结尾处使用 FNC1 代码，以输入不带括号的代码。当输入 GS1 数据时，应考虑以下事项：

- 请勿在数据开头添加强制性 FNC1 字符。Packedge 将自动添加它。
- 对于仅用来对 AI (01) 进行编码的 GS1 条形码，必须忽略 AI，即不要在开头输入“01”。输入时有没有括号都无关紧要。
- 能通过使用括号和 [F1] 相同的规则来创建“复合组件”。不必以相同的方法输入“复合组件”和主码。
- 如果输入 AI 时不使用括号，则应在数据中每个长度可变元素的结尾处键入 [F1]，以表示 FNC1 终止字符，长度可变元素放置在整个代码的结尾处的情况除外。
- 您不需要在固定长度元素的结尾处键入 [F1]。
- 不要混合使用将 [F1] 作为可变 AI 的终止字符和在 AI 前后输入括号这两种方式。



PackEdge 还检查您在代码和/或 GS1 条形码的复合组件中输入的应用标识符的有效性。

在 UPC-A 代码中强制使用“992”产品系列

启用此参数在条形码中使用特殊的“992”产品系列（适用于客户下次购买时或重量可变商品的特别优惠，例如折扣...）。

GS1 最大行宽

此参数适用于 GS1 U.S. Coupon Interim 条形码的 GS1 Databar Expanded Stacked 组成部分。

使用此参数定义一行中可容纳的数据段数（对若干位进行编码的条纹组）。如果条形码包含更多段，则对这些段进行堆叠。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数仅增加或减少 UPC 条形码的尺寸（这会按比例更改宽度和高度）。

GS1 窄条码

此参数定义了 GS1 条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响其宽度）。

UPC/GS1 Ga（英寸）

输入您希望的 UPC 和 GS1 条形码之间的距离（英寸）。您也可在列表选择一个默认值。

垂对齐

PackEdge 允许您重新调整 UPC-A 或 GS1 Databar Expanded Stacked 优惠条形码的尺寸，因此它们可在垂直方向上互相对齐。您可选择：

- 无保持 UPC 和 GS1 条形码的原始尺寸，



- 将 UPC 重新调整为 GS1 以重新调整 UPC 条形码的尺寸，因此它具有与 GS1 条形码相同的高度，



- 将 GS1 重新调整为 UPC 以重新调整 GS1 条形码的尺寸，因此它具有与 UPC 条形码相同的高度。



添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

HIBC 128

关于此条形码...

该条形码基于 Code 128 符号。

它对公司/组织的主要和/或次要标签识别码（LIC）进行编码。该编码以“+”字符开头。如果主要和次要标签识别码都被编码到一个条形码中，则它们由“/”字符隔开。



参数

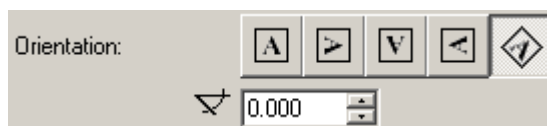
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

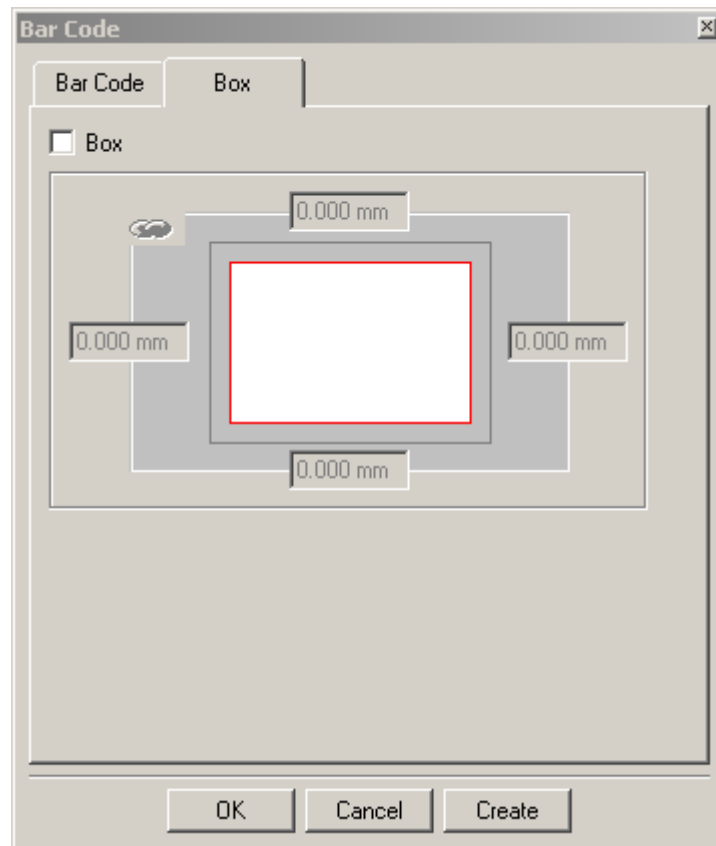
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

HIBC 39

关于此条形码...

该条形码基于 Code 39 符号。

它对公司/组织的主要和/或次要标签识别码 (LIC) 进行编码。该编码以“+”字符开头。如果主要和次要标签识别码都被编码到一个条形码中，则它们由“/”字符隔开。



参数

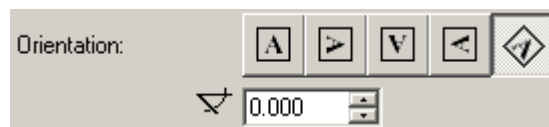
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

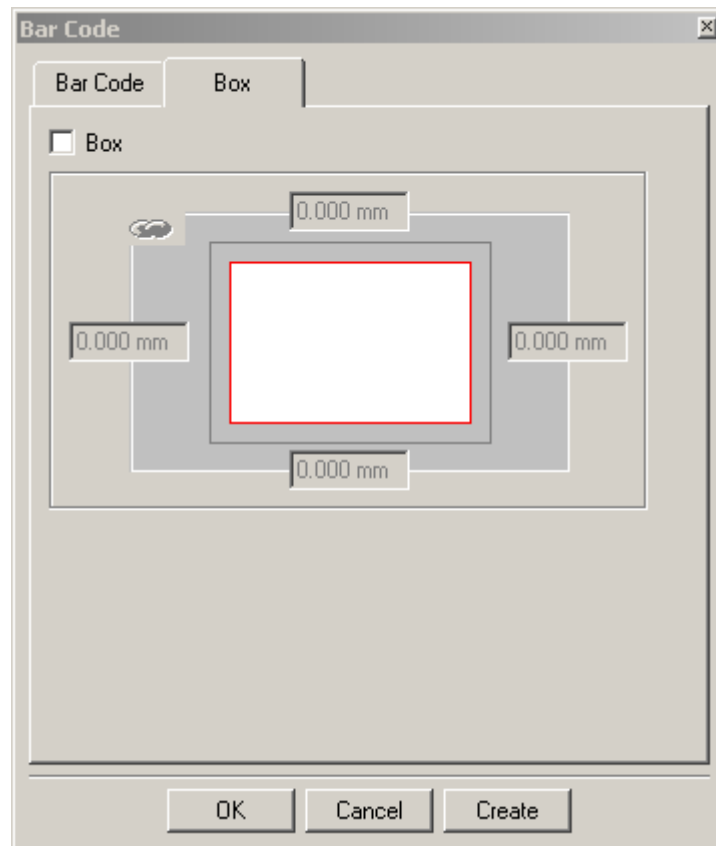
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

ITF-14

关于此条形码...

ITF-14 是 Interleaved 2 of 5 条形码的标准版本，包含 14 位，最后一位是校验位。



参数

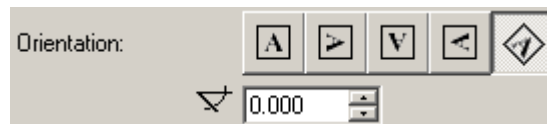
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

文本格式

为条形码的字符选择集装箱符号文本格式的变体。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

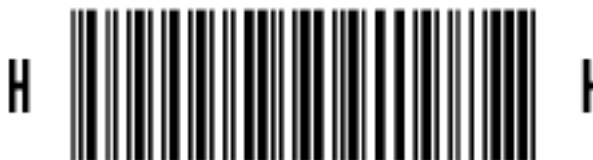
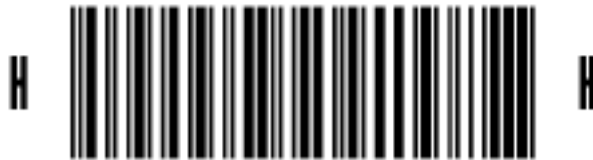
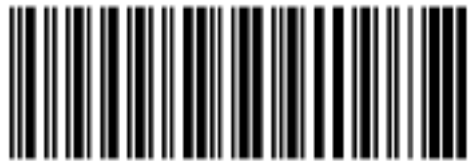
总高度

输入要为条形码指定的总高度。这是条纹、字符和框的组合高度。如果条形码不包含字符或框，则总高度与条纹的高度相同。

Smax / Smin

使用这些参数定义条形码两侧的印刷适性规尺（“H” 标记）的宽度。Smax 定义左侧 “H” 的宽度，Smin 定义右侧 “H” 的宽度。如果不需要印刷适性规尺，则在两个字段中都输入 0。

在下例中，顶部条形码包含的 Smax 和 Smin 值都为 0，中间条形码包含的值为 4，底部条形码包含的值为 8（最大值）。



添加字符

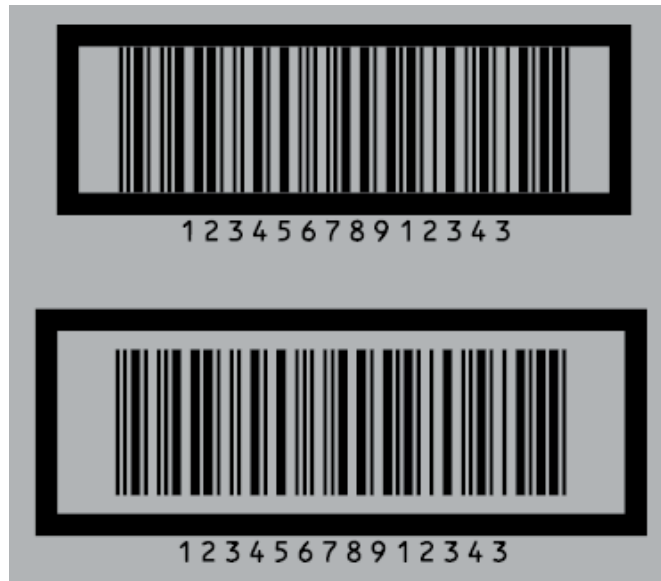
此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

框


在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

在下例中，顶部条形码周围具有 0 mm 框，底部条形码周围具有 4 mm 框。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 .

ITF - 16

关于此条形码...

ITF-16 是 Interleaved 2 of 5 条形码的标准版本，包含 16 位，最后一位是校验位。



参数

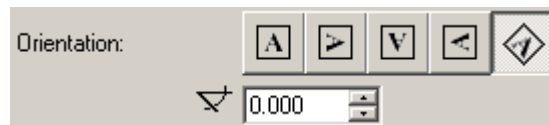
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

文本格式

为条形码的字符选择集装箱符号文本格式的变体。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

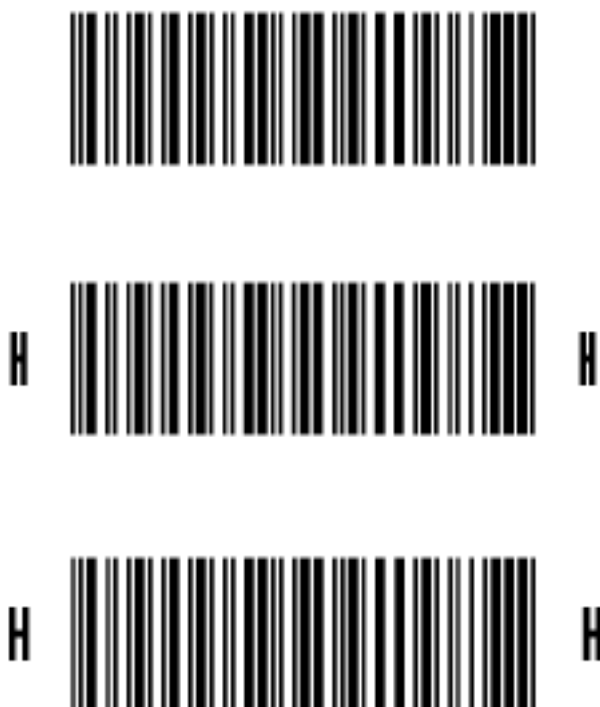
总高度

输入要为条形码指定的总高度。这是条纹、字符和框的组合高度。如果条形码不包含字符或框，则总高度与条纹的高度相同。

Smax / Smin

使用这些参数定义条形码两侧的印刷适性规尺（“H” 标记）的宽度。Smax 定义左侧 “H” 的宽度，Smin 定义右侧 “H” 的宽度。如果不需要印刷适性规尺，则在两个字段中都输入 0。

在下例中，顶部条形码包含的 Smax 和 Smin 值都为 0，中间条形码包含的值为 4，底部条形码包含的值为 8（最大值）。



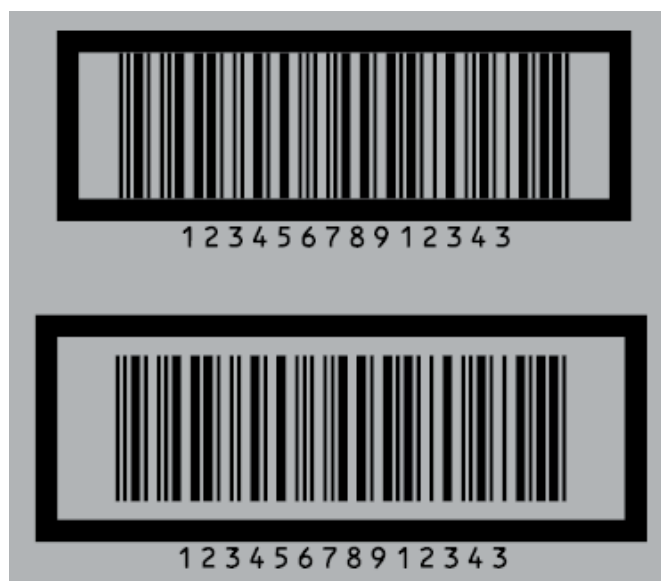
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。框


在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

在下例中，顶部条形码周围具有 0 mm 框，底部条形码周围具有 4 mm 框。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

Interleaved 2 of 5

关于此条形码...

Interleaved 2 of 5（或 Int.2 of 5）是一种最初用于运输包装的可含有任何偶位数的条形码。由于此类型的包装主要由印刷质量较低的硬纸箱组成，因此 Interleaved 2 of 5 条形码对变形的容许程度要优于其他条形码。



参数

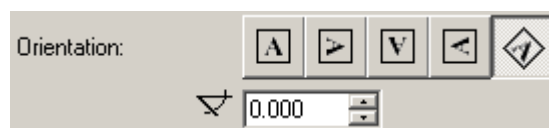
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

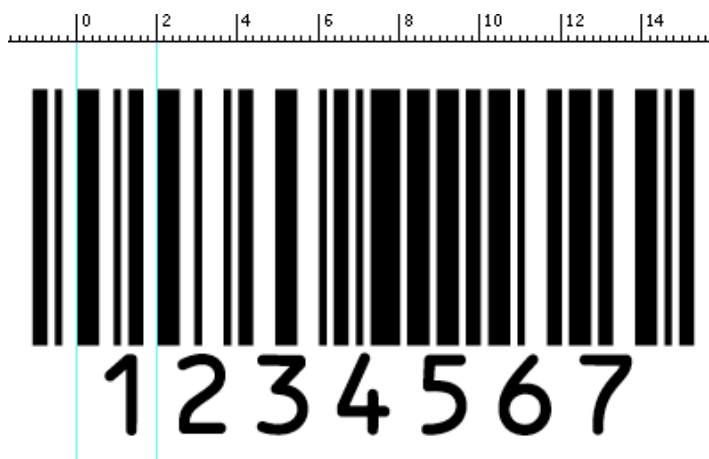
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



注： 诸如 Interleaved 2 of 5 等条形码在一组黑白条纹中对两个字符一起进行编码。对于这些条形码，Packedge 使用黑白条纹组的一半来度量一个字符。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

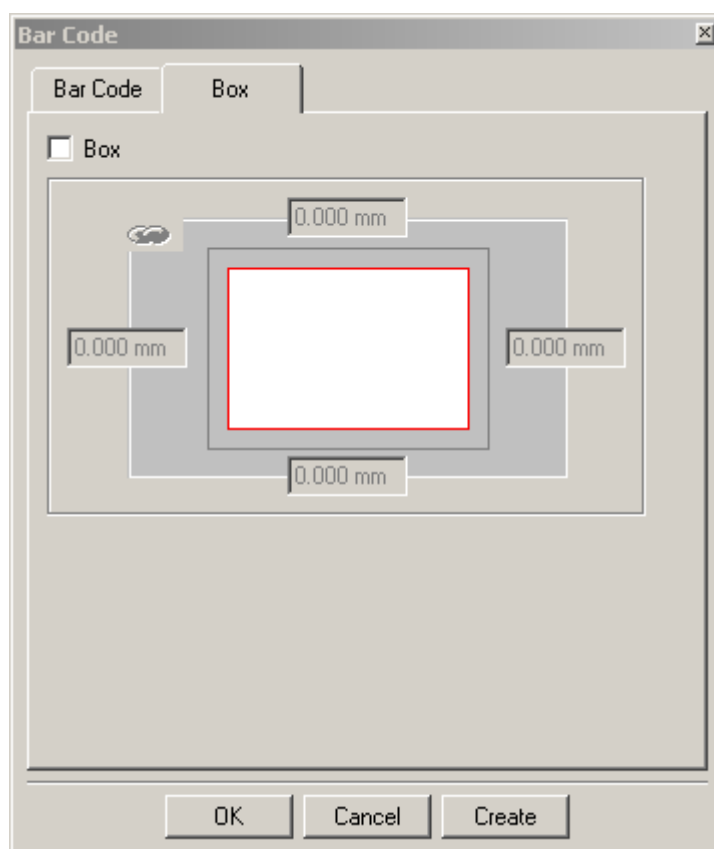
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

Laetus Pharma Code

关于此条形码...

该条形码是专门为满足药品包装过程的要求而开发的。它已自行建立为全球药品行业条形码标准。它可对数字或二进制数据进行编码。



参数

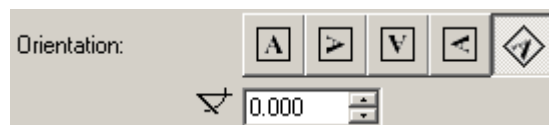
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

微型

使用该选项可创建条形码的微型版本

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

宽条

此参数确定了条形码最宽条纹的宽度。

间隙

输入条纹之间空白的宽度。



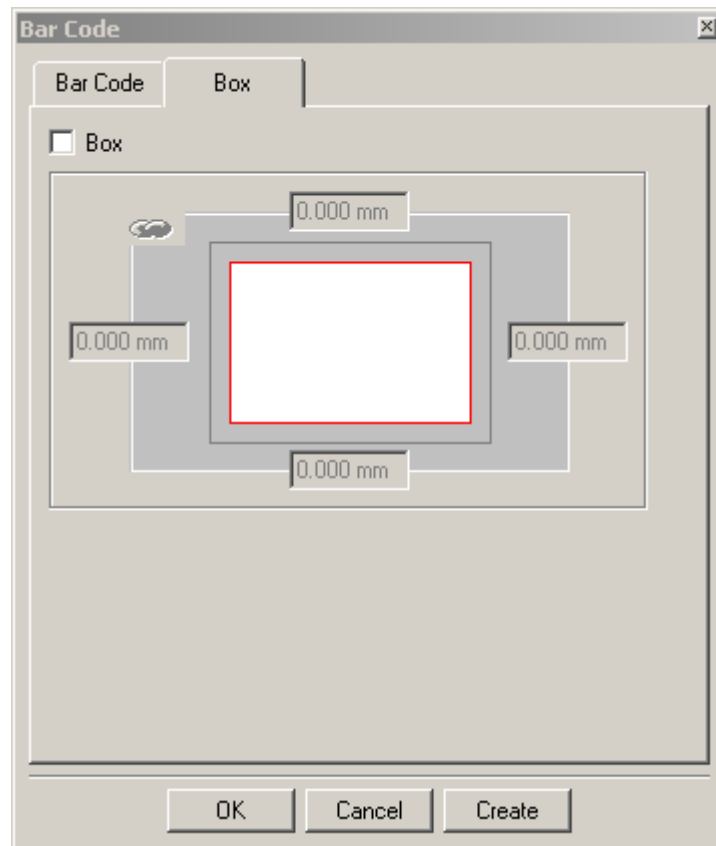
注： 比率影响间隙尺寸：增加比率还会增加间隙尺寸。

小数位数输入

使用此参数更改可在代码字段中输入的数据类型。

- 禁用它以便输入以二进制格式编码的数据。
- 启用它以便输入数字形式（而不是二进制格式）的数据。

框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

M+S 7

关于此条形码...

M+S 7 条形码是一种由 Marks & Spencer 修改的 EAN 8 条形码，用于在其商店中出售的自有品牌产品。

制作 M+S 7 条形码时，删除开头的“0”，并将额外的字母“M”和“S”添加到人类可读的字符中。这意味着人类可读的字符包含七位数字及“M”和“S”字母。



注：这不会影响条形码中编码的数据（它仍对八位数字进行编码），因此在创建 M+S 7 条形码时，应输入八位数字。



参数

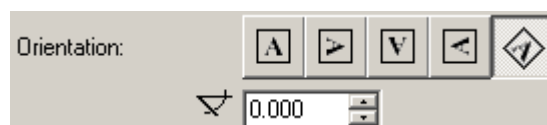
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

添加字符


此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

框

在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

MSI

关于此条形码...

MSI（也称为 Modified Plessey）是 MSI 数据公司在最初的 Plessey Code 基础上开发的。它是一种数字条形码，主要用于标记零售货架以进行库存管理。



参数

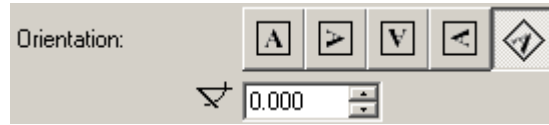
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码


输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

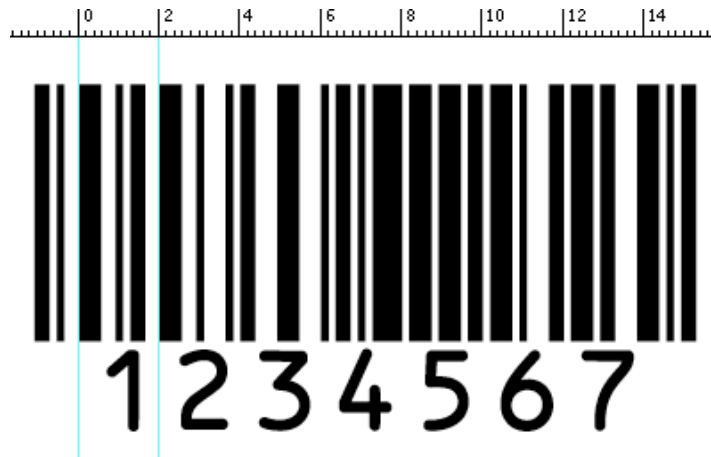
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

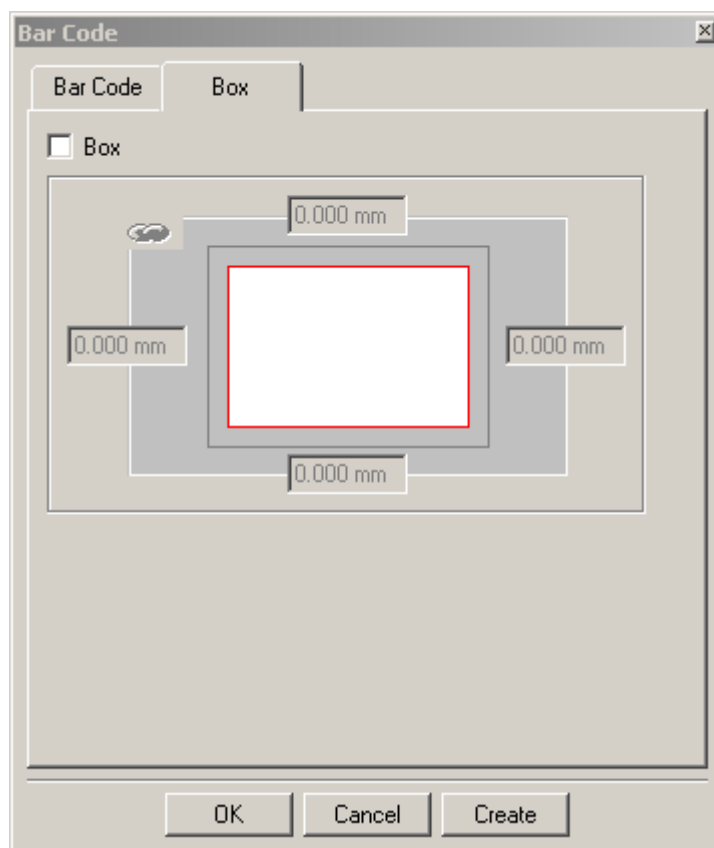
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

Marks & Spencer

关于此条形码...

Marks & Spencer 条形码也是一种由 Marks & Spencer 修改的 EAN 8 条形码，用于自有品牌产品。



参数

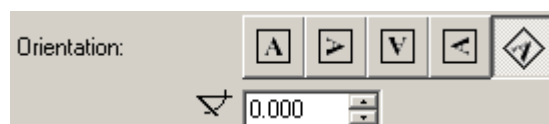
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

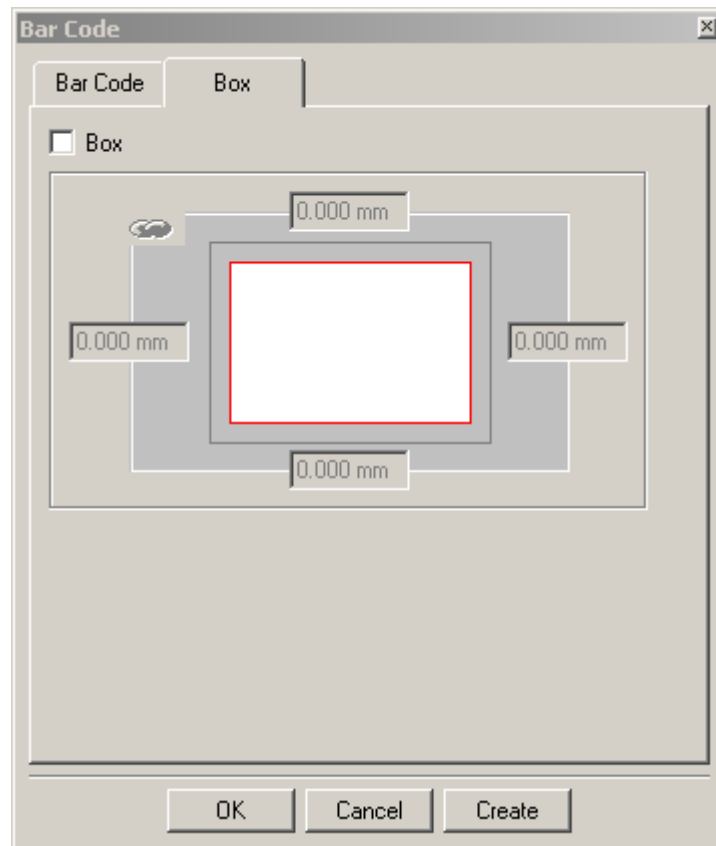
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

NDC/HRI

关于此条形码...

NDC/HRI 条形码是 UPC 条形码的一种变体，采用了符合美国国家药品编码定义的人类可读取特殊解释格式。



参数

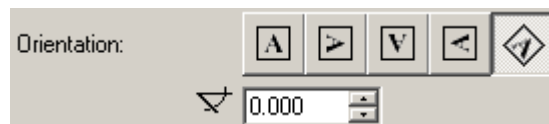
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

文本格式

为条形码的字符选择美国国家药品编码文本格式的变体。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



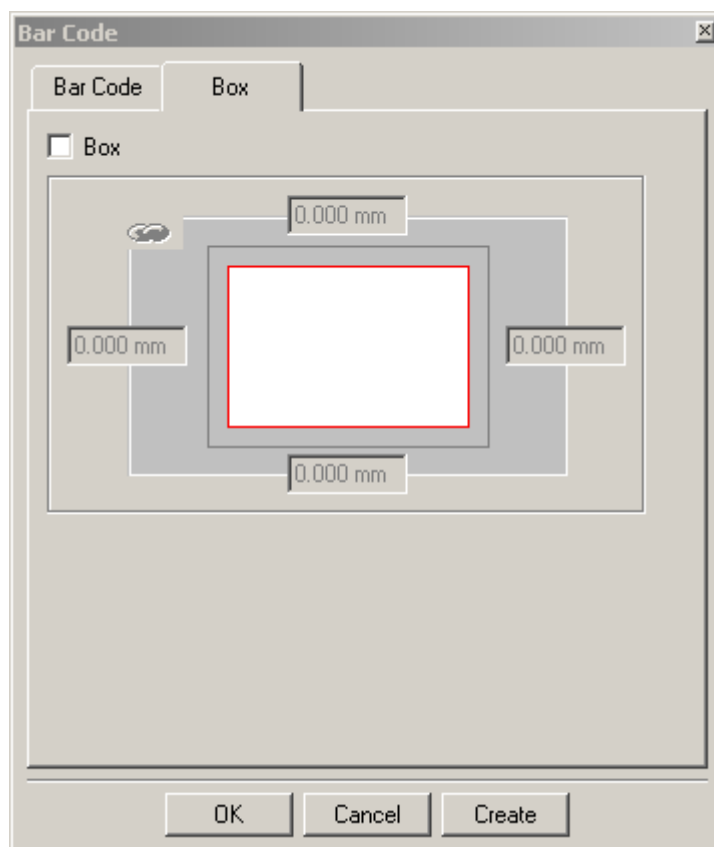
高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态  .

PZN

关于此条形码...

PZN (Pharma-Zentral-Nummer) 条形码在德国用于药品和医疗保健产品的分销。它对字母“PZN”和多达七位的数据进行编码。



PZN-0000000

参数

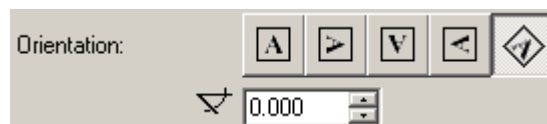
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

尺寸

选择为 PZN 条形码指定小、普通或大尺寸。这些是该条形码的预定义尺寸。下面显示了实际高度、每单位字符数、比率和窄条码的值。

通过选择自定义，您可手动编辑这四个参数。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

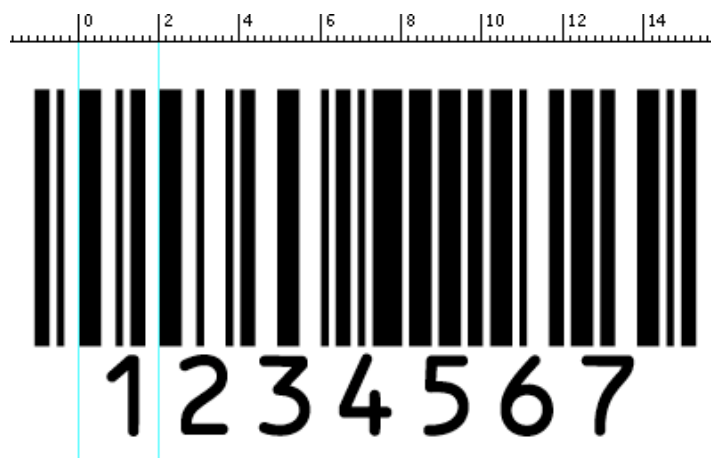
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

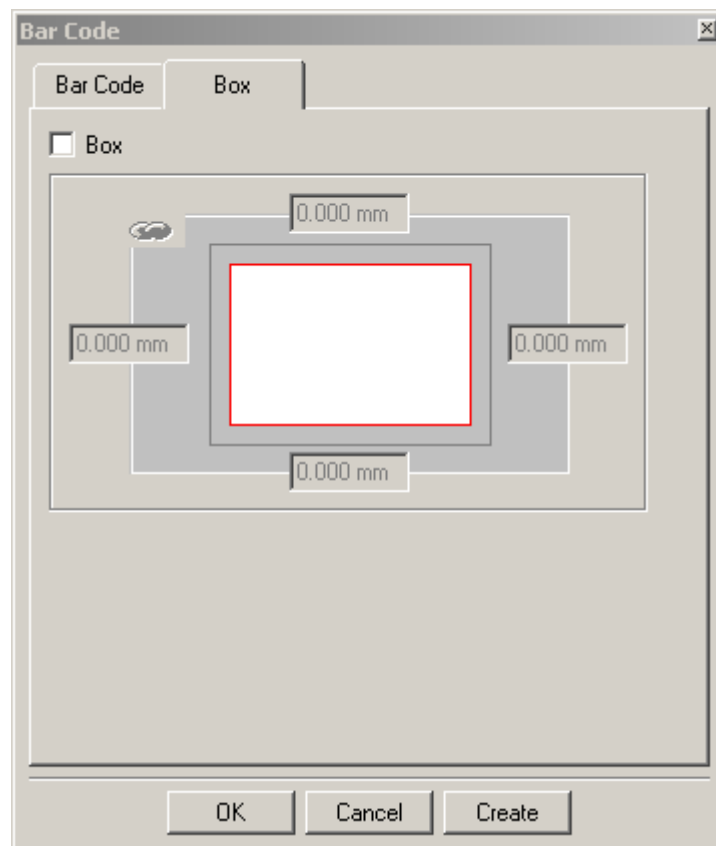
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

PZN8

关于此条形码...

PZN8（Pharma-Zentral-Nummer）条形码在德国用于药品和医疗保健产品的分销。它采用字母“PZN”和最多八位数据进行编码。



PZN-00000000

参数

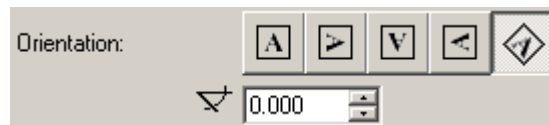
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

尺寸

选择为 PZN 条形码指定小、普通或大尺寸。这些是该条形码的预定义尺寸。下面显示了实际高度、每单位字符数、比率和窄条码的值。

通过选择自定义，您可手动编辑这四个参数。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

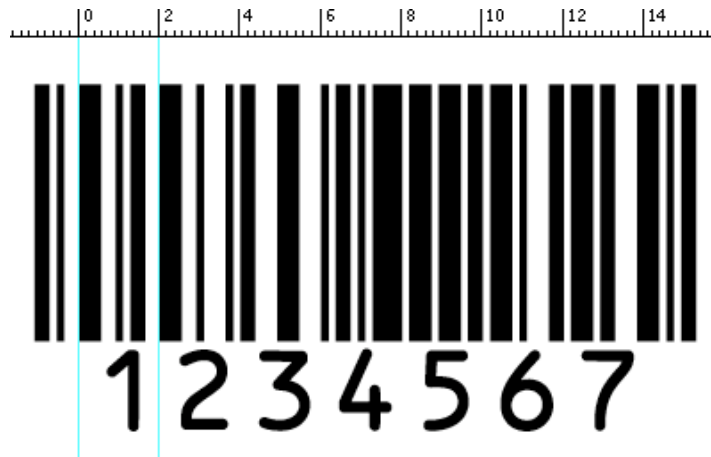
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。



增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



比率

比率是条形码中窄条纹宽度与宽条纹宽度之间的因子。例如，如果要使宽条纹的宽度是窄条纹宽度的三倍，则输入 3。

窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。

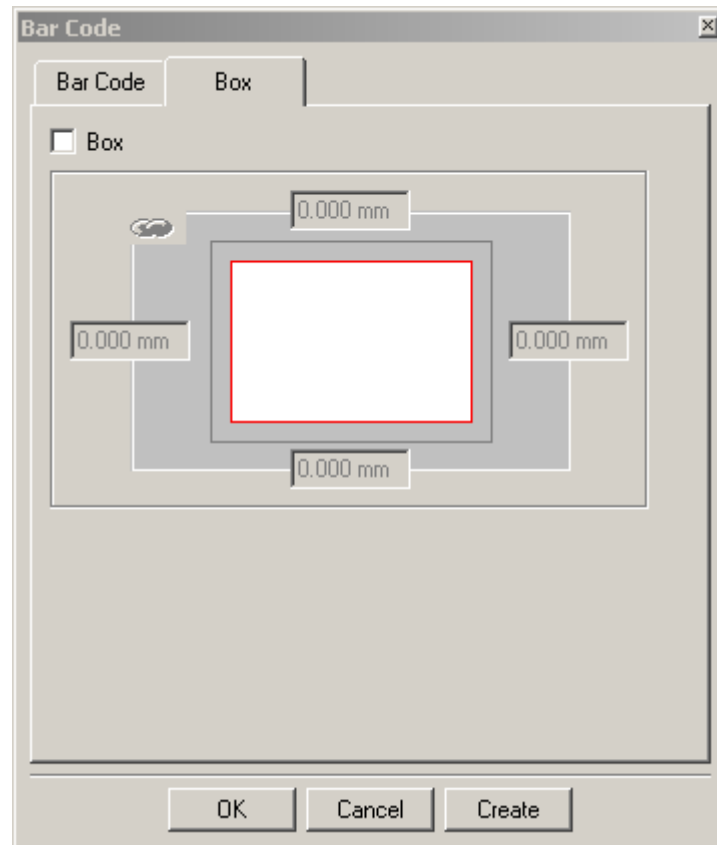
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



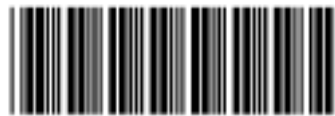
默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

Paraf Italy

关于此条形码...

该条形码是 Code 39 的变体，由意大利医疗保健和化妆品行业使用。它也被称为 Code 32。



参数

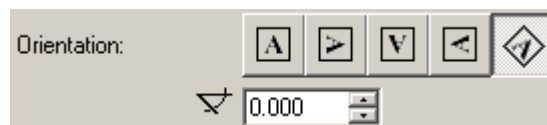
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



Code Base32

当条形码数据以 Base 32 格式进行编码时使用此字段。该格式使用区分大小写的字母数字式字符对数据进行编码。

Code Base10

当条形码数据为十进制格式时使用此字段。十进制格式的 Paraf Italy 条形码应以“A”（由“条形码”功能自动包含），包含 8 位数据并以校验位（自动计算）结尾。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

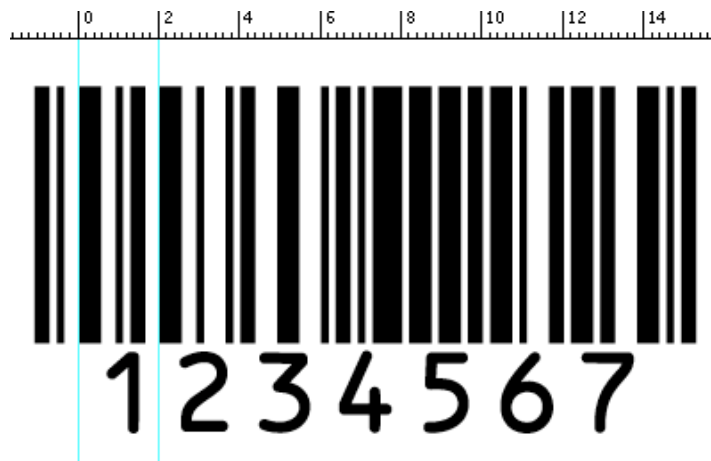
字符每单位

此参数允许您根据（数字或字母数字式）字符的编码定义条形码的宽度。

例如，如果想将需要编码一个字符的条纹占据 1 mm，则输入 1 字符每单位。

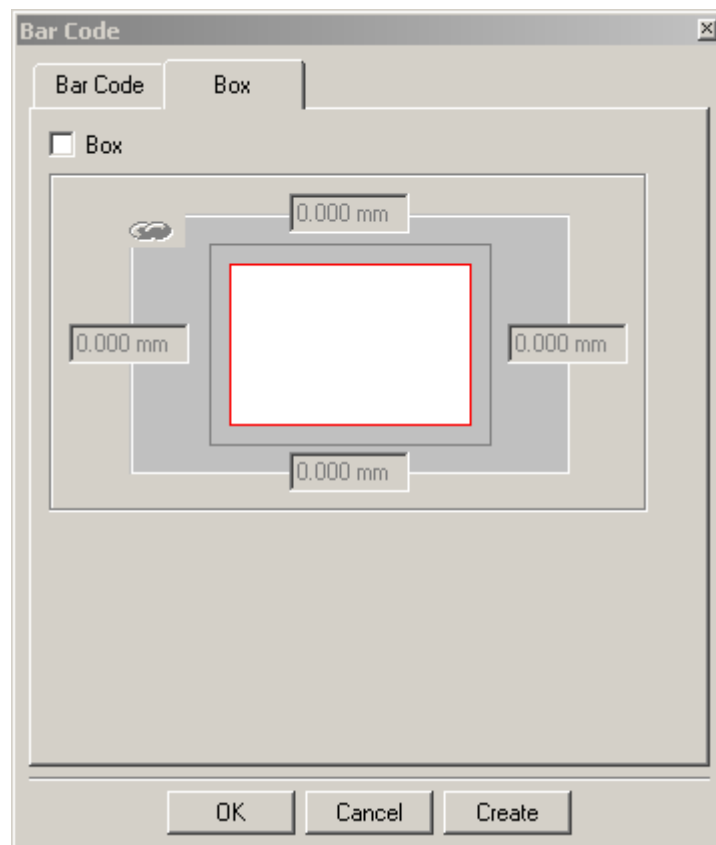


增加字符每单位值使条形码更窄，而减少该值将使条形码更宽。例如，如果选择 0.5 字符每单位，编码一个字符的条纹将占据 2 mm。



窄条码

此参数定义了条形码最窄条纹的宽度（并且按比例影响条形码的宽度）。
框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

PDF417

关于此条形码...

PDF417 是一种二维条形码，主要用于安全印刷（护照、身份证、驾驶证...）。

它是“自校验”条形码，可包含不同级别的纠错。

它可使用以下三种“压缩”模式对数据进行编码：文本（对 ISO-8859-1 字符集中的所有字母数字式和标点字符进行编码）、数字（仅对数字字符进行编码）或二进制（对 8 位字符进行编码）。

如有必要，它可在单个条形码中使用三种压缩模式，但您也可选择禁用文本和/或数字压缩模式。



参数

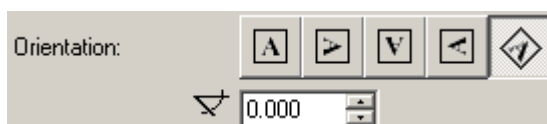
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

元素大小

输入要为条形码的某个元素指定的宽度和高度（下面标为红色）。



尺寸

输入要为条形码指定的列和行数目的。

选项

选择缩短 PDF 以便通过缩短结束字符（不属于编码数据的一部分）和结束图案使符号的宽度减小。在下例中，顶部 PDF417 条形码没有缩短，底部条形码则被缩短（但是对相同的数据进行了编码）。



选择初始化 Alpha 以在使用文本压缩模式时在条形码开头生成“转换为文本模式”字符。这将使编码更清楚，方便条形码扫描仪读取。

选择允许文本压缩以允许 PackEdge 在条形码包含文本数据时自动转换为文本压缩模式。

这将更有效地对条形码中的文本数据进行编码（它使得条形码的该部分更小）。

选择允许数字压缩以允许 PackEdge 在条形码包含数字数据时自动转换为数字压缩模式。

这将更有效地对条形码中的数字数据进行编码。



注：

如果条形码包含二进制数据，PackEdge 可始终转换为二进制压缩模式。

如果没启用允许文本压缩或允许数字压缩，PackEdge 将仅使用二进制压缩模式。

错误 检测和纠错

纠错将校验和添加到条形码以检测并纠正错误数据。您可以选择 0 到 8 级的纠错级别。

纠错级别越高，添加到条形码的校验和越多，而可被纠正的错误数据就越多。请记住，纠错级别越高，条形码越大，并且可能会限制已编码数据的最大长度。



注：级别 0 意味着仅有一个校验和添加到数据中，因此，可检测到错误数据，但不会进行纠正。

您可选择自动，以便使应用程序为编码数据选择最佳纠错级别。

框


在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

在下例中，顶部条形码周围具有 0 mm 框，底部条形码周围具有 3 mm 框。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号  。

MicroPDF417

关于此条形码...

MicroPDF417 是一种源自 PDF417 的二维多行条形码，适用于较小区域。它可编码多达 150 个字节。



参数

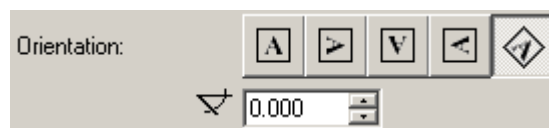
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 **提示：** 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 **注：** 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 **提示：** 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

尺寸

输入要为条形码指定的列和行数目。

选项

选择允许文本压缩以允许 PackEdge 在条形码包含文本数据时自动转换为文本压缩模式。

这将更有效地对条形码中的文本数据进行编码（它使得条形码的该部分更小）。

选择允许数字压缩以允许 PackEdge 在条形码包含数字数据时自动转换为数字压缩模式。

这将更有效地对条形码中的数字数据进行编码。



注：

如果条形码包含二进制数据，PackEdge 可始终转换为二进制压缩模式。

如果没启用允许文本压缩或允许数字压缩，PackEdge 将仅使用二进制压缩模式。

框


在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

在下例中，顶部条形码周围具有 0 mm 框，底部条形码周围具有 3 mm 框。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

UPC-A

关于此条形码...

统一产品编码 (UPC) 是美国和加拿大商品编码的标准。它与 EAN 系统类似，并且可与该系统兼容。有关 EAN 的更多信息，请参阅[EAN 13](#)。



UPC-A 是一种多达十二位的数字条形码，另加两个或五个额外数字。



参数

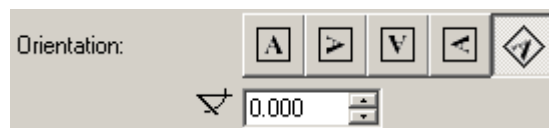
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码


输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量


用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。


打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。

 提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。

 注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。

 提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意： 在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

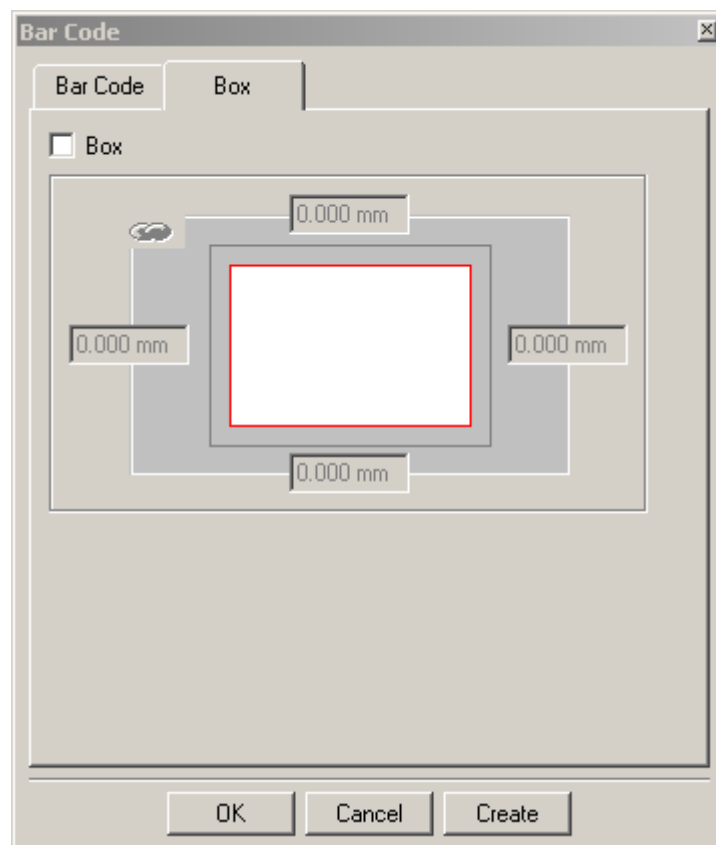
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 .

UPC-E

关于此条形码...

UPC-E 是 UPC-A 的缩小版本，可用于较小的包装。它是一种多达八位的数字条形码，可包括两个额外数字。



参数

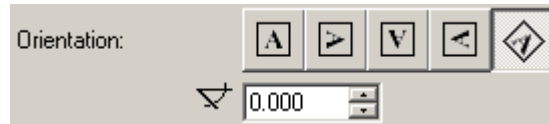
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注：如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示：如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的高度（这是条纹和字符的组合高度）。条形码需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。



注意：在输入放大值以前，请勿更改条形码的高度。高度将根据您定义的放大系数再次改变。

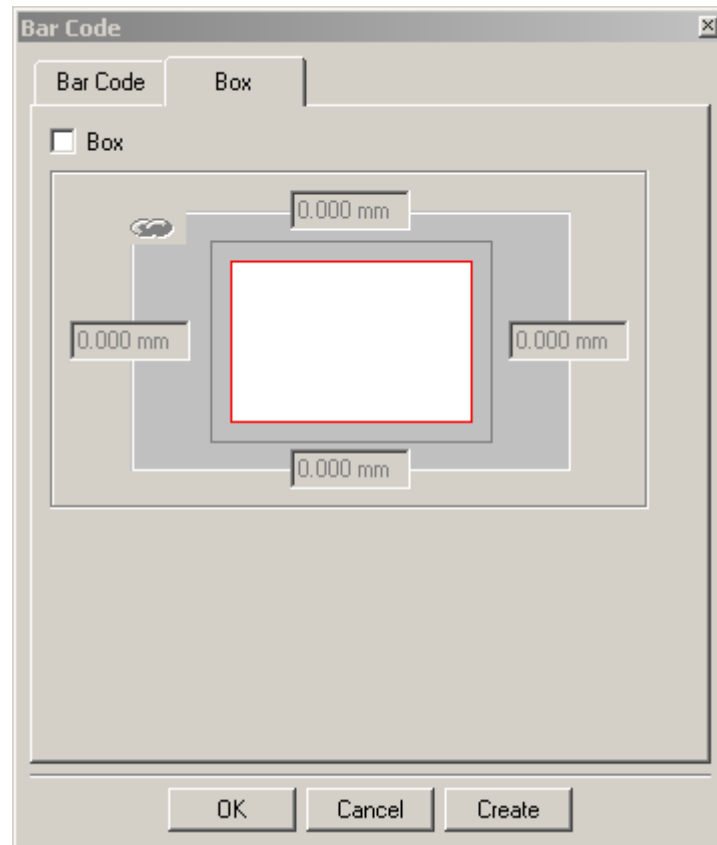
添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：



框




在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。



使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

UPC-SCS

关于此条形码...

UPC - SCS（集装箱符号）条形码是 Interleaved 2 of 5 条形码一种版本。它的结构与统一产品编码（UPC）非常类似，并且具有人类可读取解释的特定格式。



参数

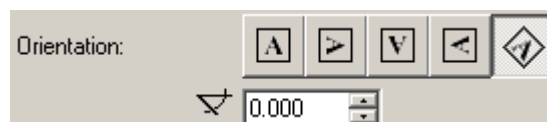
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

文本格式

为条形码的字符选择集装箱符号文本格式的变体。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

放大

使用此参数按比例增加或减少条形码的尺寸。

在下例中，您可查看以 80%、100% 和 120% 比例缩放的同一条形码。



高度

输入条形码的条纹高度。这些条纹需要足够高以便条形码扫描仪可轻松读取。

总高度

输入要为条形码指定的总高度。这是条纹、字符和框的组合高度。如果条形码不包含字符或框，则总高度与条纹的高度相同。

添加字符

此参数在条形码下面添加“人类可读的”字符（数字或字母数字式字符）。默认为启用状态。

这是包含和不包含字符的相同条形码：

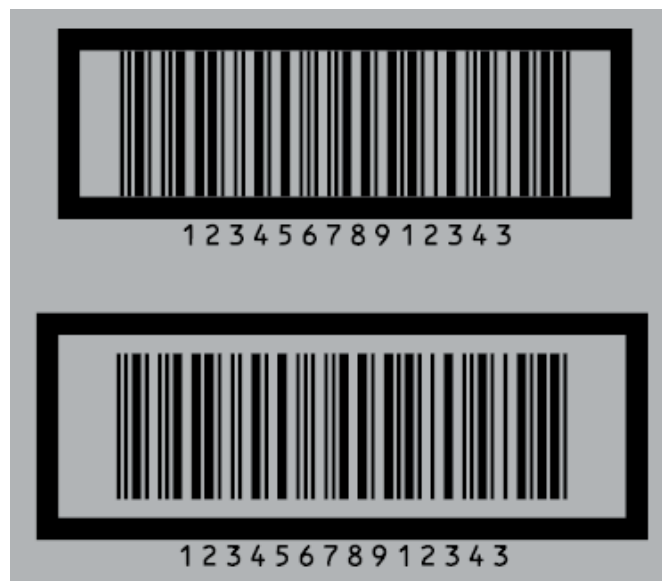


框


在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建透明框，并在其周围创建保护框。

使用顶部、底部、右侧和左侧的字段使框更大一些。

在下例中，顶部条形码周围具有 0 mm 框，底部条形码周围具有 4 mm 框。



默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

QR

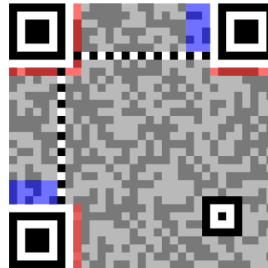
关于此条形码...







QR 条形码是一种用于商业追踪和便利性应用的二维条形码，用户定位为手机用户（也称为“手机标签”）。

QR 码存储可能出现在杂志、指示牌、公共汽车、商业名片和其他物体上的地址和 URL... 使用照相机（安装有正确的阅读器应用程序）的用户可扫描 QR 码以显示文本、联系信息，可以连接至无线网络或者在手机浏览器中打开 Web 页面。



QR 码具有如下结构：



-  位置图案（必需）
-  校正图案（必需）
-  定位图案（必需）
-  版本信息
-  格式信息
-  数据和纠错密钥

参数

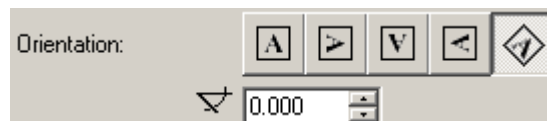
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将其旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

最小符号尺寸

选择要用于条形码的单元格数（格式为“水平单元格 x 垂直单元格”）。



注： 如果为符号选择的单元格数太少，以至于无法编码在代码中输入的数据，PackEdge 将自动使用更大的符号尺寸。

纠错

纠错将校验和添加到条形码以检测并纠正错误数据。您可选择下列任何一种纠错级别：

- 级别 L: 7% 的码字可恢复。
- 级别 M: 15% 的码字可恢复。
- 级别 Q: 25% 的码字可恢复。
- 级别 H: 30% 的码字可恢复。



注： 请记住，纠错级别越高，条形码越大（因为有更多的校验和添加到条形码中），并且可能会限制已编码数据的最大长度。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

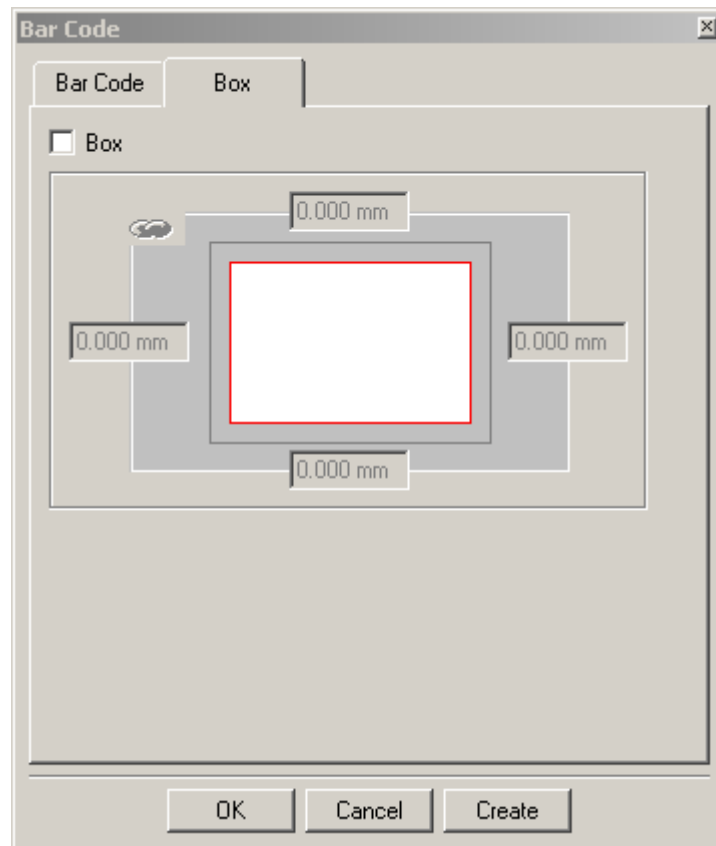
单元格尺寸

输入要为符号的每个单元格指定的尺寸。这会影响整个符号的尺寸。

在下例中，第一个符号具有 1 mm 单元格尺寸（单元格边缘为 1 mm），第二个符号具有 2 mm 单元格尺寸。




框



在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。

使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。

默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。

MicroQR

关于此条形码...

Micro QR Code 是一种非常小的 QR Code，用于较小的区域（例如对印刷电路板和电子部件的 ID 进行编码）。

它可用于少量数据（最多 35 个数字字符），并且仅适用于一种位置图案。



参数

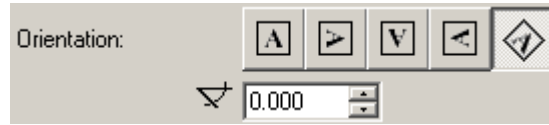
类型

要创建此类型的条形码，请在类型参数中选择它。这会在条形码对话框中显示特定于该条形码类型的参数。

方向

要保持条形码不变或者将其旋转 90、180 或 270 度，请使用前 4 个方向按钮。

要将它旋转其他任意角度，请使用第五个方向按钮，并在下面的字段中输入旋转角度。



代码

输入要在条形码中编码的数据。

该条形码功能将检查输入的数据是否适用于选定的条形码类型。如果不适用，则会弹出一个警告/错误。

最小符号尺寸

选择要用于条形码的单元格数（格式为“水平单元格 x 垂直单元格”）。



注： 如果为符号选择的单元格数太少，以至于无法编码在代码中输入的数据，PackEdge 将自动使用更大的符号尺寸。

纠错

纠错将校验和添加到条形码以检测并纠正错误数据。您可选择下列任何一种纠错级别：

- 级别 L：7% 的码字可恢复。
- 级别 M：15% 的码字可恢复。
- 级别 Q：25% 的码字可恢复。
- 级别 H：30% 的码字可恢复。



注： 请记住，纠错级别越高，条形码越大（因为有更多的校验和添加到条形码中），并且可能会限制已编码数据的最大长度。

条宽减少量

用此选择可调整条形码的条宽，以便在基材上打印时对油墨渗色进行补偿。

打印机或客户通常将为您提供要使用的值。例如，如果打印机通知您，线宽将增加 0.01mm，则应使用 0.01 mm 的条宽减少量值。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

设备补偿

当打印机为您提供单独的设备出血值时使用此方法。此参数调整条纹宽度以对由色板或胶片制作过程导致的出血进行补偿。



注： 如果您使用条宽减少量和设备补偿值，条形码对话框将添加这两个值以调整条纹的宽度。



提示： 如果要打印更宽而不是更窄的条纹，您可输入一个负值。

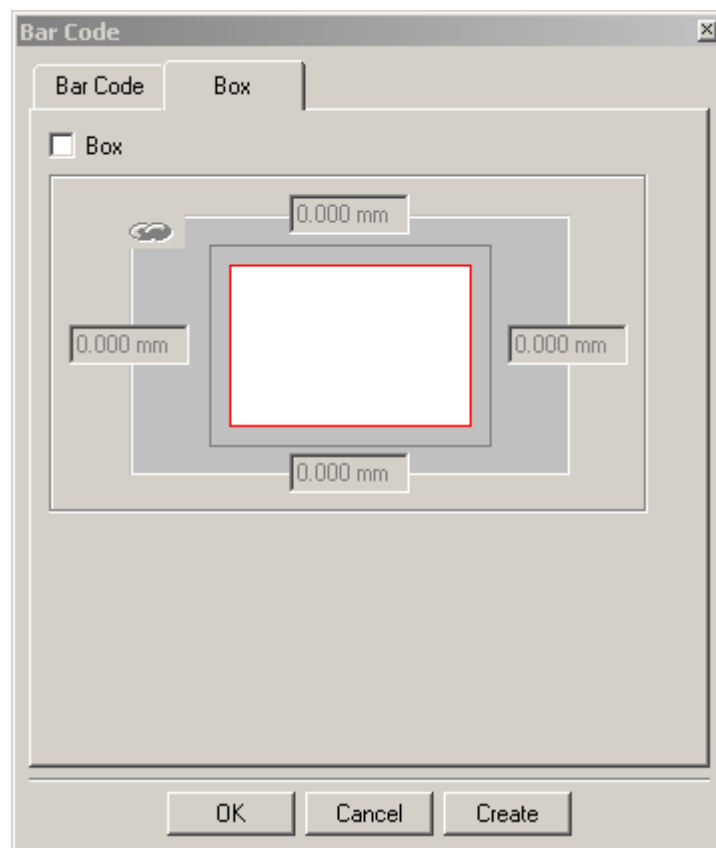
单元格尺寸

输入要为符号的每个单元格指定的尺寸。这会影响整个符号的尺寸。

在下例中，第一个符号具有 1 mm 单元格尺寸（单元格边缘为 1 mm），第二个符号具有 2 mm 单元格尺寸。




框



在框选项卡中，启用框复选框，以在条形码下面创建不透明白色框。

使用（位于顶部、底部、右侧和左侧的字段）在条形码周围添加白边并使框更大一些。




默认情况下，Packedge 链接四个边的值，以便在更改其中一个值时，其他值自动更新。

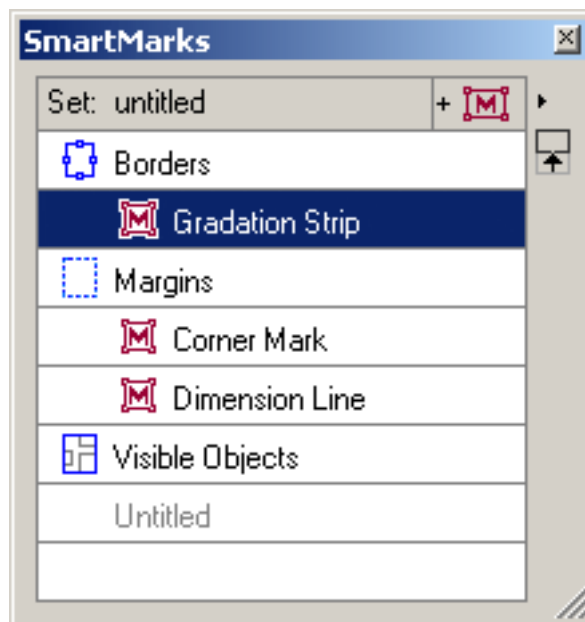
如果要单独更改这些值，请点击链接符号以使其看起来处于脱离状态 。


8.10.2 智能标记... (生产菜单)

使您可以创建、保存、打开和编辑 SmartMark 设置。集合可以保存到磁盘，并可在输出期间使用。工作中的内容（如工作大小、油墨定义...）修改时，将立即重新生成智能标志。

智能标志可以附加到

- 边界 
- 页边距 
- 可视对象 
- 命名对象（您的工作中有对象名称的对象，请参阅“状态栏”一章中的[对象和对象名](#)）。



单击  添加 SmartMark。将弹出可用 SmartMark 列表。

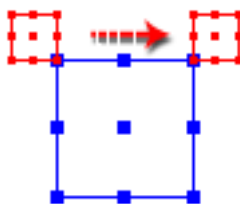


注：

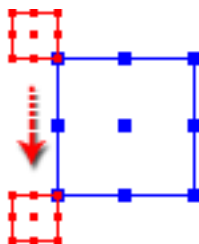
可用“智能标记”列表将根据您要附加智能标记的“对象”而不同。例如，不能将吊带标记附加到可见对象。

单击黑色箭头  打开其他选项列表。

- 选项...：打开选定标记的 SmartMark 对话框。
- 横翻：用工作的垂直轴重新定位智能标志。



- 纵翻：用工作的水平轴重新定位智能标志。



- 转换为对象：将选定 SmartMark 转换为对象。这些对象看起来会像您工作中的标记，但它们实际上是动态对象，行为就像普通对象：可以编辑、旋转、缩放...
- 删除：从您的列表中移除选定标记。
- 清除对象名：如果智能标记有对象名，可在此处清除。
- 新建集合...：清空您的标记列表。
- 打开集合...：打开保存的集合。
- 加载集合...：将保存的集合添加到您的列表。
- 保存集合...：保存您的列表。
- 集合另存为...：用新名称保存您的列表。

在 SmartMarks 中自定义油墨

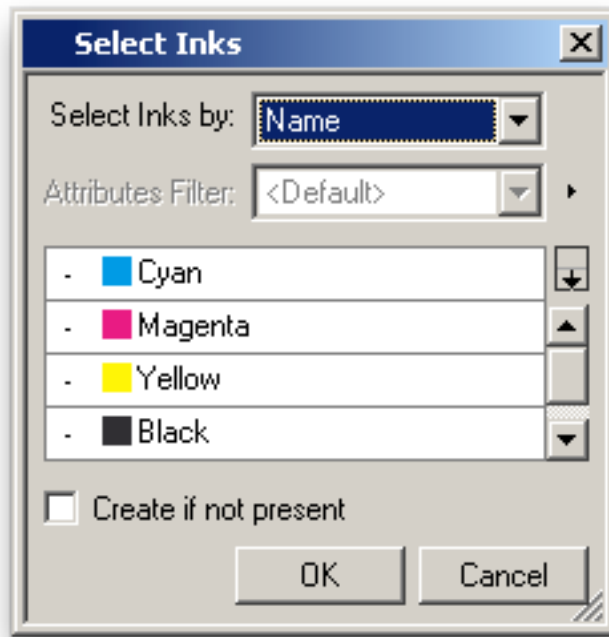
自定义油墨允许根据名称、编号或属性拾取任意编号的油墨。

单击选择油墨... 以选择油墨。可按三种方式选择油墨：

- [按名称选择自定义油墨](#)
- [按编号选择自定义油墨](#)
- [按属性选择自定义油墨](#)

按名称选择自定义油墨

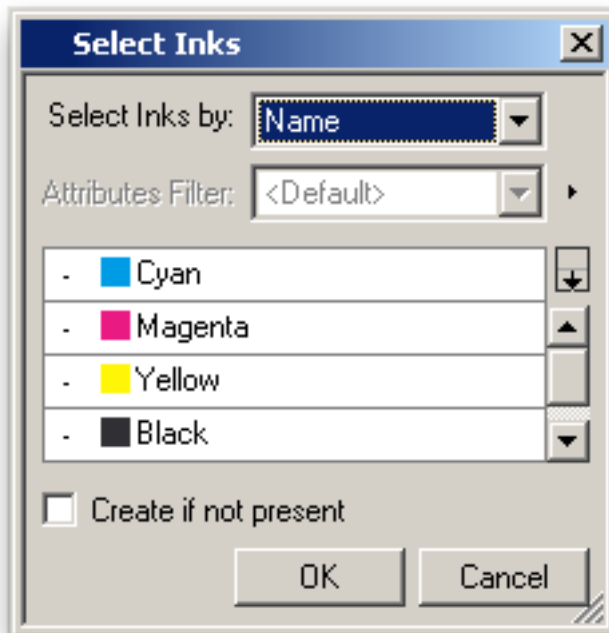
若要按名称选择自定义油墨，请从下拉列表中选择“名称”。



仅会显示当前文档中使用的油墨。通过单击油墨前方的“选中”区域可激活油墨。
如果选择“如不存在则创建”选项，那么当想要应用标记的文档中不存在油墨时将会创建油墨。

按编号选择自定义油墨

若要按编号选择自定义油墨，请从下拉列表中选择“编号”。



将会显示当前文档中使用的油墨。通过单击油墨前方的“选中”区域可激活油墨。

当使用空白文档中或已用油墨下方的列表中的自定义颜色建立 SmartMark 时，尽管[n]指代油墨编号，列表将显示颜色“未知[n]”。

按属性选择自定义油墨

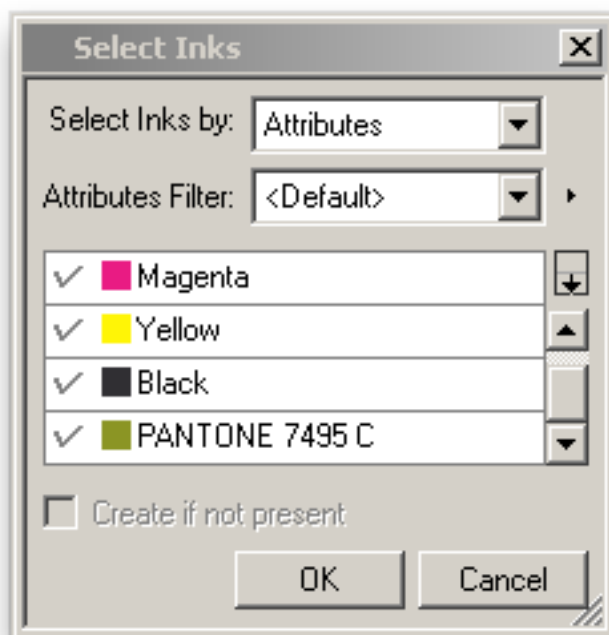
按属性选择自定义油墨允许将过滤器应用到所有油墨上。

您可从下拉框中选择一个属性过滤器。

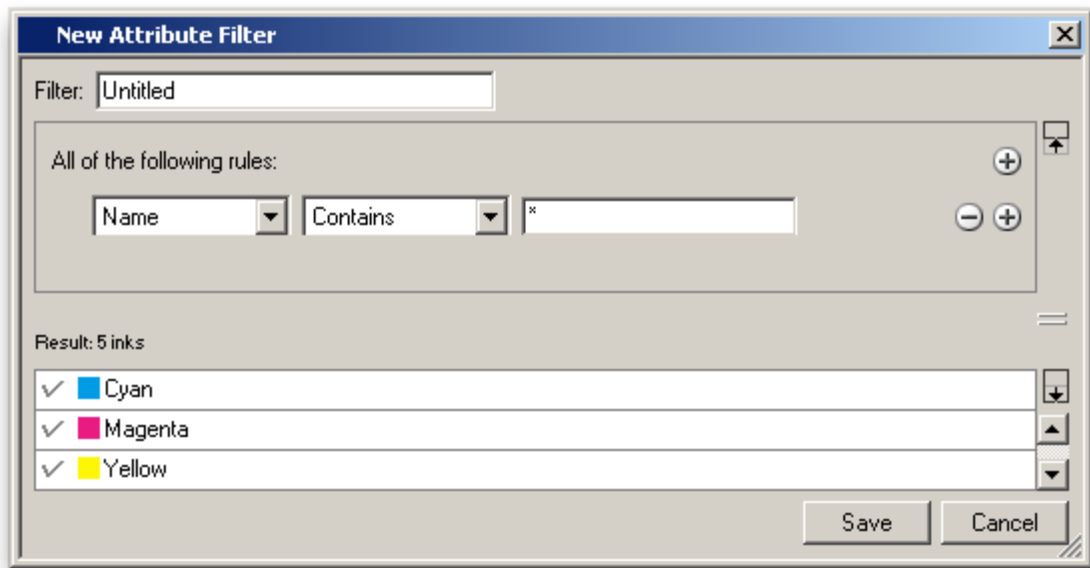


注：

如果未定义任何属性过滤器，PackEdge 将生成一个“默认”过滤器，选择所有油墨。



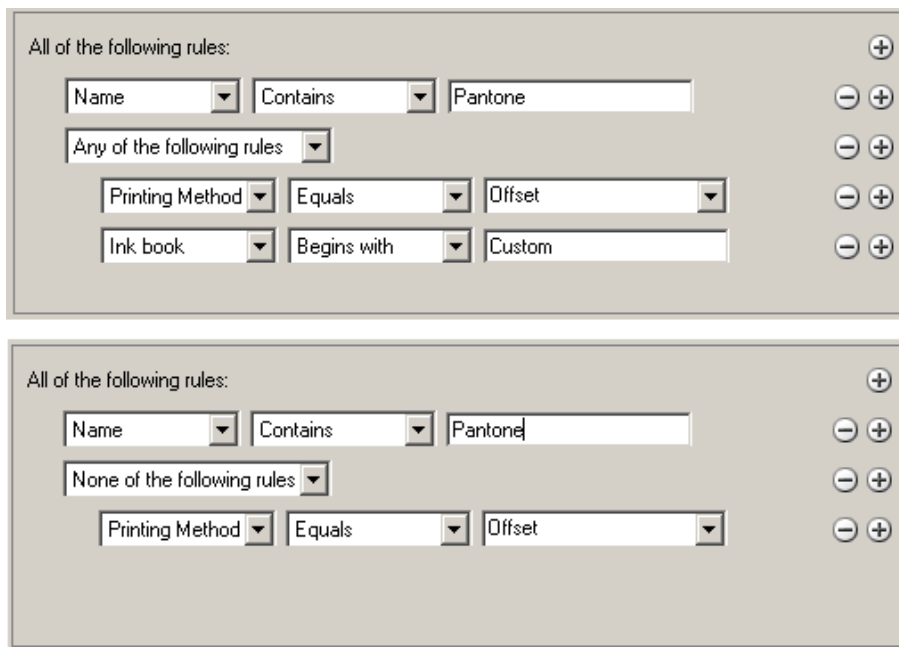
使用属性过滤器下拉框旁的卷帘菜单，您可以创建新的过滤器，编辑或删除现有的过滤器。



过滤器由一个或多个“规则”定义。您可以通过单击 + 或 - 按钮添加或删除规则。规则可基于名称、油墨簿、划线、角度、网点形状、类型或打印方法选择油墨。

如果油墨符合所有最高级规则，将选择该油墨（逻辑“和”功能：如果油墨满足规则 1 和规则 2，将选择该油墨）。

通过按住 ALT 键，+ 按钮将变为“...”。单击此按钮将添加逻辑运算符，允许使用逻辑表达式组合规则：“所有以下规则”（和），“任意以下规则”（或），或“以下规则均否”（否）。



首选的例子将选择油墨名称中带“Pantone”的油墨，和具有“偏移”作为打印方法或来自油墨簿中名称以“自定义”开头的油墨。第二个例子将选择油墨名称中带“Pantone”的油墨，除具有“偏移”作为打印方法的以外

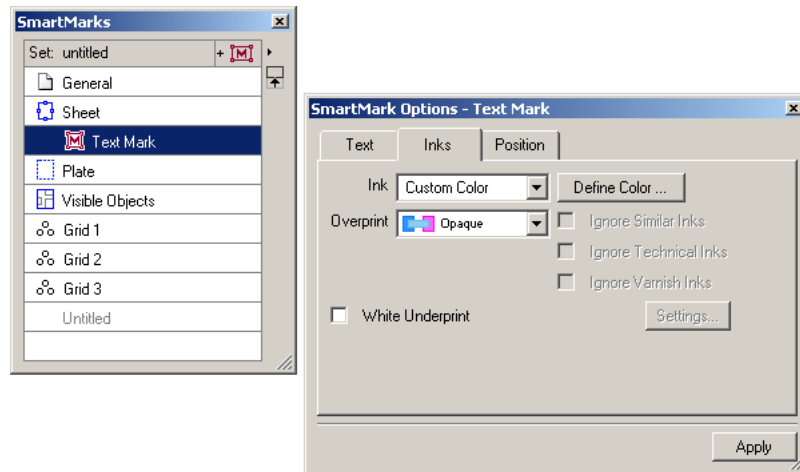
以下“结果”表明将通过当前过滤器从当前文档选择何种油墨。



注：过滤器储存于 Automation Engine 服务器（连接时），因此可被用于所有连接的 PackEdge / Plato 工作站，以及 SmartMarks Automation Engine 任务。

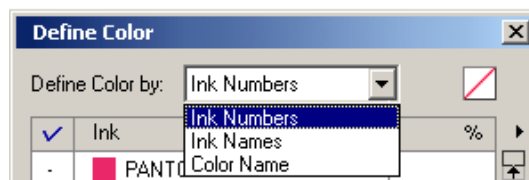
自定义颜色

从“油墨”下拉列表中选择“自定义颜色”油墨时，可定义颜色并随后将其用在智能标记中。自定义颜色油墨可应用于多种标记，例如文本标记等



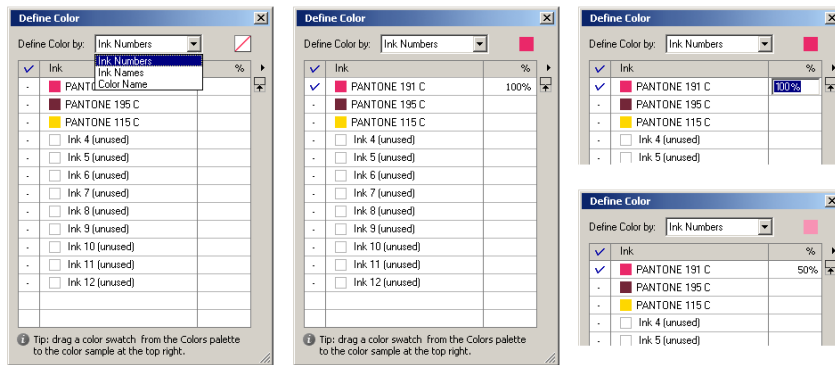
单击“定义颜色...”可定义自定义颜色。自定义颜色有三种定义方式：

- 按油墨编号
- 按油墨名称
- 按颜色名称

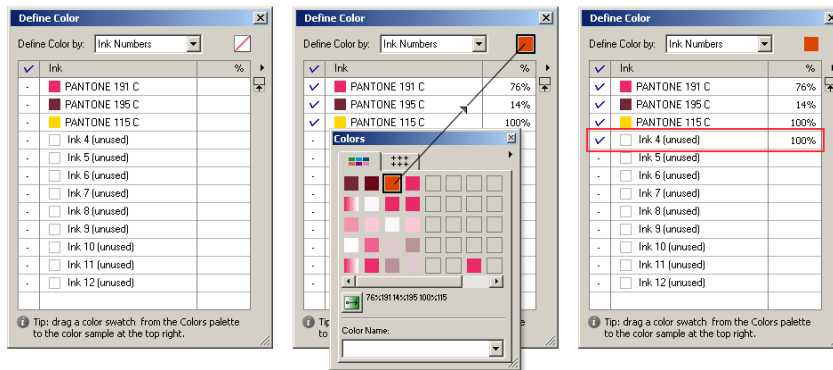


按油墨编号

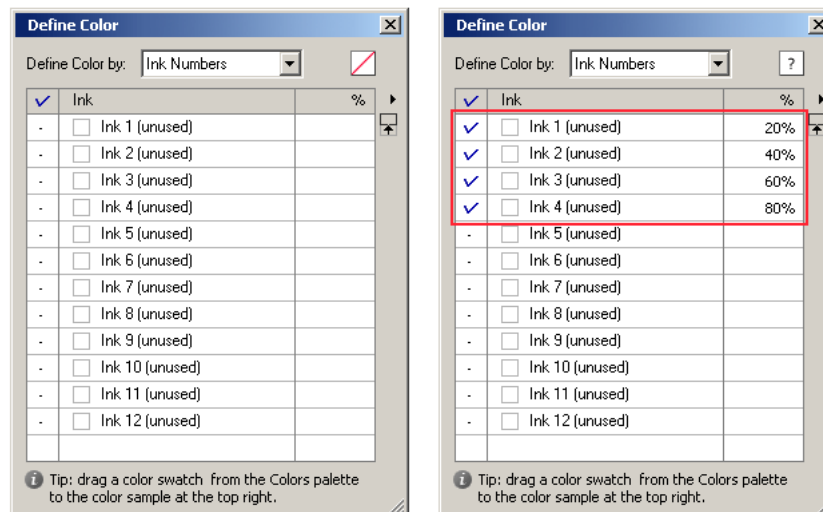
若要按油墨编号定义“自定义颜色”，请从下拉列表中选择“油墨编号”。将会显示当前文档中使用的油墨。单击油墨前方的“选中”区域可激活油墨，其值将设置为 100%。单击该值可更改百分比。颜色补丁将显示更改后的颜色。



您可以将颜色样本从“调色板”拖动到对话框右上方的颜色样本中，这将会立即更新“定义颜色”对话框中的列表。

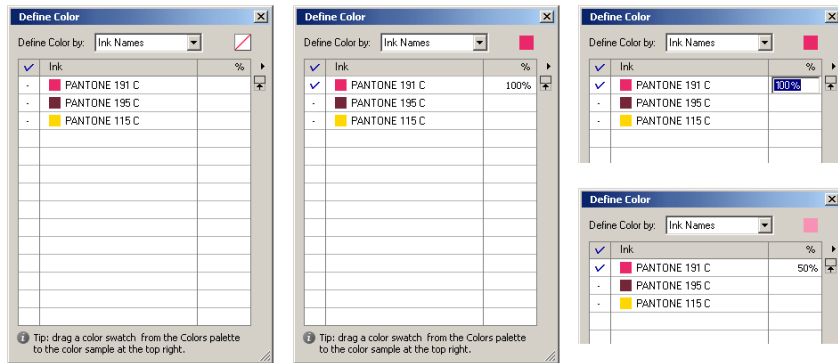


在空文档中使用自定义颜色构建智能标记时，颜色补丁会将颜色显示为“未知”。



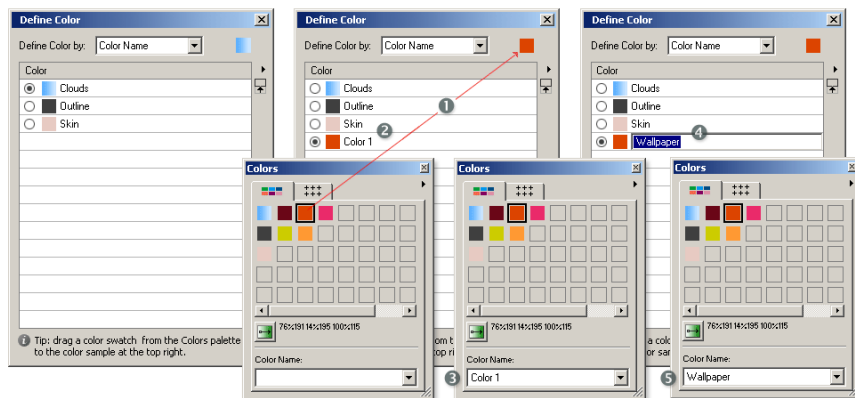
按油墨名称

从下拉列表中选择“油墨名称”时，仅显示当前文档中使用的油墨。单击油墨前方的“选中”区域可激活油墨，其值将设置为 100%。单击该值可更改百分比。颜色补丁将显示更改后的颜色。



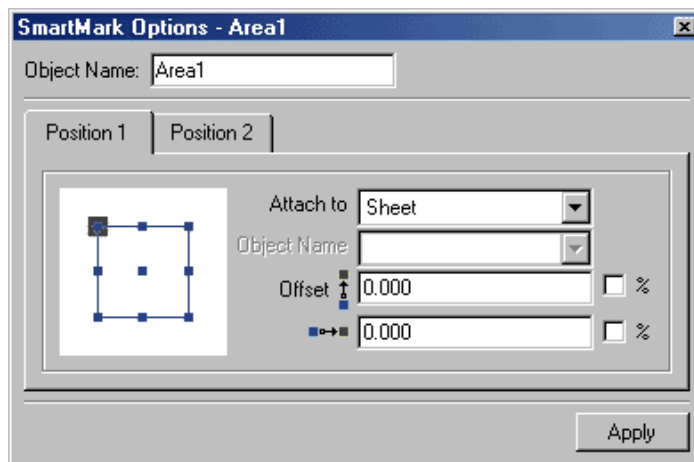
按颜色名称

所有已命名的颜色均显示在列表中。选择颜色前方的按钮即可选择其中一种颜色。若要创建新颜色，只需将颜色从“调色板”拖放到补丁上即可。该颜色将会添加到列表中，并获得默认名称（颜色 1、颜色 2 等）。颜色名称也会显示在“调色板”中。您可以在“定义颜色”对话框中随时更改颜色名称。在“定义颜色”对话框中更改名称时，将会自动更新“调色板”。



跨区域

跨区域 SmartMark 允许创建新命名的对象（跨两点之间的（矩形）区域）。



SmartMark 的定义方式

- 命名对象的名称
- 点 1 和点 2 的位置。位置定义为常规 SmartMark。

图像标记

通过“图像标记”可输入 CT、LP、LC、TIFF、Jpeg 或 Esko 原生文件作为标记。

- 单色图像：
 - LP、LC、单色 CT
 - 只包含一种油墨的 Esko 原生文件
 - Tiff
- 彩色图像：
 - CMYK 和多通道 CT
 - 包含多种油墨的 Esko 原生文件
 - TIFF、jpeg

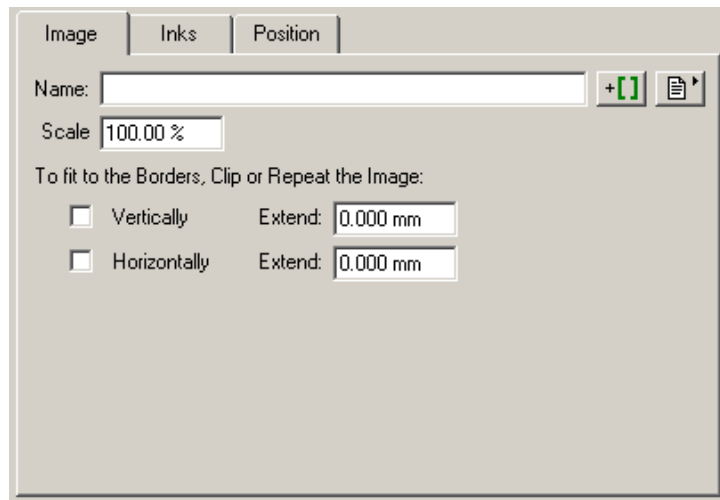
“图像标记”选项对话框由三个选项卡组成：[图象 \(Image\)](#) on page 428、[油墨](#) on page 429、[位置](#) on page 434。



提示：

只需使用工具栏中的“移动”工具  即可在工作中移动“图像标记”。

图象 (Image)



名称：输入要使用的“图像标记”的名称，单击“浏览”按钮浏览至要使用的 Esko 原生文件、LC、LP 文件。



提示：

如果要在文件名中加入 SmartNames，请单击“SmartNames”按钮。

列出 [taskinputfile] 时，可选择隐藏陷印层。这将移除在 PackEdge 或 Automation Engine 中生成的所有陷印层。如果启用该选项，则不再将 [taskinputfile] 列为外部参考，因此生成的输出文件可以更大。

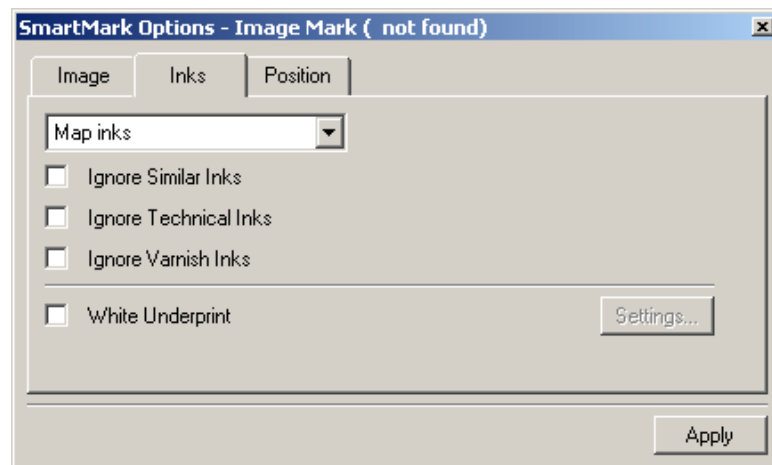
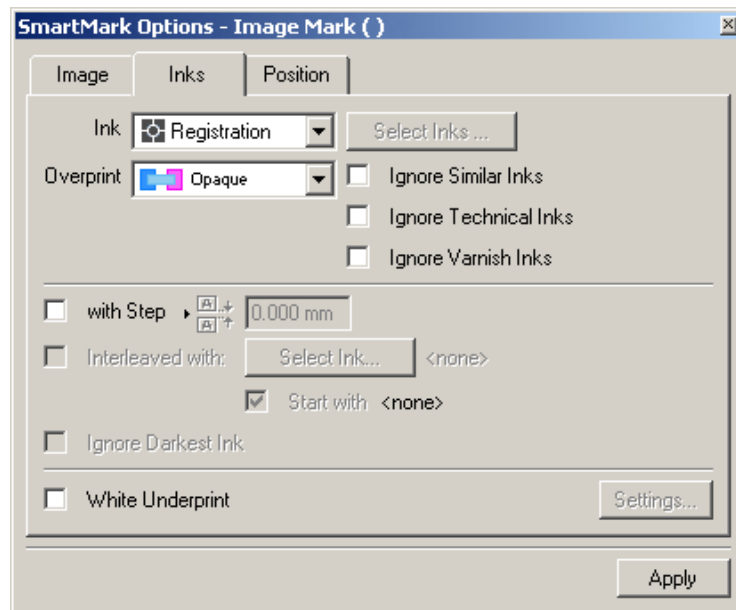
缩放：可对图像标记进行缩放。如果将“图像标记”附加到命名对象，则还可提供其他缩放选项：缩放以适合、缩小以适合、自动旋转并缩放以适合。

要垂直或水平地适合边界，剪切或重复图像，请单击切换。可对标记进行延伸。

重新运行 SmartMarks：“重新运行 SmartMarks”将更新嵌在选定图像内部的智能标记。因此，假定您将 GRS 列为图像标记，该 GRS 包含带字段 [time] 的文本标记。

- “重新运行”处于非活动状态时，[time] 字段将只反映保存用作图像标记的 GRS 的时间。
- “重新运行”处于活动状态时，将重新生成文本标记，因此 [time] 字段将显示当前时间。

油墨



油墨

- 套准
- 最深色
- 黑色或最深色



注：

如果存在黑色，则“黑色或最深色”选择任意黑色（套版、Pantone）。如果不存在黑色，则采用最深色油墨。该选项可确保将黑色油墨用在标记中，即使工作包含（较深色）油墨，如射光蓝。

- 黑



注：

该选项将选择任意黑色（套版或 Pantone）。如果此类油墨不存在，则将四色黑添加到油墨表。

- 挖空
- “自定义油墨”允许您根据（油墨列表中的）名称或位置拾取任意编号的油墨。
- **自定义颜色**允许您根据油墨名称、油墨编号或颜色名称拾取颜色。

叠印

- 不透明
- 变暗（“Esko 叠印”）
- Postscript
- (A)添加
- 反转：挖空下层分色中的选定油墨。例如，如果您选择“洋红色”，则会挖空“洋红”分色。

忽略相似的油墨：当您选中套准油墨时，该选项将变为可用。



提示：

如果工作中包含相似油墨（例如，具有不同角度的两种青色），并且您想要步进所有油墨却只需要一种青色时，该选项非常有用。

忽略技术油墨：技术油墨不能用于 SmartMark。当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用。

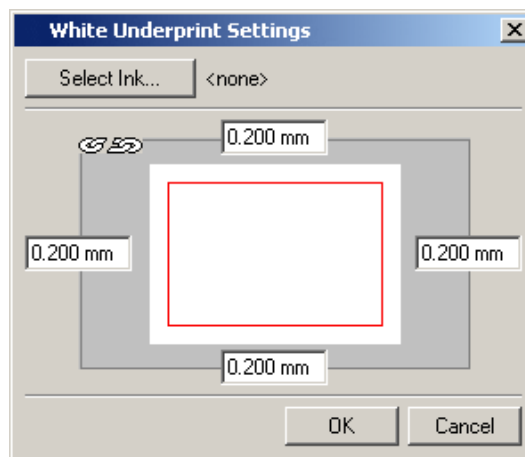
忽略上光油墨：上光油墨不能用于 SmartMark。

按步骤：定义图像标记两部分之间的步骤。

交替插入（选择一种）油墨。通过“开始于”切换，您可决定是从图像中的油墨开始，还是从选择交替插入的油墨开始。

忽略最深色油墨：将不使用最深色油墨。

白色底纹：允许您向标记添加白色底纹。单击“设置”按钮，将弹出“白色底纹设置”对话框。

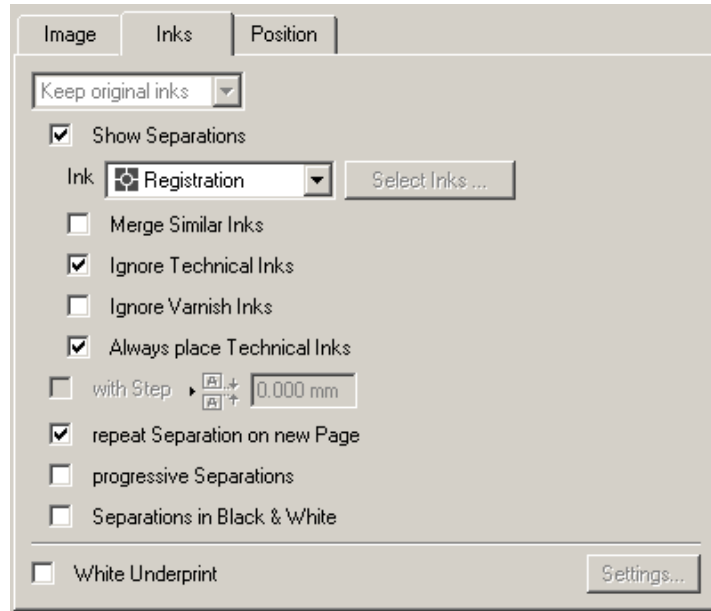


如果要在放置此标记时使用图像的初始油墨，请选择保持初始油墨。尚未出现在工作的油墨列表中的图像油墨将被添加到该列表。已出现在工作的油墨列表中但具有不同油墨设置的油墨，也将被添加到该列表。

如果要将图像标记的油墨映射到工作的油墨，请选择映射油墨。

保持油墨名称与“保持初始油墨”几乎相同，只是已出现在工作的油墨列表中、具有相同名称（但具有不同线数、角度或网点形状）的图像油墨将被替换为当前工作中的相应油墨。将添加尚未出现在工作的油墨列表中的油墨。

油墨（特殊情况：任务输入文件）



使用“图像标记”准备“Automation Engine 报告制作器”任务模板时，可将智能名称 [taskinputfile] 用作图像。执行该操作时，在“图像标记油墨”选项卡中将提供更多选项。

显示分色：图像标记将显示输入文件的分色。

按步骤：分色按步骤显示：

Cyan Magenta Black 1235



在新页面上重复分色：将每个分色放置在一个其他页面上。

渐进分色：分色不单独显示，每个分色都添加到先前分色上：

Cyan Magenta Black 1235

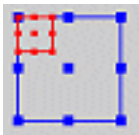


黑白分色：每个分色都以黑白而不是彩色显示：

Cyan Magenta Black 1235

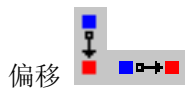


位置

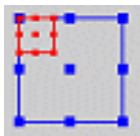


通过移动蓝色矩形（工作边界）中的红色矩形（标记）来选择标记的位置。

附加到：页边距、边界、可见对象、对象。



偏移



允许使用 对选定位置应用额外偏移。







选择标记的方向。

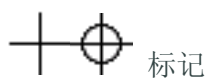
中心标记

中心标记选项对话框有两个选项卡：标记和油墨。

标记

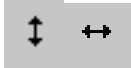
有四种类型的“中心标记”：

- 
- 
- 
- 从文件： 




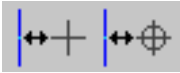
附加到：页边距、边界、对象、可见对象。

对象名称：输入要附加标记的对象的名称。

定义垂直和水平尺寸 

定义参数： 

定义标记的线条粗细。 

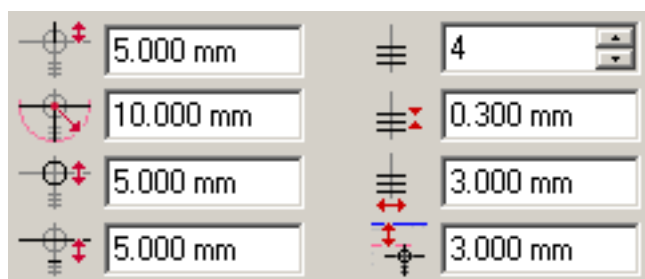
定义标记和工作边界之间的距离。 



附加到：页边距、边界、对象、可见对象。

对象名称：输入要附加标记的对象的名称。

可以对此中心标记的各个方面进行定义：



从文件：  标记

如果您确实有特殊需求，可以设计您自己的标记并使用此选项作为中心标记。

附加到：页边距、边界、对象、可见对象

对象名称：输入要附加标记的对象的名称。



定义标记和工作边界之间的距离。

油墨

油墨

- 套准
- 最深色
- 黑色或最深色



注：

如果存在黑色，则“黑色或最深色”选择任意黑色（套版、Pantone）。如果不存在黑色，则采用最深色油墨。该选项可确保将黑色油墨用在标记中，即使工作包含（较深色）油墨，如射光蓝。

- 黑



注：

该选项将选择任意黑色（套版或 Pantone）。如果此类油墨不存在，则将四色黑添加到油墨表。

- 挖空
- “自定义油墨”允许您根据（油墨列表中的）名称或位置拾取任意编号的油墨。
- [自定义颜色](#) 允许您根据油墨名称、油墨编号或颜色名称拾取颜色。

叠印

- 不透明
- 变暗（“Esko 叠印”）
- Postscript
- (A) 添加
- 反转：挖空下层分色中的选定油墨。例如，如果您选择“洋红色”，则会挖空“洋红”分色。

忽略相似的油墨：当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用



提示：

如果工作中包含相似油墨（例如，具有不同角度的两种青色），并且您想要步进所有油墨却只需要一种青色时，该选项非常有用。

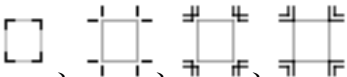

忽略技术油墨：技术油墨不能用于 SmartMark。当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用。


忽略上光油墨：上光油墨不能用于 SmartMark。

角标记

“角标记选项”对话框有两个选项卡：“标记”和“油墨”（此选项卡与“中心标记”的“油墨”选项卡相同，请参阅 [油墨](#)）。

标记

有五种类型的“角标记”： 以及从文件：

 	更改标记的垂直/水平大小。
	更改标记线条的粗细。
	可用于更改标记的位置。
	可用于定义多个角线条之间的垂直/水平距离。

维度线

“维度线”度量并显示对象、工作边界和/或页面边缘的水平和/或垂直维度。

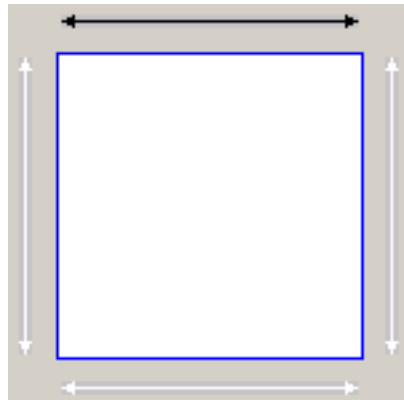
“维度线标记”有四个选项卡：[文本](#) on page 437、[油墨](#)、[位置](#) on page 434 和 [数值](#) on page 438。

文本

用于定义字体、粗细、大小、样式。


设置


用于指示要放置“维度线”的位置：（单击白色箭头可定位“维度线”，箭头会变为黑色）。



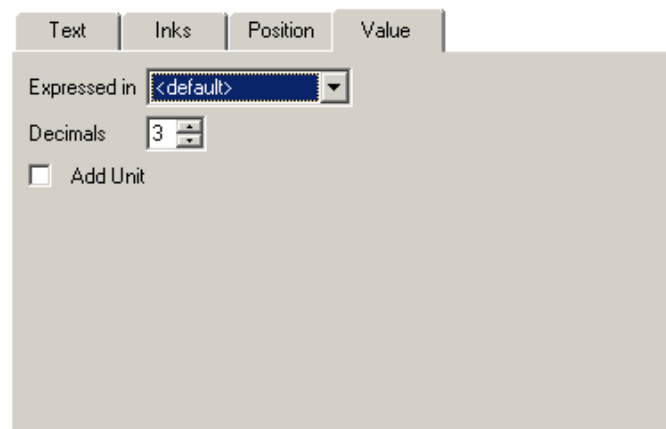
附加到：页边距、边界、对象、可见对象。

对象名称：输入要附加标记的对象的名称。

定义“维度线”与边界、页面边缘、对象之间的距离。 

定义标记的线条粗细。 

数值



值的表示方法：选择单位，默认单位是文档设置中定义的单位。

输入小数位数，如果要将单位添加到值中，请选中“添加单位”切换开关。

————— 297.000 mm —————

吊带

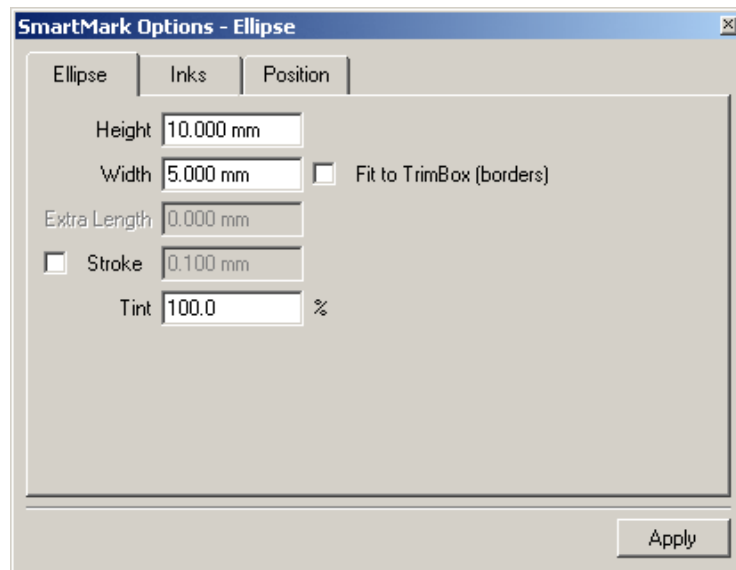
允许您使用特定值来定义吊带条在左右两侧的位置。

图标/名称	介绍
	<p>可在框中输入值。</p> <p> 提示：</p> <p>如果要使吊带标记显示在边界内，请在  中输入负值。</p>
	<p>允许您单击  和/或  选择吊带标记。</p>
(O) 确认	单击“确定”时，设置将在工作中被激活，同时关闭对话框。
(C) 取消	关闭对话框但不更改设置。
应用	将更改应用到设置但不关闭对话框。

椭圆形

椭圆标记有三个选项卡：[椭圆](#)、[油墨](#) 和 [位置](#) on page 434。

椭圆形



输入椭圆的高度和宽度。

如果要使宽度和高度适应裁切框的维度，请选择适应裁切框（边界）切换开关。这会激活额外长度输入框，您可以将标记设置为与工作的固定对象（边界、页面边缘、已命名对象等）一样长。

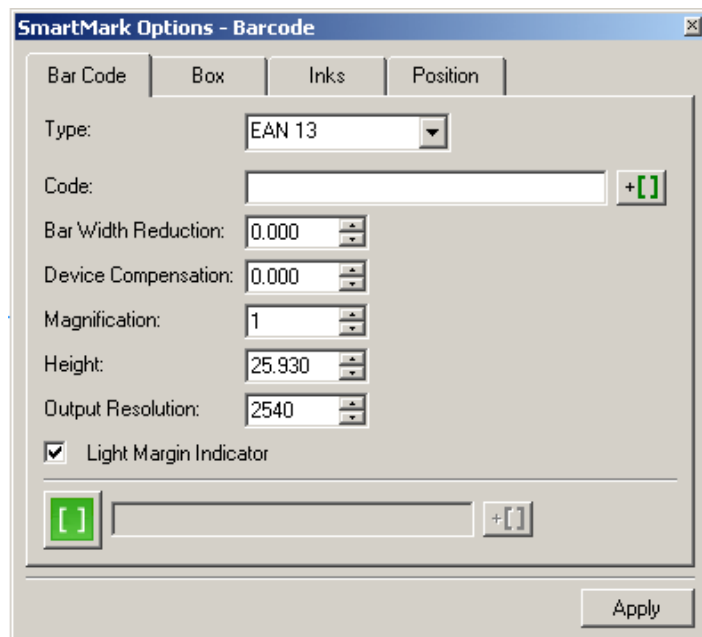
也可以选择对标记进行描边而不是填充。选择描边切换开关并输入宽度。

色调：输入百分比。如果输入 50%，将使用 50% 的油墨显示标记。

条形码

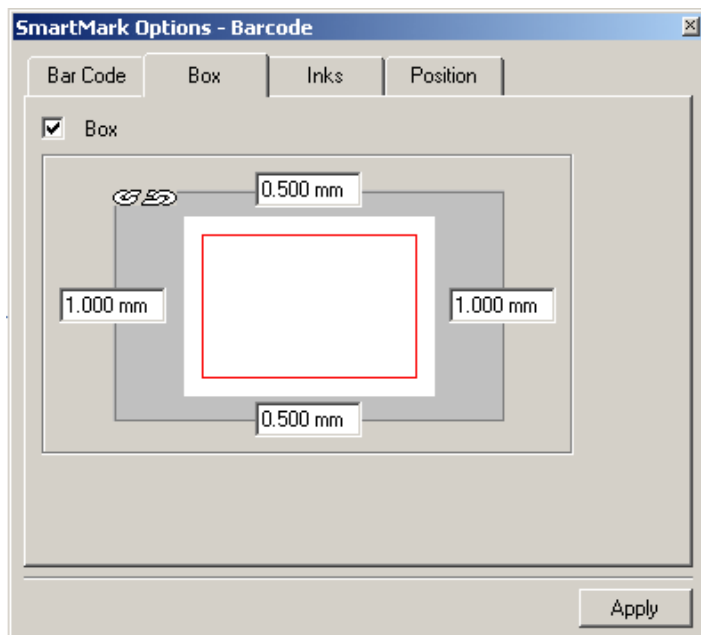
条形码有四个选项卡：

条形码



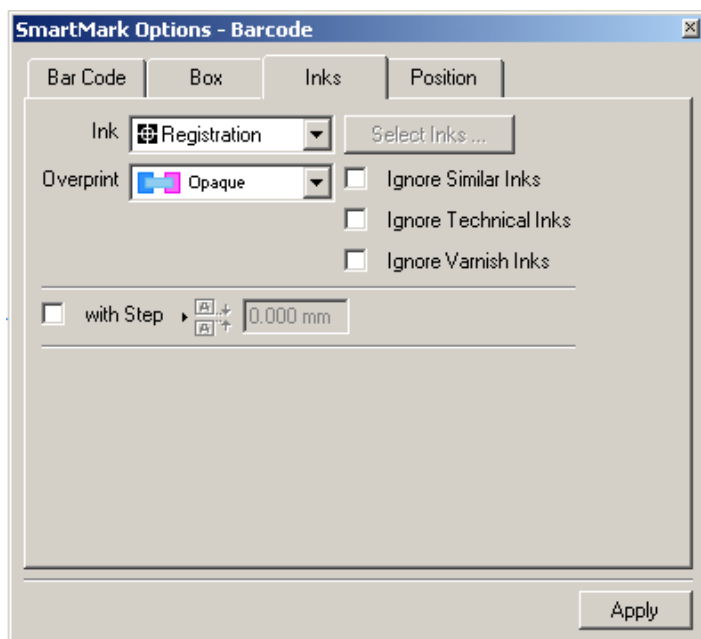
更多信息，请参阅[条形码](#)一章。

框



更多信息，请参阅[条形码](#)一章。

油墨



油墨

- 套准
- 最深色
- 黑色或最深色



注：

如果存在黑色，则“黑色或最深色”选择任意黑色（套版、Pantone）。如果不存在黑色，则采用最深色油墨。该选项可确保将黑色油墨用在标记中，即使工作包含（较深色）油墨，如射光蓝。

- 黑



注：

该选项将选择任意黑色（套版或 Pantone）。如果此类油墨不存在，则将四色黑添加到油墨表。

- 挖空
- “自定义油墨”允许您根据（油墨列表中的）名称或位置拾取任意编号的油墨。
- [自定义颜色](#)允许您根据油墨名称、油墨编号或颜色名称拾取颜色。

叠印

- 不透明
- 变暗（“Esko 叠印”）
- Postscript
- (A) 添加
- 反转：挖空下层分色中的选定油墨。例如，如果您选择“洋红色”，则会挖空“洋红”分色。

忽略相似的油墨：当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用



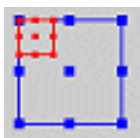
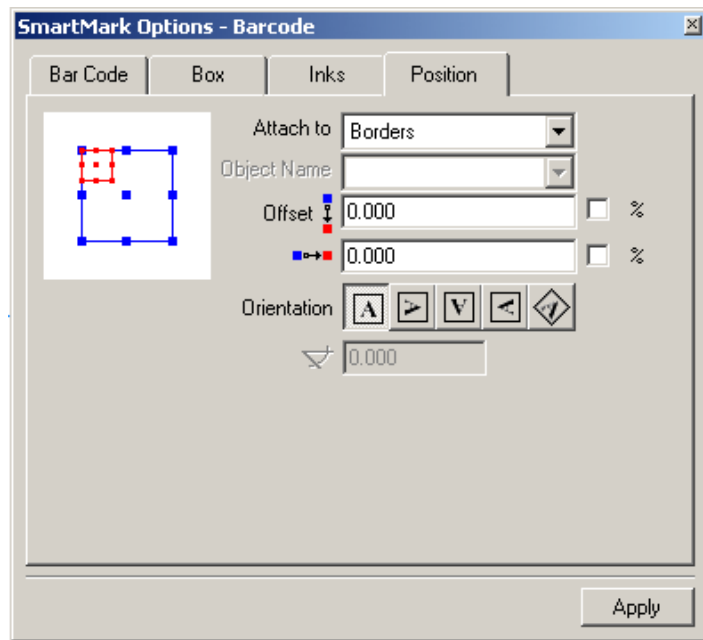
提示：

如果工作中包含相似油墨（例如，具有不同角度的两种青色），并且您想要步进所有油墨却只需要一种青色时，该选项非常有用。

忽略技术油墨：技术油墨不能用于 SmartMark。当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用。

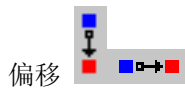
忽略上光油墨：上光油墨不能用于 SmartMark。

位置

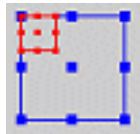


通过移动蓝色矩形（工作边界）中的红色矩形（标记）来选择标记的位置。

附加到：页边距、边界、可见对象、（命名）对象。



偏移



允许使用 对选定位置应用额外偏移。



选择标记的方向。

层次条

“层次条”允许您为工作中所有油墨创建一个条带。



提示：

只需使用工具栏中的“移动”工具  即可在工作中移动“层次条”。

“层次条”对话框包含四个选项卡：

- 层次
- 编号
- 位置

- **油墨**（此选项卡与中心标记的“油墨”选项卡相同）。

层次

长度 从下拉列表中选择标记的长度。

- 特定：定义特定长度的条带。
- 适应：使条带适应您的工作。可添加额外长度。
- 单拷贝：将条带一次放入工作中，而不考虑工作规模。

层次 允许您指定逗号分隔的百分比列表，以及每种油墨的层次框数量。

示例：菜单中层次框的尺寸为 5x5，层次依次为 3、25、50、75、98、99、100。如果工作包含 4 种油墨，则将生成由 4 个部分组成的条带，每种油墨对应一个部分，每个部分包含 7 个层次框。将重复这 4 个部分，直至达到在菜单中指定的条带长度。



指定层次框的高度/宽度。

添加层次编号使“层次编号”选项卡可用。

编号

激活“添加层次编号”切换时，可访问“层次编号”选项卡。在该选项卡中，可定义“层次编号”的位置、字体和油墨。



选择“层次编号”的位置。编号可放置在层次条上、层次条中或层次条下。



选择“层次编号”的方向。



选择“层次编号”与“层次条”之间的距离。

字体：从下拉列表中选择字体。

粗细：从下拉列表中选择粗细（“Roman”或“粗体”）。

样式：从下拉列表中选择样式（“垂直”或“斜体”）。

可用样式取决于选定字体。

大小：从下拉列表中选择大小。

油墨：您可以对两个内容进行选择。分别是叠印模式和油墨颜色。

叠印模式：

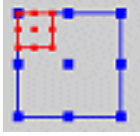
- 不透明
- 变暗（“Esko 叠印”）
- Postscript
- (A)添加

油墨颜色：

- 循沿油墨和层次：编号具有与相应层次框相同百分比的油墨。

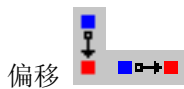
- 循沿油墨：编号具有相应层次框 100% 的油墨。
- 套准
- 最深的油墨

位置

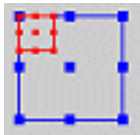


通过移动蓝色矩形（工作边界）中的红色矩形（标记）来选择标记的位置。

附加到：页边距、边界、可见对象、（命名）对象。



偏移



允许使用 对选定位置应用额外偏移。



选择标记的方向。

油墨

油墨

- 套准
- 最深色
- 黑色或最深色



注：

如果存在黑色，则“黑色或最深色”选择任意黑色（套版、Pantone）。如果不存在黑色，则采用最深色油墨。该选项可确保将黑色油墨用在标记中，即使工作包含（较深色）油墨，如射光蓝。

- 黑



注：

该选项将选择任意黑色（套版或 Pantone）。如果此类油墨不存在，则将四色黑添加到油墨表。

- 挖空
- “自定义油墨”允许您根据（油墨列表中的）名称或位置拾取任意编号的油墨。
- [自定义颜色](#)允许您根据油墨名称、油墨编号或颜色名称拾取颜色。

叠印

- 不透明
- 变暗（“Esko 叠印”）
- Postscript
- (A) 添加

- 反转：挖空下层分色中的选定油墨。例如，如果您选择“洋红色”，则会挖空“洋红”分色。

忽略相似的油墨：当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用



提示：

如果工作中包含相似油墨（例如，具有不同角度的两种青色），并且您想要步进所有油墨却只需要一种青色时，该选项非常有用。

忽略技术油墨：技术油墨不能用于 SmartMark。当您选中“套准油墨”时，此选项将变为可用。

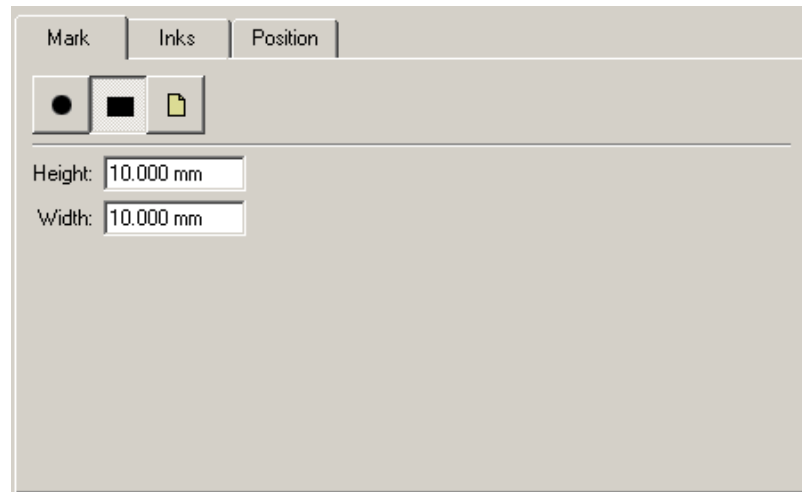
忽略上光油墨：上光油墨不能用于 SmartMark。

网格标记

在外部参考的垂直侧放置标记。主要用于表示重复块（微点...）网格标记包含三个选项卡：

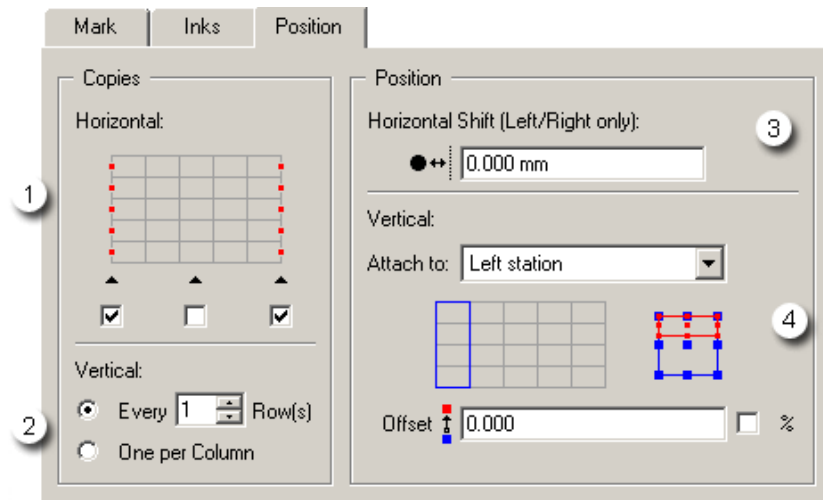
- [标记](#) on page 446
- [油墨](#)
- [位置](#) on page 446

标记



网格标记使用圆形、矩形或图像。选择标记类型并填充尺寸，或浏览至要使用的图像。

位置



1. 定义水平复制。将标记放置在左/右和/或中间工作站。
2. 定义垂直复制：每列或每 x 行一个标记（输入行数量）。
3. 标记的位置：定义水平偏移（仅影响附加到左右工作站的标记）。
4. 标记的垂直位置：将其附加到左侧工作站/列或右侧工作站/列。

通过移动蓝色矩形（工作站）中的红色矩形（标记）来选择标记的相对位置。如有必要，请定义偏移。

矩形

矩形标记有三个选项卡：

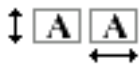
- [矩形](#) on page 447
- [油墨](#)（此选项卡与中心标记的“油墨”选项卡相同。）
- [位置](#)（与“层次条”标记中的“位置”选项卡相同。）



提示：

只需使用工具栏中的“移动”工具  即可在工作中移动“矩形”。

矩形



输入“矩形”的垂直和水平尺寸。

选择适应到边界切换，使标记与工作的边界一样长。您甚至可以在选择“适应到边界”切换后添加额外长度。

也可以选择对矩形标记进行描边而不是填充。选择描边切换开关并输入宽度。

标准标记

“标准标记”对话框由两个选项卡组成：

- 标记：“标准标记”允许您向工作中添加各种项。要激活特定项，只需单击该项（随后该项将变为黑色）。要插入文本，请单击“文本”单词，随后即可键入文本。

- [设置](#) on page 448: 允许您定义标准标记的大小、字体、距离。

设置

常规: 定义“与边界的距离”。

剪切/出血标记:



选择剪切/出血标记的垂直大小。



选择剪切/出血标记的厚度。

出血: 更改标记与工作边界之间的距离。

中心标记



更改中心标记的大小。



更改中心标记的直径。



定义剪切/出血标记的厚度。

层次条



指定层次框的高度。



用于指定层次框的宽度。

开始: 定义第一个(顶部)灰度框的百分比。开始的默认值是 100%。

停止: 定义最后一个(底部)灰度框的百分比。

步长: 定义两个灰度框之间的步长百分比。

样式:

字体: 从下拉列表中选择字体。

粗细: 从下拉列表中选择粗细(“Roman”或“粗体”)。

样式: 从下拉列表中选择样式(“垂直”或“斜体”)。

大小: 从下拉列表中选择大小。

标准条带

标准条有三个选项卡:

- 去废

额外长度: 如果选中“适合”(边界/页面边缘/对象)切换, 则可以定义额外长度。

分辨率: 输入标记的分辨率(以 ppi 为单位)。

- [油墨](#) (此选项卡与中心标记的“油墨”选项卡相同。)
- [位置](#) (此选项卡与层次条的“位置”选项卡相同。)



提示:

请注意，只需使用工具栏中的“移动”工具即可在工作中移动“条”。

文本标记

文本标记由三个选项卡组成:

- “文本”选项卡
- 油墨（此选项卡与中心标记的“油墨”选项卡相同）。
- 位置 on page 434（此选项卡与图像标记的“位置”选项卡相同。）

文本选项卡

用于在指定位置和方向上创建附加文本。



提示:

只需使用工具栏中的“移动”工具  即可在工作中移动“文本标记”。

另请注意，您可以重新调整“文本标记”对话框窗口的大小，使其满足您的需求。只需单击并拖动对话框的一个角。

自动调整大小如果选择“自动调整大小”，则自动生成文本框。文本框的大小将取决于文本的大小。

选择“自动调整大小”时，将忽略加空铅模式。如果取消选择“自动调整大小”，则可以自己输入文本框的值。

文本

您可以在窗口中写入文本。

样式...


单击“样式...”，打开“文本样式”对话框:



提示:

有关“样式”选项的更多信息，请参阅“文本”菜单中的[文本样式栏](#)章节。

- 字体
- 字体粗细
- 引导
- 尺寸
- 样式(Style)
- 水平加空铅
- 垂直加空铅







选择“高级”时，将展开“文本样式”对话框 ( 和“应用全部”变为可用)



注:

在“正常”模式下，样式更改始终应用于整个文本。在“高级”模式下，样式更改将插入到光标当前位置，但在单击“应用全部”时除外。单击“应用全部”后，设置应用到标记。

单击封套时，其他选项添加到“文本样式”对话框：

- 上标 
- 下标 
- 下划线 
- 倾斜 
- 失真 
- 跟踪 

智能文本

“智能文本”字段是与工作的某些属性对应的文本代码。在文本布局期间，这些文本代码被替换为各自的值。如果在编辑期间，这些值发生变化，则将重新计算智能文本字段。

单击“智能文本...”，打开“智能文本”对话框。

从左侧列选择一个类别，从右侧列选择一个主题。

类别包括：

- [油墨/色彩](#) on page 450
- [文件](#) on page 451
- [日期/时间](#) on page 451
- [字型排印](#) on page 451
- [用户信息](#) on page 451
- [报告制作器](#) on page 451
- 智能名称：列出自动化引擎服务器上已知的所有智能名称
- [输出参数](#) on page 452
- [CAD 数据](#) on page 452
- [XMP 数据](#) on page 452

油墨/色彩

油墨名称	插入油墨名称，也可以通过油墨颜色进行选择。
所有油墨名称	插入工作中所有油墨的名称
油墨属性	<p>插入油墨的属性。您可以按油墨编号对油墨进行选择。</p> <p>可用属性包括</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名称：油墨对话框中所示的油墨的名称 • 简称：例如，Reb 代表 Reflex Blue（射光蓝） • 角度：油墨的角度 • lpi / lpmm / lpcm：油墨的线数 • 油墨库：（只针对 Pantone 油墨库）返回 Coated、Matte 和 Uncoated 油墨库的 C、M 或 U。 • 网点：油墨网点形状

	<ul style="list-style-type: none"> • 组：油墨的组（套版、PANTONE） • 类型：油墨的类型（普通、不透明、上光、技术） • 编号：油墨的编号
油墨有效范围	插入油墨覆盖率。通过输入数字选择油墨。选择单位（百分比、毫米、厘米、英寸）。
油墨覆盖率（所有页面）	插入油墨覆盖率（所有页面）。通过输入数字选择油墨。选择单位（百分比、毫米、厘米、英寸）。
总油墨覆盖率	插入总油墨覆盖率的值。选择单位（百分比、毫米、厘米、英寸）。

文件

文件名	插入文件的名称。
工作垂直尺寸	插入工作的垂直尺寸。
工作水平尺寸	插入工作的水平尺寸。
工作尺寸	插入工作的垂直和水平尺寸。
页面编号	插入页面编号。
文档信息	插入在“文档信息”对话框中输入的文本。
文档版本	插入文档的版本号。请参阅 文档信息 。
修改日期	插入修改日期。
本地化的修改日期	插入工作的本地化修改日期。选择格式：日期、长日期、时间...
色彩空间配置文件	插入文档的色彩空间配置文件名称。

日期/时间

起始	插入当前日期（dd- MMM -yy）
时间	插入当前时间（hh:mm:ss）
本地化的日期和时间	插入本地化的日期和时间。选择格式：日期、长日期、时间...

字型排印

上标	在上标中输入文本。
下标	在下标中输入文本。
普通	使文本正常（不包含特性）。
打开下划线	在文本下添加划线。
关闭下划线	与“打开下划线”选项相反。
弹性	插入弹性空白。
空	插入固定空格。您可以定义固定空格。
垂直间距	插入垂直的固定间距。您可以自己定义该间距。

用户信息

用户名称	插入用户名。
工作站名称	插入工作站名称。

报告制作器

缩放因子	插入应用到任务输入文件的缩放因子。
------	-------------------

输出参数

这些信息字符串是从编辑器中的输出设置，或从服务器上使用的标签中派生的。

分辨率	插入分辨率。
颜色策略	插入使用的颜色策略。
根据 DGC 筛选	插入使用的颜色策略。
DGC	插入 DGC 设置。
网点形状	插入在工作中使用的网点形状。
垂直/水平扭曲	插入使用的垂直/水平扭曲设置。
垂直/水平缩放	插入使用的垂直/水平缩放设置。
设备(Device)	插入设备名。
配置	插入使用的颜色策略。
乳化	插入乳化设置。
图像(Image)	插入使用的图像设置。

CAD 数据

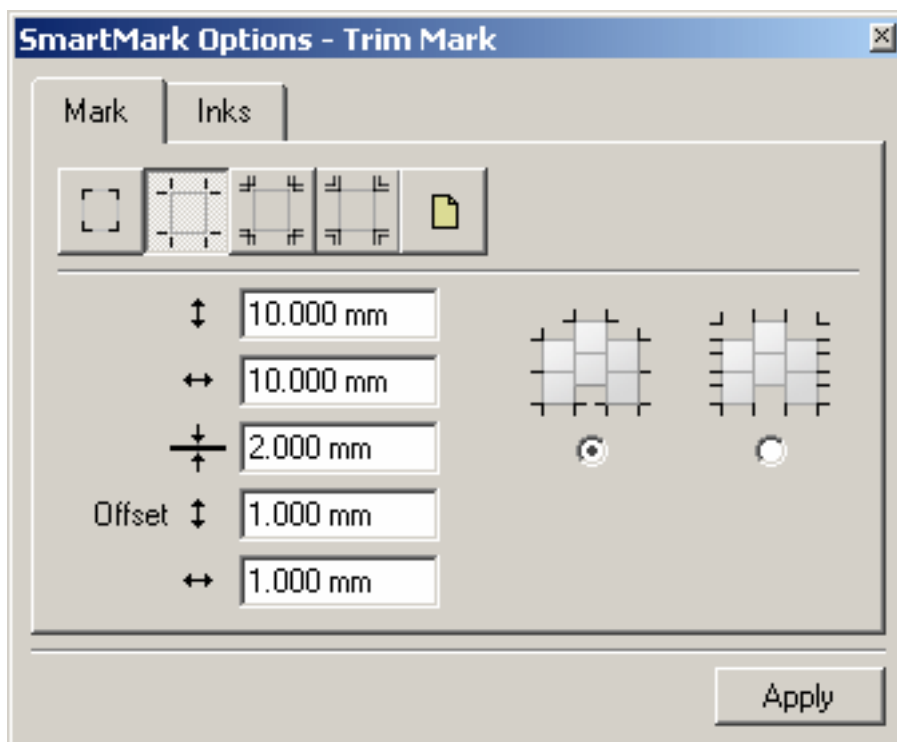
设计	从 CAD 设计（如果可用）中插入数据：说明、名称、长度、宽度、深度
客户	插入客户信息（如果可用）：姓名、地址 1、地址 2、城市
(B) 纸板	从 CAD 数据库（如果可用）中插入数据：代码、说明、楞向、厚度


XMP 数据

作品	插入作品信息，从下拉列表中选择。
条形码	插入条形码 xmp 信息，切换到所需内容：类型、代码、条宽减少量、设备补偿、放大、放大百分比、X 尺寸、比率。
外部参考	插入所有外部参考，选择分隔符：破折号、空格、换行符。
字体	插入所有字体名称，选择分隔符：破折号、空格、换行符。
油墨	插入 XMP 油墨数据，切换到所需内容：名称、组、lpi、角度、网点形状、类型。选择分隔符：破折号、空格、换行符。
图层	插入所有图层名称，选择分隔符：破折号、空格、换行符。
作业	插入与工作相关的 XMP 信息，选择说明、命令 ID 或子命令 ID

裁切标记

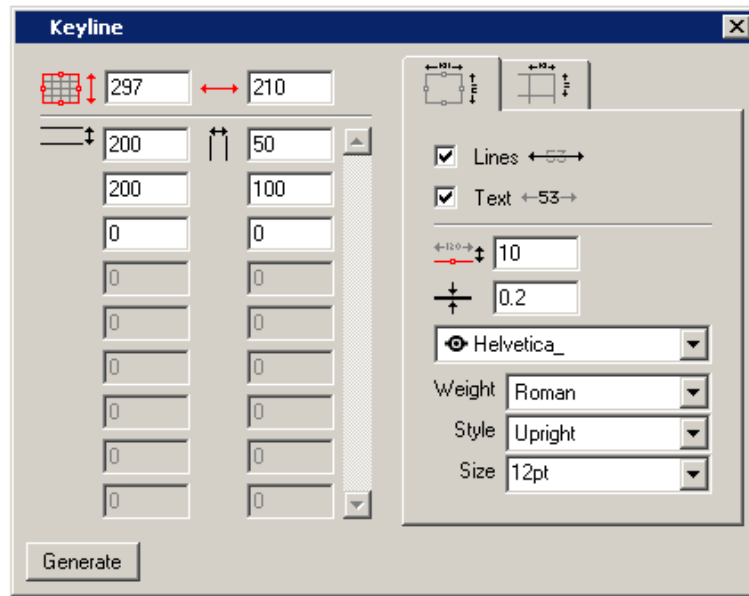
“裁切标记”只将自身放置在外部放置的工作（Esko 原生、PLA、STA 文件）周围，其用户界面与“角标记”的用户界面相同。








当选择另一种类型的角标记  时，更多选项变为可用。检查左侧选项，在工作站周围输入裁切标记，此时只考虑外部工作站。检查右侧选项，在工作站周围输入裁切标记，但此时要考虑所有工作站。裁切标记将被放置于边界框外部。

8.10.3 线框... (生产菜单)

为凹印和柔印准备文件的很多客户都需要一种机制来轻松创建基本线框布局。该布局通常是传统作品的一部分，或者是技术工作说明图的一部分。



概述

图标	介绍
	在输入字段中，可定义工作边界的垂直和水平尺寸。数值默认为文档尺寸值。更改数值将修改文档尺寸。
 	您可以根据需要为水平和垂直线填写尽可能多的值。
	允许您定义整体格式的线和文本。请参阅 选项 on page 455。
	允许您为不同的垂直和水平部分定义线和文本。请参阅 选项 on page 455。

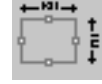
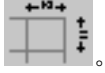
如何使用线框工具

1. 检查或设置工作的垂直和水平尺寸。
2. 指定不同的垂直和水平子区域。如果子区域的总体大小与垂直和/或水平工作大小不匹配，则将生成警告。

3. 设置整体尺寸线的参数。
4. 设置与不同子区域对应的尺寸线的参数。

选项

“线框”对话框由两个选项卡组成：一个是整个工作的尺寸




，另一个是子区域的尺寸

图标/名称	介绍
	显示线。
	显示数值。
	选择该切换可添加标记网格，该网格在不同的垂直和水平部分具有相同的值。 注： 该选项仅在  选项卡上可用。
	定义线框与工作边界之间的距离。
	定义线的粗细。
字体	从下拉列表中选择字体。
重量	从下拉列表中选择粗细（“Roman”或“粗体”）。
样式 (Style)	从下拉列表中选择样式（“垂直”或“斜体”）。
尺寸	从下拉列表中选择大小。








注：

- 使用“线框”工具将会在工作中引入新的油墨。该油墨始终称为“线框”，并标记为技术油墨 。
- 另请注意，线框是独立图层的一部分，因此可进行查看、修改... 请参阅[图层浏览器（窗口菜单）](#)。










8.10.4 无缝...（生产菜单）

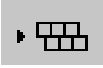



“无缝工具”使您可以重复红色选定对象。

重复尺寸概述

图标/名称	介绍
 和 	定义垂直/水平重复尺寸。默认情况下，是工作边界的尺寸。
 和 	选择或取消选择无缝重复方向。如果只希望在垂直方向上无缝重复某个对象，请确保只选择  。

基本单元格概述

图标/名称	介绍
	定义角度。
	定义垂直步长。单击此图标使您可以选择三个重复选项。 <ul style="list-style-type: none"> •  可以定义“间隙”。 •  可以定义“中心到中心”的距离。 •  可以选择“缩放以适合”。
	允许定义水平步长。单击此图标使您可以选择一个重复选项。 <ul style="list-style-type: none"> •  可以定义“间隙”。 •  可以定义“中心到中心”的距离。 •  可以选择“缩放以适合”。选择将无间隙重复，单元格将缩放到无缝适合。

图标/名称	介绍
	<p>允许定义缩进。单击此图标使您可以选择以下两个选项：</p> <ul style="list-style-type: none">  可以用数字定义缩进。  可以用两个单元格之间的步长百分比来定义缩进（步长 = 单元格的宽度 + 单元格之间的水平间隙）。
列出前 X 项建议	系统不可能生成大量可能的匹配。此功能使您可以定义您希望看到的匹配数。
	调整对话框大小。

8.10.5 模具对象属性... (生产菜单)

导入 CAD 文件 (CFF2、DDES、DXF、ARD、MFG)，产生“模具对象”。此对象会记住文件名的生成来源。此信息也存储在 Esko 原生文件标题中（还允许 LinkEdge 对 cad 文件打包、“VRML 导出”创建 3D 输出、“CADX 文本字段”检索 CAD 属性）。

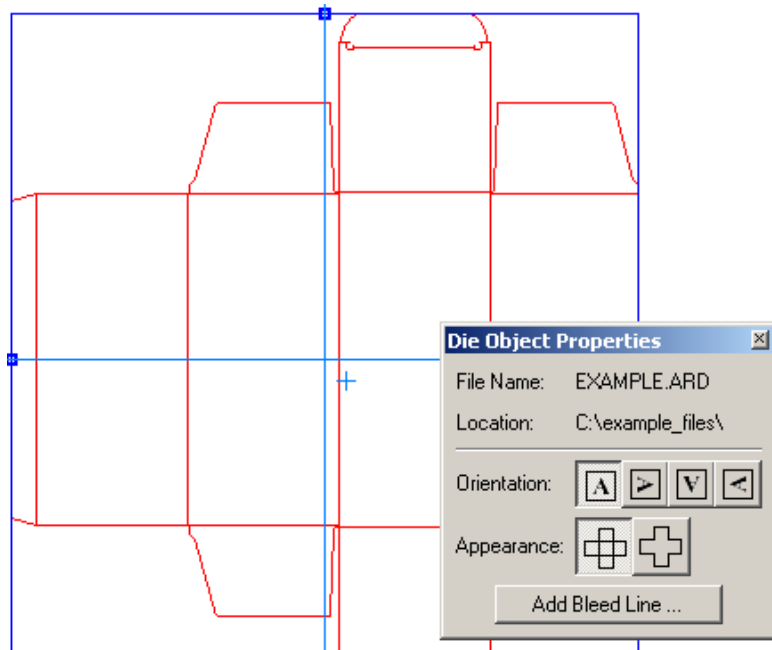
只能移动模具对象，不能使用普通转换工具对其进行缩放或旋转。可通过“模具对象属性”对话框进行旋转（使用“安排”菜单 [Alt+i] 中的“降级为对象”选项）。模具对象可降级到普通对象。

可使用所有结构线条  或仅使用剪切线条  来显示模具对象。使用模具对象，通过选择性地从 cad 设计中移除活盖可生成出血线。

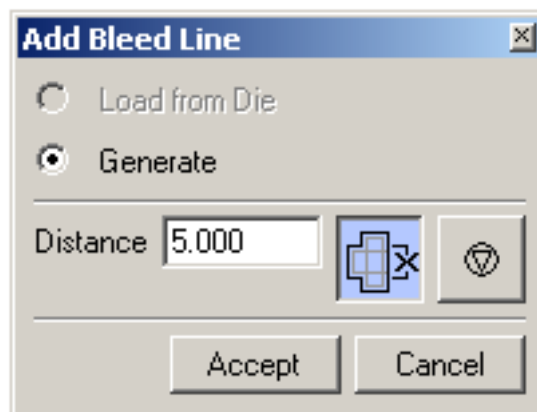


注：

系统会自动指定模具对象的名称：“模具”。模具对象也是“已命名的对象”，可用于附加“SmartMarks”。



当 CAD 文件没有出血线时，“从模具加载”选项将变灰。但它应该始终可以基于原始 CAD 数据生成出血线。生成出血线时，会打开原始 CAD 文件（对于 DXF 文件，会使用原始规则映射表），并且 CAD-X 将生成出血轮廓。



在活盖内单击将从出血轮廓中移除活盖。鼠标指针将发生变化。“撤销”(ctrl-z) 可重新添加之前的活盖，单击“重置”按钮将还原为原始状态（使用所有活盖）。

单击“接受”按钮可将当前出血轮廓添加到编辑器的数据库中。此轮廓是普通的可编辑轮廓（换言之，不是模具对象的一部分）。

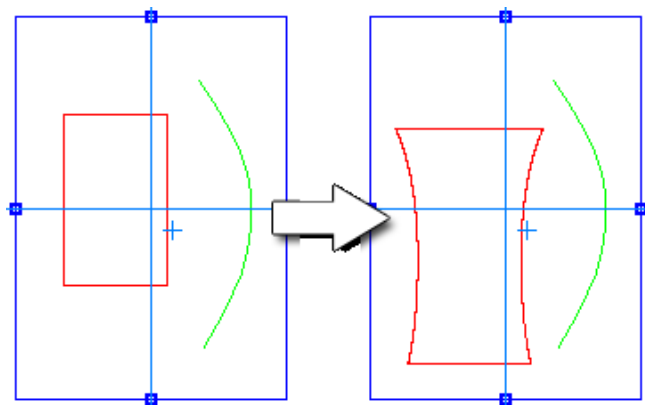


注：

“模具对象属性”对话框还可用于在文档中显示所选 Studio Toolkit for Flexibles BAG 文件的“文件名”。使用此对话框中的方向按钮可以更改 BAG 对象的旋转方向。选择 BAG 对象时，此对话框的其他功能均不可用。

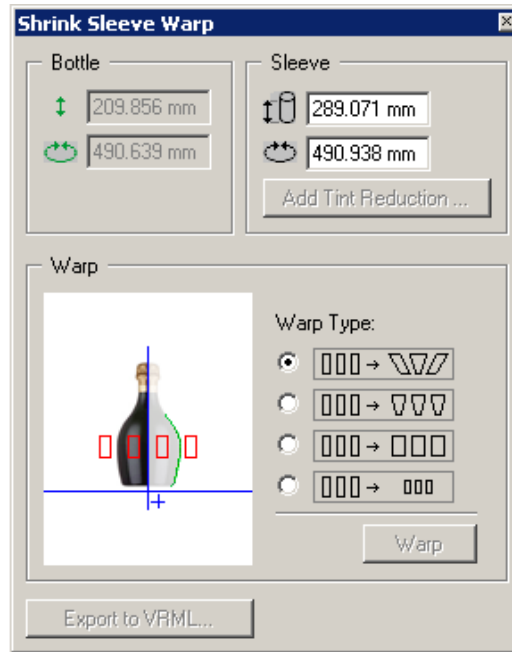
8.10.6 收缩套标扭曲... (生产菜单)

人们日益广泛地使用可热收缩的套标。这些套标被印刷和粘合为标准的圆柱形套标，并且通过应用热空气进行“收缩”包绕在对象周围。“收缩套标扭曲”提供一系列的扭曲工具，用于对在收缩套标时对图片产生的扭曲进行补偿。



此模块的基本原理是扭曲与对象的直径成正比。对象的直径由绿色的选定轮廓所定义，它表示对象剖面的右侧。由于这种假设使扭曲网络的定义变得简单易懂（只需要配置文件的说明）——决定如何补偿特定对象完全取决于操作员（如果需要补偿）。

在以绿色选定有效的剖面轮廓之后，“瓶”和“套标”组将显示相应对象的高度和宽度。增加套标的高度和宽度将向设计添加额外的整体缩放。



注：

该工具通过观察轮廓以及与十字线的距离来计算瓶子的直径。如果系统警告您绿色的选择无效，则请考虑这一点。

“扭曲类型”组包含 4 种可能的扭曲模式。所有扭曲模式将根据套标宽度与对象直径（通过剖面轮廓表示）之比按比例进行补偿。

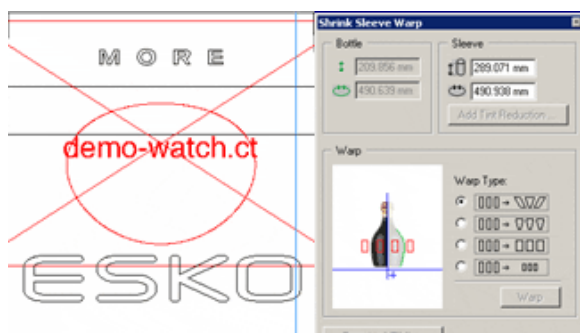
- 第一种扭曲类型创建在所有红色选定对象上居中的扭曲网格并扭曲这些对象。由于扭曲尝试对收缩过程中产生的水平距离的变化进行补偿，平行的垂线将不能保持平行。
- 第二种扭曲类型创建相似的扭曲网格，但将这种扭曲网格居中放置在红色选定轮廓中存在的每个组上。
- 第三种和第四种扭曲类型应用“限制”扭曲 — 它们应用与每个对象中心处的收缩相对应的缩放和偏移。因此，这会对收缩进行补偿，但对对象自身不扭曲（垂线保持垂直）。

“导出为 VRML...”按钮将文件导出为 wr1 文件，可以通过 VRML（虚拟现实建模语言）viewer 进行查看。

在本例中，时钟在收缩扭曲时发生变形。



为弥补这一问题，我们使用收缩套标扭曲工具。



时钟被扭曲，但当收缩时，它会变得适当：



8.10.7 InkWizard... (生产菜单)

InkWizard 是用于将多个对象或整个工作转换到另一色彩空间的工具。InkWizard 既可以转换线条也可以转换图像。

为什么要使用 InkWizard

将工作转换为多色套版

多色套版使用一组固定的油墨来印刷各种颜色。CMYK 是目前为止最有名的多色套版。但是，CMYK 无法实现大量包装设计要求的明亮饱和的色彩。

通常，实现这些明亮颜色要使用专色，而这种油墨只用于印刷设计中的一种（或少量几种）颜色。

另一种做法是使用由超过四种油墨组成的多色套版，多色套版可实现广色域。与使用由设计定义的特殊油墨印刷不同，此时是使用一组固定的油墨构成所有所需颜色。

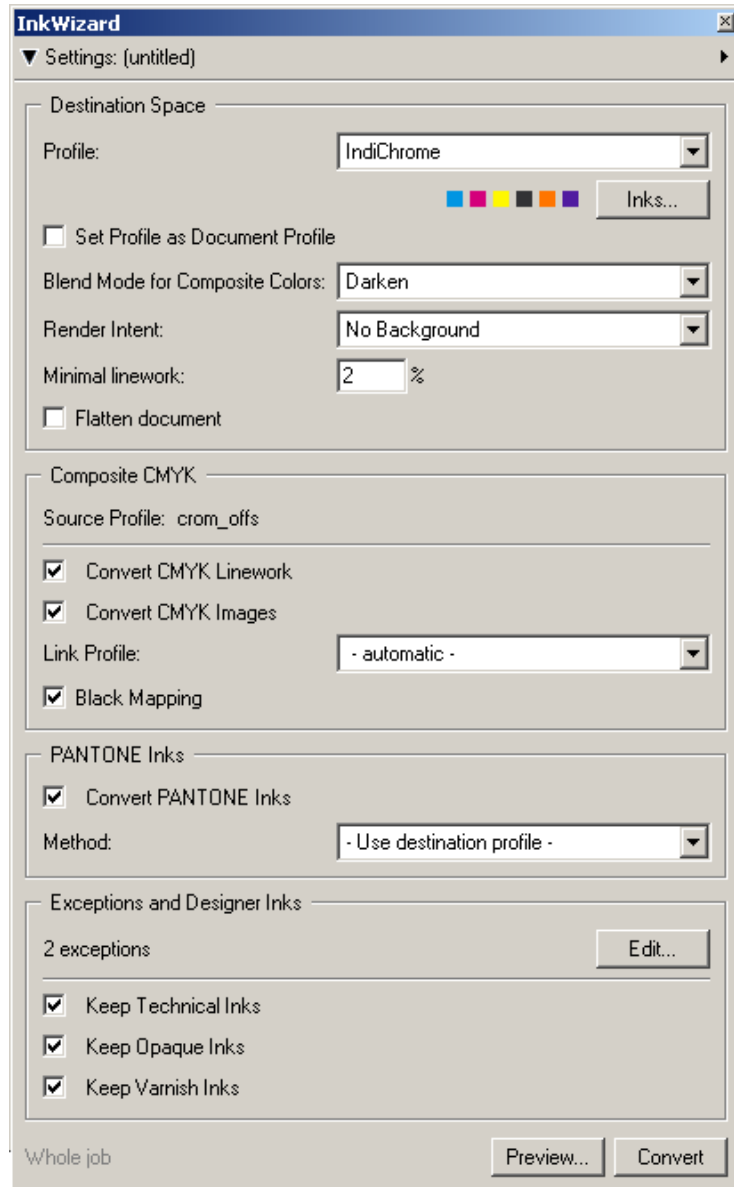
以同一油墨组完成不同工作的印刷，可节约大量金钱。这不但缩短了冲刷时间和印刷机停机时间，还降低了油墨损耗。在一次印数中还可以彼此相邻地印刷不同工作，无需使用更多油墨。

InkWizard 可帮助您将工作转换为任意多色套版。

匹配两台印刷机

某项工作已在一台印刷机上印刷，但现在需要使用相同的颜色在另一台印刷机上印刷。要执行该操作，InkWizard 可将工作中所有 CMYK 线条和图像从一个颜色配置文件转换到另一颜色配置文件。

InkWizard 对话框



设置

所有 InkWizard 设置（包括油墨设置和例外）均可保存在 XML 文件中。使用 InkWizard 对话框右上角的弹出菜单可加载并保存设置。单击左侧箭头可隐藏和显示设置。

如果已购买 InkWizard Opaltone 许可，则可从弹出菜单中直接加载 Opaltone 设置。



目标空间

目标配置文件：选择目标色彩空间的颜色配置文件。此列表显示颜色数据库中所有的印刷配置文件。这些配置文件以 Kaleidoscope 或导入的 ICC 配置文件度量。小油墨补丁显示油墨编号及其颜色。

将配置文件设置为文档配置文件：选定配置文件将被设置为文档配置文件，如果已定义文档配置文件，则此文件将会更改。

复合颜色的混合模式：从下拉列表中选择混合模式。该设置适用于由多种油墨组成且不是纯 CMYK 的所有对象。其中包括多通道图像、包含两种或多种专色的填充和包含两种或多种专色的插图。要为这些对象计算新颜色，InkWizard 将对不同的油墨组件进行单独转换并将这些结果混合到一种单色中去。通过该设置，可选择用于计算这一最终颜色的混合模式。

示例：考虑将 10% 的黑色与 100% 的 Pantone 200（暗红色）混合。

“变暗”是 PackEdge 先前版本中的默认选项，也是唯一选项。使用该选项对混合色进行转换的效果，与在叠印中（或在“变暗”混合模式下）将暗红色与 10% 的黑色放入独立对象并对两个对象进行转换的效果相同。由于“变暗”混合模式的性质，10% 的黑色不会使暗红色变得更暗（暗红色可能已包含 10% 或更多的黑色）。因此，可能无法获得预期结果。

“叠加”选项可模拟叠印油墨的外观，通常可获得更佳效果。使用该选项对混合色进行转换的效果，与在“叠加”混合模式下将暗红色与 10% 的黑色放入独立对象并对两个对象进行转换的效果相同。

油墨：按该按钮可显示“目标油墨”对话框。在该对话框中，可设定油墨和网屏设置，这些设置将由所有转换后的颜色使用。默认情况下，油墨名称从目标配置文件中读取，但也可键入另一名称将其覆盖。

渲染目标：将颜色转换到目标色彩空间时，将使用此渲染目标。

最小线条：为避免在转换后的颜色中出现非常小的百分比，请指定最小线条百分比。低于该值的百分比将直接从转换后的颜色中删除。该值不影响图像的转换。

展平文档：为避免在转换包含透明度或混合模式的工作时出现无法预料的结果，可先使用“展平文档”将工作展平。所有混合模式和透明度都将被替换为不包含混合模式的对象，但最终结果相同。在任何重新映射之前，将使用默认设置执行展平操作。另请参阅[展平的对象](#)。

复合 CMYK

转换 CMYK 线条：切换打开时，将包含 CMYK 颜色的线条对象转换到目标色彩空间。如果此切换关闭，则线条对象保留其 CMYK 百分比，但将油墨替换为前四种目标油墨。

转换 CMYK 图像：切换打开时，将 CMYK 图像转换到目标色彩空间。此操作通过在原始 CT 文件旁创建新的 CT 文件并将工作中的图像替换为新文件来完成。因此，原始图像不丢失。此切换关闭时，仍将 CMYK 图像色板映射到前四种目标油墨。（请参阅下文，了解专色图像）

链接配置文件：链接配置文件描述从一个设备相关的色彩空间到另一个色彩空间的转换。实际上，这是一个配置文件的正向转换与另一个配置文件的反向转换的关联。下拉列表只显示将文档配置文件作为源配置文件的链接配置文件。

将黑色映射到黑色上：该选项仅在从 CMYK 转换到 CMYK 时可用。打开此切换开关时，复合颜色的 CMY 部分会通过黑色成分进行独立转换。因此，通过转换可保护黑色分色的类型（骨

架、UCR、GCR 等)。(也可能因颜色配置文件中的网点增益不同而导致黑色百分比略有变化。)关闭此切换开关时,转换后的 CMYK 颜色会完全重新分离到要构建到目标配置文件中的黑色表现中。

该选项仅在将 CMYK 颜色转换到 Kaleidoscope CMYK 配置文件时可用。

如果只想保留灰色调,则将四色黑作为例外油墨添加(请参阅[例外和设计者油墨](#) on page 464)。

转换 Pantone 油墨

转换 Pantone 油墨: 如果切换打开,则将工作/所选对象中的 Pantone 油墨转换为目标色彩空间中的等价混合色。如果切换关闭,则不转换工作/所选对象中的 Pantone 油墨,这些油墨在转换后仍然存在。

InkWizard 支持 Pantone 颜色的不同转换方法:

- 使用目标配置文件

此方法将 Pantone 颜色(存储在颜色数据库时)的度量与使用指定渲染目标的目标配置文件相匹配。颜色匹配的数量和分色的类型由目标配置文件定义。

- 最小 Delta E

此方法与上述方法类似,但 InkWizard 将拒绝内含在配置文件中的分色行为,并在使用尽可能少的油墨的情况下查找最接近匹配。

要执行该操作,InkWizard 仍需要使用目标配置文件,但只需要度量而不需要分色行为。当您拥有的 ICC 目标配置文件擅长预测印刷机输出但不生成您所希望得到的分色时,此方法可能是一项非常好的选择。

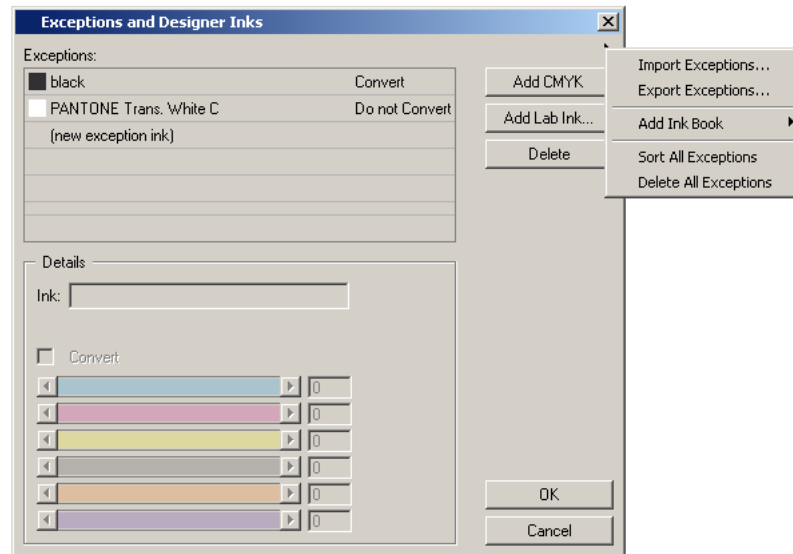
- Pantone 四色模拟专色 (Euroscale)/Pantone 四色模拟专色 (SWOP): 通过这些方法,可根据由 Pantone 发布的百分比,将 Pantone 油墨转换为 Euroscale/SWOP CMYK。InkWizard 将使用前四种目标油墨来创建等价颜色。
- Pantone 高保真六色铜版专色: 通过此方法,可根据由 Pantone 发布的百分比,将 Pantone 油墨转换为 Pantone 高保真六色。InkWizard 将使用前六种目标油墨来创建等价颜色。
- hp IndiChrome 颜色参考线: 通过此方法,可根据由惠普发布的百分比,将 Pantone 油墨转换为 hp IndiChrome 四色。InkWizard 将使用前六种目标油墨来创建等价颜色。

例外和设计者油墨

默认情况下,只转换 CMYK 颜色和 Pantone 油墨(请参阅上文)。要调整此转换过程并允许转换其他颜色(设计者油墨),则可以定义一个例外列表。对于每种例外颜色,都可以手动定义转换。要查看例外列表,请按“编辑...”按钮(请参阅“例外”和“设计者油墨”对话框)。

保留技术/不透明/上光油墨: 如果切换打开,则不转换具有“技术”、“不透明”或“上光”油墨类型的油墨,同时忽略所有其他 InkWizard 设置(包括例外)。如果切换关闭,则这些油墨将遵循与普通油墨相同的规则。

“例外和设计者油墨”对话框



此列表显示所有例外。如果选择某个例外，则将在底部显示其详细信息。

例外有两种类型：油墨和 CMYK 颜色。对于油墨，您必须指定名称或 LAB 值，对于 CMYK 颜色，您必须指定所有四个百分比。

您可以从 CSV 文件导入例外列表或将例外列表导出到 CSV 文件，这种方法可快速添加新油墨。

“添加油墨库”：向例外列表中添加完整的油墨库。在 PANTONE 油墨组中选择 FM6Spot 颜色转换时，该选项不适用于 PANTONE 油墨库。

对例外列表排序：首先是套版色油墨，然后是 PANTONE 油墨，最后是设计者油墨。

转换：切换打开时，将根据下方设置的百分比对例外颜色进行转换。如果例外颜色对于颜色数据库是已知的，则计算并显示 Delta-e 值，同时显示原始颜色与转换后颜色之间的估计差别。

切换关闭时，不转换例外颜色。

要创建新的 CMYK 颜色例外，请按“添加 CMYK”按钮。要创建新的油墨例外，只需单击“新建例外油墨”并键入名称。（使用[预览](#) on page 465工具可将当前工作中的油墨添加到例外列表）。

未注册例外：您可以为 PackEdge 未知的油墨创建例外。

导出到 Illustrator 面板

该选项位于对话框右上角的弹出菜单中。该选项将生成一个文件，可用作 Adobe Illustrator 中的样品库。

您可以使用此项功能创建与例外列表中多色等价的大型自定义颜色库。然后，将该列表导出到样本库，并让 Illustrator 设计者使用该库来创建其设计。如果将此类设计导入到 PackEdge，则这些颜色将作为未注册的设计者油墨。现在，您可以使用 InkWizard 及例外列表将这些颜色自动转换为预期的等价多色。

预览

“预览”对话框可预览工作（或所选对象）中所有特殊油墨（Pantone 和设计者油墨）的转换。按“预览”按钮后，将显示“预览”对话框。

“预览”对话框列出了当前所选对象（或整个工作）中的所有 Pantone 和设计者油墨。小色标可显示转换。原始颜色在左，转换后的颜色在右。如果没有转换后的颜色，则不转换并保留现有油墨。

如果原始颜色对于颜色数据库是已知的，则对该颜色进行转换，计算并显示 Delta-E 值。“预览”对话框中的颜色按 Delta-E 值排序。

更改 InkWizard 设置时，可保持打开“预览”对话框，以查看转换的效果和 Delta-E 值。

选定颜色的详细信息在底部显示。如果要对转换进行微调，请按“添加例外油墨”（或“编辑例外油墨”）按钮。这将打开“例外”对话框（请参阅上文）并添加选定油墨，此时您便可以开始对其转换进行微调。

在“预览”对话框中，不显示套版色油墨（青色、洋红色、黄色和黑色）。

转换

按“转换”按钮后，将根据上方设置的规则对所有选定对象进行转换。如果未选择任何对象，则转换整个工作。



注：

转换后，将为调色板中的颜色命名以显示其原始颜色。

对象如何被转换

CMYK 图像：打开“转换 CMYK 图像”切换时，将在目标色彩空间中创建新的 CT 文件。在与原始图像文件相同的文件夹中，写入此文件。然后，将工作中的图像替换为此新文件。毫无疑问，新的 CT 文件可在 Photoshop 或 ColorTone 中编辑。关闭“转换 CMYK 图像”切换时，不接触 CT 文件。但是，在工作中，图像被色板映射到前四种目标油墨。

其他图像：任何其他图像（通常包含专色）都将进行按色板进行转换。每个色板都被当做一种“颜色”，例如，如果图像的一个色板使用了 Pantone 颜色，则使用 Pantone 转换方法。如果对图像色板进行转换，则会将其色板映射到目标色彩空间中的等价颜色。由于 InkWizard 使用色板映射，因此无需写入其他图像文件。如果要在转换后的形式下对图像进行编辑，请使用 PackEdge“图像色板映射”对话框中的“另存为...”功能。如果将“复合颜色的混合模式”设置为“叠加”，则不使用色板映射，并始终创建一个新图像。

线条颜色（填充和描边）被逐个转换。

插图颜色：转换结束点，并在转换后的结束点之间创建新插图。

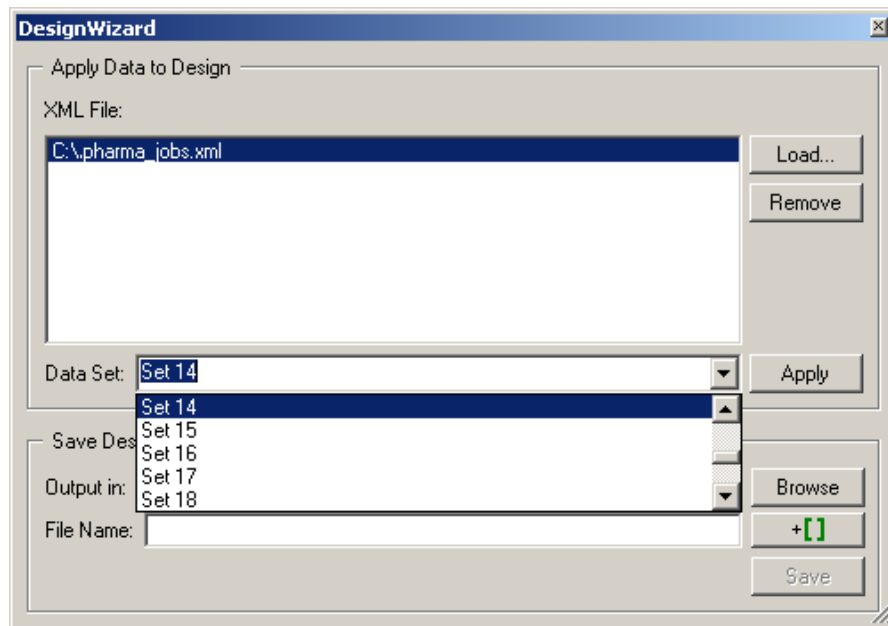
专色色调和混合专色：专色特定百分比的转换将以实专色的转换为基础。混合油墨的转换将以独立组件的转换为基础。为使工作尽量可编辑，将依次转换对象。但有些时候，会使用透明度或混合模式将多个对象彼此叠加，以获得设计中的颜色。InkWizard 转换尝试保持独立对象颜色外观的完整，但有些时候，这可能会大大更改混合结果的外观。因此，我们始终建议将转换后的工作与原始设计文件进行可视化比较，并在需要时进行手动调整。例如：“变暗”混合模式对使用的油墨非常敏感，因此使用 InkWizard 转换后外观可能会截然不同。通常，此问题可通过切换到“叠加”混合模式来解决。

8.10.8 设计向导...（生产菜单）

“设计向导”是以自动化方式创建变量的工具。“设计向导”基于“SmartMark”技术：脚本化的对象有各种框、图像、文本、条码等。

此任务旨在生成基于工作的具有不同内容的模板。各种对象是由“SmartMarks”生成的，它们在不同版本之间会有所差异。“设计向导”将使用不同数据集来简化重新生成“SmartMark”的过程。这些数据集来自数据库中的字段（可通过 ODBC 从“自动化引擎”服务器访问），并保存为“自动化引擎”中的 XML 文件。

若要将数据应用于设计，请选择并加载 XML 文件，然后选择“数据集”。定义输出位置和文件名。单击“保存”保存变量。



这些标签大致相同，但文本略有不同。此任务会从 XML 文件获取正确的输入：

```

- <dataroot>
- <Berri>
  <Design_Number>799477</Design_Number>
  <Product_Name>apple juice</Product_Name>
  <Litre_Size>2 LITRES</Litre_Size>
  <B_Number>B21-j136</B_Number>
- <Ingredients>
  INGREDIENTS: RECONSTITUTED APPLE JUICE (99.9%), FOOD ACID (330),
  FLAVOUR PRESERVATIVES (202, 211), VITAMIN C (300), NATURAL
  COLOUR (150d).
</Ingredients>
- <Packed_In>
  NO ARTIFICIAL COLOURS & NO ARTIFICIAL FLAVOURS PACKED IN
  AUSTRALIA FROM IMPORTED AND AUSTRALIAN FRUIT JUICES.
  CONSUME WITHIN 5-7 DAYS OF OPENING
</Packed_In>
<Servings>10</Servings>
<Serving_Size>200mL</Serving_Size>
<Energy_Per_Serve>360kJ</Energy_Per_Serve>
<Energy_Per_100>180kJ</Energy_Per_100>
<Protein_Per_Serve>Less than 1g</Protein_Per_Serve>
<Protein_Per_100>Less than 1g</Protein_Per_100>
<Fat_Total_Per_Serve>Less than 1g</Fat_Total_Per_Serve>
<Fat_Total_Per_100>Less than 1g</Fat_Total_Per_100>
<Fat_Saturated_Per_Serve>0g</Fat_Saturated_Per_Serve>
<Fat_Saturated_Per_100>0g</Fat_Saturated_Per_100>
<Carbs_Total_Per_Serve>21.2g</Carbs_Total_Per_Serve>
<Carbs_Total_Per_100>10.6g</Carbs_Total_Per_100>
<Carbs_Sugar_Per_Serve>20.6g</Carbs_Sugar_Per_Serve>
<Carbs_Sugar_Per_100>10.3g</Carbs_Sugar_Per_100>
<Dietary_Fibre_Per_Serve>Less than 1g</Dietary_Fibre_Per_Serve>
<Dietary_Fibre_Per_100>Less than 1g</Dietary_Fibre_Per_100>
<Sodium_Per_Serve>8mg</Sodium_Per_Serve>
<Sodium_Per_100>4mg</Sodium_Per_100>

```

8.11 PRC（印刷规则检查器）菜单

在图形工艺中经常使用数字设备使得对生成菲林或印版前（更糟糕的是在印刷前）的各阶段工作质量的控制变得更加困难。未在印刷机自身发现错误前发现应在印前修复的错误，是最恼人也是代价最高的事情。

印刷规则检查器能够尽可能地帮助您避免这些发现延迟的情况。它将对工作进行全面或部分检测，以避免出现潜在的印刷问题和违反标准印刷规则的情况。线粗或对象尺寸不足、半调密度错误、油墨使用过多及各种其他生产相关问题都能被立即指出。能够生成报告文件，其中包含在工作中发现的所有错误的列表。

PRC 由三个模块组成：

- [规则...](#)

由所有可能的规则集组成。在这些模块中，将选择在检查阶段处于激活状态的规则。设备相关参数也可被初始化。

- [检查...](#)

搜索工作，实时发现并高亮显示问题。其他信息或建议可帮助您确定问题需要修复的程度。PackEdge 中的所有工具均可提供此功能。在某些情况下，可自动修复。

- [报告...](#)

允许您查看在检查阶段生成的 PRC 报告。

在 PackEdge 独立工作站上，可选择使用 PRC。



提示：

最初便使用 PSFix 可大大提高 PRC 的性能。

8.11.1 规则...

激活、编辑或定义想要 PRC 检查您的工作时使用的特定规则。

开始检查文件是否包含错误前，必须编辑所需的规则设置文件并激活在对您的工作进行检查时要使用的规则（含规则参数）。PRC 可以保存各种规则设置文件，用于每个设备或所需的质量。PRC 将参数保存在文件中，因此您也可以选择其他人的设置文件。

设置一旦被初始化，每个设计者或操作员都可以使用已创建的设置对文件进行检查。

从 PRC 菜单中选择“规则...”时，将显示“规则”对话框。

规则对话框

“规则”对话框允许您选择、创建、修改、锁定、解锁或删除规则设置文件。“规则”对话框包含以下功能：

- [规则设置文件](#) on page 469
- [新建](#) on page 470
- [编辑\(Edit\)](#) on page 470
- [锁定/解锁](#) on page 470
- [删除](#) on page 470
- [信息框](#) on page 470

PRC 为您提供了规则设置文件的标准软件包，该软件包由 Esko 创建，包含不同印刷方法的特定参数。

规则设置文件

规则设置文件选择框列出了您工作站上所有可用的规则设置文件。单击其名称，选择规则设置文件。

PRC 还包含规则设置文件的标准软件包，该软件包由 Esko 创建，包含不同印刷方法的特定参数。以下规则设置文件由 Esko 提供：

- corrugated_hiq
- corrugated_loq
- flexo_flexiblepackaging
- flexo_foldingcartons
- flexo_labels
- gravure_chemical
- gravure_mechanical

- offset_sheetfed_commercial
- offset_sheetfed_pack

默认情况下规则设置文件是锁定的，但在锁定/解锁后可进行个性化设置。



提示：

建议不要更改规则设置文件，但如果要进行个性化设备，则可在解锁后使用“另存为”按钮将其保存为其他名称，再执行更改。

新建

创建新的规则设置文件。

单击“新建”时，显示“新建规则”对话框。

编辑(Edit)

编辑要修改的选定规则设置文件。

单击“编辑”按钮打开“PRC 规则设置”对话框。

锁定/解锁

使用密码对规则设置文件进行保护。规则设置文件被锁定时，在“规则设置”对话框中显示“解锁”按钮。此时，规则设置文件的所有设置灰显。单击“锁定”或“解锁”按钮，打开“PRC 锁定规则名”或“PRC 解锁规则名”对话框。输入密码并单击“确定”。

删除

删除选定的规则设置文件。规则设置文件被锁定时，无法将其删除。“删除”按钮灰显。

信息框

显示选定的规则设置文件。

新规则对话框

定义新的规则设置文件的 PRC 规则设置。

规则名称：“新建名称”输入框，用于定义新的规则设置文件的文件名。

确定：确认新的规则设置文件的文件名并打开“PRC 规则设置”对话框。

取消：取消创建新的规则设置文件。

PRC 规则设置对话框

在“PRC 规则设置”对话框中，可激活规则并定义相应的值，这些就是您想要 PRC 对您的工作进行检查所使用的规则。不同的规则及其参数根据其应用区域的不同分组在不同的选项卡上。此对话框包含以下选项卡。

- “上色”选项卡
 - “小”选项卡
 - “文本”选项卡
 - “CT”选项卡
 - “条形码”选项卡
-

- “注册标记”选项卡
- “模切”选项卡
- (O) 确认
- (C) 取消
- 另存为

信息输入框

显示为选定的规则设置文件定义的设置。操作员还可为自己或轮班同事写入个人注释、备注和消息。

(O) 确认

确认并保存新的规则设置文件。

(C) 取消

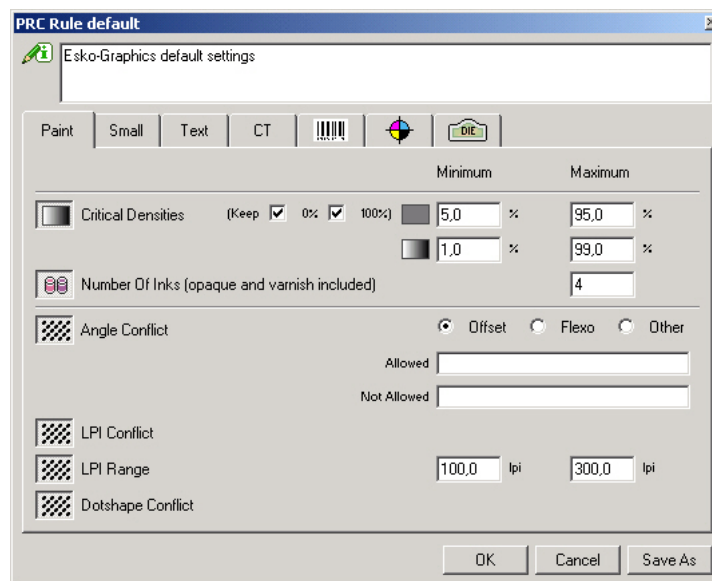
取消创建新的规则设置文件。

另存为

使用新的名称保存 PRC 规则设置文件。创建新的 PRC 规则设置文件时，“另存为”按钮不可用。PRC 规则文件尚未解锁时，“另存为”按钮灰显（请参阅[锁定/解锁](#) on page 470）。

上色选项卡

检查在您的工作中使用的上色特性，如密度、网屏线数、网屏角度、油墨量和使用的网点。



临界密度

您可以使用临界密度为插图和平面网屏区域（纯色）定义网点最小百分比和网点最大百分比，具体取决于要使用的输出设备的要求。对于平面网屏区域，也可以定义“保留 0%”和“保留 100%”。

例如，在凹版印刷中，网点百分比永远不可能是 100%，因为凹版印刷技术无法妥善应对这种情况。

当您检查您的工作是否符合此项规则时，PRC 将对包含网点百分比的油墨提出异议。

- 0% 与定义的最小值之间
通常，对于网点百分比低（例如，1% 至 5%）的插图，会将其作为灰尘印刷甚至根本不印刷。
- 定义的最大值与 100% 之间
通常，对于网点百分比高（例如，95% 至 99%）的插图将不会印刷，它们将变成 100%。



注：

当您检查网点百分比时，如果激活“保留 0%”和/或“保留 100%”，则 PRC 不会将 0% 和/或 100% 当作错误值。

油墨量

根据在印刷机上使用的印版数量，设置允许的油墨量。技术油墨（例如，用于模具、线框...）不被 PRC 考虑在内。

角度冲突



注：

上色时所有油墨浓度均为 100% 时，PRC 不检查加网规则：角度冲突、LPI 冲突和网点形状冲突。

对于偏移或柔印，您可以通过“角度冲突”来定义是否必须检查您的工作是否符合允许的网屏线数。加网规则基于在使用 Esko 加网技术时应该遵循的数学波纹规则。如果处理的不是偏移或柔印程序，请激活“其他”。在这种情况下，PRC 不检查任何角度或网屏。

允许的网屏角度...

- 偏移：0、15、45、75、90、105、165、180 度
- 柔印：7、22、37、52、67、82、97、112、127、142、157、172 度；
8、23、38、53、68、88、98、113、128、143、158、173 度

此外，PRC 还根据您所使用的网屏类型检查网屏角度。

- 对于 Monet 网屏：所有分色的网屏角度都不能相同
- 对于线条网屏和 Eccentric 网屏：三种最深油墨的网屏角度之间的差值必须为 60 度。
- 对于包含 C、M 和 K（主要分色）的工作，C、M 和 K 的网屏角度之间的差值必须为 30 度。

LPI 冲突

一个对象中油墨的网屏线数必须相等，如果不相等，则会在印刷结果中出现波纹效应。激活“LPI 冲突”会根据该规则设置文件来检查工作中对象的网屏线数设置。



注：

上色时所有浓度均为 100% 时，PRC 不检查加网规则：角度冲突、LPI 冲突和网点形状冲突。

LPI 范围

您可以使用“LPI 范围”指定在公司中使用的网屏线数，PRC 将检查您的工作是否符合这些网屏线数。

示例：当您指定在公司中使用的网屏线数范围是从 80 线每英寸到 120 线每英寸时，如果工作所包含的网屏线数不同于这个范围，则 PRC 将对此工作提出异议。

网点形状冲突

要检查对象中所有油墨是否具有相同的网点形状时，可激活该按钮。

要在印刷机上印刷某项工作，则对象中所有油墨都必须具有相同的网点形状。如果对象中具有混合的网点形状，则通常会导致印刷结果较差，例如，可能出现灰平衡或细波纹等...



注：

上色时所有油墨浓度均为 100% 时，PRC 不检查加网规则：角度冲突、LPI 冲突和网点形状冲突。

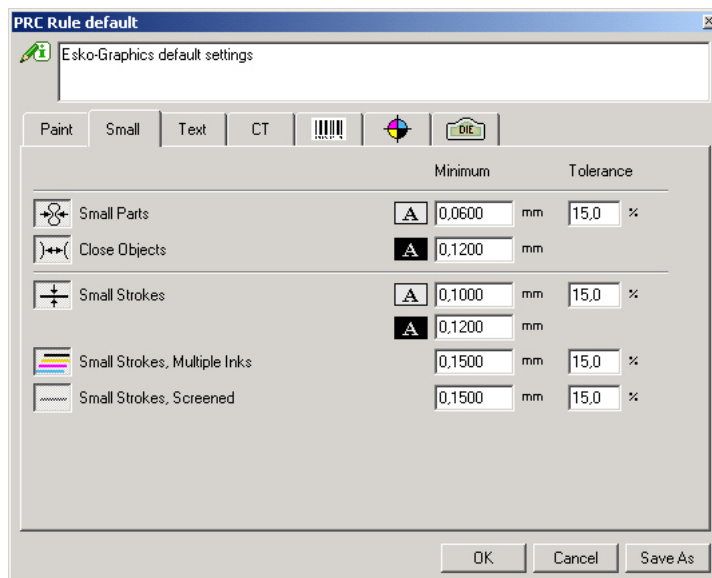


注：

此项规则在与 Monet 网屏组合时例外，因为此时会结合每个可能的网点形状。

小选项卡

“小”选项卡包含用于检查您的工作中是否存在描边宽度不足和对象过近现象的规则和参数。



最小

您必须填写对象或描边有效或无效时的最小值。

公差

您可以设置最小直线距离和最小描边宽度的公差百分比。不过，如果 PRC 发现描边宽度或直线距离值低于定义的最小值，但仍处于定义的公差百分比范围内，则对象将被忽略，PRC 不会对该对象提出异议。

小部分

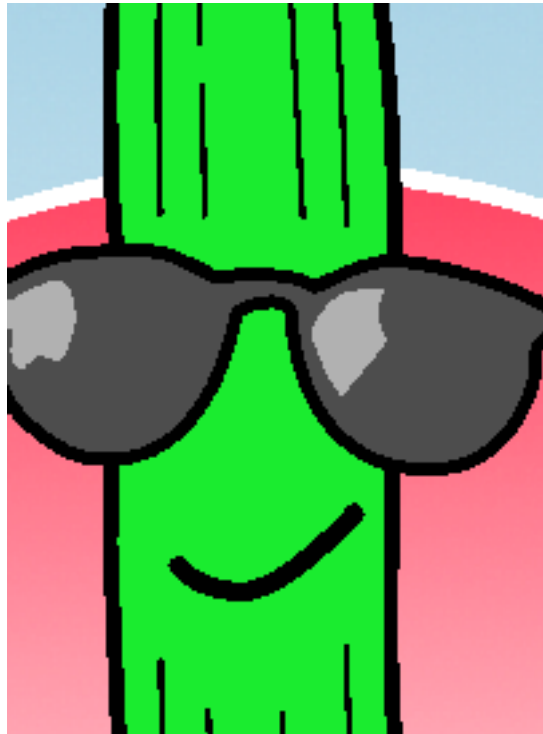
当单一对象轮廓线的各个部分彼此很近时，在印刷结果上不会显示这些轮廓线之间的空间或距离，而是显示为一个整体。



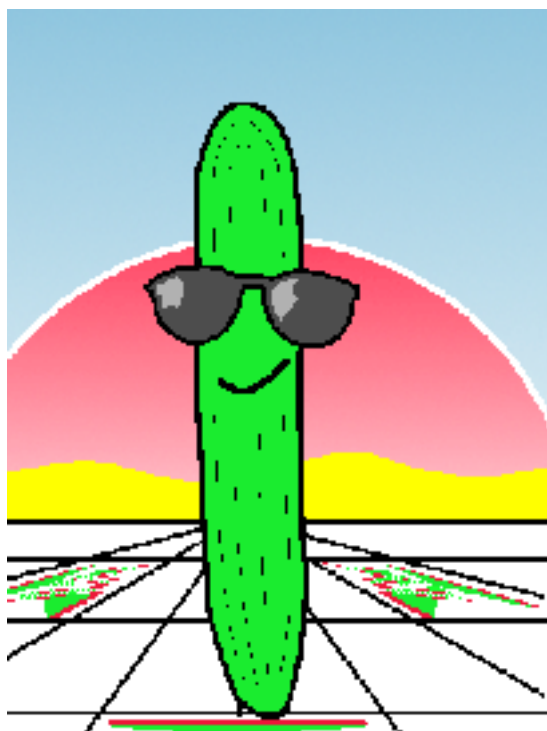
提示:

1 毫米的距离是非常严格的, 因为多数印刷机可以轻松印刷 0.2 毫米的距离。

示例: 下图显示了网屏上的初始工作以及未使用 PRC 时产生的不良印刷结果。在网屏上:



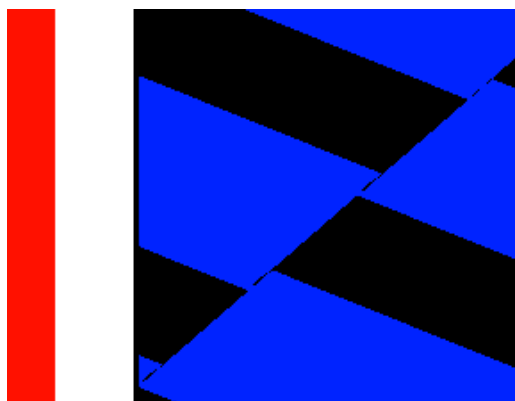
未使用 PRC, 请看下方的不良印刷结果。



封闭对象

系统检查不同对象的轮廓线距离。

对象彼此过近时，会导致不良的印刷结果。



修正 1: 将对象分开些。



修正 2: 将对象靠近些。



小描边

如果希望 PRC 检查您的工作是否存在有问题的描边宽度，可激活“小描边”。

参数的定义取决于您要使用的印刷过程。请与印刷机操作员核对印刷机可处理的最小描边宽度。请查看标准 Esko 规则设置文件来确定好的切入点。

小描边，多种油墨

使用多种油墨生成描边时，该描边必须具有最小描边宽度，以确保在印刷机无法套准时所有油墨彼此叠印。

网屏上的初始效果：



结果：由于印刷机套准错误，分色移位。



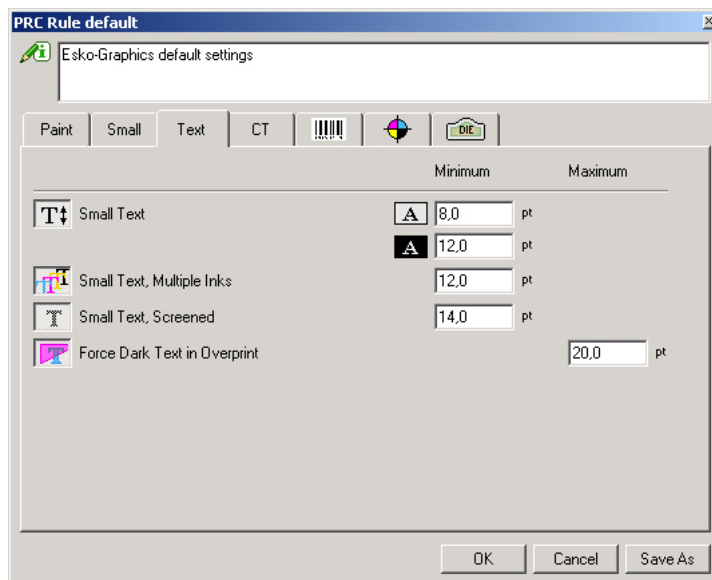
小描边，加网油墨

使用加网油墨生成描边时，该描边必须具有最小描边宽度，以避免在印刷结果上出现锯齿边缘。

文本选项卡

“文本”选项卡包含用于检查文本印刷适性的规则和参数。您必须定义最小值。

文本可与线条比较，并且具有与线条相同的属性。



小文本

如果您希望 PRC 检查您的工作中文本字体大小是否小于您所定义的值，则可以激活“小文本”。如果文本过小，则可能导致可印刷结果不再可读。要解决该问题，可设置有效和无效文本的最小字体大小。通常，如果要尽力保持无效文本的可读性好于有效文本，无效文本会更难印刷。因此，无效文本的字体大小通常比有效文本大。请避免规则设置过于严格。

小文本，多种油墨

如果您希望 PRC 检查您的工作中由多种油墨组成的文本的字体大小是否小于您所定义的值，那么可激活“小文本，多种油墨”。使用多种油墨生成文本时，字体必须具有最小字体大小，以确保在印刷机无法套准时所有油墨彼此叠印。

小文本，加网油墨

如果您希望 PRC 查找字体大小小于工作中设置值的加网文本，那么可以激活“小文本，加网油墨”。使用加网油墨生成文本时，字体必须具有最小字体大小，以避免在印刷结果上出现锯齿边缘。

强制深色文本叠印

如果您希望 PRC 检查您的工作中未处于叠印模式的文本，可激活此按钮。在对工作的错误检查期间，将这些文本设置为“加深”（“加深（\ Esko 叠印\’）叠印”）。系统将度量上色的亮度，以确定与背景相比文本颜色是否较深。背景必须是纯色对象。亮度不考虑油墨覆盖。PRC 在内部执行此操作：

- 100% 亮度 = 白色
- 0% 亮度 = 黑色

PRC 使用公式： $A - 100 * T / 400 > 0$ ，其中 T = 深色文本， A = 浅色背景。

以下示例将清楚说明这点：

浅色背景上的深色文本，文本未处于叠印模式，印刷机可套准。



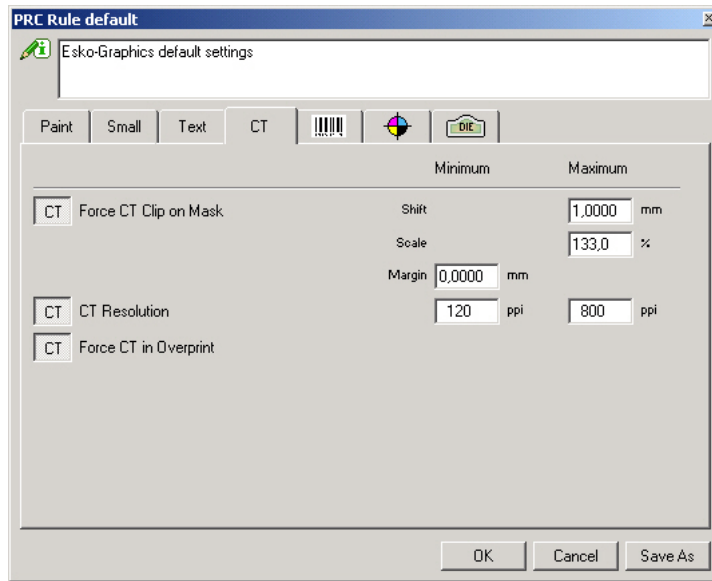
浅色背景上的深色文本，文本未处于叠印模式，印刷机无法套准。



浅色背景上的深色文本，文本处于叠印模式，印刷机可套准。



CT选项卡



“CT”选项卡集中了用于检查的规则和参数

- CT 与其剪贴路径的间隙
- 工作中的 CT 分辨率范围
- CT 叠印

蒙版上的 CT 剪贴

想要 PRC 检查剪贴蒙版是否完全放置在 CT 内部时，请激活“蒙版上的 CT 剪贴”。

CT 未完全放置在蒙版内部时，您需要应用自动更正，CT 将通过以下规则适合到蒙版：

- “位移”：CT 可移动以适合剪贴蒙版的最大距离。
- “缩放”：可应用到 CT 以适合剪贴蒙版的最大缩放百分比。
- “页边距”：CT 与剪贴蒙版之间允许的最小距离。

CT 分辨率

在以下情况中，激活“CT 分辨率”按钮：

- 在工作细化阶段，您使用了低分辨率 CT 来避免系统速度减慢并且忘记了替换它们。
- 您按比例放大 CT 时使 CT 分辨率过低并超出分辨率最低值。
- 您对 CT 的缩小程度过多。这种情况下，这些 CT 的分辨率可能超出您指定的允许最大值。

激活“CT 分辨率”时，PRC 将按照在“规则设置”中指定的 CT 分辨率范围，报告 CT 分辨率过低/过高的错误。

强制 CT 叠印

想要 PRC 检查您工作中未置于“变暗”（“Esko 叠印”）的 CT 时，请激活此按钮。

条形码选项卡

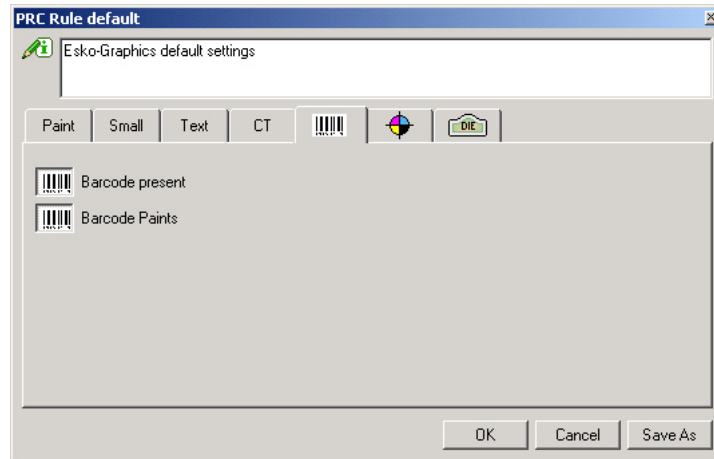
“条形码”选项卡集中了用于在工作中执行条形码检查的规则。

PRC 可识别 BG 条形码。对于来自其他应用程序的条形码，您可以使用状态栏中的“批注”工具为选定的条形码对象添加标签。



注：

您无法删除 BG 条形码的“条形码批注”。



条形码显示

想要 PRC 检查工作的每个页面中是否都显示了条形码时，激活条形码显示。

条形码上色

激活条形码上色，以检查工作中的条形码是否符合以下条形码规则：

- 条形码的条必须具有“填充”属性，否则无法印刷。
- 填充属性只能包含一种油墨，否则注册错误将使条形码不可读。
- 该油墨必须为 100%，否则条形码将不可读。
- 不允许对条形码的条应用描边属性，否则条形码将不可读。
- 如果背景有颜色，则条形码必须叠印。

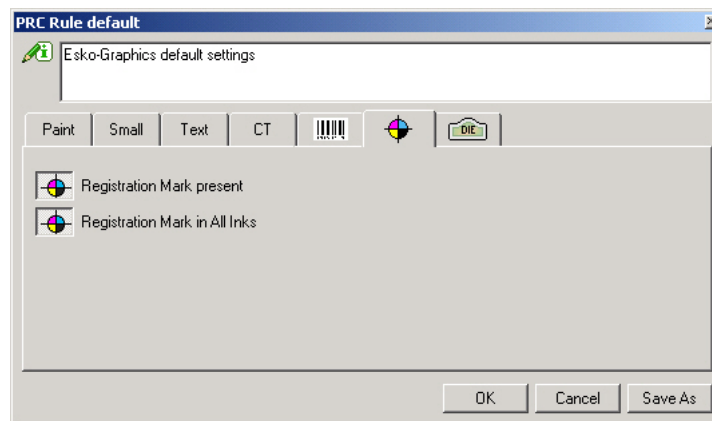
注册标记选项卡

“注册标记”选项卡集中了用于在工作中执行注册标记检查的规则。



注：

您无法移除 BG 注册标记的批注。



注册标记显示

想要 PRC 检查在工作的每个页面中是否都显示了注册标记时，激活注册标记显示。

所有油墨中的注册标记

想要 PRC 检查在工作的所有油墨中是否都显示了注册标记时，激活“所有油墨中的注册标记”，使其在每个分色中显示。



注：

在模切的分色中未显示注册标记时，PRC 不会发出警告。

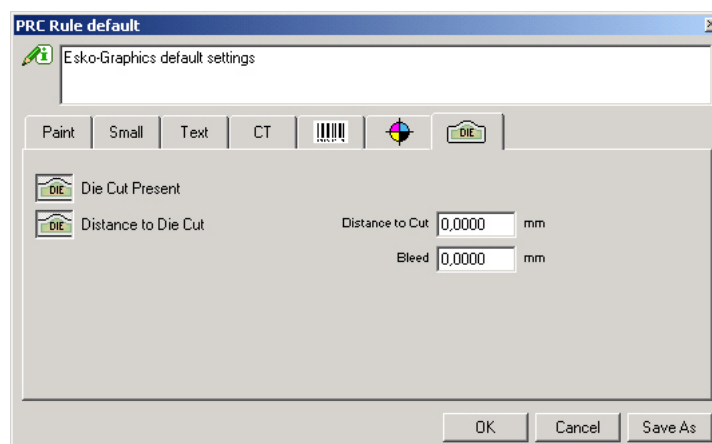
模切选项卡

“模切”选项卡使您可以检查工作中的模切。



注：

您无法移除 BG 模切的批注。



模切显示

在希望 PRC 检查以下事项时激活模切显示：

- 工作中是否有模切显示。
- 工作中是否只有一个模切显示。
- 模切是否处于叠印模式。
- 模切是否具有填充属性（这在通过描边显示模切时不允许）。



注：

但是可将模切的轮廓定义为一组已链接线，而不是一条线和一个描边。在这种情况下，允许使用填充属性。

- 模切是否具有描边属性（这在通过描边显示模切轮廓时是必须的）。

与模切的距离

激活“与模切的距离”按钮时，允许 PRC 在填入要剪切的“距离”和“出血”值后检查建立的工作是否符合您指定的要求。设计软件包时，您可以通过两种方式将对象放置在模切轮廓中：

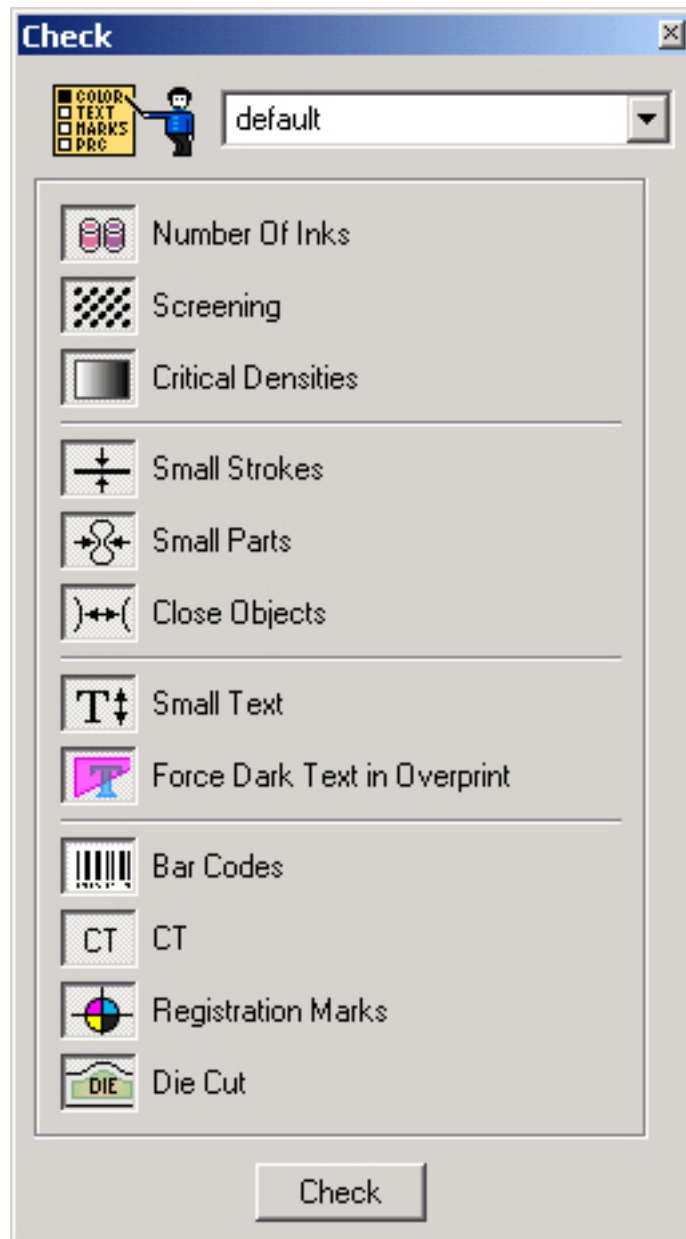
- 使用对象与模切边缘之间的特定距离

或者

- 可以使用特定的出血值将对象插入到模切。

8.11.2 检查...

检查您的工作是否存在潜在印刷问题和违反标准印刷规则的情况。



检查会根据您在复选框中选定的规则对您的工作进行扫描。发现问题后会在单独的错误对话框中显示错误，您可以进行浏览。

用于自动更正的其他信息和建议可帮助您确定问题需要修复的程度。所有工具都可用。PackEdge 和所有必需的对话框自动启动。在某些情况下，可自动修复。

PRC 将按页检查您的工作，并为每个页面生成一个报告。

在 PRC 菜单中单击“检查...”时，将显示“PRC 检查”对话框。

PRC 检查对话框

在“PRC 检查”对话框中，包含三个部分：

- “规则设置”文件下拉列表。

选择想要 PRC 在检查您的工作时使用的规则设置文件。

- 通过选定的规则设置文件激活的“规则设置”。

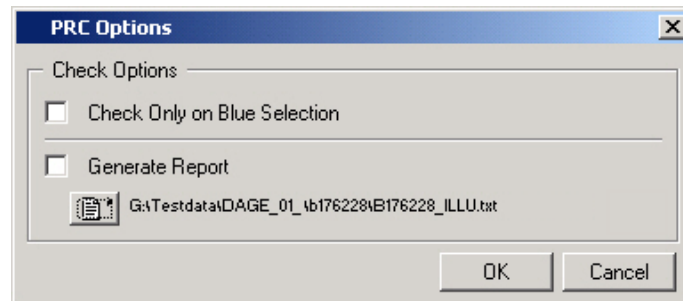
下表显示了“规则”按钮的所有可用类型：

- 油墨量
- 加网
- 临界密度
- 小描边
- 封闭对象
- 小文本
- 小部分
- 强制深色文本叠印
- 条形码
- 中上
- 套准标记
- 模切(Die Cut)
- “检查”按钮

单击“检查”，激活“PRC 选项”对话框。

PRC 选项对话框

该对话框显示的 PRC 检查选项的数量取决于是否已执行 PRC，以及是否指定在下次检查时忽略某些对象。



下表介绍了所有可能出现的 PRC 检查选项：

- [只检查蓝色选定内容](#) on page 485
- [检查忽略对象](#) on page 486
- [产生报告](#) on page 486

单击“确定”按钮，开始 PRC 检查。单击“取消”按钮，停止 PRC 检查。

只检查蓝色选定内容

如果只希望检查工作中的部分对象，那么可在开始实际检查前以蓝色选择这些对象，然后激活“只检查蓝色选定内容”选项。




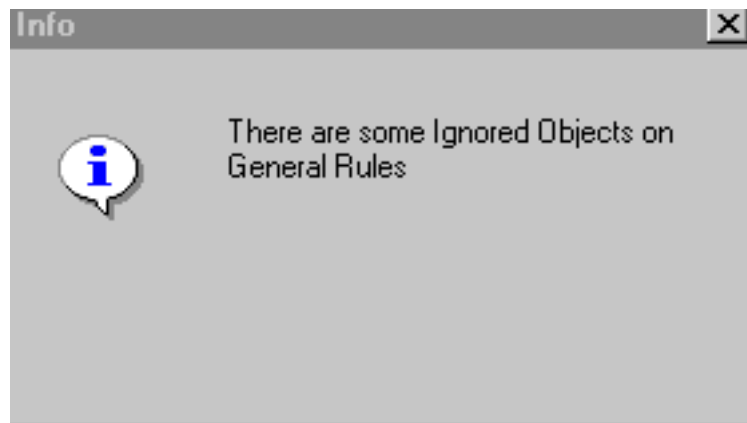
提示:

如果以蓝色选择对象并激活“只检查蓝色选定内容”选项，则可以更快速地执行“印刷规则”检查程序。

检查忽略对象

浏览 PRC 会话时，可将对象标记为要忽略的对象。对象的忽略状态保存在规则设置文件中。下次执行 PRC 时将不会检查这些对象。

如果您仍希望检查工作中包含的忽略对象，可激活“检查忽略对象”。要使忽略对象可见，请在该对话框中按 。此时，忽略对象将显示为红色选定内容，并有消息显示忽略对象应用的规则。



注:

只有当您的工作包含忽略对象时，该选项才显示在“PRC 检查选项”对话框中。

产生报告

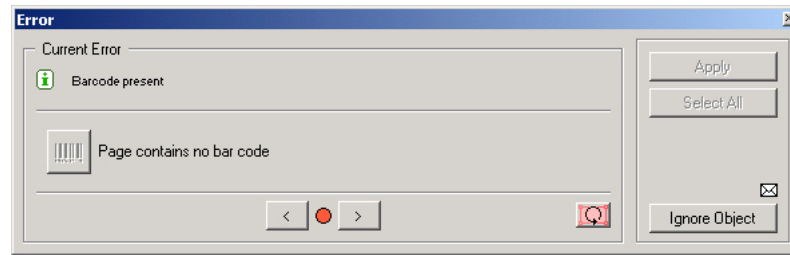
激活该选项，将印刷规则检查结果保存在选定目录的文件中。报告是一个简单的 ASCII 文件，包含在检查的工作中发现的所有错误的列表。报告是在发现错误的过程中逐步构建起来的。即使对某个对象执行多次检查，该对象上的某个错误也只能在报告中记录一次。



指定报告文件名及其路径。

PRC 错误对话框

通知您违反的 PRC 规则。“PRC 错误”对话框是可以滚动浏览的导航窗口，可以逐一显示印刷规则错误。“PRC 错误”对话框显示首次遇到的印刷规则错误。此外，显示屏将放大和高亮显示在对话框中提及的错误。



“错误”对话框的结构

- “错误”对话框的上部分显示当前错误。
- 下部分显示违反规则的按钮。在此按钮旁，将显示建议的修正。有多个建议的修正时，规则按钮的显示次数与建议解决方案的个数相同。

规则按钮灰显时，无法自动应用建议的修正，而需要人工干预。

规则按钮未灰显时，可立即应用建议的修正。

(N) 下一个错误

允许您查找下一个对象。找到所有对象后，会显示一个信息框，通知您 PRC 检查已完成。您可以选择重新检查工作或退出 PRC 会话。

错误状态灯

错误状态灯可能是红色或绿色。

- 红色：错误仍出现在工作中。
- 绿色：错误已通过应用自动建议的解决方案解决。



注意：

手动解决 PRC 错误时，错误状态灯将始终保持为红色。对工作进行重新扫描后，错误将不再显示，除非手动方式未彻底解决问题。

上一个错误

允许您返回已检查出的错误。

重新检查错误

允许您对之前已通过修改解决错误的对象进行重新检查。如果错误已正确解决，PRC 将不再提及该对象并继续到下一个错误。

应用

允许您应用建议的自动解决方案。“应用”可根据在规则设置文件中定义的相对最小值纠正对象。其他未提供自动解决方案建议的错误，必须通过修改对象的属性和/或形状来手动修复。

选择全部

允许您以红色选择工作中违反当前规则的所有对象。因此：

- “应用”按钮变为“应用全部”。
- “全部选择”按钮变为“选择上一个”。

应用全部

允许您将建议和选定的解决方案自动应用到违反所显示规则的所有对象。

先前的

允许您返回上一个错误对象。

忽略对象

使您能够让 PRC 假定当前选定对象未违反在“错误”对话框中显示的规则。在进一步的检查中，PRC 将不再考虑该对象。



注：

“忽略对象”只对选定对象有效。违背同一规则但未被忽略的其他对象仍将高亮显示。

错误封套

允许您展开“错误”对话框，放大您的对象。

对象上（错误封套）

使您能够让 PRC 放大每个违反 PRC 规则的对象。缩放程度永远不会超过最大缩放值。

无缩放（错误封套）

允许您指定 PRC 无需放大任何对象。

8.11.3 报告...

查看 PRC 报告

PRC 报告是包含所有扫描信息的文本文件。

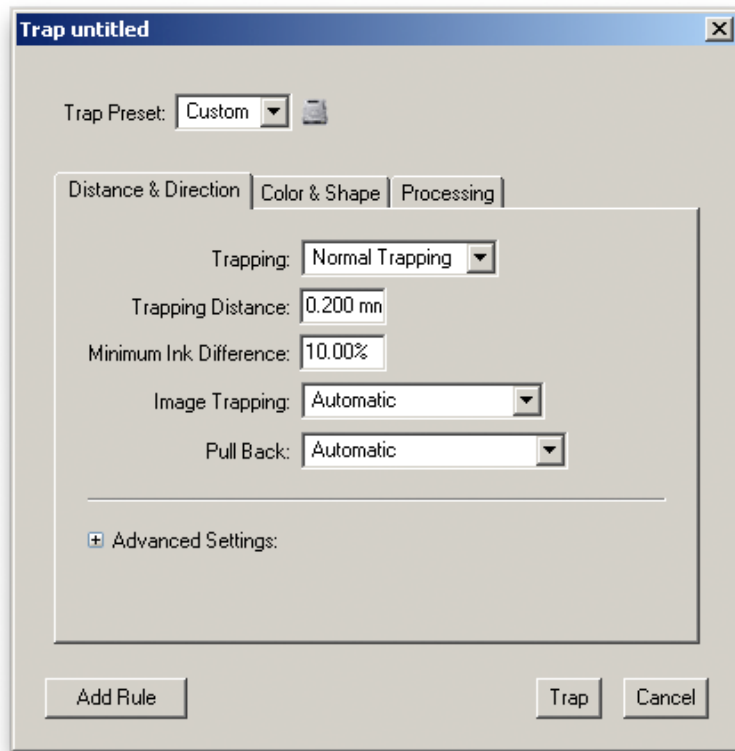
8.12 陷印菜单

8.12.1 PowerTrapper

陷印对话框

您可以通过陷印对话框定义所有的陷印设置。

1. 转到陷印 > PowerTrapper，或双击陷印选择工具打开陷印对话框。
-



2. 在距离和方向、色彩和形状以及处理选项卡中选择陷印设置。
3. 如有必要，您还可以定义陷印规则。
4. 将陷印设置保存为预设，以便在其他文档中重复利用。

距离和方向设置

陷印

您有两种陷印模式可供选择：

- 正常陷印：该选项可选择相邻的色彩对，可能导致套准问题，例如难看的光隙和不理想的晕轮效应。

PowerTrapper Standalone 将根据相邻色彩的相对亮度自动选择最适当的陷印方向。较浅的色彩通常将被陷印到较深的色彩中，以降低陷印的视觉效果。

- 翻转陷印：通过使用白色挖空（去除）陷印来陷印色彩对，从而防止相邻的色彩区域产生叠印。白色挖空陷印将位于两种颜色中较浅者的上方。

该选项在准备干胶印刷（例如金属饮料罐）作业时很实用。这种作业不允许出现油墨叠印，因为油墨将会在涂层中彼此污染。

陷印距离

输入想要陷印的宽度。

默认陷印宽度为 0.2 mm（或者选定单位的等值宽度）。

最小油墨区别

出现以下情况时，将会陷印两种相邻色彩：

- 两种颜色各含有至少一种油墨，但彼此没有相同的油墨。

- 两种色彩含有相同油墨，但组成这些色彩的两种或多种油墨至少在最小油墨区别比例方面有所差异。

油墨比例的这些差异必须截然相反。

例如，当默认的最小油墨区别比例为 10% 时，以下两种色彩将被陷印：

第 1 种色彩：C 5% M 10% Y 50% K 15% (+10% K)

第 2 种色彩：C 5% M 10% Y 85% K 5% (+35% Y)

陷印差异较大的色彩时，请增大最小油墨区别比例；陷印差异较小的色彩时，请降低最小油墨区别比例。

图像陷印

- 自动（默认值）：该选项能够自动确定最适合的陷印方向。选择该选项后，将会对比 CT 图像的平均亮度和相邻区域的亮度，然后将较浅的色彩陷印到较深的色彩中。
- 始终指向图像：该选项始终将艺术线条陷印到相邻 CT 图像的下方。
- 始终指向艺术线条：该选项始终将 CT 图像陷印到相邻艺术线条的下方。

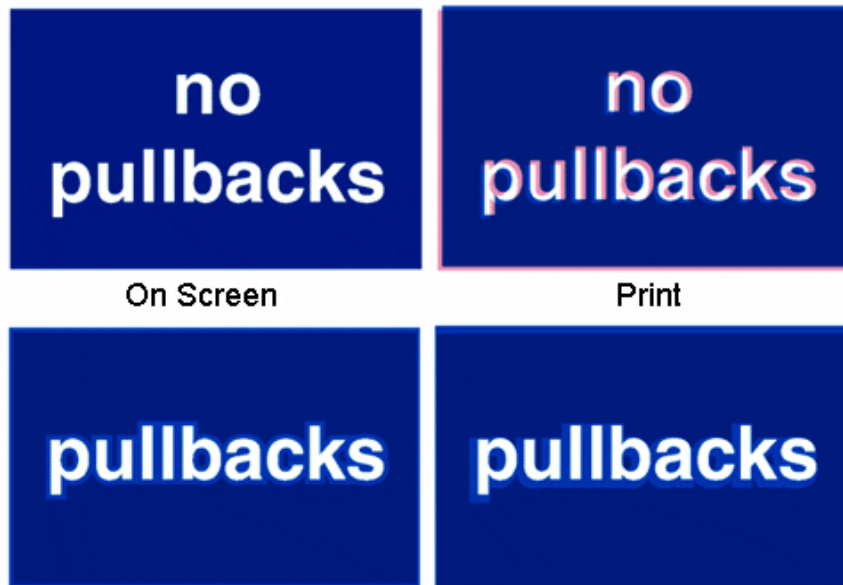
回拉

除了与浅色背景相邻且由多种油墨构成的色彩区域中的色彩最深的油墨外，油墨回拉将排斥所有油墨。

该选项可防止合成色彩的单种油墨在打印过程中因套准错误而呈现在背景之上。

油墨回拉也称为“削减”或“排斥”。

以下示例显示了空白背景上色彩浓度为 100% 深蓝和 50% 洋红的对象。我们回拉了 50% 洋红，但保留了 100% 深蓝。保留的色彩（深蓝）即回拉油墨。



- 自动（默认值）：当回拉区域中的色彩与合成色彩差别不大时，该选项可在深黑色或颜色较深的专色上创建回拉。

在以下示例中，左边色彩由 100% 紫色油墨和 20% 青色油墨构成。深色油墨（紫色）与合成色彩差别不大，因此，使用自动回拉选项即可创建回拉。

右边色彩由 100% 深红色油墨和 20% 蓝色油墨构成。深色油墨（深红色）与合成色彩差别很大，因此，使用自动回拉选项无法创建回拉。



- 仅回拉深黑色：该选项仅在深黑色区域创建回拉。
- 不回拉：该选项不创建任何回拉。

高级设置

单击高级设置旁边的三角形即可显示高级设置。

陷印距离

在陷印到黑色、专色或图像中时或创建回拉时，如果您要使用不同的陷印距离，请启用相应选项并输入想要的陷印距离。

图像陷印

如果不想让图像彼此陷印，请禁用将图像陷印到图像。

回拉

如果使用自动回拉（请参阅[回拉](#)），则同时回拉浅色油墨选项将处于可用状态。如果您要创建回拉，那么即使回拉油墨（回拉区域残留的油墨）与合成色彩显然不同，您也可以启用该选项。

如果不想在图像和梯度中创建回拉，请禁用回拉图像和梯度。

陷印决策

默认情况下，PowerTrapper 用色彩亮度（使用亮度）定义陷印方向，但不透明油墨例外，不透明油墨使用的是油墨顺序。

如果选择了将专色当做不透明选项，则色彩亮度仅适用于 CMYK。对于不透明油墨和专色油墨，陷印方向由油墨顺序决定。

通过选择使用分色顺序，陷印方向由包括 CMYK 在内的所有油墨的油墨顺序决定。使用颠倒分色顺序则使用颠倒的油墨顺序决定。



注：使用分色顺序选项的结果与将所有油墨（包括 CMYK）改变为不透明的结果相同。

过冲模式

您可以选择以下三种过冲模式：

- 自动（默认）：中心线的行为遵循在色彩对列表中确定的规则。
- 从不在深色区域：中心线不得超过深色区域的中心。
- 从不：中心线不得超过任何区域的中心。

示例：



在陷印过程中，此示例将生成以下色彩对：

Color Pairs						
Hits	Pair	Trap	Distance	Shape	Intensity	Pullback Ink
1	Yellow → Black	<input checked="" type="checkbox"/>	5.000 mm	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	100%	Black
1	Yellow → Magenta	<input type="checkbox"/>	5.000 mm	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	100%	
2	Yellow → Blue	<input type="checkbox"/>	5.000 mm	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	100%	
1	Blue → Black	<input type="checkbox"/>	5.000 mm	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	100%	
1	Blue → Magenta	<input type="checkbox"/>	5.000 mm	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	100%	

在默认情况下（根据规则），此色彩对列表将导致以下陷印：



如果将参数设置为从不在深色区域，此色彩对列表将导致：



如果将参数设置为从不，此色彩对列表将导致：



色彩和形状设置

陷印色彩浓度

在默认设置下，PowerTrapper 将使用对象的全色在陷印中扩展（100% 陷印色彩浓度）。

然而，您可以降低陷印色彩浓度比例，创建一种色彩较浅的陷印。

图像陷印颜色

选择图像的陷印方式：

1. 使用原始图像数据（默认值）：外扩图像时，PowerTrapper 将使用下层图像数据（图像已被裁剪）创建陷印（请参阅以下示例 1）。





注：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。

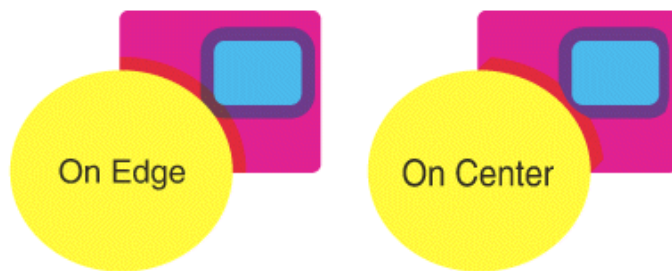
2. 扩展图像数据：PowerTrapper 将自动沿剪贴路径边缘外扩图像，以确保陷印与预期效果一致，即使可见图像以外没有裁剪过的图像数据（请参阅以下示例 2）。
3. 使用近似的平涂颜色：PowerTrapper 将使用实色而不是陷印中现有或外扩的图像数据。确定适当的色彩时，将会综合考虑图像与陷印对象的分界处的色彩（请参阅以下示例 3）。



缩短陷印



PowerTrapper 可缩短陷印，以使陷印不会从其他色彩中伸出。有两种缩短模式：

- 中央 （默认值）：当陷印的一部分过于靠近其他对象的轮廓时，PowerTrapper Standalone 将把陷印限制在被陷印对象和其他对象的中间。
- 边缘 ：当陷印的一部分过于靠近其他对象的轮廓时，陷印机制将把陷印缩短在其他对象的边缘。



端点样式


该选项用于确定开放式陷印的端点形状。

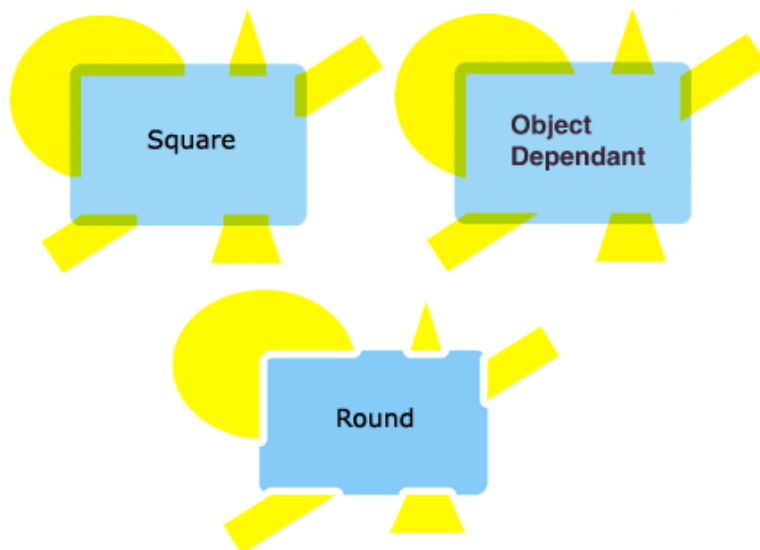
- 方形  (默认值)：该选项将使陷印的端点与相邻对象呈直角。
- 圆形 ：该选项将使陷印的端点呈圆形。该选项通常仅在白色挖空（翻转陷印）的情况下使用。



注意：




建议您不要同时使用圆形端点样式和在中央缩短陷印，否则可能产生伪影（圆形端点将被缩短）。

- 依赖于对象 ：该选项可以使陷印成为外扩对象轮廓的合理延续。



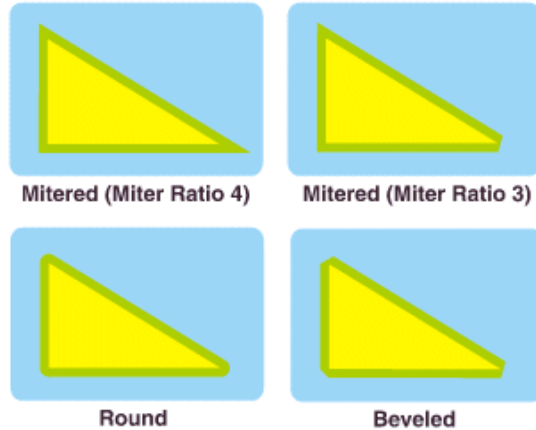
陷印拐角

通过该选项，您可以改变陷印的锐角拐角的处理方式。

- 圆角  (默认值)：在所有拐角处设置圆形端点。
- 折角 ：切掉锐角拐角。
- 斜角 ：该选项将根据斜接率发挥作用。

斜接率适用于限制锐角拐角的长度（陷印基底与角点的距离）。

默认的斜接率为 4。这表示如果锐角拐角的长度超过陷印距离的 4 倍，则拐角将被切掉（成折角）。如果锐角拐角的长度小于陷印距离的 4 倍，则拐角将保留。



高级设置

单击高级设置旁边的三角形即可显示高级设置。

缩短陷印

如果想以不同的方式将陷印缩短到黑色区域，请选择进入黑色，然后选择缩短模式（中央或边缘）。有关缩短模式的详细信息，请参阅[缩短陷印](#)。

处理设置

色彩对

PowerTrapper 能够以相同的方式陷印色彩对的所有点击（出现次数），或重新计算不同点击的陷印方向。

- 对于每个点击都可以设置各自的决策（默认）：该选项可重新计算色彩对的所有点击的陷印方向。
- 对所有点击使用同一决策：该选项可按相同的方向陷印相同色彩对的所有点击。
- 对小于以下参数的对象使用同一决策：该选项将为属于较小对象的色彩对的点击使用相同的陷印方向，并为属于较大对象的点击重新计算陷印方向。

通过该选项旁边的字段可确定较小对象的最大尺寸。

默认尺寸为 1 mm。

限制

在某些情况下，PowerTrapper 能够忽略特定对象类型，以加快陷印速度，但不影响陷印效果。

- 考虑现有陷印：如果文档已陷印，则选择该选项可使现有陷印层避免进入陷印流程。
- 忽略位图：选择该选项可使位图像素数据不被陷印。陷印前，位图数据将被轮廓化，视位图内容而定，这可能降低陷印速度。陷印含有许多小“孤岛”的位图时通常需要花费较长时间



注意： 指定要忽略的对象类型后，该对象将完全被忽略，好像文件中不存在这种对象一样。同样，被忽略的对象也不会缩短由下方的其他对象导致的陷印区域。

如果启用了遵守现有陷印，选择中的陷印将被保留，并且不会对这些位置执行陷印。如果关闭此选项，所选陷印将被移除，并且会重新陷印。这仅对 PowerTrapper 或 Instant Trapper 创建的陷印有效。

小间隙

在某些输入文件中，相邻对象之间可能意外存在小间隙，这将导致无法正确陷印这些对象。虽然最好在陷印前对这类文件进行处理，但 PowerTrapper 也可以自动忽略这些间隙。

要使用该选项，请选择小于以下参数时闭合，然后输入小间隙的最大尺寸。

默认尺寸为 0.01 mm。



注意：如果设置的间隙尺寸较大，则陷印将变慢，而且陷印时可能会忽略文件的一小部分。

规则

您可以通过规则为特定陷印对自定义陷印设置。

何时使用规则？

In most cases the general trapping settings you enter in the Trap dialog will give you excellent results, but in some cases you will need to refine them using rules.

您可以通过规则为特定色彩对指定一般陷印设置的例外情况。这是一种高级功能，仅适用于经验丰富的用户。

例如，您可在以下情况中使用规则：

- 为特定专色油墨设置不同的陷印距离。

如果没有其他油墨可以覆盖印刷上的泄漏，则您需要为专色油墨设置较大的陷印距离。

- 在特定情况下防止陷印或油墨回拉。

根据相邻色彩的类型，陷印和/或回拉可能不理想。

- 强制设置特定的陷印方向。

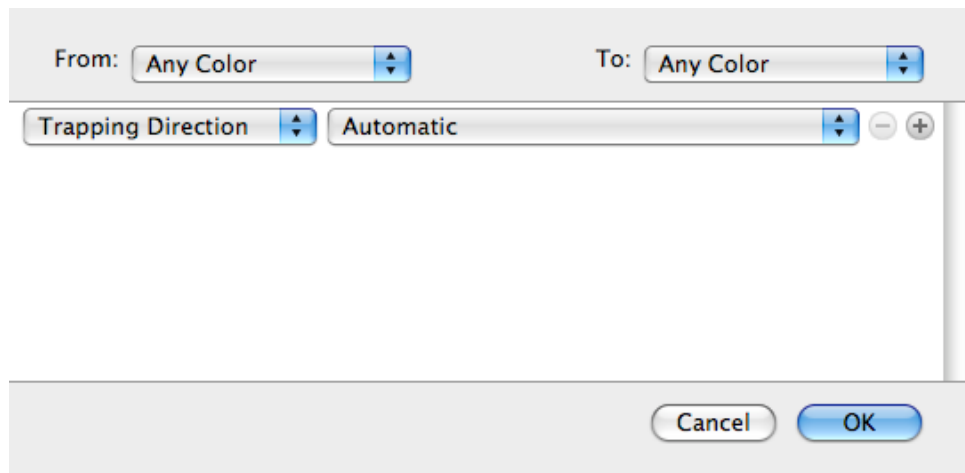
PowerTrapper 可根据相邻颜色的相对亮度确定陷印方向。如果色彩的亮度类似，则将选择任意方向。您可以利用规则让它始终为某一色彩对使用相同的方向。

- 为特定色彩对指定不同的形状和/或缩短模式。

例如，在 100% 黑线下陷印时，您可选择使用“中央”缩短；在所有其他色彩对中则使用“边缘”缩短。

创建规则

1. 单击陷印对话框底部的增加规则按钮。



2. 通过弹出窗口中的从和至列表选择需要应用规则的陷印对。

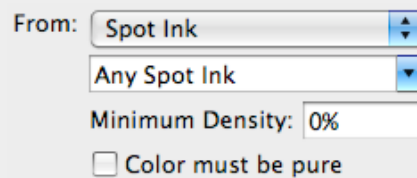
您可以创建陷印对的规则：

- 任何色彩；
- 特定油墨（套印色油墨、专色油墨或不透明油墨）；



注：


在这种情况下，您可以选择油墨名称、应用规则的最小浓度以及应用规则的色彩是否必须是纯净色彩（色彩对象中没有其他分色）。



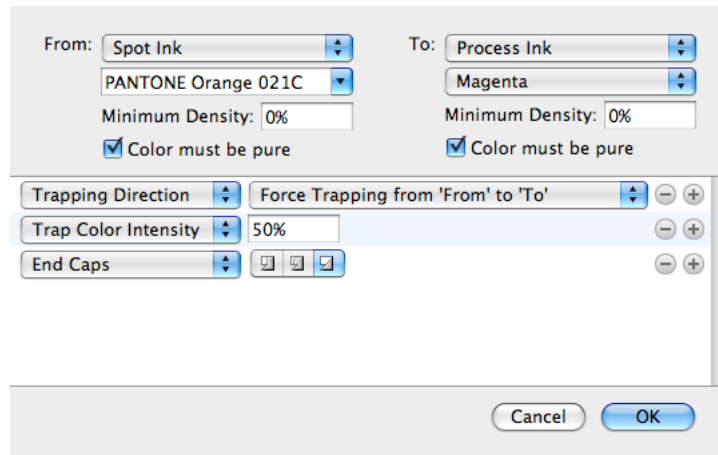
- 特定的打印方法
- 特定对象（图像、梯度或空白背景）；
- 套准色彩。

3. 选择规则的内容。

Options	Description
陷印	<ul style="list-style-type: none"> • 自动可让 PowerTrapper 计算陷印方向。 • 始终陷印始终在位置“至”的色彩/对象上外扩位置“从”的色彩/对象。 • 不要陷印绝对不会一起陷印位置“从”和位置“至”的色彩/对象。
陷印距离	使用该选项可为陷印对定义特定的陷印距离。
陷印色彩浓度	使用该选项可为陷印对定义特定的陷印色彩浓度。

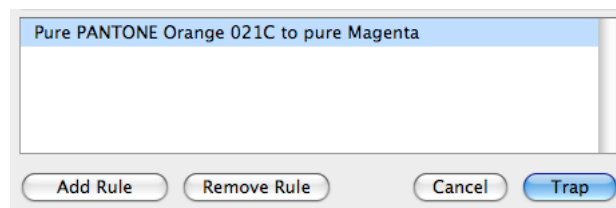
Options	Description
回拉	<ul style="list-style-type: none"> 自动可让 PowerTrapper 确定是否应在陷印对中创建回拉。 始终回拉将始终在陷印对中创建回拉。陷印对中颜色最深的油墨即回拉油墨（回拉区域残留的油墨）。 不回拉将绝对不在陷印对中创建回拉。
回拉距离	使用该选项可为陷印对定义特定的回拉距离。
回拉填充模式	<ul style="list-style-type: none"> 正常执行正常回拉。 锐化允许对回拉进行锐化。例如，这种锐化用于 CD 或 DVD 中图像上的白色文本。锐化通过回拉图像并在陷印区域中增加 100% 黑色来实现。
反向	<ul style="list-style-type: none"> 自动可让 PowerTrapper 确定是否应为陷印对创建反转陷印。 始终反转陷印将始终为陷印对创建反转陷印。 不反转陷印将绝对不为陷印对创建反转陷印。
缩短陷印	选择应为陷印对的陷印采用中心缩短还是边缘缩短。有关详细信息，请参阅 缩短陷印 。
端点样式	选择陷印对的开放陷印的端点形状（方形、圆形或依赖于对象）。有关详细信息，请参阅 端点样式 。
陷印拐角	选择陷印对的陷印拐角的形状（圆角、折角或斜角）。有关详细信息，请参阅 陷印拐角 。
方向模式	选择进入两色使用双向陷印。对于双向陷印，陷印距离在每个方向上各占一半。
水平/垂直扭曲	<p>设定垂直/水平方向上使用的陷印距离的百分比。下例中，陷印是在水平扭曲设置为 50% 的情况下生成的。</p> 

4. 如有必要，请使用  按钮为规则添加内容。



您可以使用  按钮删除内容。

5. 定义好规则后，请单击确定。
现在，规则将显示在陷印对话框的底部。



陷印文档时，PowerTrapper 将根据规则陷印符合规则要求的陷印对，并根据主要陷印设置陷印文档的其他部分。

如有必要，您可以添加其他规则，或删除之前创建的规则。您还可在陷印对话框中双击相应规则，以进行编辑。

陷印预设

通过 PowerTrapper，您可将所有陷印设置保存为预设，以便在其他文档中重复利用。

“陷印预设”能在不同的 Esko 应用程序之间进行共享（PackEdge、ArtPro、DeskPack 等）

“陷印预设”下拉菜单旁的图标显示当前“陷印预设”是基于本地还是基于服务器。把光标放在该图标上，PackEdge 将显示当前陷印预设的完整路径，比如 C:\Esko\bg_data_custom_v010\dat\trap

定义陷印预设

1. 您可通过陷印对话框定义陷印设置。如有必要，还可添加规则。
2. 在陷印预设列表中选择保存...
3. 为预设命名，然后单击确定。

现在，预设将显示在陷印预设列表中。要在日后重复利用该陷印设置，只需在列表中选择它。

- 要删除预设，请在陷印预设列表选定相应预设，然后选择删除。
- 要编辑预设，请在陷印预设列表中选择相应预设，对陷印设置进行更改，然后以相同的名称再次保存。

陷印图层

陷印选择边缘工具

您可以在“工具”面板中找到“陷印选择”工具



。在工作中使用它选择陷印区域，或双击它以打

开“陷印”对话框。

您可以：

- 单击两个相邻色彩区域的中间区域，以高亮显示边缘并选择陷印；
- 选择矩形选区，以高亮显示所有边缘并选择矩形选区中的所有陷印。

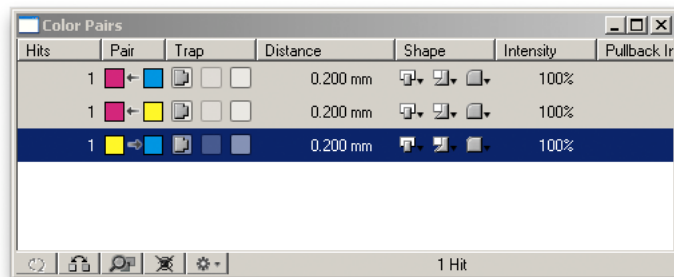


注：使用陷印选择工具在文档中选择一个或多个陷印时，还将选中色彩对面板中相应的色彩对。请参阅[色彩对面板](#)。

8.12.2 色彩对面板

陷印文档后，色彩对面板将显示与文档中各色彩对有关的陷印设置。

该面板将在陷印后自动弹出，或者您也可以转到陷印 > 色彩对打开该面板。



该面板将显示各色彩对的以下信息：

- 在文档中的点击次数（相应色彩对出现的次数）；
- 色彩对中的对象类型（空白背景 、平涂颜色 、图像 或梯度 ）；



注：单击平涂颜色图标即可显示油墨比例。



- 在相应色彩对上进行的陷印的类型（正常陷印 、回拉 、翻转陷印 ）；
- 所用的陷印距离；
- 陷印形状（缩短 、端点 、拐角 ）；
- 陷印色彩的浓度；
- 回拉油墨（当使用回拉陷印时）。

查看陷印

- 要选择文档中色彩对的所有陷印，请单击色彩对面板中的相应色彩对。



注：请使用 **Shift** 选择多个色彩对，并高亮显示文档中所有相应的陷印。



- 要缩放选定的陷印，请单击  或选择菜单中的缩放选定的匹配。
要返回之前的缩放比例，请再次单击  或选择菜单中的不缩放到选定的匹配。
- 如果陷印选择边工具处于活动状态，请使用箭头键浏览色彩对。激活缩放到选择的匹配，以便在您的工作中逐一浏览并显示出陷印。



注：使用左/右箭头键展开或折叠陷印对列表。

查看陷印设置


您可以隐藏当前不使用的陷印设置，以缩小色彩对面板。

- 要隐藏所有未彼此陷印的色彩对，请选择面板卷帘菜单中的隐藏非陷印色彩对。
要重新显示它们，请选择卷帘菜单中的显示所有色彩对。
- 要隐藏文档中选定的所有未陷印的色彩对，请单击  或面板卷帘菜单中的 隐藏未选择的色彩对。
要重新显示它们，请再次单击  或选择菜单中的显示未选择的色彩对。
- 要隐藏距离、形状、浓度或回拉油墨栏，请选择面板卷帘菜单中的隐藏距离/形状/浓度/回拉油墨栏。
要重新显示这些栏，请选择卷帘菜单中的显示距离/形状/浓度/回拉油墨栏。


调整陷印

您可以使用色彩对面板来选择特定陷印，并更改其陷印设置。

- 选择以下之一：
 - 要在面板中编辑的色彩对；或
 - 要在文档中编辑的陷印（如果您只想编辑色彩对的特定陷印）。
- 请参阅下表进行更改：

要更改色彩对的...	操作...
陷印方向	单击交换陷印方向  。陷印方向可以是左到右、从右到左或者双向。对于双向陷印，陷印距离在每个方向上各占一半。

要更改色彩对的...	操作...
	<p> 注： 当您仅更改色彩对的特定陷印的方向时，相应色彩对将在面板中复制（例如，一个外扩，一个内缩）。</p> 
陷印类型	在陷印栏中选择正常陷印  、回拉  或翻转陷印  。 您还可以使用这些选项对没有陷印的色彩对进行陷印。
陷印距离	单击距离值，并进行编辑。
缩短陷印	在形状栏中选择在中央  或在边缘  。
端点样式	在形状栏中选择方形  、圆形  或依赖于对象  。
陷印拐角	在形状栏中选择圆角  、折角  或斜角  。
陷印色彩浓度	单击浓度值，并进行编辑。
回拉油墨（仅适用于回拉陷印）	单击回拉油墨，将其更改为另一种油墨。

3. 单击更新陷印 ，将所做更改应用到文档中的陷印。



注：要对多个色彩对进行相同的更改，请使用 **Shift** 选择多个色彩对，然后在一个色彩对中进行更改。单击更新陷印将把更改应用到所有选定的色彩对。

保存和加载色彩对


使用 PowerTrapper Standalone 陷印文档后，您可以保存其色彩对。保存色彩对后，如果您以后需要更改陷印，则不必重新编辑色彩对。

在什么时候保存色彩对？

编辑完色彩对后，即可进行保存。


如果没有保存色彩对，执行以下操作时将会丢失色彩对：

- 关闭文档;
-

 注： 该操作不会影响文档的陷印。


色彩对保存在哪里？

色彩对将保存在与文档位于相同目录下的文件中。该文件的名称与文档名称相同，其扩展名为“.tcp”。

 注：
每个文档仅拥有一个色彩对文件。更改并再次保存色彩对后，色彩对文件也将更新。
如果您出于特定原因，需要另一种版本的色彩对文件，请先以其他名称保存文档，然后再次保存色彩对。


保存色彩对

- 要保存色彩对，请在色彩对面板的卷帘菜单中选择保存色彩对。

 注： 仅当存在尚未保存的色彩对时，该选项才可用。

加载色彩对

- 要加载之前保存的色彩对，请选择卷帘菜单中的加载色彩对。

 注：
仅当您在当前文档中保存过色彩对，该选项才可用。
您不能加载其他文档中的色彩对。
如果您在陷印后对文档进行了更改，则无法加载色彩对。

8.12.3 将红色陷印到绿色下...（陷印菜单）

用于手动陷印相邻的对象。

“将红色陷印到绿色下”是**手动陷印模式**。需要对相邻对象（轮廓、文本、CT、混合对象等）进行陷印，以免在打印结果的对象之间出现（白色）间隙。

需要填充属性的相邻对象必须接触或叠加。如果它们叠加并且位于顶层蒙版的颜色超出（剪切掉）下层的颜色，就会在对象边界上生成陷印区域。

若要应用“将红色陷印到绿色下”，必须

- 选择需要陷印到相邻对象之下的**红色**对象。
- 选择要将相邻的红色选择对象陷印到其下的**绿色**对象。
- 指示距离。
- 指示缩短类型。

红色对象就会陷印到绿色对象下面。

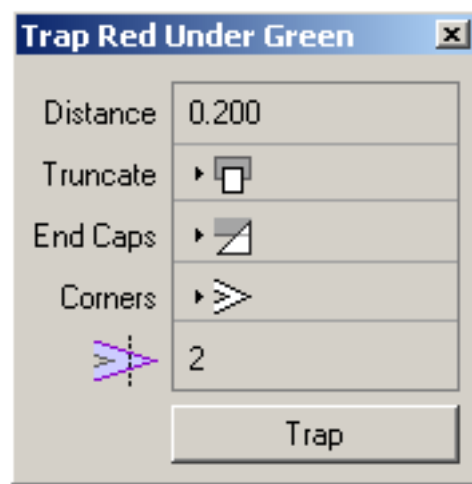


注：

陷印区域将放置在独立的层中。这样就可以轻松编辑或移除陷印区域，而不影响工作的其余部分。

在“陷印”菜单中选择“将红色陷印到绿色下”时，会出现“将红色陷印到绿色下”对话框。

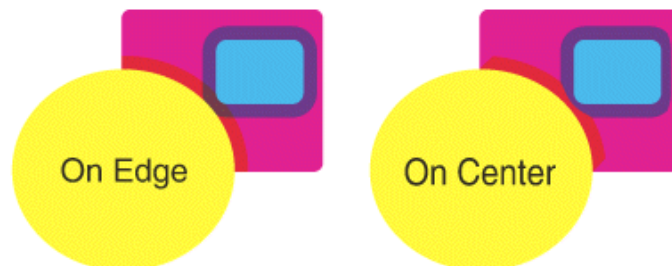
将红色陷印到绿色下对话框



距离 定义陷印距离。只能是正值。



缩短 缩短陷印区域以免超出其上层对象颜色区域的边缘。有两种不同的缩短模式：

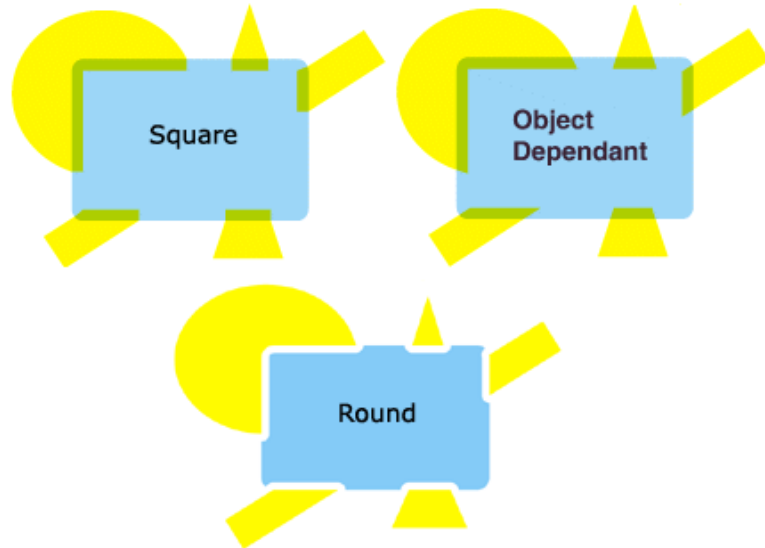
- 在边缘 即使定义了更大的距离，陷印区域也会在对象边缘缩短。这是为了避免对象的陷印区域超出其上层对象的边缘。这是默认缩短模式（默认）
- 在中央 如果陷印区域离对象的轮廓太近，系统会重新计算区域的陷印距离。在这种情况下，陷印区域会在对象的一半位置处停止。在所有其他区域中，会应用完整的陷印距离。






端点样式 此选项指定开放陷印区域端点的构建方式。

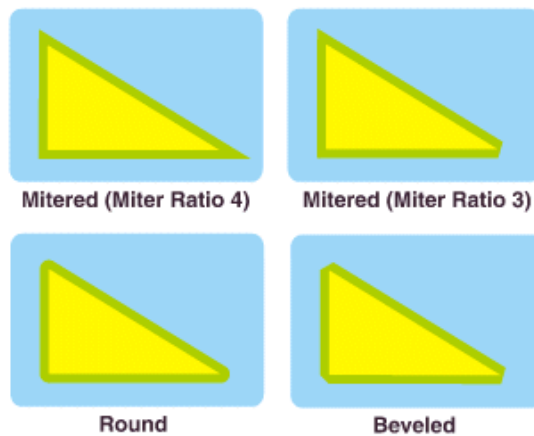
- 方块 选择这种模式时，会以相对于临近颜色区域边界的适当角度放置陷印区域。

- 取决于对象  选择这种模式时，陷印区域是所扩展到对象轮廓的逻辑延续。（默认）
- 圆形  选择这种模式时，陷印区域以圆弧结束。此模式通常与白色挖空（即反转陷印）或油墨回拉结合使用。



拐角 使用此选项可更改陷印区域中尖角的处理方式。

- 斜接  如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。另请参阅斜接率选项。（默认）
- 圆角  将在所有拐角处放置圆形端点。
- 折角  类似于斜接，但以直线切除斜接面（即以斜接率 1 进行斜接）。



陷印按钮

若要应用陷印，请使用对话框中定义参数。

8.12.4 使红色远离绿色... (陷印菜单)

用于引入两个相邻对象之间的距离，这样在打印时相邻的油墨不会叠加或混合。

在某些打印过程中，油墨或打印表明性质会使相邻油墨发生意外混合。“使红色远离绿色”可补偿这些效果。

还可以使用“使红色远离绿色”来创建图形效果，例如文本周围的白色轮廓。红色选择对象会减少定义的距离，从而远离绿色选择对象。

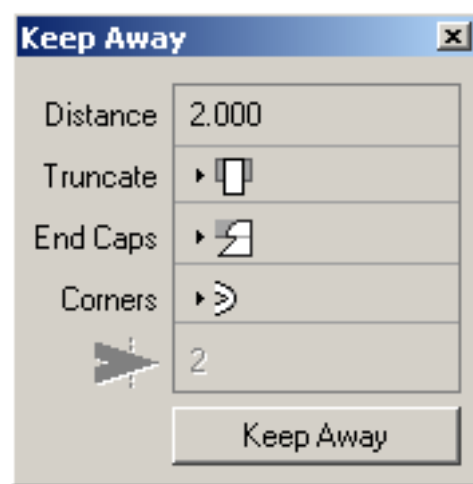


注：

红色选择对象减少的距离实际上是放置在独立层中的陷印区域。这样就可以对其进行编辑或删除，而不影响工作。

在“陷印”菜单中选择“使红色远离绿色”时，将会出现“使红色远离绿色”对话框。

使红色远离绿色对话框

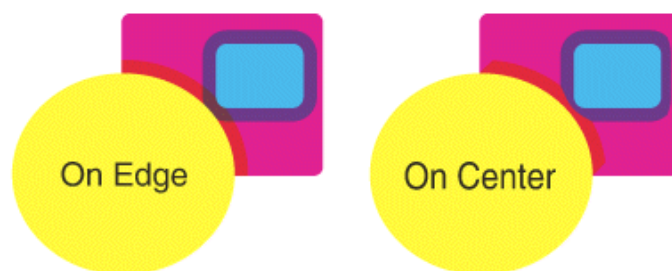


距离




定义陷印距离。只能是正值。

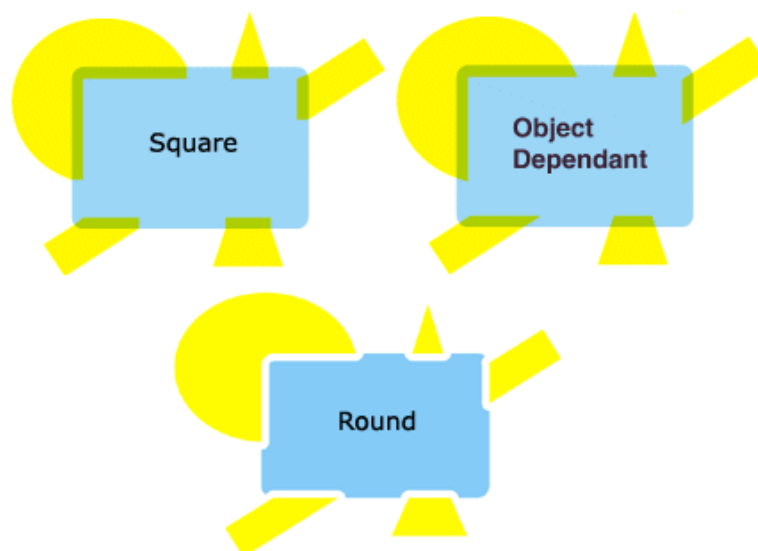
缩短 缩短陷印区域以免超出其上层对象颜色区域的边缘。有两种不同的缩短模式：

- 在边缘： 即使定义了更大的距离，陷印区域也会在对象边缘缩短。这是为了避免对象的陷印区域超出其上层对象的边缘。这是默认缩短模式（默认）
- 在中央： 如果陷印区域离对象的轮廓太近，系统会重新计算区域的陷印距离。在这种情况下，陷印区域会在对象的一半位置处停止。在所有其他区域中，会应用完整的陷印距离。






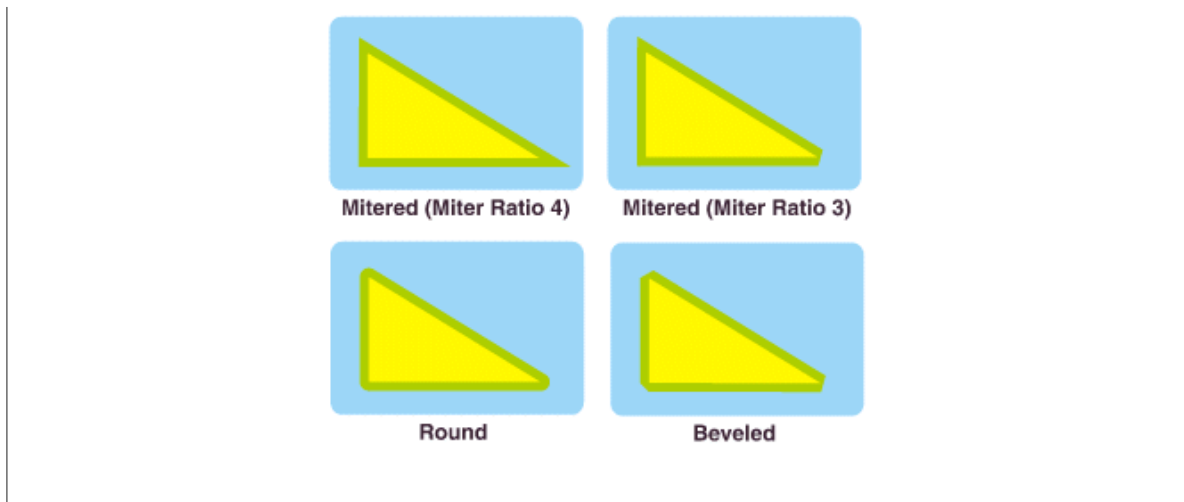
端点样式 此选项指定开放陷印区域端点的构建方式。

- **方块：**  选择这种模式时，会以相对于临近颜色区域边界的适当角度放置陷印区域。
- **取决于对象：**  选择这种模式时，陷印区域是所扩展到对象轮廓的逻辑延续（默认）。
- **圆形：**  选择这种模式时，陷印区域以圆弧结束。此模式通常与白色挖空（即反转陷印）或油墨回拉结合使用。



拐角 使用此选项可更改陷印区域中尖角的处理方式。

- **斜角：**  如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。另请参阅斜接率选项（默认）
- **圆角：**  在所有拐角处放置圆形端点。
- **折角：**  类似于斜接，但以直线切除斜接面（即以斜接率 1 进行斜接）。



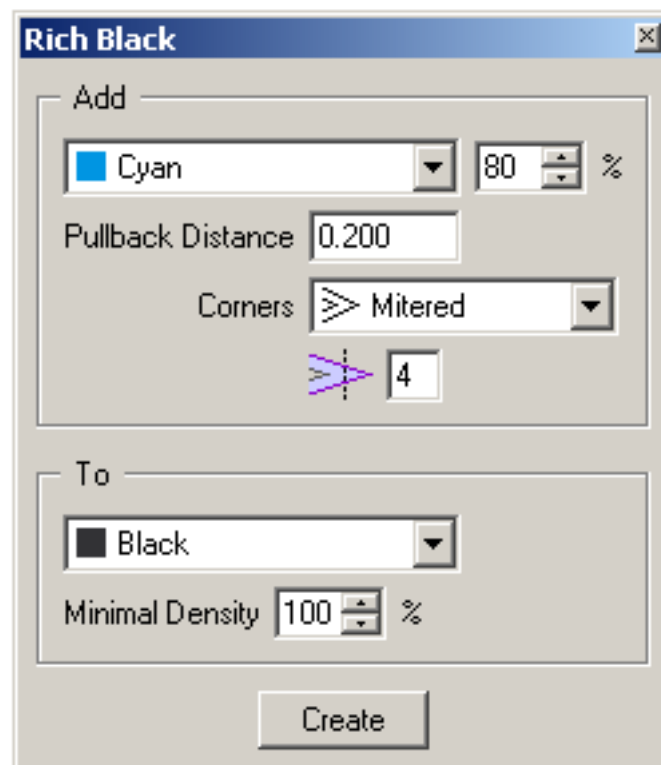
8.12.5 足黑... (陷印菜单)

使用“足黑”工具并通过叠印所有包含指定油墨的黑色区域来获取更深的黑色。



注：

您还可以将此工具用于使工作中的其他油墨更深。






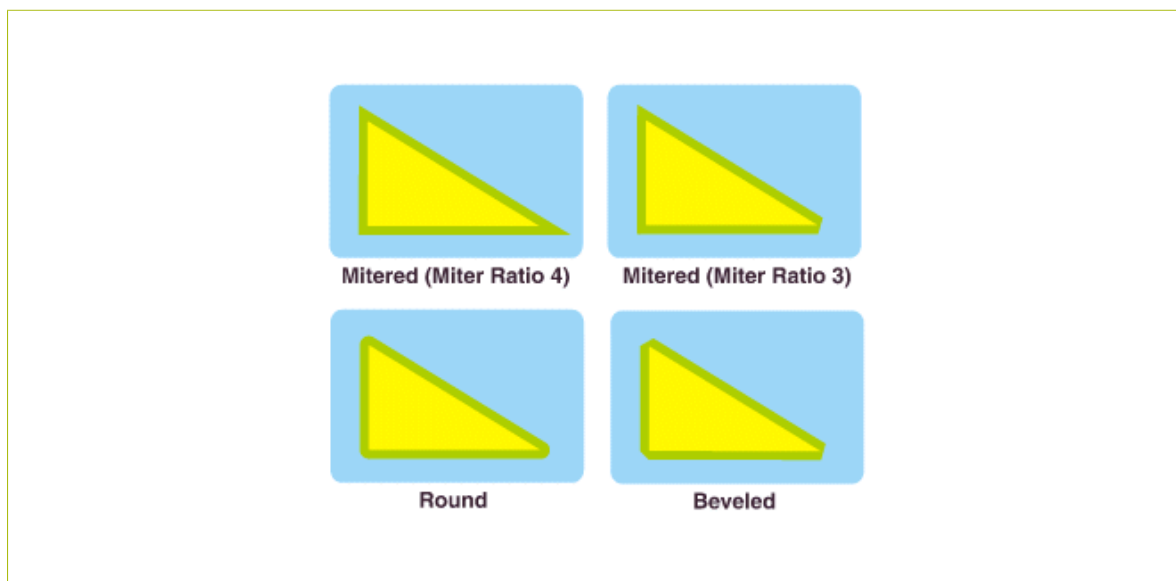
(A) 添加


从油墨列表中选择油墨，定义百分比和回拉距离（已定义油墨的边缘与黑色对象边缘之间的距离）。

角

使用此选项可更改陷印区域中尖角的处理方式。

- 斜角： 如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。另请参阅斜接率选项。（默认）
- 圆角： 在所有拐角处放置圆形端点。
- 折角：



斜接率 

确定在哪种情况下斜切锐角拐角。如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。该选项仅在选中斜角时可用。（默认值为 4）

至：选择要使其更深的油墨。此外，还必须在系统加深油墨前定义目标油墨的最小浓度。

单击“创建”。系统将生成“深油墨”图层，其中包含已添加的对象。

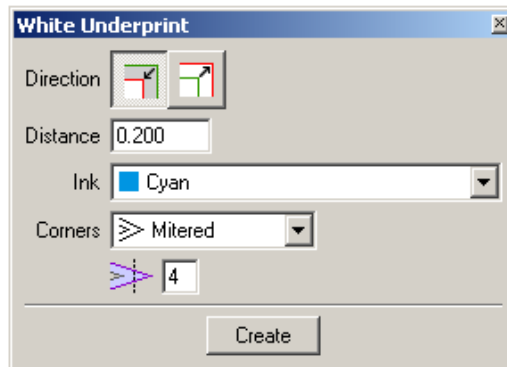


注：

如果要添加多种油墨以使另一种油墨更深，则可以再次使用“足黑”工具，但是要花费一些时间。也可以选择将油墨添加到在“深油墨”图层中使用的油墨（您可以在“颜色工厂”中执行该操作）。

8.12.6 白色底纹...（陷印菜单）

在透明或金属材料上印刷时创建白色背景。“白色底纹”区域与其上层的印刷对象具有相同形状但尺寸较小。



方向：确定“白色底纹”比原始对象小 还是大 .

定义“白色底纹”图层边缘与应用“白色底纹”的对象边缘之间的距离。

定义白色底纹区域所使用的油墨。您可以在下拉列表中定义油墨名称。“白色底纹”的默认油墨是 TrW（透明白）。

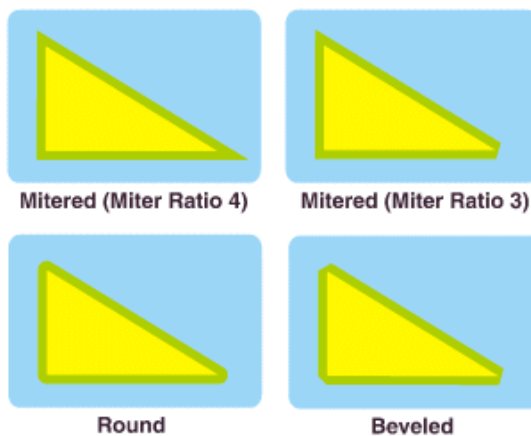


提示：

“白色底纹”工具将忽略蓝色选定对象。

拐角 使用此选项可更改陷印区域中尖角的处理方式。

- 斜角： 如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。另请参阅斜接率选项。（默认）
- 圆角： 在所有拐角处放置圆形端点。
- 折角：
-



斜接率 ：确定在哪种情况下斜切锐角拐角。如果从陷印基线到角顶点的距离大于斜接率乘以陷印距离，该拐角将成折角，否则将保持尖角。该选项仅在选中斜角时可用（默认值为 4）。

8.13 PSFix 菜单

通过 PSFix，您可以清除：

- 导入的 PostScript 文件
- Esko 原文件

降低工作的复杂性和大小，从而加快该工作的后续处理。

使用 PSFix 最有效的方法是，在导入工作后立即首先执行 PSFix。此外，最好按菜单中的显示顺序来执行 PSFix 的不同菜单功能。



提示：

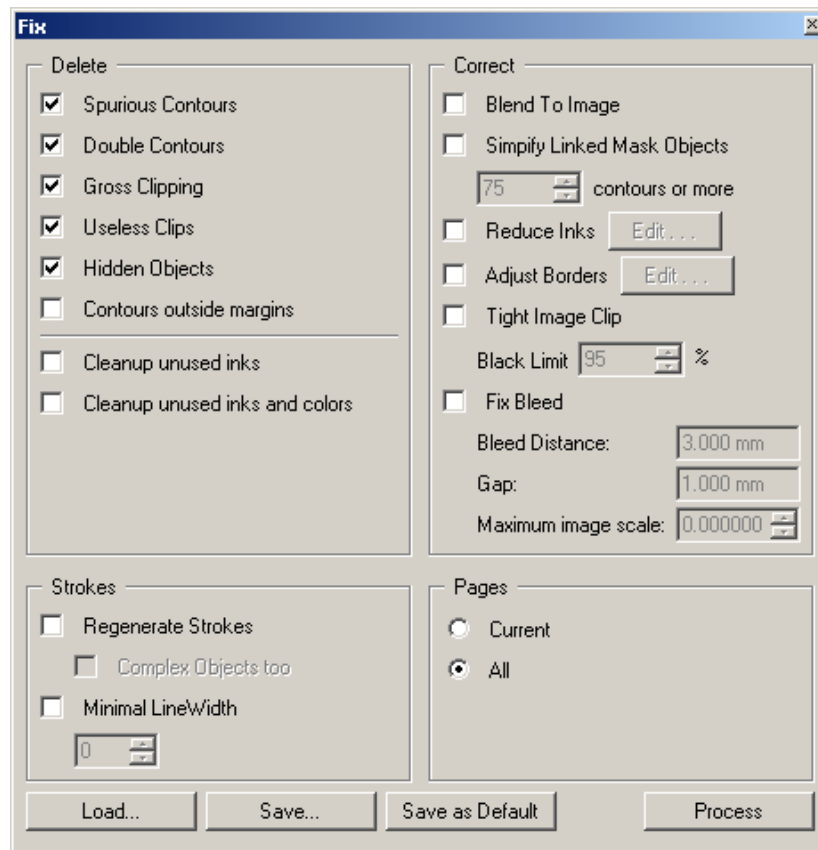
当您对工作执行了 PSFix 功能后，就可以利用 PSFix 对在第一次清除操作前不可跟踪的对象执行进一步清除。

如果您希望对多页面工作的所有页面应用 PSFix，请使用“处理”，您可在此处定义是对当前页面还是对所有页面应用 PSFix。

单击菜单栏中的 PSFix 可打开 PSFix 菜单。

8.13.1 修复... (PSFix 菜单)

将删除对象和修改或纠正工作的 PSFix 功能分组。



从 PSFix 菜单选择“修复”时，将显示“修复”对话框。



提示：

如果您需要在不同文件上重复相同的 PSFix 功能，则可在“过程”对话框中定义并保存 PSFix 功能。

修正对话框

删除

虚假轮廓

用于选择并删除不产生任何输出的轮廓。关于更多信息，请参阅[移除虚假轮廓](#)。

双重轮廓

用于通过将两个相同对象的填充和描边属性重新组合到一个对象中来移除双重轮廓。双重轮廓是在导入 PostScript 文件时创建的，其中某个具有填充和描边属性的对象被分割成两个对象，每个对象具有一个属性。关于更多信息，请参阅[移除双重轮廓](#)。

粗略剪切

用于选择并删除边框完全落在剪切路径边框外的对象。“粗略剪切”还可应用于合成的文本和外部引用的对象。关于更多信息，请参阅[剪切](#)。

无用的剪切

用于选择并删除无用的剪切路径、被完全剪切掉的对象或被其他对象完全覆盖的对象。关于更多信息，请参阅[剪切](#)。

隐藏的对象

用于选择并删除被其他对象完全覆盖的对象，因为设计师不想要的对象是主页面的组件，所以他不想或无法在某个特定页面上将其删除。关于更多信息，请参阅[剪切](#)。

轮廓在页边距外部：删除页边距外部的所有轮廓。

清除未使用的油墨 用于自动移除所有未使用的油墨（未用在“调色板”颜色中的油墨）。

清除未使用的油墨和颜色

用于自动移除工作中未使用的所有颜色和油墨。

描边

重新生成描边

搜索并选择包含少于或等于 20 个点的简单对象，并将其转换为等价的描边。关于更多信息，请参阅[描边](#)。

也是复杂对象

搜索可能是退化的描边的所有对象，并且不限制搜索少于 20 个点的对象。

最小线条宽度

用于定义描边的最小宽度。

激活切换框并在“最小描边宽度”输入框中定义最小描边宽度。

关于更多信息，请参阅[“描边”对话框](#)。

“最小描边宽度”输入框

用于定义最小描边宽度的值。

更正

混合到图像

用于将整个工作中所有识别出的混合转换为外部引用的 CT 对象。

关于更多信息，请参阅 PSFix 菜单中的[混合到 CT](#)。

简化链接的蒙版对象：“简化复杂的链接蒙版对象”将会尝试减少复杂蒙版对象的链接轮廓数量。此选项仅对具有大量轮廓（50 条以上）的链接蒙版对象有用。用于较少数量时，PSFix 的功能将减弱，并且对蒙版对象的复杂性没有任何影响。

减少油墨

通过将包含 PANTONE 指南油墨的色彩有选择地转换为包含 CMYK 油墨的色彩，并将相同油墨的多个网屏线数映射为一个，从而减少工作中的油墨数量。

关于更多信息，请参阅 PSFix 菜单中的[减少油墨](#)。

调整边界

可用于

- 以数字方式移动四个边界中的任意边界。
- 度量应用于边界的操作。
- 将边界操作保存至选项文件。

数值控件和度量按钮可用于奇数和偶数页面。关于更多信息，请参阅[调整边界](#)。

严格的图像剪切

搜索具有严格剪切路径的所有图像，并将这些图像的剪切路径修改至描边的中心线。

导入 QuarkXPress 工作时，会创建框架来定位图像，将图像放入框架后，会为该框架指定描边。执行 PostScript 转换后，图像上的剪切路径会非常小，因为它是准确放置在描边的内轮廓上，而不是放在中央。关于更多信息，请参阅[剪切](#)。

黑色限制

用于定义严格剪切路径的轮廓颜色中黑色油墨的最小量。如果剪切路径包含的黑色油墨量小于在此输入框中指定的量，则不会选择这些剪切路径。

修正出血

要提供的页面没有任何出血是常见现象。这意味着必须发送新页面或必须在 Packedge 中手动更正页面。特别是后者会耗费大量时间。“优化和清洁” (PSFix) 现在可通过在没有出血或出血不足的地方添加出血来自动修正此问题。有三个参数可控制此过程：

- 出血距离：这是需要的出血量。对于没有此出血量的任何对象，会创建正确的出血。
- 页边距：位于边界内部且到边界的距离小于此距离的任何对象都会被认为需要出血。该值通常较小，它用于确保为因设计不准确而没有实际触及边界的对象创建出血。
- 最大图像缩放：如果是线条对象，创建的所有出血都会添加到额外一层中，称为“出血层”。随时可移除该层，还原为原始文件。但这对图像不适用。图像是在其原始位置中修改的。可使用两种方式来处理图像。当图像大于其剪切蒙版时，可通过扩展图像的剪切蒙版来创建出血；隐藏的像素将会显示出来从而修正缺少出血的问题。当图像不大于其剪切蒙版时，可以创建出血的唯一方式就是缩放图像。执行此操作时，页面内的图像位置不会更改，但会进行不均匀地缩放来创建正确的出血。为了避免不可接受的图像失真，此参数确定允许的图像缩放程度。如果不需要进行缩放，可将值设置为 0。

页面

当前

用于将“处理”对话框中的 PSFix 参数仅应用于工作的当前页面。



注：

“边界”、“油墨减少”和“颜色映射”的设置将始终应用于整个工作。

所有

用于将“处理”对话框的 PSFix 参数应用于工作的所有页面。

保存...

用于将定义的参数保存到“PSFix 处理选项”文件（扩展名为 .psfp）中，以便将其用于其他工作。

加载...

用于加载含有要应用于当前工作的 PSFix 参数的“PSFix 处理选项”文件（扩展名为 .psfp）。

处理

对当前工作执行在“处理”对话框中定义的参数。

8.13.2 移除虚假轮廓 (PSFix 菜单)

移除不产生任何输出的轮廓。

虚假轮廓是：

- 仅有填充属性的单个点
- 有描边属性和平头或方形端点的单个点
- 包含两个点、具有蒙版属性、但未覆盖任何对象的轮廓。

这些轮廓可能是意外产生的，或是由 PostScript 打印机驱动程序生成的。

从 PSFix 菜单选择“移除虚假轮廓”可开始将此功能应用到您的工作。

当“首选项”对话框中的“报告”复选框激活时，系统将显示一个信息框，其中显示已找到并移除的虚假轮廓数。



提示：

要仅在工作中的特定区域应用此功能，请以蓝色选择该区域。



注：

由于虚假轮廓通常是很小的元素，因此移除操作可能很难或根本看不到。



提示：

当您希望查看工作中的虚假轮廓并放大时，请使用按属性选择。

8.13.3 移除双重轮廓 (PSFix 菜单)

通过将 2 个相同对象的填充和描边属性重新组合到一个对象来移除双重轮廓。

在生成 PostScript 文件时将创建双重轮廓，其中具有填充和描边属性的对象分解为两个对象，各有一种属性。

从 PSFix 菜单选择“移除双重轮廓”可开始将此功能应用到您的工作。

当 PSFix 首选项对话框中的“报告”激活时，系统将显示一个信息框，并显示已找到并移除的双重轮廓数。



注意：

如果在执行“移除双重轮廓”之前，已对这些双重轮廓执行了“轮廓”菜单中的功能，系统将不会识别双重轮廓。

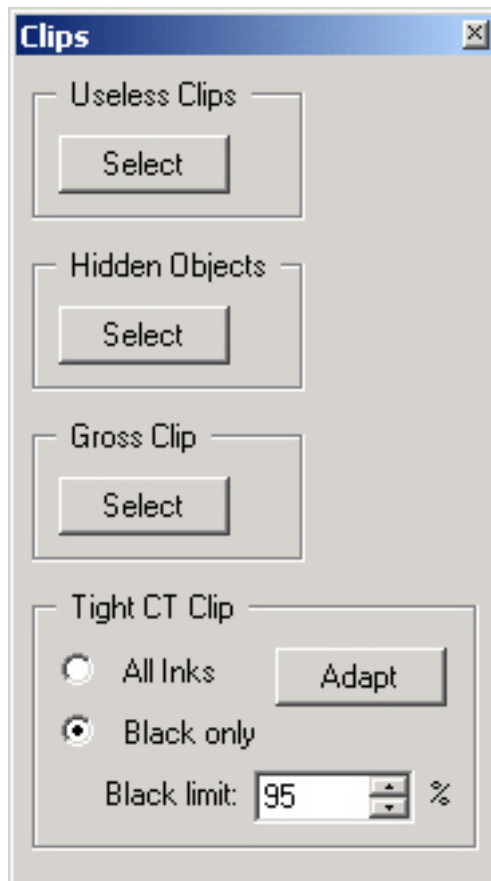


提示:

要仅在工作特定区域应用此功能，请以蓝色选择该区域。

8.13.4 剪切... (PSFix 菜单)

清除无用的剪切路径、隐藏的对象或粗略剪切以降低工作的复杂性。



如果报告为“开”，将出现信息框，通知您已选中或删除的轮廓数。



提示:

要仅在工作特定区域应用此功能，请以蓝色选择该区域（请参阅[使用蓝色选择线条对象](#)）。



提示:

如果要显示并放大无用的剪切路径、隐藏的对象或粗略剪切，可使用[按属性选择...](#)（选择菜单）。

从 PSFix 菜单选择“剪切”时，将显示“剪切”对话框。

剪切对话框

无用的剪切

用于选择并删除无用的剪切路径。PostScript 打印机驱动程序或基于框架的 DTP 程序包会为处理的每个框架创建剪切路径，“无用的剪切”就是这种剪切路径。

隐藏的对象

用于选择并删除完全存在于其他对象下面且不产生输出的对象。例如，设计师不想要的某个对象是主页面的组件，因此他不想或无法在某个特定页面上将其删除，于是就用其他对象来完全覆盖这个对象，这个被覆盖的对象就是隐藏的对象。

粗略剪切

用于选择并删除边框完全落在剪切路径边框外的对象。“粗略剪切”可应用于合成的文本和外部引用的对象。

单击“选择”按钮可扫描当前工作并选择无用的剪切、隐藏的对象或边框完全落在剪切路径外的对象。可将这些对象移除，而不会影响工作。使用“选择”还可以在删除选择的对象前视需要修改所做的选择。

严格的图像剪切

搜索具有严格剪切路径的所有图像，并将这些剪切路径修改至描边的中心线。

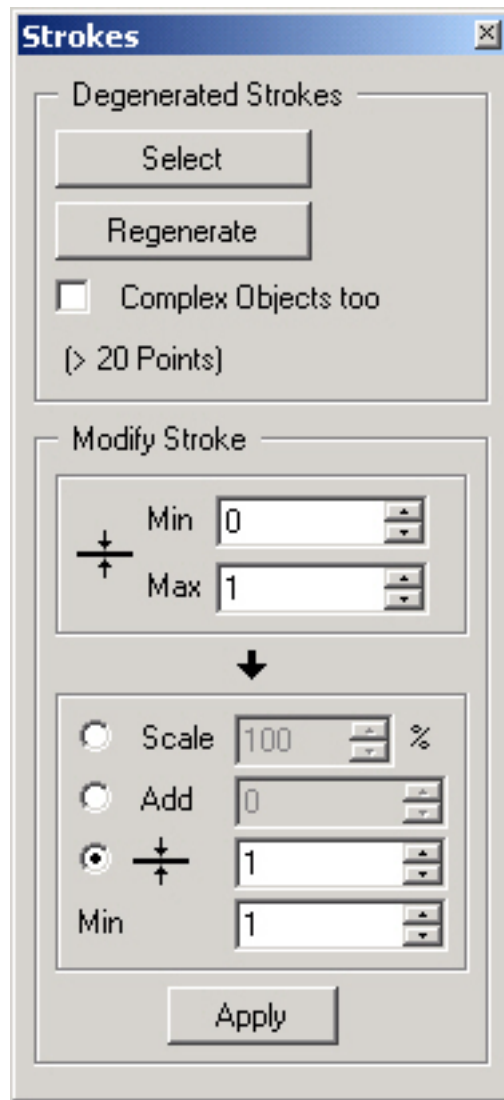
导入 QuarkXPress 工作（3.2 及更低版本）时，会创建框架来定位图像，将图像放入框架后，会为该框架指定描边。在生成的 PostScript 文件中，图像上的剪切路径会非常小，因为它是准确放置在描边的内轮廓上，而不是放在中央。

全部油墨：用于搜索所有严格的剪切路径，而不是仅限于搜索轮廓颜色中有黑色油墨百分比的剪切路径。**仅黑色：**用于仅搜索轮廓颜色包含黑色的严格剪切路径。黑色的最小量在黑色限制输入框中定义。**黑色限制：**用于定义严格剪切路径的轮廓颜色中黑色油墨的最小量。如果剪切路径包含的黑色油墨量小于在此输入框中指定的量，则不会选择这些剪切路径。

单击“修改”按钮可搜索并修改严格的 CT 剪切路径。

8.13.5 描边... (PSFix 菜单)

纠正退化的描边并修改工作中描边的总体宽度，使工作中的描边对象可以打印。



如果报告为“开”，将出现信息框，显示已修改的描边数。



提示：

要仅在工作中的特定区域应用此功能，请以蓝色选择该区域（请参阅[使用蓝色选择线条对象](#)）。

从 PSFix 菜单选择“描边”时，将显示“描边”对话框。

描边对话框

退化的描边

选择 搜索并选择包含少于 20 个点的红色对象。

重新生成 将选择的对象转换为在“最小描边宽度”输入框的“修改描边”下定义的最小描边宽度。操作完成后，红色选择对象就会变成绿色。



提示:

如果对重新生成的描边宽度不满意, 请选择红色描边, 并在“描边”对话框的“映射描边宽度”输入框中定义需要的描边, 然后单击“应用”。

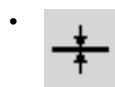
也是复杂对象 (多于 20 点)

激活后, 也会选择多于 20 点的对象 (可能是退化的描边)。

修改描边

修改描边宽度 用于定义要修改的描边宽度范围。例如, 宽度值为 0 和 1 的所有描边。可对此描边宽度选项应用的更改为“缩放”、“添加”或“映射”。

- 缩放 以定义的系数成倍放大原始宽度 (2=200%, 0.5=50%)。这会产生更粗或更细的描边。
- 添加 将指定的值添加到所有描边。可填入正值或负值。



将选择的描边映射为定义的描边宽度。



注:

此输入框中的值也用作“缩放”和“添加”中的最小宽度。

8.13.6 混合到图像 (PSFix 菜单)

将您的工作中所有识别出的混合转换到外部引用的 CT 对象。

在 PostScript 文件中, 混合是由大量彼此靠近、且颜色稍有不同的轮廓构成的。混合越准确, 轮廓和颜色就越多。这样会导致很大的工作, 并降低处理速度。

对每种检测到的混合, “混合到图像”将创建 1 个图像。



注意:

转换为不同图像后, 可以更改混合的显示。但是, 转换不会影响打印结果。

从 PSFix 菜单选择“混合到 CT”可开始将功能应用到您的工作。

当报告为“开”时, 系统将显示一个信息框, 其中显示已处理的混合数。

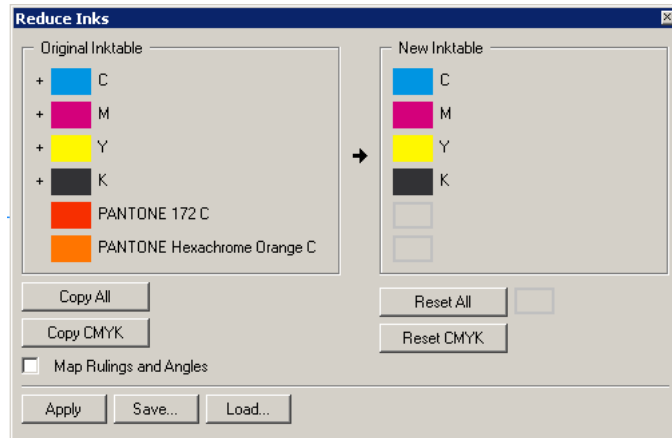


提示:

要仅在工作中的特定区域应用此功能, 请以蓝色选择该区域。

8.13.7 减少油墨... (PSFix 菜单)

通过将包含 PANTONE 指南油墨的色彩有选择地转换为包含 CMYK 油墨的色彩, 并将相同油墨的多个网屏线数映射为一个, 从而减少工作中的油墨数量。



由于以下原因，工作可能有过多的油墨：

- PANTONE 指南很容易被（误）用做拾色器。例如，当您用 200 种 PANTONE 颜色构建您的工作时，可能最终会得到包含 200 种不同油墨的工作。
- 导入包含具有多个网屏线数的油墨的工作时，这些油墨将转换为多种油墨。



注：

减少油墨只会影响工作所包含对象的油墨。外部引用对象（例如 CT 文件）不受影响。



提示：

如果您的工作有外部引用的对象，而且您希望减少这些对象的油墨，请使用“上色”菜单中的[工作油墨映射](#)

从 PSFix 菜单选择“减少油墨”时，将显示“减少油墨”对话框。

减少油墨对话框

原始油墨表

包含当前工作的所有油墨。每种油墨都有单独的油墨盒，旁边会显示完整的油墨名称。激活“映射角度和线数”（进一步了解）时，也会显示该油墨的网屏角度和线数。

油墨盒左侧的“加”号表示油墨还出现在“新油墨”表中，并会在减少油墨后加以保留。

新油墨表

用于指定要在减少油墨后加以保留的油墨，可将这些油墨从“原始油墨”表拖放到“新油墨”表中。默认情况下会出现“套版色油墨”（C、M、Y、K），并具有默认的网屏角度和线数。双击油墨盒并修改该油墨对话框中的值可以更改角度和线数。

	网屏角度	网屏线数
套版青色 (C)	15	120
套版洋红色 (M)	75	120
套版黄色 (Y)	0	120
套版黑色 (K)	45	120

全部复制

用于将所有油墨从“原始油墨”表复制到“新油墨”表中。



提示:

要保留几乎所有原始油墨时，请使用“全部复制”。比起将要保留的所有油墨逐个从“原始油墨”表拖放到“新油墨”表中，它可以更快地删除要保留在“新油墨”表中的油墨。

复制 CMYK

用于仅将“套版色油墨”从“原始油墨”表复制到“新油墨”表中。如果相同套版色油墨以不同网屏角度和/或线数在“原始油墨”表中多次出现，仅会将“原始油墨”表中的第一个油墨复制到“新油墨”表中。

全部复位

用于将“新油墨”表重置为其原始内容。

“新油墨”表原本包含“套版色油墨”（C、M、Y、K）及其默认的网屏角度和线数。

重置 CMYK

用于将“新油墨”表中的套版色油墨重置为“套版色油墨”，并重置其默认的网屏角度和线数。“新油墨”表中的其他油墨保持不变。

映射线数和角度

将“原始油墨”表中的油墨放入“新油墨”表中时，可决定是使用该油墨在“原始油墨”表中的网屏线数和角度，还是使用该油墨在“新油墨”表中的网屏线数和角度。

- 如果激活了“映射线数和角度”，系统会采用油墨在“新油墨”表中的网屏线数和角度。



注:

激活“映射线数和角度”后，在您更改油墨在“新油墨”表中的线数和/或角度时，“原始油墨”表中该油墨盒左侧的“加”号会消失，因为“新油墨”表中的油墨已不再与“原始油墨”表中的油墨完全相同。

- 如果未激活“映射线数和角度”，系统会使用油墨在“原始油墨”表中的网屏线数和角度。



注:

如果未启用“映射线数和角度”，“原始油墨”表中油墨盒左侧的“加”号不会受“新油墨”表中该油墨的线数和/或角度的影响，因为并未考虑“新油墨”表中油墨的网屏角度和线数。



提示:

要更改网屏线数和/或角度时，请用鼠标右键双击油墨盒。将会出现所选油墨的线数和角度对话框，您可以在此处进行必要的更改。

应用

用于按照指定值减少油墨。

保存...

用于将“减少油墨”对话框的设置保存到文件中，供以后用于类似的文件。新油墨将保存在扩展名为 .PSFIL（PSFix 油墨列表）的文件中。

加载...

用于在“新油墨”表中加载 PSFIL 文件。

8.13.8 颜色映射... (PSFix 菜单)

更改工作中的基本颜色。

基本颜色包括：

- 混合的主要颜色。
- 具有最高浓度的颜色。
- 插图颜色。

色调包括：

- 混合的中间颜色。
- 具有较低浓度的颜色（浅色）

当您更改工作中的基本颜色时，色调将相应改变。

从 **PSFix 菜单** 选择“颜色映射”时，将显示“颜色映射”对话框。

颜色映射对话框

基本颜色

显示工作的基本颜色。每种基本颜色有两个颜色样本：左侧是原始颜色样本，右侧是新颜色样本。



注：

若要显示基本颜色和衍生颜色之间的关系，请单击基本或衍生颜色右侧的颜色样本。将会出现“>”符号，标记这些颜色之间的关系。

若要更改基本颜色，可执行以下操作：

- 将基本颜色拖放到“转换为 CMYK”或“转换为 PANTONE”颜色样本上。
转换后的颜色就会出现在原始基本颜色右侧的颜色样本中。
- 将需要的颜色直接拖放到原始基本颜色右侧的颜色样本中。



提示：

在“颜色工厂”中创建新颜色，并将其拖放到“基本颜色”的新颜色样本中。

单击“应用”即可执行转换。

色调

显示从基本颜色衍生出来的颜色。更改基本颜色时，也会相应地更改色调。每种衍生颜色有两个颜色样本：左侧是原始颜色样本，右侧是新颜色样本。

一种颜色会出现在新颜色样本中：

- 将基本或衍生颜色拖放到“转换为 CMYK”或“转换为 PANTONE”颜色样本上后。
- 将需要的颜色直接拖放到基本或衍生颜色样本右侧的颜色样本中后。



提示:

在“颜色工厂”中创建新颜色，并将其拖放到新基本颜色样本中。

单击“应用”即可执行转换。

转换为 CMYK

将颜色拖动到“转换为 CMYK”图标下方的空颜色样本中，以将其转换为 CMYK。新颜色就会出现在原始颜色右侧的颜色样本中。单击“应用”颜色就会转换并出现在原始颜色样本中。

转换为 PANTONE

将颜色拖动到“转换为 PANTONE”图标下方的空颜色样本中将其转换为 PANTONE 颜色。颜色就会出现在原始颜色右侧的颜色样本中。单击“应用”颜色就会转换并出现在原始颜色样本中。

加载

加载工作的基本颜色和色调。

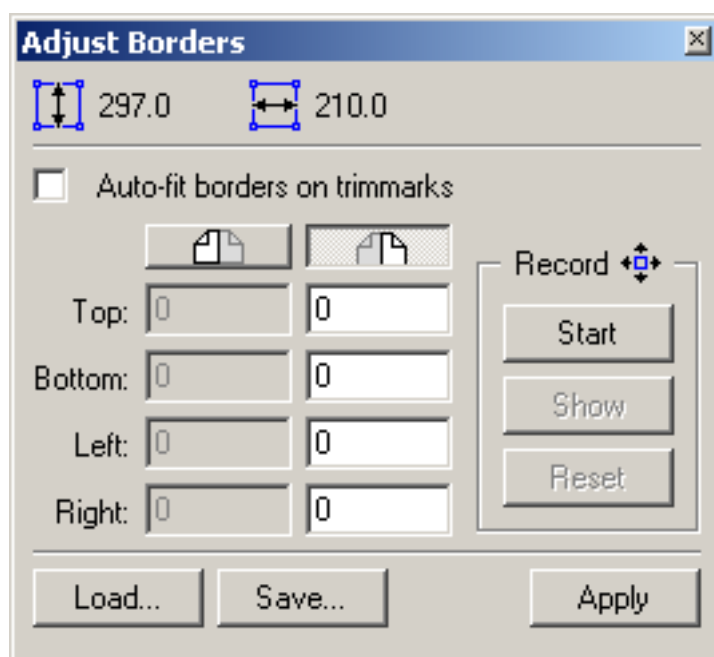
应用

将原始颜色转换为需要的颜色，并更新基本颜色和色调的原始颜色样本。

8.13.9 调整裁切框（边界）...（PSFix 菜单）

以数字方式移动四条边界中的任意一条，以测量应用到边界的处理，并将边界处理保存到选项文件。可对奇数页和偶数页单独进行此操作。

从 **PSFix** 菜单选择“调整边界”时，将显示“调整边界”对话框。




调整边界对话框

自动适应裁切标记上的边界：自动适应裁切标记上的边界（若有）。

高度显示当前工作的高度。

宽度显示当前工作的宽度。

奇数页/偶数页  单击“奇数页”和/或“偶数页”按钮可填写“顶端”、“底端”、“左侧”和“右侧”边界的“调整边界”参数。



注意：

请注意，同时激活奇数和偶数页时，“奇数”/“偶数”输入框中的新边界必须大小相同。



注：

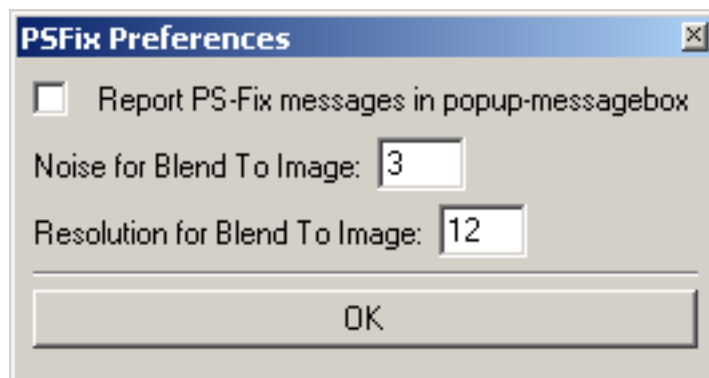
仅激活其中一个按钮时，参数会应用于多页工作的所有页面。

8.13.10 PSFix 首选项... (PSFix 菜单)

定义每次 PSFix 执行操作时是否通知您，和/或定义一些“混合到 CT”输出选项。

单击“首选项...”时，将显示 [首选项对话框](#)。

首选项对话框



在弹出消息框中报告 PostScript-Fix 消息：默认情况下激活“报告”复选框，每项 PSFix 操作后都显示一个信息框，指出受所执行操作影响的项数。取消激活“报告”复选框时，不显示信息框。

噪点混合至图像：向 CT (0 = 0% 噪点) 应用噪点量，以避免出现带状效果。



提示：

在“混合至 CT”中定义足够的步长，可避免添加噪点的需要。

分辨率混合至图像：输入 CT 的最终分辨率。默认值为 12 像素/毫米。

8.14 FastVariants 菜单

印刷作品常常以不同的版本发布。最明显的应用就是不同语言的变体，另一应用就是不同区域的不同价格，例如，加拿大元与美元。由于在变体之间只有黑色发生变化，因此对每个变体应用所有四个分色只会浪费物质和时间。将印刷色板回收利用于非变体分色的过程，我们称之为“套晒”(FastVariant)。



注：

要评估操作结果，必须使用“扩展预览”显示模式。

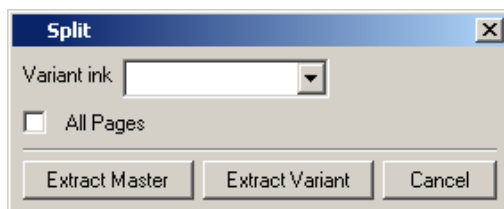


注：

请确保将外部参考文件的显示设置设置为“实时”。“可视检查”工具只对外部参考的参考图层起作用。（请参见“文件”菜单 >“首选项”>“文件”）。

8.14.1 分割... (FastVariants 菜单)

“分割”菜单用于将完整（充满油墨）的工作分割成单个主体或单个变体部分。



变体油墨：在其中创建变体对象的油墨。所有变体对象都只应在该油墨中创建。多数情况下，该油墨为黑色，但也可对其进行更改。

所有页面切换：如果启用，则将考虑所有页面。

提取主体：单击此按钮提取主体部分。

提取变体：单击此按钮提取变体部分。

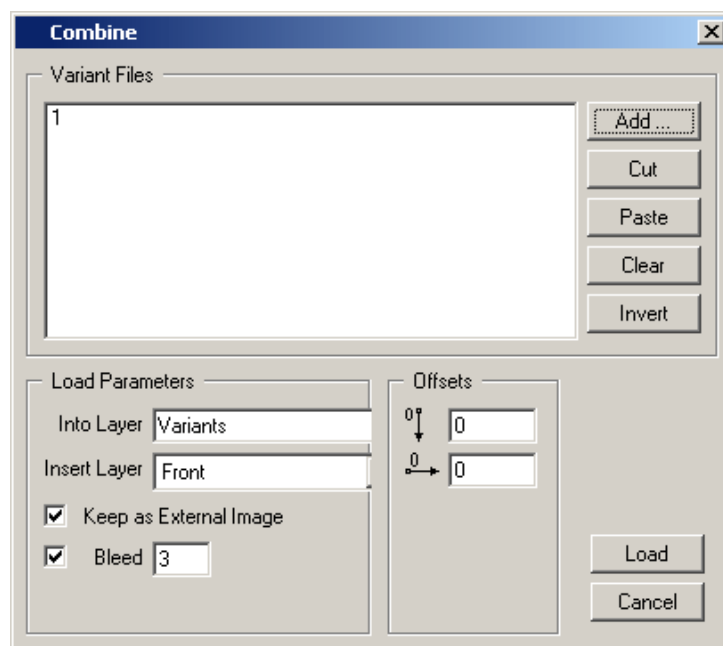


注：

不删除任何对象，只是将其置于另一叠印模式，因此，结果正确。如果将显示模式改为轮廓模式，则可以看到对象仍然存在。

8.14.2 合并... (FastVariants 菜单)

对工作主体部分与独立图层中变体部分的合并通常在 FastImpose 中完成。但是，在将主体和变体部分合并后，有时需要进行一些编辑。例如，合并组成卡通页面的不同扫描。扫描通常有三种：图像、黑色线框和文本。由于这些扫描在具有不同分辨率的不同扫描仪中完成，因此通常需要手动修改彼此叠加的不同扫描的位置和缩放。



使用“添加”按钮在已加载主体的顶部添加变体。如果主体部分为多页工作，则将显示一个可向其中添加多个单页变体的分页列表。在此变体列表中，可剪切、粘贴、清除或反转独立的文件。

目标图层：允许您指定变体图层的名称。

插入图层：允许您指定图层的顺序。

保留为外部图像：如果启用，则将变体保留为外部图像。放置 CT 图像时，忽略此切换。

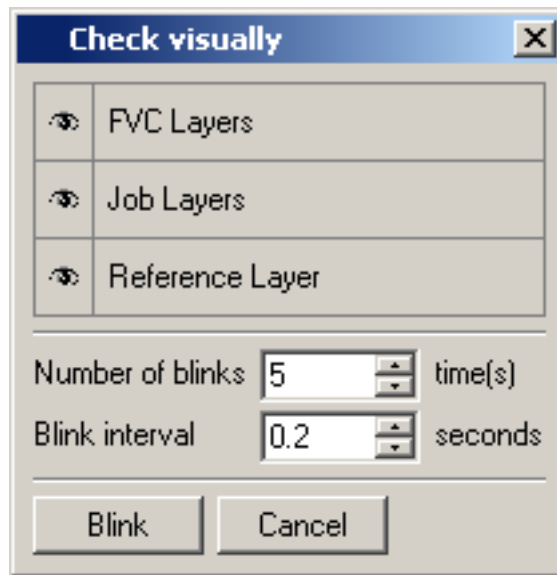
出血：允许您向变体添加 x 毫米的出血。

偏移量：允许您相对于主体对变体进行移动。

8.14.3 可视检查 (FastVariants 菜单)

此对话框仅在文件经自动化引擎中的 FastVariants Checker 任务事先处理时有用。建议在自动化引擎中准备此任务时激活用于保存差别的选项，并包括对参考文件的外部引用（对文件进行检查时的依

据)。自动化引擎任务报告文件包含错误时，可使用此对话框进行可视检测。自动化引擎任务将向文件添加附加图层，并为用户提供有效的方法来查看差别的位置及其内容。

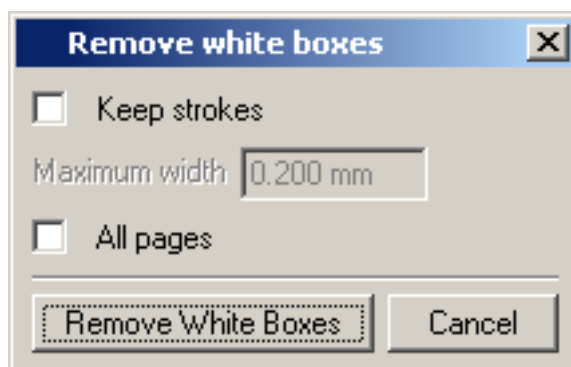


在此对话框中选择相应的眼睛图标，可轻松打开或关闭要查看的图层组。使 FVC 图层可视只能使用户立即了解差别的位置。

放大差别区域时，可帮助在工作图层与参考图层之间迅速交替。确保 FVC 图层关闭且工作图层和参考图层打开，然后单击“闪烁”。此项功能仅在有两组图层处于活动状态时有用。仅当一组图层处于活动状态时，没有任何明显闪烁，三组图层全部处于活动状态时，闪烁不清楚。可对闪烁次数和间隔进行调整。

8.14.4 移除白框... (FastVariants 菜单)

“移除白框”解决了在工作变体部分（通常为黑色文本）显示突兀白色不透明框的问题。此项功能可将这些框移除，但是不影响白色不透明文本（无论是否被轮廓化）。启用切换后，可保留白色不透明描边。



保留描边：能够保留最大宽度为 x 毫米的描边。将不移除小于选定宽度的所有描边。

所有页面：如果启用，则将考虑所有页面。

8.15 窗口菜单

显示窗口、重新调整窗口大小、对窗口重新定位。

以下图标表示窗口显示模式。您始终可以根据特定需求重新调整窗口大小和对窗口进行重新定位。



注：

- 每当显示多个窗口时，可对不同窗口使用不同显示模式。
- 您可以借助多个窗口非常准确地完成工作，同时了解工作的整体概况。

8.15.1 一个窗口（窗口菜单）



显示 1 个窗口，将工作呈现在一个窗口中。

8.15.2 两个垂直窗口（窗口菜单）



以上下相邻的方式显示 2 个窗口。

8.15.3 三个窗口（窗口菜单）



显示 3 个窗口，将工作呈现在三个窗口中。

8.15.4 两个水平窗口（窗口菜单）



以并排方式显示 2 个窗口呈现工作：轮廓在左侧，基于油墨的在右侧。

8.15.5 工作空间（窗口菜单）

退出应用程序时，保存所有打开的调色板和对话框的位置。开始时可使用默认调色板位置或还原默认位置。

也可将多个布局保存为不同的工作空间。

保存工作空间，并使用管理来重新命名或删除先前保存的工作空间。

8.15.6 工具栏（窗口菜单）

显示工具栏。

在“窗口”菜单中激活“工具”以显示[工具栏](#)。

文件和编辑

文件和编辑工具栏提供一般功能。



- 新建文件
- 打开
- 保存
- 切割
- 复制
- 粘贴
- 删除
- 撤销
- (R)重复

状态

关于更多信息，请参阅[状态栏](#)。

(T)工具

关于更多信息，请参阅[工具栏](#)。

(V)视图

关于更多信息，请参阅[视图栏](#)。

8.15.7 对齐（窗口菜单）

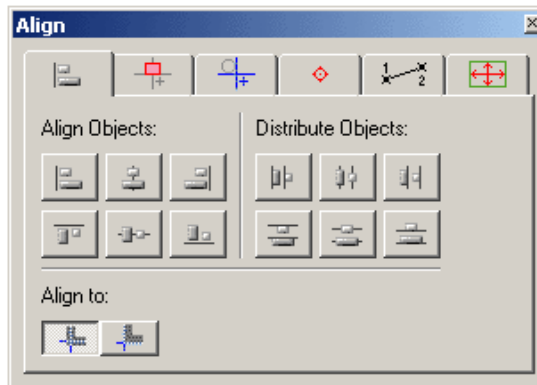
用于显示“对齐”对话框。

从“窗口”菜单中选择“对齐”。

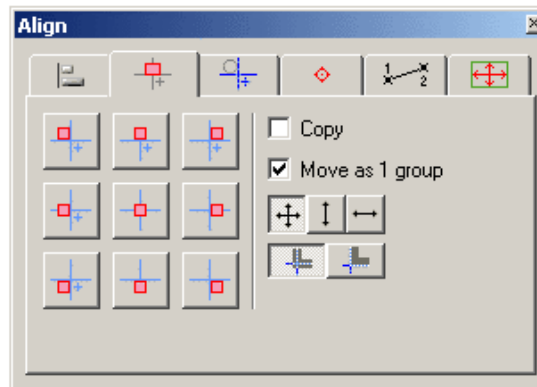
使用对齐选项，根据十字线或参考点或根据两次单击的点对齐文件或选定对象，或将选定对象或文件放在另一对象内。

当您使用[复制（编辑菜单）](#) on page 194、[粘贴（编辑菜单）](#) on page 195（均为“粘贴”选项）、[放置...（文件菜单）](#) on page 141或[放置在内部...（文件菜单）](#) on page 170时，如果显示[对齐对话框](#) on page 613，可根据“对齐”框中的设置放置对象，并自动缩放和旋转（取决于选定的“对齐”选项）。

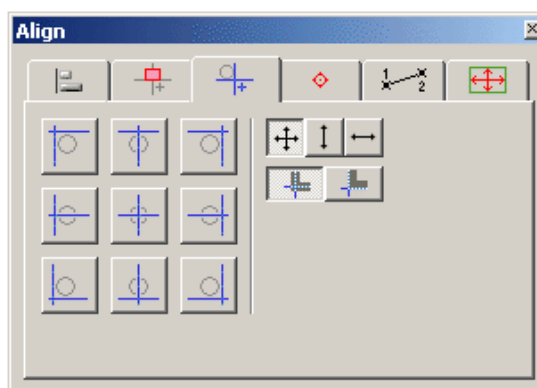
对齐和分配对象



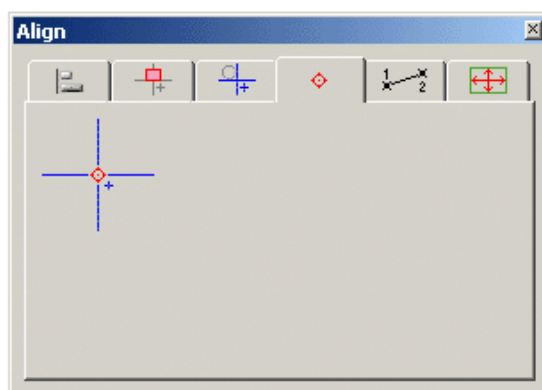
按十字线对齐对象



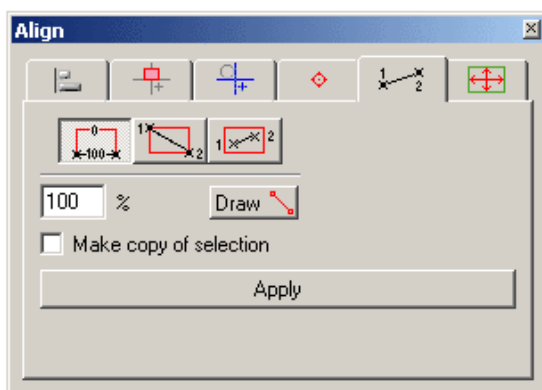
按两点对齐



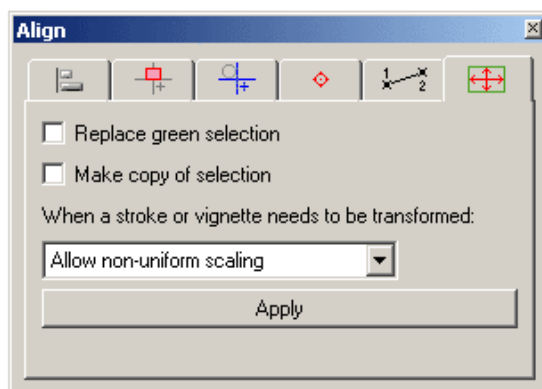
按参考点对齐



按两点对齐

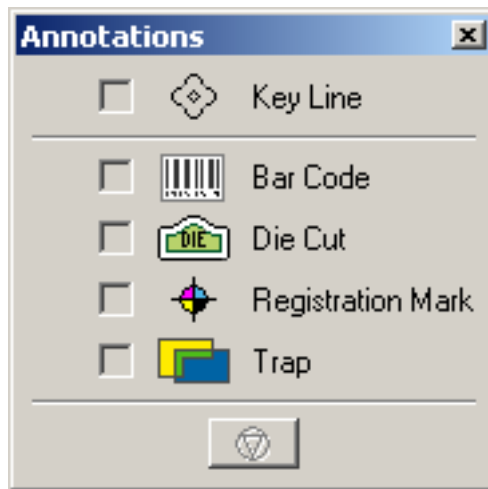


使红色选择适合绿色选定部分



8.15.8 注释（窗口菜单）

打开“注释”对话框，将注释链接到对象，并且/或者查找哪些注释链接到对象。



在状态栏中单击“注释”时，将显示“注释”对话框。



注：


在状态栏的“注释信息框”中将显示链接到选定对象的注释。如果您选中了多个对象，“注释信息框”和“注释”对话框中的链接元素旁将显示“?”。如果您希望了解哪些注释链接到各个对象，应该选择该对象。但是，如果所有选定对象都有相同的注释，则还是会显示链接的注释。

线框

始终可以通过单击“线框”切换按钮，将线框链接到您工作中的选定对象。


条形码

始终可以通过单击“条形码”切换按钮，将条形码链接到您工作中的选定对象。

如果您的工作中有系统生成的条形码，“条形码”注释将锁定，因此不能更改。在这种情况下，锁定的条形码旁将显示  图标。


模切 (Die Cut)

始终可以通过单击“模切”切换按钮，将模切链接到您工作中的选定对象。

如果您的工作中有系统生成的模切，“模切”注释将锁定，因此不能更改。在这种情况下，锁定的模切旁将显示  图标。


套准标记

始终可以通过单击“套准标记”切换按钮，将套准标记链接到您工作中的选定对象。

如果您的工作中有系统生成的套准标记，“套准标记”注释将锁定，因此不能更改。在这种情况下，锁定的套准标记旁将显示  图标。

陷印

始终可以通过单击“陷印”切换按钮，将陷印链接到您工作中的选定对象。

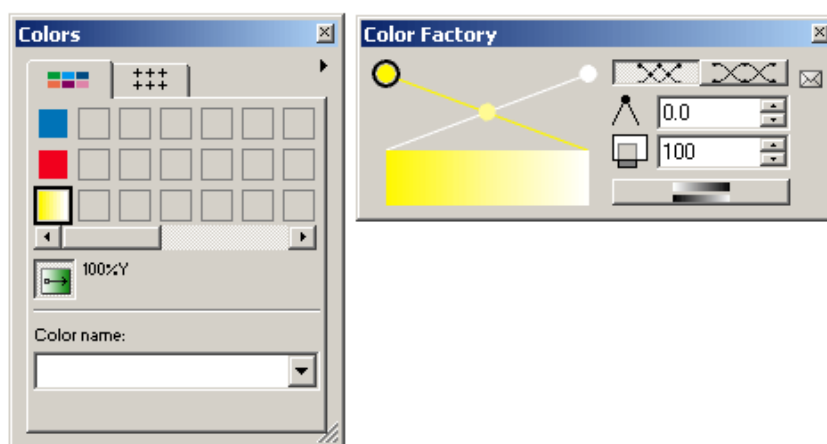
如果您的工作中有系统生成的陷印，“陷印”注释将锁定，因此不能更改。在这种情况下，锁定的注释旁将显示  图标。

8.15.9 颜色（窗口菜单）

您可以在“调色板”中定义、添加或修改要应用于对象的颜色、插图颜色和图案。

1. [颜色](#)
2. [图案](#)

调色板选项卡



您可以在“调色板”中定义、添加或修改要应用于对象的颜色或插图颜色。

若要使用[颜色工厂](#)定义颜色：

1. 双击颜色样本。
将出现“颜色工厂”。
2. 定义要使用的颜色。
您创建的颜色就会立即显示在选择的“调色板”颜色样本中。
3. 关闭“颜色工厂”。

若要使用[颜色工厂](#)更改颜色或定义插图颜色：

1. 选择要在“调色板”中更改的颜色样本。
选择的颜色样本周围会出现一个矩形。
2. 双击选择的颜色以显示“颜色工厂”，或在“画图”菜单中选择“颜色工厂”。
“颜色工厂”就会显示当前选择的颜色。
3. 根据需要修改颜色。
“调色板”中的颜色将自动更新。

若要从“调色板”删除未使用的颜色：

1. 从“画图”菜单中选择**油墨**。

将出现“油墨”对话框。

2. 单击“清除颜色和油墨”按钮。

未使用的颜色将从“调色板”上消失。



提示：

用鼠标右键单击“调色板”中的颜色样本时，可以按颜色选择或取消选择对象。



提示：

如果在出现**样式条**并且已激活度量插件的情况下选择彩色对象，将会在“调色板”中自动选择对应的颜色样本。



提示：

按住 shift 键的同时单击鼠标左键可将当前颜色应用于所选对象的填充属性。按住 ctrl 键的同时单击鼠标左键可将当前颜色应用于所选对象的描边属性。

颜色样本

用于定义、添加或修改要应用于对象的颜色或插图颜色。

单击颜色样本添加颜色时，它会以空颜色（白色）自动填充。



注：

您也可以调整“样式栏”的大小，以显示更多的颜色样本。

颜色名称输入框

用于为“调色板”中的所选颜色样本定义“工作”名称，以帮助您识别对象类别的颜色。

例如：您用一种蓝色描绘了天空，用另一种蓝色描绘了海洋。对于第一种蓝色，您可以输入“天空”作为名称；对于第二种蓝色，您可以输入“海洋”作为名称。

这样，选择名称时，就会在“调色板”中选中具有该名称的颜色。



注意：

在“颜色名称”输入框中输入的名称与工作相关，并且只是一种快速检索颜色的工具。它并不是您在此处创建的设计师油墨。

插图



用于将选择的颜色从朴素颜色更改为插图颜色，或进行与此相反的更改。插图选项将显示在“颜色工厂”中。关于插图选项的更多信息，请参阅[插图颜色工厂](#)。高亮显示的按钮表示插图颜色对“调色板”中选择的颜色样本有效。



注意：

白色是单击颜色样本时自动出现在样本中的空颜色，它也是一种颜色。请注意，使插图从某种颜色变为空的白色时，白色是完全不透明的。

插图颜色工厂

用于创建彩色插图。

在“调色板”中选择（空）颜色样本，然后单击“插图”按钮，就会出现“插图颜色工厂”。“插图颜色工厂”是“颜色工厂”的扩展。

插图点和曲线

用于确定在分配给两侧的点颜色之间均分颜色的方式。

- 插图点用于确定插图的颜色，插图曲线用于确定颜色（在两点或多点之间）的渐变方式。
- 默认情况下会显示插图的两条曲线（及其相应的点）。单击交叉点并将其拖动到插图曲线顶端，或将其他颜色拖放到交叉点上，可以添加曲线和点。
- 单击表示要删除颜色的点，并将其向下拖动到“插图”对话框外部，可以从插图中删除颜色。

插图类型

可选择线性、矩形、椭圆或圆形作为插图类型。

插图封套

“插图颜色工厂”中的封套包含“颜色工厂”或“油墨工厂”。

平滑插图按钮




从本质上说，平滑插图按钮会激活一个自动机制来确定颜色的行进路线，这样在插图中就不会再看到条带了。

如果复杂或简单插图包含两种以上颜色组合，就可能产生条带。



注：

如果打开“插图颜色工厂”，默认情况下不会激活“平滑插图按钮”。您会在未激活的模式中工作。 如果要在激活“平滑插图按钮”后将其停用，还请单击此按钮。

单击  可激活“平滑插图按钮”。



注：


激活“平滑插图按钮”时，系统基本上仅显示没有交叉点的线性插图。但请注意，这在胶片上看不见。将在 rip 时进行最佳可能的计算。

插图曲线



在“插图曲线”输入框中输入数值可更改“插图曲线”。

交叉点的默认值为 50，起点和终点的默认值为 100。交叉点保持在 13 和 87 之间。

输入框前的图标  将根据单击的插图点更改为交叉点、起点或终点。

透明度 

在“透明度”输入框中输入值可确定插图点的透明度。

插图方向 

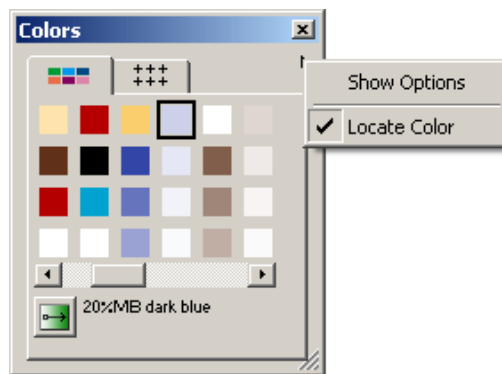
单击箭头可指示工作中插图的起点和终点。单击的第一个点是插图的起点。单击的第二个点是插图的终点。可以选择并替换这些点。如果替换了插图内的点，还会修改此插图的颜色。因此，也会修改显示插图颜色的“调色板”中的颜色样本。

插图反向

单击“插图”对话框中的“反向”可逆转插图的方向。

定位颜色

激活“定位颜色”切换开关并选择了对象颜色时，也会选择相应的颜色补丁。



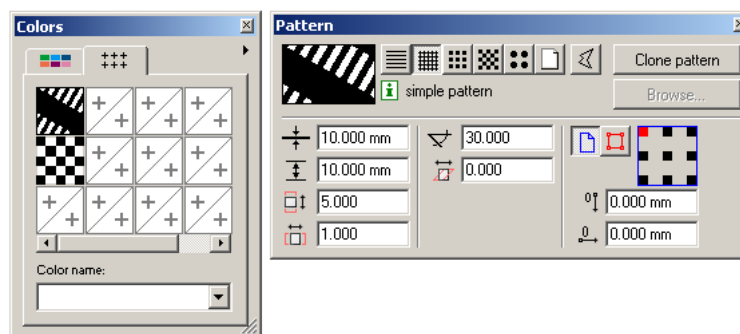
图案调色板选项卡

在“图案调色板”选项卡中，可以定义、添加或修改要应用到对象的图案。



注：

您可以水平调整样式栏的大小，以同时显示更多图案框。



定义图案

1. 在“图案调色板”中，双击空白图案输入框，或从“上色”菜单中选择**图案**。

此时，将显示“**图案**”对话框。

2. 创建要应用到选定对象的图案。

您创建的图案将自动显示在选定的图案输入框中。

将图案分配给对象：

1. 选择对象。
2. 将图案从“图案调色板”拖放到**样式框**中“**填充样式**”部分的图案框中。

激活“应用插件”时，图案将在对象中显示。

在“图案调色板”中修改现有图案：

1. 选择要在“图案调色板”中更改的图案。

此时，将在图案输入框周围显示一个矩形。

2. 双击图案输入框。

此时，将显示“**图案**”对话框。

3. 修改图案。

您应用的修改将在选定图案输入框中立即更新。

从“图案调色板”中删除图案：

1. 将空白图案输入框拖放到要删除的图案上。



提示：

如果在“样式”栏打开且“度量”插件（在“样式”栏中）已激活时选择某个对象，则会自动选择“图案调色板”中相应的图案框。

图案框

定义、添加或修改要应用到对象的图案。

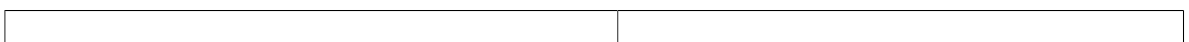
图案名称

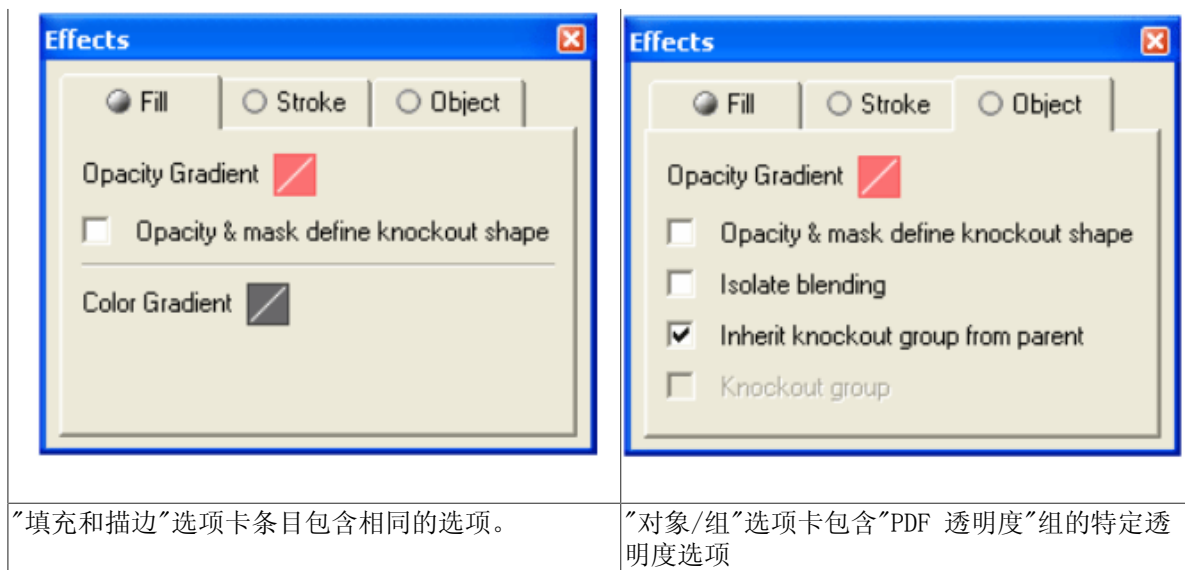
在“图案调色板”中为选定图案框定义“工作”名称，以帮助您识别某类对象的图案。

单击该输入框右侧的箭头，可显示名称列表。

8.15.10 效果（窗口菜单）

使用“效果”窗口可将更高级的透明度设置添加到数据库对象中。在“填充和描边”选项卡中输入可对从文档中所选对象的填充和描边属性应用的透明度设置，在“对象”选项卡（目标是组或组合对象时则为“组”选项卡）条目中，可将透明度效果应用于对象或组本身。

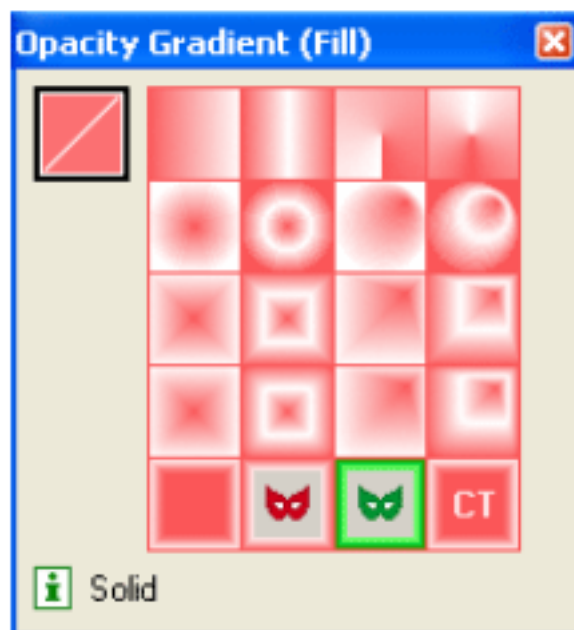




更改不透明渐变

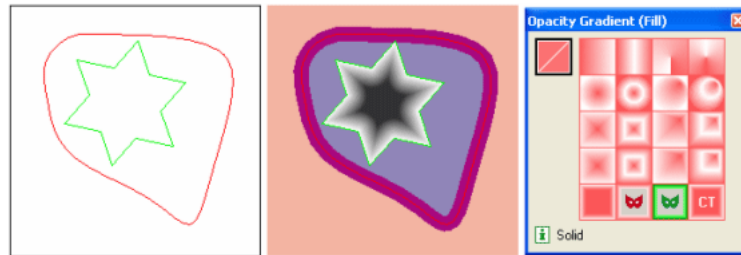
“不透明渐变”可提供大范围的不透明渐变，应用在对象、对象的填充和/或描边属性中。“不透明”值可使透明度随着常量值的变化而变化，但设置变化的透明度级别则需要通过“不透明渐变”工具来完成。


“不透明渐变”对话框仍然包含在 `PackEdge` 5.0 及先前版本中提供的 Alpha 模式，只是通过小缩略图预览使其更加形象化：线性、上下线性、圆锥形、上下圆锥形、椭圆形、上下椭圆形、偏心椭圆形、上下偏心椭圆形、矩形、上下矩形、偏心矩形、上下偏心矩形、平行四边形、上下平行四边形、偏心平行四边形、上下偏心平行四边形、边缘、软蒙版和 CT 蒙版。

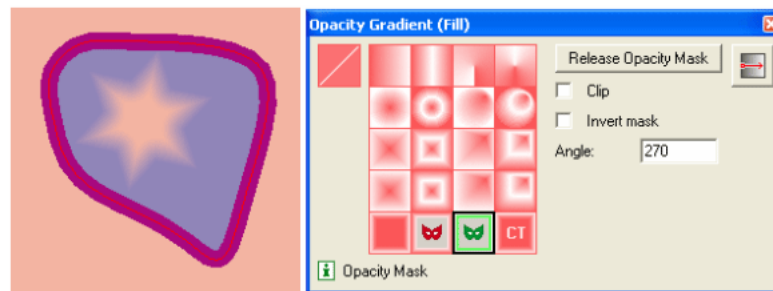


创建和编辑 PDF 不透明蒙版

“不透明渐变”对话框允许您创建 PDF 不透明蒙版并对其进行编辑。文档中任何对象（甚至包括链接文件）均可用作另一对象的蒙版。蒙版将覆盖选定对象，整个蒙版通过蒙版上颜色的阴影完全或不完全显示。不透明级别基于蒙版颜色与对象颜色之间的亮度差异：白色为 100% 不透明，黑色为 100% 透明，灰色（颜色变为蒙版上的灰度）则具有不同级别。



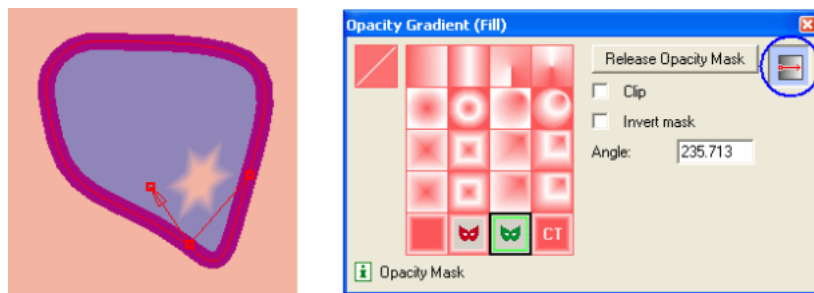
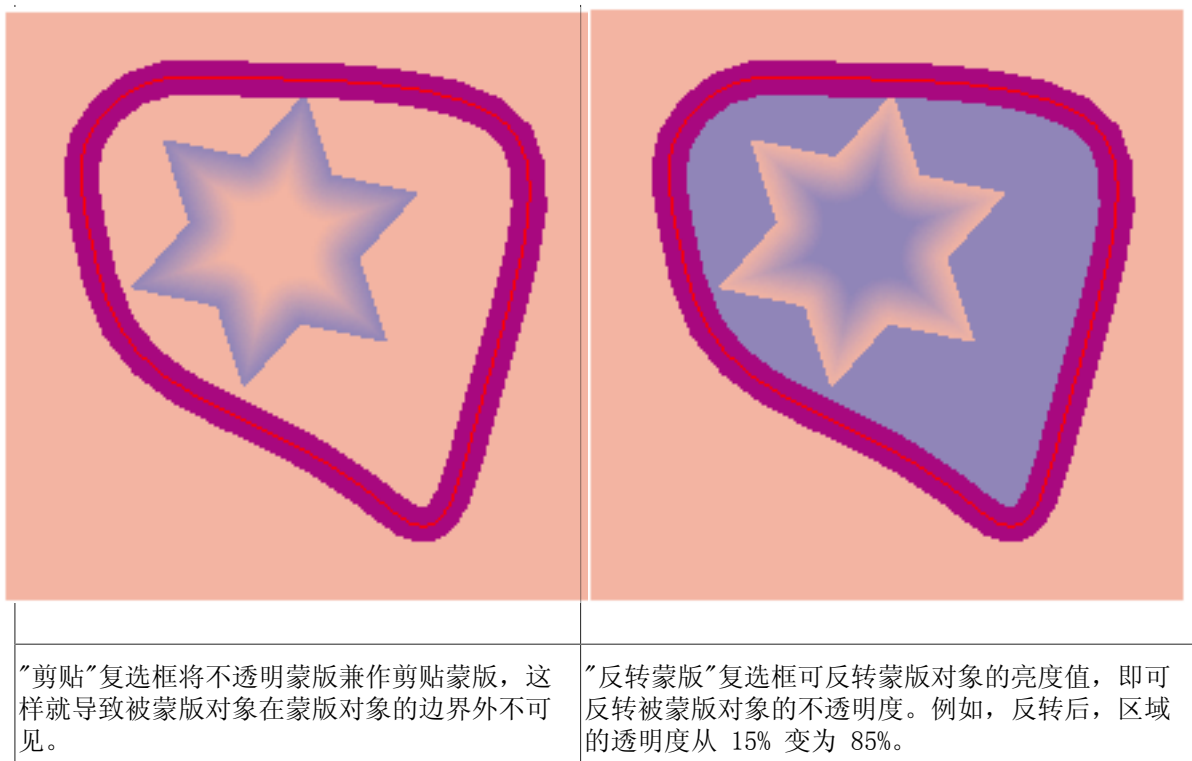
在“效果”对话框中，双击“不透明渐变”图标打开“不透明渐变”对话框，以创建 PDF 不透明蒙版。选择不透明蒙版置于绿色选择，并选择必须将不透明蒙版应用到红色选择的对象。按“不透明蒙版”按钮 ，将绿色选定对象作为不透明蒙版应用到目标对象。




结果是将绿色对象中的一个 PDF 不透明蒙版对象用作红色对象的蒙版。此时，如果蒙版对象为 100% 黑色，则对象变成完全透明，如果为 0% 黑色，则对象为非透明。蒙版的灰度值代表不同对象的不同透明度级别。

在“不透明渐变”对话框中，可为不透明蒙版对象设置一些选项：

--	--



通过使用“转换不透明渐变”工具 ()，可对蒙版对象进行转换。可将蒙版对象移至与被蒙版对象相对的其他位置，并进行缩放和转换。在“工具栏”对话框中按任一工具，停止对不透明蒙版转换的修改（或按空格键激活选择工具）。

选择蒙版对象置于红色选择，并在“不透明渐变”对话框中单击“释放不透明蒙版”按钮，从对象中“释放不透明蒙版”。不透明蒙版对象将被置于绿色选择。

从被蒙版对象中释放不透明蒙版后编辑不透明蒙版。对被蒙版对象进行修改后，必须单击“不透明蒙版”按钮，将绿色选定对象应用到红色选定对象，以重新创建不透明蒙版。



注：

在文档中对包含不透明蒙版的对象进行转换（移动、缩放、旋转、倾斜）时，可选择确定不透明蒙版的行为方式：

- 在“转换工具”选项对话框 () 中，选中“缩放插图”切换，在蒙版对象上应用相同转换。
- 取消选中“缩放插图”切换，仅转换被蒙版对象。蒙版对象将不被转换。

在透明组上应用高级透明效果

在“效果”对话框的“对象”/“组”选项卡条目中，包含一些可应用于透明组的更高级的透明选项。

隔离混合复选框（“对象”选项卡条目）可避免将应用到组内对象的混合模式应用到组下方的对象。仅在包含至少一个对象且应用了混合模式而不是正常模式的组上，或在对象的描边和填充属性中应用了混合模式而不是正常模式的独立对象上使用该项时，该项有用。

不透明度和蒙版定义挖空形状复选框可使挖空效果与蒙版对象的不透明度成正比。在不透明度接近 100% 的蒙版区域，挖空效果较强；在不透明度较低的区域挖空效果较弱。

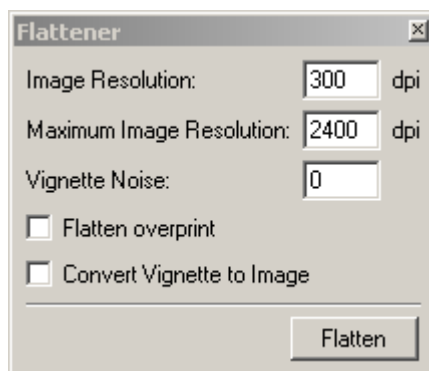
从父级继承挖空组复选框（“对象”选项卡条目），在要将对象分组但不继承由封闭图层或组决定的挖空行为时选中。要避免组中下层对象显示为透明时，取消选中该条目并启用“挖空组”复选框。要确保透明对象的图层或组将永不彼此挖空时，取消选中该条目并禁用“挖空组”复选框。



<p>将对象 A 和 B 组合并放置在对象 C 上。A 具有不透明度为 60% 的“变暗”混合模式。B 是浓度为 40% 的不透明对象。重叠将由 A 的 60% 和 B 的 40% 组成。</p>	<p>如果在组对象上启用“隔离混合”选项，则对象 A 的“变暗”混合模式只应用于与对象 B 的重叠，而不应用于对象 C 在组外部的背景。</p>	<p>如果在组对象上启用“挖空组”选项，则重叠的颜色将由对象 A 的 60% 和对象 C 的 40% 组成。在这种情况下，不继承重叠内对象 B 的颜色。</p>	<p>只有在对象 A 具有混合模式而不是“正常”模式、不透明度小于 100%、并且位于已启用“挖空组”选项的组内时，才适合启用“不透明度和蒙版”选项。重叠由对象 A 的 60%、颜色 B 的 24% 和颜色 C 的 16% 组成（40 的 60% 为 24%，40 的 40% 为 16%）。</p>
--	--	--	--

8.15.11 平展器

您可以通过平展器取消混合模式，并从您的文档叠印，同时保持其外观不变。



图像分辨率

在展平过程中创建图像时，这些图像将使用所定义的分辨率。

图像最大分辨率

在展平图像时，PackEdge 默认将使用图像的初始分辨率。可以在此处输入要使用的最高分辨率，以限制所得图像的分辨率。

插图噪点

转换为图像的插图在最终结果中可能有色调跳跃现象。若要减少这种条带效果，可将噪点应用到图像上。噪点量可以在“插图噪点”字段中指定。

展平叠印

启用此选项以展平叠印（而且不仅是包含混合模式的对象）。这样可确保在 Acrobat 中获得正确的预览。

将插图转换为图像

通过此选项可在展平时将插图转换为图像。

8.15.12 参考线（窗口菜单）

允许锁定参考线。

参考线被锁定时，无法对其进行修改。



提示：

只需单击任一标尺并将参考线拖至所需位置，即可在显示的标尺外部创建参考线。

8.15.13 信息（窗口菜单）

编辑器生成与工作相关的信息。

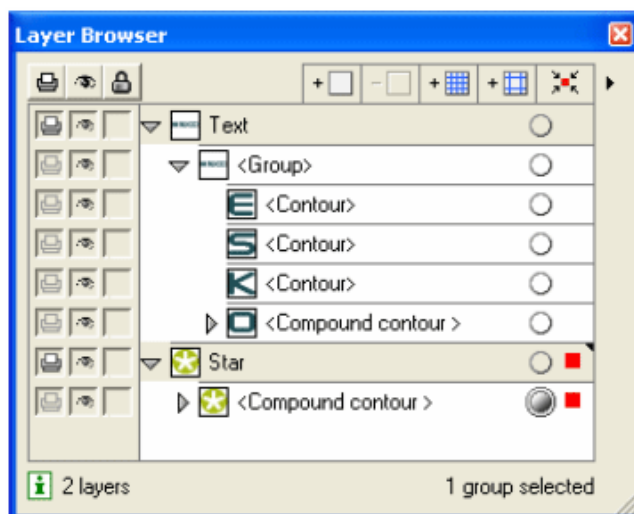
警告显示为橙色，错误显示为红色。

您可以定义“信息”窗口的行为。单击黑色箭头，可弹出不同内容。

- 始终弹出“信息”窗口
- 仅弹出包含错误/警告的“信息”窗口
- 仅弹出包含错误的“信息”窗口。

8.15.14 图层浏览器（窗口菜单）

在“图层浏览器”对话框中，您可以管理文档的网格、标记和图层（创建、移除、重命名图层），并用“对象浏览器”功能研究文档的对象层次。



将图层、网格或标记网格插入工作后，可以进行移动、重命名或删除操作。



提示：

通过从状态栏中的列表选择一个对象，即可选择图层中的相应对象（请参阅[对象和对象名（状态栏）](#)）。

还可以用图层浏览器从文档选择对象。可能需要单击切换箭头 (▶) 来展开图层或一组对象。要选择对象，请单击对象的选择列（在圆圈右侧）。选中文档中的对象时，将显示一个红色的方块。红色小方块表示只选中了组或图层的一部分。

单击查找对象按钮 (🔍) 可在对象列表中查找文档中的选定对象。第一个选中的对象将在列表顶部展开并显示。再次单击查找对象按钮会在对象列表的可见部分显示下一个选定对象。

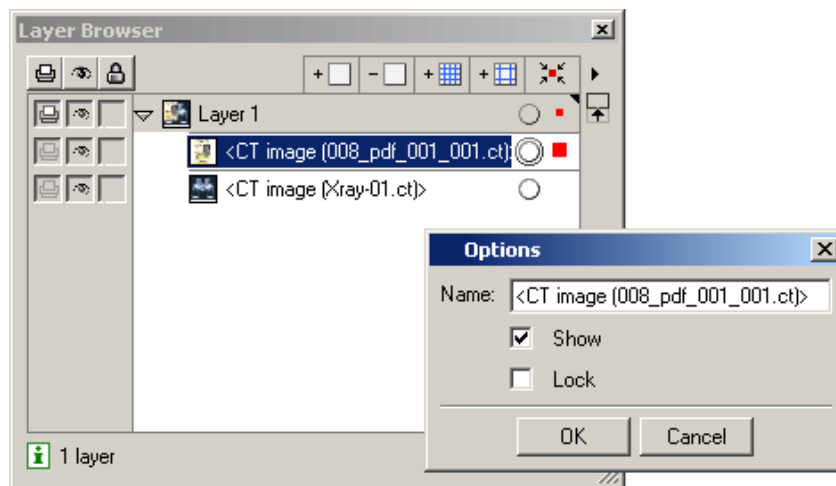
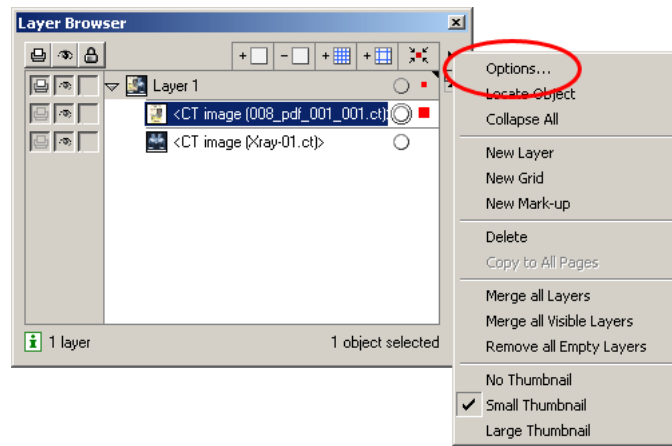
识别透明效果：

图层浏览器可帮助您跟踪透明效果在对象和组中的应用。

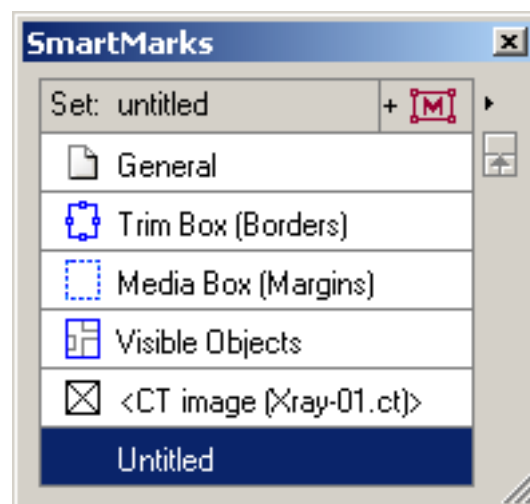
- 对象名右侧显示的带阴影的圆圈 (◐) 表示已对此对象应用透明。
- 双环 (◑) 表示已确定的目标对象（或当前处于活动状态）：“样式和效果”对话框将显示目标对象的属性。

图层浏览器选项

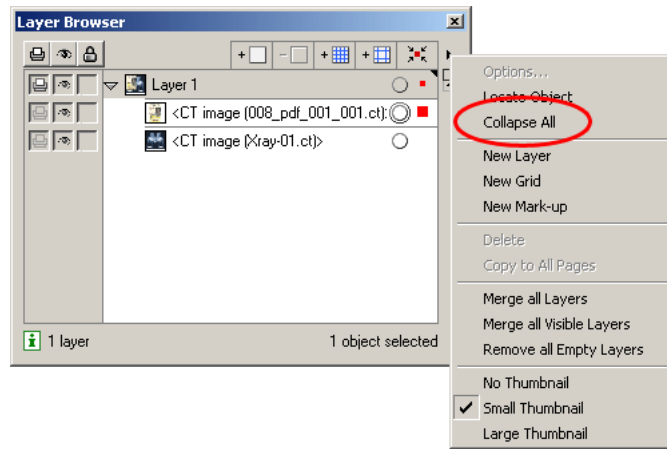
您可以通过单击所选对象或单击弹出菜单中的“选项”在编辑字段中输入对象名。选项对话框使您可以打开或关闭“显示”和“锁定”图标。



具有名称的所有对象都可以应用 SmartMark。这样就自动成为命名对象。反之亦然，因为通过 SmartMarks 对话框创建的每个命名对象都在图层浏览器中均可见。



全部折叠将折叠所有展开的图层或图层项目。



示例：文档中选中了复合轮廓“esko star”。图层浏览器的“复合轮廓”行中带阴影的圆圈表明对此复合轮廓应用了透明。在“样式”对话框的“填充”组中，我们看到应用了“Color Burn”混合模式。

选择一个组与选择组中的所有组件

<p>The layer browser shows a group selected. The group icon has a double ring. Below it are four 'Contour' items and one 'Compound contour' item, all with single rings.</p>	<p>The layer browser shows the same group and components, but now the group icon and all four 'Contour' items have double rings, indicating they are all selected.</p>
<p>选择一个组：</p> <p>通过单击对象的选择列来选择“组”，将选择文档中此组的所有组件。</p> <p>“组”对象所在行上的双环表示已确定“组”对象为目标。在“效果”对话框或“样式”对话框的“对象/组”选项卡中应用透明效果，将对组而不是个别对象应用透明。</p> <p>在这种情况下，组将作为与下层对象相关的单一对象来处理。各个对象将保持其已应用的透明效果（相对于组中的其他对象）。</p>	<p>选择组中的组件：</p> <p>按住 Shift 键并单击每个对象的选择列来逐个选择“组”的所有对象与选择“组”并不完全一样。</p> <p>文档仍然包含所选的相同对象，但在这种情况下，所有单独的对象都有双环，因此已确定为目标：应用透明将对所有对象而不是“组”应用透明。</p>



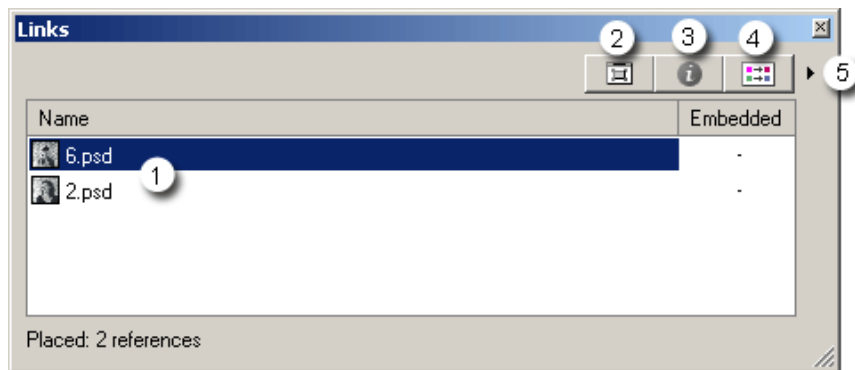
注：

单击图层浏览器中的对象名不会选择文档中的对象，而是从图层浏览器的列表中选择对象。

- 您可通过拖放功能将列表中的选定对象移动到另一位置或另一个组。
- 单击移除按钮将删除列表中的选定对象，而不是文档中的选定对象。

8.15.15 链接（窗口菜单）

“链接”窗口列出当前文档中的所有嵌入文件和链接文件。



1. 嵌入文件和/或参考文件的列表。
2. 缩放：编辑器自动缩放选定文件。
3. **图像属性**：显示选定图像的“图像属性”窗口。
4. 打开选定窗口的**图像色板映射**窗口。
5. 更多选项：列出编辑器的相关图像功能，还可以提供多个组、排序和缩略图选项。

8.15.16 内存（窗口菜单）

显示“内存”对话框。

“内存”窗口用于存储您经常需要的数字值。

最多可存储 8 个数字值方便您反复使用，方法是将其“拖放”到任意输入框。每个输入框可以输入的最大值取决于设置。如果您输入的数字包含的位数过多，无法显示，则在输入框旁将显示一个箭头。不接受字母字符。

您可以输入的小数位数在**首选项**中定义。

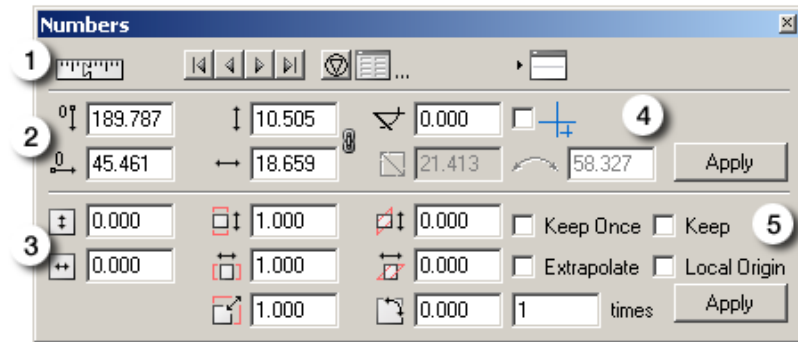


注：

“内存”对话框中的数字值将在退出时重置为 0。


8.15.17 数字（窗口菜单）

打开“数字”对话框用于数字反馈。





1. 度量插件：如果您不希望自动显示与选定对象有关的值，可取消激活“度量”插件。


前进/后退按钮 ：在所显示的值之间前后移动。前进/后退限制在 50 步以内。

 重置按钮：重置所有值。


内存 ：显示内存对话框。使您可以轻松存储和检索常用值。


对话框显示选择器 ：定义“数字”对话框的哪个部分显示在屏幕上：相对值部分、绝对值部分或整个框。


2.  距上/左边界或十字线的垂直/水平距离：表示对象边界框和上/左边界之间的距离。如果激活了十字线切换，则距离将相对于十字线的中心。

垂直/水平尺寸 ：表示对象边界框的垂直/水平尺寸。如果启用垂直和水平尺寸间的锁定，更改一个数值将同时更改另一个数值，尺寸比例保持一致。


3.  对角尺寸：表示对象边界框的对角尺寸。


旋转角度 ：表示对象边界框的旋转角度。如果激活了十字线切换，则旋转角度将相对于十字线的中心。


轮廓长度 ：表示选定对象的实际轮廓长度，而不是边界框的尺寸。


十字线切换 ：如果激活了十字线切换，则所有值都将相对于十字线的中心。

4.  垂直/水平移动：沿垂直/水平方向移动。

垂直/水平伸展 ：沿垂直/水平方向伸展对象。作为系数，小于 1 的值将导致对象变小，而大于 1 的值则会放大。

缩放 ：成比例缩放对象（或调整其大小）。作为系数，小于 1 的值将导致对象变小，而大于 1 的值则会放大。

垂直/水平剪切 : 指定沿垂直/水平方向剪切对象的角度。

旋转 : 指定旋转的角度。

5. 保持一次: 第一次以任何方式转换选定对象时, 保持其初始位置或形状。转换完成后将自动取消激活此选项。

保持: 每次执行转换时都保持选定对象以前的位置或形状。

外扩通过重复一组转换来创建对象, 从选定对象开始, 每个新对象的转换都根据“数字”对话框中的值来计算, 并应用到最后创建的对象。

局部原点: 用于一起转换不同的选择对象, 与每个对象的局部原点有关, 而不是对所有选择的对象使用一个公共原点。

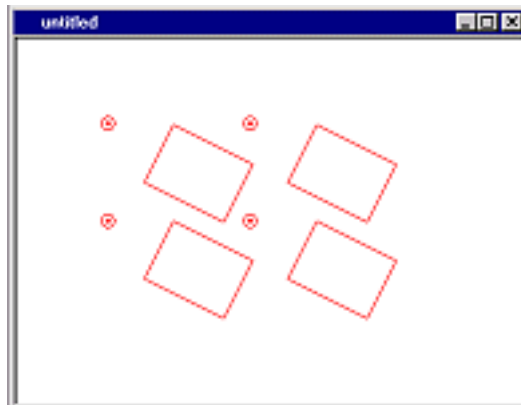
您可以

- 拖动一个选择对象的局部原点, 以相同距离和相同方向移动不同选择对象的所有局部原点。
- 逐个选择对象, 单独移动每个对象的局部原点。

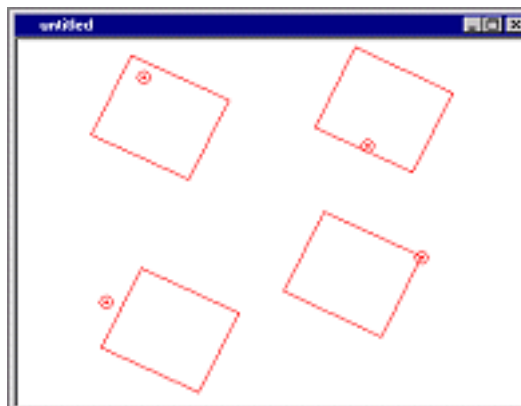
手动工作时, 还可使用 [转换装饰封套](#) 中的“局部原点”。

以下示例说明进行旋转时本地原点的用法:

- 示例 1: 以相同距离和相同方向移动了选择对象的所有局部原点后, 使用局部原点进行旋转。

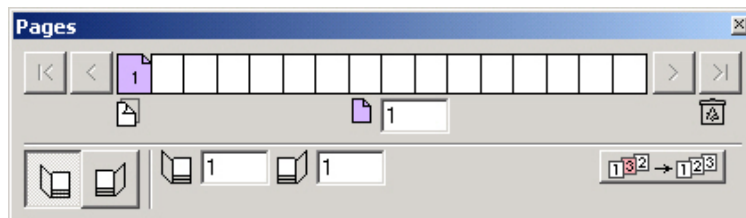


- 示例 2: 单独移动了每个局部原点后, 进行旋转。




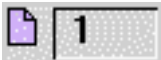
8.15.18 页面（窗口菜单）


打开“页面”对话框以管理页面。

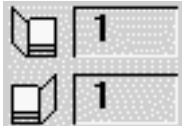


活动页面将以洋红色显示。白色页面为未使用的页面。左侧和右侧的箭头使您可以移动滚动条。要激活另一个页面，请单击滚动条中的对应数字。通过拖放，您可以将页面移动到滚动条中的其他位置。

添加新页面  可以将此图标拖至滚动条并放在两个现有页面之间。新页面上会有一个问号。

页码  此输入框显示活动页面的页码。如果为阅读器扩展模式，将显示两个页码。可以通过输入页码来激活另一页。

垃圾桶  如果要删除页面，可以将其拖至垃圾桶图标。

第一页/最后一页  显示多页面文档的第一页和最后一页。您可在输入框中修改数字。如果修改导致移除页面（例如当您为最后一页填写较小的数字时），系统将要求确认。

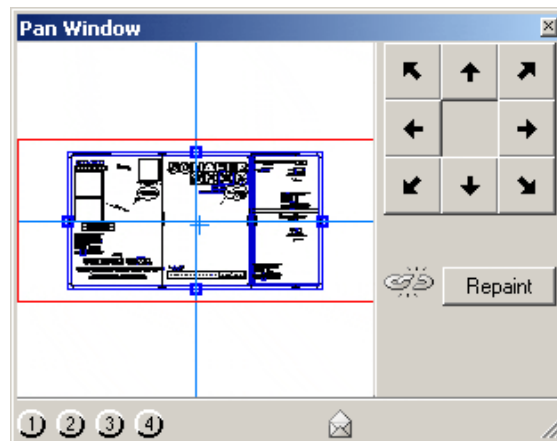
重新编排页码  当您在滚动条中更改页面顺序时，最初将保留初始页码。单击重新编排页码图标将根据页面的实际位置编排页码。

用状态栏导航 

可以在状态栏中浏览整个多页面文档。对于有单个页面（即非阅读器扩展模式）的文档，只显示一个页码（奇数页码在右侧，偶数页码在左侧）。对于阅读器扩展文档，两页面都有页码。通过单击箭头可以前后移动一个页面。按住 [Alt] 并单击箭头可以一次移动 10 个页面。单击此图标时会变为输入框，可在其中输入要激活的页码。

8.15.19 平移窗口（窗口菜单）

获得整个图像和当前视口的概览。



您可以对此工作中要使用多次的视图进行编程。工作表示为缩略图，上面是以矩形表示的视口。如果您选择屏幕上的另一个工作，将更新此对话框。

视口矩形（缩略图视图选择）：视口矩形显示在缩略图视图之上。

您可以在图像窗口中看到视口矩形，并跟踪其在缩略图窗口中的移动。您每次更改窗口视图时都将更新视口矩形，反过来，如果您将这个小视口矩形移动到“平移”框缩略图视图上，当前窗口中的视图将同时更新。

移动视口：

- 按键盘上的箭头键。
- 按封套上显示的按钮。
- 拖动图像缩略图视图中的视口矩形。

如果您在缩略图视图上单击光标并按住不放，视口矩形将随着光标点移动，直到松开鼠标按钮并将视口矩形放到所需部分。

- 或者单击程序按钮（如果已编程）。

程序按钮：预设屏幕中每个图像的部分视图选择。这些设置将会保存，在当前会话期间会重用这些设置。只要编程这些设置的图像还保留在屏幕上，就会保留这些设置。

重新上色：刷新缩略图视图。如果您在缩略图视图中移动视口矩形并单击“重新上色”，将调整缩略图视图的大小，直到其中包含整个视口矩形和完整视图中的图像。使用重新上色插件将在每次更改工作时自动对缩略图视图重新上色。

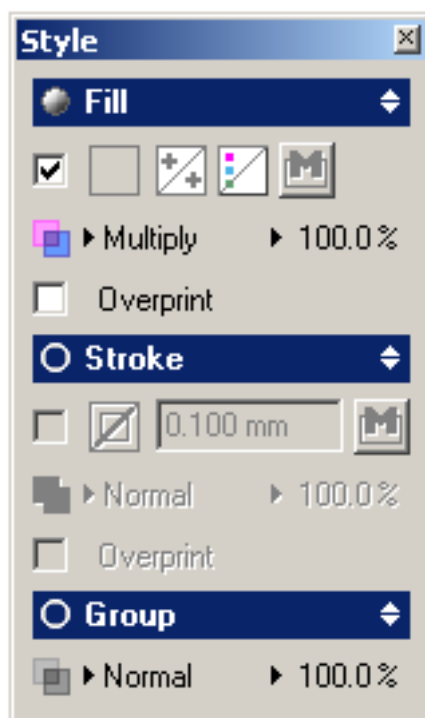


提示：

可以用鼠标滚轮垂直平移文档。

8.15.20 样式（窗口菜单）

用于显示集成的“样式”窗口。



“样式”对话框使您可以添加颜色用于填充和描边，并对“填充和描边”属性应用一些透明效果。“描边”组在用户界面中展开时，可以设置其他描边选项。“样式”对话框中的“新建”可以为对象或组应用混合模式或不透明度。通过后者可以创建所谓的“PDF 透明”组。PDF 透明组是一组具有透明效果（混合模式或不透明度）的对象。这些 PDF 透明组作为与背景对象相关的单一对象来处理。

组标题栏中带阴影的圆形表明填充、描边或对象是否应用了透明。双击此图标将显示“效果对话框”，在此处可以为对象应用更多透明。

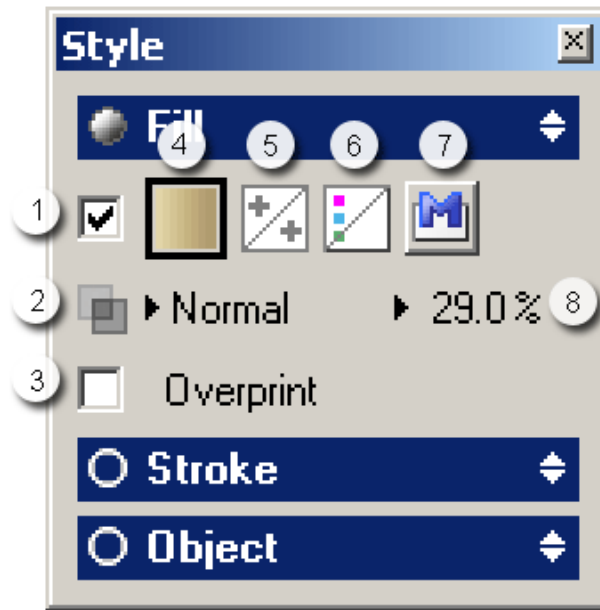
指定透明功能的默认设置：如果在未选中对象时更改透明设置，设置将应用到新创建的对象。



注：

如果选择了文档中相同属性具有不同值的两个或多个对象，在用户界面中将显示未知状态。在本例中，选择了文档中具有不同填充混合模式的 2 个对象。而且标题栏会显示未知状态，因为其中一个选中的对象仍然有默认的透明设置（混合模式“普通”），而另一个对象的混合模式则不是“普通”。

填充




带阴影的圆形表示某些属性应用了透明。

1. 打开或关闭“填充”属性。
2. 从列表中选择混合模式。
3. 选择切换，将填充放到叠印。
4. “填充”色标，双击可打开[颜色工厂](#)。
5. “底纹”色标，双击可打开[底纹... \(上色菜单\)](#) 窗口。
6. “图像色板映射”色标，双击可打开[图像色板映射...](#) 窗口。
7. 剪切路径
8. 调整不透明度，单击箭头可使用滑块调整透明度。



提示:

单击箭头  展开或收缩“样式”窗口的特定部分。



提示:

双击“样式”标题栏可打开[效果 \(窗口菜单\)](#)。

在 Windows 菜单中激活“样式”栏时，将显示[样式栏](#)。

8.16 帮助菜单

8.16.1 内容...

打开完整的在线帮助。

单击位于帮助框架左下角的 ，了解如何使用帮助。

8.16.2 关于

为您提供与 Esko 应用程序已安装版本相关的信息。

8.16.3 演示




演示将专注于某个主题：

- 新增功能
 - 智能标志
 - ColorStitch（陷印）
 - 透明度和混合模式
-

9. 工具栏

最初在启动时，此工具栏显示在屏幕的左上角。此工具栏可停靠。



	选择
	转换
	(Z) 数字化
	修改

	
	多边形/椭圆
	十字线
	创建文本
	编辑文本
	扩展
	导角
	视口
	移动
	度量点
	密度计
	薄的部件固定器
	备注工具
	陷印至对象

	
	陷印至所有
	陷印选择边缘
	扭曲
	向量化与清除
	3D 参考线。请参阅 Studio Designer on page 77

9.1 选择（工具栏）



选择要对其应用选项的对象：

使用空格键在当前工具和“选择”工具之间切换。选择对象，以通过应用程序进行处理和修改。选中多个对象时，这些对象可作为一个整体进行处理。

对象的显示颜色表示使用对象时可采取的操作。以黑色显示的对象不能选择。以红色显示的对象可以进行处理和修改。



提示：

您可以使用键盘箭头来移动您的选择。



提示：

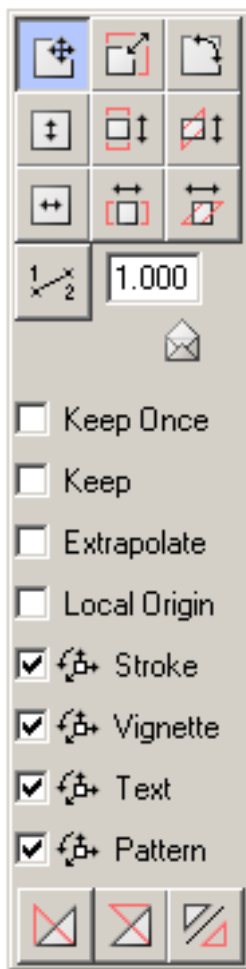
“选择”与“数字”组合使用。

如果激活“选择”工具，可以通过选择对象来测量一个对象，也可以在屏幕上的任何位置拖出一个选区来测量您想知道的尺寸。所有项目都会变暗。

9.2 转换（工具栏）



手动或通过输入步长值来修改选定的对象。



使用“转换”装饰执行以下操作：

- 移动、缩放和拉伸对象
- 旋转对象
- 剪切对象
- 使用两点定位

可以手动或以数字方式转换对象。在后一种情况下，您将使用[数字对话框](#)。手动转换对象时，您可以显示“数字”对话框以查看数字反馈。

同时转换选定的不同对象时，您可以相对于一个公共原点或每个对象的局部原点来应用这些转换。

要使用数字小键盘作为快捷键，请按小键盘上对应于“转换”装饰数字布局的数字键（[NumLock] 键必须为打开）。

要使用箭头键作为快捷键，请按相应的箭头键以转换选定对象（根据在“转换”装饰中输入的步长值）。



注：

当您（用“转换”工具）修改对象时，所显示的值或您在“数字”对话框中定义的值将遵循以下规则：

- 移动基于距离（例如毫米或英寸，取决于您在[文档设置](#)中选择的度量单位）。
- 缩放基于系数（例如 2 = 200%；0.5 = 50%）。
- 剪切基于角度（例如 20 = 20 度角）。
- 旋转基于角度（例如 10 = 顺时针的 10 度角；-10 = 逆时针旋转 10 度）。

单击[工具栏](#)上的“转换”按钮以显示“转换”装饰。将显示“转换装饰”。

9.2.1 转换装饰

移动和缩放



相对于原点，水平或垂直移动对象，缩放或伸展对象。

垂直移动



在垂直方向上移动对象。

水平移动



在水平方向上移动对象。

缩放 (Scale)



相对于选定对象的原点，缩放对象（或调整大小）。

垂直伸展



相对于选定对象的原点，垂直伸展对象。

水平伸展



相对于选定对象的原点，水平伸展对象。

旋转



相对于选定对象的原点，旋转对象。

垂直剪切



相对于选定对象的原点，垂直剪切对象。

水平剪切



相对于选定对象的原点，水平剪切对象。

两点定位



根据两次单击的点的位置修改对象。选定对象将按比例自动缩放和旋转，具体取决于您对这些选项的使用。

步长输入框

输入步长值。步长值决定了您每次按箭头键时对对象的修改程度。

封套

次数

用于输入在激活“外扩”或“保留”时要创建的对象数。

保留一次

用于在激活“保留一次”切换框后首次执行转换操作期间保留原始对象的副本。

保持

用于在每次执行对象转换时保留原始对象的副本。

外扩

用于根据“转换”参考框中的对象外扩（或创建多个）对象。新创建的对象会根据在“数字”对话框的输入框中输入的数值进行定位。

局部原点

用于一起转换不同的选择对象，与每个对象的局部原点有关，而不是对所有选择的对象使用一个公共原点。

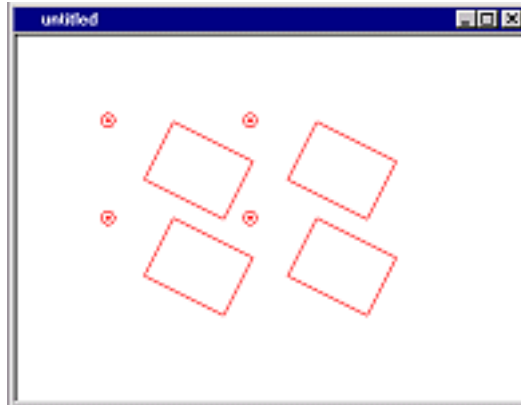
您可以

- 拖动一个选择对象的局部原点，以相同距离和相同方向移动不同选择对象的所有局部原点。
- 逐个选择对象，单独移动每个对象的局部原点。

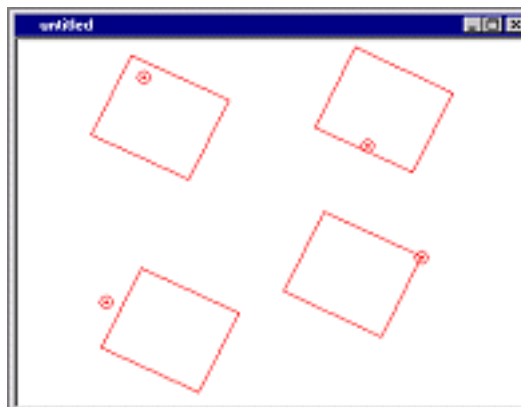
还可以使用“数字”菜单中的“局部原点”以数字方式进行处理。

以下示例说明进行旋转时本地原点的用法：

- 示例 1：以相同距离和相同方向移动了选择对象的所有局部原点后，使用局部原点进行旋转。



- 示例 2：单独移动了每个局部原点后进行旋转。



描边、插图、文本、图案

用于定义描边、插图或图案是否与对象一起缩放。

还定义文本是否与文本框一起缩放。



注：
这些设置会取代“[首选项](#)”对话框中的设置。

垂直镜像

用于为对象在垂直方向上创建相对于对象原点的镜像（即翻转）。

水平镜像

用于为对象在水平方向上创建相对于对象原点的镜像（即翻转）。

在导轨或十字线上的镜像
用于在导轨或十字线上创建对象的镜像（即翻转）。

9.3 数字化（工具栏）



徒手绘制对象，在现有对象中插入点，以及重描对象。




提示：

“数字化”与“数字”组合使用。

如果已激活“数字化”工具，则可以手动测量点或移动点，而值的显示将变暗。不能输入数字。



单击工具栏上的“数字化”。将显示“数字化装饰”。突出显示的按钮表示激活了哪种“数字化”工具。

您可通过单击要使用的工具，或按数字小键盘上对应的键（需激活 [NumLock]），在“数字化装饰”中激活另一个“数字化”工具。

工具栏上将显示活动的“数字化”工具。

可以隐藏“数字化装饰”，同时保持“数字化”工具的活动状态。如要在显示和隐藏“数字化装饰”之间切换，请按 [Enter] 键。



提示：

- 如果您要在“修改”和“数字化”工具栏功能之间切换，请选择数字小键盘上的 0 键（需激活 [NumLock]）。
- 选择数字小键盘上的 1 键（需激活 [NumLock]）可在使用“数字化”工具时更改绘图方向。
- 选择数字小键盘上的 2 键（需激活 [NumLock]）可在使用“数字化”工具时用线条封闭未封闭的对象。
- 选择数字小键盘上的 3、4、5、6、7、8 和 9 键（需激活 [NumLock]）可激活不同的“数字化”工具并创建新对象。在绘图时，可以随时中断某个数字化工具的使用，方法是选择另一个工具，或按两次空格键后再选择另一个工具。



提示:

如果您希望用数字化工具连接 2 个选定对象, 请单击两个对象的结束点。



提示:

激活“修改”装饰中的“方向点”(数字小键盘上的 2) 可显示对象的所有控点和对象的起始点。

控点以红色显示, 并随用于创建线段的数字化工具而不同。

9.3.1 数字化装饰

添加线段



通过添加锚点创建或添加直线或曲线段(使用贝塞尔曲线绘制方法)。

添加曲线



通过添加控制点创建或向对象添加曲线段。



注:

添加曲线可能会影响先前添加的曲线。

添加行



通过添加角顶点创建直线。



注:

根据上一个点的不同, 第一行可能是曲线。



提示:

您可以使用“添加行”关闭某个对象或连接两个对象。

添加弧形



创建或向对象添加弧形线段。您可以定义绘图方向、角度(最大 90 度)和弧形线段的半径(绘制的可能是曲线)。

整圆



通过 3 点法创建圆形对象。

圆弧 (Arc)



通过 3 点法创建弧形线段。

更改方向点



更改对象的方向点。

使用直线封闭



使用直线封闭未封闭对象（线段、曲线、直线、弧形）的起点和终点。



注：

此项功能不仅在首次绘制未封闭对象期间有效。当您停止绘制某个未封闭对象而转向绘制其他内容，而随后又希望继续此绘制时，也可以使用此项功能。如果您仍希望继续绘制，首先要单击对象的起点或终点。然后应用“使用直线封闭”功能。

使用曲线封闭

使用曲线封闭未封闭对象（线段、曲线、直线、弧形）的起点和终点。曲线将在对象的起点切线和终点切线之间绘制。



注：

如果要在直线上应用“使用曲线封闭”，则绘制的是直线而不是曲线。

此项功能不仅在首次绘制未封闭对象期间有效。当您停止绘制某个未封闭对象而转向绘制其他内容，而随后又希望继续此绘制时，也可以使用此项功能。如果您仍希望继续绘制，首先要单击对象的起点或终点。然后应用“使用曲线封闭”功能。

自由（绘图）



通过按住指示笔或鼠标按钮并在表面上的移动来创建对象。



注：

使用指示笔的效果会更加平滑。

切换至修改功能



切换至修改功能。

9.4 修改（工具栏）



确定要执行的修改。



提示：

“修改”与“数字”组合使用。

如果激活“修改”工具，则能够以数字方式移动点。在绝对值部分，只会显示垂直、水平和对角距离以及旋转的输入框。在相对值部分，将显示对角距离、旋转以及垂直和水平移动的值。所有修改操作都将立即执行（无需“应用”）。



提示：

用箭头键移动点。

如果激活“修改”工具，可以用箭头键移动点。将用“修改”工具箱中的数字编辑字段来填充设置。按住 CTRL 键的同时使用箭头键将按步长的 1/10 移动点。

单击工具栏上的“修改”。此时，将显示“修改装饰”。高亮显示的按钮表示激活了哪种“修改”工具。

在“修改装饰”中单击另一个“修改”工具或按对应的数字小键盘键（激活 [NumLock]）以激活所需的修改功能。

您使用修改功能时可以隐藏“修改装饰”。如要切换显示和隐藏“修改装饰”，请在激活“修改”的情况下按 [Enter] 键。

- 按 z 可转换到 Bézier 模式
- 按 x 可转换到自由曲线模式
- 按 c 可转换到帧模式

9.4.1 修改装饰

移动点



移动线段或对象上的点和锚点。当您移动点时，可以更改线段或对象的大小和形状。

滑动锚点



沿框架线（在曲线段上）或直线（在直线上）滑动锚点。

裁切线



如果在框架模式下工作，则可移动线段。相邻线段的拐角保持一致。

使用光标剪切



分割线段或对象。线段或对象的已分割部分可单独进行操作或修改。



注意：

- 您必须单击线段或对象而不是框架或边界框上的某个点。
- 新建对象没有属性。

使角光滑



将曲线变为角，反之亦然。



注意：

单击某个点时，会在“制作角”和“角光滑”之间切换。

删除点



从线段或对象中删除点。通过删除点，可以更改线段或对象的形状。

更改起点



更改线段或对象的起点和方向。

方向点

使用“修改”工具时，显示选定线段或对象上的所有控点。
控点可显示为红色，使您能够轻松地移动和控制曲线的张力。



控点类型取决于用于创建线段的“数字化”工具。

例如：

- 如果线段是使用“添加线段”创建的，则显示锚点和控点。
- 如果线段是使用“添加弧形”或“添加曲线”创建的，则只显示点。
- 在框架模式下，将在框架上显示用于控制曲线张力的附加控点。

曲率线



显示曲线上的正交线（与正切线成 90 度角）。这些线可用于验证直径发生极大变化的曲线。

切换至数字化功能



切换至数字化功能。

9.5 多边形/椭圆（工具栏）



确定您要创建的形状以及形状的边数或点数。



提示：

“多边形/椭圆”与“数字”组合使用。

如果激活“多边形/椭圆”工具，可以数字方式创建椭圆或多边形。在绝对值部分，可以修改垂直和水平距离以及尺寸和旋转的值。其他所有项目都会变暗。在相对值部分，所有项目都会变暗。单击“应用”以执行“多边形/椭圆”操作。

单击工具栏上的“多边形/椭圆”。

突出显示的按钮表示激活了哪种（椭圆或多边形）工具。

您可以在使用“多边形/椭圆”时隐藏“多边形/椭圆装饰”。如要切换显示和隐藏“多边形/椭圆装饰”，请在激活“多边形/椭圆”的情况下按 [Enter] 键。

在多边形和椭圆之间切换：按 [Enter] 键显示“多边形/椭圆装饰”（如有必要），然后单击“多边形”或“椭圆”。

输入多边形或椭圆的点数：在“多边形/椭圆”输入框中输入数字（任何点数）。



注：

您在“多边形/椭圆”输入框中输入的点数将决定多边形的边数以及可使用“修改”工具修改的点数（适用于椭圆和多边形）。默认值为 4 个点。

9.6 十字线（工具栏）



显示十字线装饰。



注：

只要激活下列一种工具，就可以手动处理十字线（例如移动和旋转）：选择、转换、修改、度量、扩展、编辑文本、混合和扭曲。



提示：

“十字线”与“数字”组合使用。如果激活“十字线”工具，可以数字方式移动或旋转十字线。在绝对值部分，可以修改垂直和水平距离以及旋转的值。在相对值部分，可以修改垂直、水平和对角线移动以及旋转角度的值。



注：

旋转角度严格参考十字线本身的旋转，与移动距离或方向无关。

单击“应用”以执行“十字线”操作。



提示：

要旋转十字线，请用旋转十字线按钮或单击鼠标左键 + Alt 并旋转十字线。



提示：

按 Ctrl 并使用键盘箭头可沿垂直或水平方向移动十字线。



提示：

按 Shift 并使用键盘箭头可相对于 9 个键位置放置十字线。如果选中了多个对象，将相对于选择的边界框放置十字线。

在工具栏上单击“十字线”时，将显示“十字线装饰”。

9.6.1 十字线装饰

移动



单击此按钮时，可以手动移动十字线。您可以通过单击并拖动垂直或水平轴中的任意一个来移动垂直或水平轴。如果要同时垂直和水平移动十字线，则可以单击并拖动中心。如果在工作中的任意位置单击鼠标左键，则十字线的中心跳至该点。单击鼠标右键并进行拖动则可以手动旋转十字线。如果在工作中的任意位置单击鼠标右键，则十字线旋转至该点。

您可以在已旋转对象上对齐十字线（在这种情况下，不是在已旋转对象的边框上对齐）。要对齐垂直轴，请使用鼠标左键单击对象上的某个点。要对齐水平轴，请使用鼠标右键单击对象上的某个点。



注：

即使未选择任何对象，也存在重力。

旋转



单击此按钮并进行拖动则可以手动旋转十字线。单击工作中的任意位置时，十字线将旋转至该点。

9.7 创建文本（工具栏）

T

创建一行文本，在对象上创建文本或在文本框中创建文本。



提示：

“创建文本”与“数字”组合使用。

如果激活“创建文本”工具，可以数字方式创建文本框。在绝对值部分，可以修改垂直和水平距离以及尺寸和旋转的值。其他所有项目都会变暗。在相对值部分，所有项目都会变暗。点击“应用”以执行“创建文本”操作。

在工具栏上选择“创建文本”。突出显示的“创建文本”按钮表明已激活“创建文本”工具。

创建单行文本

在对象上创建文本：

将选择工具与“创建文本”组合使用，可在对象上创建文本。

将沿曲线的创建方向，根据各个选定对象的起始点放置文本，文本可从键盘或“字体”窗口输入或从文件导入。



注：

每个对象仍可单独处理和修改。

手动创建文本框。

以数字方式创建文本框。

将数字与“创建文本”组合使用，可以数字方式创建文本框。

文本可从键盘或“字体”窗口输入，或从文件导入。

9.8 编辑文本（工具栏）

aIb

激活“编辑文本”模式。

在“编辑文本”模式中，您可以选择要格式化、处理或修改的（未轮廓化）文本。

可以用鼠标选择，或者选择文本框或文本行内的所有文本字符。

从工具栏选择“编辑文本”。突出显示的“编辑文本”按钮表明已激活“编辑文本”工具。

用鼠标选择文本字符：

- 将光标放到要选择文本的位置，然后单击鼠标，再按住并拖动鼠标以选择文本。#
选中的文本将以灰色突出显示，可以处理和修改。

选择文本框或单个文本行中的所有文本：

- 使用“文本”菜单中的“全部选择”（244 页），或按 Alt 并在文本框内单击鼠标。#

用鼠标选择段落：#

- 按 [Ctrl] 并在您要选择的段落中单击鼠标。#

用鼠标选择单词：#

- 双击要选择的单词。



注：

对于转换 PostScript 文件，有两种可能的方式：如果在文本中单击鼠标，将转换为单行文本；如果拖出一个矩形，则矩形中的文本将转换为一个文本框。



提示：

当您选择文本以修改文本的段落设置时（例如修改对齐和行距），光标所在段落中的所有文本都将修改。#

无需突出显示文本字符，此操作即可对其生效。



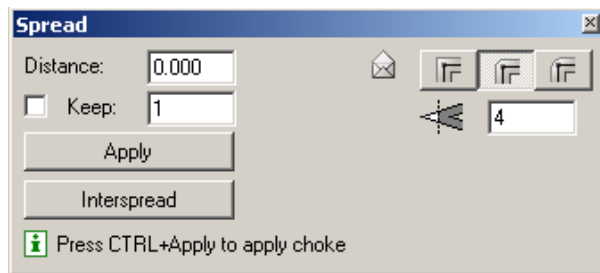
注意：

如果您选择要轮廓化的文本，文本框或文本行中的所有文本都将轮廓化，即使有部分文本未选中。

9.9 外扩（工具栏）



外扩或缩小红色选中对象，或在绿色选定对象内部扩展红色选定对象。



从工具栏选择“外扩”。突出显示的按钮表示已激活“外扩”。

9.9.1 外扩对话框

距离

用于在“距离”输入框中输入要外扩或减少对象的数量。

输入正值会外扩对象，输入负值会减少对象。该值以文档设置对话框中定义的度量单位为基础。



注：

如果使用鼠标外扩或减少，外扩或减少的对象数量会显示在“距离”输入框中。光标从对象边缘向内移动可减少对象，光标向外移动则会外扩对象。

保持

如果在单击“应用”时激活了“保留”，即可在外扩或减少对象时创建其他对象。

应用

用于执行对象的外扩或减少。

每次单击“应用”时，对象会相应地外扩或减少。

相互外扩

用于从扩大的红色选择对象与绿色选择对象的交叉位置创建新对象。



注：

如果关联了不同对象，其相互之间会进行平滑的叠加外扩。


扩展封套

用于定义拐角的圆滑和尖锐程度。

描边拐角类型

在“描边拐角类型”中单击要用于所选对象描边的拐角类型：

-  尖角
-  圆角

-  折角（另请参阅“斜接”输入框）



用于定义使拐角弯折产生折角的尖锐程度。

9.10 混合（工具栏）



用于在两个对象之间创建可编辑的混合，或扩展单一对象的混合。

选择“混合”按钮时，将显示“在对象之间混合”对话框。您可以混合两个红色的选中对象 — 在这种情况下最后创建的对象将在最上面；或混合红色和绿色的选中对象 — 在这种情况下红色选中对象将在最上面。

修改初始轮廓时，这将影响两者之间的轮廓。

9.10.1 对象间混合



对象间混合/扩展混合切换

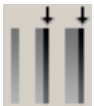


单击右侧图标可切换到“扩展混合”的对话框设置。

步长

用于定义或修改两个轮廓之间的阶梯数。

描边增长系数



用于定义描边混合的增长系数。例如，如果将 1 定义为描边宽度，则最后创建的混合轮廓将与第一个轮廓一样大；如果选择 5 作为描边宽度，则最后创建的轮廓将是第一个轮廓的五倍粗。

在本例中，增长系数为三。外部轮廓是内部轮廓的三倍粗。



反向箭头

用于逆转混合的方向。

点映射



在两个对象间应用混合时，会突出显示这些图标。您可以通过向对象中添加点来修改两个对象的混合方式，这些点形成一条线，而这条线则用于计算对象的混合方式。激活右侧图标时，单击创建的参考线可将其移除。

应用

用于根据定义的设置创建混合。包含插图的新颜色样本会自动添加到调色板中。



注：

会考虑线段。不考虑图案。

更改混合方向

用于逆转混合的方向。

转换为轮廓

用于将所有阶梯转换为真实轮廓，每个轮廓包含不同的颜色。每种新颜色的框会单独自动添加到调色板中。这是最终的选择：轮廓替换了可编辑的混合。

封套

自动关闭

用于关闭打开的对象。可随时激活或停用。



注：

原始对象不会更改；只是关闭其间的轮廓。

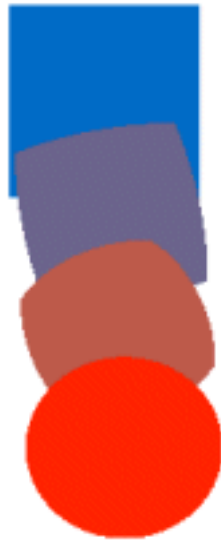
显示阶梯

用于显示黯淡的阶梯。可随时激活或停用。

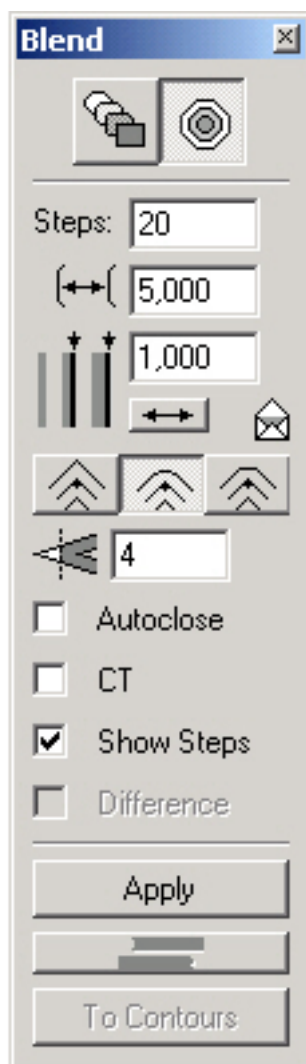
差异

如果单击“转换为轮廓”，混合的每个阶梯都将轮廓化。如果选择“差异”，仅阶梯的可见部分会轮廓化。

例如：此混合是使用“差异”创建的。您可以清除地看到，仅可见部分被轮廓化了。



9.10.2 扩展混合



对象间混合/扩展混合切换


单击右侧图标可切换到“扩展混合”的对话框设置。

步长

用于定义或修改阶梯数。

描边宽度

用于定义描边混合的增长系数。例如，如果定义 5 作为描边宽度，最后创建的混合轮廓将是第一条轮廓的 5 倍大小。

在“描边宽度”编辑框中，具有异形描边宽度的对象（即不同的水平和垂直描边宽度）会以 （波浪线）作为前缀。在“描边宽度”编辑框中填写新值时，描边将再次获取固定的描边宽度。

距离

用于定义混合的第一个阶梯与最后一个阶梯之间的距离。

应用

用于根据定义的设置创建混合。



注：

会考虑线段。不考虑图案。

更改混合方向

用于逆转混合的方向。




转换为轮廓

用于将所有阶梯转换为真实轮廓，每个轮廓包含不同的颜色。每种新颜色的框会单独自动添加到调色板中。这是最终的选择：轮廓替换了可编辑的混合。

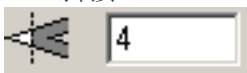
封套

描边拐角类型

在“描边拐角类型”中单击要用于所选对象描边的拐角类型：

-  尖角
-  圆角
-  折角（另请参阅“斜接”输入框）

斜接



用于定义使拐角弯折产生折角的尖锐程度。

自动关闭

用于关闭打开的对象。可随时激活或停用。



注：

原始对象不会更改；只是关闭其间的轮廓。

显示阶梯

用于显示黯淡的阶梯。可随时激活或停用。

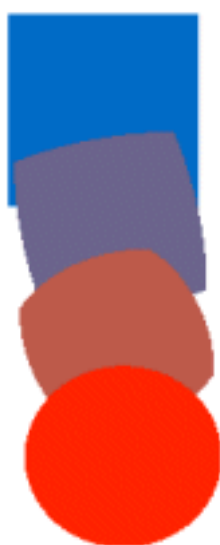
光栅化

启用“光栅化”选项可创建混合对象的光栅化图像。此光栅化图像会保存在文件中并用于 RIP 中，以确保在编辑器中和 RIP 上使用相同的数据产生可视化效果。启用此选项将在使用编辑器工作时增加文档的文件大小并提高可视化操作性能。禁用“光栅化”选项会使混合对象在 RIP 中进行 rip 之前的预处理。

差异

如果单击“转换为轮廓”，混合的每个阶梯都将轮廓化。如果选择“差异”，仅阶梯的可见部分会轮廓化。

此混合是使用“差异”创建的，您可以清晰地看到仅可见部分被轮廓化了。



9.11 视口（工具栏）



快捷键：[F8]

放大到一个窗口的一部分。

单击工具栏上的“视口”可放大到一个窗口的一部分。

将光标放在您要缩放的区域的一角，然后按住鼠标按钮，同时拖动光标，围绕选定区域创建一个矩形。

将显示一个方框，表示将缩放该区域（视口）。活动窗口将相对于视口的大小缩放。



提示：

- 按 F8 以红色选择选项（选项只能使用一次）；单击“视口”按钮一次或按 F8 两次以蓝色选择选项（选项可反复使用，直到被取消激活）；按 F8 三次将返回您之前使用的工具。
可通过从工具栏选择选项、从“视图”或“选择”菜单选择其他选项或以蓝色选择其他选项来取消激活蓝色选中的选项。
- 在“视口”模式中仍可能放大（单击鼠标左键）或缩小（单击鼠标右键）。单击的点将是缩放区域的中心。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请在[查看菜单](#)中激活“相同缩放”。

9.12 平移（工具栏）



快捷键：[F7]

平移活动窗口以浏览活动窗口。

单击工具栏上的“平移”可平移活动窗口以浏览活动窗口。

单击并拖动您要平移的窗口。显示将随着鼠标的移动而改变。



提示：

按 F7 以红色选择选项（选项只能使用一次）；单击“视口”按钮一次或按 F7 两次以蓝色选择选项（选项可反复使用，直到被取消激活）；按 F7 三次将返回您之前使用的工具。

可通过从工具栏选择选项、从“视图”或“选择”菜单选择其他选项或以蓝色选择其他选项来取消激活蓝色选中的选项。



注：

要同时所有布局窗口中显示视图（如果正在使用多个布局窗口），请在[查看菜单](#)中激活“相同缩放”。

9.13 度量（工具栏）

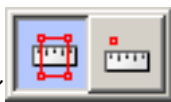


度量选定对象（左图标）或点（右图标）。



提示：

“度量”与“数字”组合使用。单击左侧图标可度量对象。此处“度量”工具与“数字”结合使用，其效果与“转换”完全相同，但对象不能手动拖动。在绝对值部分，可以修改垂直和水平尺寸以及旋转的值。其他所有项目都会变暗。在相对值部分，所有值均可修改。单击右侧图标可度量点。此处“度量”工具的效果与“修改”完全相同，但点不能手动拖动。在绝对值部分，可以修改垂直和水平距离、对角、垂直和水平移动以及旋转的值。在相对值部分，可以修改垂直和水平移动、距离以及角度值。所有度量点的操作都将立即执行（无需“应用”）。



单击工具栏上的“度量”可显示“度量装饰”以及[数字对话框](#)。

如果是对象，您可以度量：

- 选定对象到边界（左上方）或十字线的距离。
- 选定对象及其旋转的垂直、水平和对角尺寸。所有这些均可相对于边界或十字线、或者相对于对象以前的位置进行度量。

如果是点，您可以度量：

- 对象两点之间（或两个对象之间）的距离。
您可以度量垂直和水平距离（包括负值）、两点之间的距离和两点之间的角度。根据单击的第一个点和单击的第二个点之间的距离进行度量。
- 对象上的一个点与十字线或边界（左上方）中心之间的距离。您可以度量垂直距离、水平距离、点与十字线中心之间的最短距离以及对象上的点与十字线之间的角度。
- 开放或闭合对象的边缘。

9.14 密度计



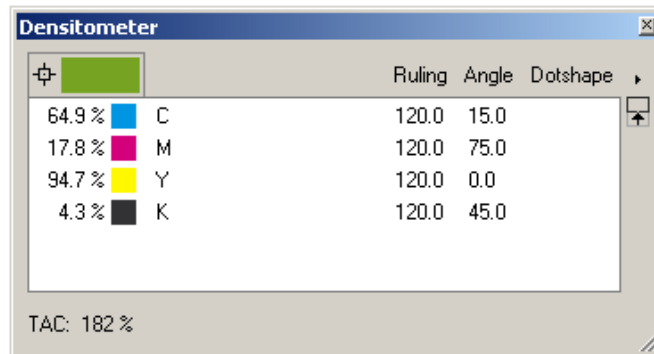
允许您度量特定位置或区域的颜色的油墨百分比。

激活此工具，将打开“密度计”对话框，此时光标变为此工具的形状。

9.14.1 密度计对话框

用途

显示已度量的点或区域的油墨浓度。



在文档的绘图窗口中单击某个点；或单击并拖动出一个矩形区域，以度量某个点或选定区域中的油墨浓度。对话框顶部的补丁表示已度量的一个点或区域。

每个分色都用其名称和色标表示。单击工作中的某一区域或颜色，度量并显示每个分色的百分比。单击并拖动密度计时，您会发现百分比会相应更新。


每个分色的百分比都是最终菲林的百分比。


TAC（总区域覆盖率）是指在印刷纸张上找到的不同油墨的网点百分比的总和。技术油墨显示在列表中，但是不会计入 TAC。

要关闭“密度计”对话框，请单击右上角的“关闭”按钮或选择另一工具。



提示：

单击  将打开一个对话框，您可以通过该对话框“显示”或“隐藏”油墨名称。也可以将精确度定义为：“精确”（例如 92.2%，以 1/255 的幅度测量）和“近似”（例如 92%，以整数值测量）。

此切换  可使“密度计”对话框的尺寸适应列表尺寸。



注：

更改油墨在“油墨”对话框中的顺序时，“密度计”对话框会相应更新。

9.15 修复薄的部件

使用修复薄的部件工具，您可以手动选择想要修复的薄的部件。请参阅[修复薄的部件工具](#)

9.16 备注工具

使用备注工具，您可以在 PackEdge 中查看和编辑 PDF 备注。请参阅[备注](#)

9.17 陷印至对象

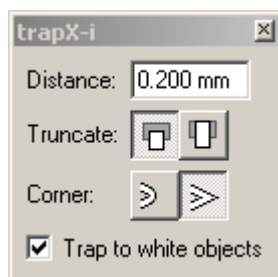
通过陷印至对象工具，您可以完全或部分地将对象交互式陷印至其他对象。

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。

9.17.1 设置 trapX-i 参数

trapX-i 对话框包含要与陷印至对象或陷印至所有工具一起使用的陷印参数。



1. 陷印至对象或陷印至所有工具以打开 trapX-i 对话框。



2. 设置陷印距离。

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）。

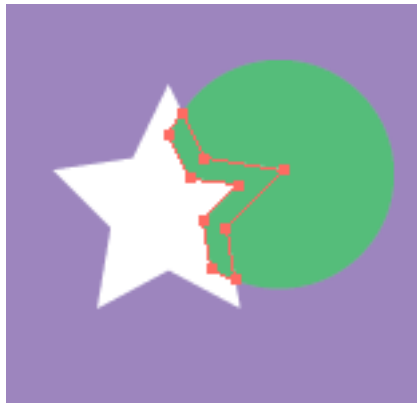


4. 选择所需的陷印拐角样式：圆角 （如左下图所示）或斜角 （如右下图所示）。



5. 选择文件包含白色对象时要进行的操作。

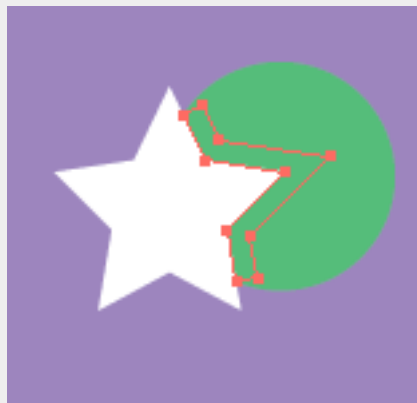
- 启用陷印至白色对象，可将彩色对象陷印至白色对象/白色背景。



- 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）。



注：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。



9.17.2 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 **Alt**。



注：

要在拖动箭头时取消陷印，请使用 **Escape**。

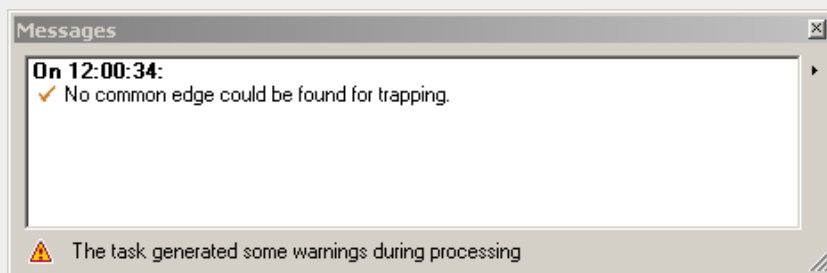
要在拖动箭头后取消陷印，请使用 **Ctrl + Z**。



注意：

要进行陷印的两个对象必须具有共同的边缘。

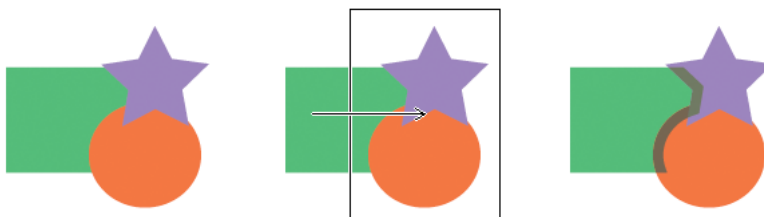
如果要陷印的两个对象看起来是紧挨着的，但实际上没有共同的边缘，则系统将发出警告消息。



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）。

9.17.3 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：
 - a) 单击要外扩的对象，
 - b) 单击背景并按住鼠标按钮围绕其他对象拖出一个矩形。





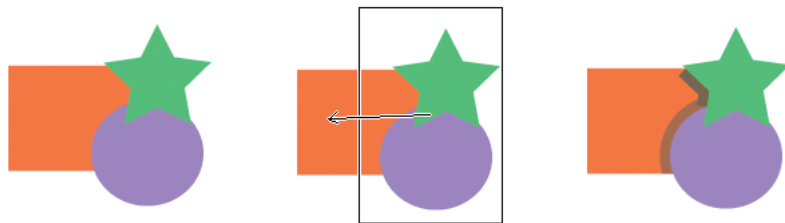
注：

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）。

- 要更改陷印方向（从外扩变为内缩），拖动箭头时请按住 **Alt**。

9.17.4 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。



注：

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。

- 要更改陷印方向（从外扩变为内缩），拖动箭头时请按住 **Alt**。

9.18 陷印至所有

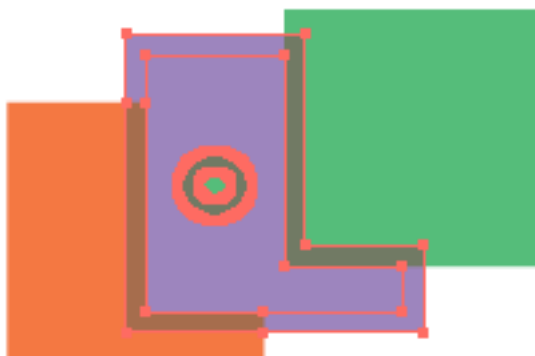
通过陷印至所有工具，您可以快速便捷地将对象交互式陷印至背景/前景中所有相邻的对象。背景是指对象（色彩单调的图画、图像和其他对象等）下面的所有内容，前景是指对象上面的所有内容。

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）。

可在 `trapX-i` 对话框中设置陷印参数（请参阅[设置 trapX-i 参数](#)）。

9.18.1 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 Alt。
- 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 Alt 和 Shift。



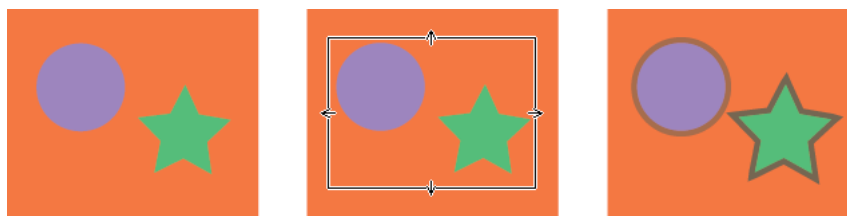
注：

陷印至所有工具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。

9.18.2 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 Alt。
- 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 Alt 和 Shift。

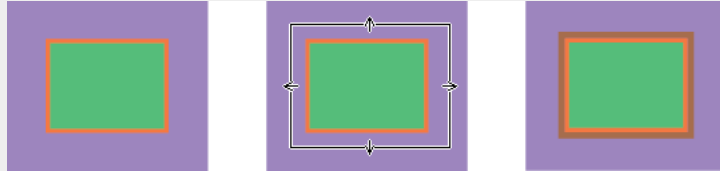


注：

陷印至所有工具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，陷印至所有工具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。



9.19 扭曲（工具栏）



在对象上或对象内部扭曲图形对象。

可以对半色调以及线条进行扭曲。

首先必须以红色选择要扭曲的图形。以绿色选择要在其上扭曲的基本对象。

起点非常重要，因为这是投射的依据。通过“修改”工具中的“更改起点”，可根据需要显示并更改起点。

扭曲是一个动态选项。在对话框的左侧可以找到不同的扭曲设置供选择。如果单击其中一个设置，对应于选择的选项将显示在对话框的右侧。

接受选项后，对话框的右侧将显示设置摘要。

“接受”和“取消”将改为“矢量”和“样条”。

可以用预设按钮来保留常用扭曲功能的组合。

在工具栏上单击“扭曲”按钮时，将显示“扭曲”对话框。

9.19.1 扭曲对话框

网格类型

网格类型：	可对不同的网格类型执行扭曲处理
在对象之间	用于在两个绿色选择对象之间或一个绿色选择对象内部扭曲红色的选择对象。不同对象可以是封闭或开放的对象。

网格类型:	可对不同的网格类型执行扭曲处理
	 <p>注意: 第一条划线将用作基线。如果第一条划线是最高线, 扭曲的结果将会旋转。</p>
撑满缩放	<p>用于在对齐方式设置为“适应”时, 按绿色选择目标的长度比例水平和垂直修改红色选择对象。</p> <p>如果对齐方式设置为“左侧”、“中央”或“右侧”, 红色选择对象将放置在绿色曲线上的左侧、中央或右侧。</p> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> 使用“缩放到适应”对封闭基线执行扭曲会使扭曲对象的开头和末尾相遇。 选择“缩放到适应”时, 红色选择对象中会出现一条水平线, 可以互动方式移动这条线, 也可以在“选项/参考线”输入框中输入数字来放置这条线。这条线将会映射到绿色曲线上。
伸展到适应	<p>用于在水平方向上放大选择对象。用这种方式可在基线长度上进行投影。如果对齐设置为“适应”, 选择对象会保持其原始高度。</p> <p>如果对齐方式设置为“左侧”、“中央”或“右侧”, 红色选择对象将放置在绿色曲线上的左侧、中央或右侧。</p> <p> 注:</p> <ul style="list-style-type: none"> 使用“伸展到适应”对封闭基线执行扭曲会使扭曲对象的开头和末尾相遇。 选择“伸展到适应”时, 红色选择对象中会出现一条水平线, 可以互动方式移动这条线, 也可以在“选项/参考线”输入框中输入数字来放置这条线。这条线将会映射到绿色曲线上。
反向扭曲	用于通过定义输入网格和输出网格将任意形状扭曲为其他形状。您可以将圆形拉直。选择对象可包含线条美术对象和半色调图像。
外侧的	用于导入外部定义的网格。
(F) 文件...	如果单击“文件”, 会出现 外部网格 对话框。

对齐

对齐:	用于指定扭曲对象相对于基线起点的位置
左	用于将红色选择对象定位到基线左侧的起点。
右	用于将红色选择对象定位到基线右侧的终点。
中心	用于将红色选择对象定位到基线中央位置。
适应	用于放大红色选择对象以适应基线。通过这种方式可将红色选择对象投影到整个基线长度上。将根据选择的网格类型伸展或缩放对象。



注：

起点是开始创建轮廓的位置。将从该位置开始顺时针定位扭曲的对象。

重复

重复：	用于在基线上重复红色选择对象
重复	<p>指示要在基线上定位和/或重复红色选择对象的次数。系统会在基线上等分剩余间距，具体取决于选择的对齐方式（左侧、右侧、中央或适应）。默认情况下会定位一次红色选择对象。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p> 注： 如果要在基线上尽可能多次重复红色选择对象，请输入 0（零）值。系统会考虑已定义的重复之间的最小距离，计算出正确的值。选择了“对齐适应”时，系统会在基线上等分剩余间距。</p> </div>
间距（毫米）	指示已定位的对象间应遵守的最小距离。
固定间距	即使在缩放对象时也始终保持指示的间距。如果“固定间距”关闭，对象将不会缩放但会进一步分离。会显示不同的警告消息为您提供帮助。

失真

失真：	执行的扭曲效果可能失真或不失真
弯曲	用于定位失真的红色选择对象。
映射点	仅会映射红色选择对象中现有的点；不会添加新点。
转换	<p>用于定位不失真的红色选择对象。使用此功能可执行不同的转换或转换组合。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 移动：用于在旋转和缩放已停用的情况下在基线上定位红色选择对象，而不进行旋转或缩放。 • 旋转：用于旋转红色选择对象。将相对于基线垂直定位对象。这意味着在旋转和缩放已停用的情况下，旋转角度取决于对象在基线上的位置。 • 缩放：用于在旋转和缩放已停用的情况下缩放红色选择对象，具体取决于选择的网格类型。

选项

选项：	扭曲结果的质量取决于多个选项
绘制网格	<p>为了扭曲对象，扭曲功能要使用内部网格。红色选择对象将映射到此网格上。网格越精细，失真结果就越好。可输入行数和列数来定义网格的精细度。“绘制网格”会显示将用于此特定扭曲的网格。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p> 注： 如果定义了精细的网格，绘制该网格将需要很长时间，并且事实已证明，在某些情况下更精细的网格可能不会提供更好的结果。</p> </div>

选项:	扭曲结果的质量取决于多个选项
精确度	精确度在与样条结合使用时非常重要。执行期间会首先生成向量对象，然后将该对象转换为可编辑的样条对象。此输入字段中的数字是维度减少后向量对象与最终创建的样条对象之间的最大偏差。您必须使用的偏差也取决于对象的维度。0.1 毫米的最大偏差对大对象的影响比很小对象的影响要少。
行	定义内部扭曲网格使用的行数。
列	定义内部扭曲网格的列数。

接受/取消

用于接受对话框中的设置。“取消”可还原为之前的设置。

向量/样条

“向量”可以向量形式创建扭曲的对象。“样条”可将扭曲的对象转换为样条对象。

外部网格对话框

允许您激活外部网格类型的文件并选择网格文件名。

DTL 程序

如果选定文件包含将由目标网格执行的程序，并且应该定义一个目标网格，那么请激活 DTL 程序。

自动装载：激活“自动装载”，以自动加载 DTL 程序。

GRD 文件

允许您手动创建网格文件。

编辑：用于编辑网格文件。

水平镜像：用于水平镜像网格文件。

垂直镜像：用于垂直镜像网格文件。

创建者网格文件

在“创建者”中，您可以保存用于改变图像形状的网格。这些文件（.warp）可导入，并用作扭曲的目标网格。

外部网格列表

使用的外部网格的列表显示在该对话框的底部。

9.20 矢量化和清除（工具栏）



剪切、连接和清除轮廓。

单击线条工具栏中的“矢量化和清除”以剪切、连接和清除轮廓。

- 使用顶部行的三个工具剪切轮廓并保留一个或所有结果片段。
- 使用中间行的前两个工具重描轮廓的一部分，并用第三个工具将轮廓手动分割为两个部分。
- 使用底部行的三个工具连接轮廓，用矩形分割或连接轮廓，以及选择灰尘轮廓。

您可以用鼠标单击该工具，或按数字小键盘上对应的键（必须打开 NumLock）来激活“矢量化和清除”装饰中的工具。

9.20.1 “向量化与清除”对话框

剪切最小

用于剪切掉轮廓的“最小”部分。

剪切最大

用于剪切掉轮廓的“最大”部分。

剪切并保留

用于剪切轮廓并保留产生的所有轮廓部分。

重新跟踪最小

用于剪切掉轮廓的“最小”部分并将绘制的轮廓片段添加到“最大”部分中。



提示：

如果要在线条或曲线段的中间点放在轮廓附近，请单击鼠标中键而不是左键，以防止影响该轮廓。

重新跟踪最大

用于剪切掉轮廓的“最大”部分并将绘制的轮廓片段添加到“最小”部分中。

分割

用于将一条轮廓分割为两部分，并将单击的点与绘制的轮廓片段连接起来。新片段为两条轮廓的公共部分。

连接两条轮廓

用于通过轮廓的中间部分连接两条不同的轮廓。

分割或连接

用于通过矩形分割一条轮廓或连接两条不同的轮廓。



注：

您拖动的矩形只是用于分割或连接的工具。不会保留。

选择灰尘轮廓

用于以红色选择已定义大小的绿色轮廓，以便将其删除。

大小输入框

用于定义要删除的轮廓大小。



注：

在输入框中输入的大小是轮廓的边框高度和宽度总和。



注：

在输入框中输入值的单位就是在 [文档设置对话框](#) 中选择的单位。单位可以是毫米或英寸。

重新应用

“重新应用”按钮只能与“剪切”和“重新跟踪”按钮结合使用。例如，当您执行了剪切或重新跟踪操作并发现按错了按钮时，可使用此按钮。若要解决问题，请单击实际需要的“剪切”或“重新跟踪”按钮，然后单击“重新应用”。操作就会立即执行，而不必在原始轮廓上单击两点。



提示：

单击“重新应用”可对更改的轮廓与原始轮廓进行比较。

10. 工作空间

10.1 状态栏

最初在启动时，水平状态条显示在版面窗口下方的屏幕右侧。



可以在 Windows 菜单中取消激活/激活状态条来隐藏/激活状态条。

1. 页面

2.



3.



4.



10.1.1 页面（状态栏）



浏览多页面文档。

对于有单个页面（即非阅读器扩展模式）的文档，只显示一个页码（奇数页码在右侧，偶数页码在左侧）。

对于阅读器扩展文档，两页面都有页码。

在状态栏中选择“页面”。

通过单击箭头可以前后移动一个页面。

按住 [Alt] 并单击箭头可以一次移动 10 个页面。

单击此图标时会变为输入框，可在其中输入要激活的页码。

另请参阅：

- [页面（窗口菜单）](#)


10.1.2 图层（状态栏）



选择要处理的另一个图层、网格或标记网格。

在**状态栏**的“图层”组合框中，您可以看到当前处理的图层、网格或标记网格的名称，而且可以从下拉列表选择另一个图层、网格或标记网格。



状态栏提供其他信息，此信息反映**图层对话框**中图层和（标记）网格的状态：

- : 可以选择是否要输出图层。



注：

不能输出网格或标记网格，因此图标将始终是相同的。

- : 图层/（标记）网格可能不可见。
- : 不能修改锁定的图层/（标记）网格。



注：

可使用“选择”菜单中的[选择图层](#)以红色选择并显示当前活动图层内的所有对象。

另请参阅：

- [处理图层](#)
- [使用网格](#)

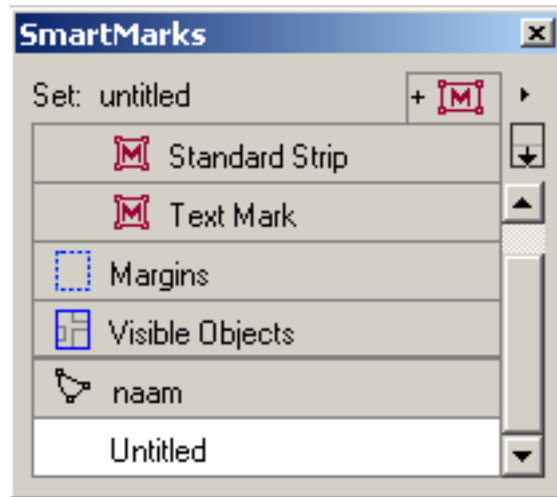
10.1.3 对象和对象名（状态栏）



识别您选择的对象。并非所有对象都有名称，但您可以输入一个名称。如果对象没有名称，“对象名”将自动显示“未命名”。工作的所有命名对象都显示在对象名下拉列表中。

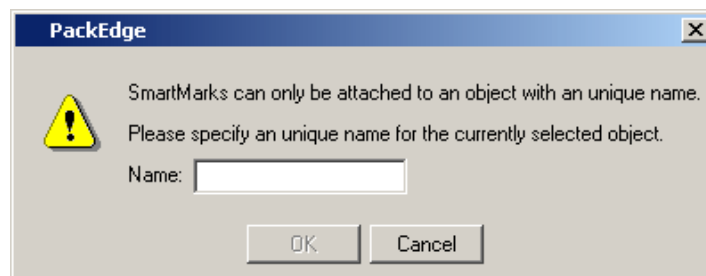
有 3 种方法创建命名对象

1. 以红色选择对象，在状态工具箱的“对象名”字段中键入一个名称。
2. 选择对象。[SmartMark](#) 对话框将突出显示“未命名”。



单击此项并按住鼠标，此字段将变得可编辑，此时请输入一个新名称。

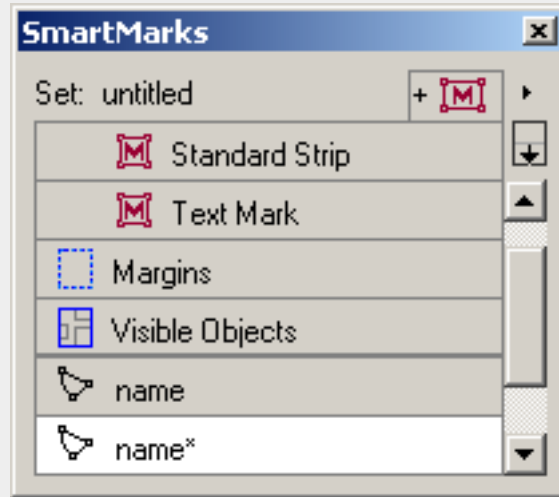
3. 选择对象。然后立即添加 SmartMark，由于只能为命名对象添加标记，系统将要求您为该对象指定一个名称。





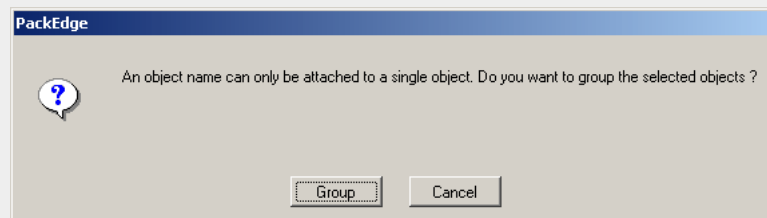
注：

对象名必须是唯一的，如果发生名称冲突的情况（例如复制命名对象时），系统将会添加星号进行区别：



注：

名称只能指定给单个项目（一个对象或一组对象）。选定多个对象时，将会弹出一个确认对话框，提示您在指定名称之前会组合对象。



10.2 视图栏





在 Windows 菜单 > 工具栏中选择“视图栏”



- 1.

用于查看或更改活动窗口的显示模式。

有四种不同的显示模式：




- 1  “轮廓”模式：在此模式中，仅显示对象的轮廓。
- 2  “填充”模式：在先前的“填充”模式下，使用索引来显示图像。对于每个所使用的颜色，都有一个索引。如果在图像中使用不同颜色，则其索引要进行叠加。新的“填充”模式不再使用索引，而是将所有叠印模式计算到不透明度里。如果想工作速度快，请使用此模式。但是，请注意叠印模式未正确可视化：所有叠印都将作为不透明叠印被可视化。
- 3  “预览”模式：在该模式下，您可以查看每个独立对象的油墨和颜色。首先，将每个对象的颜色转换为 RGB，然后将这些 RGB 值混合后获得最终结果。如果想工作速度快，请使用此模式。但是，请注意叠印模式不会正确显示：所有叠印都将作为“变暗”（“Esko 叠印”）叠印显示。
-  “扩展预览”模式：在这种具有较高质量的模式下，所有油墨和颜色以最佳方式显示，同时生成最可能接近印刷结果的工作。首先，不同对象的油墨混入其原始分色中。随后，混合油墨值被转换为 RGB。不过，请注意，与“预览”模式相比，该模式较慢。将油墨可视化时，“扩展预览”模式使用在不透明油墨中使用的油墨顺序。

始终加载图像的真实数据，以生成对网屏可视化的预览。文档中的图形如果包含大量图像数据，则在“扩展预览”模式下，可视化速度降低。此外，如果从较慢（远程）磁盘加载实时图像数据，也会大大降低可视化速度。



提示：

使用“预览”模式 (3) 可提高可视化速度。

2. 用于监控或修改活动窗口中的缩放百分比。
3.  视图页面边界和参考线  视图十字线
4. 

用于显示或更改“预设分组级别”。

选择状态栏的“预设分组级别”输入框。

要更改“预设分组级别”：

- 在“预设分组级别”输入框中，输入适当的分组级别。

- 或 -

请使用上/下箭头键，或 PAGE UP 和 PAGE DOWN 键导航至适当级别。



注：

默认的“预设分组级别”为 1。

5. 当前分组级别

10.3 样式栏

将“调色板”和“图案调色板”的功能以及样式设置应用到选定对象，度量或修改对象的颜色属性。

“样式”栏包含：

- “调色板”选项卡
- “图案调色板”选项卡
- “填充样式”部分

- “描边样式”部分

度量插件如果“度量”旁边的插件被激活，则在选择要度量的对象时将自动显示颜色属性（而无需单击“度量”）。

度量度量选定对象的颜色属性。如果未选择任何对象，则度量最上面的对象。分配给对象的颜色属性显示在“颜色”框中。如果逐一选择对象，则显示最后选定对象的颜色属性。如果使用矩形选择多个对象，则显示位置最高的对象的颜色属性。

应用插件已激活，“应用”插件自动将“样式”栏中的设置应用到任何选定对象。

应用取消激活“应用”插件时，单击“应用”，将“样式”栏的设置应用到选定对象。

10.3.1 填充样式部分

定义或修改

- 填充颜色
- 填充图案
- 选定 CMYK CT 的色板映射
- 填充叠印模式
- 工作中选定对象的填充蒙版设置

。

填充复选框

要将“填充样式”设置应用到选定对象，请激活“填充”复选框。

填充颜色样本

要定义或修改选定对象的颜色，请在[调色板](#)中单击相应的颜色样本，按住并拖至“填充颜色样本”。

如果已激活“度量”插件，则“填充颜色样本”将体现选定对象的颜色。



提示： 双击“填充颜色样本”时，将显示“颜色工厂”，可在此处创建要应用的填充颜色。创建的颜色将自动添加到“调色板”。

填充图案框

要定义或修改选定对象的图案，请在[“图案”对话框](#)或[调色板](#)中单击相应的图案框，按住并拖至“填充图案框”。

要移除选定对象中的图案，请将调色板中的某个空颜色样本拖至图案框。

如果已激活“度量”插件，则“填充图案框”将体现选定对象的图案。

图像色板映射框



定义或修改选定图像的色板映射。

双击“图像色板映射”框打开[“图像色板映射”对话框](#)，将用于替换图像中分色的颜色从调色板拖至于色板映射对话框右侧列中的框。



注： 也可在“上色”菜单中选择“图像色板映射”来定义选定图像的色板映射。



注：将色板映射应用到文件中的图像时，“图像色板映射”框从  变为 .

要移除选定图像中的色板映射，请将调色板中的某个空颜色样本拖至色板映射框。

如果已激活“度量”插件，则在将色板映射应用到选定图像后“图像色板映射”框亮起，在调色板中，用于色板映射的颜色标有黑色矩形。

填充蒙版

使一个对象成为其他对象的剪贴路径。

要掩盖填充颜色：

1. 选择要用作蒙版和要掩盖的对象，并将其[分组](#)。



提示：请参阅[选择线条对象](#)。

2. 发送要掩盖对象后面的选定对象。



提示：请参见[置于底层（安排菜单）](#)或[后移（安排菜单）](#)。

3. 激活“填充蒙版”。

此时，将显示并打印剪贴路径中包含的对象（或对象的一部分）。



提示：也可使用[剪切（编辑菜单）](#)和[在内部粘贴（编辑菜单）](#)来掩盖对象。在这种情况下，会对对象进行分组。

示例：

1. 创建两个重叠矩形。
2. 在上方矩形中填充 Y，在下方矩形中填充 M。
3. 选择黄色矩形，并从“编辑”菜单中选择“剪切”。
4. 选择洋红色矩形，并从“编辑”菜单中选择“粘贴”。
5. 黄色和洋红色矩形成为一组，（初始）洋红色矩形蒙版的边界框超出（初始）黄色矩形。

填充叠印

定义或修改填充颜色的叠印模式。

对于给定对象，叠印模式将定义在前景色与背景色之间的合成公式。前景色是给定对象的颜色。背景色是在给定对象后面的所有对象颜色的合成结果。叠印模式可单独应用到每个分色。

颜色（或图画）是通过（印刷）油墨生成，因此共有油墨将被置于一个分色中或者不显示，因为油墨所属颜色会被顶层颜色所掩盖。

在叠印中要考虑的另一个元素是透明度。透明度参与时，“不透明”叠印模式和“变暗”（“Esko 叠印”）模式会发生变化。



注：这些叠印模式也适用于“[描边样式](#)”部分中的描边颜色，以及“[字符样式](#)”对话框中文本的填充颜色。



提示：要正确预览叠印模式，请使用“扩展预览模式”。

下拉列表提供了 4 种叠印模式：

- 不透明（默认模式）

在“不透明”叠印模式中，对于每个分色，对象的填充颜色均掩盖下方的所有对象。

计算“不透明”叠印模式的公式如下：

- 未定义透明度：

“不透明”叠印模式： F

其中，对于每个分色， F 意味着前景或在前景中显示的值（以 % 为单位），将掩盖其下方全部内容。

- 已定义透明度：

“不透明”叠印模式： $\alpha * F / 100 + (100 - \alpha) * B / 100$

其中， α 代表在样式栏中定义的透明度值，对于每个分色， F 代表在前景中显示的值（以 % 为单位）， B 代表在背景中显示的值（以 % 为单位）。

- 变暗（“Esko 叠印”）

当两个对象中某种颜色包含同一种油墨只是所占百分比不同时，对于每个分色，“变暗”都将使用最高百分比来叠印油墨，即使该油墨处于背景中亦是如此。

计算“变暗”（“Esko 叠印”）模式的公式如下：

- 未定义透明度：

“变暗”（“Esko 叠印”）模式： $\text{Max}(F, B)$

这意味着，对于每个分色，均使用最高百分比进行叠印，无论其位置在前景还是背景中。

- 已定义透明度：

“变暗”（“Esko 叠印”）模式： $\text{Max}(B, \alpha F / 100 + (100 - \alpha) * B / 100)$

其中， α 代表在样式栏中定义的透明度值，对于每个分色， F 代表在前景中显示的值（以 % 为单位）， B 代表在背景中显示的值（以 % 为单位）。

- PostScript

当两个对象中某种颜色包含同一种油墨时，对于每个分色，PostScript 将叠印顶层对象的油墨，即使该油墨所占百分比最低。PostScript 不考虑透明度。

计算 PostScript 叠印模式的公式如下：

如果 ($F > 0$)，则为 F ，否则为 B 。

在此公式中，对于每个分色， F 代表在前景中显示的值（以 % 为单位）， B 代表在背景中显示的值（以 % 为单位）。

如果上方颜色不包含在下方颜色中出现的油墨，则叠印此分色。

- (A) 添加

将重叠的不同对象的相同油墨相加（从背景到前景）。

计算“添加”叠印模式的公式如下：

$B + (100 - B) * F / 100$

在此公式中，对于每个分色， F 代表在前景中显示的值（以 % 为单位）， B 代表在背景中显示的值（以 % 为单位）。

示例：当两个对象中某种颜色包含同一种油墨只是所占百分比不同时，例如，对象 1= 60% 青色，对象 2= 30 %，那么考虑到油墨可最高填充至 100%，因此重叠区域油墨总和的计算方式如下：
（从背景到前景）

- 对象 1 位于对象 2 下方
- 从可用的 100% 青色中减去对象 1 占的 60%，剩余 40%。
- 从这 40%（要填充的空白空间）中减去对象 2 占的 30%，即整体的 12%。

- 青色油墨的总覆盖率将为 72%。

要实现油墨覆盖率最大值 100%，只能将重叠区域中某种油墨定义为 100%。

填充样式封套

打开“填充样式”封套，可定义填充颜色和/或本地插图的不透明度（或透明度）。

10.3.2 填充样式封套

用于定义要指派给所选对象的填充颜色的不透明度（或透明度）。

“填充样式”封套包含：

填充透明度类型

用于定义要应用于所选对象的填充颜色的不透明度（或透明度）类型。

不透明度/透明度类型可以是：

- 纯色：
 - 整个对象的透明度百分比相同。
- 插图：
 - 线性、反线性
 - 椭圆、反椭圆、偏心椭圆、反偏心椭圆
 - 矩形、反矩形、偏心矩形、反偏心矩形
 - 平滑平行四边形、平滑反平行四边形、平滑偏心平行四边形、平滑反偏心平行四边形
 - 圆锥、反圆锥
- 圆形
- 边缘：
 - 透明度仅影响沿对象边缘具有一定宽度的长条。
- 软蒙版：
 - 应用于 CT，它与“边缘”具有相同的蒙版效果，但将蒙版颜色与透明度相结合。
- CT：
 - 用于加载单色 CT 并将其用作透明度蒙版。

若要创建统一的透明度效果，请使用“填充透明度”滑块，或在“填充透明度百分比”输入框中输入值。

若要定义任何其他透明度效果，请使用“填充透明度”箭头。



注：

- 如果选择了多个对象，透明度会应用到每个对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 可同时使用滑块和透明度箭头来应用透明度。要从显示中删除透明度箭头，请选择“纯色”作为“透明度类型”。
- 在“填充透明度”对话框中，某些选项并非对所有“填充透明度类型”都可用，例如，选择圆形时，“角度”输入框会变黯淡。

填充透明度箭头



用于创建插图的透明度效果。

透明度箭头显示在选择的对象上，并且会出现[填充透明度](#)对话框。



提示：

也可以用数字方式手动确定透明度。若要执行此操作，请单击并按住透明度箭头，将其拖动到适当位置，或在[填充透明度对话框](#)中输入数值。

填充透明度滑块

单击、按住并拖动“填充透明度”滑块以互动方式定义透明度百分比，或单击“填充透明度”滑块旁边的旋转框，通过步骤值修改透明度。

填充透明度百分比

在“填充透明度百分比”输入框中输入值来定义透明度百分比。

填充局部插图

用于定义工作中所选对象的局部插图。

“填充样式”封套的“填充局部插图”设置会取代“插图颜色工厂”的插图设置。

如果插图颜色是从[调色板](#)对话框创建的，将会自动激活切换按钮。停用切换按钮可修改“插图”选项。

填充局部插图类型

选择“填充局部插图类型”来定义要指派给所选对象的填充颜色的本地插图设置。

可选择“全局”（整个对象的透明度百分比相同）、线性、矩形、椭圆、圆形或边缘（创建浮雕效果）。



注：

- 如果选择了多个对象，插图会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 某些“插图选项”并非对所有“填充局部插图类型”都可用。

填充局部插图箭头

用于局部修改已应用于所选对象的填充颜色的插图。

插图箭头出现在选择的对象上，并且会出现[填充](#)对话框。



提示：

单击并按住插图箭头，将其拖动到适当的位置以手动确定插图，或在“填充”对话框中输入数值来确定插图。

填充透明度对话框

用于以数字方式定义插图的透明度效果。

单击[样式](#)对话框（“填充”封套已打开）中的“填充透明度”箭头，就会出现“填充透明度”对话框。

角度 (Angle)

输入透明度的角度（度数）。

宽度

对于边缘插图，“H”输入框变成了“宽度”输入框。

偏移 (Offset)

对于软蒙版透明度插图，它决定透明度插图相对于蒙版边缘的位置。

噪点

输入值 (%) 来确定应用于插图颜色的微粒量。值越大，应用于颜色的微粒越多。输入值意味着将在输出时生成 CT。这会取代“输出选项” (“文件”菜单) 对话框中可能存在的噪点值。如果未输入值 (0)，输出时将不生成 CT，除非是与边缘插图或重影颜色有关。如果值为 0，系统会查找“输出选项”对话框中的噪点值。如果是一般插图（不在边缘上、不透明），0 值与“填充”对话框中的 0 值相结合，将会产生条带。这意味着值至少必须是 2 或 3，以防止产生条带。

开始

输入值 (%) 来确定要在箭头开始位置应用的透明度 (0-100)。

(E) 结束

输入值 (%) 来确定要在箭头结束位置应用的透明度 (0-100)。



注:

- 如果选择了多个对象，透明度会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 可同时使用滑块和透明度箭头来应用透明度。要从显示中删除透明度箭头，请选择“纯色”作为“透明度类型”。
- 某些“透明度选项”并非对所有“填充透明度类型”都可用。

填充对话框

用于以数字方式修改应用到对象中的插图。

单击**样式**对话框 (“填充”封套已打开) 中的“填充局部插图”箭头，就会出现“填充”对话框。

角度 (Angle)

输入插图的角度（度数）。

宽度

对于边缘插图，“H”输入框变成了“宽度”输入框。

噪点

输入值 (%) 来确定应用于插图颜色的微粒量。值越大，应用于颜色的微粒越多。输入值意味着将在输出时生成 CT。这会取代“输出选项” (“文件”菜单) 对话框中可能存在的噪点值。如果未输入值 (0)，输出时将不生成 CT，除非是与边缘插图或重影颜色有关。如果值为 0，系统会查找“输出选项”对话框

中的噪点值。如果是一般插图（不在边缘上、不透明），0 值与“填充”对话框中的 0 值相结合，将会产生条带。这意味着值至少必须是 2 或 3，以防止产生条带。



注：

- 如果选择了多个对象，插图会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 某些“插图选项”并非对所有“插图类型”都可用。

10.3.3 描边样式部分

定义或修改

- 工作中选定对象的描边颜色
- 描边图案
- 描边虚线
- 描边蒙版设置
- 描边叠印模式

。

描边切换框

要将“描边样式”设置应用到选定对象，请激活“描边”复选框。

描边颜色样本

要定义或修改选定对象的描边颜色，请在[调色板](#)中单击相应的颜色，按住并拖至“描边颜色样本”。

如果已激活“度量”插件，则“描边颜色样本”将体现选定对象的描边颜色。



提示：

双击“描边颜色样本”时，将显示“颜色工厂”，可在此处创建要应用的描边颜色。创建的颜色将自动添加到“调色板”。

描边图案框

要定义或修改选定对象的描边图案，请在[“图案”对话框](#)或[调色板](#)中单击相应的图案，按住并拖至“描边图案框”。

如果已激活“度量”插件，则“描边图案框”将体现选定对象的图案。



注：

要显示“图案”对话框，请在“上色”菜单中选择[“图案”](#)，或双击描边图案框。

描边虚线框

要定义或修改选定对象的描边虚线，请双击虚线框打开[“虚线”对话框](#)，并填写相应参数。



注：

您还可以在“上色”菜单中选择[“虚线”](#)来显示“虚线”对话框。

如果已将虚线描边应用到选定对象，并且已激活“度量”插件，则“描边虚线”对话框亮起。

描边蒙版

使用一个对象作为其他对象的剪贴路径。

要掩盖描边颜色：

1. 选择要用作蒙版和要掩盖的对象，并将其[分组](#)。



提示：

请参阅[选择对象](#)。

2. 发送要掩盖对象后面的选定对象。



提示：

请参阅[后退](#)或[后移](#)。

3. 激活“描边蒙版”。

此时，将显示并打印剪贴路径中包含的对象（或对象的一部分）。



注：

也可使用[剪切](#)（[编辑菜单](#)）和[在内部粘贴](#)（[编辑菜单](#)）来掩盖对象。

描边叠印

定义或修改描边颜色的叠印模式。

作为对“描边叠印”模式的扩展说明，请参阅样式栏中“[填充样式](#)”部分的“填充叠印”模式。

描边宽

在“描边宽度”输入框中输入描边宽度，或使用微调框增加描边宽度。

宽度将以毫米或英寸表示，具体取决于在“[文档设置](#)”对话框中输入的信息。

10.3.4 描边样式封套

用于定义要分配给选定对象的描边颜色的不透明度（或透明度）。

描边透明度类型

选择“描边透明度类型”可定义要分配给选定对象的描边颜色的不透明度（或透明度）。

“透明度”可以是：

- 纯色：
 - 整个对象的透明度百分比相同。
- 插图：
 - 线性、反线性
 - 椭圆、反椭圆、偏心椭圆、反偏心椭圆
 - 矩形、反矩形、偏心矩形、反偏心矩形
 - 平滑平行四边形、平滑反平行四边形、平滑偏心平行四边形、平滑反偏心平行四边形

- 圆锥、反圆锥
- 圆形
- 边缘：

透明度仅影响沿对象边缘具有一定宽度的长条。
- 软蒙版：

应用于 CT，它与“边缘”具有相同的蒙版效果，但将蒙版颜色与透明度相结合。
- CT：

用于加载单色 CT 并将其用作透明度蒙版。

若要创建统一的透明度效果，请使用“描边透明度”滑块，或在“描边透明度百分比”输入框中输入值。要创建插图透明度效果，请使用“描边透明度”箭头。



注：

- 如果选择了多个对象，透明度会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 可同时使用滑块和透明度箭头来应用透明度。要从显示中删除透明度箭头，请选择“纯色”作为“透明度类型”。
- 某些“透明度选项”并非对所有“描边透明度类型”都可用。

描边透明度箭头

用于创建插图的透明度效果。

透明度箭头显示在选择的对象上，并且会出现[描边透明度](#)对话框。

单击透明度箭头，按住并拖至适当的位置#以手动确定透明度。#

- 或 -

在“描边透明度”对话框中输入数值以确定#透明度。

描边透明度滑块

单击、按住并拖动“描边透明度”滑块以互动方式定义透明度百分比，或单击“描边透明度”滑块旁边的微调框，通过步骤值修改透明度。

描边透明度百分比

在“描边透明度百分比”输入框中输入值来定义透明度百分比。

描边局部插图

修改插图类型，取消激活“描边局部插图”。

要从显示中删除箭头，请激活切换按钮。

如果插图颜色是从[调色板](#)对话框创建的，将会自动激活切换按钮。停用切换按钮可修改“插图”选项。

描边局部插图类型

选择“描边局部插图类型”可定义要分配给选定对象的描边颜色的局部插图。

可选择“全局”（整个对象的透明度百分比相同）、线性...、矩形...、椭圆...、圆形或边缘（创建浮雕效果）。



注：

- 如果选择了多个对象，插图会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 某些“插图选项”并非对所有“描边局部插图类型”都可用。
- 如果将插图应用到描边，描边将自动变为带边缘的。

描边局部插图箭头

用于局部修改已应用于所选对象的描边颜色的插图。

插图箭头显示在选择的对象上，并且会出现**描边**对话框。




单击插图箭头，按住并拖至适当的位置#以手动确定插图。

- 或 -

在“描边”对话框中输入#数值以确定插图。




描边线条端点类型

在“线条端点类型”中单击要用于所选对象描边的线条类型：

-  平头端点（垂直于线条的方形端点）；
-  圆形端点（半径为线条宽度一半的圆形端点）；
-  方头端点（描边超出线条端点，超出部分的粗细为描边粗细的一半）。

描边拐角类型

在“描边拐角类型”中单击要用于所选对象描边的拐角类型：

-  尖角
-  圆角
-  折角（另请参阅“斜接”输入框）

斜接



在“斜接”输入框中输入一个值，以确定拐角弯折产生折角的尖锐程度。

描边透明度对话框

用于以数字方式定义插图的透明度效果。

单击**样式**对话框（“描边”封套已打开）中的“描边透明度”箭头，就会出现“描边透明度”对话框。

角度(Angle)

输入透明度的角度（度数）。

宽度

对于边缘插图，“H”输入框变成了“宽度”输入框。

噪点

输入值 (%) 来确定应用于插图颜色的微粒量。值越大，应用于颜色的微粒越多。输入值意味着将在输出时生成 CT。这会取代“输出选项” (“文件”菜单) 对话框中可能存在的噪点值。如果未输入值 (0)，输出时将不生成 CT，除非是与边缘插图或重影颜色有关。如果值为 0，系统会查找“输出选项”对话框中的噪点值。如果是一般插图 (不在边缘上、不透明)，0 值与“填充”对话框中的 0 值相结合，将会产生条带。这意味着值至少必须是 2 或 3，以防止产生条带。

偏移(Offset)

对于软蒙版透明度插图，它决定透明度插图相对于蒙版边缘的位置。

开始

输入值 (%) 来确定要在箭头开始位置应用的透明度 (0-100)。

(E) 结束

输入值 (%) 来确定要在箭头结束位置应用的透明度 (0-100)。



注:

- 如果选择了多个对象，透明度会应用到所有对象中 (即使箭头仅显示选择的第一个对象)。
- 可同时使用滑块和透明度箭头来应用透明度。要从显示中删除透明度箭头，请选择“纯色”作为“透明度类型”。
- 某些“透明度选项”并非对所有“描边透明度类型”都可用。

描边对话框

用于以数字方式修改应用到对象中的插图。

单击 **样式** 对话框 (“描边”封套已打开) 中的“描边局部插图”箭头，就会出现“描边”对话框。

角度(Angle)

输入插图的角度 (度数)。

宽度

对于边缘插图，“H”输入框变成了“宽度”输入框。

噪点

输入值 (%) 来确定应用于插图颜色的微粒量。值越大，应用于颜色的微粒越多。输入值意味着将在输出时生成 CT。这会取代“输出选项” (“文件”菜单) 对话框中可能存在的噪点值。如果未输入值 (0)，输出时将不生成 CT，除非是与边缘插图或重影颜色有关。如果值为 0，系统会查找“输出选项”对话框中的噪点值。如果是一般插图 (不在边缘上、不透明)，0 值与“填充”对话框中的 0 值相结合，将会产生条带。这意味着值至少必须是 2 或 3，以防止产生条带。



注：

- 如果选择了多个对象，插图会应用到所有对象中（即使箭头仅显示选择的第一个对象）。
- 某些“插图选项”并非对所有“插图类型”都可用。

10.4 文本样式栏 – 文本菜单

用于定义文本框设置、段落设置和字符设置。

文本框设置

素材名称

用于命名文本框以便轻松识别。

在“文本样式”栏，输入文本框的名称。文本框名称显示在当前选定文本框和/或已链接文本框的顶部。

对于已替换文本，自动填充初始文件名。



方向

用于定义文本框中文本的方向（水平、从左到右垂直、从右到左垂直）。单击适当方向。默认值为“水平”。

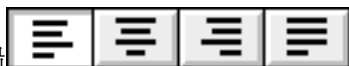


垂直加空铅

用于为文本框中的文本定义垂直定位（上、下、居中或分散）。单击适当的加空铅。默认值为“上”。

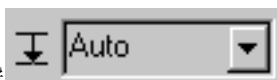
段落设置

修改段落设置时，将修改光标所在段落中的所有文本。无需突出显示文本字符，此操作即可对其生效。



水平加空铅

用于为文本框中的文本定义水平定位（左、右、居中或分散）。单击适当的加空铅。默认值为“左”。



引导

用于为文本定义行距（或从基线到基线的距离）。从输入框旁边的列表中选择，或在“行距”输入框中输入您的选择。

默认值为“自动”。“自动”将应用字体大小的 120% 作为行距。



注：

即使行距发生变化，字符高度仍始终保持为 75%，字符下部 25% 的高度（例如，“p”或“g”）亦是如此。

字符设置

字体

用于定义文本字体。从输入框旁边的列表中选择，或在“字体”输入框中输入您的选择。

默认值为 Helvetica。

字体粗细

用于定义文本粗细。从输入框旁边的列表中选择，或在“粗细”输入框中输入您的选择。

默认值为 Roman。

样式 (Style)

用于确定文本是垂直还是斜体。从输入框旁边的列表中选择，或在“样式”输入框中输入您的选择。

默认值为“垂直”。

尺寸

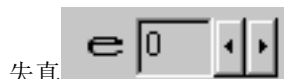
用于确定文本的字体大小。从输入框旁边的列表中选择，或在“大小”输入框中输入您的选择。

默认值为 12 pt。



倾斜

用于获取斜体效果。可在输入框中指定角度，例如 15 将使选择的字符倾斜 15 度角。



失真

用于定义失真百分比，以修改文本字符的宽度。在“失真”输入框中输入您的选择。负值将缩小文本字符的宽度，正值将扩大文本字符的宽度。默认值为 0%。



紧缩

用于定义字符对（例如，LT、VA 等）之间空格增加或减少的量，以增强其外观。将光标插入要调整紧缩的两个文本字符之间，并在“紧缩”输入框中键入您的选择。默认值为 0%。



注：

使用键盘键调整紧缩时，光标暂时消失。



跟踪

用于定义多个选定文本字符之间空格增加或减少的量。跟踪值基于 EM 框的百分比。在“跟踪”输入框中键入您的选择。默认值为 0%。



注：

使用键盘键调整跟踪时，光标暂时消失。

颜色样本

用于定义文本的颜色样式。从“颜色样式”对话框中应用颜色样式。



上标

用于将字符放在上标位置。



注：

默认值为字体大小的 50%、基线转换的 75%（也基于字体大小）。



下标

用于将字符放在下标位置。



注：

默认值为垂直缩放的 50%、水平缩放的 50% 和基线转换的 21%。

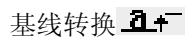
打开封套，确定对上标的基线转换。



下划线

用于对文本加下划线。

10.4.1 字符样式封套



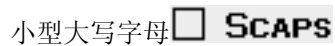
基线转换

用于在字符基线上下移动字符。以磅、毫米或当前大小的百分比输入值。正值会使字符向上移动，负值会使字符向下移动。默认值为 0。



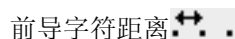
ffi

用于创建连字（如 ffi、ffl、ff、fi 或 tl）。连字将某些文本字符组合成单个文本字符，形成某些字符对。如果更改后面字符的紧缩或跟踪值，连字就会更改为正常的文本字符。



小型大写字母

用于使用小型大写字母。



前导字符距离

用于指示两个前导字符之间的距离。在输入框中以 EM 框百分比值输入距离。



1 2 3

用于定义数字类型（“普通”、“列表”或“中世纪”）。从输入框旁边的列表中选择，或在“数字”输入框中输入您的选择。仅当字体包含这些字符时才显示此选项。默认设置为“普通”。



连字符

用于定义文本的连字符语言，以确定文本的连字符使用方式。从输入框旁边的列表中选择，或在“连字符”输入框中输入您的选择。默认值为“关闭”。如果选择“关闭”，将没有连字符应用于文本中。

重新映射

如果要以重新映射的字体（如俄语或希腊语 Adobe Type 1 字体）编辑文本，可使用此工具。

10.4.2 框样式封套

图标	名称	介绍
	列	用于定义文本框的列数。在“列”输入框中输入您的选择。 默认值为 1。
	列宽	用于定义文本框的列宽。在“列宽”输入框中输入您的选择。 输入值（不是“自动”）时，会自动调整文本框大小。 默认值为“自动”。  注： 应用“自动”时，系统会根据文本框的宽度、列数和隔条自动计算列宽。
	间距	用于定义列之间的距离。在“隔条”输入框中输入您的选择。 默认值为 20 磅。

10.5 文本样式栏

定义文本框样式、段落样式和字符样式。

10.5.1 字符样式



显示或修改字符样式的参数，这些参数是使用“字符样式”对话框在“字符样式”输入框中选择的。

字符样式输入框

“字符样式”输入框显示活动或选定的字符样式。

字符样式箭头

显示现有字符样式的列表。您可以从列表中选择所需样式。

10.5.2 段落样式



显示或修改段落样式的参数，这些参数是使用[段落样式对话框](#)在“段落样式”输入框中选择的。

段落样式

“段落样式”输入框显示活动或选定的段落样式。

段落样式箭头

显示现有段落样式的列表。您可以从列表中选择所需样式。

10.5.3 文本框样式



显示或修改文本框样式的参数，这些参数是使用[“文本框样式”对话框](#)在“文本框样式”输入框中选择的。

文本框样式

“文本框”输入框显示活动或选定的文本框样式。

文本框样式箭头

显示现有文本框样式的列表。您可以从列表中选择所需样式。

10.5.4 选项卡样式



显示或修改选项卡样式的参数，这些参数是使用[“选项卡样式”对话框](#)在“选项卡样式”输入框中选择的。

选项卡样式

“选项卡样式”输入框显示活动或选定的选项卡样式。

选项卡样式箭头

显示现有选项卡样式的列表。您可以从列表中选择所需样式。

10.5.5 字符样式封套

使用“[文本样式](#)”条上方的封套可更改文本框中的其他参数。请参阅[字符样式](#)了解关于在“字符样式”对话框中输入前导字符设置的更多信息。

10.5.6 文本框样式封套

使用“[文本样式](#)”条下方的封套可更改文本框中的其他参数。请参阅[文本框样式](#)了解关于“文本框样式”对话框中第一行垂直位置等选项的更多信息。

10.6 选项卡状态栏 – 文本菜单

移动、更改、添加和移除光标所在文本中的选项卡。

移动选项卡

通过单击选项卡并将其拖至所需位置来移动选项卡。

更改选项卡类型

更改选项卡的类型。例如，反复双击左对齐选项卡后，其类型变为右对齐、居中，然后恢复为左对齐。

添加选项卡

通过双击选项卡栏上的空白位置，创建新的左对齐选项卡。现在，您可以双击新建选项卡，将其转换为所需类型。

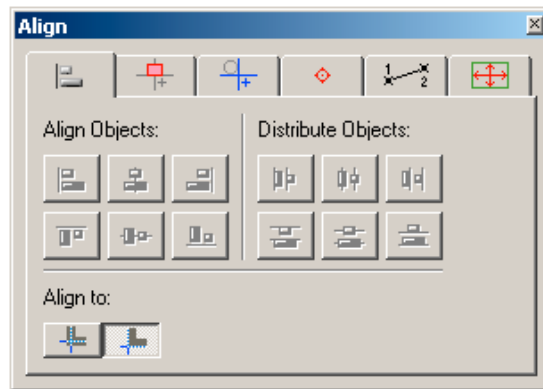
移除选项卡

通过将选项卡拖至选项卡栏的外部，将其移除。

10.7 对齐对话框

根据十字线或参考点或根据两次单击的点对齐文件或选定对象，或者将选定对象或文件放在另一对象内。

10.7.1 对齐和分配对象



使用“对齐”对话框中的对齐和分配对象选项卡可以对齐或分配对象。

使用“对齐”对话框中的按钮或安排 > 对齐和安排 > 分配菜单项，可以

- 将对象水平地对齐到左侧、中间或右侧；



- 将对象垂直对齐到上部、中间或底部。



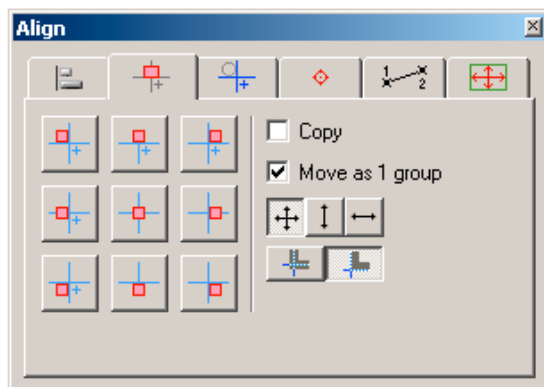
- 基于左侧、中间或右侧水平地分配对象



- 基于上部、中间或底部垂直地分配对象



10.7.2 按十字线对齐



选择“按十字线对齐”，将选定对象或对象组水平、垂直、居中对齐、根据十字线对齐，或结合使用这几种情况。

可以单击 9 个按钮中的任意一个，根据选定对象放置十字线。

“按十字线对齐”定位按钮



如果您单击第一个按钮（默认），可以定义对象的垂直和水平位置。如果您单击第二个按钮，只能定义垂直位置。如果您单击第三个按钮，只能定义水平位置。

成组移动

激活“成组移动”，将多个选定对象对齐为一个单一实体。

如果选择多个对象并取消激活“成组移动”，则将单独对齐每个对象，最终结果是对象上下相邻。

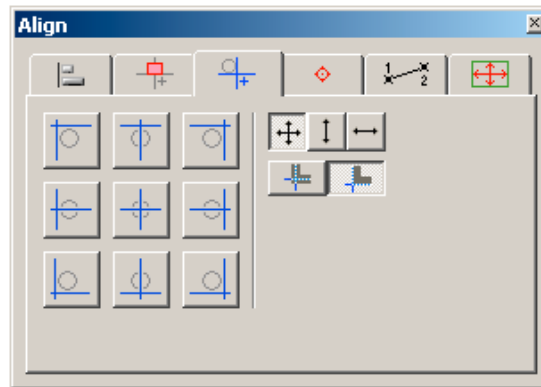


提示：

如果取消激活“成组移动”并且您使用多个对象组，请在状态栏中设置相应的“预设分组级别”以维护分组结构。

默认值为 1（将处理单一对象并忽略分组结构）。

10.7.3 按对象对齐十字线



选择“按对象对齐十字线”可根据选定的对象或对象组或者它们的组合，水平、垂直、居中对齐十字线。

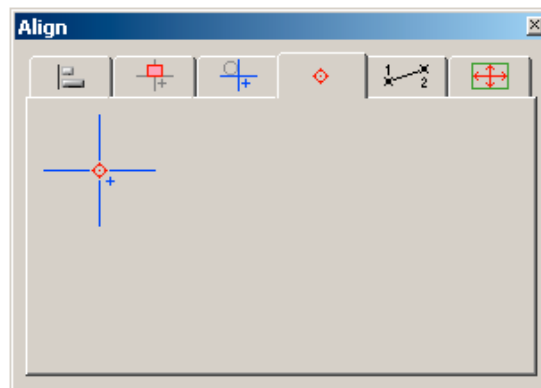
可以单击 9 个按钮中的任意一个，根据选定对象放置十字线。图片为您显示了预览。



按对象对齐十字线按钮

如果您单击第一个按钮（默认），可以定义十字线的垂直和水平位置。如果您单击第二个按钮，只能定义垂直位置。如果您单击第三个按钮，只能定义水平位置。

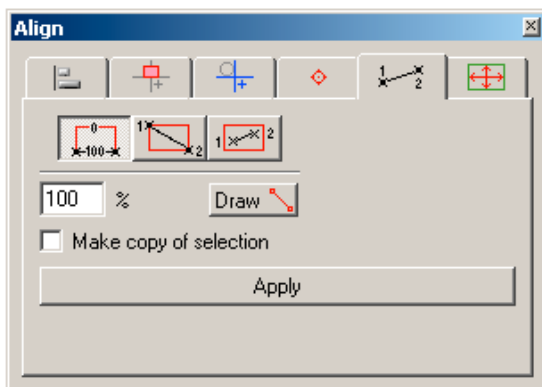
10.7.4 按参考点对齐



选择“按参考点对齐”可以根据参考点对齐文件。

可以用十字线中心的参考点来放置文件。在位置模式中，文件可以放置在内部或外部。如果文件放置在内部，将不会记住文件的参考点。如果文件作为外部文件放置，将记住参考点的位置信息。将外部文件放在剪贴板中，之后进行粘贴时，也会记住参考点的位置信息。

10.7.5 按两点对齐



选择“按两点对齐”，根据两次单击的点对齐选定对象（或文件）。使用该选项时，将自动旋转和缩放对象（或文件）。



注：

您也可以使用工具栏上的“转换”执行交互式两点定位。

按绘制对齐



- 单击“绘制”，指示用于对齐的两个点。
- 单击两个点或通过单击鼠标放置光标（不要释放鼠标按钮），并将光标拖至相应位置。

对齐箭头显示两次单击的点的位置。

按参考点对齐



根据参考水平，对齐对齐箭头上的选定对象。

百分比输入框

在“百分比”输入框中，输入用于确定选定对象位置（在对齐箭头上）的值。

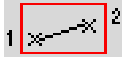
例如，如果您输入 50，则对象一半放置在对齐箭头上方，一半放置在对齐箭头下方；如果您输入 70，则 70% 在对齐箭头上方，30% 在对齐箭头下方。

在箭头上映射



将源对象边界框的左上角放置在对齐箭头的起点，将右下角映射到对齐箭头的终点（创建非比例缩放）。

在箭头上对齐

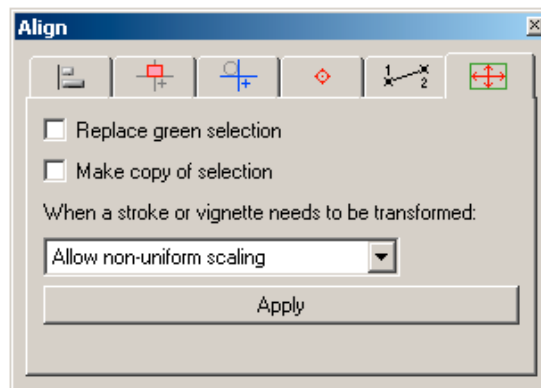


将对象放置在对齐箭头的顶部。

如果未向源对象分配任何参考点，则将该对象放置在对齐箭头的顶部。

如果源对象包含参考点（使用“转换”工具创建），则根据参考点定位该对象（点 1 将放置在点 1，点 2 将放置在点 2）。

10.7.6 内部对齐



选择“内部对齐”可以在有四条边的多边形（目的地框）中放置选定对象或文件（源对象）。源对象将自动缩放和旋转，以适合目的地框的内部或顶部。

源对象边界框的四个角映射到四边形的四个角。如果旋转了多边形，源对象也将旋转。



注意：

必须用有四个角（角度为 90 度）的四边形作为目的地框。不能使用其他形状的对象。例如，不能使用椭圆形或三角形。



注：

请参阅[扭曲](#)（对象之间网格类型的扭曲）中有关使用非四边形对象的信息。



注：

可以用 CT（即使 CT 已旋转）作为目的地框，用一个 CT 轻松替换另一个 CT（例如用高分辨率 CT 替换低分辨率 CT）。如果要替换的 CT 有蒙版（而且未选择蒙版），蒙版将应用到替换 CT。

替换

将源对象（红色的选中对象或所放置的文件）放在目的地框的内部，并删除目的地框。

应用

如果“应用对齐”插件已取消激活，请单击“应用”执行对齐（根据选定的对齐选项）。

保持

对齐选定对象（红色的选中对象或所放置的文件）的副本，并将初始对象保持在对齐之前的位置。

10.8 展平对话框

用“标准”对象替换所有混合模式和透明度，保留最终结果。

图像分辨率

在展平过程中创建图像时，这些图像将使用所定义的分辨率。

展平叠印

如果启用“展平叠印”，则除包含混合模式的对象外，还将展平包含叠印的对象。

抗锯齿

该选项允许在展平期间创建图像时应用抗锯齿。抗锯齿功能会使生成的需要预展平的线条艺术对象图像中出现的阶梯效果变平滑。

将插图转换为图像

通过此选项可在展平时将插图转换为图像。

插图噪点

转换为图像的插图在最终结果中可能有色调跳跃现象。若要减少这种条带效果，可将噪点应用到图像上。可在“插图噪点”字段中指定噪点量。

10.9 数字对话框

显示数字反馈或以数字方式执行操作。

根据您从工具栏中选择工具的不同，“数字”对话框的外观会有所不同。通过激活“度量”工具打开该对话框时，您将看到该对话框的最完全变体。


常规

度量插件

如果您不希望自动显示与选定对象有关的值，可取消激活“度量”插件。

前进/后退按钮 

在所显示的值之间前后移动。前进/后退限制在 50 步以内。

重置按钮 

重置所有值。

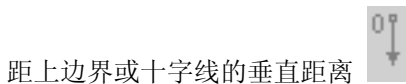


显示“内存”对话框。使您可以轻松存储和检索常用值。

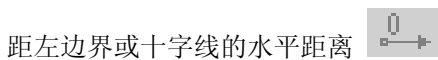


定义“数字”对话框的哪个部分显示在屏幕上：相对值部分、绝对值部分或整个框。

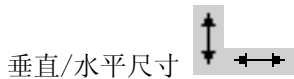
在绝对值部分：



表示对象边界框和上边界之间的距离。如果激活了十字线切换，则距离将相对于十字线的中心。



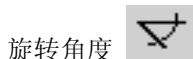
表示对象边界框和左边界之间的距离。如果激活了十字线切换，则距离将相对于十字线的中心。



表示对象边界框的垂直/水平尺寸。如果启用垂直和水平尺寸间的锁定，更改一个数值将同时更改另一个数值，尺寸比例保持一致。



表示对象边界框的对角尺寸。



表示对象边界框的旋转角度。如果激活了十字线切换，则旋转角度将相对于十字线的中心。



表示选定对象的实际轮廓长度，而不是边界框的尺寸。



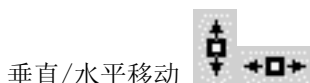
如果激活了十字线切换，则所有值都将相对于十字线的中心。

在相对值部分：

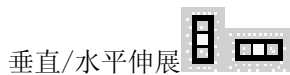
如果您希望针对对象的初始位置或大小执行对象转换，则相对值部分非常重要。

您可以合并不同输入框中的值，因此可同时应用不同的转换。

值（不包括缩放相关值）可以为正也可以为负。在第一种情况下，将顺时针移动。在第二种情况下，将逆时针移动。

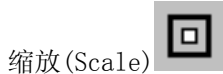


在垂直/水平方向上移动。



垂直/水平伸展

沿垂直/水平方向伸展对象。作为系数，小于 1 的值将导致对象变小，而大于 1 的值则会放大。



缩放 (Scale)

按比例缩放对象（或调整其大小）。作为系数，小于 1 的值将导致对象变小，而大于 1 的值则会放大。



垂直/水平剪切

指定沿垂直/水平方向剪切对象的角度。



旋转

指定旋转的角度。

保留一次

第一次以任何方式转换选定对象时，保持其初始位置或形状。转换完成后将自动取消激活此选项。

保持

每次执行转换时都保持选定对象以前的位置或形状。

外扩

通过重复执行一组转换来创建对象，从选定对象开始，每个新对象的转换都根据“数字”对话框中的值来计算，并应用到最后创建的对象。

局部原点

用于一起转换不同的选择对象，与每个对象的局部原点有关，而不是对所有选择的对象使用一个公共原点。

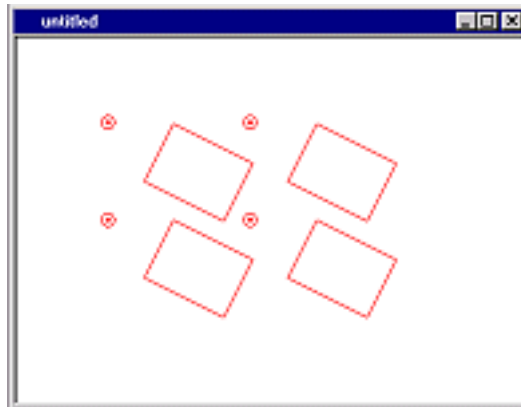
您可以

- 拖动一个选择对象的局部原点，以相同距离和相同方向移动不同选择对象的所有局部原点。
- 逐个选择对象，单独移动每个对象的局部原点。

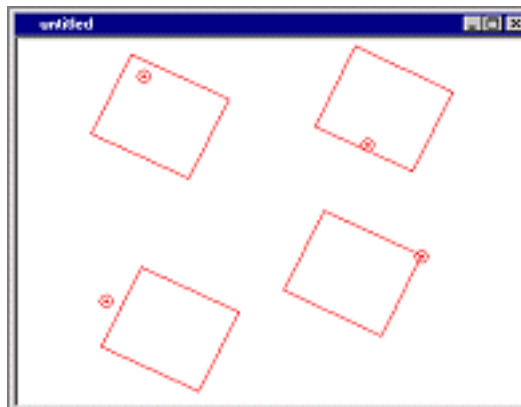
手动工作时，还可使用[转换装饰封套](#)中的“局部原点”。

以下示例说明进行旋转时本地原点的用法：

- 示例 1：以相同距离和相同方向移动了选择对象的所有局部原点后，使用局部原点进行旋转。



- 示例 2: 单独移动了每个局部原点后进行旋转。



次数

输入要重复处理的次数。

10.10 内存对话框

存储经常需要使用的数值。

通过将至多 8 个数值“拖放”到任意输入框中，即可方便您反复使用。

能够在每个输入框中输入的最大值取决于设置。如果您输入的数字包含的位数过多，无法显示，则在输入框旁将显示一个箭头。不接受字母字符。

您可以输入的小数位数在[首选项](#)中定义。

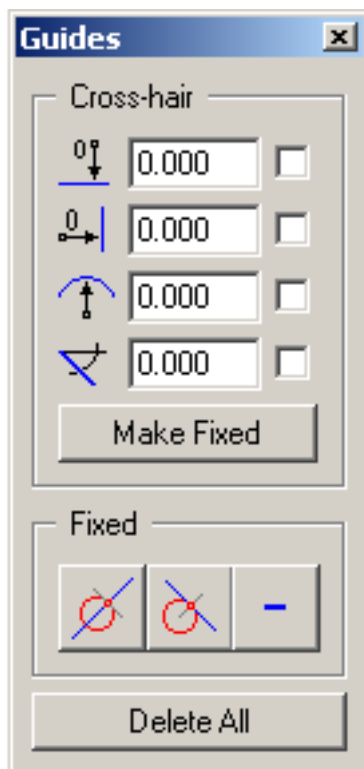


注：

“内存”对话框中的数字值将在退出时重置为 0。

10.11 参考线对话框

使用不同类型的参考线。



水平参考线

显示水平参考线。如果填充此框，则显示不固定的参考线。如果不填充此框，则不会显示不固定的参考线。

水平参考线位置

在此输入框中输入相对于十字线中心的垂直距离，以创建不固定的水平参考线。

垂直参考线

显示垂直参考线。如果填充此框，则显示参考线。如果不填充此框，则隐藏参考线。

垂直参考线位置

在此输入框中输入相对于十字线中心的水平距离，以创建不固定的垂直参考线。

圆形参考线

显示圆形参考线。如果填充此框，则显示参考线。如果不填充此框，则隐藏参考线。

圆形参考线位置

在此输入框中输入相对于十字线中心的半径数值，以创建不固定的圆形参考线。

对角线参考线

显示对角线参考线。如果填充此框，则显示参考线。如果不填充此框，则隐藏参考线。

对角线参考线位置

在此输入框中输入相对于水平十字线的角度，以创建不固定的对角线参考线。

数值

在“参考线”输入框中输入值后，单击“数值”，将参考线固定。



注：

固定的参考线保存在文件中，并在移动十字线时保持不动。

垂直的

在选定对象上单击某点后，单击“正交”，创建固定的正交参考线。



提示：

相同圆弧上的两个正交参考线在相应圆形的原点处相交。

正切

在选定对象上单击某点后，单击“正切”，创建固定的正切参考线。

全部删除

不再需要参考线时，单击“全部删除”，删除所有参考线。



注：

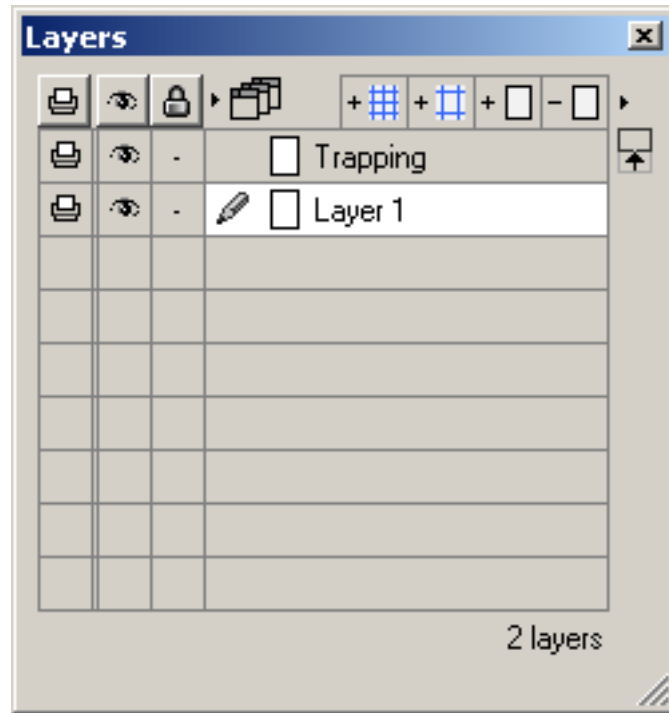
删除参考线后，将在“参考线位置”输入框中保留最后创建的参考线的数值位置。激活“参考线位置”输入框旁的切换框，可再次显示最后创建的参考线。

删除

单击“删除”，删除要删除的参考线。

10.12 图层对话框

管理图层、网格和标记网格。












概述如下：



提示：

选定图层、网格或标记网格高亮为白色。此图标  指明当前操作所在的图层。

图标/名称	介绍
	允许您选择要印刷或曝光的图层。只需单击即可取消选择，  图标将变为  。
	显示/隐藏所有图层、网格或标记网格。 如果激活该显示选项，则显示所有图层的所有对象。所有网格显示变暗，所有标记网格显示为蓝色。
	锁定/解锁所有图层、网格或标记网格。 图层、网格或标记网格被锁定时，不能对图层、网格或标记网格做出任何修改。
 	<ul style="list-style-type: none"> ：如果激活一个窗口，则设置只应用于活动的布局窗口。 ：如果激活两个窗口，则设置应用于两个布局窗口。

图标/名称	介绍
	单击  ，将打开新的对话框： <ul style="list-style-type: none"> 合并所有图层 合并可见图层
	允许您添加另一网格。 添加网格操作将打开“网格”对话框。另请参阅 使用网格 。
	允许您添加另一标记网格。 如果选择标记网格类型图层，则打开“标记”对话框。在此对话框中，可修改标记网格设置。
	此图标表明重力被激活，对象将向网格或标记网格靠齐。 要取消激活重力，请单击  。此图标将变为  。
	允许您添加另一图层。  注： 自动向图层分配下一序号（创建该图层时高于当前活动图层）。
	允许您删除选定图层、网格或标记网格。  注意： 图层、网格或标记网格的内容也将被删除。
	允许您自动重新调整“图层”对话框的大小。

移动图层、网格或标记网格

如果要移动图层，只需打开“图层”对话框，单击要移动的图层并将其拖动到新位置。

重命名图层、网格或标记网格

如果要重命名图层、网格或标记网格，只需在选择该图层后在“图层”对话框中单击图层的原名。此时，便能够对名称进行编辑。