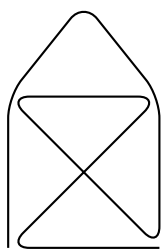


Part I

教程和指导

by Till Tantau

为了帮你入门 TikZ，本手册没有立刻给出长长的安装和配置过程，而是直接从教程开始。这些教程解释了该系统所有基本特性和部分高级特性，并不深入所有细节。这部分还指导你在用 TikZ 绘图时，如何继续前进。



```
\tikz \draw[thick,rounded corners=8pt]
(0,0) -- (0,2) -- (1,3.25) -- (2,2) -- (2,0) -- (0,2) -- (2,2) -- (0,0) -- (2,0);
```

1 绘图指导

这一节不是讲 PGF 和 TikZ 的，而是讲在科学报告、论文和书籍中绘制图形时，通用的指导和原则。

本节的指导源自不同的地方，我想声明的内容，大多都只是“常识”，一些基于我的个人经历（当然，我希望并不只是我个人的偏好），一些来自图形设计和排版的书籍（还没写参考文献，见谅）。

当有人给你列出一堆指导时，你首先得问自己：我真的应该遵循这些指导吗？这是个重要的问题，因为有很多好理由不去遵循这些通用的指导。给出这些指导的人，目标可能和你的并不一致。比如说，某条指导可能写“用红色来强调”，这可能非常适合用投影仪做的报告，但是对于黑白打印的内容来说，红色可能就起了相反的效果。指导几乎总是用于处理特定的情况，在错误的情况下遵守它只会弊大于利。

关于排版的基本规则，你要知道的第二件事是：“每一条规则都可以打破，只要你确实“意识到”你在打破某条规则。”这条规则也适用于绘图。上面那句话换个说法，就是：“排版时唯一的错误，就是对发生的事一无所知。”如果你想打破一条规则并且清楚后果，那么打破它。

1.1 规划绘图用时

如果你要写一篇图很多的文章，那么一个重要的因素是，画这些图要花多久。你怎样计算绘图所需的时间呢？

我们假设，画一张图花费的时间，等于写同样篇幅的文字。比如我写文章，初稿可能一页一小时，到后面修改时，每页可能需要两到四小时。那么，要画半页左右的图，初稿我预计需要半个小时，后面还需要一到两小时，完成最终的图。

在许多出版物甚至是优秀的期刊中，作者和编辑明显在文字上花了很多工夫，但是似乎只花了五分钟就画好了所有图。通常这些图好像就是“后加上的”，或者只是统计软件的截图。正如后面会讨论的，像 GNUPLOT 这种软件默认画出来的图，质量并不高。

结合文字绘制信息图，从而帮助读者理解，是一个困难而漫长的过程。

- 把图形作为你文章的一等公民。图形值得花费同文字相等的时间和精力。事实上，相比文字，绘图可能值得投入更多的时间，因为人们第一眼看到的就是图形，也更关注图形。
- 给图形的绘制和修改规划尽可能多的时间，就像对待同等篇幅的文字一样。
- 信息量大的困难的图形，可能需要更多的时间。
- 简单的图形需要更少的时间，但是无论如何，很可能你并不想在文章里放“非常简单的图”，就像你不想在文章中写同等篇幅“非常简单的文字”一样。

1.2 绘图的工作流程

你写一篇（科学）文章，通常会遵循下面的模式：你有一些结果或者想法要阐述。写文章时一般会先列一个粗糙的大纲，然后分别写各个章节，得到初稿。在成稿写好前，一般要不停地大量地修改。一篇好的期刊文章，初稿里几乎没有一句到最后还没改过的。

绘图也遵循相同的模式：

- 决定图形想要表达什么。一定要有意识地思考，“图形应该告诉读者什么？”
- 列一个“大纲”，也就是图形整体的大致“轮廓”，包含最重要的元素。在这一步，笔纸一般很有帮助。
- 补充和完善图形的细节，得到初稿。
- 根据文章内容，不断修改图形。

1.3 关联图文内容

图形可以置于文本中的不同位置。既可以插在行内，也就是“文字中间”，也可以放在单独的“图片”中。由于印刷者（也就是人们）喜欢将页面“填满”（同时出于美学和经济的考虑），因此独立的图片通常会放到离相关文字很远的地方。基于技术原因， \LaTeX 和 \TeX 倾向于鼓励图形的这种“游离”形式。

插在行内的图形，或多或少和正文有些关联，因为周围的文字间接地解释了图形的标签，并且通常正文也会阐明这个图形和什么相关，展示了什么。

独立的图片则大不相同，读者在看到它们的时候，也许还没读到与之相关的文字，或者已经读过很久了。因此，如果你要绘制独立的图片，应该遵循如下指导：

- 独立的图片应当有一个标题，并且“顾名思义”。
 - 比方说，假设一张图展示了快排算法的不同阶段，那么图片的标题至少应当告诉读者，“该图展示了快排算法的不同阶段，如 xyz 页所述”，而不仅仅是“快排算法”。
 - 好的标题会加上尽可能多的上下文信息。比如你会写：“该图展示了快排算法的不同阶段，如 xyz 页所述。在第一行中，选择基准元素 5，这会造成 ...” 这些信息当然也可以在正文中写出，但是放在标题里保证了上下文。不要害怕写一个长达五行的标题。（你的编辑可能会因此讨厌你，你可以把讨厌反弹回去。）
 - 在正文中，你可以这样引用图片：“有一个快排的‘实际’例子，见第 xyz 页的图 2.1。”
 - 很多讲样式和排版的书，会建议你不要缩写成“Fig. 2.1”，而是应该写“Figure 2.1”。
- 反对缩写的主要论据是，“不应在缩写这种地方浪费句点的价值”。意思是，句点会让读者以为句子结束于“Fig”，并且需要“有意识的回溯”，才能发现句子根本没有结束。

支持缩写的论据是，节省空间。

我个人并不信服任何一种论据。一方面，我还没见过有力的证据，表明缩写会降低阅读速度；另一方面，在大多数文章中，如果将所有“Figure”缩写成“Fig.”，省下的空间几乎连一行都不到。我会避免使用缩写。

1.4 统一图文风格

人们在绘图时犯得最多的一个“错误”（记住，设计中的“错误”通常只是“无知”），也许就是图形和文字的式样不搭。

一个很常见的情况是，文章的配图来自几个不同的程序。作者可能用 GNUPLOT 作图， XFIG 画图表，以及插入一张 .eps 格式的图片（它是合作者画的，不知道用的什么程序）。这些图很可能用了不同的线宽、字体和尺寸。此外，作者在插入图片的时候，还经常用 `[height=5cm]` 这样的选项将图片缩放到“漂亮的尺寸”。

如果写文字也用这种方法的话，那么就相当于：不同的章节用不同的字体和字号。书写定理时，在某些章节中都加了下划线，在另一个章节则全用大写字母，再在另外一个章节用红色字体。此外，不同页面的边距还不一样。读者和编辑一定不能忍受这样的文字，但是对于图形他们常常不得不忍受。

为了保持图文风格一致，请忠于如下指导：

- 不要缩放图形。
- 意思是说，如果用别的程序画图，那么要输出“正确的尺寸”。
- 在图文中使用相同的字体。
- 在图文中使用相同的线宽。
- 普通文本的“线宽”是指，T 这样的字母中竖直笔画的宽度。在 \TeX 中，这个值通常是 0.4pt。不过有些期刊不接受线宽低于 0.5pt 的图形。
- 图文中使用统一的颜色。比方说，如果正文用红色表示警告，那么在图形中的重要部分也应该用红色；如果正文用蓝色表示结构元素，比如大标题和章节标题，那么在图形中也应该用蓝色表示结构元素。
- 不过，图形也可以用符合内在逻辑的（logical intrinsic）颜色。比如无论你正常用什么颜色，读者一般会总是认为，绿色表示“正面的、前进、好”（positive, go, ok），而红色表示“警醒、警告、行动”（alert, warning, action）。

用不同的图形程序绘图，几乎不可能保持风格一致。因此，你应该考虑忠于一种图形程序。

1.5 图的标签

几乎所有图形中都有标签，也就是文字片段，用于解释图形中的部分内容。加标签时，遵照如下指导：

- 放置标签时请保持一致。需要做到两点：一，标签与正文一致，也就是说，标签应当使用与正文相同的字体。二，标签之间一致，也就是说，如果某个标签采用了特定的格式，那么其他标签也应使用同一格式。
- 图文除了字体一致外，还要符号一致。比如，如果你在正文中用了 $1/2$ ，那么图的标签中也应当用“ $1/2$ ”，而不是“0.5”。 π 就是“ π ”，而不是“3.141”。最后， $e^{-i\pi}$ 就是“ $e^{-i\pi}$ ”，而不是“-1”，更不是“-1”。
- 标签要清楚易读。不仅要有合适的大小，还不应被直线或者文字遮挡。这也适用于直线的标签和标签后面的文字。
- 标签的位置要适当。不管空间是否足够，标签都应当靠近所标的内容。只有在必要时，才在标签和所标内容之间加上（柔和的）连接线。标签不应单纯指向外部的图例说明，否则读者得在图中内容和外部说明之间来回跳读。
- 考虑将“不重要的”标签柔和化，比如用灰色，这能让读者更关注对应的图形。

1.6 Plots 和 Charts

最常见的图形，尤其是在科学文章中，就是它囊括的范围很广，包括简单的折线图、参数方程图、三维图、饼图，等等等等。

不幸的是，众所周知，很难作好图。部分原因在于，GNUPLOT 或者 Excel 这类程序的默认设置，很容易就作出糟糕的图。

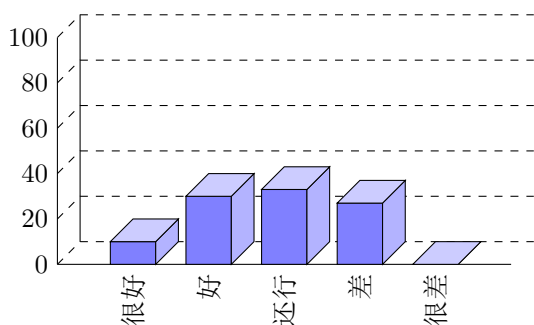
你在作图时，首先得问自己：数据点的个数值得作图吗？如果答案是“不太值得”，那么用一张表。

一个典型的没必要作图的例子，就是把几个数画在柱状图中。这里有个现实的例子：一个研讨会快结束时，演讲者向与会者征询反馈。有 50 名与会者，收回了 30 份反馈表。根据反馈，3 人觉得研讨会“很好”，9 人觉得“好”，10 人觉得“还行”，8 人觉得“差”，0 人觉得“很差”。

要概括这些信息，一个简单的方法就是下面这张表格：

等级	评价人数（共计 50）	百分比
“很好”	3	6%
“好”	9	18%
“还行”	10	20%
“差”	8	16%
“很差”	0	0%
未提交	20	40%

演讲者用三维柱状图将数据可视化出来。看起来像这样：（不过在实际中，打印数字用的是分辨率极低的位图字体，几乎看不清楚）



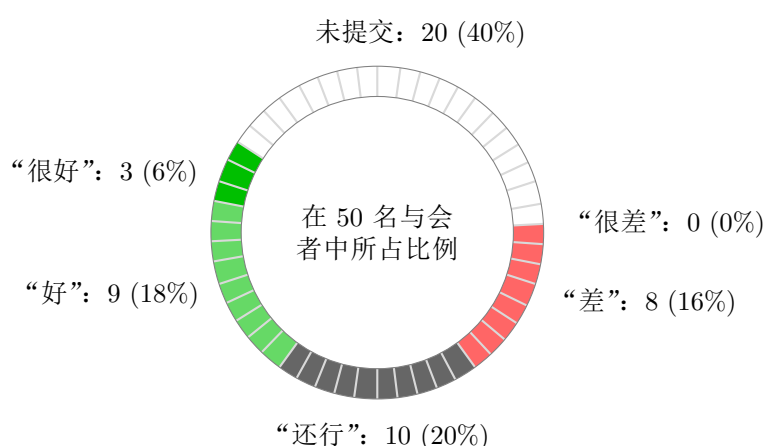
表格和柱状图大小差不多，如果你第一反应是“柱状图比表格好看多了”，那么请根据表格或者柱状图中的信息，试着回答如下问题：

1. 与会者总人数是多少？
2. 提交反馈表的与会者人数是多少？
3. 提交反馈表的与会者百分比是多少？
4. 选择“很好”的与会者人数是多少？
5. 选择“很好”的与会者占所有与会者的百分比是多少？
6. 选择“差”或者“很差”的与会者是否超过了四分之一？
7. 选择“很好”的与会者占提交了反馈表的人的百分比是多少？

悲伤的是，从柱状图中我们不能回答上述任何一个问题，而表格则能直接告诉我们所有问题的答案，除了最后一个。实际上，这张柱状图的信息密度几近于零，而表格的信息密度则远高它，尽管只是为了展示几个数，表格就用了许多空白。下面是三维柱状图中的一系列错误：

- 整张图都被恼人的背景线支配了。
- 左侧的数字含义不明，猜测可能是百分比，但也可能是与会者的绝对人数。
- 底部标签旋转了一个角度，很难读。
(在我看到的实际展示中，文本分辨率很低，每个字母只有 10×6 个像素，并且字距还有问题，这让旋转后的文字几乎完全没法读。)
- 第三个维度增加了图的复杂度，但没有提供更多的信息。
- 第三个维度影响了对柱形高度的判断。看下“差”的那根，它比 20 高还是低？柱形的正面比 20 低，背面（真正重要的）比 20 高。
- 几乎不可能说出这些柱形表示的数字，因此，柱形掩盖了想要传递的信息。
- 这些柱形的高度总和是多少？是 100% 还是 60%？
- “很差”的那根表示的是 0 还是 1？
- 为什么柱形用蓝色？

你可能会争辩道，这个例子里，数字是否准确对图形并不重要，重要的是“信息”，也就是“很好”和“好”的比例高于“差”和“很差”。然而，想传达这个信息只要一句话，或者像下图这样更清晰地展示出来：



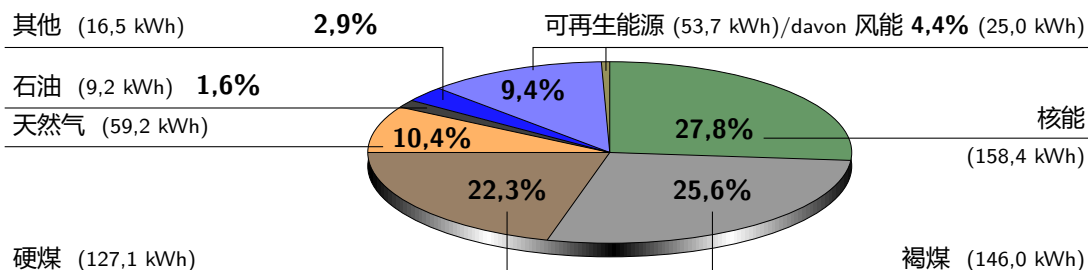
上图拥有和表格相同的信息密度（尺寸和展示的数字都相同）。此外，人们可以直接“看到”好的评价多于差的评价。还可以看出，没有评价的人数不能忽略，这在使用反馈表时很常见。

用图表并不总是好主意。我们来看个例子，这是我从 2005 年 6 月 4 日的德国时代周刊中选取并且重绘的一张饼图。

煤最重要

2004 年德国发电能源结构

占总体发电量百分比，单位为十亿千瓦时 (Mrd. kWh)



这张图是用 TikZ 重绘的，不过原来的和这个几乎完全一样。

乍看上去，这张图“漂亮且翔实”，但是很多地方都有问题：

- 图是三维的，然而阴影没有提供任何信息，顶多是让人分心。
- 三维饼图的相对尺寸失真得很厉害。比如，灰色部分的“褐煤”比绿色部分的“核能”面积要大，然而实际百分比的大小却正好相反。
- 对于面积小的地方，三维失真更加明显。“核能”比“天然气”的面积要大一些；“风能”比“石油”的面积要小一点，尽管“风能”的百分比几乎是“石油”的三倍。
在最后一种情况中，失真只是尺寸不同的部分原因。原图的作者把“风能”部分画得太小了，即使是失真也不至于如此。（只要比较一下“风能”和“可再生能源”的大小就能看出来。）
- 根据标题，这张图是想告诉我们，煤是 2004 年德国最重要的能源。然而即使不考虑多余的和误导性的三维设置造成的严重失真，要想领会这个信息也要花上一会。
煤作为能源被分成了两块：“硬煤”和“褐煤”（两种不同的煤）。把它们加起来后，你会发现饼图的整个下半部分都被煤占据了。
在视觉上，这两种同属煤的区域却毫无关联，不但颜色不同，标签也位于图的两侧。相比之下，“可再生能源”和“风能”则联系紧密。
- 图中的色彩模式也不合逻辑。为什么“核能”是绿色的？“可再生能源”是浅蓝色的，而“其他能源”是蓝色的？更好笑的是，“褐煤”（字面意思是“褐色的煤”）是石灰色的，而“硬煤”（字面意思是“石头煤”¹）是褐色的。
- 颜色最亮的区域是“天然气”，因此这个区域也最显眼，然而在这张图里“天然气”一点也不重要。

Edward Tufte calls graphics like the above “chart junk.” (I am happy to announce, however, that *Die Zeit* has stopped using 3D pie charts and their information graphics have got somewhat better.)

Edward Tufte 把上面这样的图称为“垃圾图”。（不过，我很开心德国时代周刊不再用三维饼图了，并且信息图也好一点了。）

这里有几条建议，也许能帮你避免画出垃圾图：

- 不要用三维饼图，它们是魔鬼。
- Consider using a table instead of a pie chart.
- Do not apply colors randomly; use them to direct the readers’s focus and to group things.
- Do not use background patterns, like a crosshatch or diagonal lines, instead of colors. They distract. Background patterns in information graphics are *evil*.

¹这里“硬煤”的原文是德语 *Steinkohle*，译者根据各种资料和德英转译，中文作“硬煤”。尽管 *Stein* 意为“石头”，*kohle* 意为“煤”，但是很多科技术语不能顾名思义译。从原文括号中所附的字面含义看，也许翻译成“石煤”更符合上下文语境。“石煤”属于无烟煤，包含于“硬煤”。因此该处译文存疑。

1.7 Attention and Distraction

Pick up your favorite fiction novel and have a look at a typical page. You will notice that the page is very uniform. Nothing is there to distract the reader while reading; no large headlines, no bold text, no large white areas. Indeed, even when the author does wish to emphasize something, this is done using italic letters. Such letters blend nicely with the main text—at a distance you will not be able to tell whether a page contains italic letters, but you would notice a single bold word immediately. The reason novels are typeset this way is the following paradigm: Avoid distractions.

Good typography (like good organization) is something you do *not* notice. The job of typography is to make reading the text, that is, “absorbing” its information content, as effortless as possible. For a novel, readers absorb the content by reading the text line-by-line, as if they were listening to someone telling the story. In this situation anything on the page that distracts the eye from going quickly and evenly from line to line will make the text harder to read.

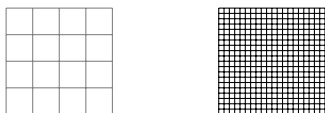
Now, pick up your favorite weekly magazine or newspaper and have a look at a typical page. You will notice that there is quite a lot “going on” on the page. Fonts are used at different sizes and in different arrangements, the text is organized in narrow columns, typically interleaved with pictures. The reason magazines are typeset in this way is another paradigm: Steer attention.

Readers will not read a magazine like a novel. Instead of reading a magazine line-by-line, we use headlines and short abstracts to check whether we want to read a certain article or not. The job of typography is to steer our attention to these abstracts and headlines, first. Once we have decided that we want to read an article, however, we no longer tolerate distractions, which is why the main text of articles is typeset exactly the same way as a novel.

The two principles “avoid distractions” and “steer attention” also apply to graphics. When you design a graphic, you should eliminate everything that will “distract the eye.” At the same time, you should try to actively help the reader “through the graphic” by using fonts/colors/line widths to highlight different parts.

Here is a non-exhaustive list of things that can distract readers:

- Strong contrasts will always be registered first by the eye. For example, consider the following two grids:



Even though the left grid comes first in English reading order, the right one is much more likely to be seen first: The white-to-black contrast is higher than the gray-to-white contrast. In addition, there are more “places” adding to the overall contrast in the right grid.

Things like grids and, more generally, help lines usually should not grab the attention of the readers and, hence, should be typeset with a low contrast to the background. Also, a loosely-spaced grid is less distracting than a very closely-spaced grid.

- Dashed lines create many points at which there is black-to-white contrast. Dashed or dotted lines can be very distracting and, hence, should be avoided in general.

Do not use different dashing patterns to differentiate curves in plots. You lose data points this way and the eye is not particularly good at “grouping things according to a dashing pattern.” The eye is *much* better at grouping things according to colors.

- Background patterns filling an area using diagonal lines or horizontal and vertical lines or just dots are almost always distracting and, usually, serve no real purpose.
- Background images and shadings distract and only seldomly add anything of importance to a graphic.
- Cute little clip arts can easily draw attention away from the data.