

新编

中文版

FreeHand MX 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 腾龙视觉设计工作室



光盘内容

与本书相关范例源文件。

超媒体教学视频



以及相关素材



海洋出版社



新编

中文版

FreeHand MX

标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 腾龙视觉设计工作室



与本书相关范例源文件、

超媒体教学视频 以及相关素材

江苏工业学院图书馆
藏书章

海洋出版社
北京

内 容 简 介

本书是为在较短时间内学习并掌握矢量绘图软件 FreeHand MX 的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲边练的方式,淋漓尽致地展示了 FreeHand MX 的强大功能。

主要内容: 全书由 10 章构成。第 1 章至第 6 章讲解 FreeHand MX 的基础知识,包括介绍如何用 FreeHand MX 的各种工具创建对象,编辑单个路径和多个路径,为对象应用和编辑颜色,为对象添加笔触或填充属性,使对象发生各种自由变形的的方法和技巧。第 7 章介绍用辅助工具、层和样式面板等组织和管理对象。第 8 章至第 9 章介绍用 FreeHand MX 创建和编辑文本以及对对象添加各种特殊效果。第 10 章结合前面几章的理论知识,通过 5 个综合的创作实例,巩固前面所学的知识。

本书特点: 1.从零开始,由浅入深,循序渐进,图文并茂,内容丰富,重点突出; 2.范例典型、丰富,强调应用,步骤详尽,边讲边练,通俗易学,容易上手; 3.每章均有对应本章知识点的练习题和动手操作题,便于巩固所学知识; 4.最后一章的综合实例引导读者学以致用,设计自己的作品; 5.光盘内容丰富实用,书中实例的制作过程全程动画演示,所见所得,事半功倍。

光盘内容: 包含与本书相关的范例源文件、练习素材,书中实例的制作过程全程动画演示。

读者对象: 专为职业院校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 FreeHand MX 标准教程 / 腾龙视觉设计工作室编著. —北京: 海洋出版社, 2005.4

“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

ISBN 7-5027-6216-7

I.新… II.腾… III.图形软件, FreeHand MX—技术培训—教材 □.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 001714 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 钱晓彬

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

CD 制作者: 腾龙视觉设计工作室

CD 测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 博克

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间)
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62132549 62112880-878、875

62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持: zlh8899@sina.com

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2005 年 4 月第 1 版

2005 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

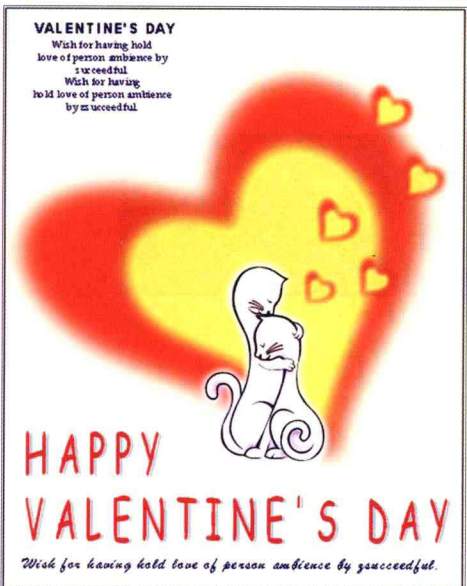
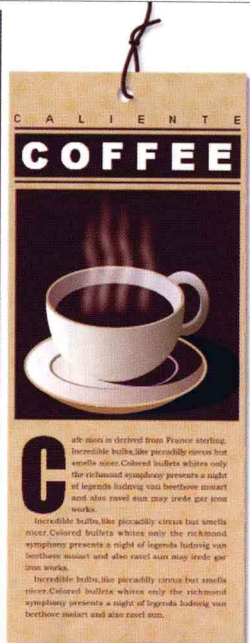
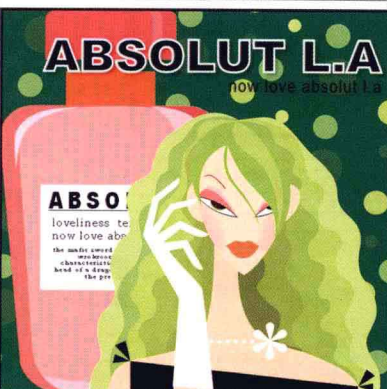
印 张: 15.75 彩插 2 页

字 数: 366 千字

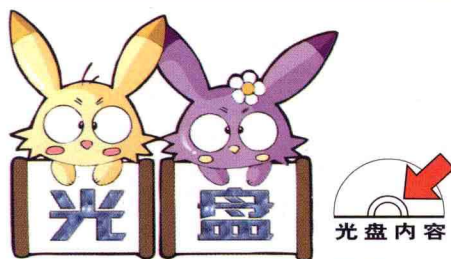
印 数: 1~5000 册

定 价: 25.00 元 (含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



FreeHand MX



本书配套光盘含有以下内容:

1. 范例源文件
2. 超媒体教学视频
3. 相关素材

动画教学

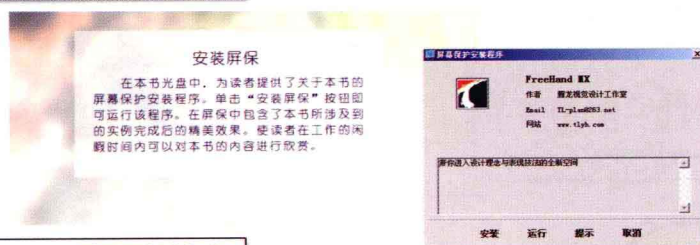
动画视频生动演示实例的制作过程



成品展示



插件安装



查看光盘



技术支持: 小珂
信箱: zkl@tlyh.com



“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

编 委 会

主 任 吴清平 徐 胜

编 委 (排名不分先后)

孙振业 卜照斌 王 勇 王宏春 左喜林

杨绥华 邵谦谦 周京艳 王连虎 李燕萍

姜大鹏 韩祖德 战晓雷 钱晓彬 黄梅琪

韩立凡 韩 联 韩中孝 董淑红 刘桂英

张 洁

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程 (含 1CD)

2. 新编中文版 Flash MX 标准教程 (含 1CD)

3. 新编 Authorware 6.5 标准教程 (含 1CD)

4. 新编 3ds max 5 标准教程 (含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程 (含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程 (含 1CD)
7. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程 (含 1CD)
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程 (含 1CD)
9. 新编 CorelDRAW 11 标准教程 (含 1CD)
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程 (含 1CD)
11. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
13. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
14. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
17. 新编中文版 Dreamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
18. 新编 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
19. 新编 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
22. 新编 Acrobat 6.0 标准教程 (含 1CD)
23. 新编中文版 FreeHand 标准教程 (含 1CD)
24. 新编中文版 AutoCAD 2005 标准教程 (含 1CD)
25. ASP 网页编程标准教程

三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会
2004 年 5 月

前 言

Macromedia 公司是美国一家知名的软件开发商，它凭借着雄厚的技术实力，无论在图形图像软件还是在多媒体软件开发领域，都有着不俗的表现，像大家熟知的网页三剑客就是该公司的典范之作。FreeHand 系列软件是该公司推出的基于矢量的优秀绘图软件，由于它对于 Macintosh 平台具有良好的兼容性，所以自推出以来，颇受广大专业设计人士的青睐，而当其移植到 PC 机后，更是扩大了该软件的用户群体。由于其具有功能强大、运行稳定和使用简便等诸多优点，因而在全球广大用户中具有良好的口碑。

FreeHand 系列软件经过多次升级，其功能日趋完善，使用方法也颇为简便，FreeHand MX 中文版吸取了 FreeHand 10 的精华部分，具有强大的图形设计、绘图和排版功能，不仅可用来创建光滑细腻的矢量图形，也可以对导入的位图图像进行适当处理，所以被广泛用来创建广告作品、报纸插图、海报、招贴等等。

本书主要介绍了 FreeHand MX 中文版的使用方法，包括各工具和命令的基本功能、操作方法和技巧等内容。全书共分为 10 章内容，分别为认识 FreeHand MX、创建对象、编辑对象、应用和管理颜色、笔触和填充、自由变换对象、组织和管理对象、创建和编辑文本以及创建特效等。该书遵循用户使用软件的习惯，合理地安排了讲解结构，由浅入深地讲解了该软件的重要知识点。在每一章中，前半部分着重介绍需要了解的理论知识，后半部分添加了精美的实例练习，使用户边学边练，将理论融入到实践中，从而轻松地掌握和巩固所学内容，在最后一章中还提供了综合实例，以对全书内容有个整体的回顾。而在每一章的最后还提供了练习题和动手操作题，以考察用户掌握该软件的程度。

该书由腾龙视觉设计工作室主编，参与编写与整理工作的人员有周珂令、张瑞娟、尚峰、焦昭君、郭敏、栗明、王珂、侯媛、陈涛、孙娇、高健、高怀磊、段海鹏、康静、朱小克、侯辉、张瑞玲、董峰等。由于编者水平有限，加之时间比较仓促，书中难免有差错和不妥之处，恳请广大读者批评指正，使我们的工作不断得以改进。如果有意见和建议，请登录 www.tlyh.com，以留言形式反馈，我们将给予满意答复。

编 者

目 录

第1章 认识 FreeHand MX 1	
1.1 矢量图和位图..... 1	
1.1.1 矢量图..... 1	
1.1.2 位图..... 2	
1.2 浏览工作界面..... 2	
1.2.1 标题栏..... 3	
1.2.2 菜单栏..... 3	
1.2.3 “工具”面板..... 5	
1.2.4 使用工具栏..... 6	
1.2.5 使用面板..... 8	
1.3 管理文档..... 10	
1.3.1 打开文件..... 10	
1.3.2 新建文件..... 11	
1.3.3 保存文件..... 11	
1.3.4 导入文件..... 12	
1.3.5 导出文件..... 13	
1.3.6 关闭文件..... 14	
1.4 自定义工作空间..... 15	
1.4.1 设置快捷键..... 15	
1.4.2 设置首选参数..... 16	
1.5 练习题..... 17	
第2章 创建对象 19	
2.1 绘图前的准备工作..... 19	
2.1.1 设置文档..... 19	
2.1.2 设置页面..... 20	
2.1.3 使用主页面..... 21	
2.1.4 管理视图..... 21	
2.2 绘制基本几何形..... 23	
2.2.1 使用矩形工具..... 23	
2.2.2 使用椭圆工具..... 24	
2.2.3 使用多边形工具..... 24	
2.3 绘制线条..... 26	
2.3.1 使用直线工具..... 26	
2.3.2 使用弧线工具..... 26	
2.3.3 使用螺旋工具..... 27	
2.4 绘制自由路径..... 28	
2.4.1 使用铅笔工具..... 28	
2.4.2 使用钢笔和贝塞尔曲线工具..... 28	
2.4.3 使用可变笔触钢笔工具..... 30	
2.4.4 使用书法笔工具..... 30	
2.5 使用图形软管工具..... 31	
2.5.1 喷绘预设对象..... 31	
2.5.2 设置图形软管选项..... 32	
2.5.3 自定义软管集合..... 34	
2.6 实例——《夏》装饰风景画..... 34	
2.7 练习题..... 42	
第3章 编辑对象 44	
3.1 认识对象..... 44	
3.1.1 路径..... 44	
3.1.2 节点..... 45	
3.2 编辑单个路径..... 46	
3.2.1 选择对象..... 46	
3.2.2 编辑节点..... 48	
3.2.3 编辑路径..... 52	
3.2.4 擦除路径..... 55	
3.2.5 拆分路径..... 55	
3.3 编辑多个路径..... 56	
3.3.1 组合路径..... 56	
3.3.2 接合路径..... 57	
3.4 实例——香水广告..... 61	
3.5 练习题..... 69	
第4章 应用和管理颜色 70	
4.1 了解颜色模式..... 70	
4.2 为对象应用颜色..... 71	
4.2.1 使用“工具”面板..... 72	
4.2.2 使用“对象”面板..... 72	
4.2.3 使用“混色器”面板..... 72	
4.2.4 使用“色调”面板..... 74	
4.2.5 使用“样本”面板..... 74	
4.2.6 使用“滴管”工具..... 77	
4.3 颜色调整..... 78	
4.3.1 更改颜色亮度..... 78	
4.3.2 控制颜色值..... 79	

4.3.3 转换为灰度图形.....	80	6.6 使用封套.....	124
4.3.4 更改全局颜色.....	80	6.6.1 创建封套效果.....	125
4.4 实例——新年贺卡.....	81	6.6.2 自定义封套样式.....	126
4.5 练习题.....	86	6.6.3 将封套转换为路径.....	126
第 5 章 笔触和填充	87	6.6.4 删除封套.....	127
5.1 添加笔触或填充属性.....	87	6.7 实例——几何图案.....	127
5.2 指定笔触属性.....	88	6.8 实例——平面结构图.....	130
5.2.1 基本笔触.....	88	6.9 练习题.....	135
5.2.2 刷子笔触.....	90	第 7 章 组织和管理对象	136
5.2.3 书法笔触.....	92	7.1 使用辅助绘图工具.....	136
5.2.4 图案笔触.....	93	7.1.1 使用标尺.....	136
5.2.5 自定义笔触.....	94	7.1.2 使用辅助线.....	137
5.2.6 PostScript 笔触.....	95	7.1.3 使用网格.....	139
5.3 指定填充属性.....	95	7.1.4 使用透视网格.....	140
5.3.1 渐变填充.....	95	7.2 安排对象.....	143
5.3.2 镜头填充.....	99	7.2.1 对象的排列.....	143
5.3.3 平铺填充.....	100	7.2.2 对齐对象.....	144
5.3.4 图案填充.....	101	7.2.3 分布对象.....	145
5.3.5 纹理填充.....	102	7.3 使用层.....	146
5.3.6 自定义填充.....	102	7.3.1 “层”面板的组成.....	146
5.4 实例——宣传卡片.....	103	7.3.2 创建层.....	147
5.5 实例——信纸.....	108	7.3.3 编辑层.....	148
5.6 练习题.....	113	7.4 使用样式.....	149
第 6 章 自由变换对象	114	7.4.1 使用“样式”面板.....	150
6.1 移动对象.....	114	7.4.2 应用样式.....	150
6.1.1 直接拖动.....	114	7.4.3 编辑样式.....	151
6.1.2 微移对象.....	115	7.4.4 自定义样式.....	152
6.1.3 精确移动对象.....	115	7.4.5 导入或导出样式.....	152
6.2 旋转对象.....	116	7.5 实例——雏菊·搜索引擎页面.....	153
6.2.1 使用工具.....	117	7.6 练习题.....	159
6.2.2 使用“变形”面板.....	118	第 8 章 创建和编辑文本	161
6.3 缩放对象.....	119	8.1 创建文本对象.....	161
6.3.1 手动缩放对象.....	119	8.1.1 创建文本块.....	161
6.3.2 精确缩放对象.....	120	8.1.2 修改文本块.....	163
6.4 倾斜对象.....	120	8.2 编辑文本内容.....	164
6.4.1 使用工具.....	120	8.2.1 选择文本.....	164
6.4.2 使用“变形”面板.....	121	8.2.2 使用拼写检查.....	164
6.5 反射对象.....	122	8.2.3 查找或替换文字.....	165
6.5.1 使用“反射”工具和 “变形”面板.....	122	8.3 文本的初级设置.....	166
6.5.2 使用“镜像”工具.....	123	8.3.1 指定字体、字号和字样.....	167
		8.3.2 指定字符和单词间距.....	167

8.3.3 指定单词行距	168	9.2 使用特效工具	193
8.4 设置文本段落	169	9.2.1 弯曲对象	193
8.4.1 设置制表符	169	9.2.2 粗糙化对象	194
8.4.2 段落缩进	170	9.2.3 鱼镜头效果	194
8.4.3 对齐段落	171	9.2.4 使用分形工具	195
8.5 处理大容量文本	171	9.2.5 混合对象	196
8.5.1 创建列和行	171	9.3 创建立体效果	200
8.5.2 调整行和列	172	9.3.1 创建浮雕效果	200
8.5.3 链接文本块	173	9.3.2 添加阴影	201
8.6 文字效果	173	9.3.3 涂抹对象	202
8.6.1 为文本添加效果	173	9.3.4 使用 3D 旋转工具	203
8.6.2 将文本附加到路径	175	9.3.5 使用挤压工具	204
8.6.3 在路径内部排列文本	176	9.4 实例——情人卡	207
8.6.4 图文混排	176	9.5 练习题	210
8.6.5 使用行内图形	177	第 10 章 综合实例	211
8.6.6 将文本转换为路径	178	10.1 信纸	211
8.7 实例——名片制作	178	10.2 展示会海报	213
8.8 练习题	183	10.3 设计公司的海报	216
第 9 章 创建特效	185	10.4 Super Star 热线招募	219
9.1 添加动态特效	185	10.5 LAKESPRING	225
9.1.1 添加矢量效果	185	10.6 练习题	232
9.1.2 添加栅格效果	189	部分习题参考答案	233

第 1 章 认识 FreeHand MX



教学目标

FreeHand 是 Macromedia 公司推出的一款矢量绘图软件, 由于其具有功能强大、使用方便等诸多优点, 目前被广泛应用于产品设计、建筑制图等领域。FreeHand MX 是该软件的最新升级版本, 它具有很强的图形设计、绘制以及排版功能, 在继承以前版本的基础上, 增强和新增了一些功能, 更加有利于用户的使用。本章将重点介绍一些基础知识, 如位图和矢量图的区别, 认识该软件的工作界面以及如何管理文档等。



教学重点

- 矢量图和位图
- 浏览工作界面
- 管理文档
- 自定义工作空间

1.1 矢量图和位图

在使用计算机进行绘图时, 根据绘制方法和构图原理的不同, 一般可分为矢量图和位图两种类型。主要用于绘制矢量图形的软件被称为矢量图软件, 而用于处理位图的则称为位图软件, 其中前者以 FreeHand、CorelDRAW、Illustrator 等软件为代表, 而后者则以 Photoshop 为代表。虽然目前各个软件都在拓展各方面的功能, 它们之间的界限已不那么明显, 但为了方便用户的学习, 最好先来了解一下矢量图和位图的区别。

1.1.1 矢量图

矢量也称为向量, 是一种面向对象的基于数字方法的绘图方式, 在数学上定义为一系列由线连接的点。采用矢量方式绘制的图形元素称之为对象。每个对象都是一个独立的实体, 具有诸如形状、轮廓线、大小、颜色和屏幕位置等一些属性。

由于每一个矢量对象都是自成一体的, 在对某个对象进行编辑时, 不会对其他的对象产生影响, 如移动位置、更改对象的大小等。

使用矢量绘图软件绘制的图形与分辨率无关, 在为对象填充颜色时, 将使用指定的颜色沿轮廓线着色; 当对象被放大后, 不会出现锯齿现象, 其填充颜色和形状也不会发生变化, 矢量对象可使用最高分辨率显示到屏幕上, 或在打印机等输出设备上输出。图 1-1 为放大矢量对象前后的对比效果, 缩放对象后不会产生锯齿现象。

在使用 FreeHand MX 创建图形作品时, 可使用工具箱中提供的工具绘制规则或不规则的线条, 如矩形、圆形、直线或贝塞尔曲线, 然后为其填充颜色, 进行缩放、旋转等变换, 或者添加一些特殊效果, 最后得到所需要的图形。通过多个对象的组合, 可以得到最为复杂的图形。

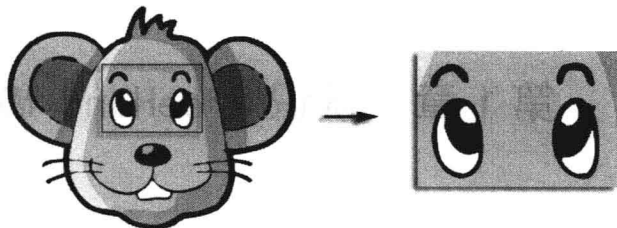


图 1-1 放大矢量图

1.1.2 位图

位图也称为点阵图像或栅格图像，它主要由大量单个的点组成，这些点称为像素，每个像素点都具有特定的位置和颜色值，通过不同像素的排列和着色可构成整幅图像，图像中的像素数量将决定图像的大小，而各个像素的颜色也将会决定整幅图像的最终效果。

位图图像的显示效果与分辨率的关系非常密切。分辨率是指一定单位内所包含的像素点的数量，当分辨率越高时，图像将越清晰；而分辨率越低时，图像细节将严重丢失，当放大位图图像时，将可能会出现模糊不清的锯齿现象，即显示构成整幅图像的无数小栅格，如图 1-2 所示。

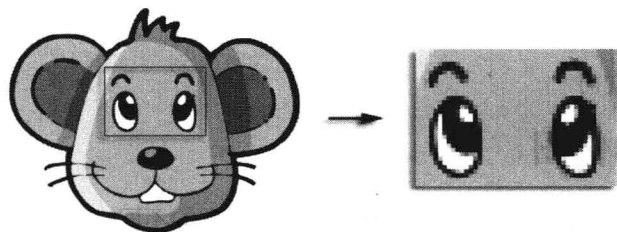


图 1-2 放大位图

1.2 浏览工作界面

FreeHand MX 能够平稳运行于 Windows 和 Macintosh 操作平台下，本书主要介绍该软件如何在 Windows 系统下使用。在安装该软件之前，必须符合下面的软硬件要求：

- Intel Pentium II 处理器（300 MHz 或更快）或等效的处理器。
- 运行 Windows 98 SE、Windows ME、Windows 2000、Windows NT 或 Windows XP 等。
- 足够的随机存储器，至少 64MB 的应用程序内存（建议使用 128MB）。
- 70MB 的硬盘可用空间。
- 支持 1024 × 768 像素分辨率和 16 位显示的彩色显示器。
- CD-ROM 驱动器。

在计算机上安装该软件时，可先将 FreeHand MX 安装源文件光盘放入光驱内，当光盘运行后，即可启动该软件的安装向导，用户只要根据提示进行操作，输入相关的信息，即可在计算机上成功安装该软件。

当完成该软件的安装后，执行“开始”|“程序”子菜单中的命令可将其启动，其工作界面是集成的，所有面板和工具栏都位于一个较大的应用程序窗口内，这样有利于合理利用空间，避免打开多个面板和工具栏而发生混乱，如图 1-3 所示。

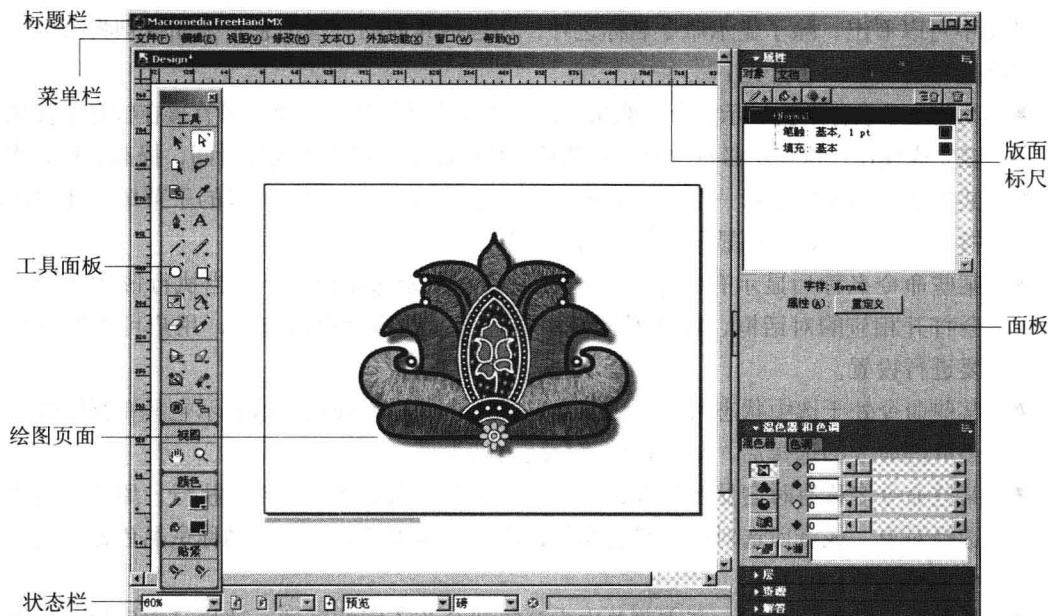


图 1-3 工作界面

在学习一个新软件之前，首先要对其工作界面有整体的了解，这样有助于快速熟悉和掌握该软件，FreeHand MX 的工作界面由标题栏、菜单栏、工具栏、工具面板和浮动面板组成，下面依次介绍这些组件的作用。

1.2.1 标题栏

标题栏位于 FreeHand MX 应用程序窗口的最顶端。与大多数绘图软件一样，在标题栏上将会显示当前应用程序的名称，当文档窗口处于最大化状态时，将会显示当前激活的文档的名称。

位于标题栏最左端的是 FreeHand MX 应用程序图标，单击该图标将会弹出一个窗口控制菜单，通过选择该菜单中的选项可控制程序窗口的显示方式；而双击该图标将会关闭应用程序窗口，若还没有保存当前文档的话，将会弹出一个提示框，提醒用户对文档进行保存。

标题栏最右端的按钮可对窗口进行控制，分别为“最小化”、“最大化”、“还原”和“关闭”按钮，单击这些按钮，可分别将程序窗口切换到相应的状态，其作用与控制菜单中的命令作用相同。

1.2.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，其中共包括 8 个主菜单，从左至右依次为“文件”、“编辑”、“视图”、“修改”、“文本”、“外加功能”、“窗口”和“帮助”菜单，在这些菜单中几乎包含了

FreeHand MX 中所有的操作命令，单击菜单栏中的主菜单名称，即可显示其包含的所有子命令，图 1-4 是“编辑”主菜单中的部分命令。

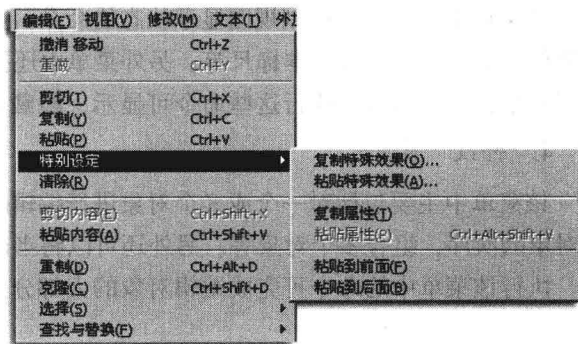


图 1-4 “编辑”菜单

从图中可以看出,除了显示命令名称之外,还包括其他的一些信息,下面分别将菜单中可能出现的几种情况做一下介绍:

- 某些命令名称后会显示该命令的快捷键,当需要执行该命令时,可直接在键盘上按快捷键完成操作,这样不必每次都打开菜单来执行命令,以节省操作时间,提高工作效率。
- 某些命令名称后显示一个小三角形标志,这表示它还包含下一级的子菜单,使用鼠标指针指向该项,即可显示下一级的子菜单。
- 某些命令名称后显示有省略号,这表示该命令为选择性命令。当执行该命令后,将会打开相应的对话框,通常对话框中将包含一些可设置的选项,用户可根据具体需要进行设置。
- 某些命令处于选中状态时,名称前会显示一个“√”标记,这表示它具有复选性质;当取消命令的选择后,复选标记将会随之消失。
- 某些命令名称有时会显示为灰色,这表示命令在当前状态下不可执行,原因可能是未选择对象,或者所选对象不符合执行该命令的要求等,只有当名称呈黑色显示后,命令方可执行。
- 按照命令功能的不同,在主菜单中由分隔线分为不同的区域,这样可方便用户的查找和识别。

下面依次介绍一下各个主菜单的作用:

1. “文件”菜单

该菜单中包括对文档进行基本操作的命令,如新建、打开、关闭或保存文档等,另外还有一些命令用于与其他应用程序之间进行文件交换。在该菜单最底部将会显示用户最近访问过的文档名称,若需要再次使用某个文档时,选择某个文档名称即可快速打开该文档。

2. “编辑”菜单

该菜单中包括编辑对象的一些常用命令,如选择、剪切、复制、粘贴或清除对象等,或者快速查找指定的内容,并统一替换为其他内容。当执行“首选参数”、“键盘快捷键”命令后,可在打开的对话框中自定义工作环境,或重新设置某些命令的快捷键。

3. “视图”菜单

该菜单中包括一些控制视图显示状态的命令,如设置视图显示的比例和模式,显示或隐藏工具栏、面板、版面或文本标尺等。另外菜单中还提供了一些辅助绘图工具的命令,如网格、透视网格、辅助线等,执行这些命令可显示、隐藏或设置这些工具的相关参数。

4. “修改”菜单

该菜单中主要包括对一个或多个对象进行编辑的命令,如变换对象、分布和对齐对象、安排对象的次序、组合多个对象等。另外还可以将当前所选的对象创建为元件、刷子样式等。总之,执行该菜单中的命令可完成编辑对象的大部分重要操作。

5. “文本”菜单

该菜单中的命令主要用于编辑文本对象。当选中创建的文本对象后,执行该菜单中的命令可以设置字体、字号、字形或行距等基本格式,并且可对文本对象执行一些更高级的操作,如为文本对象添加特殊效果,将文本附加到路径或将文本转换为路径以及创建链接

文本块等。

6. “外加功能”菜单

该菜单中的命令主要用来为对象添加各种特殊效果,绘制图形时灵活运用这些功能可产生丰富的视觉效果。这些特效命令除了适用于绘制的矢量对象外,还可对导入的位图图像起作用。用户也可安装第三方公司提供的插件,以满足绘图的使用要求,完成安装的插件将显示在该菜单的底部。

7. “窗口”菜单

与大多数基于 Windows 操作系统的应用程序一样,该菜单中的命令主要用于控制程序窗口的显示状态,如显示或隐藏工具栏、工具面板或浮动面板,或对文档窗口进行一些常规性的设置,如新建、层叠或平铺窗口等。另外当用户打开多个文档时,可在该菜单中完成各个文件之间的切换。

8. “帮助”菜单

该菜单中提供了关于使用 FreeHand MX 的帮助信息,如果用户在使用该软件时遇到了疑难问题,可在系统提供的帮助文件进行查阅,以找到解决的方法。另外还可登录到 Macromedia 公司的网站,寻求在线帮助,发表言论,或者进行软件注册等。

1.2.3 “工具”面板

在默认情况下,“工具”面板位于程序窗口的左侧,其中包含 FreeHand MX 提供的大部分绘图和编辑工具,使用这些工具可绘制、选择和编辑对象,为对象进行各种填充。

用户可拖动其标题栏,将其移至屏幕上的任意位置,或者将其固定于程序窗口的上下边界处。执行“窗口”|“工具”命令;或者按快捷键 Ctrl+F2,可显示或隐藏“工具”面板,如图 1-5 所示。

“工具”面板中某些工具按钮的右下角显示一个小箭头标记,该标记表示该工具存在弹出式菜单,在按钮上按下鼠标左键,即可显示弹出式菜单中的内容,此时可选择菜单中的其他工具;一些工具按钮的右上角显示一个折线标记,这表示可以设置该工具的相关选项,双击该工具按钮,即可打开相应的设置对话框。

除了使用默认的工具外,用户还可以对工具面板进行设置,如在其中添加或删除工具等,具体操作步骤为:

- (1) 执行“窗口”|“工具栏”|“自定义”命令,打开“自定义”对话框,如图 1-6 所示。
- (2) 在“命令”列表框中包括全部可用的命令,用户可逐层展开,以查找和选择所需的命令,此时在对话框右侧将会显示所有的命令按钮。
- (3) 若要在“工具”面板中添加工具时,可将工具按钮从对话框的右侧拖动到面板内部。
- (4) 要从“工具”面板中删除工具时,可在该工具按钮上按下鼠标左键,将其拖动到面板之外即可。
- (5) 另外,也可在不打开“自定义”对话框的情况下直接进行操作。若要添加工具时,可按住 Alt 键,然后将工具按钮从另一个工具栏拖动到“工具”面板;若要删除工具时,可按住 Alt 键,将工具按钮拖至“工具”面板中即可。