

应用实例教程

廖望

謝毅

胡俊峰

编著

冶金工业出版社

...the Imperfectness
and Virtues which are
their Sober and useful
parts and that of which
they are Learning and
Learning and unlearn-
ed. Nearly I say create
to think one of them
of the Nucleus of the
have studied the world
of a City Education, it
...the Imperfectness
and Virtues which are
their Sober and useful
parts and that of which
they are Learning and
Learning and unlearn-
ed. Nearly I say create
to think one of them
of the Nucleus of the
have studied the world
of a City Education, it
...the Imperfectness
and Virtues which are
their Sober and useful
parts and that of which
they are Learning and
Learning and unlearn-
ed. Nearly I say create
to think one of them
of the Nucleus of the
have studied the world
of a City Education, it

高等学校 21 世纪计算机教材

中文 FreeHand MX 2004

应用实例教程

廖望 谢毅 胡俊峰 编著

北 京

冶金工业出版社

2004

内 容 简 介

FreeHand MX 2004 是 Macromedia 公司发布的新一代矢量绘图软件,也是 Studio MX 2004 中的重要组件。它被广泛应用于网页设计、广告策划、桌面排版和商业印刷等领域。本书主要介绍了 FreeHand 基础知识、文档的设置、对象操作、绘图工具的使用、颜色管理与对象填充、对象的组织与管理、外加功能操作、文本处理与打印、FreeHand 的高级应用及综合应用实例等。

本书结构合理、内容翔实、实例丰富,既可以作为初学者和图像设计人员的参考资料,也可以作为高等院校和相关专业培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 FreeHand MX 2004 应用实例教程 / 廖望等编著.

北京:冶金工业出版社,2004.6

ISBN 7-5024-3544-1

I. 中... II. 廖... III. 图形软件, FreeHand MX
2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 045910 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

湛江蓝星南华印务公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 7 月第 1 版, 2004 年 7 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 20 印张; 2 插页; 462 千字; 312 页; 1-3500 册

35.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

FreeHand MX 2004 是 Macromedia 公司 Studio MX 2004 的重要组成部分。它强大的图形设计、文本处理和排版功能越来越受到图像设计领域和印刷行业的青睐。

FreeHand MX 2004 是一个矢量绘图软件,与 Illustrator 和 CorelDRAW 并驾齐驱。它在新版本中实现了与 Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Dreamweaver MX 2004 的无缝链接,用户可以利用各个软件的特长,完成整个图形设计。

与上一代相比,FreeHand MX 2004 采用了全新的设计界面,调整了工具的排放位置,添加了新的图像处理工具,加强了文件的兼容性,因此,它有更加漂亮的外观、更加简单的操作方法、更加强大的图像处理功能和兼容性。它必将成为图像设计者手里的一件利器。

二、结构安排

本书共分 10 章,主要介绍了 FreeHand MX 2004 的强大功能和使用方法,具体结构如下:

第 1 章:FreeHand 基础知识。主要介绍了 FreeHand 的基本知识、FreeHand MX 2004 的安装与卸载、FreeHand 的新增功能、FreeHand 的工作环境、基本操作、小资料及相关的实例制作。

第 2 章:文档的设置。主要介绍了文档的基本操作、多页文档设置、页面工具、设置绘图比例、设置页面视图及自定义工作环境。

第 3 章:对象操作。主要介绍了对象的定义和选取、对象的复制、组织对象、变换对象及相关的实例制作。

第 4 章:绘图工具的使用。主要介绍了基本绘图工具、图形处理工具、形变工具、图表工具、视图工具及相关的实例制作。

第 5 章:颜色管理与对象填充。主要介绍了混色器、色调面板的使用、样本面板的使用、填充颜色工具、填充颜色的方式及相关的实例制作。

第 6 章:对象的组织与管理。主要介绍了图层管理、样式管理、图库管理及相关的实例制作。

第 7 章:外加功能操作。主要介绍了外加功能操作的基础知识、路径操作、创建操作、清理操作、扭曲操作、动画操作、颜色操作、图表操作、删除操作、其他操作及相关的实例制作。

第 8 章:文本处理与打印。主要介绍了文本的创建、文本编辑器的使用、文本的查找和替换、设置文本块链接、设置文本格式、设置段落格式、设置文本效果、文本与路径、打印设置及相关的实例制作。

第 9 章:FreeHand 的高级应用。主要介绍了文本的导入/导出、制作 HTML 页面、影片的制作及相关的实例制作。

第 10 章：综合应用实例。主要介绍了创作前的构思与分析、绘制菊花、绘制足球海报、绘制奇妙图形 1、绘制奇妙图形 2、绘制葡萄、绘制飞标盘、绘制日落图、绘制地球村及绘制贺卡。

三、本书特点

本书语言简练、结构合理、内容翔实，并配有大量的插图和实例，易于读者掌握。如果读者在学习 FreeHand 的同时，按照书中的插图和实例自己动手操作一遍，就能在较短的时间内掌握书中的内容，再加上自己丰富的想象力，一定能绘制出精美的作品。本书各章末均配有习题（除第 10 章外），书末附有参考答案，以帮助读者巩固所学知识。

四、适用对象

本书既可以作为初学者和图像设计人员的参考资料，也可以作为高等院校和相关专业培训班的教材。

由于作者水平有限，加上时间仓促，书中错漏之处在所难免，敬请读者批评指正。

虽然经过严格的审核、精细的编辑，本书在质量上有了一定的保障，但我们的目标是力求尽善尽美，欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议，联系方法如下：

电子邮件：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

此外，本书附送的电子教案可从该网站的下载中心免费下载，同时该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编 者
广州暨南大学
2004 年 4 月

目 录

第 1 章 FreeHand 基础知识1	
1.1 概述.....1	
1.2 FreeHand MX 2004 的安装与卸载.....1	
1.2.1 系统要求.....1	
1.2.2 FreeHand 的安装.....2	
1.2.3 FreeHand 的卸载.....5	
1.3 FreeHand 的新增功能.....5	
1.4 FreeHand 的工作环境.....7	
1.4.1 标题栏.....7	
1.4.2 菜单栏.....8	
1.4.3 “主要”工具栏.....8	
1.4.4 “文本”工具栏.....8	
1.4.5 “工具”面板.....9	
1.4.6 面板.....19	
1.5 基本操作.....22	
1.5.1 新建绘图.....23	
1.5.2 打开绘图.....23	
1.5.3 查找和替换.....24	
1.5.4 撤消对象.....27	
1.5.5 重做操作.....27	
1.5.6 保存、关闭和退出.....27	
1.6 小资料.....29	
1.7 实例制作.....30	
小结.....33	
综合练习一.....33	
一、选择题.....33	
二、填空题.....34	
三、思考题.....34	
四、上机操作.....34	
第 2 章 文档的设置35	
2.1 文档的基本操作.....35	
2.1.1 设置页面样式.....35	
2.1.2 设置文档方向.....36	
2.1.3 设置约束.....37	
2.1.4 设置光标距离.....37	
2.1.5 设置输出选项.....37	
2.1.6 设置栅格效果.....38	
2.1.7 设置印扩.....38	
2.1.8 设置分辨率.....39	
2.2 多页文档设置.....39	
2.2.1 新增页面.....39	
2.2.2 重制页面.....40	
2.2.3 删除页面.....41	
2.2.4 查看页面.....41	
2.3 页面工具.....41	
2.3.1 使用页面工具设置页面大小.....41	
2.3.2 使用页面工具复制页面.....42	
2.3.3 使用页面工具改变页面方向.....42	
2.4 设置绘图比例.....43	
2.4.1 设置网格.....43	
2.4.2 版面标尺.....44	
2.4.3 文本标尺.....45	
2.4.4 辅助线.....46	
2.4.5 设置颜色参数.....47	
2.5 设置页面视图.....48	
2.5.1 设置主页面.....48	
2.5.2 设置显示模式.....49	
2.5.3 改变页面显示比例.....50	
2.6 自定义工作环境.....50	
2.6.1 首选参数设置.....50	
2.6.2 设置快捷键.....57	
2.6.3 自定义工具栏.....58	
小结.....58	
综合练习二.....59	
一、选择题.....59	
二、填空题.....59	
三、思考题.....60	
四、上机操作.....60	
第 3 章 对象操作61	
3.1 对象的定义和选取.....61	
3.1.1 对象的定义.....61	
3.1.2 对象的选取.....61	
3.2 对象的复制.....62	

3.2.1 使用菜单命令复制对象	62	4.2.3 缩放工具 	98
3.2.2 使用鼠标右键复制对象	63	4.2.4 旋转工具 	99
3.2.3 使用重制命令创建对象的副本	63	4.2.5 反射工具 	100
3.2.4 使用克隆命令创建对象的副本	63	4.2.6 倾斜工具 	101
3.2.5 拖动复制	64	4.2.7 自由变形工具 	101
3.2.6 超级复制	65	4.2.8 粗糙化工具 	103
3.2.7 使用镜像工具  复制	65	4.2.9 弯曲工具 	104
3.3 组织对象	67	4.2.10 橡皮擦工具 	104
3.3.1 排列对象	67	4.2.11 刀子工具 	105
3.3.2 对齐与分布对象	68	4.3 形变工具	106
3.3.3 组合对象	69	4.3.1 3D 旋转工具 	106
3.3.4 锁定对象	70	4.3.2 鱼眼镜头工具 	108
3.4 变换对象	71	4.3.3 挤压工具 	109
3.4.1 移动对象	71	4.3.4 涂抹工具 	110
3.4.2 缩放对象	72	4.3.5 阴影工具 	111
3.4.3 旋转对象	74	4.4 图表工具 	112
3.4.4 倾斜对象	75	4.4.1 创建图表	112
3.5 实例制作	77	4.4.2 编辑图表数据	112
3.5.1 实例一	77	4.4.3 图表显示类型	113
3.5.2 实例二	80	4.5 视图工具	117
小结	81	4.5.1 手动工具 	117
综合练习三	81	4.5.2 缩放工具 	117
一、选择题	81	4.6 实例制作	118
二、填空题	82	4.6.1 实例一	118
三、思考题	83	4.6.2 实例二	121
四、上机操作	83	小结	123
第 4 章 绘图工具的使用	86	综合练习四	123
4.1 基本绘图工具	86	一、选择题	123
4.1.1 矩形工具 	86	二、填空题	125
4.1.2 椭圆工具 	87	三、思考题	125
4.1.3 多边形工具 	88	四、上机操作	126
4.1.4 直线工具 	90	第 5 章 颜色管理与对象填充	129
4.1.5 弧线工具 	90	5.1 混色器	129
4.1.6 螺旋工具 	91	5.1.1 设置混色器	129
4.1.7 铅笔工具 	92	5.1.2 CMYK 模式 	129
4.1.8 可变笔触钢笔工具 	93	5.1.3 RGB 模式 	130
4.1.9 书法笔工具 	93	5.1.4 HLS 颜色模式 	131
4.1.10 滴管工具 	94	5.1.5 系统颜色 	132
4.2 图形处理工具	94	5.2 色调面板的使用	133
4.2.1 钢笔工具 	94	5.3 样本面板的使用	133
4.2.2 贝塞尔曲线工具 	98	5.3.1 添加颜色样本	134

5.3.2 颜色样本管理.....	136	6.3.2 重制符号.....	185
5.4 填充颜色工具.....	139	6.3.3 删除符号.....	186
5.4.1 使用填充工具填充.....	139	6.3.4 组合符号.....	186
5.4.2 使用样本面板填充.....	139	6.3.5 修改符号.....	186
5.4.3 使用滴管工具填充.....	140	6.3.6 导入和导出符号.....	187
5.4.4 使用混色器面板填充.....	140	6.4 实例制作.....	188
5.4.5 使用色调面板填充.....	141	6.4.1 实例一.....	188
5.5 填充颜色的方式.....	142	6.4.2 实例二.....	191
5.5.1 基本填充.....	142	小结.....	193
5.5.2 PostScript 填充.....	143	综合练习六.....	193
5.5.3 渐变填充.....	143	一、选择题.....	193
5.5.4 镜头填充.....	152	二、填空题.....	193
5.5.5 平铺填充.....	159	三、思考题.....	194
5.5.6 图案填充.....	160	四、上机操作.....	194
5.5.7 纹理填充.....	161	第7章 外加功能操作.....	195
5.5.8 自定义填充.....	162	7.1 概述.....	195
5.6 实例制作.....	166	7.2 路径操作.....	196
5.6.1 实例一.....	166	7.3 创建操作.....	200
5.6.2 实例二.....	168	7.4 清理操作.....	202
小结.....	170	7.5 扭曲操作.....	204
综合练习五.....	170	7.6 动画操作.....	205
一、选择题.....	170	7.7 颜色操作.....	205
二、填空题.....	171	7.8 图表操作.....	207
三、思考题.....	171	7.9 删除操作.....	207
四、上机操作.....	172	7.10 其他操作.....	208
第6章 对象的组织与管理.....	173	7.11 实例制作.....	208
6.1 图层管理.....	173	7.11.1 实例一.....	208
6.1.1 新建图层.....	174	7.11.2 实例二.....	210
6.1.2 图层操作.....	174	小结.....	212
6.1.3 图层的排序.....	175	综合练习七.....	212
6.1.4 图层的设置.....	176	一、选择题.....	212
6.1.5 图层的组合.....	178	二、填空题.....	213
6.1.6 图层的信息.....	178	三、思考题.....	213
6.2 样式管理.....	179	四、上机操作.....	213
6.2.1 应用样式.....	179	第8章 文本处理与打印.....	215
6.2.2 添加和删除样式.....	180	8.1 文本的创建.....	215
6.2.3 重制样式.....	181	8.2 文本编辑器的使用.....	216
6.2.4 修改样式.....	181	8.2.1 使用文本编辑器编辑文本.....	216
6.2.5 样式的导入与导出.....	183	8.2.2 文本编辑框的设置.....	217
6.3 图库管理.....	184	8.3 文本的查找和替换.....	218
6.3.1 新建符号.....	184		

8.4 设置文本块链接	219	9.1.3 文件的链接管理	248
8.5 设置文本格式	220	9.2 制作 HTML 页面	250
8.5.1 设置文本字体	221	9.2.1 转换为 HTML 页面	250
8.5.2 设置字体字形	222	9.2.2 附加链接	253
8.5.3 设置文本字体大小	222	9.3 影片的制作	254
8.5.4 设置文本对齐方式	223	9.3.1 使用图层制作影片	254
8.5.5 设置行距	223	9.3.2 影片设置	255
8.5.6 设置文本字距	224	9.3.3 影片测试	256
8.5.7 设置基线调整	224	9.3.4 设置 ActionScript	257
8.5.8 默认格式设置	225	9.4 实例制作	258
8.6 设置段落格式	225	9.4.1 实例一	258
8.6.1 设置段落间距与缩进	225	9.4.2 实例二	259
8.6.2 设置字符和单词的间距	227	小结	260
8.6.3 设置文字分栏	228	综合练习九	260
8.6.4 平衡文本列	229	一、选择题	260
8.6.5 文本围绕选区流动	231	二、填空题	261
8.7 设置文本效果	232	三、思考题	261
8.7.1 突出显示效果	232	四、上机操作	261
8.7.2 行内效果	233	第 10 章 综合应用实例	262
8.7.3 阴影效果	234	10.1 创作前的构思与分析	262
8.7.4 删除线效果	234	10.2 绘制菊花	262
8.7.5 下划线效果	235	10.3 绘制足球海报	265
8.7.6 缩放效果	236	10.4 绘制奇妙图形 1	268
8.8 文本与路径	237	10.5 绘制奇妙图形 2	269
8.8.1 文本转换为路径	237	10.6 绘制葡萄	271
8.8.2 文本附加到路径	237	10.7 绘制飞标盘	272
8.8.3 在路径内分布文本	238	10.8 绘制日落图	275
8.9 打印设置	239	10.9 绘制地球村	277
8.10 实例制作	239	10.10 绘制贺卡	283
8.10.1 实例一	239	小结	285
8.10.2 实例二	242	参考答案	286
小结	245	第 1 章	286
综合练习八	245	第 2 章	286
一、选择题	245	第 3 章	288
二、填空题	245	第 4 章	292
三、思考题	246	第 5 章	300
四、上机操作	246	第 6 章	304
第 9 章 FreeHand 的高级应用	247	第 7 章	305
9.1 文件的导入/导出	247	第 8 章	307
9.1.1 文件的导入	247	第 9 章	311
9.1.2 文件的导出	248		

第 1 章 FreeHand 基础知识

要熟练使用 FreeHand,就必须先对它有充分地了解,并熟悉其各个组成部分。本章详细介绍了 FreeHand 的基础知识,要点如下:

- (1) 概述。
- (2) FreeHand MX 2004 的安装与卸载。
- (3) FreeHand MX 2004 的新增功能。
- (4) FreeHand MX 2004 的工作环境。
- (5) 基本操作。
- (6) 小资料。

1.1 概述

FreeHand MX 2004 是 Macromedia 公司最新推出的矢量图形制作软件。FreeHand MX 2004 的用户界面安排合理、使用方便,完全实现了与 MX 2004 Studio 的各个部件的无缝连接。其独特的多页工作区能让用户轻松的添加动画和交互界面,发挥无穷的创意,设计生动的效果。

FreeHand 具有易学易用、功能强大和图形效果丰富的特点,它主要侧重于矢量图形的绘制、转换与处理。矢量图形是根据图形的数学特征来描述的,因此占用的磁盘空间要比位图图形小得多。矢量图形不受分辨率的影响,它能够以任何分辨率缩放和打印,而不会损失细节或清晰度。

FreeHand 具有良好的兼容性,能够打开大多数的图片格式,其自身的文件格式可以与 Flash、Fireworks、Photoshop、Illustrator 等软件交互使用,大大方便了用户。用户只需要将作品制作一次,就能将其用于各类出版媒体平台之上。FreeHand 为用户提供了一套真正整合的设计解决方案。

1.2 FreeHand MX 2004 的安装与卸载

1.2.1 系统要求

FreeHand 可以安装在 Windows 和 Macintosh 操作系统下,不同的系统有不同的硬件需求。

安装在 Windows 下时对系统的要求:

系统: Windows 98SE、Windows ME、Windows 2000、Windows NT 第 4 版(Service Pack 6) 或 Windows XP。

CPU: Intel Pentium II 处理器(300MHz 或者更快) 或等效的处理器。

内存: 足够的随机存取存储器(RAM)以满足操作系统的要求,外加 64 MB 的应用程序内存(建议使用 128MB)。

硬盘: 70MB 的可用硬盘空间。

光驱：CD-ROM 或 DVD-ROM。

显卡：具有 800×600 像素分辨率及 256 色显示（建议最好是 1024×768 及 32bit 色）。

显示器：一个支持 1024×768 像素分辨率和 16 位显示（上千种颜色显示，建议使用百万级颜色显示）的彩色显示器。

打印机：一个与 PostScript Level 2 兼容的打印机或更高版本（推荐）。

配套软件：Microsoft Internet Explorer 5.0（以上），装有 Type 1 字体的 Adobe Type Manager 第 4 版或更高版本。

安装在 Macintosh 下时对系统的要求：

系统：Mac OS 9.1 或更高版本。

CPU：Power Macintosh G3（或更快的）。

内存：足够的 RAM 以满足操作系统的要求，外加 64 MB 的应用程序内存。

硬盘：70 MB 的可用硬盘空间。

光驱：CD-ROM 或 DVD-ROM。

显卡：具有 800×600 像素分辨率及 256 色显示（建议最好是 1024 x 768 及 32bit 色）。

显示器：一个支持 1024×768 像素分辨率和 16 位显示（上千种颜色显示，建议使用百万级颜色显示）的彩色显示器。

打印机：一个与 PostScript Level 2 兼容的打印机或更高版本（推荐）。

配套软件：装有 Type 1 字体的 Adobe Type Manager 第 4 版或更高版本（Mac OS 9.x），QuickTime 6（Mac OS 9.x）。

1.2.2 FreeHand 的安装

如果所需要的软硬件均已具备，就可以直接安装了。本书是以 Windows XP（SP1a）操作系统为例进行安装的，在别的系统上可能略有不同。

如果没有 FreeHand MX 2004 这个软件，可以直接从 Macromedia 公司的主页上下载 FreeHand MX 2004 简体中文 30 天免费试用版。网址为：<http://www.macromedia.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=freehand>，如图 1-1 所示。

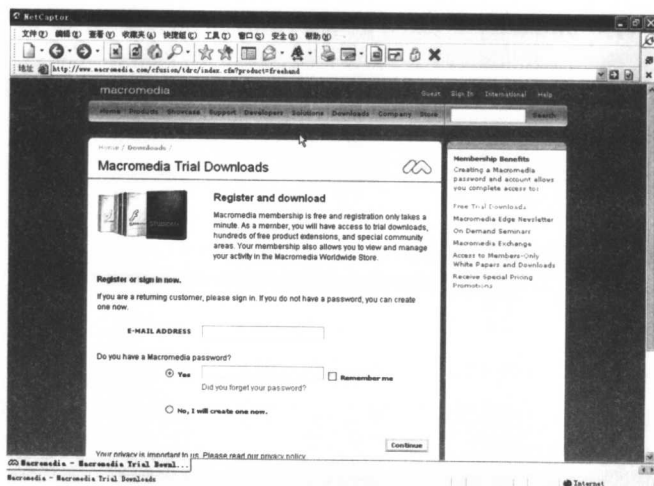


图 1-1

具体安装步骤如下：

(1) 运行安装文件，弹出安装向导界面，如图 1-2 所示。

(2) 安装向导进程完成后，弹出如图 1-3 所示对话框。



图 1-2



图 1-3

(3) 在对话框中单击 **下一步(N) >** 按钮，弹出如图 1-4 所示对话框。

(4) 在对话框中单击 **是(Y)** 按钮，表示接受安装协议，用户可以继续进行下一步安装，如图 1-5 所示，也可单击 **否(N)** 按钮退出安装程序。



图 1-4

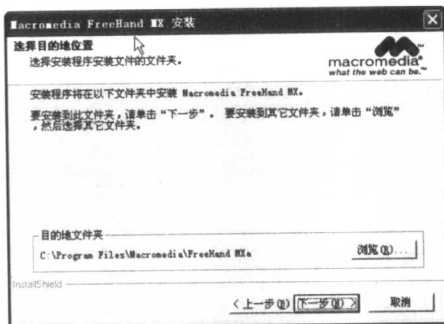


图 1-5

(5) 该对话框显示的是系统默认的安装路径，也可单击图 1-5 中的 **浏览(B)...** 按钮，更改软件的安装路径，如图 1-6 所示。

(6) 在对话框中选择安装路径，然后单击 **确定** 按钮，保存路径设置。

(7) 设置完毕后，系统返回上一个对话框，在对话框中选择 **下一步(N) >** 按钮，系统弹出如图 1-7 所示对话框。该对话框显示前面几步所做的设置。

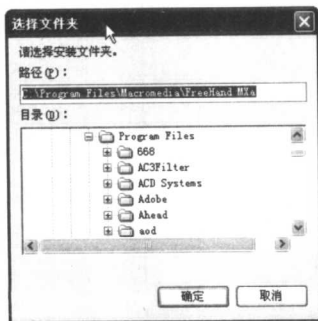


图 1-6

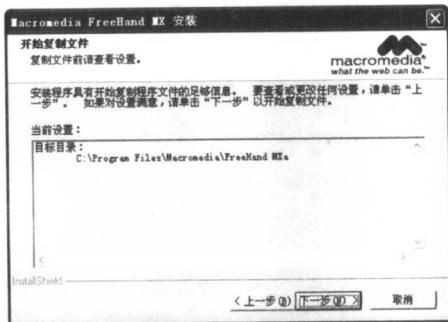


图 1-7

(8) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 继续安装, 弹出如图 1-8 所示对话框, 在该对话框中系统进行文件复制操作。

(9) 操作完成后, 弹出如图 1-9 所示对话框。

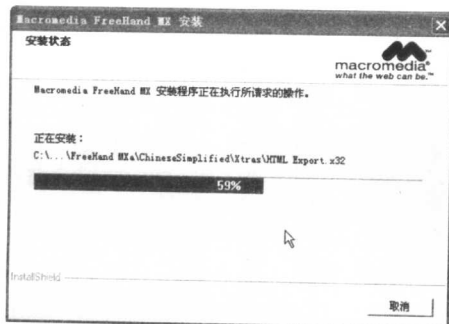


图 1-8

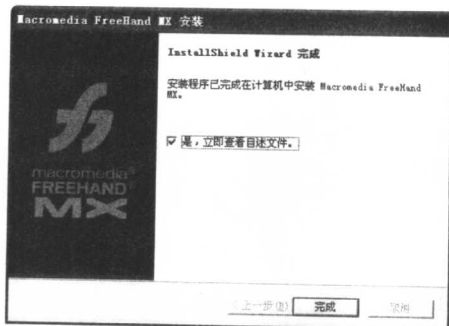


图 1-9

(10) 在弹出的对话框中单击“完成”按钮, 安装成功后系统弹出如图 1-10 和图 1-11 所示对话框。

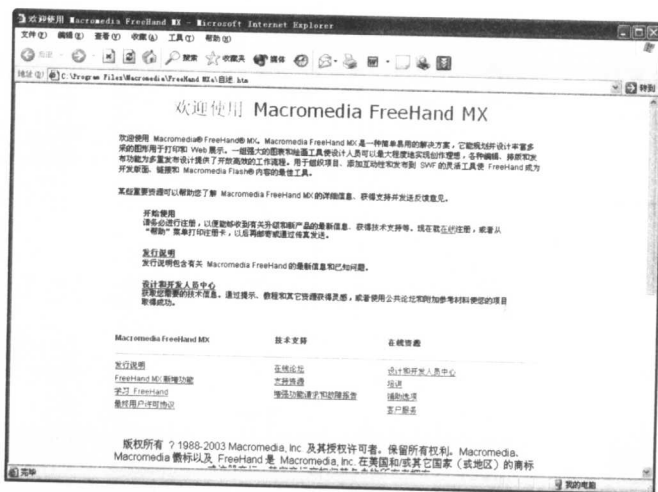


图 1-10

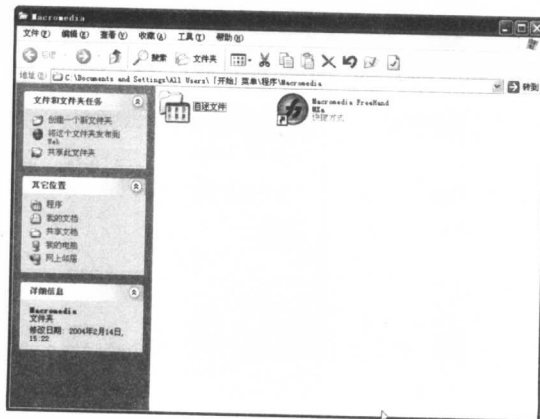


图 1-11

(11) 第一次运行 FreeHand 时, 会出现 Macromedia 产品注册框, 如图 1-12 所示。

(12) 如果有注册序列号, 可以选择“我有一个序列号, 我希望激活 FreeHand MX。”选项, 然后单击 **继续(C)** 进入注册框, 如图 1-13 所示; 也可以选择“我想试用 FreeHand MX。”选项, 然后单击 **继续(C)**, 进行为期 30 天的试用。

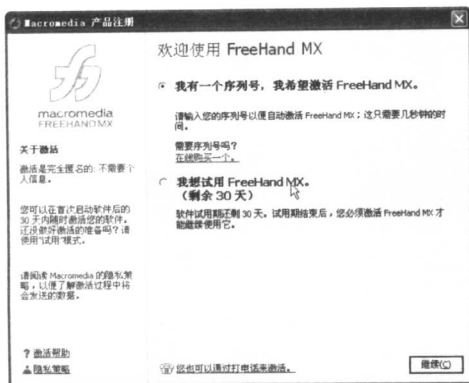


图 1-12

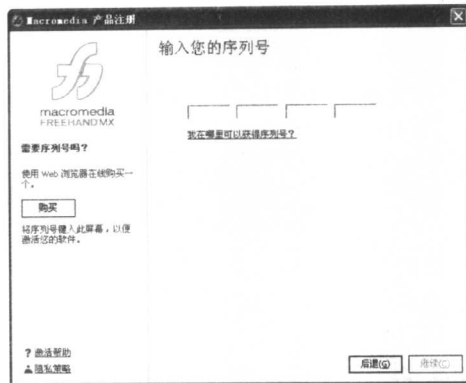


图 1-13

1.2.3 FreeHand 的卸载

用户可以根据下面方法卸载 FreeHand:

(1) 打开“控制面板”窗口, 如图 1-14 所示。

(2) 在“控制面板”窗口中单击 **添加或删除程序** 选项, 系统弹出“添加或删除程序”窗口, 如图 1-15 所示。

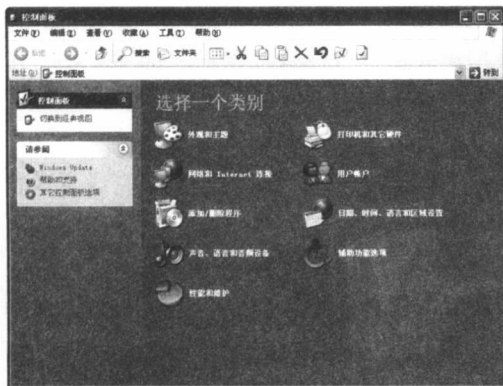


图 1-14



图 1-15

(3) 在该窗口中选择 **Macromedia FreeHand MX** 选项即可。

注意: 在删除程序之前应该先退出该应用程序。

1.3 FreeHand 的新增功能

FreeHand MX 2004 在保持原有功能的基础上, 又新增和增强了一些特性, 例如全新的对象面板、多种属性、连接符划线工具、实时编辑图元、更先进的 Macromedia Flash MX 集成、Fireworks MX 集成和 α 通道支持等等, 下面分别进行介绍。

1. 全新的对象面板

对象面板以集中方式快速检查和更改对象属性,对矢量或文本对象应用笔画、填充及效果,添加更多的艺术效果。

对象面板可以直接显示对象属性,也可以直接赋予新的属性值,这就使图形和文本样式可以直接在 FreeHand 工作区中编辑。通过添加笔触按钮 、填充按钮  和效果按钮  ,可以在同一对象上添加上多种属性,已在对象面板分级列表形式上得到即时反映,同时也可更改多种属性的排列顺序,如图 1-16 所示。

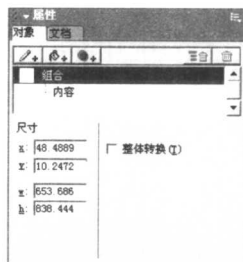


图 1-16

2. 多种属性

FreeHand 有了多种属性后,用户可以在文本的一系列页面中应用和订购无限数量的笔画、填充和效果,以立刻显现的方式创建各种对象,简便地实现了各种矢量效果(如弯曲、草图和变形)和光栅效果(如斜面、模糊和透明度)。而且,还可以对某一个路径同时应用光栅和矢量效果。另外,可以将设置的多种属性保存为一个样式以便重用,这样多种属性可以像单个属性一样,应用到整个对象或其他选定的对象属性中。

3. 连接符划线工具

连接符划线工具能快速标明体系结构图、数据流和站点地图等层次结构的关系图,理清他们各个组成部分之间的关系,建立起分配对象之间的永久关系。

4. 实时编辑图元

实时编辑图元可以修改图元,轻松快速的实现图元的整形。例如将矩形角变成圆角,将圆变成扇形,还可更改多边形的形状。

5. 先进的 Macromedia Flash MX 集成

FreeHand MX 2004 实现了与 Flash MX 2004 的完美连接。现在,可以在 FreeHand 中导入、布置、预览 SWF 文件,通过单击对象面板启动 Flash,将导入 FreeHand 文件的 SWF 文件在 Flash 中进行编辑修改(计算机中必须安装了 Flash 才能从 FreeHand 中启动 Flash),所做的更改会自动应用到 FreeHand MX 的 SWF 文件中,最后再重新导出 SWF 文件。FreeHand 自身的文件也可直接转化为 SWF 文件。Flash MX 也可直接打开 FreeHand MX 的文件。

6. 先进的 Fireworks MX 集成

FreeHand MX 2004 通过与 Fireworks MX 2004 的无缝连接,可以轻松的对位图文件进行修改和优化。在 FreeHand 文件中,可以导入 Fireworks PNG 文件,同时保持原有文件对象和文本的可编辑性。同时,也可单击 FreeHand 的对象面板启动 Fireworks,使用 Fireworks 位图编辑工具对位图文件进行重新取样或更改文件类型,改变位图图像尺寸大小,修改最

优化设置与区域和动画设置。

7. alpha 通道支持

FreeHand 兼容大多数的图像格式 (TIFF、GIF、JPEG、PICT、PNG、Targa、BMP 和 Photoshop (PSD) 位图格式), 它提供了对这些图像格式 alpha 通道的充分导入, 但只提供了 TIFF、PSD、PNG、BMP 和 Targa 图像的 alpha 通道显示支持。用户可以用“对象”面板隐藏 alpha 通道。

1.4 FreeHand 的工作环境

FreeHand MX 2004 采用了全新的工作界面, 如图 1-17 所示。这种工作界面和 Macromedia Studio MX 2004 的界面非常统一。由于可以在 Macromedia Studio MX 2004 的各个产品中实现灵活的共享, 所以这种设计有利于缩短学习时间, 在集成的工作区中进行设计。

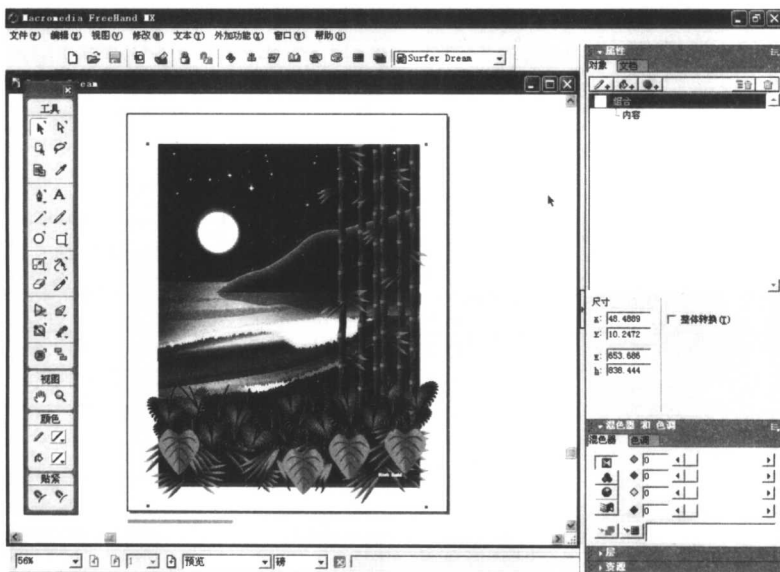


图 1-17

采用创新的面板管理方式, 各个工具面板可以按照喜好和需求组合、折叠或扩展, 从而提供了高度可配置的平滑工作流。可进行多页环境的设计和制作, 并且在多页环境中提供直观的页管理, 大大提高了设计的效率。在其环境窗口中包含占据大部分界面的 Macromedia FreeHand MX 工作区以及显示在工作区中的工具面板和组合面板等部分, 下面分别介绍。

1.4.1 标题栏

标题栏位于窗口的正上方, 在标题栏的最左边显示了该软件的版本号以及版本标志, 在标题栏的右边显示了最小化、最大化 (还原) 以及关闭按钮, 如图 1-18 所示。



图 1-18

1.4.2 菜单栏

菜单栏中提供了 8 个菜单命令,如图 1-19 所示,通过单击每个菜单按钮,可以看到它所包含的下拉式菜单,通过这些菜单可以使用系统的所有功能。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 修改(M) 文本(T) 外加功能(X) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-19

1.4.3 “主要”工具栏

在“主要”工具栏中包含有启动大部分一般功能的按钮,如图 1-20 所示,“主要”工具栏中的每个按钮都代表了一个常用的命令,单击某按钮表示执行某命令,如果需要隐藏或显示该工具栏,可以执行 **窗口(W)** 菜单中 **工具栏(T)** 子菜单中的 **√主要(M)** 命令。



图 1-20

在“主要”工具栏中有 16 个命令按钮,其具体功能如表 1-1 所示。

表 1-1 “主要”工具栏按钮及其功能

按钮	功能
	创建新文档
	打开现有文档
	保存活动文档
	导入文件或对象
	打印活动文档
	锁定所选对象
	解锁选定的对象
	打开“查找并替换”面板
	打开“对齐”面板
	打开“变形”面板
	打开“库”面板
	打开“对象”面板
	打开“混色器”面板
	打开“样本”面板
	打开“层”面板
	在多个文档中快速切换

1.4.4 “文本”工具栏

“文本”工具栏提供了字体、字号、字型、行距、对齐以及其他与文本相关的功能。每一个按钮都代表了一个常用的文本命令,如图 1-21 所示。

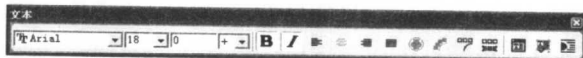


图 1-21

在“文本”工具栏中可以直接对大多数字型进行调整:在文本上附加上路径、将文本放在路径周围、将文本转换为路径、在路径内移动文本、调用“文本编辑器”对文本进行