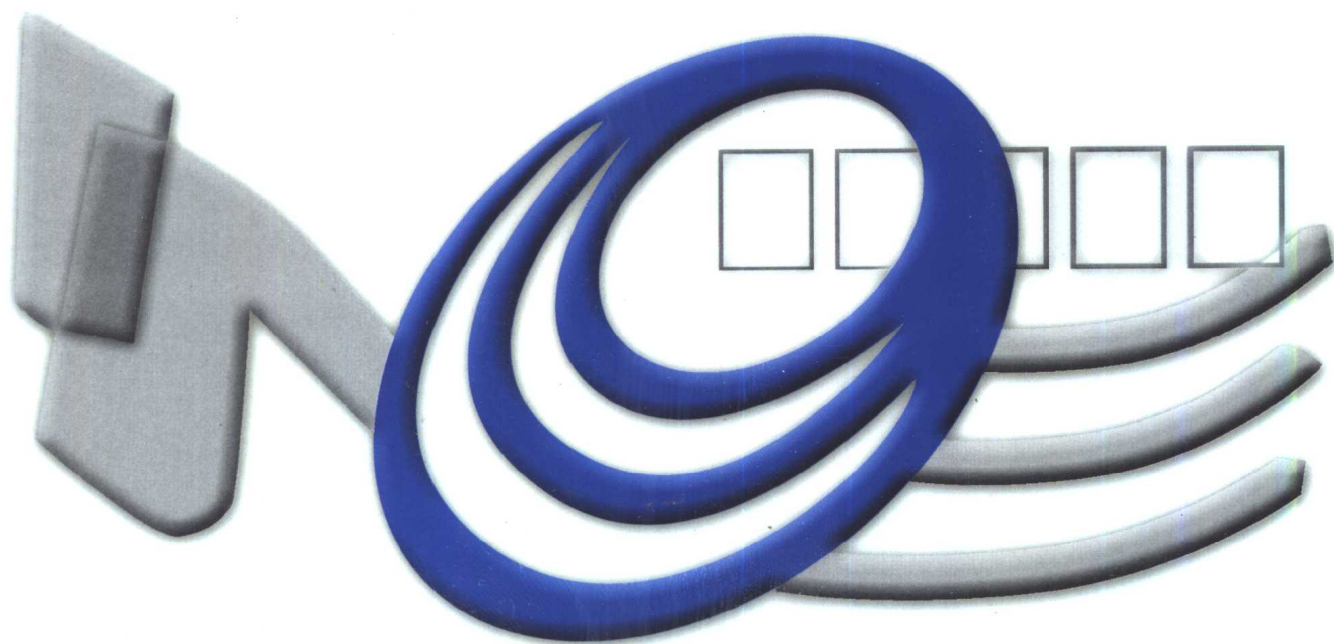




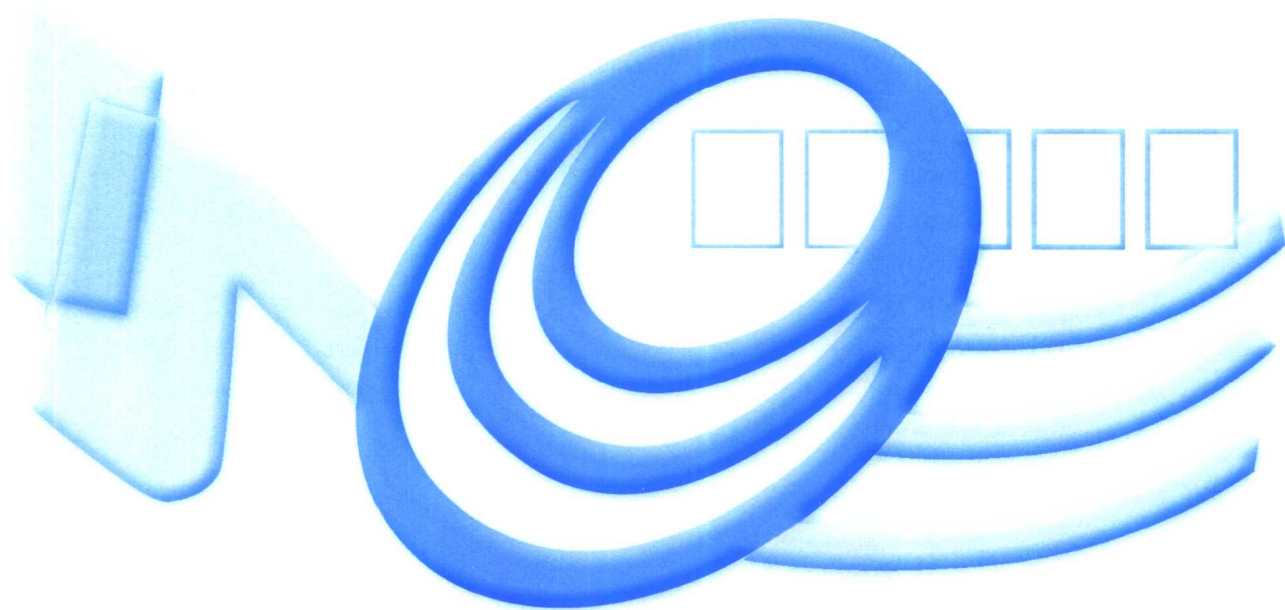
FreeHand 10

基础教程

北京希望电子出版社 总策划
腾龙视觉设计工作室 编写

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

图形动画教室丛书



FreeHand 10

基础教程

北京希望电子出版社 总策划
腾龙视觉设计工作室 编写

 中国科学出版集团
 北京希望电子出版社

内 容 简 介

本教程是国内优秀的图形动画教室丛书之一，是学习和掌握 FreeHand 10 技术的实用教科书。

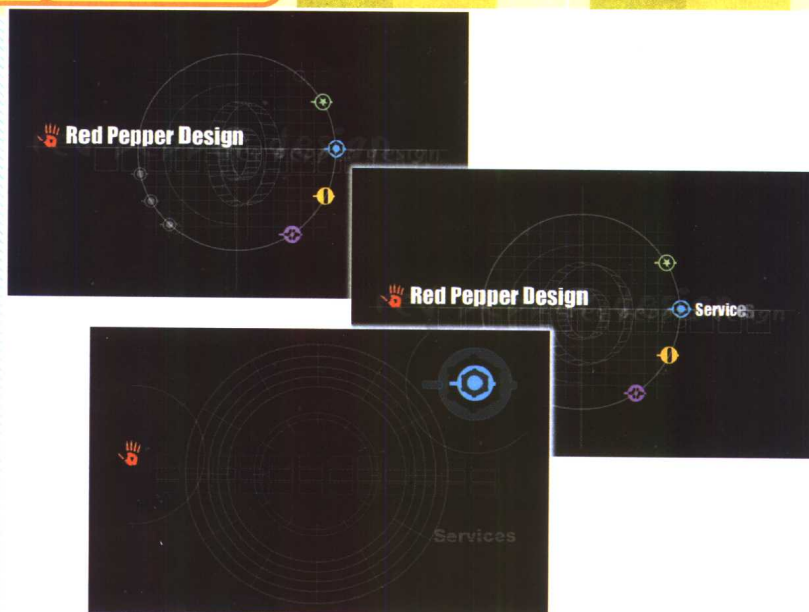
FreeHand 10 是 Macromedia 公司推出的基于 Windows 操作平台的优秀矢量绘图软件之一。本书由 12 课构成，针对 FreeHand 10 的绘图功能作了详尽的介绍。根据软件的功能结构，全书分为基础知识、图像文件管理、构造路径、创建和编辑图形文件、应用 Xtras 特效工具等几部分内容，在理论知识的讲述过程中，为读者穿插安排了 12 组精美的实例进行软件功能的讲述。本书不但介绍了 FreeHand 10 入门级的基本操作和技术，而且还对用户在实际操作中的绘图技巧进行了讨论。并在每课的最后，列出了与本课程内容有关的练习思考题与答案，用以检查读者对课程的掌握程度；而相应 机操作则是用来检验读者的实际操作能力，便于初学者每学完一课就能马上进行设计。

本教程文字流畅，内容翔实，图例丰富而精美，并且配以详细的步骤讲解，是高等院校电脑美术专业、高等院校相关专业师生的自学、教学参考书，同时也适合作为社会 FreeHand 培训班教材，可以说是广大从事计算机平面设计和艺术创作用户的指导性读物。

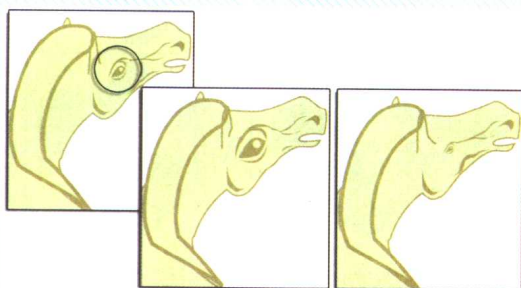
配套光盘内容为相应练习的源文件、完成图及素材图片。

- 盘书系列名 : “十五”国家重点电子出版物规划项目 计算机动画教室系列
图形动画教室丛书
- 盘 书 名 : FreeHand 10 基础教程
- 总 策 划 : 北京希望电子出版社
- 文本著作者 : 腾龙视觉设计工作室 编写
- 责 任 编 辑 : 周凤明
- C D 制 作 者 : 希望多媒体开发中心
- C D 测 试 者 : 希望多媒体测试部
- 出版、发行者 : 北京希望电子出版社
- 地 址 : 北京中关村大街 26 号, 100080
网址: www.bhp.com.cn
E-mail: lwm@hope.com.cn
电话: 010-62562329,62541992,62637101,62637102,62633308,62633309 (发行部)
- 经 销 : 010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)
各地新华书店、软件连锁店
- 排 版 : 希望图书输出中心 周宇
- CD 生 产 者 : 北京中新联光盘有限责任公司
- 文本印刷者 : 北京双青印刷厂
- 开本 / 规格 : 787 毫米×1092 毫米 16 开本 19.25 印张 440 千字 8 彩页
- 版次 / 印次 : 2002 年 2 月第 1 版 2002 年 2 月第 1 次印刷
- 印 数 : 1-5000
- 本 版 号 : ISBN 7-900088-14-8
- 定 价 : 35.00 元 (本版 CD)

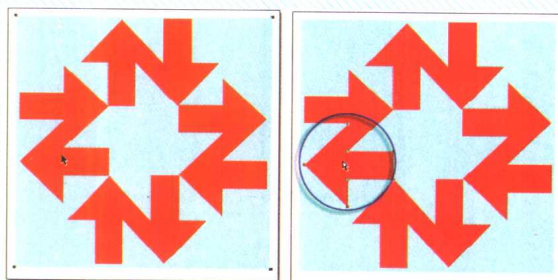
说明: 凡我社售出产品如有残缺, 可执相关凭证与我社调换。



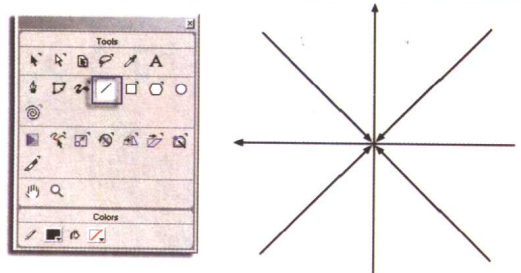
FreeHand 10 与 Flash 5 制作网页动画的完美结合



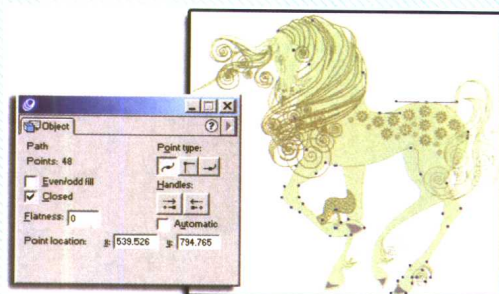
填充鱼眼透镜



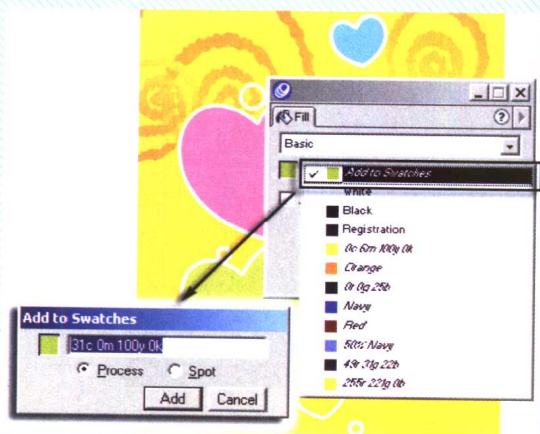
选择工具与子对象选择工具的区别



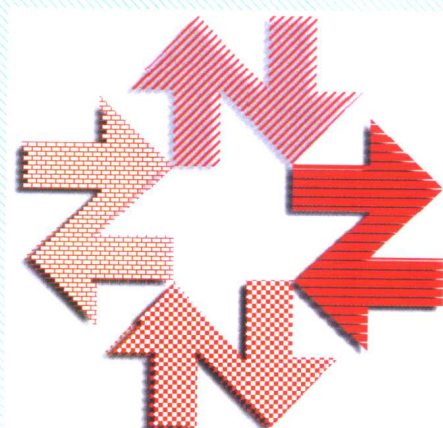
直线工具的使用



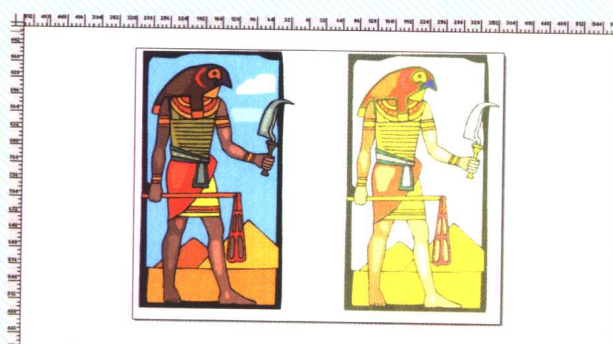
编辑节点属性



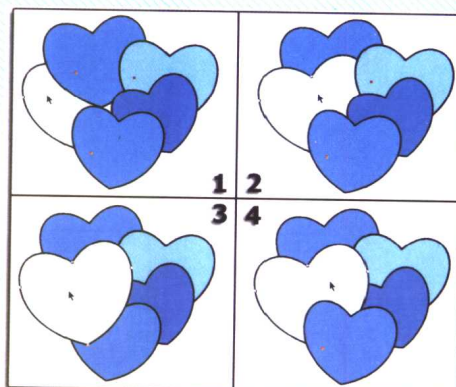
拖放颜色



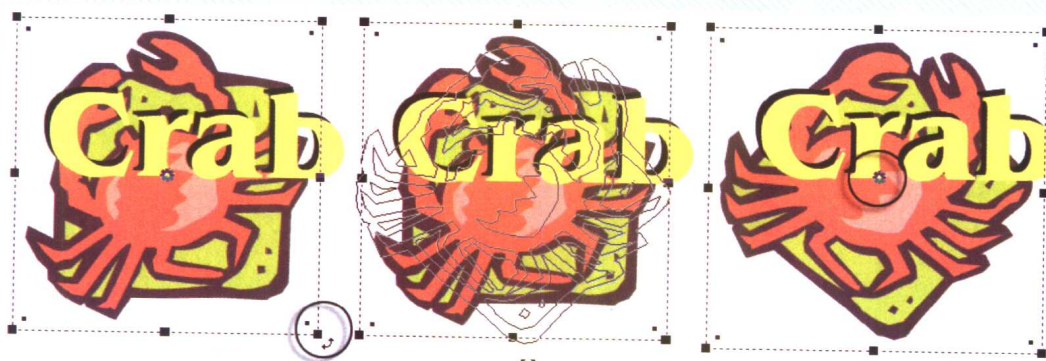
丰富的填充效果



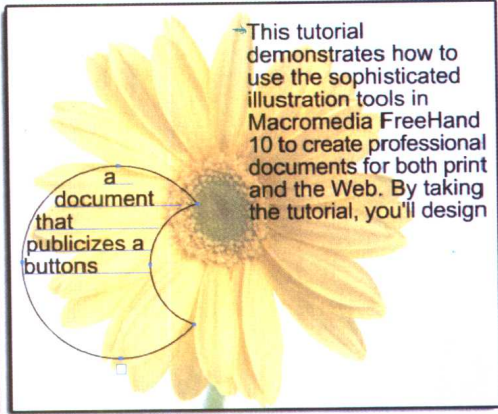
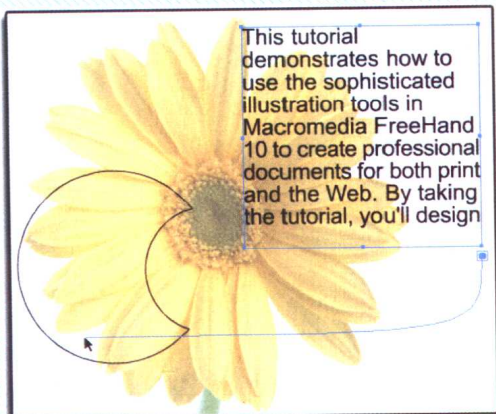
辅助工具（标尺）的使用



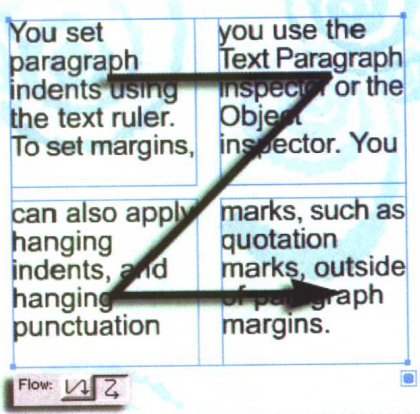
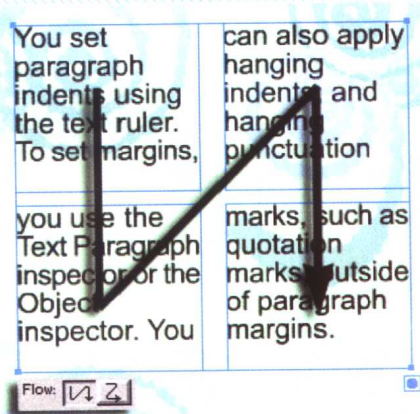
对象的叠放次序



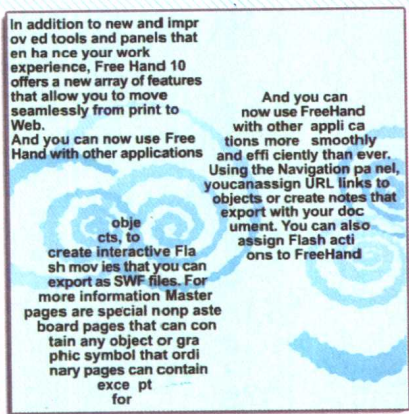
旋转对象



链接溢出文本

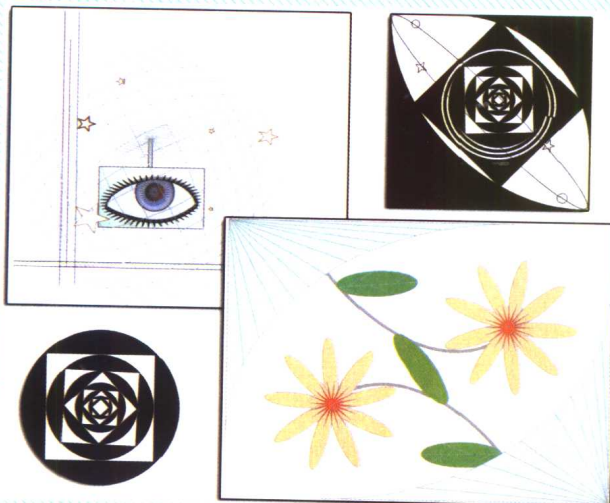


文本的不同流向



不同形状的文本对象

丰富的图文混排

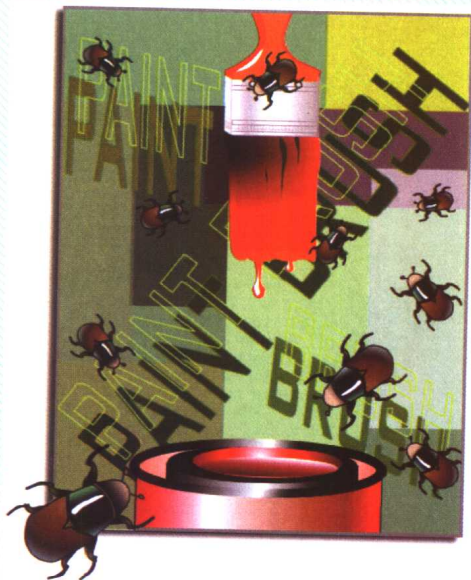
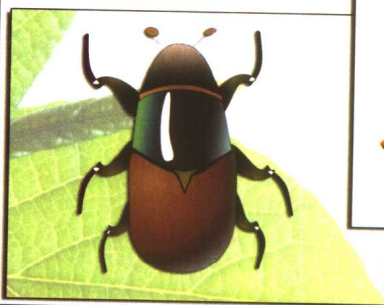


基础实例练习

这一组实例从学习绘画艺术的初始画圆，让读者开始体验在FreeHand 10中有趣的创作经历。通过实例的演示使读者掌握基础绘图工具在作品中的运用方法。

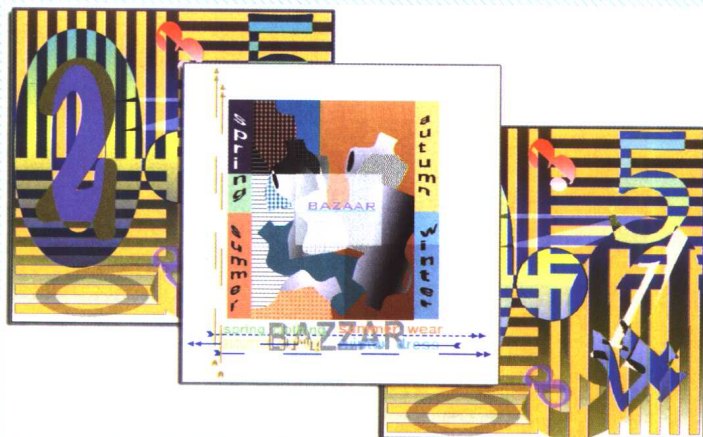
实例《甲壳虫》《摩托艇效果图》

通过这一组实例将向读者演示自由构造路径的强大功能。在FreeHand 10中创建的所有的形状和线条都是由被称作路径的基本元素组成的，熟练掌握编辑路径的方法及技巧，用户可以创建任何想象中的、复杂的自由形状。



实例《Paint Brush》

色彩是造型艺术的重要组成部分之一，它对于艺术的展现是极为重要的。在FreeHand 10中为设计项目选择颜色的方法非常广泛，用户可以从调色板中选择一种颜色，也可以从众多的方法中选择一种来创建专有的颜色，而以上这一组实例将会让读者掌握这些工具的使用。

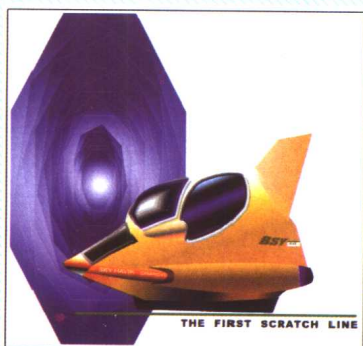


实例《数字透镜》《Clothing Bazaar》

不知不觉，我们已经可以从绘制简单的几何图形到复杂的且精细的不规则图形。这一组实例将会让读者见识FreeHand 10更为精彩的填充功能。

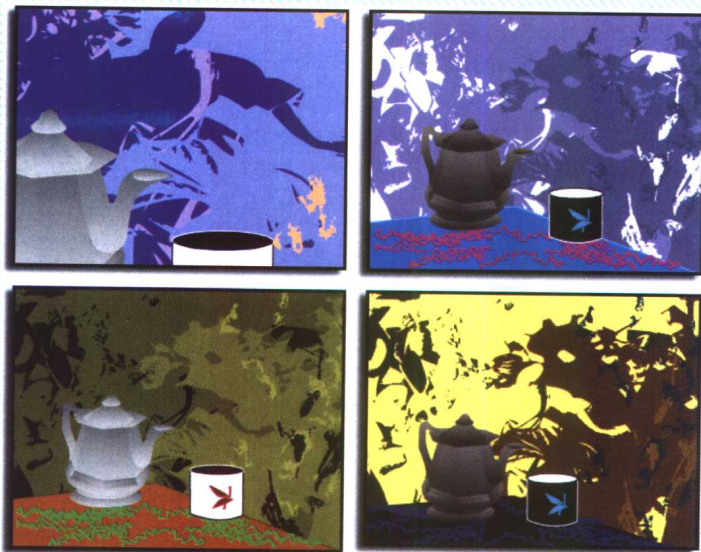
实例《COCO 香水》

在精确制图作业中，为了使对象按照比例绘制，用户必须借助一些辅助工具的使用，例如标尺、辅助线、网格等。这些辅助绘图工具的特性在设计过程中可以帮助用户准确的绘制和排列对象，通过这一实例可以使读者掌握这些工具的使用方法。



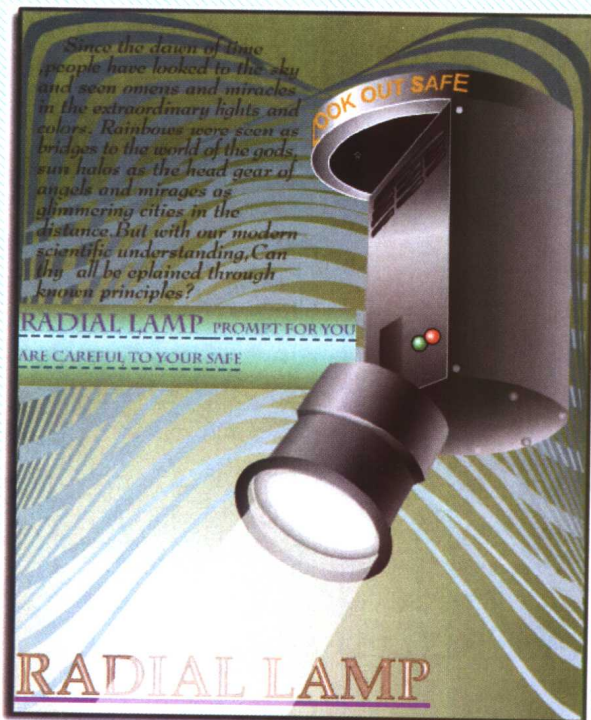
实例《The first scratch line》《Cider》

使用变换工具能够轻松地执行缩放、旋转、扭曲操作以及将三维透视应用到选择对象、群组图形及复合路径。你想试试吗？那么就赶快开始本章的练习吧！



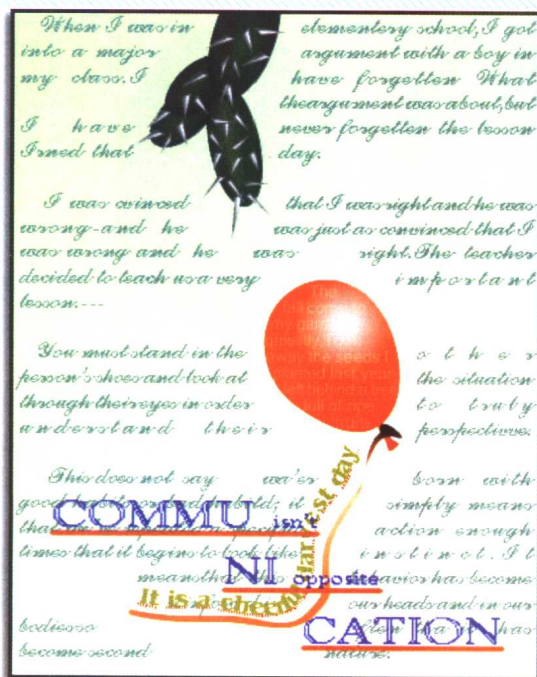
实例《品味》

该实例将要向用户介绍能快速将位图图像转换成矢量图形的 Trace（描摹）工具，以及使用该工具进行设计创作的方法和技巧。



实例《Radial Lamp》

文字的应用在设计作品中具有相当重要的意义，当我们制作一幅电影海报或者一个报纸小稿时，文字都是作为重要的构成因素出现在画面中。为了与整幅画面的颜色与风格相协调，文字不再只起一个说明的作用，它被重视并且也被艺术化。该实例将向读者介绍 FreeHand 10 中文字的处理功能。

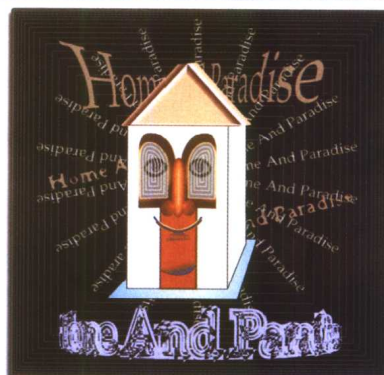


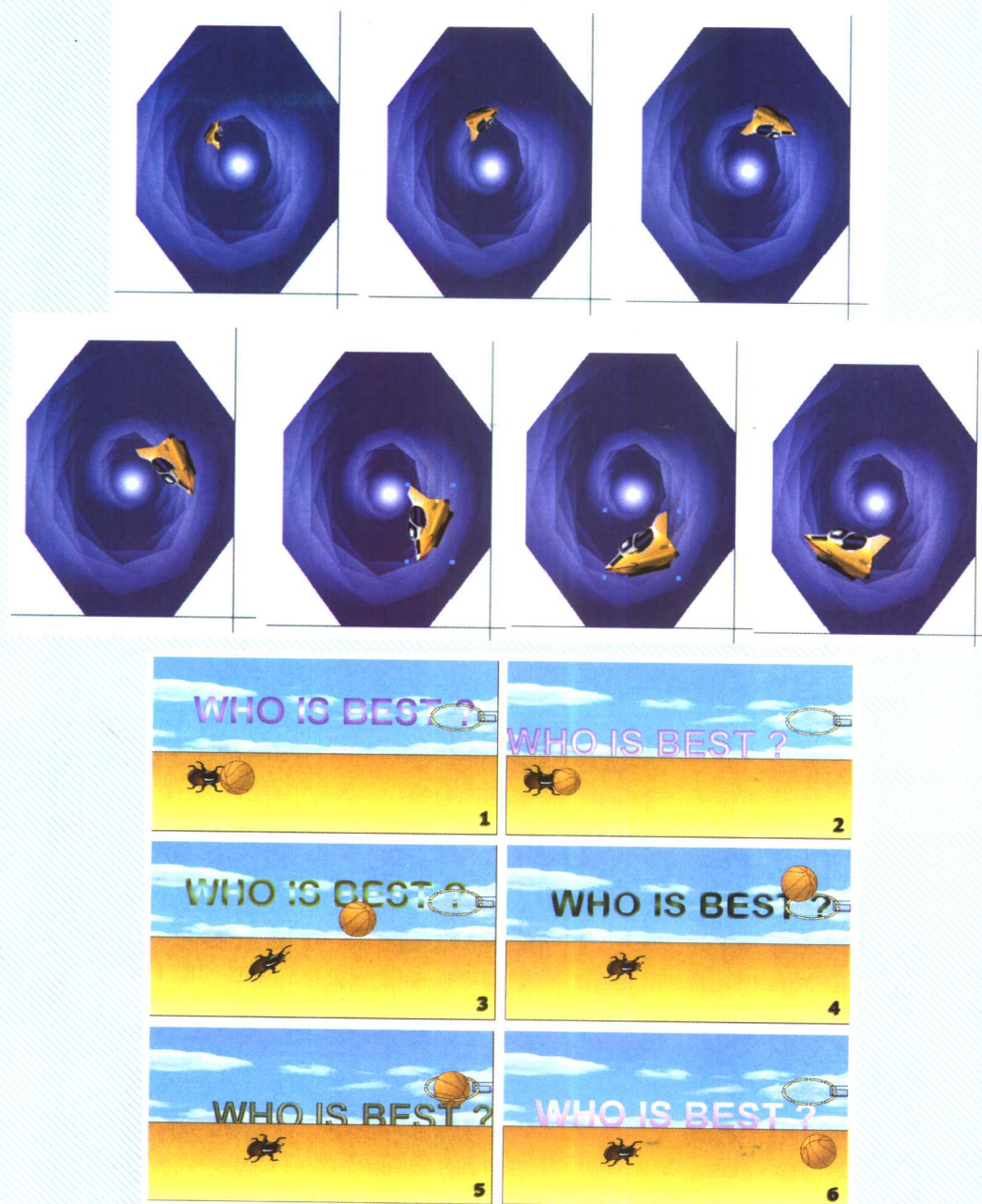
实例《沟通不是毁灭》

在设计作品中，文字与插图总是相互配合，因为图文混排更能直观地向受众传达作者的设计意图。该实例将向用户介绍如何使用 FreeHand 10 进行文本的高级编排。

实例《Game Hump》 《Home And Paradise》

在 FreeHand 中，用户可以轻而易举地对图形对象创建丰富的特殊效果，不需要繁杂的操作步骤及绘图技巧，只需使用相应的特殊效果工具，轻轻的拖拉鼠标就可完成。通过这一组实例将会使读者掌握这些实用且功能强大的工具。





实例《时空隧道》《Who is best? 》

在这样一个Internet（因特网）时代，信息互换与信息共享使更多的计算机用户将自己的作品展示给世界。在本书的最后将会通过实例《时空隧道》和《Who is best? 》，使读者掌握如何使用FreeHand创建网页动画的方法。

前 言

FreeHand 以其易学易用、功能强大等优点，成为最热销的矢量绘图软件之一，并为广大图形专业人员所使用。而 FreeHand 10 的再次推出更是得益于广大读者和用户对 Macromedia 公司的支持。

FreeHand 是一个矢量绘图软件。它通过数学方法来计算和显示图像中的对象形状和颜色分布。目前，市场上矢量绘图软件繁多，例如 CorelDRAW、Illustrator、FreeHand 等。而 FreeHand 与其它图像软件相比较具有以下几点优点：体积小，但功能异常强大；鲜明、真实感强的显示及预览效果；能够完成要求线条精密的建筑设计图或产品设计图纸；可以方便的制作反映数据、演示工作方式的商业图形图表，等等。

本书内容以由浅入深、由基础到高级进行安排组织，并配以生动、实用的练习图例，使读者能够边学边用，更好地掌握 FreeHand 10。本书主要由以下内容组成：概况、绘图的基本知识、文本的处理、图形及文本的特殊处理以及 FreeHand 的桌面出版和网页发表等。既然是绘图软件，那么绘制和编辑是最重要的，本书首先花费较大篇幅介绍绘制和编辑的基本知识，然后详细讲解 FreeHand 的新功能及其使用技巧。读者可以根据自己的实际情况，选择阅读重点，对于刚接触绘图软件的读者来说，可以从这些基本知识学起，先掌握 FreeHand 10 的基本概念和技能，然后逐步深入，学会较高级的技巧。对于老读者，应该把重点放在高级的新功能方面。或许你只是想通过借助 FreeHand 与其它软件配合完成你的图形设计，那么本书也将是你最理想的参考资源。无论你经验如何，我们相信读者在学习和使用 FreeHand 10 过程中都会从中获得乐趣和技巧。本书也将成为广大从事计算机平面设计和艺术创作用户的得力助手。

本书能够顺利出版是和编著人员的辛勤劳动分不开的，另外还要感谢希望电子出版社的各位领导和老师给予的大力支持和无私帮助。参加本书编写和整理的人员有张瑞娟、徐爱国、周珂令、尚峰、王珂、焦昭君和刘锟。由于时间仓促及编者水平有限，难免会有失误与不妥之处，望广大读者多提宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断加以改进。您的意见或建议请发送到以下 E-mail 地址：TL-Plan@263.net，我们一定会给予回复。

腾龙视觉设计工作室

wsun 6/1

闪客高手成长的摇篮 网络动画新演绎



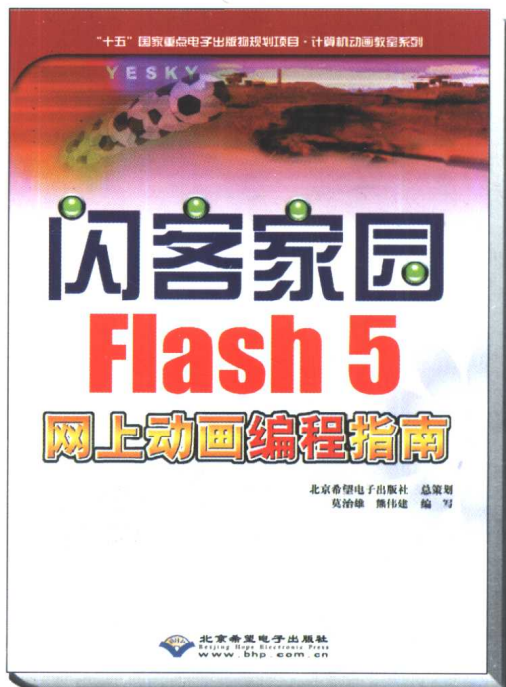
CX-83371
定价:50.00 元



CX-83544
定价:39.00 元



CX-83586
定价:33.00 元



CX-83545
定价:35.00 元



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

地址: 北京中关村 083 信箱北京希望电子出版社 (邮编 100080)
电话: 010-62562329, 010-62633308 传真: 010-62579874
E-mail: arh@hope.com.cn

进入影视界、三维动画王国的利器



CX-83331
定价: 88.00 元



CX-83355
定价: 88.00 元



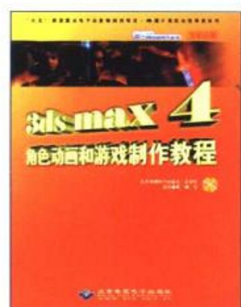
CX-83346
定价: 68.00 元



CX-83408
定价: 68.00 元

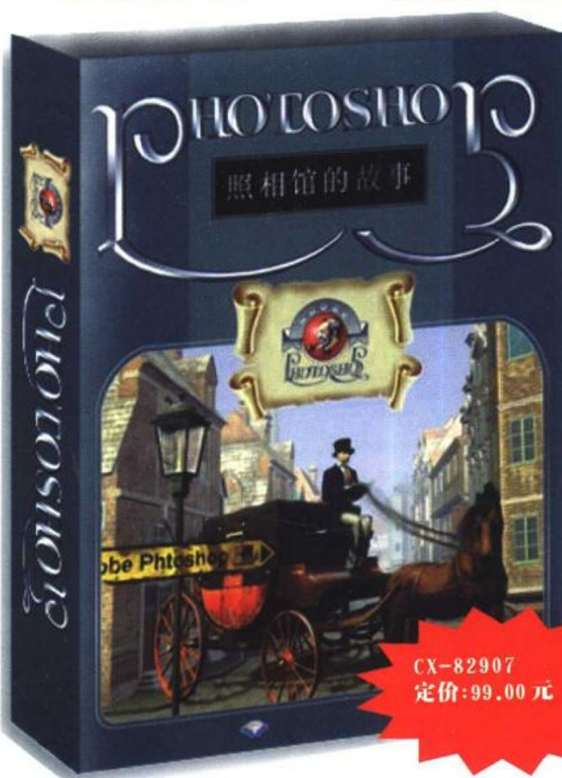


CX-83263
定价: 100.00 元

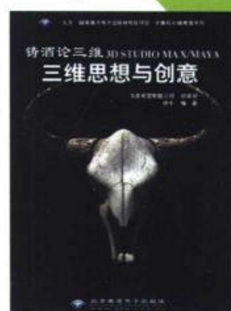


CX-83488
定价: 68.00 元

《照相馆的故事》 **11** 次再版创奇迹



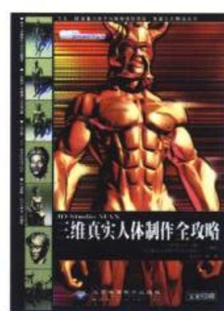
CX-82907
定价: 99.00 元



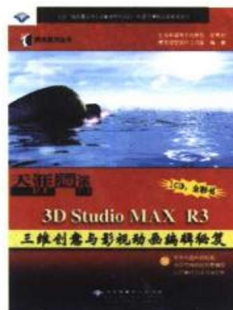
CX-83182
定价: 88.00 元



CX-83426
定价: 99.00 元



CX-83386
定价: 88.00 元



CX-83260
定价: 68.00 元



CX-83452
定价: 68.00 元



CX-83410
定价: 50.00 元



CX-83467
定价: 38.00 元



CX-83484
定价: 55.00 元



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

地址: 北京中关村 083 信箱北京希望电子出版社 (邮编 100080)
电话: 010-62562329, 010-62633308 传真: 010-62579874
E-mail: qrh@hope.com.cn

第一课 认识 FreeHand 1

- 1.1 FreeHand 10 概述 2
- 1.2 操作界面介绍 3
 - 1.2.1 标题栏 3
 - 1.2.2 菜单栏 4
 - 1.2.3 主工具栏 5
 - 1.2.4 工具箱 5
 - 1.2.5 浮动面板 9
 - 1.2.6 状态栏 12
 - 1.2.7 信息栏 14
- 1.3 自定义工作环境 14
 - 1.3.1 快捷键 15
 - 1.3.2 工具栏 17
- 1.4 本课小结 20
- 1.5 复习题 20
- 1.6 复习题答案 20

第二课 一切从画圆开始 22

- 2.1 选择 FreeHand 10 中的对象 22
 - 2.1.1 Pointer (选择) 工具 23
 - 2.1.2 Lasso (套锁) 工具 24
 - 2.1.3 Subselect (子对象选择) 工具 24
- 2.2 Rectangle (矩形) 工具 25
- 2.3 绘制椭圆形 26
- 2.4 绘制多边形 27
- 2.5 绘制螺旋线 29
- 2.6 使用弧线工具 30
- 2.7 使用直线工具 31
- 2.8 实例操作 32
 - 2.8.1 平面构成图 32
 - 2.8.2 连枝花 37

- 2.8.3 网眼 42

- 2.9 本课小结 47
- 2.10 复习题 47
- 2.11 复习题答案 48
- 2.12 上机操作题 48

第三课 使画稿更为完美 50

- 3.1 路径基础知识 50
 - 3.1.1 节点的种类 51
 - 3.1.2 Object (对象检查) 浮动面板 53
- 3.2 Pen (钢笔) 和 Bezigon (贝塞尔) 工具 54
 - 3.2.1 使用 Pen (钢笔) 工具 54
 - 3.2.2 使用 Bezigon (贝塞尔) 工具 55
- 3.3 使用 Pencil (铅笔) 工具组 57
 - 3.3.1 使用 FreeHand (手绘) 工具 57
 - 3.3.2 使用 Variable stroke (压感画笔) 58
 - 3.3.3 使用 Calligraphic pen (书法笔) 59
- 3.4 实例操作 60
 - 3.4.1 甲壳虫 60
 - 3.4.2 摩托车效果图 66
- 3.5 本课小结 71
- 3.6 复习题 71
- 3.7 复习题答案 72
- 3.8 上机操作题 72

第四课 五彩的颜色 74

- 4.1 关于颜色模式 74
 - 4.1.1 CMYK 颜色模式 75

4.1.2 RGB 颜色模型.....	75	6.2.2 对齐对象.....	128
4.1.3 HLS 颜色模式.....	76	6.2.3 分布对象.....	129
4.2 使用 Color Mixer 浮动面板.....	77	6.2.4 锁定和解除锁定对象.....	130
4.3 使用 Tints 浮动面板.....	78	6.3 使用图层.....	130
4.4 使用 Swatches 浮动面板.....	79	6.3.1 Layers (层) 面板组件介绍..	131
4.5 拖放颜色.....	81	6.3.2 创建层.....	132
4.6 实例操作.....	82	6.3.3 移动对象并重新安排层.....	134
4.7 本课小结.....	93	6.4 实例操作.....	134
4.8 复习题.....	93	6.5 本课小结.....	143
4.9 复习题答案.....	93	6.6 复习题.....	143
4.10 上机操作题.....	94	6.7 复习题答案.....	143
第五课 为画稿着色.....	96	6.8 上机操作题.....	144
5.1 填充对象.....	96	第七课 变换魔术.....	145
5.2 Custom (自定义) 填充.....	98	7.1 FreeHand 基础变换工具.....	145
5.3 Gradient (渐变) 填充.....	99	7.1.1 移动对象.....	146
5.3.1 直线渐变.....	100	7.1.2 旋转对象.....	147
5.3.2 射线渐变.....	101	7.1.3 缩放对象.....	149
5.3.3 等高线渐变.....	101	7.1.4 倾斜对象.....	151
5.4 巧妙的利用透镜.....	102	7.1.5 镜像对象.....	152
5.5 Pattern (图案) 填充.....	104	7.2 使用 Envelope (封套) 工具.....	152
5.6 实例操作.....	106	7.3 实例操作.....	156
5.6.1 数字透镜.....	106	7.3.1 The first scratch line.....	156
5.6.2 Clothing Bazaar.....	111	7.3.2 Cider (苹果汁).....	160
5.7 本课小结.....	120	7.4 本课小结.....	169
5.8 复习题.....	120	7.5 复习题.....	169
5.9 复习题答案.....	120	7.6 复习题答案.....	169
5.10 上机操作题.....	120	7.7 上机操作题.....	170
第六课 如何精确的绘图.....	121	第八课 描摹画稿.....	172
6.1 使用页面辅助工具.....	121	8.1 为何要描摹图稿.....	172
6.1.1 使用标尺.....	122	8.2 被描摹图形文件的格式.....	173
6.1.2 使用辅助线.....	123	8.3 使用 Trace (描摹) 工具.....	174
6.1.3 使用网格.....	126	8.4 实例操作.....	179
6.2 管理对象.....	127	8.5 本课小结.....	189
6.2.1 排列对象的顺序.....	127	8.6 复习题.....	189

8.7 复习题答案.....	190	10.5 文本特殊效果.....	229
8.8 上机操作题.....	190	10.5.1 将文本捆绑到路径上.....	229
第九课 在图稿中添加文字.....	191	10.5.2 将字符转化成路径图形.....	230
9.1 创建文字.....	191	10.5.3 在图形内、外排列文字.....	231
9.1.1 输入文本.....	192	10.6 实例操作.....	233
9.1.2 使用 Text Editor (文本编辑器).....	194	10.7 本课小结.....	239
9.2 创建自由形状文本.....	195	10.8 复习题.....	239
9.3 调整与编辑文本.....	197	10.9 复习题答案.....	239
9.3.1 调整文本块控制柄.....	197	10.10 上机操作题.....	240
9.3.2 链接文本.....	198	第十一课 应用特殊效果.....	242
9.4 实例操作.....	200	11.1 有效使用 Xtra.....	243
9.5 本课小结.....	212	11.2 Xtra Operations 工具栏.....	243
9.6 复习题.....	212	11.2.1 Fractalize (分形) 工具.....	244
9.7 复习题答案.....	212	11.2.2 Emboss (浮雕) 工具.....	245
9.8 上机操作题.....	213	11.3 Xtra Tools 工具栏.....	246
第十课 文本的高级编辑.....	214	11.3.1 Fisheye Lens (鱼眼透镜) ..	247
10.1 设置字符格式.....	214	11.3.2 3D Rotation (三维旋转) ...	248
10.1.1 设置文字字体.....	215	11.3.3 Shadow (阴影).....	250
10.1.2 设置文字大小及样式.....	216	11.3.4 Smudge (涂抹).....	251
10.1.3 缩放字符.....	217	11.3.5 Bend (弯曲).....	252
10.1.4 调整行距.....	218	11.3.6 Mirror (镜射).....	253
10.2 设置段落格式.....	219	11.3.7 Roughen (变粗糙).....	254
10.2.1 段落对齐调整.....	220	11.4 实例操作.....	255
10.2.2 设置段落缩进.....	221	11.4.1 Game Hump.....	255
10.3 设置文本块格式.....	223	11.4.2 Home And Paradise.....	266
10.3.1 设置栏和节.....	223	11.5 本课小结.....	277
10.3.2 文字换行次序.....	224	11.6 复习题.....	277
10.4 字体效果.....	225	11.7 复习题答案.....	277
10.4.1 Highlight 高亮效果.....	225	11.8 上机操作题.....	278
10.4.2 Inline 描边效果.....	226	第十二课 在 Web 页上展示作品.....	280
10.4.3 Shadow 阴影效果.....	226	12.1 时空隧道.....	281
10.4.4 Strikethrough 删除线效果.....	227	12.2 Who is best.....	287
10.4.5 Underline 下划线效果.....	227	12.3 本课小结.....	296
10.4.6 Zoom 缩放效果.....	228	12.4 复习题.....	297
		12.5 上机操作题.....	297