

• 万水 网站技术丛书 ▶

解放

FreeHand 10

陈冰 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水网站技术丛书

解放 FreeHand 10

陈冰 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书详细讲解了如何应用 FreeHand 10 开发矢量图形。FreeHand 10 的所有细节在本书中都占有一席之地,你将清楚地知道那些独特的功能应如何使用以及它们的工作原理是怎样的。摒弃成为例子的奴隶,本书中没有例子的堆砌,只对那些重要的特色才以有说服力的例子加以说明。

通过阅读本书,你将学到如何用 FreeHand 10 来创建矢量图形、创建针对 Web 进行优化的图形、创建具有印刷质量的文档、以及如何创造性地利用各种外挂、对包括文本在内的一切对象应用大量的笔划、效果、填充和风格、如何创建简单而实用的动画、如何生成 Flash 电影文件以及如何正确地输出和打印并随时准备应付可能遇到的各种问题。

学习本书将使你成为一位真正的 FreeHand 专家。

图书在版编目(CIP)数据

解放 FreeHand 10 / 陈冰编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2001.9

(万水网站技术丛书)

ISBN 7-5084-0836-5

I. 解… II. 陈… III. 图形软件, FreeHand 10 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 069097 号

书 名	解放 FreeHand 10
作 者	陈冰
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 68359286 (万水)、63202266 (总机)、68331835 (发行部) 全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 21.5 印张 464 千字
版 次	2001 年 10 月第一版 2001 年 10 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

js933/02

前 言

一个久经考验的软件的新版本又静悄悄地发布了——FreeHand 10。在我拿到 FreeHand 10 时，它确实给了我一些惊喜，很多继承下来的优秀功能都得到了增强，并且整个软件的操作和界面正在不断向统一的 Macromedia 用户接口靠拢，就如同在 Dreamweaver 和 Fireworks 身上所发生的事情一样。

让我们看看其中比较重要的一些增强和创新：

- 基本页——基本页为你提供了一种可方便地在文档中的某个范围内创建共享的对象和设置页面属性的方法。你可以在任何时间改变一个基本页，而你所做的改变将在该基本页的每一个子页上得到体现。对一个支持桌面出版的程序而言，基本页是必不可少的功能，我很高兴看到它的出现。
- 增强的钢笔——现在 FreeHand 10 中的钢笔工具除了与 Fireworks 和 Flash 的钢笔工具保持一致外，还添加了对 Adobe Illustrator 的钢笔工具的兼容。
- 刷子笔划——你可以创建一个图形元素并将其作为一个符号来保存，然后你就可以在任何 FreeHand 路径上应用它以创建两种不同的效果：着色效果会将一个图形符号沿着路径的长度进行延伸，它可以让你创建出具有画笔笔画效果的线条，而喷洒效果会将一个图形符号沿着路径的长度进行重复，它可以让你创建出花边这样的效果。
- 等高线梯度填充——你现在可以沿着对象的轮廓为对象添加等高线梯度，这可以让你相对更容易地创建逼真的影线，虽然还不像我想象的那样灵活，但它确实已经比版本 9 向前迈进了一大步，而且你会对它所创建的效果满意的。
- 增强的用户可自定义的透视栅格——你可以通过方便地将对象叼咬到栅格来更有效率地创建具有 1、2 或 3 个消失点的三维视觉效果。
- 打印区域——你可以在工作区中定义一个打印区域，将其发送到你的打印机。这在某些环境中提供了很大的灵活性。
- 与 Flash 的集成——你可以将 Flash 动作指派给 FreeHand 对象并在 FreeHand 中预览和测试 Flash 电影，最终你还可以将 FreeHand 文档作为 SWF 文件输出。

FreeHand 有一套非常优秀的矢量图形创作工具，实际上 FreeHand 是迄今为止应用最为广泛的矢量图形创作工具之一，它对文本的处理能力较其竞争对手也具有明显的优势。虽然有些人或许会认为 FreeHand 较之其他的一些矢量图形软件缺少了一些时髦的功能，但我要说的是 FreeHand 已经在矢量绘图这块沃土上存在了很久，并拥有了一个数量可观且稳定的用户群，仅 Macromedia 能够将 FreeHand 发展到版本 10 这一点就能够说明很多问题，因此我们有理由相信 FreeHand 仍会在可预见的将来继续存在，并有实力做得更好。

本书特点

本书不是那种完全建立在例子上的描述。完全基于例子的描述的痼疾是无法涉及所有的细节，它将不可避免地出现大量的重复并漏掉太多的关键，而 FreeHand 中的所有细节你都应当掌握。为了全面地解放 FreeHand，我将 FreeHand 分解成足够小的独立的功能单元，并在这一级别上给出详细的操作、技巧和原理解释。在必要的情况下，我会以极具说服力的例子让你明白个中道理。

本书的内容组织形式

虽然没有明确的表明，但本书实际上分为了三个部分：

第一部分从第 1 章到第 3 章，你将了解如何获得 FreeHand 10，而且会通过亲自制作一个完整的文档来快速领略 FreeHand 10 功能的强大，并熟悉 FreeHand 10 中的各种基本操作。

第二部分从第 3 章到第 12 章，你将掌握在 FreeHand 10 中进行创作的所有技巧和知识。学习建立文档、创建矢量图形、控制和编辑对象、运用多种方式来组织你的文档和对象、运用笔划、填充和颜色、掌握颜色的管理技术、全方位地控制和编辑文本及创建 Web 图形和 Flash 电影文件。

第三部分从第 13 章到第 15 章，主要介绍如何将你的作品打印、输出和保存及如何处理遇到的各种问题。

最后，希望这本书能为亲爱的读者你带来你所需要的。如果你在使用 FreeHand 中遇到什么问题的话，可以给我发信，我的电子邮箱是 chenbingpu@263.net。

陈冰

2001 年 6 月

目 录

前言

第 1 章 认识并安装 FreeHand	1
1.1 FreeHand 能做些什么	1
1.2 在 FreeHand 10 中有些什么新东西	1
1.3 如何获得 FreeHand 10	3
1.4 运行 FreeHand 10 的系统要求	3
1.5 安装和启动 FreeHand 10	4
第 2 章 FreeHand 10 热身训练	5
2.1 查看热身训练的文件	5
2.2 完成你的热身训练	7
2.2.1 打开开始文件	7
2.2.2 放大文档	8
2.2.3 保存笔划和填充颜色	9
2.2.4 使用钢笔工具绘制路径	10
2.2.5 修改路径	12
2.2.6 使用铅笔工具	13
2.2.7 使用刷子属性	13
2.2.8 使用椭圆工具	14
2.2.9 联合形状	16
2.2.10 使用反射工具创建一个镜像图像	16
2.2.11 使用工具面板来应用不同的笔划和填充颜色	17
2.2.12 绘制一个多边形	18
2.2.13 创建一个沿着路径的混合	19
2.2.14 添加特别的效果	21
2.2.15 在层中使用对象	22
2.2.16 引入对象	24
2.2.17 使用符号和实例	24
2.2.18 使用喷洒刷子	26
2.2.19 使用颜色和色调	28
2.2.20 为文本添加等高线梯度	30

2.2.21	从文档中删除页面	34
2.2.22	使用透视图栅格	34
2.2.23	定义打印区域	39
2.2.24	为按钮添加导航	40
2.2.25	在 Flash Player 窗口中预览文件	40
2.2.26	输出文档	41
第 3 章	FreeHand 基础篇	42
3.1	文档窗口	42
3.2	使用面板	43
3.3	关于检查员	45
3.4	使用工具条	45
3.5	使用工具面板	47
3.6	使用偏爱	48
3.7	使用工具提示	49
3.8	使用和管理外挂	49
3.9	记住窗口尺寸和恢复视图	51
3.10	选择绘图模式及优化文档重画	52
3.11	放大和缩小视图	54
3.12	显示多文档视图	55
3.13	命名和保存定制的视图	55
3.14	使用上下文菜单	56
3.15	打印出一个快捷键快速参考单	57
3.16	定制你的工作环境	57
3.16.1	定制键盘快捷键	57
3.16.2	定制工具条	59
第 4 章	建立文档	61
4.1	使用文档检查员设置页面	61
4.2	创建和修改页面	62
4.2.1	创建页面	62
4.2.2	选择页面	62
4.2.3	复制、删除和移动页面	64
4.2.4	修改、缩放和旋转页面	64
4.3	定制页面尺寸	66
4.4	设置度量单位	67
4.5	使用基本页	68

4.6	使用标尺	70
4.7	使用栅格和辅助线	72
4.7.1	使用栅格	72
4.7.2	使用辅助线	73
4.8	创建和打开文档	76
4.9	打开早期的 FreeHand 文档	77
4.10	使用模板	78
4.11	对象连接和嵌入	79
4.12	引入图形	80
4.12.1	FreeHand 能够引入的图形格式	80
4.12.2	使用 Clipart Viewer 来引入剪贴画	82
4.12.3	连接和嵌入	83
4.12.4	管理连接	84
4.12.5	在 FreeHand 中使用位图图像	85
4.12.6	编辑引入的位图图像	87
4.12.7	引入 DXF 文件	89
4.12.8	引入 EPS 和 DCS EPS 文件	90
4.12.9	引入 GIF 和 JPEG 文件	90
4.12.10	引入 PDF 文件	91
4.12.11	引入 Photoshop, PNG 和 Targa 文件	92
4.12.12	引入 TIFF 文件	92
4.13	处理字体替换	93
4.13.1	手工替换缺少的字体	93
4.13.2	自动替换缺少的字体	93
4.14	发送电子邮件	94
4.15	使用向导	94
第 5 章	绘图	96
5.1	关于矢量和位图	96
5.1.1	矢量图形	96
5.1.2	位图图形	97
5.2	路径和点的特征	98
5.3	设置路径和点的显示偏爱	99
5.4	绘制矩形、椭圆形和直线	100
5.5	绘制多边形和星形	101
5.6	绘制螺旋和圆弧	102

5.7	绘制任意形状的路径.....	103
5.8	使用钢笔工具和贝塞尔曲线工具进行绘制.....	105
5.9	编辑路径.....	108
5.9.1	添加和删除路径段与点.....	108
5.9.2	整形路径.....	108
5.9.3	使用自由形状工具来编辑路径.....	110
5.9.4	分裂路径.....	113
5.9.5	简化路径.....	115
5.9.6	改变路径的方向.....	115
5.10	填充重叠.....	115
5.11	描摹图形.....	116
5.11.1	设置描摹选项.....	116
5.11.2	描摹一个图像.....	117
5.12	创建图表和象形文字.....	119
5.12.1	创建图表.....	120
5.12.2	设置图表类型和选项.....	122
5.12.3	显示轴的值.....	123
5.12.4	为图表添加象形文字.....	125
5.13	使用图形水管来进行绘制.....	126
5.13.1	使用图形水管.....	127
5.13.2	引入图形水管.....	127
5.13.3	创建图形水管.....	128
5.13.4	设置图形水管选项.....	129
第 6 章	使用对象.....	131
6.1	撤消动作.....	131
6.2	改变默认的属性.....	131
6.3	选择对象.....	132
6.4	隐藏和锁定对象.....	133
6.4.1	隐藏对象.....	133
6.4.2	锁定对象.....	133
6.5	移动对象.....	134
6.6	对齐和分布对象.....	135
6.7	拷贝对象.....	135
6.7.1	设置拷贝和粘贴偏爱.....	136
6.7.2	在 FreeHand 文档中拷贝对象.....	137

6.7.3	在 FreeHand 文档间拷贝对象	138
6.7.4	在应用程序间拷贝对象	139
6.8	将矢量图形转换成位图图像	139
6.9	裁剪位图图像	140
6.10	集群对象	140
6.10.1	集群和解体集群	141
6.10.2	选择被集群的对象	141
6.10.3	使用嵌套对象	141
6.11	布置对象	142
6.12	为对象命名和添加笔记	143
6.13	进行全局改变	143
6.13.1	在全局范围内选择对象	143
6.13.2	搜索和替换图形	144
第 7 章	变形和扭曲对象	146
7.1	联合路径	146
7.1.1	使用连接来创建复合路径	146
7.1.2	使用 Union 命令	148
7.1.3	使用 Divide 命令	148
7.1.4	使用 Intersect 命令	149
7.1.5	使用 Punch 命令	149
7.1.6	使用 Crop 命令	150
7.1.7	使用 Transparency 命令	150
7.2	使用裁剪路径	151
7.3	膨胀路径	153
7.4	嵌入路径	154
7.5	使用混合	155
7.5.1	创建混合	155
7.5.2	修改混合	157
7.5.3	将混合连接到路径	157
7.5.4	混和复合路径和集群	158
7.6	为对象添加特效	160
7.6.1	为对象添加投影	160
7.6.2	为对象应用迹影	161
7.6.3	为对象应用浮雕效果	163
7.6.4	为对象应用三维旋转	164

7.7	对象变形	165
7.7.1	使用变形工具和变形面板	165
7.7.2	旋转对象	166
7.7.3	缩放对象	167
7.7.4	倾斜对象	168
7.7.5	反射对象	169
7.7.6	任意变形对象	170
7.8	动力复制	171
7.9	扭曲对象	172
7.9.1	为对象添加点	172
7.9.2	手工扭曲对象	173
7.9.3	精确地粗糙化对象	173
7.9.4	精确地鱼眼化对象	174
7.9.5	精确地弯曲对象	174
7.9.6	创建和使用封套	175
7.10	创建图案	177
7.10.1	创建正方形图案	177
7.10.2	创建反射图案	178
7.11	创建透视效果	179
7.11.1	为对象创建三维透视	179
7.11.2	在透视栅格上编辑文本	181
7.11.3	创建和编辑透视栅格	181
第8章	层、符号和风格	183
8.1	使用层	183
8.1.1	使用层面板	183
8.1.2	创建层	184
8.1.3	选择层	184
8.1.4	移动对象和重排列层	184
8.1.5	合并层	185
8.1.6	删除层	186
8.1.7	查看层和分层的图形	186
8.1.8	以预览或关键线模式来查看层	186
8.1.9	锁定和解锁层	187
8.1.10	使用辅助线层和辅助线对象	187
8.1.11	使用层的高亮颜色	187

8.2	使用符号	188
8.2.1	创建和引入符号	188
8.2.2	创建和修改实例	189
8.2.3	编辑符号	190
8.2.4	输出符号	190
8.3	使用风格	191
8.3.1	使用风格面板	191
8.3.2	应用风格	192
8.3.3	添加、复制和删除风格	193
8.3.4	在一个风格之上建立另一个风格	194
8.3.5	引入和输出风格	195
第 9 章	颜色、笔划和填充	196
9.1	定点和过程颜色	196
9.2	颜色模式	196
9.3	使用 Color Mixer 面板	197
9.4	使用 Tints 面板	199
9.5	使用 Swatches 面板	200
9.5.1	将颜色添加到 Swatches 面板	200
9.5.2	命名颜色	201
9.5.3	在 RGB 和 CMYK 之间进行转换	201
9.5.4	将颜色转换成过程颜色或定点颜色	202
9.5.5	从颜色库中添加颜色	202
9.5.6	在 Swatches 面板中管理颜色列表	203
9.6	引入 Photoshop 颜色索引表	204
9.7	编辑颜色	204
9.7.1	将颜色变亮和变暗	205
9.7.2	控制颜色值	205
9.7.3	创建灰度和单色效果	206
9.7.4	进行全局的颜色改变	206
9.8	输出颜色	207
9.9	应用颜色	207
9.10	应用笔划	209
9.10.1	应用基本笔划	209
9.10.2	应用刷子笔划	211
9.10.3	应用定制笔划	215

9.10.4	应用图案笔划	217
9.10.5	应用 PostScript 笔划	217
9.11	应用填充	218
9.11.1	应用基本填充	218
9.11.2	应用定制填充	219
9.11.3	应用梯度填充	220
9.11.4	应用透镜填充	222
9.11.5	应用图案填充	224
9.11.6	应用 PostScript 填充	226
9.11.7	应用纹理填充	226
9.11.8	应用平铺填充	227
第 10 章	颜色管理	229
10.1	FreeHand 的颜色管理工作流程	229
10.2	关于颜色卷宗	230
10.3	校准显示器的颜色	230
10.4	设置 CMS 选项	231
10.5	选择打印机卷宗	234
10.6	为选择的 RGB 图像设置卷宗	235
10.7	使用颜色表	235
第 11 章	使用文本	237
11.1	创建文本	237
11.2	使用文本块	238
11.2.1	移动、删除和缩放文本块	238
11.2.2	将文本块在固定大小和自动膨胀间转换	239
11.3	引入文本	241
11.4	选择文本	241
11.5	连接文本块	242
11.6	使用文本编辑器	243
11.7	插入特别字符	243
11.8	检查拼写	244
11.9	使用连字符功能	245
11.10	使用聪明引号	246
11.11	搜索和替换文本	247
11.12	文本调整	247
11.12.1	关于文本调整工具	248

11.12.2	选择字体、字号和风格	249
11.12.3	转换输入的大小写	250
11.12.4	设置对齐、行距、字距和基线位移	251
11.12.5	精确地间隔字符和单词	253
11.12.6	选择、搜索和替换属性	254
11.12.7	设置制表符	255
11.12.8	设置段落缩排、段落间隔、页边距和嵌入	257
11.12.9	对齐段落	259
11.13	添加段落标尺	260
11.14	将颜色应用到文本和文本块	260
11.15	拷贝文本属性	262
11.16	创建列和行	262
11.17	平衡文本列	264
11.18	使用段落风格	265
11.18.1	创建和编辑段落风格	265
11.18.2	应用段落风格	267
11.18.3	覆盖和重定义段落风格	267
11.19	应用文本效果	268
11.19.1	将文本捆绑到路径	268
11.19.2	使文本在路径内部流动	270
11.19.3	使文本环绕对象	271
11.19.4	使用内嵌图形	271
11.19.5	应用内建特效	272
11.20	将文本转换成路径	274
第 12 章	创建 Web 图形和动画	276
12.1	将 URL 捆绑到对象和文本	276
12.2	将 FreeHand 文档作为 HTML 发布	277
12.3	关于压缩图形	279
12.4	使对象和文本形成动画	280
12.5	指派 Flash 动作	281
12.6	输出 Flash 电影	283
12.6.1	输出 SWF 文件	283
12.6.2	使用控制器和控制菜单	285
第 13 章	打印	286
13.1	关于选择输出设备	286

13.2	建立你的打印	286
13.3	关于 PPD.....	288
13.4	使用打印预览.....	289
13.5	设置预出版选项	290
13.5.1	选择预定义的预出版选项	290
13.5.2	定制预出版选项	290
13.6	使用 UserPrep 文件	291
13.7	设置分离选项	291
13.8	关于网目线数	294
13.9	对选择的对象应用半色调设置	294
13.10	设置成像和输出选项	295
13.11	选择纸张的尺寸和方向	297
13.12	套印	299
13.12.1	套印指导	299
13.12.2	关于套印梯度填充	299
13.12.3	对选择的对象应用套印	300
13.13	套色印刷	300
13.14	定义打印区域	302
13.15	打印超大幅面的文档	302
13.16	关于打印字体	303
13.17	使用文档报告	304
13.18	为服务提供商准备文档	305
13.19	获得更快的打印	306
第 14 章	保存和输出	308
14.1	保存文件	308
14.2	添加 IPTC 文件信息	308
14.3	关于输出文件格式	309
14.4	关于 Web 格式	310
14.5	输出文件	311
14.5.1	输出 EPS 文件	312
14.5.2	输出 Enhanced MetaFile	312
14.5.3	输出位图图像	313
14.5.4	应用 Alpha 通道来创建遮罩和透明	314
14.5.5	输出 BMP	315
14.5.6	输出 GIF	315

14.5.7	输出 JPEG	317
14.5.8	输出 Photoshop 文件	318
14.5.9	输出 PNG	318
14.5.10	输出 Targa	319
14.5.11	输出 PDF 文件	319
14.5.12	输出文本	321
第 15 章	疑难解答	322
15.1	CorelDRAW 文件的疑难解答	322
15.2	笔划和填充的疑难解答	324
15.3	打印的疑难解答	324
15.4	文件相关的打印问题	325
15.5	遭遇 PostScript 错误	325
15.6	输出质量问题	326
15.7	最小化条纹	327

第 1 章 认识并安装 FreeHand

1.1 FreeHand 能做些什么

Macromedia FreeHand 是基于矢量的绘图应用程序。使用 FreeHand，你可以借助多种绘图工具和各种功能强大的外挂任意创建矢量图形，并能够在任何的分辨率下对图形进行缩放和打印，而不必担心丢失图形的细节和清晰度。你可以使用 FreeHand 来创建印刷图形和在 Web 上的插图（例如：Logo 和旗帜广告），你也可以使用 FreeHand 将你的图形转换成 Flash 动画。

FreeHand 的用户接口包含与其他的 Macromedia 产品（例如：Dreamweaver，Fireworks 和 Flash）一致的工作区和面板，为你提供了一个真正的集成印刷和 Web 解决方案。另外，你现在无需离开 FreeHand 环境就可以在一个 Flash Player 窗口中查看你的 FreeHand 文档。

1.2 在 FreeHand 10 中有些什么新东西

除了新增和改进了工具及面板以提高你的创作感受外，FreeHand 10 还提供了一个新的数组功能，它允许你无缝地从面向印刷转向面向 Web，FreeHand 与其他应用程序的结合也从没有像现在这样平滑和高效。

导航面板

使用导航面板（Navigation），你可以轻松地将 URL 指派给对象及创建随文档一起输出的笔记。你也可以将 Flash 动作指派给 FreeHand 对象，或是通过将 FreeHand 文档作为 SWF 文件输出来创建交互式的 Flash 电影。

基本页

基本页是一种特殊的非胶纸板页，它可以包含普通页可以包含的任何对象或图形符号，除了页号之外。基本页为你提供了一种方便的在文档中的某个范围内创建共享的对象和设置页面属性的方法。你可以在任何时间改变一个基本页，而你所做的改变将在该基本页的每一个子页上得到体现。基本页将与文档一起保存并可作为库项目进行引入和输出。

钢笔工具的功能

增强的钢笔工具使你能够对插图的中间路径做改变。现在，FreeHand 10 中的钢笔工具除了与 Fireworks 和 Flash 的钢笔工具保持一致外，还添加了对 Adobe Illustrator 的钢笔工具的兼容。