

电脑平面设计与制作系列丛书

FreeHand 7

Graphics Studio: The Comprehensive Guide

- 语言简炼清晰
- 内容循序渐进
- 概念辅以实例
- 插图增加趣味性



(美) R. Shamms Mortier 著
黄建立 何玉英 等译

FreeHand 7

大全



机械工业出版社

VENTANA CMP

电脑平面设计与制作系列丛书

FreeHand 7 大全

(美) R.Shamms Mortier 著

黄建立 何玉英 等译

机械工业出版社

TP31

本书是由FreeHand、xRes、Extreme 3D和Fontographer四种应用软件的最新版本组成的。内容涉及了数字式画室所需的所有工具。在讲述基本知识和使用方法的同时,提供了许多具有代表性的制作实例及具体实现步骤。适合初学者使用,也适合具不同经验水平的用户。

R.Shamms Mortier:FreeHand 7 Graphics Studio:The Comprehensive Guide.

Authorized translation from the English language edition published by Ventana Communications Group.

Copyright 1997 by R.Shamms Mortier.

All rights reserved.

本书中文简体字版由机械工业出版社出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有,翻印必究。

本书版权登记号:图字:01-98-0527

图书在版编目(CTP)数据

FreeHand 7大全/(美)莫特(Mortier,R.S.)著;黄建立等译,-北京:机械工业出版社,1998

(电脑平面设计与制作系列丛书)

书名原文:FreeHand 7 Graphics Studio:The Comprehensive Guide

ISBN 7-111-06585-9

I.F... II.①莫... ②黄... III.图像处理-应用软件,FreeHand-手册 IV.TP391.4-62

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第17550号

出版人:马九荣(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑:温莉芳 李红

昌平环球印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998年8月第1版第1次印刷

787mm×1092mm1/16·32.25印张

印数:0001-5000册

定价:89.00元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

译者序

本书是由FreeHand、xRes、Extreme 3D和Fontographer四种应用软件的最新版本组成的。FreeHand是世界上最流行的图形设计软件之一，再加上xRes、Extreme 3D和Fontographer的独特功能，使本书的内容涉及到了数字式画室所需的所有工具，包括矢量绘图、位图绘图、图像处理、特殊效果、3D对象和场景制作、字体的设计和编辑，同时也包括Web页面制作。

本书在讲述基本知识和使用方法的同时，还提供了许多具有代表性的制作实例以及具体的实现步骤，供读者进行实际的练习。在每个练习中都完整地体现了FreeHand、xRes、Extreme 3D的强大功能，这样既使学习者获得了实际练习的机会，又增强了自信心。与本书配套的CD-ROM(光盘)包括许多种与图形图像设计和制作有关的演示版软件，以及本书练习中用到的和制作出的文件和许多来自于不同公司的商业图片。结合光盘中的文件和书中的指导步骤，一定会使您的学习过程变得更加轻松愉快(有需要光盘者请与北京华章图文信息公司联系，电话：(010)68318309。

本书既适合于初学者，也适合于具有不同经验水平的读者。可以结合本书前言中针对不同读者的不同用法，找出适合自己的学习方法。同时，在系统地学完本书以后，也可将其作为手头的一本常备的参考资料。

由于译者水平有限并急于将本书的中文版奉献给广大的读者，错误之处在所难免，敬请大家批评指正。

参加本书翻译的人员有黄建立、何玉英、王正炎、杨久成、刘尊忠、李佳云、马智勇、施文利、陈绍武、黄翠玲、郭立春、袁金岭、马胜超、韦雅琦、智贵莲、周福生、李倩华、陈玉河。

译者

1998年4月

1998.4.03

前 言

如果您是一位FreeHand用户, 或对FreeHand 7 Graphics Studio套装软件中的其他应用软件感兴趣, 则购买本书是您的明智选择。即使您是刚刚接触FreeHand、xRes、Extreme 3D或Fontographer, 本书也会加深您对这些产品的了解, 当然也会提高您的工作效率。FreeHand 7 Graphics Studio具有建立真正数字式图形画室的所有工具。应用软件覆盖矢量绘图、位图绘画、图像处理、特殊效果、3D对象和场景制作、Web页面创作、字体制作和编辑以及所需的任何元素。本书讲述了所有这些主题和其他的许多知识, 使用户能更具创造性地使用FreeHand 7 Graphics Studio中的应用软件。

本书内容

在本书中有许多有用的资料, 覆盖了FreeHand 7 Graphics Stdio的所有应用软件。如果学会了本书中讲的所有内容, 便可以处理遇到的所有项目。

第一部分: 精通FreeHand

该部分从安装和参数设置开始, 覆盖了成为熟练FreeHand 使用者所需的所有知识。讨论了所有FreeHand 工具和技术并提出了更好的使用每个效果的建议。在阅读该部分之前, 应该熟知FreeHand 文档资料, 包括教学指导。

第二部分: 精通xRes

该部分从安装xRes和在xRes中设置参数开始。在该部分, 指导用户使用xRes的许多绘画工具和图像处理功能。在使用本书的该部分之前, 应该熟知xRes文档资料中的所有内容, 更好地利用信息和提示。

第三部分:精通Extreme 3D

首先讲述了Extreme 3D的安装和参数设置, 然后讲述了Extreme 3D中工具和技术的使用。本书详细讲述了Extreme 3D的工具及其创造性的使用, 也包括对动画功能的整个探讨。在阅读本书该部分之前, 一定要理解了Extreme 3D的文档资料。

第四部分:精通Fontographer

向FreeHand中结合进定制的或源字体是给用户提供的创造性选项, 尤其是用做标题元素。该部分首先讲述了Fontographer的安装和参数设置, 然后指导您制作和定制字体。也包括在Mac和Windows系统上如何安装字体的信息。

第五部分:开始实际练习

这部分实际上是本书的创作核心。有超过30个的教学指导练习, 展示了如何使用FreeHand、xRes和Extreme 3D中的组件制作各种图形。如果专心地学完了第五部分, 则肯定会提高使用FreeHand、xRes和Extreme 3D的专业能力, 同时也会增强使用这些应用软件的自信心。

第六部分: Web实战

这是本书中独有的部分, 通过制作10个不同主题的Web页面, 指导用户学习使用FreeHand、xRes和Extreme 3D。制作完成的Web页面以FreeHand格式和Afterburner格式存储

在配套CD-ROM中,您可以在浏览器中查看。

学习本书的准备工作

本书的目的是指导用户使用FreeHand 7 Graphics Studio应用软件。本书的配套光盘包括软件的演示版和本书中所提供的教学指导中用到的几百兆文件(有关与本书配套的CD-ROM的内容见后)。

本书是为了帮助具有不同经验水平的FreeHand用户而设计的。找出下面最能代表您使用FreeHand经验的类别,以便能用针对您的最好方法来使用这些信息。

(1) FreeHand画室的熟练用户

如果您是FreeHand画室的熟练用户,也有使用Extreme 3D、xRes和Fontographer的经验,则使用本书的最好方法是从教学指导部分开始。找出代表新观点和想法的教学指导,并全面的掌握它们。可以按指导一步步地重复它们,也可以将CD-ROM中感兴趣的图像存储到自己的库中,以便在自己构思的项目中使用它们。

即使是对大多数资深FreeHand专业人员,包括的教学指导也包含了许多从新的角度认识任务的思路和挑战。对软件文档资料的深层理解能够很容易地完成这些教学指导。也应注意所有的附录,因为它们包含了有关FreeHand公用程序和其他有帮助的应用软件的扩展信息。此外,仔细地学习有关动画的一章,因为它描述了大多数FreeHand和xRes用户没有注意的技术:如何用2D非动画软件开发动画。专业FreeHand用户还应该查看本书所带的CD-ROM,尤其是FH7文件夹。FH7文件夹包含了所有教学指导元素的FreeHand文档。那些制作好的元素是免费的,如果需要,可以在自己的FreeHand工作中使用。

(2) 升级到最新版本的专业人员

如果您是一位刚刚从所有应用软件的先前版本升级到FreeHand 7 Graphics Studio的专业人员,则应学习本书中最能代表应用软件升级部分的内容。例如,如果你是一位有经验的FreeHand用户,则将对FreeHand教学指导特别感兴趣。它们参考使用旧式工具的新方法,作为对FreeHand 7中新条目的创造性介绍。如果最近已经从Extreme 1.0版本升级到2.0,则应该学习Extreme 3D中的所有教学指导。同样,如果原先仅有使用xRes 3.0以前版本的经验,也应该跳过前面的章节,特别注意“什么是新的?”信息。

首先浏览配套CD-ROM上Parts和Pieces文件夹中的图形所代表的内容,看一下是否有需要专门学习的内容,然后找到指导学习该内容的教学指导。对软件文档资料的熟知将使您更容易地完成教学指导。也应注意所有的附录,因为它们包含了有关FreeHand公用程序和其他有用应用软件的扩展信息。此外,仔细地学习有关动画的一章,因为它描述了大多数FreeHand和xRes用户没有注意的技术,如何用2D非动画软件开发动画。

(3) 刚刚接触3D设计的专业人员

如果对FreeHand或xRes非常熟悉,但刚刚接触3D设计,也是不够的。不但Extreme 3D是一个功能全面的3D应用软件,而且本书的3D设计部分是一般常见3D设计的最全面讨论。Extreme 3D中的工具在其他应用软件中也都有(可具有不同的名字和属性)。这意味着如果努力地掌握了这些3D教学指导,便可以很容易地学会其他将要接触到的3D应用软件。大多数3D设计者使用几种不同的3D应用软件,可以在项目中选择适合于当前任务的一种。如果是对于本书中的所有应用软件都是刚刚接触,在做本书练习之前先阅读应用软件文档资料;如果是刚刚

从事3D创艺和动画，这一点对学习Extreme 3D来说更重要。

如果当前没有时间练习教学指导，仍然可以使用配套CD-ROM上Parts and Pieces文件夹中某些现成的3D内容。对软件文档资料的熟知将使您更容易地完成教学指导。注意附录，因为它们包含了有关FreeHand公用程序和其他有用应用程序的扩展信息。此外，仔细地学习有关动画的一章，因为它描述了大多数FreeHand和xRes用户没有注意的技术：如何用2D非动画软件开发动画。

(4) 中级FreeHand Graphics Studio用户

在使用本书之前，一定要读懂 FreeHand 7 Graphics Studio中各组件应用软件所带有的文档资料。本书的教学指导例子会帮助用户从中级水平提高到熟练掌握。要特别注意那些对你来讲是新的观点和技术。学习有关的教学指导，然后试着改变某些参数多练习几次。存储所做的所有工作，使用自己的例子作为进一步熟悉和掌握应用软件的方法。向其他人展示您努力的成果，并仔细听取别人的反馈和关键的评论，在学习听取别人的意见。

(5) 刚刚接触Web设计的FreeHand用户

在本书中，你将需要练习10个Web设计教学指导，也探讨了向由FreeHand文档建立的Web站点输出。必须要熟悉Afterburner，如同要了解如何在Internet上漫游一样。与Internet服务提供商或Webmaster联系，以得到输出FreeHand Web页面的最新特殊需求(在大多数情况下，应该没有特殊需求)。学习如何利用 FreeHand Web设计以得到所需的東西。阅读本书中与图像映射和嵌入URL目标相关的资料。

与本书配套的CD-ROM的内容

与本书配套的CD-ROM的内容包括了用于专业创作和探讨的下列条目：

- 100多幅绘画和经验绘图，它们是为本书开发的FreeHand、xRes和Extreme 3D项目而制作的。
- Web-10文件夹包括为本书开发的所有10个Web页面，以FreeHand和压缩格式存储。
- xRes文件夹包括5个额外的xRes绘图。
- Animguy文件夹包括3个生成的TIFF和GIF格式的Animguy动画画面。
- FH7文件夹包含本书中使用的所有FreeHand文档，以及其他没有包括的内容。
- Animz文件夹包含本书第25章“动画”中提到的所有动画。
- EX3D包含32个动画项目文件和相关的生成对象。
- Rocks文件夹包含7个与本书中自然生成对象练习相联系TIF生成对象。
- 其他文件夹包含来自于世界级开发商的演示版软件。

系统要求

分别查看本书中包括的与应用软件的安装相关的各章，找出应用软件在系统软件、RAM和硬盘的存储等方面的要求。如果想要全部安装这4个应用软件(FreeHand 7、xRes 3、Extreme 3D 2.0和Fontographer 4.x)，下面是所需的最基本的系统要求：

(1) Mac OS

需要Power Mac系统(Extreme 3D要求使用Power Mac)，至少要有100MB的存储空间，24MB的RAM，至少能显示16位颜色的显示器和图形系统(内建或卡)以及Mac OS7.x。如果想

要同时运行其中的两种应用软件，应至少具有48MB的RAM(当然可以少一些，但系统的性能是不能令人满意的)。如果计划在xRes中开发大的图形(超过10MB)，则需要至少50MB的额外硬盘空间作为临时存储空间。RAM和存储空间越多，工作起来越轻松愉快。还需要CD-ROM驱动器。

(2) Windows

需要Pentium系统(Extreme 3D要求使用Pentium)，至少100MB的存储空间，24MB的RAM，至少能显示16位颜色的显示器和图形卡以及Windows95/NT。如果想要同时运行其中的两种应用软件，需要至少48MB的RAM。如果计划在xRes中开发大的图形(超过10MB)，则需要至少50MB的硬盘空间作为临时存储空间。RAM和存储空间越多，则工作起来越轻松愉快。还需要CD-ROM驱动器。Windows NT用户比Windows 95用户需要更多的RAM。

本书中用到的约定

当需要详述与FreeHand 7 Graphics Studio中任何应用软件相联系的彩单命令时，我们将遵循使用“|”符号指示子菜单的约定。例如，如果我们讨论使用用于扩展选定图形边框的FreeHand命令时，需要告诉用户该命令位于Modify菜单中Alter路径选项的下面。在告诉用户如何找到它时，我们将说“选择Modify|Alter Path|Expand Stroke”。大多数菜单命令具有键盘快捷键，许多菜单命令在Operations或Xtra Tools控制板中有相应的图标。

FreeHand文档资料中提供了所有的键盘快捷键，因此在本书中没有考虑该问题。然而，我们将时常提醒您注意相关的图标，因为使用图标比使用菜单命令快。如果使用FreeHand的频率比其他应用软件高，则值得记住所需的键盘快捷键，这是因为这样会极大地提高工作效率。通常，使用键盘快捷键(有时称为“热键”)能更快地完成工作，这是首选的方法；使用相联系的图标是第二种选择；在没有键盘快捷键和图标时，则必须使用嵌入的菜单命令。使用某种应用软件的频率越高，则越应使用键盘快捷键来加速工作进程。

虽然FreeHand同时受到Mac和Windows两种平台的支持，但本书中的屏幕快照都是取自Mac。

准备好了吗？

当制作完成了图画时，创艺者反而感觉到有点难过了，因为这其中融注了他的许多汗水和心血，现在就要交给别人了，就像自己的一件东西就要被人拿走一样。我们尽可能给大家提供最具创新性的思想，这样您就可以利用这些工具来创建自己的杰作了。

这本书中还包括了许多新的提示和技术，这是其他地方所没有的。可以肯定，只要充分掌握本书中所提供的信息，您使用这些软件创作的能力就会成指数地提高。FreeHand、xRes、Extreme 3D和Fontographer都具有绝对神奇的潜力，而本书则是您最佳使用这些工具的大门。本书中的内容是一种资源，它为以后几年将探索的制作方式提供了一笔财富。

原作者地址：

R. Shamms Mortier, Ph.D.

Eyeful Tower Communications

Bristol, Vermont

Spring 1997

目 录

译者序

前言

第一部分 精通FreeHand

第1章 FreeHand的安装与设置	1
1.1 安装FreeHand 7	1
1.2 在Windows95/NT 中安装 FreeHand 7	1
1.3 在Mac操作系统中安装FreeHand 7	2
1.4 FreeHand 7 Graphics Studio的 新加功能	2
1.5 CD-ROM中附加的FreeHand 7 Goodies	3
1.6 设置FreeHand 项目	3
1.7 设置FreeHand 参数	4
1.7.1 颜色	4
1.7.2 文档	5
1.7.3 编辑	5
1.7.4 置入/输出	8
1.7.5 Panel(面板)	9
1.7.6 Redraw(重绘)	10
1.7.7 声音(只有Mac Os有)	11
1.7.8 拼写	11
1.7.9 专家	12
1.7.10 生成报告	14
1.8 配置显示	15
1.8.1 同时查看选区与页面	15
1.8.2 Preview与Keyline选项	15
1.8.3 工具栏	16
1.8.4 面板	17
1.8.5 信息条	17
1.8.6 Page Rulers(页面标尺)	17
1.8.7 Text Rulers(文本标尺)	17
1.8.8 Grid(网格)与对齐网格	17

1.8.9 Guides(参考线)与对齐参考线	17
1.8.10 Snap to Point(对齐点)	17
1.9 Document Inspector	18
1.10 存储FreeHand项目	18
1.11 打开存储的FreeHand项目	18
1.12 小结	19
第2章 在FreeHand中制作矢量画稿	20
2.1 制作线与形状路径	20
2.1.1 绘画工具	20
2.1.2 使用基本的封闭形状	27
2.2 编辑图画	27
2.2.1 标准Cut(剪切)、Copy(拷贝)、 Paste(粘贴)与Clear(清除)命令	27
2.2.2 特殊Copy(拷贝)与Paste(粘贴) 命令	27
2.3 使用Strokes(边框)与Fills(填充)	29
2.3.1 添加边框	29
2.3.2 修改边框	29
2.3.3 填充	32
2.4 使用层	34
2.5 使用Object Inspector	35
2.6 变形提示与技术	36
2.6.1 Simplify(简化)	36
2.6.2 操作控制点	36
2.7 对象变换	36
2.8 安排与对齐对象	37
2.9 Gluing(粘合)与Ungluing(分开) 对象	38
2.9.1 Grouping(组合)与Ungrouping (解组)对象	38
2.9.2 Join(连接)	38
2.9.3 混合粘合	39
2.9.4 Union(联合)	39
2.10 小结	39

第3章 使用路径	40	6.1 Xtra Tools (Xtra工具)	62
3.1 制作封闭路径	40	6.1.1 3D Rotation (3D旋转)	62
3.1.1 封闭路径的使用	40	6.1.2 Fisheye Lens (鱼眼透镜)	63
3.1.2 打开封闭路径	41	6.1.3 Smudge (涂抹)	63
3.2 制作开环路径	41	6.1.4 Roughen (粗糙化)	64
3.2.1 使用Spiral(螺旋)路径	41	6.1.5 Bend(弯曲)	64
3.2.2 使用开环路径	41	6.2 Operators(操作符)	65
3.2.3 封闭开环路径	41	6.2.1 Create PICT Image	
3.3 修改路径	42	(只适于Mac OS)	66
3.3.1 改变路径,第一部分	42	6.2.2 Fractalize	66
3.3.2 改变路径,第二部分	43	6.2.3 Trap (陷印)	67
3.4 文本与路径	44	6.2.4 Blend(混合)	67
3.4.1 修改文本路径	45	6.2.5 Set Note工具	68
3.4.2 处理内联图形	45	6.2.6 Envelope工具	69
3.5 小结	47	6.2.7 Add Points工具	69
第4章 文本处理	48	6.3 由FreeHand图形制作图表	70
4.1 文本工具选项	48	6.3.1 制作及编辑图表	70
4.1.1 特殊效果	49	6.3.2 给图表添加图框	71
4.1.2 转换到路径(Convert to Paths)	50	6.4 小结	71
4.2 Text Inspector	51	第7章 纹理和位图处理	72
4.3 Object Inspector	52	7.1 FreeHand中的纹理类型	72
4.4 Text Run Arounds(文本绕排)	52	7.1.1 矢量复合稿	72
4.5 式样处理	53	7.1.2 位图复合稿	74
4.5.1 Styles Types(式样类型)	53	7.2 用Trace工具将位图转换成矢量	77
4.5.2 制作并编辑式样	53	7.3 在设计中使用纹理	78
4.5.3 使用式样	54	7.3.1 文本块	78
4.6 小结	54	7.3.2 印刷页面纹理背景	80
第5章 画稿加色	55	7.3.3 Web页面纹理背景限制	80
5.1 用Color Mixer选择颜色模型	55	7.3.4 外部3D对象映像	80
5.2 制作和保存调色板	56	7.4 小结	80
5.2.1 建立定制色	56	第8章 文件的输入、输出及存储	81
5.2.2 调整颜色	58	8.1 图形文件格式	81
5.2.3 给颜色改名	58	8.1.1 Save/Save As	81
5.2.4 使用颜色	59	8.1.2 DXF	81
5.2.5 专色与原色	59	8.1.3 BMP	81
5.2.6 定制色库	59	8.1.4 EPS	82
5.3 Halftones (半色调)	60	8.1.5 GIF	82
5.4 小结	61	8.1.6 HPGL	83
第6章 使用F/X工具	62	8.1.7 JPEG	83

8.1.8 PICT (只用于Mac平台)	83
8.1.9 PNG	83
8.1.10 Targa	84
8.1.11 TIFF	84
8.1.12 xRes(LRG)	84
8.1.13 Macromedia Information Exchange (MIX)	84
8.2 输入文件	85
8.2.1 管理链接(Managing Links)	85
8.2.2 输入PDF文档	86
8.3 输出文件	86
8.3.1 使用 α 通道	87
8.3.2 输入到PDF文档	87
8.4 为何及何时存为特殊文件格式	88
8.5 小结	89

第二部分 精通xRes

第9章 安装和设置xRes 3	91
9.1 安装xRes	91
9.1.1 xRes对Windows系统的要求	91
9.1.2 对Macintosh系统的要求	91
9.2 xRes中的新功能	91
9.3 应用软件CD-ROM上的xRes Goodies	92
9.4 设置xRes参数	93
9.4.1 General Preferences(常规参数 设置)	93
9.4.2 Memory Preferences(存储器参数 设置)	94
9.4.3 Set Plug-in Folder	95
9.4.4 Tablet Pressure Preferences	95
9.4.5 Monitor Gamma的参数设置	95
9.4.6 Black Generation Preference	96
9.4.7 CMY to RGB Table或RGB to CMY Table	96
9.4.8 Printing Inks	97
9.5 设置xRes显示屏	97
9.5.1 Arrange(排列)面板	97
9.5.2 中心控制版	97

9.5.3 Inspectors	99
9.5.4 Windows	100
9.5.5 Mask窗口	101
9.6 选取xRes工作模式	101
9.6.1 什么是Direct工作模式	101
9.6.2 什么是xRes工作模式	102
9.7 处理xRes文件	102
9.7.1 保存文件	102
9.7.2 输出文件	102
9.7.3 输入文件	102
9.7.4 打开一个保存的xRes设计	102
9.7.5 获取文件	103
9.8 小结	103
第10章 制作和修改位图图像	104
10.1 制作选区形状	104
10.2 位图绘制	107
10.2.1 xRes绘图工具	108
10.2.2 掌握Tool Options控制板	110
10.2.3 特种绘图技术	111
10.3 增强技术	112
10.3.1 编辑技巧	112
10.3.2 使用滤镜效果	112
10.4 处理文本	114
10.5 小结	115
第11章 处理xRes对象	116
11.1 使用对象	116
11.1.1 制作新对象	116
11.1.2 修改层	117
11.1.3 输入对象	117
11.1.4 Rendering(生成)对象	118
11.1.5 放下对象层	118
11.1.6 存储对象层	118
11.1.7 控制图像的不透明度	118
11.1.8 混合模式选项	119
11.2 xRes的颜色模式: 何时及为何	120
11.2.1 CMYK颜色模式	120
11.2.2 RGB颜色模式	121
11.2.3 灰度颜色模式	121
11.2.4 索引256色模式	121

11.3 在xRes中修改颜色	122
11.3.1 反转颜色	122
11.3.2 增强颜色的明亮度	122
11.3.3 调整各通道的颜色明度	123
11.3.4 修改颜色反差及明度	124
11.3.5 修改色相和饱和度	124
11.3.6 平衡颜色	124
11.3.7 均化颜色	125
11.3.8 有选择性的细调调色板	125
11.3.9 修改颜色索引表	126
11.3.10 修改CMYK图像中的黑墨	126
11.4 使用通道、路径和蒙版	127
11.5 通道	127
11.5.1 使用通道窗口	127
11.5.2 增加或减少通道	128
11.6 路径	129
11.7 Mask (蒙版)	130
11.7.1 使用Mask窗口	130
11.7.2 制作自动颜色蒙版	130
11.7.3 使用FastMask模式	130
11.8 小结	131

第三部分 精通Extreme 3D

第12章 安装和配置Extreme 3D 2.0

12.1 安装Extreme 3D	133
12.1.1 Extreme 3D 1.0和2.0版本对系统的要求	133
12.1.2 Extreme 3D 2.0对Macintosh OS系统的要求	133
12.2 Extreme 3D 2.0中的新功能	134
12.2.1 新的Web功能	134
12.2.2 跨平台格式	134
12.2.3 新工具	135
12.2.4 光线与素材	135
12.2.5 改变生成方式(rendering)	135
12.2.6 Mac OS上的QuickDraw 3D	136
12.2.7 改进后的Help新功能	136
12.2.8 2.0版本的其他改进	136
12.2.9 Extreme 3D 1.0的用户信息	137

12.3 应用软件的CD-ROM上的Extreme 3D Goodies	138
12.4 设置参数	138
12.4.1 Geometry(几何结构)	138
12.4.2 Animation (动画)	139
12.4.3 Views (视图)	140
12.4.4 Files (文件)	140
12.4.5 Internet	141
12.4.6 3D Acceleration (3D加速)	141
12.5 视图设置	142
12.5.1 New View (新视图)	142
12.5.2 Perspective (透视图)	142
12.5.3 Fit to Window (与窗口相适)	143
12.6 Camera Alignment (照相机对准)	143
12.7 设置生成方式(Setting Up Rendering)	143
12.7.1 Render Style (生成式样)	143
12.7.2 Final Render Setup (最终生成设置)	144
12.8 设计平面	145
12.8.1 工作平面	145
12.8.2 基本平面	146
12.9 Global Effects (全局效果)	146
12.10 Set Background Options (设置背景选项)	146
12.11 Window Setup (窗口设置)	146
12.12 Four-View Setup (四视图设置)	147
12.13 存储Extreme 3D设计	148
12.14 小结	148
第13章 制作和修改对象	149
13.1 置入	149
13.2 基本对象(锥体、球体、立方体)	150
13.3 3D制作工具	150
13.3.1 工具	151
13.3.2 使用单击的方法拷贝	154
13.4 2D轮廓	155
13.4.1 2D闭合基本图形	155
13.4.2 2D开放基本图形	156
13.5 修改对象	156

13.5.1 Duplicate Special (特殊复制)	156	16.3.2 Adaptive Smoothing (可变平滑)	181
13.5.2 2D修改	158	16.4 生成方式选项	181
13.5.3 处理几何形状	159	16.4.1 Final Render to Screen	181
13.5.4 为什么使用层	160	16.4.2 Render to Disk (生成到磁盘)	181
13.5.5 卷曲对象	160	16.4.3 打开Network Rendering模式	183
13.6 Objects (对象) 窗口	160	16.5 小结	184
13.7 特殊修改	160		
13.7.1 切洞	160	第四部分 精通Fontographer	
13.7.2 分开末端	161	第17章 安装与配制Fontographer	185
13.7.3 Fillet工具	161	17.1 安装Fontographer	185
13.8 应用对象纹理	162	17.1.1 在Windows上安装Fontographer	185
13.8.1 掌握Materials浏览器	162	17.1.2 在MacOS上安装Fontographer	186
13.8.2 纹理类型	163	17.1.3 Power PC用户	186
13.8.3 使用FreeHand和xRes画稿	164	17.2 Fontographer版权问题	187
13.8.4 纹理放置方法	164	17.3 Fontographer升级	187
13.9 掌握对象链接	165	17.4 在应用软件的CD-ROM上的 Fontographer Goodies	187
13.9.1 链接类型	165	17.5 设置参数	188
13.9.2 中心点处理	165	17.5.1 General Preferences(常规参数 设置)	188
13.10 小结	165	17.5.2 Editing Behavior(编辑方式)	188
第14章 控制场景	166	17.5.3 Point Display(点显示)	189
14.1 场景照明	166	17.5.4 Windows and Dialogs	189
14.1.1 掌握Light Editor(光线编辑器)	166	17.6 Hint Parameters(字符提示参数)	190
14.1.2 光线类型	167	17.7 打开Fontographer项目	190
14.1.3 光线制作提示	170	17.8 保存Fontographer项目	190
14.2 第一个粒子系统	170	17.8.1 在Mac OS下安装Fontographer 字体	190
14.3 小结	172	17.8.2 在Windows系统上安装Fontographer 字体	191
第15章 Extreme 3D动画	173	17.8.3 除去安装的字体	191
15.1 动画界面	173	17.9 小结	192
15.1.1 Animation Controls (动画控制)	173	第18章 处理字体	193
15.1.2 Score	175	18.1 Fontographer字体文件夹	193
15.2 交互式选项	176	18.2 定制Fontographer字体	194
15.2.1 QuickDraw的3DMF	176	18.2.1 在FreeHand中使用定制的字 体	198
15.2.2 VRML	176	18.2.2 在xRes中使用定制的字 体	199
15.3 小结	177	18.2.3 在Extreme 3D中使用定制 的字体	199
第16章 生成制作结果的方法	178		
16.1 Final Render Setup (最终生成设置)	178		
16.2 Displaying Polygon Faces	179		
16.3 平滑类型	180		
16.3.1 Uniform Smoothing (均一平滑)	180		

18.3 制作新的图形字体	200
18.4 位图向矢量转换	201
18.5 小结	202

第五部分 开始实际练习

第19章 文本FX	203
19.1 3D Embossing	203
19.1.1 Embossing文本	203
19.1.2 Embossing形状	206
19.1.3 其他类型的形状	208
19.2 Hollywood层叠	209
19.2.1 使用FreeHand与xRes	209
19.2.2 使用MetaTools的FreeHand 插入件VectorFX	213
19.2.3 使用Extreme 3D	214
19.3 倒影效果文本	216
19.3.1 使用FreeHand	216
19.3.2 使用xRes	219
19.3.3 使用Extreme 3D	220
19.4 ElectroText	221
19.4.1 使用FreeHand	222
19.4.2 使用xRes	223
19.5 BubbleText	224
19.5.1 使用FreeHand	224
19.5.2 使用xRes	226
19.5.3 使用Extreme 3D	228
19.6 小结	229
第20章 实物对象制作	230
20.1 Snowflakes(雪片)	230
20.1.1 使用FreeHand	230
20.1.2 使用xRes	233
20.1.3 使用Extreme 3D	235
20.2 Child's Block(积木)	235
20.2.1 使用FreeHand	235
20.2.2 使用xRes	239
20.2.3 使用Extreme 3D	240
20.3 Butterfly(蝴蝶)	242
20.3.1 使用FreeHand	243
20.3.2 使用xRes	246

20.3.3 使用Extreme 3D	247
20.4 UFO(不明飞行物)	250
20.4.1 使用FreeHand	250
20.4.2 使用xRes	253
20.4.3 使用Extreme 3D	255
20.5 Castle(城堡)	257
20.5.1 使用FreeHand	257
20.5.2 使用xRes	259
20.5.3 使用Extreme 3D	261
20.6 小结	263
第21章 特殊效果	264
21.1 Punchout(切除)	264
21.1.1 使用FreeHand	264
21.1.2 使用Extreme 3D	269
21.2 Spiral旋转	270
21.3 Shatter	273
21.4 Splatters	275
21.4.1 使用FreeHand	275
21.4.2 使用xRes	277
21.5 透明效果	278
21.5.1 使用FreeHand	278
21.5.2 另一种FreeHand变式	279
21.5.3 使用xRes	280
21.5.4 使用Extreme 3D	280
21.6 小结	281
第22章 装饰性元素	282
22.1 国旗	282
22.1.1 使用FreeHand	282
22.1.2 使用Extreme 3D	285
22.2 Oriental Designs(龙图设计)	286
22.2.1 使用Freehand	286
22.2.2 使用xRes	288
22.2.3 使用Extreme 3D	290
22.3 西南马赛克(Southwestern Mosaic)	292
22.3.1 使用FreeHand	292
22.3.2 使用xRes	294
22.3.3 使用Extreme 3D	294
22.4 都市元素	295
22.4.1 使用FreeHand	295

26.3.4 制作有纹理的背景.....	427	27.3 Macromedia Backstage Designer	441
26.3.5 制作画面背景.....	429	27.4 小结	442
26.4 图像映像和热点	432	第28章 10个Web站点设计	443
26.4.1 图像映像的设计问题.....	432	28.1 冬季胜地	443
26.4.2 热点设计问题.....	433	28.2 儿童中心	446
26.4.3 制作图像映像.....	433	28.3 营养页面	449
26.5 小结	435	28.4 家庭主页	451
第27章 Macromedia Web实用软件	436	28.5 UFO Interest集团	453
27.1 Macromedia Shockwave	436	28.6 American Heritage集团	456
27.1.1 Shockwave Graphics Player	436	28.7 Exotic Fabrics有限公司	459
27.1.2 Shockwave Graphics Xtras	436	28.8 环境意识页面	462
27.1.3 Afterburner的使用	438	28.9 文化与传统	465
27.2 Macromedia Flash	439	28.10 创艺者的公文夹页面.....	469
27.2.1 系统要求.....	439	28.11 小结.....	470
27.2.2 工具.....	440		
27.2.3 绘图功能.....	440	第七部分 附 录	
27.2.4 Symbol控制板	440	附录A 关于与本书配套的CD-ROM	471
27.2.5 动画控制.....	440	附录B xRes 动画滤镜效果	476
27.2.6 Flash与Web	440	附录C FreeHand外部插入件Xtras	478
27.2.7 所支持的文件格式.....	441	附录D 外部动画实用程序	488
27.2.8 FreeHand-Flash Web连结	441		

第一部分 精通FreeHand

第1章 FreeHand的安装与设置

千里之行，始于足下，在开始领略FreeHand 7 Graphics Studio 的强大功能之前，首先要从安装过程开始。在本章中，我们将讲述FreeHand 7的安装过程，并指出FreeHand 7与先前版本相比所做的改变。然后，对FreeHand 7中的文档、颜色和最大化编辑特性的参数进行设置。同时，也讲述了生成报告、配置显示和置入/输出元素的方法。

1.1 安装FreeHand 7

FreeHand 7 Graphics Studio带有三张CD-ROMS。第一张CD-ROM装有FreeHand 7和xRes以及附带的相关文件；第二张CD-ROM包括附带的位图和剪影文件；第三张光盘包括1.0版本的Extreme 3D，如果再多付出一些钱可以升级到2.0版本。现在，升级费可能已经改变，详细情况可询问Macromedia公司。在Mac 和Windows系统上安装FreeHand 7 Graphics Studio非常方便，只要遵循标准单击规则即可。安装程序提供了允许用户指定安装路径和安装所包括文件的选择。

提示：尽管可以不安装CD-ROM中附带的文件(在运行应用软件时不需要那些文件)，但在硬盘空间足够的情况下，最好安装尽量多的文件。这使自己可以很容易地使用它们并节约制作项目所需要的时间。最聪明的作法是尽可能地全部安装，然后预览实际的文件，将自己认为用不到的文件删除。

1.2 在Windows95/NT 中安装FreeHand 7

安装FreeHand、xRes3和Fontographer(在FreeHand 7 Graphics Studio CD-ROM中的三个应用软件)的最小系统要求包括：

- 486/50 MHz处理器(建议最好使用Pentium)
- 26MB RAM(建议40MB)
- SVGA彩色(建议用24位真彩)
- Windows 95 或NT 3.51或以上版本。
- 65 MB硬盘空间(标准安装建议为85MB)

注意：Extreme 3D 2.0需要5MB的额外硬盘空间。

- CD-ROM驱动器

FreeHand 7 Graphics Studio中每个组成部分的RAM存储器的需求如下：

- FreeHand 7——12MB
- Fontographer——6MB