

实用培训教程系列

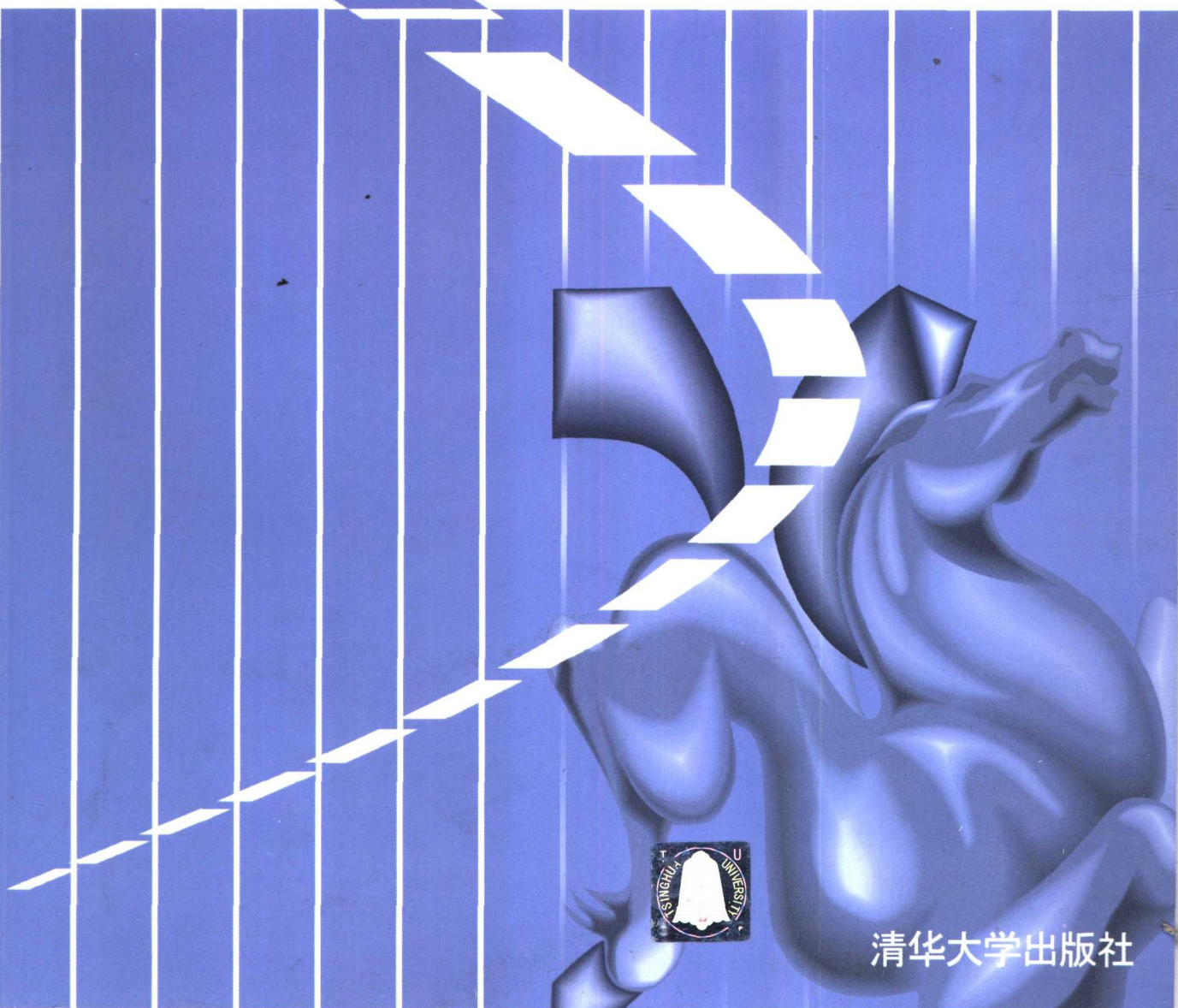
FreeHand MX

中文版

FreeHand MX

实用培训教程

周曙光 李红勋 编著



清华大学出版社

实用培训教程系列

中文版 FreeHand MX

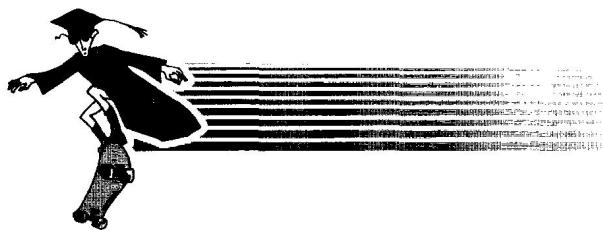
实用培训教程

周曙光 李红勋 编著

清华大学出版社

北 京





内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Macromedia 公司最新推出的矢量绘图软件 FreeHand MX 的使用方法和操作技巧。全书共分 12 章, 内容包括 FreeHand MX 的工作环境介绍, 基本绘图工具的使用方法, 对象的组织与变换, 使用笔触和填充, 颜色管理, 创建图形特殊效果, 文本录入与文本特效, 位图处理与打印输出, 以及创建 Web 图形和动画等。

本书结构清晰、内容翔实、实例丰富、操作方法简洁实用, 适合广大 FreeHand 初中级用户阅读, 也可作为各类大中专院校的培训教材。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 FreeHand MX 实用培训教程/周曙光, 李红勋 编著. —北京: 清华大学出版社, 2003

(实用培训教程系列)

ISBN 7-302-07551-4

I. 中… II. ①周… ②李… III. 图形软件, FreeHand MX—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 099456 号

出 版 者: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

地 址: 北京清华大学学研大厦

邮 编: 100084

客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 胡辰浩

文稿编辑: 刘金喜

封面设计: 孔祥丰

版式设计: 康 博

印 刷 者: 北京市昌平环球印刷厂

装 订 者: 北京国马印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

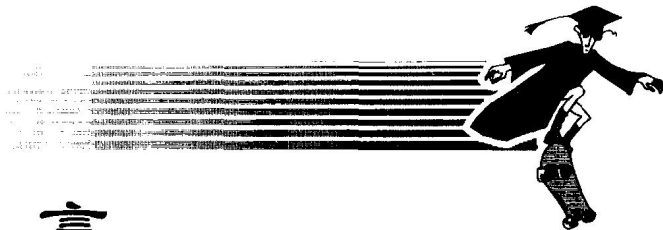
开 本: 185×260 印张: 18.75 字数: 445 千字

版 次: 2003 年 11 月第 1 版 2003 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-07551-4/TP·5556

印 数: 1~5000

定 价: 26.00 元



前 言

FreeHand 是一种广为流行的矢量绘图软件，广泛应用于平面设计、彩色出版和多媒体制作等诸多领域，受到各界用户的欢迎。FreeHand MX 是 Macromedia 公司推出的最新版本，该软件采用了新的 Macromedia Studio MX 界面，是一套为各个出版平台提供解决方案的整合式应用程序，无论是印刷媒体、互联网网页还是 Flash 动画作品，各项制作功能一应俱全。FreeHand MX 功能先进，新版本拥有全新的界面，新增多个绘图工具及面板，能够与其他 Macromedia 软件更完美地整合。

本书面向 FreeHand 初、中级用户，由浅入深、循序渐进地介绍了 FreeHand MX 的各项实用功能和绘图技巧。在内容编写上充分考虑到初学者的实际阅读需求，通过大量实用的操作步骤和代表性的绘图实例，让读者直观、迅速地了解 FreeHand MX 的主要功能。在每章的最后，我们还提供了习题或上机操作，以便读者能够检验自己对各章内容的掌握程度，并巩固所学的知识。学习完本书内容后，读者还可以通过书后的附录 A “FreeHand MX 综合测试题”来检测自己的学习情况。

本书是集体智慧的结晶，除封面署名的作者外，参加本书编写和制作的人员还有张燕娟、瞿海燕、曹李娟、史纯、王鑫玉、孔祥丰、邱丽、王维、何俊杰、成凤进、牛静敏、孔祥亮等人。由于作者水平有限，加之创作时间仓促，本书不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

作 者
2003 年 7 月

目 录



第 1 章 FreeHand MX 概述	1
1.1 FreeHand MX 新增功能	2
1.1.1 界面和面板的改进	2
1.1.2 绘图工具的新变化	5
1.1.3 增强的编辑功能	6
1.1.4 与其他 Macromedia Studio MX 软件的协作	8
1.2 启动和退出 FreeHand MX	9
1.3 FreeHand MX 的工作界面	11
1.3.1 标题栏	11
1.3.2 菜单栏	11
1.3.3 标准工具栏	11
1.3.4 绘图窗口	12
1.3.5 工具箱	12
1.3.6 浮动面板	13
1.3.7 视图工具栏	14
1.4 使用 FreeHand MX 帮助	14
1.4.1 “使用 FreeHand” 的使用方法	15
1.4.2 使用 “FreeHand MX 新增功能”	17
1.5 习题	18
1.5.1 填空题	18
1.5.2 问答题	18
第 2 章 FreeHand MX 绘图基础	19
2.1 图形文件格式	20
2.2 建立与打开文件	22
2.2.1 新建文件	22
2.2.2 打开已有文件	23
2.3 保存和关闭文件	24
2.3.1 保存文件	24
2.3.2 关闭文件	25
2.4 设置文档	26
2.4.1 使用页面	26
2.4.2 使用主页面	29
2.5 调整视图	31



2.5.1	设置绘制模式	31
2.5.2	调整视图比例	32
2.5.3	设置页面辅助元素	33
2.6	设置 FreeHand MX 的工作环境	35
2.6.1	“常规”选项卡	35
2.6.2	“对象”选项卡	36
2.6.3	“文本”选项卡	36
2.6.4	“文档”选项卡	37
2.7	习题	38
2.7.1	填空题	38
2.7.2	选择题	38
2.7.3	问答题	39
第 3 章	绘制基本图形	41
3.1	关于路径	42
3.2	绘制直线、矩形和椭圆形	43
3.2.1	使用“直线”工具	43
3.2.2	使用“矩形”工具	44
3.2.3	使用“椭圆”工具	47
3.3	绘制多边形和星形	48
3.3.1	绘制多边形	48
3.3.2	绘制星形	49
3.4	绘制螺旋线和弧线	50
3.4.1	绘制螺旋线	50
3.4.2	绘制弧线	54
3.5	使用“铅笔”工具组	54
3.5.1	使用“铅笔”工具	55
3.5.2	使用“可变笔触钢笔”工具	55
3.5.3	使用“书法笔”工具	57
3.6	“钢笔”和“贝塞尔曲线”工具	58
3.6.1	使用“钢笔”工具	58
3.6.2	使用“贝塞尔曲线”工具	59
3.7	“图表”和“连接器”工具	60
3.7.1	使用“图表”工具	60
3.7.2	使用“连接器”工具	63
3.8	习题	64
3.8.1	填空题	64
3.8.2	选择题	64
3.8.3	问答题	64

实

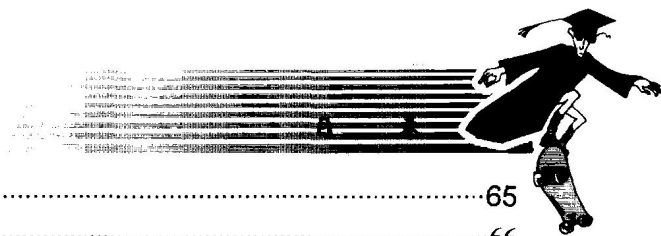
用

培

训

教

程



第4章 编辑对象	65
4.1 对象与节点	66
4.1.1 关于对象	66
4.1.2 关于节点	67
4.2 选择对象	68
4.2.1 使用鼠标选择对象	68
4.2.2 使用菜单命令选择对象	70
4.2.3 撤消选定	71
4.3 对象的编辑操作	71
4.4 添加节点来改变路径	72
4.4.1 在路径上添加端点	72
4.4.2 在闭合路径内部添加点	73
4.5 删除节点来改变路径	75
4.5.1 删除点	75
4.5.2 删除线段	76
4.6 连接与分割路径	77
4.6.1 连接路径	77
4.6.2 分割路径	79
4.7 对象的变形操作	81
4.7.1 简单几何图形的调整	81
4.7.2 组合路径操作	82
4.8 习题	88
4.8.1 填空题	88
4.8.2 问答题	88
第5章 组织与变换对象	89
5.1 改变对象位置	90
5.1.1 使用鼠标移动对象	90
5.1.2 使用“对象”面板精确定位对象	90
5.1.3 使对象按指定的距离移动	91
5.2 改变对象大小	92
5.2.1 使用鼠标改变对象大小	92
5.2.2 使用“对象”面板精确调整对象大小	93
5.3 旋转对象	93
5.3.1 使用鼠标旋转对象	93
5.3.2 使用“旋转”工具旋转对象	94
5.3.3 精确旋转对象	95
5.4 缩放对象	95
5.4.1 使用“缩放比率”工具缩放对象	95





5.4.2 精确缩放对象	96
5.5 倾斜对象	97
5.5.1 使用“倾斜”工具倾斜对象	97
5.5.2 精确倾斜对象	98
5.6 反射对象	99
5.6.1 使用“反射”工具反射对象	99
5.6.2 精确反射对象	100
5.7 对齐与分布对象	101
5.7.1 对齐对象	101
5.7.2 分布对象	102
5.8 组合与合并对象	103
5.8.1 组合与取消组合	103
5.8.2 合并与拆分对象	105
5.9 锁定与解除锁定	107
5.9.1 锁定对象	107
5.9.2 解除对象锁定	108
5.10 习题	109
5.10.1 填空题	109
5.10.2 选择题	109
5.10.3 问答题	109
第6章 使用颜色	111
6.1 颜色模型	112
6.1.1 什么是颜色	112
6.1.2 RGB 颜色模型	112
6.1.3 CMYK 颜色模型	113
6.1.4 HLS 颜色模型	114
6.1.5 系统颜色模式	114
6.2 “色调”面板	115
6.3 使用“样本”面板	116
6.3.1 “样本”面板介绍	116
6.3.2 填充对象	117
6.3.3 向“样本”面板中添加新颜色	118
6.3.4 编辑颜色	119
6.4 管理与调整颜色	123
6.4.1 管理颜色	123
6.4.2 颜色调整	124
6.4.3 改变颜色模型	125
6.5 将颜色应用于对象	125

实

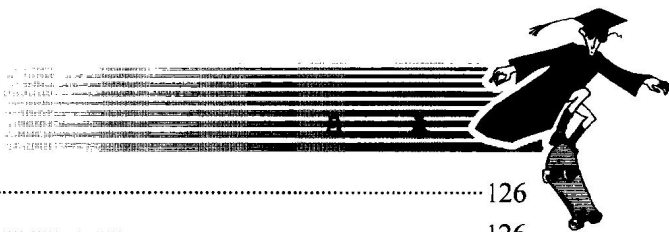
用

培

训

教

程



6.5.1	使用调色板	126
6.5.2	使用“滴管”工具	126
6.6	习题	127
6.6.1	填空题	127
6.6.2	选择题	127
6.6.3	问答题	128
第7章	使用笔触与填充	129
7.1	将笔触和填充添加到对象上	130
7.2	将属性应用于笔触	131
7.2.1	使用基本笔触属性	131
7.2.2	使用刷子笔触属性	133
7.2.3	使用书法笔触属性	136
7.2.4	使用自定义笔触属性	137
7.2.5	使用图案笔触属性	138
7.2.6	使用 PostScript 笔触属性	139
7.3	填充对象	140
7.3.1	使用基本填充属性	140
7.3.2	使用自定义填充属性	141
7.3.3	使用渐变填充属性	142
7.3.4	使用镜头填充属性	146
7.3.5	使用图案填充属性	152
7.3.6	使用 PostScript 填充属性	153
7.3.7	使用纹理填充属性	154
7.3.8	使用平铺填充属性	154
7.4	习题与上机操作	156
7.4.1	填空题	156
7.4.2	选择题	156
7.4.3	上机操作	157
第8章	创建特殊效果	159
8.1	添加动态特殊效果	160
8.1.1	动态矢量效果	160
8.1.2	动态栅格效果	166
8.2	挤压对象	171
8.2.1	在工作区内编辑挤压对象	171
8.2.2	使用“对象”面板编辑挤压对象	172
8.2.3	编辑挤压对象的表面	173
8.2.4	编辑挤压对象的轮廓	174
8.3	使用外加功能工具添加特殊效果	175





8.3.1	鱼镜头效果	176
8.3.2	3D 旋转效果	177
8.3.3	涂抹效果	178
8.3.4	弯曲效果	179
8.3.5	粗糙化效果	180
8.3.6	阴影效果	181
8.3.7	镜像效果	182
8.3.8	图形软管工具	184
8.4	习题与上机操作	186
8.4.1	填空题	186
8.4.2	选择题	187
8.4.3	上机操作	187
第9章	文本的录入与编辑	189
9.1	创建文本	190
9.1.1	直接创建文本	190
9.1.2	使用段落文本框创建文本	191
9.1.3	使用文本编辑器创建文本	192
9.2	编辑字符	192
9.2.1	设置字体与字形	193
9.2.2	设置字体大小	194
9.2.3	缩放字符	195
9.2.4	字符的间距和基线调整	197
9.2.5	插入特殊字符	198
9.2.6	字符的大小写转换	199
9.2.7	对齐文本	201
9.3	编辑段落文本	202
9.3.1	段落文本框的种类	202
9.3.2	创建自由形状的段落文本框	203
9.3.3	使用控制柄调整文本框形状	203
9.3.4	设置制表符	204
9.3.5	段落文本的缩进	206
9.3.6	段落文本分栏和分节	207
9.3.7	平衡文本栏	209
9.3.8	拼写检查	210
9.3.9	查找与替换	211
9.4	链接文本框	212
9.4.1	创建文本流	212
9.4.2	链接文本框的编辑	214

实

用

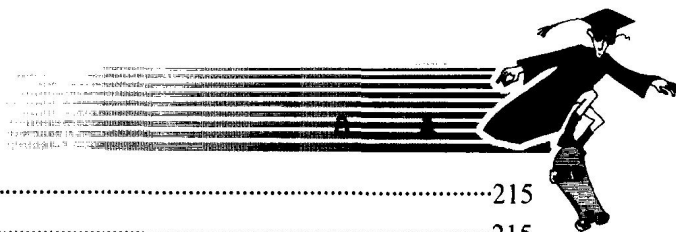
培

训

教

程

VIII



9.5	习题与上机操作	215
9.5.1	填空题	215
9.5.2	选择题	216
9.5.3	上机操作	216
第 10 章	创建文本特殊效果	217
10.1	文本特殊效果	218
10.1.1	高亮显示效果	218
10.1.2	嵌入效果	219
10.1.3	阴影效果	220
10.1.4	删除线效果	221
10.1.5	下划线效果	222
10.1.6	缩放效果	223
10.2	文本嵌入路径效果	224
10.2.1	创建路径上的文本	224
10.2.2	将已有文本嵌入到路径上	225
10.2.3	椭圆形文本	226
10.2.4	编辑嵌入文本的图形	228
10.2.5	调整路径上文本的方向	229
10.3	创建图文混排效果	231
10.3.1	在图形内和图形周围环绕文本	231
10.3.2	把文本转换成路径	232
10.4	习题与上机操作	233
10.4.1	填空题	233
10.4.2	选择题	233
10.4.3	上机操作	234
第 11 章	位图处理与打印输出	235
11.1	位图处理	236
11.1.1	导入位图	236
11.1.2	描绘位图	236
11.1.3	将矢量图形转换为位图图像	239
11.1.4	裁剪位图图像	239
11.1.5	导出位图图像	241
11.2	安装打印机	242
11.3	打印机的属性设置	246
11.3.1	“常规”选项卡	246
11.3.2	设置共享选项	247
11.3.3	设置端口选项	248
11.3.4	“高级”选项卡	248





11.3.5 设置颜色管理选项	249
11.4 打印输出	250
11.4.1 选择打印机	250
11.4.2 简单设置	251
11.4.3 复杂设置	254
11.5 习题与上机操作	255
11.5.1 填空题	255
11.5.2 选择题	255
11.5.3 上机操作	256
第 12 章 创建 Web 图形和动画	257
12.1 创建 Web 图形和 HTML 文档	258
12.1.1 创建 Web 图形	258
12.1.2 为对象和文字指定 URL	258
12.1.3 将 FreeHand 文档发布为 HTML	259
12.2 创建 Web 动画	261
12.2.1 使对象和文本成为动画	261
12.2.2 指定 Flash 动作	264
12.2.3 使用动作工具	265
12.3 使用 Flash 影片	267
12.3.1 导入和设置 Flash 影片	267
12.3.2 将 FreeHand 文档导出为 Flash 影片	269
12.4 习题与上机操作	270
12.4.1 填空题	270
12.4.2 选择题	270
12.4.3 上机操作	271
附录 A FreeHand MX 综合测试题	273
附录 B 习题与上机操作参考答案	277
附录 C Freehand MX 综合测试题参考答案	283

实

用

培

训

教

程

X

第1章

FreeHand MX 概述

FreeHand MX 是 Macromedia 公司出品的最新版本的矢量绘图软件，和以前的版本相比，它的操作更加简便，图形图像的编辑处理功能更加强大，工作界面更加简洁。用户可以用它绘制、合成和编辑图形，以及进行文字处理等。

教学目标

通过本章的学习，读者应了解并掌握 FreeHand MX 的基本功能及工作界面，并能够使用 FreeHand MX 中的帮助功能。

教学重点与难点

- ◆ FreeHand MX 的新增功能
- ◆ 启动和退出 FreeHand MX
- ◆ FreeHand MX 的工作界面
- ◆ 使用 FreeHand MX 帮助





1.1 FreeHand MX 新增功能

矢量绘图软件领域向来是 Illustrator、CorelDRAW 和 FreeHand 占主流地位,呈三分鼎足之势,并且有各自的忠实用户,3 种软件各有优势,很难说谁能够绝对压倒谁。

FreeHand 有它自己的优势:体积不像 Illustrator、CorelDRAW 那样庞大,运行速度快,与 Macromedia 的其他产品如 Flash、Fireworks 等相容性极好,被广泛应用于出版印刷、插图制作、网页制作、Flash 动画等方面。同时它的文字处理功能尤为突出,甚至可与一些专业文字处理软件媲美。

FreeHand MX 是 Macromedia 公司推出的最新版本,该软件采用了新的 Macromedia Studio MX 界面,是一套为各个出版平台提供解决方案的整合式应用程序,无论是印刷媒体,互联网网页还是 Flash 动画作品,各项制作功能一应俱全。FreeHand MX 功能先进,新版本拥有全新的界面,新增多个绘图工具及面板,能够与其他 Macromedia 软件更完美地整合。

1.1.1 界面和面板的改进

FreeHand MX 工作界面的结构安排更加合理,使用更为方便,且与 Macromedia Studio MX 中的其他应用程序一致。在 FreeHand MX 的工作界面中,面板可以在应用程序窗口的右侧很方便地停靠在一起。用户可以移动、分离或组合这些可定制的面板组。

1. 全新的工作界面

FreeHand MX 具有全新的工作界面,它简化了工作流程并且更好地组织了工作区。它与 Macromedia Studio MX 产品(包括 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX)的工作界面保持一致,如图 1-1 所示。

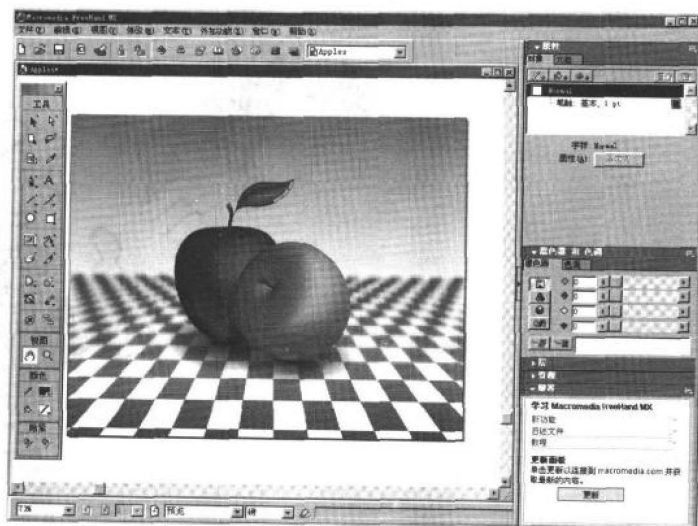


图 1-1 FreeHand MX 全新的界面

实

用

培

训

教

程



在 FreeHand MX 全新的工作界面中, 各种工具面板采用创新性的管理方式: 各种面板放在一个可折叠和可扩展的面板组内, 需要时可随时单击展开, 不需要时随时单击折叠, “召之即可来, 挥之即去”, 大大方便了工具面板和工作区的空间安排, 如图 1-2 所示。

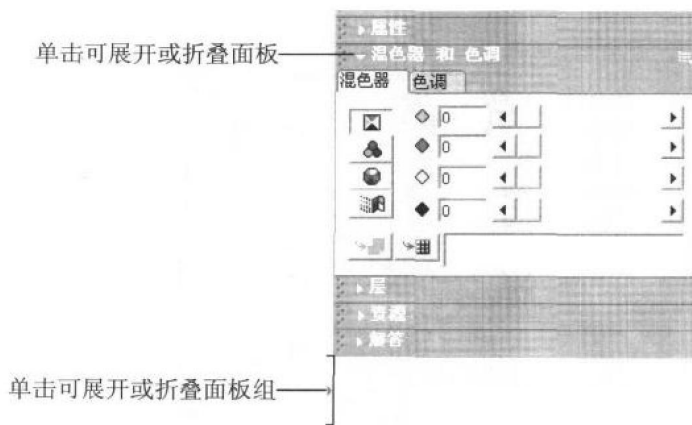


图 1-2 可展开或折叠的面板

2. 全新的对象面板

对象面板为设计和插图添加了更多可视化艺术效果, 针对矢量或文本对象应用笔画、填充及效果。具体看来, 对象面板的功能相对以前有所增强, 可直观地在此面板上显示不同对象的相关属性, 并可随时赋予其新的属性值, 修改和编辑更加直观方便, 如图 1-3 所示。

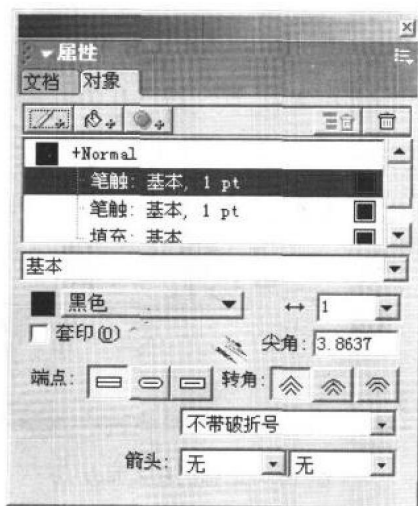


图 1-3 全新的对象面板

对于同一个对象可以添加多种属性, 例如填充、笔触、阴影和透明等, 并在对象面板上即时反映出来。运用 FreeHand MX 的对象面板, 不仅能够以集中方式快速检查和更改对象属





性,也可以使用对象面板来更改属性的堆叠顺序。不仅如此,图形和文本样式还可以直接在 FreeHand MX 工作区中编辑。利用“添加笔触”、“添加填充”和“添加效果”按钮可以从对象面板将属性列表添加到样式面板中,以创建或重新定义样式,如图 1-4 所示。

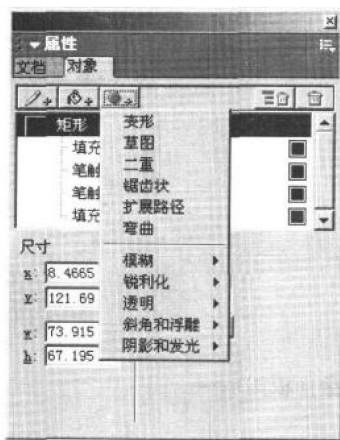


图 1-4 添加笔触、填充和效果

3. 增强的样式面板

样式面板经过更新后,与其他库面板更加相似,它为用户提供了有关当前文档使用的更多、更好的样式,并提供了一套更加方便的定义样式的控件和菜单选项,如图 1-5 所示。



图 1-5 增强的样式面板

4. 新增的解答面板

FreeHand MX 新增了解答面板,用户可从中即时访问互联网上的 FreeHand 支持中心。新增的解答面板如图 1-6 所示。

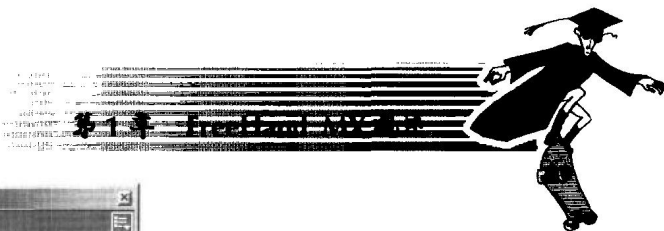


图 1-6 新增的解答面板

1.1.2 绘图工具的新变化

在 FreeHand MX 中，钢笔工具和贝塞尔曲线工具合在一个工具组内。直线工具组中整合了弧线工具和螺旋工具，成为一个工具组。铅笔工具组中增加了可变笔触钢笔工具和书法笔工具，它们可用来创建更具艺术效果的作品。

基本的变形工具此次也整理成为一个工具组，包含了缩放比率、旋转、倾斜、反射等基本变形工具。自由变形工具成为一个新的工具组，加入了原本在外加功能工具栏中的粗糙化工具和弯曲工具，方便了对对象变形的操作。为了便于用户了解 FreeHand MX 绘图工具的变化，这里我们将工具箱中的工具展开，展开后的工具箱如图 1-7 所示。

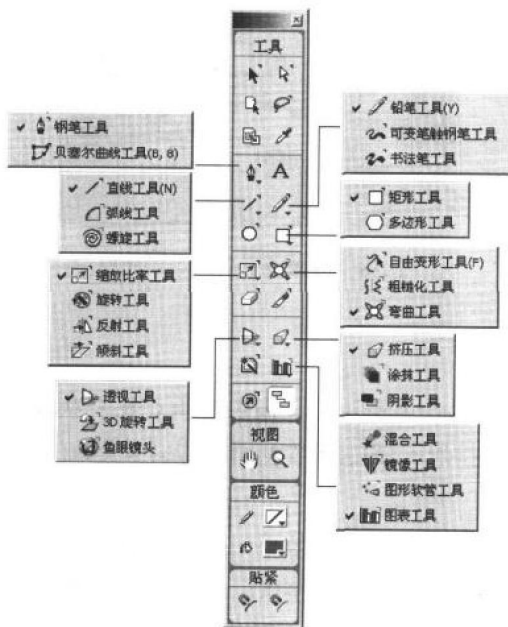


图 1-7 FreeHand MX 展开的工具箱

