

FreeHand 8使用详解

康博创作室 编著
王 戈 赵腾任 审



机械工业出版社
China Machine Press

本书系统全面地介绍了矢量绘图软件FreeHand 8 的使用技巧。

全书共分14章, 内容涉及浏览FreeHand 8、FreeHand 8 中的文档管理与资源共享、构造路径、对象变换、组织对象、编辑路径、使用文本、文本特殊效果、使用颜色和样式、填充图像、使用图表、自动描图和生成位图、应用Xtras特效工具, 以及打印管理等。

本书内容翔实, 结构合理, 图例丰富, 是广大电脑图像工作者学习FreeHand的优秀参考书, 也可作为各类大中专院校的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

FreeHand 8使用详解 /康博创作室编著. -北京: 机械工业出版社, 1999.6
ISBN 7-111-07255-3

I. F… II. 康… III. 图形软件, FreeHand8 IV.TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第16767号

出 版 人: 马九荣(北京市百万庄南大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 郭东青

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1999年6月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·15.5印张

印 数: 0001-6000册

定 价:27.00元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

前 言

众所周知,计算机图形图像软件种类繁多,按照成像原理大致可划分为两大类:一种是位图图像处理软件,例如Photoshop, Windows“画图”程序等,这类软件将图像分解为无数个像素点(栅格)单独记录和处理;另一种是矢量绘图软件,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种类繁多,例如CorelDRAW、Illustrator、FreeHand等。

Micromedia公司的FreeHand以其功能强大、易学易用、短小精干的优点,自从1988年推出第一版以来,10年来已经逐步成为市场上最流行的矢量绘图软件之一,广泛应用于平面设计、商业图表制作、包装装潢设计、卡通及插图绘制等诸多领域。FreeHand 8继承了FreeHand 7的传统功能,并在文字处理、Xtras特效、位图应用和桌面出版等方面进行了增强,还进一步提高了程序的易学易用性,以便于普通用户学习和掌握。

本书由康博创作室策划并编写,参加本书编写、录排和制作的人员有张红军、周苏明、孙江宏、刘芝泉、孙全党、马占魁、梁书斌、彭卫波、刘春晓、许书明、许学军、刘利平、王维、孔祥丰、李增民、常征、何君、宋晓华、贾志明等人。由于我们的水平有限,加之时间紧迫,本书难免会有疏漏和遗憾之处,诚望广大读者多提宝贵意见。

康博创作室

1999年3月

目 录

前言	
第1章 浏览FreeHand 8	1
1.1 位图文件格式和矢量图文件格式	1
1.2 启动FreeHand 8	2
1.3 FreeHand 8的Wizard屏幕	3
1.4 FreeHand 8界面简介	3
1.4.1 标题栏	4
1.4.2 菜单栏	4
1.4.3 窗口控制菜单	4
1.4.4 主工具栏	5
1.4.5 文本工具栏	5
1.4.6 信息栏	5
1.4.7 工具箱	6
1.4.8 浮动面板	6
1.4.9 状态栏	6
1.5 菜单简单介绍	8
1.6 主工具栏	10
1.7 文本工具栏	11
1.8 工具箱	12
1.9 浮动面板	14
1.9.1 Inspector面板	15
1.9.2 Panels 面板	16
1.9.3 Xtras 面板	19
第2章 文档管理与资源共享	21
2.1 文档管理	21
2.1.1 新建文档	21
2.1.2 打开文档	21
2.1.3 恢复文档	23
2.1.4 保存文档	23
2.1.5 另存文档	23
2.1.6 关闭文档	23
2.2 图形文件格式	24
2.2.1 DXF	24
2.2.2 BMP	24
2.2.3 EPS	25
2.2.4 GIF	25
2.2.5 JPEG	25
2.2.6 PNG	25
2.2.7 TIFF	25
2.2.8 HPGL	26
2.2.9 TARGA	26
2.2.10 PSD	26
2.2.11 AI	26
2.3 导入文件	26
2.4 导出文件	27
2.5 生成文件报告	28
2.5.1 Document信息	29
2.5.2 Pages信息	29
2.5.3 Objects信息	30
2.5.4 Fonts信息	30
2.5.5 Text Blocks信息	31
2.5.6 Layers信息	32
2.5.7 Styles信息	32
2.5.8 Colors信息	33
2.5.9 Output Options信息	33
2.6 复制	34
2.6.1 Copy	34
2.6.2 Clone	35
2.6.3 Duplicate	35
第3章 构造路径	37
3.1 路径分为线条和形状	37
3.1.1 线条和形状	37
3.1.2 线条和形状的属性	38
3.2 绘制矩形和圆角矩形	39
3.2.1 绘制矩形(含正方形)	39
3.2.2 绘制圆角矩形	40
3.3 绘制椭圆和圆	41
3.4 绘制圆弧	42

3.5 绘制螺旋线	44	5.3.1 对齐对象	74
3.6 绘制多边形和星形	45	5.3.2 分布对象	75
3.6.1 绘制一般多边形	45	5.4 锁定和开锁	76
3.6.2 绘制星形	46	5.5 排列对象	76
3.7 使用直线工具绘制直线	47	5.6 群组对象	77
3.8 使用徒手画工具	47	5.7 复合对象	78
3.8.1 画自由形状的线条	47	第6章 编辑路径	81
3.8.2 绘制直线和折线	49	6.1 FreeHand 8中的基本对象	81
3.8.3 使用徒手画工具封闭开放路径	49	6.2 路径与点	82
3.8.4 压敏输入	50	6.3 选择路径和节点	83
3.8.5 书法笔选项	51	6.3.1 选择路径	83
3.9 细说贝塞尔曲线	52	6.3.2 选择路径上的点	83
3.9.1 贝塞尔曲线的数学模型	52	6.3.3 全选对象	84
3.9.2 使用贝塞尔工具	53	6.3.4 取消对象的选择	84
3.9.3 使用钢笔工具	54	6.4 在路径上添加和删除节点	84
第4章 对象变换	57	6.4.1 在路径两端添加端点	85
4.1 变换对象所使用的工具	57	6.4.2 在封闭路径的内部添加点	86
4.2 移动对象	58	6.4.3 删除点	86
4.2.1 交互式移动(也叫手式移动)	58	6.4.4 删除路径中的一部分	87
4.2.2 精确移动	59	6.4.5 删除整条路径	87
4.3 缩放对象	60	6.5 连接路径	88
4.3.1 粗略缩放	60	6.6 转换点	89
4.3.2 精确缩放对象	62	6.7 组合路径轮廓	90
4.4 镜像对象	62	6.7.1 Intersect命令	91
4.4.1 粗略镜像	62	6.7.2 Transparency命令	92
4.4.2 精确镜像	63	6.7.3 Punch命令	93
4.5 旋转对象	64	6.7.4 Crop命令	93
4.5.1 粗略旋转	64	6.7.5 Union命令	93
4.5.2 精确旋转	65	6.7.6 Divide命令	94
4.6 倾斜对象	66	6.7.7 Expand Stroke	94
4.6.1 使用倾斜工具来倾斜对象	66	6.7.8 Inset Path	95
4.6.2 精确倾斜	67	第7章 使用文本	97
第5章 组织对象	68	7.1 向FreeHand 8添加文本	97
5.1 设置页面辅助工具	68	7.1.1 直接录入文本	97
5.1.1 标尺	68	7.1.2 使用段落文本框录入文本	98
5.1.2 坐标网格	70	7.1.3 使用Text Editor录入文本	99
5.1.3 辅助线	70	7.1.4 导入文本	100
5.2 选择对象	72	7.2 设置字体、字样与字号	101
5.3 对齐和分布对象	73	7.2.1 添加和删除字体	101

7.2.2 指定字体和字样	103	8.5 图文混排	140
7.2.3 指定字号	104	8.6 应用文本样式	142
7.3 设置字符大小和间距	105	8.6.1 创建文本样式	142
7.3.1 缩放字符	105	8.6.2 复制文本样式	142
7.3.2 调整字符间距	106	8.6.3 编辑文本样式	143
7.3.3 设置基线漂移	108	8.6.4 导入和应用文本样式	144
7.4 特殊字符和大小写转换	108	第9章 使用颜色和样式	145
7.4.1 插入特殊字符	108	9.1 理解颜色模式与色彩理论	145
7.4.2 大小写转换	109	9.1.1 理解颜色	145
7.5 对齐文本	111	9.1.2 颜色的位深度	146
7.6 段落级文本的缩进和间距	112	9.2 颜色模式	147
7.6.1 段落文本框	112	9.2.1 RGB颜色模式	148
7.6.2 文本间距	113	9.2.2 CMYK颜色模式	148
7.6.3 文本标尺	114	9.2.3 使用HLS颜色模式	150
7.6.4 缩进	115	9.2.4 系统基本颜色	150
7.7 设置栏、节与段落标线	116	9.3 选择颜色	151
7.7.1 分栏和分节	117	9.3.1 填充对象	151
7.7.2 为文本添加段落标线	118	9.3.2 生成新颜色	152
第8章 文本特殊效果	120	9.3.3 编辑颜色	153
8.1 文本的基本特殊效果	120	9.3.4 透明填充	154
8.1.1 Highlight效果	121	9.3.5 单色填充	154
8.1.2 Shadow效果	122	9.4 使用Tints面板	155
8.1.3 Inline效果	123	9.5 使用颜色库	156
8.1.4 Zoom效果	124	9.5.1 使用FreeHand 8中的颜色库	156
8.1.5 Underline效果	125	9.5.2 创建自定义的颜色库	157
8.1.6 Strikethrough效果	126	9.5.3 使用其他的颜色库	158
8.2 链接和编辑段落文本	127	9.6 调整图像的颜色	159
8.2.1 链接段落文本	127	9.6.1 管理颜色	159
8.2.2 编辑链接后的文本	129	9.6.2 进行颜色调整	160
8.2.3 断开文本块间的链接	131	9.6.3 导入RGB颜色模式	160
8.3 格式化和拷贝适应	131	9.7 使用对象样式	161
8.3.1 拷贝适应命令	131	9.7.1 建立和处理对象样式	162
8.3.2 平衡栏	132	9.7.2 编辑对象样式	162
8.3.3 设置文本首行位置	133	9.7.3 导入样式	162
8.4 将文本捆绑到路径上	134	第10章 填充图像	164
8.4.1 在路径上创建文本	134	10.1 渐变填充	164
8.4.2 在椭圆上创建文本	135	10.1.1 直线渐变	165
8.4.3 修改嵌入了文本的路径	137	10.1.2 径向渐变	167
8.4.4 调整文本在路径上的方向	139	10.1.3 多色渐变	168

10.2 透镜填充	169	13.1.1 Xtras菜单	204
10.2.1 Transparency透镜	169	13.1.2 Xtra Tools面板和Xtras Operations面板	206
10.2.2 Magnify透镜	173	13.2 Xtra Tools面板中的Xtras	206
10.2.3 Invert透镜	173	13.2.1 Smudge	207
10.2.4 Lighten透镜	174	13.2.2 Fisheye Lens	209
10.2.5 Darken透镜	174	13.2.3 3D Rotation	210
10.2.6 Monochrome透镜	175	13.2.4 Mirror	212
10.3 使用和编辑图案	175	13.2.5 Graphic hose	214
10.3.1 位图图案	176	13.2.6 Eyedropper	217
10.3.2 平铺图案	177	13.2.7 Bend	217
10.3.3 使用PostScript填充	178	13.2.8 Roughen	218
10.4 Textured填充	179	13.2.9 Shadow	219
10.5 自定义填充	179	13.3 使用 Xtras Operations面板中的Xtras	220
第11章 图表	181	13.3.1 Fractalize工具	221
11.1 图表工具的位置	181	13.3.2 Envelope工具	221
11.2 创建图表	182	13.3.3 Emboss工具	222
11.2.1 Chart对话框介绍	182	13.3.4 Blend效果	223
11.2.2 创建柱形图	185	第14章 打印	228
11.2.3 创建条形图	188	14.1 设置文档页面	228
11.2.4 创建折线图	189	14.1.1 插图窗口	228
11.2.5 饼形图	190	14.1.2 创建多页文档	229
11.2.6 创建面积图	191	14.1.3 查看文档	231
11.2.7 创建散点图	192	14.1.4 编辑页面	231
11.3 编辑图表	192	14.1.5 有关剪补区尺寸	232
第12章 自动描图和生成位图	195	14.2 打印设置	232
12.1 自动描图	195	14.2.1 安装打印机	232
12.1.1 输入底图	195	14.2.2 设置打印机	233
12.1.2 自动描图的过程	196	14.3 在FreeHand中打印	236
12.2 光栅化矢量图形	201	14.4 打印中可能出现的问题	239
第13章 功能强大的Xtras	204		
13.1 Xtras的位置及作用	204		

第1章 浏览FreeHand 8

FreeHand 8是一个基于矢量的绘图软件，它像其他矢量绘图软件如CorelDRAW一样，是使用PostScript语言来定义线条、形状和填充插图的；同时，FreeHand 8使用的PostScript语言又是桌面印刷设备所使用的语言，所以用FreeHand 8所创作的图像，能够以任意的分辨率从印前设备上输出清晰精确的图像，这也正是矢量图形的魅力所在。

FreeHand 8可以安装在Mac下，也可以安装在Windows下，考虑到我国的实际国情，本书主要介绍Windows 98下的FreeHand 8。做为一个图像处理软件，FreeHand 8无疑是十分小巧的，完全安装只占几十兆，令硬盘空间紧张的用户爱不释手。

本章主要内容：

- FreeHand 8的启动。
- FreeHand 8的Wizard屏幕。
- FreeHand 8的界面简介。
- FreeHand 8的菜单简介。
- FreeHand 8的工具栏。
- FreeHand 8的浮动面板。
- FreeHand 8的工具箱。

1.1 位图文件格式和矢量图文件格式

对于刚刚涉足电脑绘画领域的用户而言，对于电脑绘画的格式也许了解不多，这里做一简单介绍。根据图像记录的方法，图像格式主要可以分为两大类：位图文件格式和矢量图文件格式。

图1-1显示了矢量图形和位图图形在进行放大后的不同。



图1-1 矢量图形和位图图形在放大后的区别

所谓位图图像(Bit-mapped-Graphics,Raster Graphics)，是以记录屏幕上图像的每一个像素来反映图像。对于每一个像素，都有其特定的位置和颜色值。它以与屏幕相对应的存储单元来记录和处理图像，把图形做为点的集合。位图的清晰度依赖于分辨率，所谓分辨率可以简单地理解为单位面积内的像素点的数目，分辨率越高，位图图像越清晰。对于一幅位图而言，它的分辨率是固定的，所以当放大位图时，像素点的颗粒会变大，点与点之间的过渡变得不

平滑，边沿容易出现锯齿。

矢量图形(Vector Graphics)，是指绘画程序中的物体的定位、填充、形体构造等，以数学方式进行记录，记录的是图像对象的几何性质，如直线、曲线、基本几何图形等的形状和大小。由于是用数学方式记录对象的各种性质，所以从理论上讲，可以对矢量图形进行无限放大，图像不会发生任何的变化。矢量格式更适合于以线条定位为主的电脑绘图。

1.2 启动FreeHand 8

像启动其他的Windows 98应用程序一样，启动FreeHand 8的方法是多种多样的，其中最典型的办法是从“开始”菜单中的“程序”项中打开，其方法是：单击“开始”按钮，在“开始”菜单中选择“程序”，这时“程序”的子菜单会展开，在其中选择“Macromedia FreeHand 8”，在弹出的下一级子菜单中选择“FreeHand 8”，便可以启动FreeHand 8绘图软件。启动过程如图1-2所示。

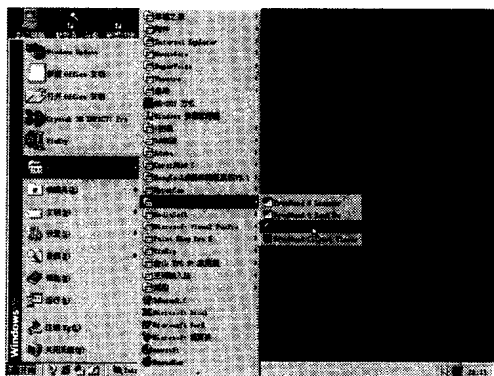


图1-2 从“开始”菜单中的“程序”项中启动FreeHand 8

如果是在安装后第一次启动FreeHand 8，那么系统会向用户查询姓名、单位团体以及产品序列号等相关信息，该对话框如图1-3所示。

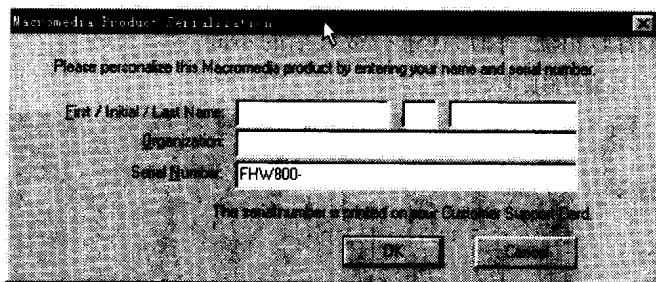


图1-3 第一次启动时弹出的对话框

产品序列号在安装程序所附带的顾客服务卡上，请认真地保管好这个号码，因为无论是以后在软件发生故障时重装FreeHand 8，还是想求得技术支持，都必须使用它。当各项内容填写正确后，会成功地启动FreeHand 8。

注释 另外一种启动FreeHand 8的方法是在“我的电脑”或“资源管理器”寻找到文件“FreeHand 8.exe”，用鼠标双击它以启动FreeHand 8。或者双击一个扩展名为“.ft8”的图像文件，也可启动FreeHand 8。

1.3 FreeHand 8的Wizard屏幕

在默认状态下，当启动FreeHand 8时，会出现Wizard屏幕，如图1-4所示，其功能相当于许多应用程序中的“欢迎屏幕”，也可叫向导屏幕。如果用户不希望每次启动都出现Wizard屏幕，可以禁用“Show this screen when starting FreeHand”复选框。如果有朝一日又想使它恢复默认状态，可以在Help菜单中选择Wizards项，在其中单击“Welcome”按钮，打开Wizard屏幕，启用“Show this screen when starting FreeHand”复选框，这样可以恢复默认状态。

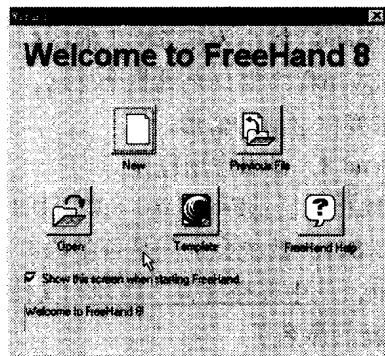


图1-4 FreeHand 8的Wizard屏幕

Wizard屏幕提供了五个选项按钮，分别为New、Previous File、Open、Template、FreeHand Help，现简介如下：

- New按钮：按下此按钮，可以用当前默认模板开始一个新图形。
- Previous File按钮：按下此按钮，可以打开上次未编辑完的图形或最近一次的存盘图形。
- Open按钮：按下此按钮，可以打开一个现存的图形。
- Template按钮：可以使用系统中为用户提供多种专业设计的模板来创建新图形。
- FreeHand Help按钮：按下此按钮，可以进入FreeHand 8的帮助文件。

注释 Wizard屏幕的设置，可以使用户在刚刚启动FreeHand 8的时候，就可感受到该软件的方便快捷，用户任意单击其中一个按钮，就可以按照自己的意愿，进入FreeHand 8的绘图世界。

1.4 FreeHand 8界面简介

启动FreeHand 8后，很快，FreeHand 8的工作界面就会呈现在用户的面前，如图1-5所示。

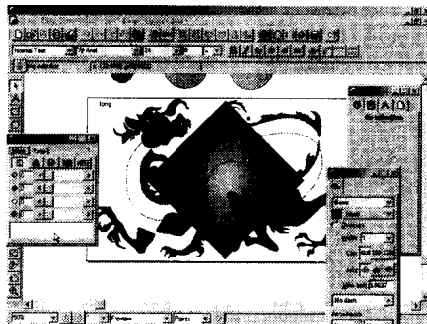


图1-5 FreeHand 8的桌面外观

和众多的Windows应用程序一样，FreeHand 8的界面也包括应用程序窗口和文档窗口，可能与别的应用程序不同的是，在FreeHand 8的界面中，有数量不同的所谓“浮动”面板。下面分别介绍界面上的不同组件。

1.4.1 标题栏

在应用程序窗口的最上方，照例是标题栏，显示当前运行的应用程序名称。在标题栏的最右侧是：最大/最小化按钮及还原按钮、关闭按钮。它们的功能如下：

- 最小化按钮：单击可使FreeHand 8缩小为任务栏上的图标按钮。
- 最大化按钮：使FreeHand 8应用程序窗口充满整个屏幕。
- 还原按钮：使窗口还原为未变化之前的情形。
- 关闭按钮：用于关闭FreeHand 8，退出应用程序。

当新建图形而未命名时，标题栏会显示FreeHand 8.0- [UNTITLEDn]，即无标题，当把新建的文档存盘或关闭FreeHand 8时，系统会询问是否把修改存盘，若选择了“Yes”，这时会出现“Save Document”对话框，从中选择盘符、路径和文件名进行存盘。若存盘后再回到界面，会发现，文档名称已改成新的命名了。

1.4.2 菜单栏

标题栏的下方是菜单栏，这也是几乎所有的基于Windows风格的应用程序共有的组件。FreeHand 8的菜单栏共有八个选项，分别为：File、Edit、View、Modify、Text、Xtras、Window、Help。它的用法与其他Window 98应用程序中的菜单栏用法一样，各菜单都有自己的下一级子菜单，有的菜单甚至包括三级、四级子菜单。用鼠标单击菜单名，就可以打开下拉式菜单，从中选择相应的菜单项来完成操作。用户可以在菜单栏中完成几乎所有的操作。在菜单栏的右侧也有最大/最小化按钮及还原按钮、关闭按钮。这些按钮的操作对象是文档窗口(当文档窗口最大化时)。

1.4.3 窗口控制菜单

在标题栏和菜单栏的左侧(实际上是文档窗口标题栏)，分别有一个FreeHand 8的图标按钮标志，用鼠标单击它们，会出现针对于应用程序窗口或文档窗口的控制菜单，它们分别对应用程序窗口和文档窗口的窗口尺寸和位置及打开、关闭操作进行控制，如图1-6所示。

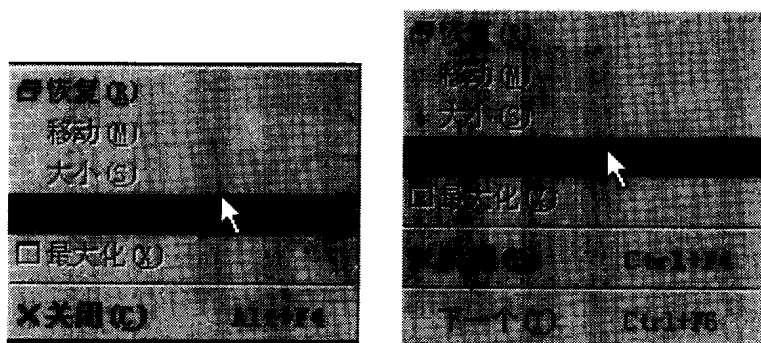


图1-6 应用程序窗口控制菜单和文档窗口控制菜单

1.4.4 主工具栏

FreeHand 8的主工具栏提供了更加丰富而且实用的工具，它由一组彩色的带有象形示意的按钮组成，非常形象直观地表现出了各个图标的功能。象形意义的图标使用，使新用户可以十分方便快捷地进入工作，而不用记忆功能键或去寻找繁多的菜单命令，如图1-7所示。

使用主工具栏可以更加方便地完成新建、打开、存盘、导入、打印、取消、重作、剪切、复制、粘贴、对齐、成组、撤消组、并集、分集、加锁、开锁等操作，另外利用主工具栏，也可以非常方便地打开一些浮动面板和工具。



图1-7 主工具栏

1.4.5 文本工具栏

当成功地启动了FreeHand 8之后，默认状态下，文本工具栏位于主工具栏的下方，如图1-8所示。



图1-8 文本工具栏

文本工具栏的主要功能是为进行文本处理提供一些常用的工具，如果用过Word的用户可能在这里发现熟悉的工具，使用文本工具栏可进行如字体设置、字号大小、文本对齐、文本格式编排、使文本嵌合于选定的路径对象等工作。

1.4.6 信息栏

在FreeHand 8中，信息栏(Info工具栏)被当作工具栏来处理，在默认状态下，信息栏不显示，要启用它，可以在Window菜单的Toolbars项中选择Info命令即可。FreeHand 8中的信息栏功能相当于许多软件中的状态栏，如图1-9所示。



图1-9 FreeHand 8的信息栏

下面是信息栏中各选项的介绍：

- 标题栏：信息栏的最上方为标题栏，它主要用来显示工具栏的名称。右击标题区域可以弹出如图1-10所示的菜单，该菜单能够迅速启用其他工具栏并定制快捷键和工具栏。当信息栏放在文本工具栏下方时，信息栏的名称不显示，但单击其最左端的空白区域，也可打开其功能菜单。
- 对象的锁定状态：显示当前选定对象的锁定状态。如果没有选定对象或选定的对象没有被锁定，则该项无效。
- 选定对象的名称：显示选定对象的名称。
- 鼠标指针的位置：显示鼠标指针的纵坐标和横坐标值，随着鼠标光标的移动该数值一直在变化着。

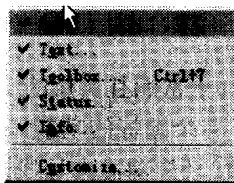


图1-10 信息栏弹出式菜单

- 对象位置信息：显示正在绘制的或者选定的对象的位置和角度。

1.4.7 工具箱

像许多绘图软件一样，FreeHand 8也有功能强大的常用工具箱，在默认状态下，工具箱位于工作窗口的左侧且单列竖排放置，用户也可以通过拖动，将它放置到屏幕上的任意位置。工具箱是FreeHand 8中最常用也是功能最为强大的组件之一，要在FreeHand 8中进行图形的绘制、文本的录入与编辑、对象的控制与操作等工作，都必须使用工具箱中提供的一些工具来完成。图1-11所示为工具箱的全貌。



图1-11 工具箱

细心的用户可能已经发现：在许多工具的右上角都有一个折角形小标志，该折角标志叫做“参数选择标记”，如果某个工具按钮上有这样一个标记，表明可以通过双击该工具按钮进行一些参数设置。

1.4.8 浮动面板

在FreeHand 8中，浮动面板是最重要也是最复杂的工具，类似于CorelDRAW中的卷帘窗。使用它们的好处是可以一次打开，常驻屏幕，多次使用。用浮动面板控制对象时，可以多次修改参数，以达到满意的效果，不像对话框之类的工具，只有当其退出后才可显现结果。FreeHand 8提供了11个常用的浮动面板，在具体的工作过程中，可以非常方便地打开、关闭和调整它们。

1.4.9 状态栏

FreeHand 8中Status(状态)栏，主要用来进行视图管理与控制，又称为视图状态栏，它所显示和操作的对象是插图页面。使用该工具栏中的选项可以非常方便地更改显示比例、视图模式等；如果创建的是多页文档，还可以使用该工具栏中的翻页按钮进行前后翻页等。图1-12显示了FreeHand 8中状态的全貌，现将状态栏各部分的功能简介如下：

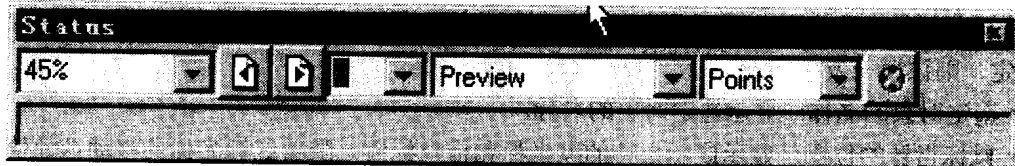


图1-12 状态工具栏

• 标题栏：用来显示状态栏的名称，当启动 FreeHand 8时，状态栏一般位于插图页面的最下边，此时它的标题栏不显现。要显示它，可以把状态栏放置在窗口的其他位置上，此时标题栏显现，用鼠标单击激活它时，标题栏由灰色转为亮色。

• 视图比例：在该框中显示的则是当前状态下的显示比例。当打开某一图形时，无论要打开的插图原来的面积有多大，FreeHand都会自动地调整显示比例使全部的图像都能够恰好放置在插图页中。

注释 如果要更改图形的显示比例，单击向下的黑色箭头可以打开FreeHand 8的标准视图比例列表框，如图1-13所示。从列表中选择一种比例。FreeHand 8 为用户提供的最小的视图为原绘图的6%，能够提供的最大视图为原来的6400%，即原图的64倍。图1-14显示了同一图像在不同视图比例下的显示效果。

• 向前翻页按钮：该按钮在处理多页文档时非常有用，单击一次可以翻到当前页的前边一页；如果文档只包含一页，则该按钮以较浅的颜色显示。

• 向后翻页按钮：和向前翻页按钮的作用相类似，只不过是翻到当前页的后边一页。

• 页码列表框：单击向下的黑色箭头可以显示当前文档包含的所有页码列表，单击就可以直接将屏幕切换到需要的页码。

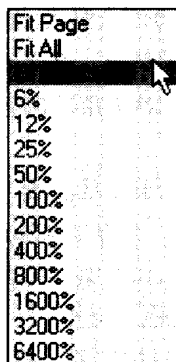


图1-13 视图比例



图1-14 使用视图比例能够设置不同的显示效果

• 显示模式列表框：单击向下的黑色箭头可以打开FreeHand 8所提供的四种视图模式列表框，它们分别是Preview、Fast Preview、KeyLine和 Fast KeyLine。在这四种模式下，同一绘图所显示的信息是不一样的：Preview模式下显示的图像与打印时一模一样，显示所有的线条、填充和特殊效果；Fast Preview模式下，一些特殊的效果不被显示，文字呈灰色，不显示具体内容，但在该模式下依然可以显示正在录入的文本块；KeyLine模式下只显示线条和轮廓的骨架，不显示填充及其他特殊效果，位图也不能显示，但可显示文本块。Fast KeyLine模式下，只显示线条和轮廓骨架，一些细微的部分也不显示，文本也被用灰色块表示。图1-15显示了同一图像在Preview模式和KeyLine模式下的不同。

• 度量单位列表框：用以指定在FreeHand 8绘图或者处理文本时各种数值的度量单位，系统默认的度量单位为Points(点)；采用不同的度量单位不会改变实际绘图的大小，但显示的绘图尺寸是不相同的。

• 进度指示器：用以显示一些特殊效果的处理状态。

• 图形信息栏：与信息栏中显示信息的方式不同，它只能够在绘图过程中显示图形的宽和

高，一旦完成绘图，该信息也会消失。

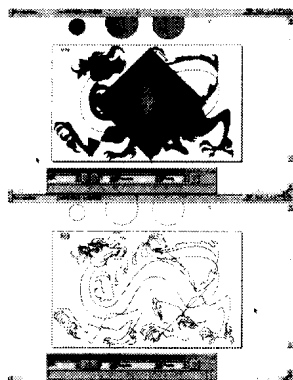


图1-15 同一图像在Preview模式和KeyLine模式下的显示效果

1.5 菜单简单介绍

运用菜单栏中的各种选项，用户几乎可以进行所有的操作。FreeHand 8菜单栏主要包括了八个可执行不同功能的主菜单选择，即：File(文件)菜单、Edit(编辑)菜单、View(视图)菜单、Modify(修改或修饰)菜单、Text(文本)菜单、Xtras(外部模块或特殊效果)菜单、Window(窗口)菜单和 Help(帮助)菜单，每个菜单都包含有自己的下一级子菜单，各子菜单中有的甚至包含了三级或者四级子菜单。用户熟练使用菜单中的各项功能，对于用户的艺术创作有极大的帮助。现将各菜单作一简单介绍：

- File(文件)菜单：像所有的Win95/98应用软件一样，File 菜单的主要功能是对文档实行各项操作，如各软件都通用的新建、打开、关闭、保存、另存、打印、打印设置等。FreeHand 8 的File菜单还提供了有自身特点的功能，如：输入、输出(即把其他绘图或画图软件生成的图片导入FreeHand 8或把FreeHand 8生成的图片以其他图形格式存盘)、还原、定制快捷键和工具栏、参数设置(即设置默认状态)等功能。像许多应用软件一样，在File菜单的最下端，用户会发现自己最近一次所打开的文档。File菜单的菜单项如图1-16所示。

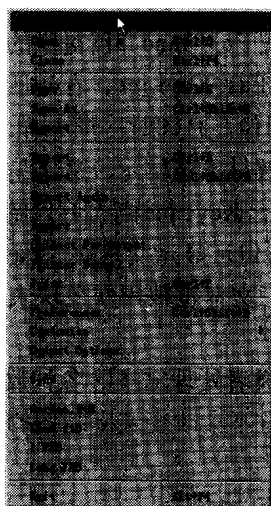


图1-16 File(文件)菜单

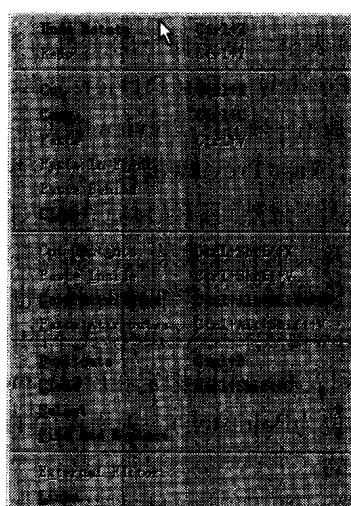


图1-17 Edit(编辑)菜单

- **View (查看)菜单:** View菜单的主要功能是进行屏幕设置, 提供一些常用选项。如显示模式设置, 显示比例, 显示或隐藏选定的对象, 显示或者隐藏工具栏、面板、标尺、文本标尺等。用户也可以使用该菜单中的一些命令项来启用FreeHand 8 的网格线、辅助线或者进一步设置图形对象与网格线、辅助线的位置关系等, 如图1-18所示。

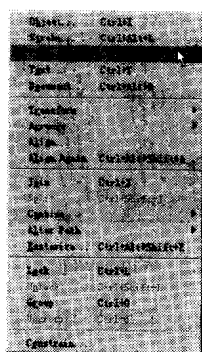


图1-19 Modify(修改)菜单

• **Text (文本)菜单:** Text菜单主要用来执行对于文本的一些操作。例如, 更改文本的字体、字号等属性, 为文本添加黑体、斜体等效果。该菜单中还包括了一些适用于文本的特殊效果, 如将文本捆绑到路径上、对文本添加阴影效果、添加划线效果等, 如图1-20所示

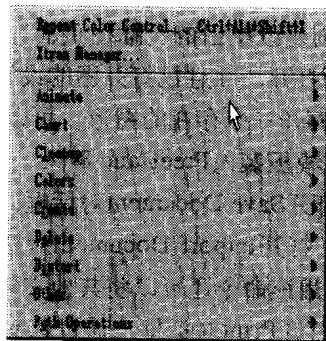


图1-21 Xtras菜单

- **Xtras菜单：**集成了FreeHand 8中几乎所有的特效工具。其中所有的操作和工具都出现在Options(操作)面板中和Xtras面板中，在此菜单中对这些工具又进行了重新分类。它不仅包括了颜色的管理和控制的各项命令，也包含了能够生成特殊的复杂路径的工具；同时，如果要对选定的图形对象应用不同的特殊效果，也必须使用该菜单栏中的相关命令来实现，如图1-

21所示。

• **Window(窗口)菜单:** FreeHand 8 中的Window菜单除了能够进行一些常规的窗口属性设置如新建窗口、排列窗口等,还能够激活一些工具栏、面板,即用户可以在此菜单中打开或关闭工具栏和面板,如图1-22所示。

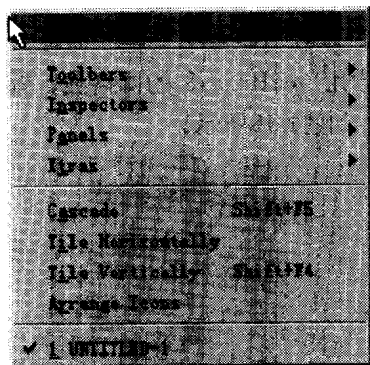


图1-22 Window(窗口)菜单

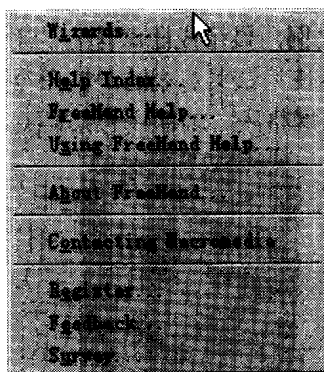


图1-23 Help(帮助)菜单

• **Help(帮助)菜单:** 主要为用户提供不同方式的帮助。如可以通过帮助主题、帮助索引、帮助结构图等进行帮助,在此菜单中还为用户提供了一些设置向导,用户若单击Wizards后,可对包括欢迎屏、安装、显示器在内的选项进行自定义。另外用户可以在该菜单中完成与此软件的生产商之间的联系,如图1-23所示。

1.6 主工具栏

使用主工具栏用户可以方便地完成有关文件的操作,如:新建、打开、存盘、导入、打印等,也可以方便地完成有关对象的编辑操作,如:取消、重作、剪切、复制、粘贴、对齐、成组、撤消组、并集、分集、加锁、开锁等。另外还可以非常方便地使用主工具栏来打开一些浮动面板和工具。

下面就主工具栏的各个图标按钮进行一下简单介绍:

• **New(新建):** 创建以空白的“插图页面”表示的新绘图;若已有打开的图形,则新绘图在已打开的图形上面打开,并且已打开图的设置也被赋与新绘图。

• **Open(打开):** 打开一个存在的图形,可以在Open Document 对话框中加以选择,在这里您可以将绘图或样式模板装入FreeHand 8中。

• **Save(保存):** 打开Save Document对话框,以保存当前编辑的图形。

• **Import(导入):** 打开Import Document对话框,在其中可以将其他应用程序生成的图形导入FreeHand 8中。使用该命令还可以将其他文件与当前绘图合并。

• **Print(打印):** 打开Print对话框,通过该对话框可以打印绘图、修改打印选项和更改打印机及其属性。

• **Cut(剪切):** 从绘图中移除当前选定的内容并将它放到剪贴板上。

• **Copy(复制):** 把绘图中选定的内容复制到剪贴板上。

• **Paste(粘帖):** 将剪贴板的内容粘贴到绘图中。可以使用Cut或Copy命令将对象放到剪贴板上。