

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

عنوان کتاب:

مرجع کامل و کاربردی
FreeHand MX

مؤلف: مهندس شهرام شکوفیان

شکوفیان ، شهرام ، ۱۳۴۴

مرجع کامل و کاربردی Freehand MX (فری هند ام ایکس) مؤلف : شهرام شکوفیان

نهران : سهادانش ، ۱۳۸۴

۵۶۸ ص : مصور ، جدول

ISBN : 964-8795-83-5

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا

کتابنامه ص ۵۶۸

(۱) فری هند (برنامه کامپیوتر) - پرسشها و پاسخها (۲) گرافیک کامپیوتر (۳) فری هند (فایل کامپیوتر) (۴) گرافیک

کامپیوتر - پرسشها و پاسخها. الف. عنوان

۰۰۶/۶۸۶۹

کتاب ۳۸۵/۳۸۳ T

۱۶۳۸۸-۱۴م

کتابخانه ملی ایران

تلفکس: ۶۶۴۹۸۱۲۵ - ۶۶۴۱۷۳۳۵ - ۶۶۴۸۱۶۶۶



عنوان کتاب.....مرجع کامل و کاربردی فری هند ام ایکس

مؤلف.....مهندس شهرام شکوفیان

ناشر.....انتشارات سهادانش

ناشر همکار.....انتشارات وینا

نوبت چاپ.....اول ۱۳۸۴

چاپ.....به آوران (۶۶۹۱۵۵۸۴)

صحافی.....نوری (۵۵۴۱۲۹۳۸)

تیراژ.....۱۵۵۰ نسخه

قیمت.....۵۵۰۰ ریال

ISBN : 964-8795-83-5

شابک : ۹۶۴-۸۷۹۵-۸۳-۵

WWW.sohadanesh.COM

کلیه حقوق این کتاب برای سهادانش محفوظ است

مقدمه:

امروزه سیستم‌های چندرسانه‌ای در مهندسی کامپیوتر یکی از ارکان اساسی می‌باشد. سیستم‌های چندرسانه‌ای بر روی CD ، DVD ، نوارهای آموزشی ویدئویی و صفحات وب اینترنت با کاربرد بسیار فراوان دیده می‌شود.

برای ساختن یک سیستم چندرسانه‌ای نرم‌افزارهای متعددی را می‌توان به کار گرفت. در میان این نرم‌افزارها، نرم‌افزارهای ویرایش و تدوین صدا، ساخت انیمیشن و موضوعات سه‌بعدی و ساخت موضوعات و مفاهیم گرافیکی مشاهده می‌شود.

در این کتاب یکی از نرم‌افزارهای دوبعدی و گرافیکی به صورت کامل مطرح شده است، این نرم‌افزار FreeHand MX نام دارد. از FreeHand MX در طراحی و ساخت گرافیک‌های کامپیوتری و موضوعات صفحات وب بصورت حرفه‌ای استفاده می‌شود. کاربران حرفه‌ای بسیار علاقمند هستند که با FreeHand MX طراحی گرافیکی خود را انجام دهند. این نرم‌افزار با نرم‌افزارهای دیگر نیز سازگار می‌باشد. از جمله نرم‌افزارهای سازگار با FreeHand MX می‌توان به Flash MX و Photoshop و CorelDraw اشاره کرد.

به طور کلی باید خاطر نشان کرد که برای طراحی پیشرفته بهتر است از چند نرم‌افزار برای ساخت یک کار مناسب استفاده کرد.

به عنوان مثال چون Free Hand MX یک محیط گرافیک برداری را فراهم می‌سازد بهتر است ساخت کلیه متون و لوگو شرکت‌ها را با این نرم‌افزار طراحی کرد چرا که نرم‌افزار برداری برای ساخت لوگو بسیار مناسب می‌باشد.

کتابی که در دست شماست به صورت کامل کلیه جزئیات FreeHand MX را بیان کرده است. امیدواریم شما عزیزان از خواندن این کتاب بهره مناسب را ببرید. ضمناً در نهایت از زحمات سرکار خانم زهرا سلطانی درخصوص حروفچینی و صفحه‌آرایی کتاب تشکر و قدردانی به عمل می‌آید.

با تشکر

مؤلف

فصل اول: مفاهیم اولیه و نصب FreeHand MX

۱۷.....	مقدمه
۱۷.....	نیازمندی‌های سیستم جهت بکارگیری نرم‌افزار
۱۸.....	نصب و راه‌اندازی FreeHand
۱۸.....	نصب و شروع کار با FreeHand در محیط Windows
۱۸.....	Uninstall کردن FreeHand
۱۸.....	Uninstall کردن FreeHand در Windows
۲۱.....	گروهی کردن پانل‌ها / سرب‌برگ‌ها
۲۱.....	باز نمودن و ویرایش Flash
۲۱.....	باز نمودن و ویرایش Fireworks
۲۱.....	پانل Answer
۲۱.....	تصاویر در Power
۲۲.....	ابزار Extrude
۲۲.....	Stroke‌ها و انجام Fill چندگانه
۲۲.....	جلو‌های Live raster و شفافیت
۲۲.....	جلو‌های برداری Live
۲۲.....	ابزار Blend
۲۲.....	Stroke خوشنویسی
۲۳.....	ابزار Eraser
۲۳.....	کانال‌های آلفای تصاویر
۲۳.....	Fill های جدید گرادیانی
۲۳.....	مزایای ابزار Brush (قلمو)
۲۳.....	خصوصیات وابسته به Web
۲۳.....	ابزار Connector
۲۳.....	ابزار Action
۲۴.....	تنظیمات ساده فیلم
۲۴.....	وارد کردن، جایگذاری و صادر کردن اشکال SWF

۲۴.....	تغییرات پانل Tools
۲۵.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل اول

فصل دوم: اصول اولیه FreeHand

۲۹.....	مقدمه
۲۹.....	مطالبی درخصوص گرافیکهای برداری و تصاویر Bitmap
۲۹.....	میانجی Macromedia Studio MX
۳۰.....	پنجره Document
۳۱.....	استفاده از پانلها
۳۵.....	استفاده از منوی Options یک پانل
۳۶.....	گروه‌بندی پانلها
۳۷.....	جدا نمودن یک پانل از یک گروه
۳۷.....	گروه پانل Properties
۳۹.....	پانل Answers
۳۹.....	استفاده از نوار ابزارها
۴۱.....	نوار ابزار Main
۴۲.....	استفاده از پانل Tools
۴۳.....	انتخاب یک ابزار از منوی کشویی ابزار
۴۳.....	افزودن یک ابزار به پانل Tools
۴۳.....	حذف ابزار دلخواه از پانل Tools
۴۳.....	نوار ابزار Status
۴۴.....	استفاده از Preferences
۴۵.....	بازگشت تمام Preference ها به حالت تنظیمات پیش فرض خود
۴۵.....	استفاده از Tooltips
۴۶.....	استفاده و مدیریت Xtras
۴۷.....	تنظیم نمای سند
۴۷.....	تنظیم نمای سند و جایگذاری Preference ها
۴۸.....	تصاویر Anti-aliasing
۴۸.....	انتخاب حالت ترسیم
۴۹.....	تعویض بین حالت‌های Preview و Key line
۵۱.....	بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی منظره

۵۳.....	نمایش View متعدد سند
۵۴.....	تعریف، نامگذاری و ذخیره یک View با استفاده از ابزار Zoom
۵۵.....	استفاده از دکمه سمت راست ماوس
۵۸.....	سفارشی کردن محیط کاری
۵۸.....	سفارشی کردن میانبرها
۵۸.....	مشاهده و انتخاب گروههای میانبر موجود
۵۹.....	اختصاص میانبر سفارشی
۶۰.....	سفارشی کردن نوار ابزار
۶۲.....	حذف یک دکمه از نوار ابزار
۶۳.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل دوم

فصل سوم: تنظیم سند

۶۷.....	مقدمه
۶۷.....	استفاده از پانل Document
۶۹.....	کار با صفحات
۷۴.....	Snap کردن به Grid و زمان تغییر دادن اندازه آن
۷۵.....	تعریف اندازه‌های سفارشی صفحه
۷۶.....	تنظیم واحد اندازه‌گیری
۷۷.....	تنظیم واحد اندازه‌گیری برای کل سند
۷۸.....	کار با صفحات Master
۸۳.....	استفاده از خطکش‌ها
۸۵.....	استفاده از خطوط راهنما و خطوط شبکه‌بندی
۸۷.....	استفاده از خطوط راهنما
۹۱.....	ایجاد و باز کردن اسناد
۹۷.....	Link اشکال گرافیکی
۹۸.....	مدیریت Link ها
۱۰۰.....	کنترل جایگزینی فونتها
۱۰۲.....	ارسال یک سند بصورت Mail
۱۰۲.....	کار با ویزاردها
۱۰۵.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل سوم

فصل چهارم: ترسیم

۱۰۹.....	مقدمه
۱۰۹.....	نکاتی در مورد گرافیکهای برداری
۱۱۴.....	خصوصیات نقطه و مسیر تنظیم مسیر و Preference های نمایش نقطه
۱۱۵.....	ترسیم مستطیل، بیضی و خط
۱۱۹.....	ترسیم چند ضلعی‌ها و ستاره‌ها
۱۲۱.....	ترسیم مارپیچ‌ها و کمان‌ها
۱۲۴.....	ترسیم مسیرهای به فرم آزاد
۱۲۴.....	ترسیم به کمک ابزار Pencil
۱۲۹.....	ادامه مسیر انتخابی با ابزار Calligraphic Pen
۱۲۹.....	ترسیم با ابزار Pen و Bezigon
۱۳۲.....	ویرایش مسیر
۱۳۶.....	ویرایش یک مسیر با ابزار Freeform
۱۴۵.....	ایجاد نمودار و خطوط تصویری
۱۵۴.....	اتصال اشکال بصورت دینامیکی
۱۵۶.....	ترسیم با ابزار Graphic Hose
۱۶۱.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل چهارم

فصل پنجم: نحوه کار با اشکال

۱۶۵.....	مقدمه
۱۶۵.....	استفاده از پانل Object
۱۶۷.....	انتخاب اشکال
۱۶۸.....	تنظیم گزینه‌های ابزارهای Pointer، Lasso و Subselect
۱۶۸.....	مشخص نمودن میزان نزدیکی هنگام کلیک نمودن اشکال برای انتخاب
۱۶۹.....	انتخاب یک شکل با استفاده از ابزار Pointer
۱۶۹.....	انتخاب اشکال یا نقاط با استفاده از ابزار Subselect
۱۶۹.....	انتخاب اشکال به کمک ابزار Lasso
۱۶۹.....	اضافه نمودن یک شکل به مجموعه انتخابی
۱۶۹.....	انتخاب تمام اشکال در صفحه جاری
۱۷۳.....	حرکت دادن اشکال

۱۷۸.....	کپی کردن اشکال
۱۸۳.....	گروه‌بندی اشکال
۱۸۸.....	مرتب نمودن اشکال
۱۸۹.....	افزودن نام و نوشته به اشکال
۱۹۳.....	ترکیب مسیرها
۱۹۵.....	استفاده از فرمان Union
۱۹۷.....	استفاده از فرمان Divide
۱۹۸.....	استفاده از فرمان Intersect
۱۹۸.....	استفاده از فرمان Punch
۱۹۹.....	استفاده از فرمان Crop
۲۰۰.....	کار با مسیرهای چیده شده
۲۰۳.....	گسترش یک مسیر
۲۰۴.....	تبدیل اشکال
۲۰۷.....	استفاده از ابزار Transformation
۲۱۹.....	Undo یا Redo عملکرد
۲۲۰.....	تغییر خصوصیات پیش فرض
۲۲۱.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل پنجم

فصل ششم: کار با رنگها

۲۲۵.....	مقدمه
۲۲۵.....	اعمال رنگها در اشکال
۲۲۷.....	رنگهای Spot و Process
۲۲۸.....	فضاهای رنگ
۲۲۸.....	استفاده از پانل Color Mixer
۲۳۲.....	استفاده از پانل Tints
۲۳۳.....	استفاده از پانل Swatches
۲۴۰.....	افزودن رنگهای واقع در Library های رنگ
۲۴۵.....	ویرایش رنگها
۲۴۸.....	Export کردن رنگها
۲۴۹.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل ششم

فصل هفتم: استفاده از Fill و Strokes

۲۵۳	 مقدمه
۲۵۳	 افزودن Stroke و Fill به اشکال
۲۵۴	 افزودن Stroke به شکل انتخابی
۲۵۴	 افزودن Fill به شکل انتخابی
۲۵۴	 حذف Stroke یا Fill از شکل انتخابی
۲۵۴	 اعمال خصوصیات در Stroke
۲۵۵	 استفاده از خصیصه‌های پایه Stroke
۲۶۸	 استفاده از خصیصه‌های Stroke
۲۷۰	 استفاده از خصیصه‌های Fill پایه
۲۷۰	 استفاده از خصیصه‌های Fill سفارشی
۲۸۸	 تغییر محل خصیصه Fill در Fill انتخابی
۲۸۹	 سوالات چهار گزینه‌ای فصل هفتم

فصل هشتم: جلوه‌های ویژه

۲۹۳	 مقدمه
۲۹۳	 افزودن جلوه‌های ویژه زنده به اشکال
۲۹۴	 افزودن جلوه‌های ویژه به شکل، Fill یا Stroke موردنظر
۲۹۴	 اعمال جلوه‌های برداری زنده
۲۹۵	 استفاده از خصیصه جلوه Blend
۳۰۴	 استفاده از خصیصه جلوه Blur
۳۰۵	 استفاده از خصیصه‌های جلوه Glow و Shadow
۳۰۶	 استفاده از خصیصه جلوه Sharpen
۳۰۶	 اعمال خصیصه Sharpen به جلوه انتخابی واقع در پانل Object
۳۰۷	 استفاده از خصیصه جلوه Transparency
۳۰۸	 اشکال Extruding
۳۰۹	 سه بعدی نمودن شکل
۳۱۷	 کار با اشکال مختلط
۳۱۸	 استفاده از ابزار Blend
۳۲۰	 اصلاح شکل مختلط
۳۲۴	 اعمال جلوه عدسی چشم ماهی

۳۳۸.....	ایجاد دورنما
۳۳۹.....	ملحق شدن اشکال به شبکه پرسپکتیو
۳۴۵.....	سوالات چهار گزینه‌ای فصل هشتم

فصل نهم: استفاده از تایپ

۳۴۹.....	مقدمه
۳۴۹.....	ایجاد متن
۳۵۰.....	کار با بلوکهای متنی
۳۵۲.....	Import کردن متن
۳۵۵.....	انتخاب متن
۳۵۶.....	نکاتی در خصوص ظاهر متن
۳۵۶.....	Link کردن بلوکهای متنی
۳۵۹.....	ویرایش متن
۳۵۹.....	استفاده از Text Editor
۳۶۰.....	درجه کاراکترهای ویژه
۳۶۲.....	استفاده از بازنگر املاء
۳۶۴.....	متون دارای خط پیوند
۳۶۸.....	جستجو و جایگزینی متن
۳۹۹.....	کار با ابزارهای تنظیم نوع
۳۹۹.....	نمایش خصیصه‌های تایپی در پانل Object
۳۷۱.....	نوار ابزار Text
۳۷۱.....	منوی Text
۳۹۱.....	اعمال علامات پاراگراف
۳۹۳.....	افزودن فاصله در بالا یا پایین پاراگراف و شکستگی
۳۹۴.....	ترازبندی پاراگرافها
۳۹۹.....	کار با ستونها، ردیف‌ها و جداول
۴۰۲.....	بالانس کردن ستونهای متن
۴۰۳.....	استفاده از سبکهای متن
۴۰۴.....	ایجاد و ویرایش سبکهای متن
۴۰۵.....	ویرایش سبک متن

۴۰۹.....	اعمال جلوه‌های متنی
۴۰۹.....	اتصال متن به مسیرها
۴۱۴.....	قرار دادن متن در اطراف شکل
۴۲۱.....	تبدیل متن به مسیر
۴۲۳.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل نهم

فصل دهم: استفاده از لایه‌ها، سمبل‌ها و سبک‌ها

۴۲۷.....	مقدمه
۴۲۷.....	استفاده از لایه‌ها
۴۲۸.....	استفاده از پانل Layers
۴۳۸.....	استفاده از پانل Library
۴۳۹.....	نمایش پانل Library
۴۴۳.....	استفاده از سبک‌ها
۴۴۴.....	استفاده از پانل Styles
۴۵۳.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل دهم

فصل یازدهم: استفاده از تصاویر Import شده

۴۵۷.....	مقدمه
۴۵۷.....	Import کردن گرافیک دلخواه
۴۵۸.....	فرمت فایل‌هایی که می‌توان Import کرد
۴۵۹.....	کار با تصاویر Bitmap در FreeHand
۴۷۱.....	باز نمودن Fireworks جهت ویرایش تصاویر Import شده Bitmap
۴۷۶.....	استفاده از ویرایشگر خارجی
۴۷۷.....	ردیابی تصاویر Bitmap
۴۰۱.....	تبدیل گرافیک‌های برداری به تصاویر Bitmap
۴۸۲.....	Crop کردن تصویر Bitmap
۴۸۳.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل یازدهم

فصل دوازدهم: ایجاد انیمیشن و گرافیک‌های Web

۴۸۷.....	مقدمه
۴۸۷.....	اتصال URL‌ها به اشکال و متن

۴۸۸.....	تخصیص URL به شکل
۴۸۸.....	نکاتی در مورد فشردن سازی تصویر برای محیط Web
۴۹۹.....	نشر سند FreeHand بصورت HTML
۴۹۳.....	متحرک نمودن اشکال و متن
۴۹۳.....	آماده نمودن بلوک متنی برای انیمیشن
۴۹۴.....	متحرک سازی اشکال
۴۹۵.....	تخصیص عملکردهای Flash
۴۹۷.....	استفاده از ابزار Action
۴۹۸.....	استفاده از فیلم های Flash
۵۰۳.....	کنترل فایل های SWF
۵۰۵.....	سوالات چهارگزینه ای فصل دوازدهم

فصل سیزدهم: ذخیره و Export کردن فایلها

۵۰۹.....	مقدمه
۵۰۹.....	ذخیره نمودن فایلها
۵۱۰.....	افزودن اطلاعات فایل IPTC
۵۱۰.....	نکاتی در مورد فرمت های فایل Export
۵۱۳.....	انتخاب فرمت Export
۵۱۴.....	نکاتی درباره فرمت های Web
۵۱۵.....	Export کردن فایلها
۵۱۵.....	Export کردن یک سند
۵۲۱.....	Export کردن تصاویر Bitmap
۵۲۶.....	Export کردن به فرمت BMP
۵۲۷.....	Export کردن به فرمت GIF
۵۲۹.....	Export نمودن به فرمت JPEG
۵۳۰.....	Export نمودن به فرمت PSD در فتوشاپ
۵۳۱.....	Export نمودن فایل های PDF
۵۳۴.....	Export نمودن متن
۵۳۵.....	سوالات چهار گزینه ای فصل سیزدهم

فصل چهاردهم: مدیریت رنگ

۵۳۹.....	مقدمه
۵۴۰.....	سیاستهای مدیریت رنگ
۵۴۰.....	جریان کاری مدیریت رنگ در FreeHand
۵۴۱.....	کالیبره کردن بصری رنگهای مانیتور
۵۴۲.....	کالیبره کردن مانیتور با استفاده از گزینه Adjust Display Color
۵۴۳.....	تنظیم گزینه‌های CMS
۵۴۵.....	بررسی صحت نصب Kodak Digital Science CMS در ویندوز
۵۴۵.....	بررسی صحت نصب Kodak Digital Science CMS
۵۴۶.....	انتخاب پروفایل‌های چاپگر
۵۴۸.....	مدیریت رنگ تصویر RGB برای تصاویر انتخابی
۵۴۲.....	استفاده از جداول رنگ
۵۵۲.....	ساخت مجدد جداول رنگ با استفاده از مانیتور مشخص یا پروفایل چاپگر تفکیکی
۵۵۳.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل چهاردهم

فصل پانزدهم: چاپ

۵۵۶.....	مقدمه
۵۵۶.....	چاپ یک سند
۵۵۸.....	استفاده از پیش نمایش چاپ
۵۵۸.....	مشاهده پیش نمایش چاپ مراحل
۵۵۹.....	تغییر محل اشکال در پیش نمایش چاپ برای چاپ
۵۶۰.....	بازگرداندن محل اولیه اشکال
۵۶۰.....	تعریف ناحیه خروجی
۵۶۱.....	چاپ ناحیه خروجی
۵۶۱.....	نکاتی در مورد فونت‌های چاپ
۵۶۳.....	اعمال تنظیمات Halftone در اشکال انتخابی
۵۶۳.....	نکاتی در مورد انتخاب دستگاه خروجی
۵۶۴.....	راهنمایی‌هایی جهت چاپ سریع‌تر
۵۶۶.....	سؤالات چهار گزینه‌ای فصل پانزدهم
۵۶۸.....	منابع