

# FreeHand 8



The splash screen features a futuristic, digital-themed background with glowing blue and cyan lines, a central circular graphic resembling a globe or a complex data structure, and various abstract patterns. The text 'macromedia®' is displayed in a light blue font, and 'FREEHAND™ 8' is prominently shown in a bold, black font with a blue '8'. The Macromedia logo, consisting of two stylized blue shapes, is positioned in the bottom right corner.

Version:  
FreeHand 8.0

© Copyright 1997, Macromedia, Inc. All rights reserved.  
Macromedia®, the Macromedia logo, and FreeHand®  
are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc.

# Índice

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>TOOLBOX (CAIXA DE FERRAMENTAS)</b>	<b>8</b>
<b>FILE (ARQUIVO)</b>	<b>9</b>
<b>NEW (NOVO)</b>	<b>9</b>
<b>OPEN (ABRIR)</b>	<b>9</b>
<b>CLOSE (FECHAR)</b>	<b>10</b>
<b>SAVE (SALVAR)</b>	<b>10</b>
<b>SAVE AS (SALVAR COMO)</b>	<b>10</b>
<b>REVERT (REVERTER)</b>	<b>11</b>
<b>IMPORT (IMPORTAR)</b>	<b>11</b>
<b>EXPORT (EXPORTAR)</b>	<b>11</b>
<b>EXPORT AGAIN (EXPORTAR DE NOVO)</b>	<b>12</b>
<b>REPORT (RELATÓRIO)</b>	<b>12</b>
<b>COLLECT FOR OUTPUT (COLETAR PARA SAÍDA)</b>	<b>13</b>
<b>PRINTER SETUP (CONFIGURAR IMPRESSORA)</b>	<b>13</b>
<b>PRINT (IMPRIMIR)</b>	<b>13</b>
<b>PREFERENCES (PREFERÊNCIAS)</b>	<b>15</b>
<b>CUSTOMIZE (PERSONALIZAR)</b>	<b>16</b>
<b>OUTPUT OPTIONS (OPÇÕES DE SAÍDA)</b>	<b>16</b>
<b>SEND (ENVIAR)</b>	<b>17</b>
<b>EXIT (SAIR)</b>	<b>17</b>
<b>EDIT (EDITAR)</b>	<b>19</b>
<b>UNDO (DESFAZER)</b>	<b>19</b>
<b>REDO (REFAZER)</b>	<b>19</b>
<b>CUT (RECORTAR)</b>	<b>19</b>
<b>COPY (COPIAR)</b>	<b>20</b>
<b>PASTE (COLAR)</b>	<b>20</b>
<b>PASTE BEHIND (COLAR ATRÁS)</b>	<b>20</b>
<b>CLEAR (LIMPAR)</b>	<b>20</b>
<b>CUT CONTENTS (RECORTAR CONTEÚDO)</b>	<b>21</b>
<b>PASTE INSIDE (COLAR DENTRO)</b>	<b>21</b>
<b>COPY ATTRIBUTES (COPIAR ATRIBUTOS)</b>	<b>21</b>
<b>PASTE ATTRIBUTES (COLAR ATRIBUTOS)</b>	<b>21</b>
<b>DUPLICATE (DUPLICAR)</b>	<b>21</b>
<b>CLONE (CLONAR)</b>	<b>22</b>
<b>SELECT (SELECIONAR)</b>	<b>22</b>
<b>ALL (SELECIONAR TUDO)</b>	<b>22</b>

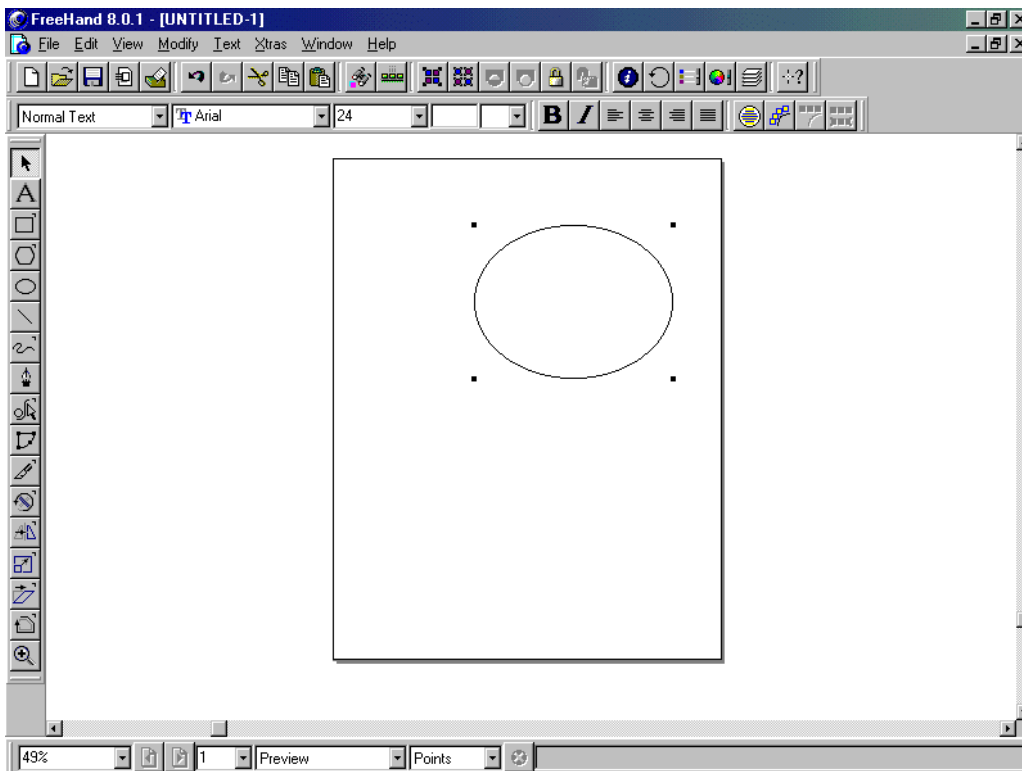
SELECT ALL IN DOCUMENT (SELECIONAR TUDO NO DOCUMENTO)	22
NONE (NADA)	22
SUPERSELECT (SUPER SELEÇÃO)	22
<b>FIND &amp; REPLACE (LOCALIZAR &amp; SUBSTITUIR)</b>	<b>23</b>
<b>EXTERNAL EDITOR (EDITOR EXTERNO)</b>	<b>23</b>
<b>LINKS (VÍNCULOS)</b>	<b>23</b>
<b>VIEW (VISUALIZAR)</b>	<b>24</b>
<hr/>	
<b>FIT SELECTION (AJUSTAR SELEÇÃO)</b>	<b>24</b>
<b>FIT TO PAGE (AJUSTAR PÁGINA)</b>	<b>24</b>
<b>FIT ALL (AJUSTAR TUDO)</b>	<b>24</b>
<b>MAGNIFICATION (AMPLIAÇÃO)</b>	<b>24</b>
<b>CUSTOM (PERSONALIZADO)</b>	<b>24</b>
<b>PREVIEW (PRÉ-VISUALIZAR)</b>	<b>24</b>
<b>FAST MODE (MODO RÁPIDO)</b>	<b>25</b>
<b>HIDE SELECTION (ESCONDA SELEÇÃO)</b>	<b>25</b>
<b>SHOW ALL (MOSTRE TUDO)</b>	<b>25</b>
<b>TOOLBARS (BARRAS DE FERRAMENTAS)</b>	<b>25</b>
<b>PANELS (PAINÉIS)</b>	<b>25</b>
<b>PAGE RULERS (RÉGUAS DE PÁGINA)</b>	<b>25</b>
<b>TEXT RULERS (RÉGUAS DE TEXTO)</b>	<b>26</b>
<b>GRID (GRADE)</b>	<b>26</b>
SHOW (MOSTRAR)	26
EDIT (EDITAR)	26
<b>GUIDES (GUIAS)</b>	<b>26</b>
SHOW (MOSTRAR)	26
LOCK (BLOQUEAR)	26
EDIT (EDITAR)	27
<b>SNAP TO POINT (ADERIR AO PONTO)</b>	<b>28</b>
<b>SNAP TO GUIDE (ADERIR ÀS GUIAS)</b>	<b>28</b>
<b>SNAP TO GRID (ADERIR À GRADE)</b>	<b>28</b>
<b>MODIFY (MODIFICAR)</b>	<b>29</b>
<hr/>	
<b>OBJECT (OBJETO)</b>	<b>29</b>
<b>STROKE (LINHA)</b>	<b>29</b>
<b>FILL (PREENCHIMENTO)</b>	<b>30</b>
<b>TEXT (TEXTO)</b>	<b>30</b>
<b>DOCUMENT (DOCUMENTO)</b>	<b>31</b>
<b>TRANSFORM (TRANSFORMAR)</b>	<b>31</b>
MOVE (MOVER)	31
ROTATE (ROTACIONAR)	31
SCALE (ESCALONAR)	31
SKEW (DISTRORCER)	31
REFLECT (REFLETIR)	31

TRANSFORM AGAIN (TRANSFORMAR DE NOVO)	32
<b>ARRANGE (ORGANIZAR)</b>	<b>32</b>
BRING TO FRONT (TRAZER PARA FRENTE)	32
MOVE FORWARD (AVANÇAR)	32
MOVE BACKWARD (RECUAR)	32
SEND TO BACK (ENVIAR PARA TRÁS)	32
<b>ALIGN (ALINHAR)</b>	<b>32</b>
<b>ALIGN AGAIN (ALINHAR DE NOVO)</b>	<b>34</b>
<b>JOIN (UNIR)</b>	<b>34</b>
<b>SPLIT (SEPARAR)</b>	<b>34</b>
<b>COMBINE (COMBINAR)</b>	<b>34</b>
BLEND (MESCLA)	35
JOIN BLEND TO PATH (JUNTAR MESCLA AO PATH)	35
UNION (UNIÃO)	35
DIVIDE (DIVIDIR)	35
INTERSECT (INTERSECÇÃO)	35
PUNCH (PERFURAR)	36
CROP (CORTAR)	36
TRANSPARENCY (TRANSPARÊNCIA)	36
<b>ALTER PATH (ALTERAR PATH)</b>	<b>37</b>
CORRECT DIRECTION (CORRIGIR DIREÇÃO)	37
REVERSE DIRECTION (REVERTER DIREÇÃO)	37
REMOVE OVERLAP (REMOVER SOBREPOSIÇÃO)	37
SIMPLIFY (SIMPLIFICAR)	38
EXPAND STROKE (EXPANDIR LINHA)	38
INSET PATH (INSERIR PATH)	39
<b>RASTERIZE (RASTERIZAR)</b>	<b>40</b>
<b>LOCK (BLOQUEAR)</b>	<b>40</b>
<b>UNLOCK (DESBLOQUEAR)</b>	<b>41</b>
<b>GROUP (AGRUPAR)</b>	<b>41</b>
<b>UNGROUP (DESAGRUPAR)</b>	<b>42</b>
<b>CONSTRAIN (CONSTRUIR)</b>	<b>42</b>
<b>TEXT (TEXTO)</b>	<b>43</b>
<hr/>	
<b>FONT (FONTE)</b>	<b>43</b>
<b>SIZE (TAMANHO)</b>	<b>43</b>
<b>TYPE STYLE (ESTILO DO TEXTO)</b>	<b>43</b>
<b>EFFECT (EFEITO)</b>	<b>44</b>
<b>ALIGN (ALINHAMENTO)</b>	<b>44</b>
<b>LEADING (ENTRELINHA)</b>	<b>44</b>
<b>CONVERT CASE (MAIÚSCULAS/MINÚSCULAS)</b>	<b>44</b>
<b>SPECIAL CHARACTERS (CARACTERES ESPECIAIS)</b>	<b>44</b>
<b>EDITOR (EDITOR)</b>	<b>45</b>
<b>SPELLING (VERIFICAÇÃO ORTOGRÁFICA)</b>	<b>46</b>
<b>RUN AROUND SELECTION (FLUIR AO REDOR DA SELEÇÃO)</b>	<b>47</b>
<b>FLOW INSIDE PATH (FLUIR DENTRO DO PATH)</b>	<b>47</b>

<b>ATTACH TO PATH (LIGAR AO PATH)</b>	<b>47</b>
<b>DETACH FROM PATH (SEPARAR DO PATH)</b>	<b>48</b>
<b>REMOVE TRANSFORMS (REMOVER TRANSFORMAÇÕES)</b>	<b>48</b>
<b>COVERT TO PATH (CONVERTER PARA PATH)</b>	<b>48</b>
<b>XTRAS (EXTRAS)</b>	<b>50</b>
<hr/>	
<b>REPEAT (REPETIR)</b>	<b>50</b>
<b>XTRAS MANAGER (GERENCIADOR DOS EXTRAS / PLUG-INS)</b>	<b>50</b>
<b>ANIMATE (ANIMAR)</b>	<b>50</b>
<b>CHART (GRÁFICO)</b>	<b>50</b>
<b>COLORS (CORES)</b>	<b>51</b>
<b>CLEANUP (LIMPAR)</b>	<b>51</b>
<b>CREATE (CRIAR)</b>	<b>51</b>
<b>DELETE (APAGAR)</b>	<b>51</b>
<b>DISTORT (DISTRORCER)</b>	<b>51</b>
<b>OTHER (OUTROS)</b>	<b>51</b>
<b>SET NOTE (APONTAMENTO)</b>	<b>51</b>
<b>PATH OPERATIONS (OPERAÇÕES DE PATH)</b>	<b>52</b>

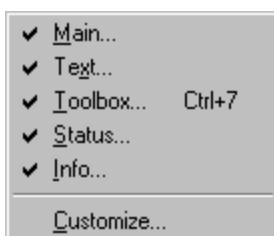
## Introdução

Macromedia FreeHand é um programa de ilustração vetorial, isto é, um software que baseia-se na construção de objetos através de linhas (paths ou caminhos) e oferece muitas ferramentas para desenho, preenchimento, controles de textos e suporte a imagens em suas ilustrações. É um dos mais famosos programas de ilustração para computadores Macintosh e também pode ser encontrado em versões para plataforma PC.



Juntamente com o Adobe Illustrator, no Macintosh, e o CorelDraw, no PC, o macromedia FreeHand compõe um dos programas mais utilizados para desenho.

Para começar a utilizar o FreeHand, você deve criar um novo arquivo (File → New). É criada uma página com o tamanho do documento padrão do FreeHand, o que é definido pelo comando preferences. O tamanho pode ser alterado pela paleta Inspector.



Escolha uma opção nas caixa de ferramentas e comece a desenhar. A caixa de Ferramentas (ToolBox, veja ilustração ao lado), é acessada através do menu Window,



opção ToolBars. Uma marca de verificação ao lado do menu avisa que a paleta já está ativa.

## Toolbox (Caixa de ferramentas)

A caixa de ferramentas possui as ferramentas básicas para trabalho em ilustrações vetórias.



**Pointer:** seleciona, move e copia objeto (pressione a tecla ALT para copiar).

**Text:** permite a digitação de textos.

**Rectangle:** Cria retângulos, com cantos retos ou arredondados.  
SHIFT = proporcional, ALT = gera a partir do centro.

**Polygon:** Cria polígonos ou estrelas.

**Ellipse:** Cria círculos e elipses.

**Line:** Cria linhas.

**FreeHand:** Cria linha conforme o movimento do mouse.

**Pen:** Cria path (caminho, curva) bezier.

**Freeform:** Modifica o formato do path.

**Bezigon:** Cria path (caminho, curva) bezier com pontos automáticos.

**Knife:** Corta objetos.

**Rotate:** Rotaciona objetos.

**Reflect:** Espelha objetos.

**Scale:** Aumenta ou diminui o tamanho de objetos.

**Skew:** Distorce objetos.

**Autotrace:** Cria paths com forma e cores de uma imagem digitalizada.

**Magnification:** Amplia ou reduz a visualização.



## File (Arquivo)



### New (Novo)

Abre uma nova ilustração FreeHand, com base no gabarito dos padrões FreeHand (documento "FreeHand defaults").

Utilize o Document Inspector (Modify { Document}) para alterar os parâmetros que definem a ilustração em uso, incluindo tamanho e orientação da página e da sangria, resolução de impressora e número de páginas.

Escolha Preferências no menu Arquivo para personalizar ajustes de edição, desenho e exibição.

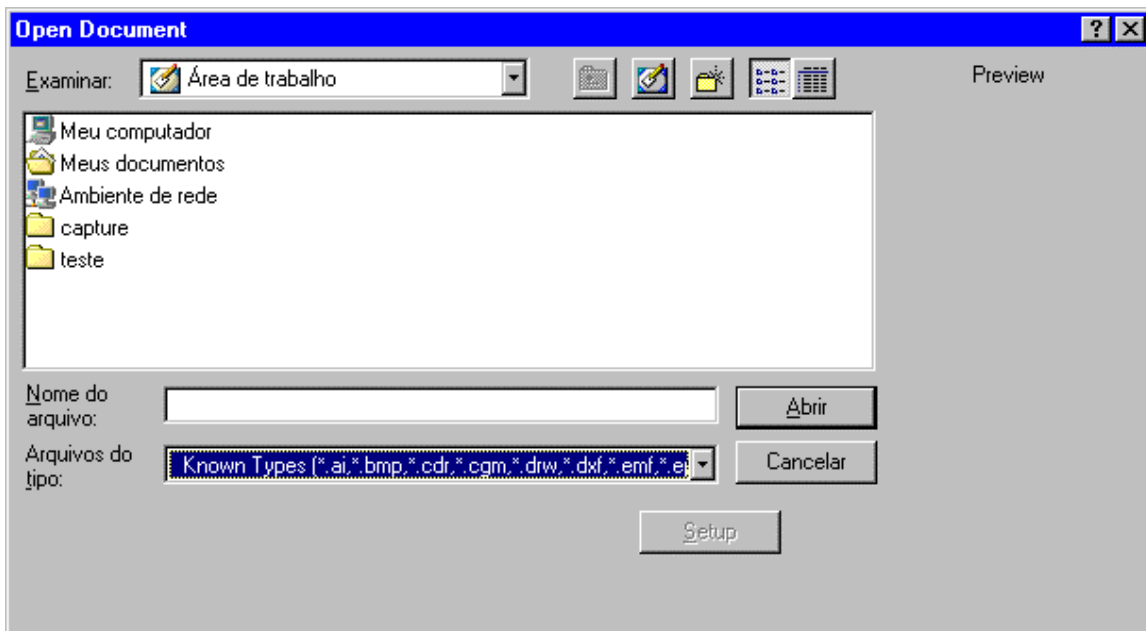


### Open (Abrir)

Abre um arquivo existente.

Utilize este comando para editar uma ilustração ou gabarito existente, para converter uma ilustração de versão anterior ou para editar um arquivo salvo por outro programa em um formato suportado pelo FreeHand.

Você pode abrir qualquer arquivo suportado pelo comando import, porém alguns formatos não são totalmente editáveis, tais como os formatos de vetor que não sejam EPS ou imagens do digitalizadas.



Se você abrir um gabarito ou um arquivo criado por outro programa, o arquivo abre em uma nova janela de ilustração.

Se você abrir um arquivo que utiliza fontes que não estão disponíveis em seu sistema, uma caixa de diálogo perguntará se deseja substituir as fontes.

## **Close (Fechar)**

Fecha a ilustração ou a visualização ativa (a que você está trabalhando) sem sair do FreeHand.

Quando várias ilustrações ou visualizações de uma ilustração são abertas, a visualização ou ilustração ativa se fecha. Outras ilustrações ou visualizações permanecem abertas.



## **Save (Salvar)**

Salva as alterações que forem feitas em uma ilustração. As alterações salvas se tornam parte permanente da ilustração.

Se você estiver salvando pela primeira vez, a caixa de diálogo Salvar documento se abre, pedindo que você dê um nome à sua ilustração e especifique a localização e o formato do arquivo.

## **Save As (Salvar como)**

Utilize a caixa de comando Save As... para:

- { Salvar uma ilustração pela primeira vez.
- { Criar cópia de uma ilustração em uma nova localização ou com um nome diferente.
- { Alterar o formato de arquivo de uma ilustração.

Para alterar a localização de uma ilustração, clique na lista suspensa ou clique duas vezes uma pasta na lista de arquivos para especificar a pasta em que sua ilustração será armazenada.

Para salvar uma ilustração com um novo nome, digite o novo nome sua ilustração.

Para salvar uma ilustração com um formato diferente, clique a lista suspensa para especificar o formato do documento ou do gabarito.

## Revert (Reverter)

Apaga todas as alterações que você fez em sua ilustração, desde a última vez em que a salvou. Utilize Revert quando fizer alterações demais para utilizar o comando Undo (Desfazer a última alteração).

Observação: Não é possível desfazer o comando Revert.



## Import (Importar)

Importa arquivos do freehand ou de outros programas para o documento ativo.

O Freehand Importa os seguintes formatos:

- Adobe Illustrator 1.1 - 7 (AI)
- Adobe Photoshop 3 - 4 (PSD)
- Adobe PDF
- AutoCAD DXF
- BMP
- Computer Graphics Metafile (CGM)
- CorelDRAW 3, 5, 6, 7 (CDR)
- DCS EPS
- EPS
- FreeHand 2 - 7.0.2 (FH3, FH4, FH5, FH7)
- GIF
- JPEG
- Micrografx Designer 3.x (DRW)
- PICT, PICT2
- Portable Network Graphic (PNG)
- Targa (TGA)
- TIFF
- Windows Metafile (WMF)
- Windows Enhanced Metafile (EMF)
- xRes 2, 3 ( LRG)



## Export (Exportar)

Cria um arquivo que você pode abrir em outro programa.

### **Opções :**

**Save as type:** Especifica o formato que o arquivo deve ser salvo.

Os seguintes formatos estão disponíveis:

- Adobe Illustrator 1.1 - 7
- ASCII Text
- Adobe PDF
- AutoCAD DXF
- BMP
- CorelDRAW 3, 5, 6
- DCS EPS
- EPS
- FreeHand 3.1 - 7.x
- GIF
- JPEG
- Macromedia Flash 2
- Micrografx DRW
- Photoshop EPS
- Photoshop RGB EPS
- PICT, PICT2
- PNG

- Quark Express EPS
- RTF Text
- Targa (TGA)
- TIFF
- WMF and EMF
- xRes LRG
- xRes paths

**Selected objects only:** exporta apenas os objetos selecionados.

**Pages:** Permite que você especifique uma seleção de páginas, a partir da ilustração original, para exportar. Cada página exporta como um arquivo EPS separado.

## Export Again (Exportar de Novo)

Exporta novamente o arquivo para atualizar as modificações.



## Report (Relatório)

Gera um relatório contendo informações específicas sobre seu documento. O relatório é gerado em tela, em um ponto em que você pode salvá-lo ou imprimi-lo.

**Informações sobre documento:** Especifica o modo como seu documento é configurado e onde está localizado.

**Informações sobre cores:** Relaciona as cores e as separações nomeadas.

**Informações sobre texto:** Informa especificamente quais as fontes e as cores utilizadas, bem como as informações sobre a caixa de texto.

**Informações sobre página:** Indica informações sobre tamanho e localização.

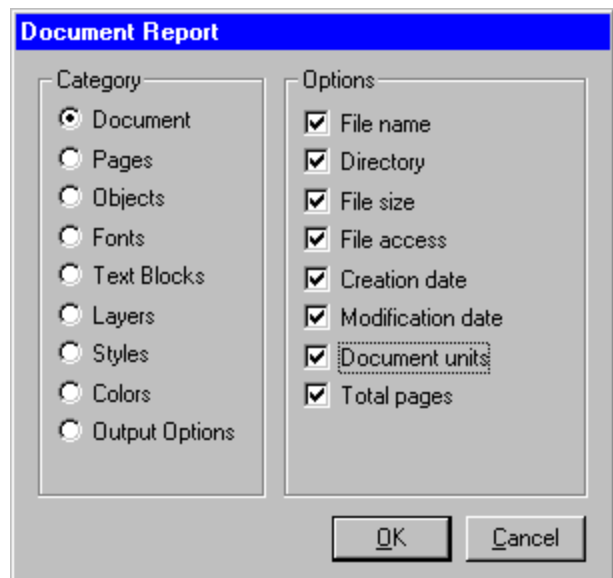
**Informações sobre camada:** Relaciona as camadas utilizadas e seu estado.

**Informações sobre estilo:** Relaciona os nomes de estilos utilizados no documento.

**Relatório...:** Clique para gerar um relatório em tela das Opções assinaladas em cada Categoria.

**Imprimir:** Clique para enviar o relatório para sua impressora atualmente selecionada.

**Salvar:** Clique para salvar o relatório em formato de arquivo de texto.





## Collect for Output (coletar para saída)

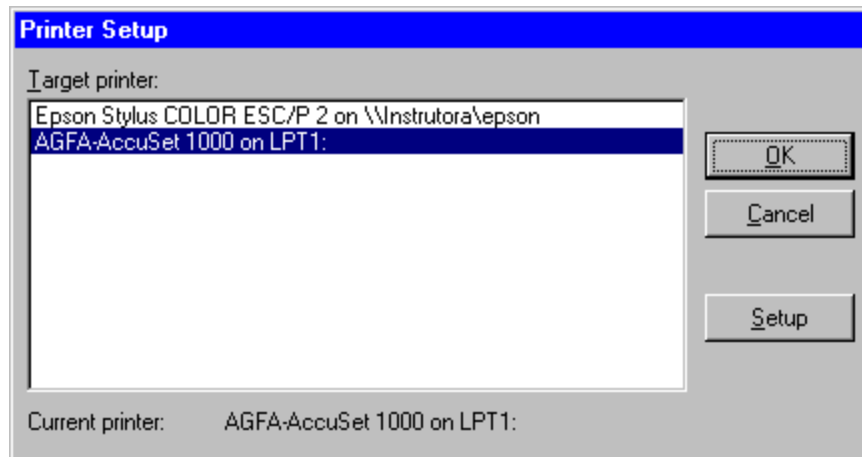
Este comando reúne todos os arquivos necessários para impressão do documento em um único diretório. Utilize esta opção quando for enviar o arquivo para um bureau de saída. O comando salva uma cópia dos seguintes componentes:

- O documento Freehand original
- Todos as imagens vinculadas
- Um relatório sobre o documento
- Todas as fontes do documento
- As opções escolhidas na janela de print
- O PPD (arquivo de descrição de impressora) que está foi utilizada na hora da execução do comando collect

## Printer Setup (Configurar impressora)



Define opções que controlam o modo como a ilustração é impressa. As opções disponíveis dependem do tipo de impressora que você está utilizando. Os parâmetros são salvos com a ilustração.



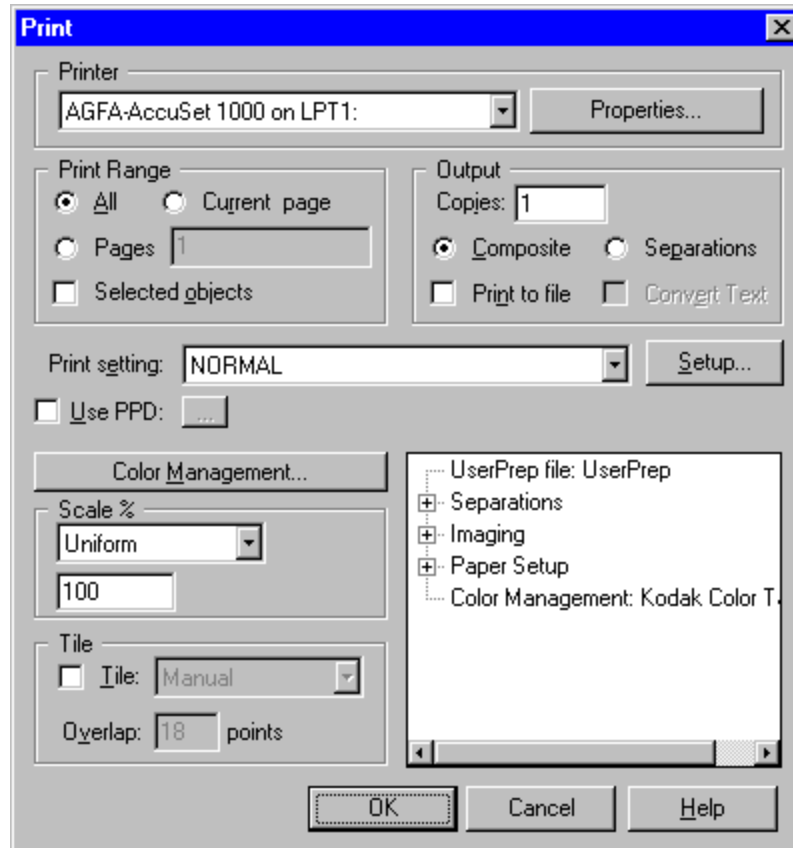
*Observação: Em alguns casos, as opções na caixa de diálogo Configuração de Impressão são sobrescritas pelos parâmetros na caixa de diálogo Opções de Impressão do FreeHand:*



## Print (Imprimir)

Define as opções de impressão e imprime sua ilustração.

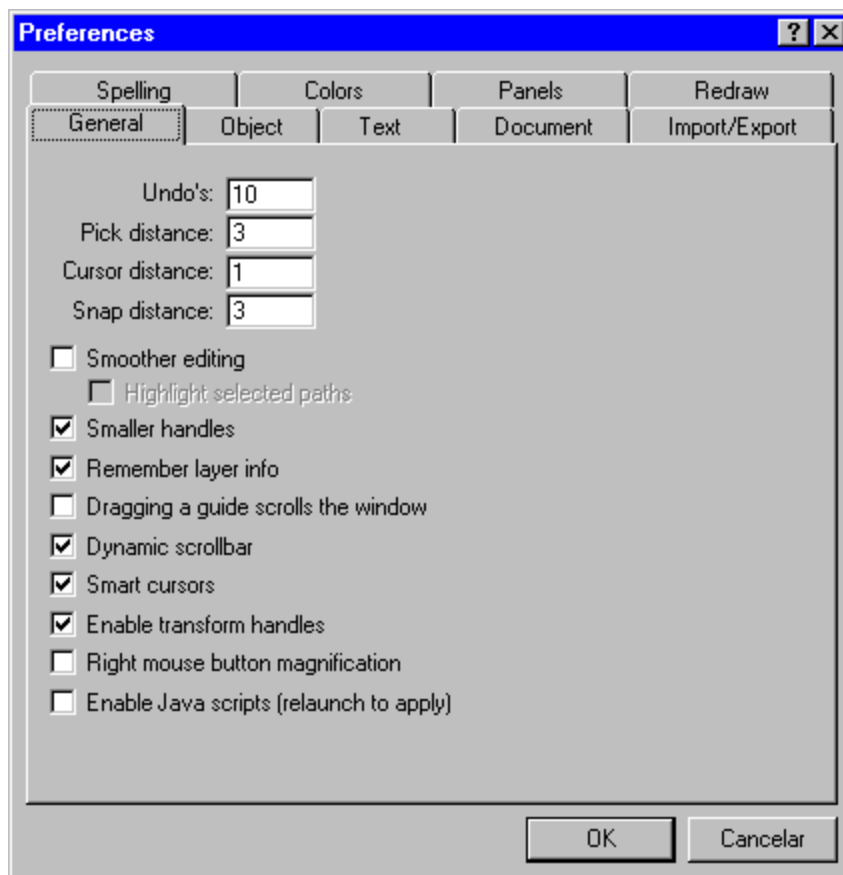
*Observação: As opções de impressora dependem do controlador de impressora que você estiver utilizando. As opções de Cópias, Páginas e Escala são fornecidas pela maioria dos controladores de impressora.*





## Preferences (Preferências)

Seleciona um tipo de preferência a partir da lista à esquerda da caixa de diálogo Preferences para determinar as opções de preferência que são exibidas. Estão disponíveis os seguintes grupos de opções de preferência:



**Colors (Cores):** Define o modo como as cores são nomeadas e utilizadas em seu documento.

**Document (Documento):** Determina a visualização e o posicionamento da página ao reabrir um documento.

**General (Geral):** Define o modo como você trabalha em sua ilustração.

**Object (Objeto):** Define o modo como os objetos se comportam em sua ilustração.

**Text (Texto):** Define o modo como os recipientes de texto e estilos de texto se comportam em sua ilustração.

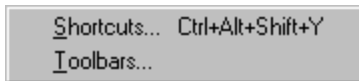
**Panels (Painéis):** Define o aspecto e o comportamento das paletas.

**Redraw (Redesenhar):** Define o modo como a ilustração é exibida e redesenhada na tela.

**Spelling (Ortografia):** Define o modo como sua paleta Ortografia opera.

**Import/Export (Importar/Exportar):** Determina opções de conversão quando arquivos são importados ou exportados.

## Customize (Personalizar)



Permite que você configure as barras de ferramentas (toolbars) e atalhos utilizados por teclado (shortcuts).



### Output Options (Opções de saída)

Define opções de saída para definir os atributos incluídos em sua ilustração, quando é enviado para uma impressora PostScript ou um arquivo de disco, ou ainda para um arquivo EPS (Encapsulated PostScript).

#### OPÇÕES:

##### Objects (Objetos):

Include invisible layers (Incluir camadas invisíveis): Inclui camadas em primeiro plano invisíveis ao imprimir ou exportar um arquivo EPS.

Split complex paths (Dividir caminhos complexos): Divide caminhos complexos em vários caminhos menores enquanto você imprime ou exporta um arquivo EPS de sua ilustração. (Esta opção não altera a aparência de sua ilustração ou a integridade dos caminhos no arquivo salvo.)

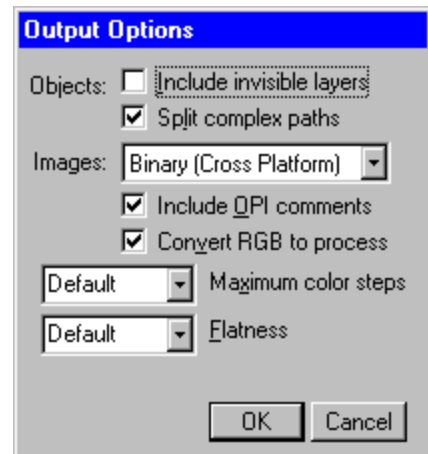
##### Images

ASCII Encoding (Codificação ASCII): Imprime/exporta imagens digitalizadas e mapas de bits em formato ASCII. Use a opção de codificação ASCII se tiver problemas ao imprimir imagens de mapas de bits na opção binária.

Binary Data (Dados binários): Imagens digitalizadas e em mapa de bits são codificadas no formato Binário, que imprime mais rapidamente do que o formato ASCII.

Observação: Redes do Windows não suportam dados binários. Se você pretende imprimir uma ilustração a partir do Windows ou mover uma ilustração do Mac para o Windows, não use esta opção. Use codificação ASCII.

None (OPI comments only) (Nenhum (apenas comentários OPI)): O arquivo inclui comentários OPI para todas as imagens TIFF posicionadas e não inclui imagens TIFF. Utilize quando imagens TIFF





posicionadas forem substituídas por versões de alta resolução em um sistema de pré-impressão eletrônico e em cores.

Convert RGB TIFF to CMYK (Converter TIFF RGB para CMYK): Converte imagens TIFF de RGB para CMYK. Use quando a ilustração utilizar separação de cores processadas a partir de um programa que não separa cores de imagens TIFF em RGB (tal como o Aldus PageMaker). Não utilize quando estiver imprimindo a partir de uma impressora de composites coloridos, quando a separação de cores se der em um programa que converte imagens RGB para CMYK (tal como o Aldus PrePrint), ou quando a saída final for baseada em vídeo.

Observação: Quando você processa a separação de cores em uma ilustração a partir do FreeHand, um RGB TIFF é convertido para CMYK TIFF, quer esta opção esteja assinalada ou desassinalada.

### **Maximum Color Steps (Máximo de Etapas de Cores)**

Digite um valor de 8 a 255 para limitar o número de cores que serão impressas ou enviadas para um arquivo. Utilize esta opção quando você tiver problemas ao converter um arquivo EPS para um sistema de pré-impressão eletrônico em cores, tal como Crosfield, Linotype-Hell ou Scitex. Se um arquivo EPS gera mais cores do que o número máximo de cores suportado pelo formato de linha do sistema de pré-impressão, digite um número menor que 256 até que o arquivo seja convertido corretamente.

### **Flatness (Planura)**

Digite um valor de 1 a 100 para especificar a planura para uma ilustração que você está imprimindo ou exportando como EPS. (Para uma definição de imagem de alta resolução, um número entre 3 e 10 é, normalmente, o melhor.) (Deixar em branco para a definição padrão. Especificar a planura para objetos individuais, desagrupados utilizando o Inspector de Objeto.

## **Send (Enviar)**

Envia o documento atual por e-mail (correio eletrônico).

## **Exit (Sair)**

Fecha o FreeHand e permite que você retorne para sua mesa de trabalho.

Se você não tiver salvo sua ilustração, o FreeHand avisa que há documentos que não foram salvos.

Clique Quit Anyway (encerrar assim mesmo) para encerrar sem salvar.

Clique Review (rever) para poder salvar antes de encerrar.

## Edit (Editar)



### Undo (Desfazer)

Reverte o efeito do último comando ou dos últimos comandos que você aplicou à ilustração. Os comandos que você pode desfazer incluem:

- Desenhar e editar objetos básicos.
- Editar texto.
- Transformar objetos.
- Remover cores, camadas e estilos.

Você pode desfazer somente as operações que foram efetuadas na sessão de trabalho corrente, depois da última vez em que o arquivo foi salvo.

Especifique o número de ações a desfazer (até 100) na caixa de diálogo Preferências - Editar/Geral no menu Arquivo. (Reabra sua ilustração, depois de alterar o número de ações a desfazer, para que a alteração tenha efeito.)

Limite o número de etapas a desfazer a oito ou menos para economizar memória RAM.

Undo Delete Key	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste In Front	
Paste Behind	
Clear	
<hr/>	
Cut Contents	Ctrl+Shift+X
Paste Inside	Ctrl+Shift+V
Copy Attributes	Ctrl+Alt+Shift+C
Paste Attributes	Ctrl+Alt+Shift+V
<hr/>	
Duplicate	Ctrl+D
Clone	Ctrl+Shift+C
Select	▶
Find And Replace	▶
<hr/>	
External Editor...	
Links...	



### Redo (Refazer)

Cancela a última ação do comando Desfazer.

Você pode refazer as seguintes ações:

- Desenhar e editar objetos básicos;
- Editar texto;
- Transformar objetos;
- Remover cores, camadas e estilos.

Você pode refazer somente as operações mais recentes do comando Desfazer.



### Cut (Recortar)

Remove um ou mais objetos selecionados e os armazena na área de Transferência do FreeHand.

Você pode colar objetos recortados na mesma ilustração, em outra ilustração do FreeHand ou em outro programa. A área de Transferência armazena somente os objetos que foram recentemente recortados ou copiados.

Quando você recorta um objeto de sua ilustração e alterna para outro programa, o FreeHand automaticamente converte os dados em sua área de

Transferência interna para o(s) formato(s) que você selecionar (na caixa de diálogo Preferências) na área de Transferência do sistema. Parte da formatação pode se perder neste processo.



### **Copy (Copiar)**

Faz uma cópia de um ou mais objetos selecionados e os armazena na área de Transferência do FreeHand.

Você pode colar objetos copiados na mesma ilustração, em outra ilustração do FreeHand ou em outro programa. A área de Transferência armazena somente os objetos que foram recentemente recortados ou copiados.

Quando você copia um objeto de sua ilustração e alterna para outro programa, o FreeHand automaticamente converte os dados em sua área de Transferência interna para o(s) formato(s) que você selecionar (na caixa de diálogo Preferências) na área de Transferência do sistema. Parte da formatação pode se perder neste processo.



### **Paste (Colar)**

Importa objetos armazenados na área de Transferência para a ilustração ativa.

Você pode colar textos ou imagens que foram copiados de outras ilustrações do FreeHand ou de outros programas. Se você copiou textos de um programa que cria uma versão em RTF do texto na área de Transferência, a formatação do texto poderá ser mantida.



### **Paste Behind (Colar atrás)**

Cola um objeto armazenado na área de Transferência do FreeHand exatamente atrás de um objeto selecionado.

Utilize a opção Colar Atrás para mover rapidamente um objeto para um ponto específico na ordem de empilhamento. Por exemplo, se você tem uma pilha de 10 objetos e quer mover um objeto para trás do quinto objeto da pilha, é mais fácil colá-lo atrás do quinto objeto do que deslocar pela pilha utilizando, várias vezes, os comandos Send to back e Bring to front.



### **Clear (Limpar)**

Apaga um objeto selecionado sem armazená-lo na área de Transferência.

Escolha Desfazer no menu Editar para recuperar o objeto apagado. Defina quantas vezes você pode desfazer o comando, escolhendo Preferências... no menu Arquivo e selecionando Editar/Geral.



### **Cut Contents (Recortar conteúdo)**

Remove um objeto colado em um caminho selecionado e o substitui sem máscara em sua ilustração.



### **Paste Inside (Colar dentro)**

Cola um objeto armazenado na área de Transferência em um caminho fechado, que está selecionado em sua ilustração.

Utilize o comando Paste Inside para cortar ou mascarar um objeto com um caminho fechado de qualquer formato .

**Observação:** Caso o caminho selecionado seja parte de um grupo ou não seja um caminho fechado, o comando Paste Inside ficará em meio-tom e não estará disponível no menu Editar.



### **Copy Attributes (Copiar atributos)**

Copia os atributos dos objetos ou textos selecionados para a área de transferência. Selecione um objeto e, então, selecione Copiar Atributos. Estes atributos podem ser colados em outro objeto ou texto, sem definir um estilo. Os atributos permanecem durante a sessão do FreeHand em uso até que o recurso Copiar Atributos seja utilizado novamente.



### **Paste Attributes (Colar atributos)**

Cola os atributos da área de transferência "Somente Atributos" no objeto selecionado. Estes atributos podem ser aplicados várias vezes. A opção Copiar Atributos deve ser utilizada antes que a opção Colar Atributos esteja disponível.



### **Duplicate (Duplicar)**

Cria uma cópia exata de um objeto selecionado, posicionando-a levemente deslocada em relação ao original.

Você pode, também, utilizar o comando Duplicar para fazer duplicações especiais de objetos clonados ou duplicados. A duplicação especial copia a seqüência de movimentos e transformações aplicados ao objeto selecionado desde

a última vez que você utilizou o comando Duplicar ou Clonar, enquanto o objeto permanecer selecionado.



### Clone (Clonar)

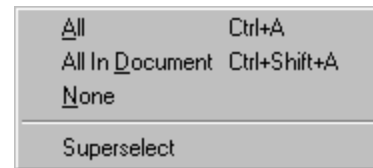
Cria uma cópia exata de um objeto selecionado e a posiciona diretamente sobre o original.

Clonar um item é mais eficiente do que copiar e colar um item, já que utiliza menos memória RAM.

Utilize a opção Clonar para fazer uma cópia de um objeto para duplicação especial quando não quiser deslocar a primeira cópia do objeto.

### Select (Selecionar)

O freehand possui três opções neste menu:



#### All (Selecionar Tudo)



Seleciona todos os objetos em camadas visíveis e desbloqueadas na página atual. Os objetos bloqueados são selecionados, mas não podem ser manipulados. Os objetos em camadas bloqueadas não são selecionados.

#### Select All in Document (Selecionar tudo no documento)



Seleciona todos os objetos em camadas visíveis e desbloqueadas em todas as páginas. Os objetos bloqueados são selecionados, mas não podem ser manipulados. Os objetos em camadas bloqueadas não são selecionados.

#### None (Nada)

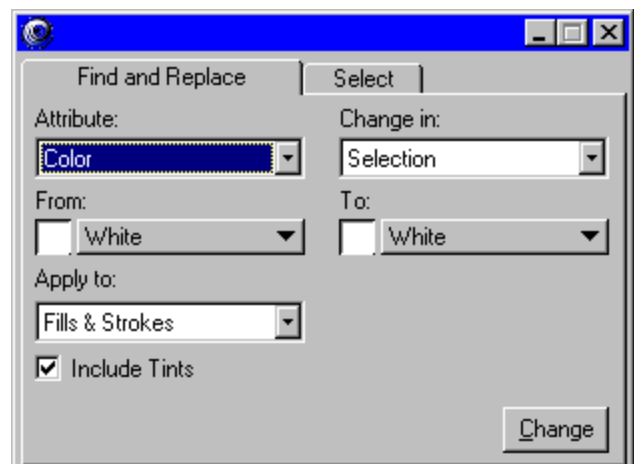


Depois de efetuar este comando, não haverá nenhum objeto selecionado no documento.

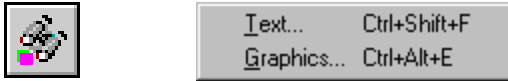
#### Superselect (Super Seleção)



Seleciona o objeto quando você estiver com qualquer dos pontos, que compõem o objeto, selecionado.



## Find & Replace (Localizar & Substituir)



Use Find & Replace para localizar objetos por nome ou características similares. O painel Find & Replace tem duas abas: Find & Replace and Select.



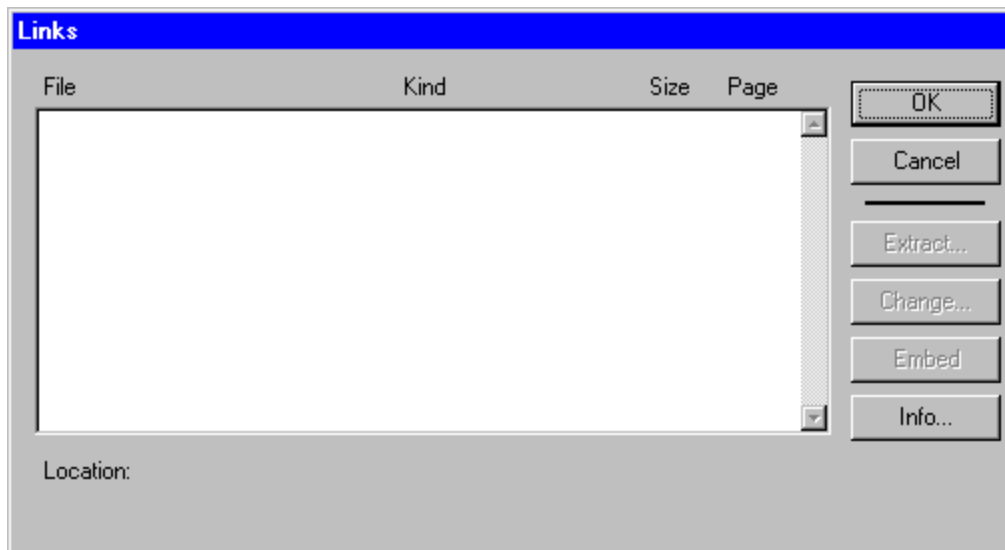
## External Editor (Editor Externo)

Quando uma imagem LRG, TIFF ou PNG estiver selecionada, este comando abre o programa definido como External Editor (no preferences) e permite que a imagem seja alterada.



## Links (Vínculos)

Permite a visualização e alteração das imagens utilizadas dentro do documento atual.



## VIEW (VISUALIZAR)



### Fit Selection (Ajustar Seleção)

Altera a visualização para mostrar todos os objetos selecionados.



### Fit to Page (Ajustar Página)

Altera a visualização para mostrar a página ativa.



### Fit All (Ajustar Tudo)

Altera a visualização todos os objetos e páginas.

Fit Selection	Ctrl+0
Fit To Page	Ctrl+Shift+W
Fit All	Ctrl+Alt+0
Magnification	▶
Custom	▶
✓ Preview	Ctrl+K
Fast Mode	Ctrl+Shift+K
Hide Selection	
Show All	
✓ Toolbars	Ctrl+Alt+T
✓ Panels	Ctrl+Alt+H
Page Rulers	Ctrl+Alt+M
✓ Text Rulers	Ctrl+Alt+Shift+T
Grid	▶
Guides	▶
Snap To Point	Ctrl+Shift+Z
✓ Snap To Guides	Ctrl+Alt+G
Snap To Grid	

6%	
12%	
25%	
50%	Ctrl+Num 5
100%	Ctrl+Num 1
200%	Ctrl+Num 2
400%	Ctrl+Num 4
800%	Ctrl+Num 8
1600%	
3200%	
6400%	

### Magnification (Ampliação)

Reduz ou amplia sua visualização de uma ilustração, em valores prédefinidos (ver ilustração ao lado).

Você pode, também, ajustar o nível de ampliação selecionando uma porcentagem a partir da lista suspensa no canto inferior esquerdo da janela de ilustração, ou digitando um valor.

### Custom (Personalizado)

Permite que você nomeie e salve uma visualização (posição, modo e ampliação)

New...
Edit...
Previous Ctrl+Alt+Shift+F

### Preview (Pré-visualizar)

Exibe sua ilustração na tela da mesma forma que aparecerá quando for impressa. Utilize o modo pré-visualizar para visualizar atributos de cores, preenchimentos, textos e pincelada enquanto você trabalha.



Você pode, também, escolher Preview na lista suspensa, no canto inferior esquerdo da janela de ilustração. O modo Keyline (aramado) desabilita a pré-visualização.

**Observação:** Você não pode pré-visualizar strokes (fio de contorno) ou preenchimentos Personalizados, PostScript ou Texturizados.

## Fast Mode (Modo Rápido)

Otimiza o redesenho reduzindo o número de etapas dos degrados para 10 e deixando uma tarja cinza no lugar de textos pequenos.



### Hide Selection (Esconda Seleção)

Esconde os objetos selecionados. Objetos escondidos são impressos normalmente. Guias não podem ser escondidas através deste comando. Objetos escondidos reaparecem quando o arquivo for fechado e aberto novamente.



### Show All (Mostre Tudo)

Mostra todos os objetos escondidos pelo comando hide selection. Layers (camadas) escondidas não são mostradas por este comando.



### Toolbars (Barras de ferramentas)

Mostra ou esconde as barras “Main Toolbar” e “Text Toolbar”.



### Panels (Painéis)

Esconde todas as paletas abertas, exceto o Toolbox, até que uma paleta seja selecionada no menu Window ou por um atalho de teclado ou até que a opção Panels seja novamente selecionada.



### Page Rulers (Réguas de Página)

Selecione Réguas para exibir réguas na posição horizontal e vertical, na janela de ilustração.

As réguas registram a localização do cursor utilizando a unidade de medida da ilustração em uso.

A altura e a largura de um objeto selecionado são destacadas na régua quando você clica e arrasta o objeto.

A localização padrão do ponto zero é no canto inferior esquerdo de cada página. Você pode alterar o ponto zero utilizando o marcador de ponto zero (indicadores em cruz localizados no canto superior esquerdo da janela de ilustração, onde ocorre a intersecção das duas régua).

Para mover o ponto zero, arraste o marcador de ponto zero para uma nova localização na ilustração.

Para redefinir o ponto zero para a localização padrão, clique duas vezes o marcador de ponto zero.



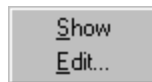
## Text Rulers (Régua de Texto)

Selecione Régua de Texto para exibir tabulações no recipiente de texto ativo.

As régua exibem informações sobre recuos e tabulações. Você pode alterar as tabulações arrastando-as ou clicando-as duas vezes para que apareça a caixa de diálogo Editar Tabulação. Os recuos podem ser alterados arrastando-os ou definindo-os no Inspector de Parágrafo. Redefina ou remova as tabulações arrastando-as para fora da régua de texto.



## Grid (Grade)



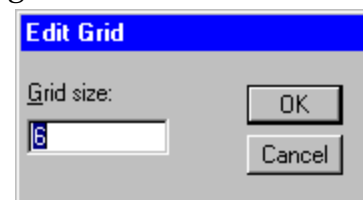
### Show (Mostrar)

Exibe uma grade, que não será impressa, enquanto você trabalha em sua ilustração.

Utilize a grade para alinhar objetos na ilustração. Ative a opção Snap to Grid (Aderir à Grade) para alinhar, de forma precisa, objetos à grade.

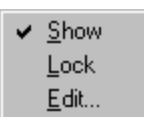
### Edit (Editar)

Utilize este comando para definir o espaço da grade.



## Guides (Guias)

### Show (Mostrar)

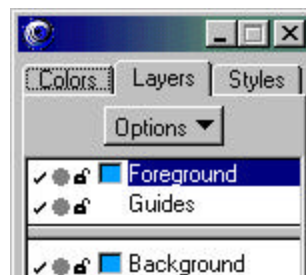


Exibe e esconde quaisquer guias não-imprimíveis que você criar em uma ilustração. As guias são exibidas no layer guides (a camada das guias).

Utilize guias para alinhar objetos em sua

ilustração.

### Lock (Bloquear)



Trava a posição atual das guias em sua ilustração.

O bloqueio do movimento das guias também pode ser feito através da paleta Layers (Camadas). Para isto, clique o ícone de cadeado (Travar Guias) para travar a posição atual das guias.

### **Edit (Editar)**

Permite ao usuário criar uma guia editável a partir de qualquer path (caminho). É possível, também, criar uma seqüência de guias horizontais ou verticais. Todas as guias são exibidas no layer guides (a camada das guias).

Utilize guias para alinhar objetos em sua ilustração.

Altere a cor da guia na caixa de diálogo Preferências de Cores (veja o comando Preferences).

#### Para criar uma guia vertical ou horizontal:

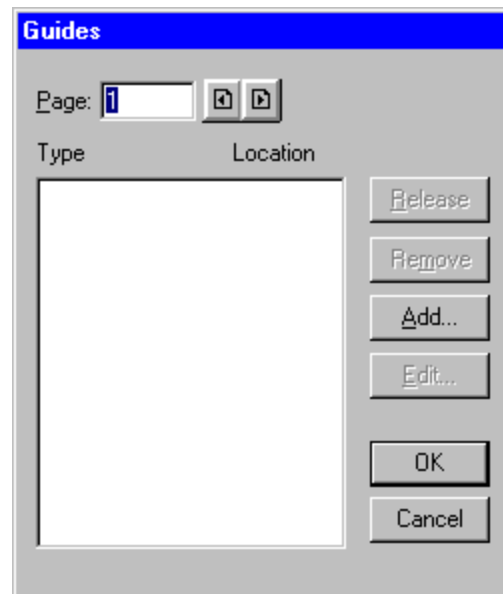
1. Certifique-se de que a opção guides está assinalada (isto é, que as guias estejam visíveis) e de que a Régua está visível.
2. Clique a régua horizontal ou vertical e, então, arraste uma guia para a página. Se você arrastar uma guia para a área de colagem, ela será apagada.

#### Ou

1. Certifique-se de que a opção guias está assinalada no menu Visualizar.
2. Selecione Edit Guides... (Editar Guias...) e, então, especifique vertical ou horizontal e a seqüência ou a localização exata das guias desejadas.
3. Clique OK. As guias são exibidas na página e podem ser movidas arrastando ou editando guias já posicionadas.

#### Para criar uma guia a partir de qualquer objeto:

1. Certifique-se de que a opção Guias está assinalada. Se a paleta Layers (Camadas) não estiver visível, selecione-a no menu Janela.
2. Selecione o objeto que você deseja transformar em uma guia.
3. Clique a camada guides (guias). Agora, ele se comportará como as guias posicionadas pela caixa de diálogo Editar Guias ou arrastadas a partir da Régua. O objeto guia pode voltar a ser um objeto, selecionando Release Guide (Soltar Guias) na caixa de diálogo Edit Guides.





### **Snap to point (Aderir ao ponto)**

Alinha pontos do caminho com precisão.

Utilize a opção Aderir ao Ponto para:

- Fechar um caminho unindo duas extremidades;
- Unir dois objetos unindo um ponto de cada um deles;
- Alinhar o objeto selecionado ao centro de um objeto básico (apenas para visualização em Keyline).



### **Snap to Guide (Aderir às Guias)**

Adere objetos à guia mais próxima, conforme você desenha.

Altere a distância de encaixe de um objeto a partir da caixa de diálogo Preferências - Geral .



### **Snap to Grid (Aderir à grade)**

Adere objetos à coordenada de grade mais próxima, conforme você desenha.

Altere a distância de encaixe de um objeto a partir da caixa de diálogo Preferências - Geral .

## Modify (Modificar)

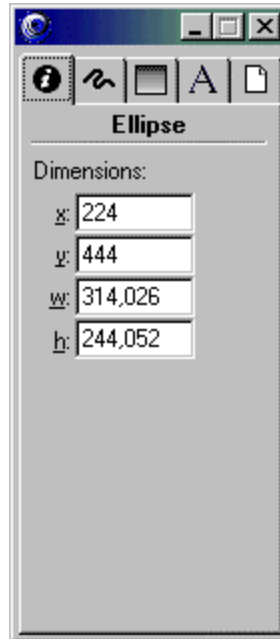


### Object (Objeto)

O “Object Inspector” fornece informações sobre o objeto selecionado. O tipo de objeto selecionado afeta a informação mostrada. Nos campos de valores, altere e pressione a tecla ENTER para confirmar e aplicar as alterações ao objeto selecionado.

Informações diferentes serão mostradas para qualquer um dos seguintes tipos:

- Ponto
- Imagens LRG, TIFF ou EPS
- Path (caminho)
- Texto ou bloco de texto
- Texto ligado a um caminho
- Blend (Mescla)
- Retângulo ou Elipse



### Stroke (Linha)

Mostra os atributos da linha para uma path selecionado, letra ou bloco de texto.

O tipo de linha selecionada determina as opções mostradas no “Stroke Inspector”.

#### TIPOS DE LINHAS:

- **None:** Remove a linha, fazendo o path desaparecer no modo preview e quando for impressa;
- **Basic:** Aplica uma cor sólida (Benday ou chapado), overprint (sobreposição da cor), fornece pontas de setas, tracejados e outras características de linha;
- **Custom:** Aplica um dos 23 padrões PostScript predefinidos;
- **Pattern:** Aplica um dos 64 padrões bitmap predefinidos, ou outro que seja feito;



- **PostScript:** Aplica uma linha criada digitando códigos da linguagem PostScript (Você deve Ter conhecimento da linguagem para utilizar este tipo de preenchimento).;



## Fill (Preenchimento)

Mostra os atributos de preenchimento para uma path selecionado, letra ou bloco de texto. O tipo de preenchimento selecionada determina as opções mostradas no “Fill Inspector”.

### TIPOS DE PREENCHIMENTO:

- **None:** Remove um preenchimento exisatente;
- **Basic** Aplica uma cor sólida;
- **Custom:** Aplica 1 dos 10 padrões PostScript, que são visualizados e só imprimem para impressoras PostScript;
- **Gradient:** Aplica preenchimento degrade, linear circular;
- **Pattern:** Aplica um padrão bitmap opaco e de resolução, não recomendado para impressoras PostScript Level 1;
- **PostScript:** Aplica um preenchimento criado por códigos da linguagem PostScript (Você deve Ter conhecimento da linguagem para utilizar este tipo preenchimento).;
- **Textured:** Aplica 1 das 9 texturas PostScript predefinidas, que não são visualizados e só imprimem para impressoras PostScript;
- **Tiles:** Aplica um padrão repetitivo, criado a partir dos objetos. Utilizado para criar padrões de alta resolução para dispositivos PostScript.
- **Lens:** transforma o objeto selecionado em qualquer uma das 6 lentes de efeitos especiais – Transparency, Magnify, Invert, Lighten, Darken, e Monochrome.



não

ou

baixa

de

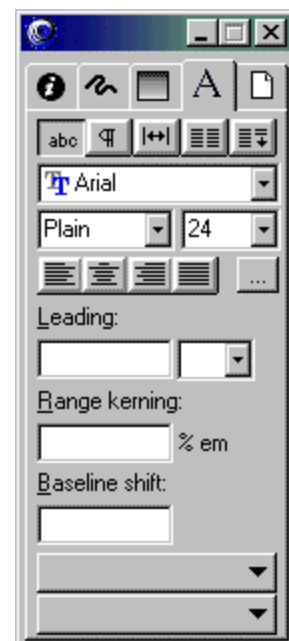


## Text (Texto)

Use o “Text Inspector” para alterar as propriedades do texto ou do bloco de texto.

O “Text Inspector” possui cinco sub-painéis:

- Character: contém as opções mais comuns para textos;
- Paragraph: contém os controles de espaço, indentação e hifenação do parágrafo;



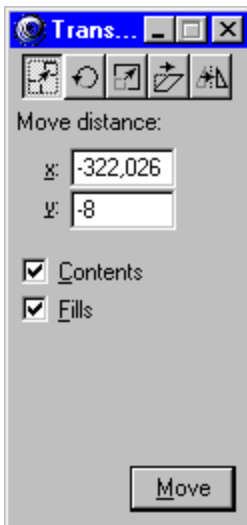
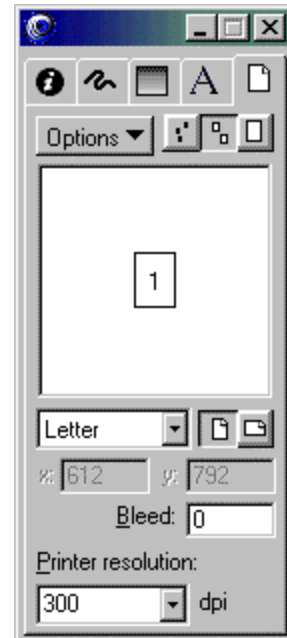
- Spacing: contém os controles para espaçamento e escalonamento;
- Columns and Rows: contém os controles para colunas e linhas de texto;
- Adjust Columns: Ajusta o controle de fluxo das colunas.



## Document (Documento)

Chama o painel “Document Inspector”. Use este painel para adicionar ou remover páginas, alterar o tamanho da página ou movê-la na área de trabalho (pasteboard).

O “Document Inspector” contém uma visualização miniatura de cada uma das páginas do FreeHand.



## Transform (Transformar)

Exibe a paleta Transformar com a última ferramenta transformar selecionada que foi utilizada. Utilize as ferramentas na paleta Transformar para distorcer, escalonar, girar, refletir e mover objetos, especificando os valores numéricos.

### Move (Mover)

Move o objeto selecionado. Se estiver selecionado a opção contents, move também o conteúdo (colocado através do paste inside) ou preenchimentos (Tiles, por exemplo)



### Rotate (Rotacionar)

Rotaciona o objeto selecionado.



### Scale (Escalonar)

Amplia ou reduz o objeto selecionado



### Skew (Distorcer)

Distorce o objeto



### Reflect (Refletir)

Espelha o objeto.

### **Transform Again (Transformar de novo)**

Repete a última transformação (move, escalonar, distorcer ou espelhar).

## **Arrange (Organizar)**

Bring To <u>F</u> ront	Ctrl+F
Move <u>F</u> orward	Ctrl+Alt+Shift+F
Move <u>B</u> ackward	Ctrl+Alt+Shift+K
Send To <u>B</u> ack	Ctrl+B

### **Bring to Front (Trazer para frente)**

Move um objeto selecionado para a frente de sua camada.

Quando o objeto selecionado for um grupo, os objetos dentro dele manterão a mesma ordem de empilhamento em relação aos outros no instante em que o grupo for movido.

### **Move Forward (Avançar)**

Move um objeto selecionado para a frente do que está em cima dele dentro do mesmo layer (a mesma camada).

Quando o objeto selecionado for um grupo, os objetos dentro dele manterão a mesma ordem de empilhamento em relação aos outros no instante em que o grupo for movido.

### **Move Backward (Recuar)**

Move um objeto selecionado para atrás daquele que está atrás dele dentro de uma camada.

Quando o objeto selecionado for um grupo, os objetos dentro dele manterão a mesma ordem de empilhamento em relação aos outros no instante em que o grupo for movido.

### **Send to Back (Enviar para trás)**

Move um objeto selecionado para atrás de sua camada.

Quando o objeto selecionado for um grupo, os objetos dentro dele manterão a mesma ordem de empilhamento em relação aos outros no instante em que o grupo for movido.



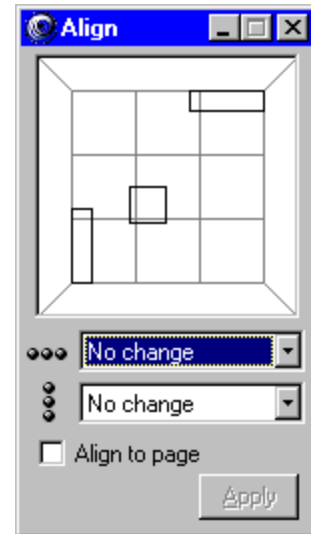
## Align (Alinhar)



Alinha e distribui objetos um em relação ao outro ou em relação à grade invisível.

### Horizontal

- Nenhuma alteração: Não altera a posição horizontal dos objetos selecionados.
- Alinhar à esquerda: Alinha os objetos selecionados à borda esquerda do objeto selecionado situado mais à esquerda.
- Centralizar: Alinha os objetos selecionados ao centro horizontal de todos os objetos selecionados.
- Alinhar à direita: Alinha os objetos selecionados à borda direita do objeto selecionado situado mais à direita.
- Distribuir à esquerda: Cria um espaço igual entre as bordas esquerdas dos objetos selecionados, posicionando-os entre as bordas esquerdas dos objetos selecionados situados mais à direita e mais à esquerda.
- Distribuir centros: Cria um espaço igual entre os centros horizontais dos objetos selecionados, posicionando-os entre os centros dos objetos selecionados situados mais à direita e mais à esquerda.
- Distribuir à direita: Cria um espaço igual entre as bordas direitas dos objetos selecionados, posicionando-os entre as bordas direitas dos objetos selecionados situados mais à direita e mais à esquerda.
- Distribuir larguras: Cria um espaço igual entre as bordas opostas uma a outra dos objetos selecionados, posicionando-os entre o lado direito do objeto selecionado situado mais à esquerda e o lado esquerdo do objeto selecionado situado mais à direita.



### Vertical

- Nenhuma alteração: Não altera a posição vertical dos objetos selecionados.
- Alinhar acima: Alinha os objetos selecionados à borda superior do objeto selecionado situado mais acima.
- Centralizar: Alinha os objetos selecionados ao centro vertical de todos os objetos selecionados.
- Alinhar abaixo: Alinha os objetos selecionados à borda inferior do objeto selecionado situado mais abaixo.
- Distribuir acima: Cria um espaço igual entre as bordas superiores dos objetos selecionados, posicionando-os entre as bordas superiores dos objetos selecionados situados mais acima e mais abaixo.
- Distribuir centros: Cria um espaço igual entre os centros verticais dos objetos selecionados, posicionando-os entre os centros dos objetos selecionados situados mais acima e mais abaixo.
- Distribuir abaixo: Cria um espaço igual entre as bordas inferiores dos objetos selecionados, posicionando-os entre a borda inferior dos objetos selecionados situados mais acima e mais abaixo.

- Distribuir alturas: Cria um espaço igual entre as bordas opostas uma a outra dos objetos selecionados, posicionando-os entre a borda inferior do objeto selecionado situado mais acima e a borda superior do objeto situado mais abaixo.

Para alinhar objetos a um objeto que esteja em uma extremidade da seleção, bloqueie (comando Lock) um objeto. Se você bloquear um objeto e selecioná-lo com outros objetos, todos os outros objetos selecionados serão alinhados a ele.

## Align Again (Alinhar de novo)

Repete a última operação de alinhamento.



### Join (Unir)

Vincula dois ou mais caminhos ou duas extremidades.

Utilize a opção Unir Objetos para

- Unir duas extremidades;
- Vincular dois ou mais paths (caminhos) de forma livre abertos para fazer um path (caminho) contínuo;
- Vincular dois ou mais paths (caminhos) de forma livre fechados para fazer um path (caminho) composto.

O comando Join (unir) é diferente do comando Group (Agrupar), pois ao se unir objetos eles se tornam um único path composto, com um único tipo de linha e preenchimento. Além disto, toda a área em que os paths unidos se sobreporem, tornar-se-á vazada caso a opção Even/odd fill, no palette Inspector de itens, esteja acionada (padrão). Ao tentar reunir dois path, lembre-se de verificar se os objetos estão fechados.



### Split (Separar)

Divide um objeto em caminhos menores ou componentes.

Utilize Dividir Objeto para:

- Converter um caminho composto em caminhos individuais;
- Abrir um caminho fechado;
- Dividir um ou mais caminhos em pontos selecionados;

## Combine (Combinar)





### **Blend (Mescla)**

Cria uma número de etapas intermediárias entre dois caminhos.

Você pode mesclar caminhos que são independentes e não fazem parte de um grupo ou de um caminho composto. Se você tentar mesclar um destes tipos de caminhos, a opção Blend ficará em cinza e não estará disponível no submenu Path Operations, no menu Arrange (Organizar).

Utilize o mesmo tipo de preenchimento e corntorno. Por exemplo, você não pode mesclar um caminho que utiliza preenchimento graduado com outro que utiliza preenchimento radial.

Você pode selecionar um ponto de referência em cada caminho, caso estejam fechados. Especifique o número de etapas e a porcentagem de afastamento de um blend no Inspector de Objeto.

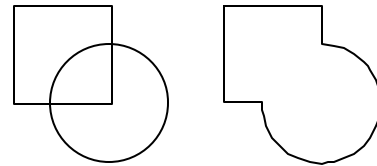
### **Join Blend to path (Juntar Mescla ao path)**

Uni um blend a um path (linha), para que o blend siga a forma do path



### **Union (União)**

Cria um único path (caminho) a partir de dois ou mais caminhos fechados que estão selecionados. Utilize Union para combinar dois caminhos sobrepostos e remover porções de caminhos que se sobrepõem.

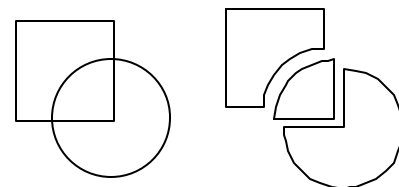


Caso algum caminho selecionado não toque os outros caminhos, o objeto unido é criado como um caminho composto. Caso deseje manter os caminhos originais, pressione a tecla Shift ao selecionar União.



### **Divide (Dividir)**

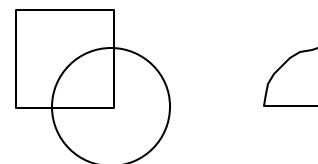
Divide osjetos sobrepostos, de forma que intersecções deixem de existir e um novo objeto seja criado no lugar.



### **Intersect (Intersecção)**

Cria um único path a partir de porções de caminhos selecionados que se sobrepõem, removendo as porções de caminhos que não se sobrepõem.

Utilize a opção Intersecção quando desejar criar uma nova forma a partir da sobreposição das áreas de dois ou mais caminhos selecionados.



Os caminhos originais são apagados assim que o

novo caminho é criado a partir da intersecção dos caminhos originais. Caso deseje manter os caminhos originais, pressione a tecla Shift (Maiúsculas) ao selecionar Intersecção.

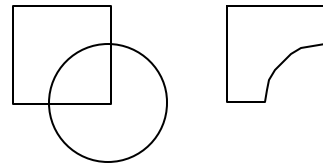
A intersecção criada recebe automaticamente o preenchimento e a pincelada do último caminho original selecionado.

Observação: Todos caminhos selecionados devem fazer intersecção. Caso algum caminho selecionado não faça intersecção com outros caminhos selecionados quando você escolhe a opção Intersecção, todos caminhos selecionados desaparecem e nenhum caminho novo é criado, porque não há um ponto comum de intersecção.



### **Punch (Perfurar)**

Cria uma abertura em um ou mais path subjacentes fechados que estão selecionados. Utilize este comando quando desejar criar uma abertura em um caminho fechado, por meio da qual outros objetos, que estão atrás, se tornarão visíveis.

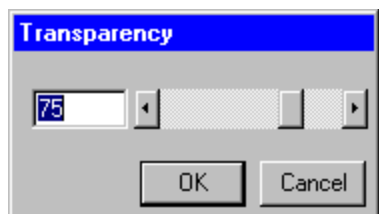
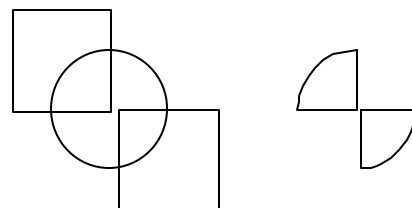


O caminho fechado selecionado que está mais à frente é apagado conforme sua forma perfura uma abertura em todos caminhos fechados selecionados que estão atrás dela. Caso deseje manter os caminhos originais, pressione a tecla Shift ao selecionar Punch. Quando uma abertura está totalmente anexada a um caminho fechado, um caminho perfurado se torna um composite path (caminho composto).



### **Crop (Cortar)**

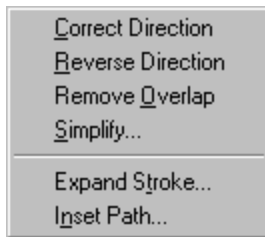
Cortar funciona como uma “faca” nos objetos selecionados. Este recurso apanha dois ou mais objetos do caminho e corta o caminho inferior no formato do caminho superior, na ordem de empilhamento.



### **Transparency (Transparência)**

Cria um objeto na intersecção dos paths e aplica uma cor resultante da mistura cores destes objetos. O valor de transparency determina qual cor irá prevalecer.

## Alter Path (Alterar Path)



### Correct Direction (Corrigir Direção)

Quando utilizado em caminhos fechados, define a direção do caminho para o sentido horário. Quando utilizado em caminhos compostos, tenta assegurar que caminhos dentro de caminhos compostos se movam em direções opostas, de modo que o objeto apareça corretamente se o preenchimento Even/Odd (Par/ímpar) estiver inativo (no painel "Object Inspector"). Utilize a opção Direção Correta em caminhos compostos e desative o preenchimento Par/ímpar ao exportar para formatos que não suportam estes preenchimentos como, por exemplo, Illustrator 88 ou Illustrator 3.

A direção do caminho é, inicialmente, definida pela ordem em que você posiciona os dois primeiros pontos em um caminho. Objetos desenhados com a ferramenta Retângulo, com a ferramenta Elipse ou com a ferramenta Polígono são feitos no sentido horário. Se um caminho não possui pontas de seta e nunca se uniu a outro objeto, a direção do caminho não é muito importante.

Corrigir a direção do caminho não altera a sua forma.



### Reverse Direction (Reverter Direção)

Reverte a direção de um ou mais caminhos selecionados.

Utilize este comando quando o texto em um caminho (o texto está contornando um path), em uma mescla ou em um subcaminho de um caminho composto não funciona como esperado devido a um caminho que vai na direção errada. Por exemplo, o texto em um caminho é lido de cabeça para baixo, uma mescla passa sobre si mesma ou um subcaminho de um caminho composto não é preenchido de forma consistente por outros subcaminhos.

A direção do caminho é, inicialmente, definida pela ordem em que você posiciona os dois primeiros pontos em um caminho. Objetos desenhados com a ferramenta Retângulo, com a ferramenta Elipse ou com a ferramenta Polígono são feitos no sentido horário. A direção do caminho é importante quando um caminho possui pontas de seta, está unido a outro objeto, está mesclado ou apresenta texto anexado a ele.

Reverter a direção do caminho não altera a sua forma.



### Remove Overlap (Remover Sobreposição)

Remove porções redundantes de um caminho selecionado que passa sobre si mesmo.

Utilize a opção Remover Sobreposição em um caminho que você criou se ele passar sobre si mesmo. Remover a sobreposição simplifica a forma, tornando

mais fácil editar e imprimir. As áreas de sobreposição são convertidas em formas fechadas e em caminhos compostos.

A opção Remove Sobreposição é particularmente útil nos casos de um caminho que passa sobre si mesmo criado com a ferramenta FreeHand ou, ainda, quando você utiliza o comando Expand Stroke.

Observação: A opção Remove Overlap não remove a área de sobreposição de dois paths separados. Remove apenas áreas em que um path se sobrepõe. Para remover as áreas de sobreposição entre dois caminhos fechados, selecione Union no submenu Path Operations, no menu Arrange.



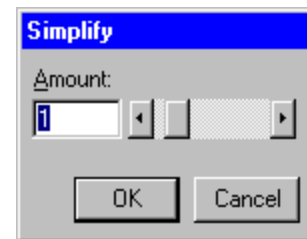
### **Simplify (Simplificar)**

Remove ou acrescenta pontos a um caminho para manter a mesma forma, utilizando o melhor número de pontos para edição e impressão eficientes.

Utilize este comando quando um caminho é formado por um grande número de pontos desnecessários, tal como um caminho convertido de uma imagem digitalizada. Os pontos extras são removidos e o restante é movido para posições melhores ao longo do caminho. Em alguns casos, pontos podem ser acrescentados para manter a forma do caminho.

Simplificar um caminho, em geral, torna mais fácil a edição e a impressão. Este comando é particularmente útil para simplificar uma forma criada com a Ferramenta Traço ou com a Ferramenta FreeHand.

Selecionar este comando faz com que apareça a caixa de diálogo Simplificar Caminho. É solicitado a alteração permissível: o número digitado indica o total de variação de seu caminho original que pode ser aceito. Um número menor não alterará muito o caminho, mas, talvez, não diminuirá o número de pontos de forma significativa. Um número maior poderá alterar o caminho visivelmente, mas também poderá diminuir o número de pontos.



### **Expand Stroke (Expandir Linha)**

Converte os atributos do fio de um path selecionado em um path fechado.

Utilize a opção Expand Stroke... para converter um fio em um polígono fechado com a mesma forma, que você pode preencher (por exemplo, quando deseja aplicar um efeito graduado a uma linha) ou para aplicar um contorno à borda externa de uma fio.

Quando você utiliza a opção Expand Stroke, o caminho original desaparece e o perímetro da largura da linha que você especificou é convertido em um caminho fechado. Se o path original estiver fechado, as bordas internas e externas são convertidas em sub-paths (subcaminhos) de um composite path. Caso deseje manter os paths originais, pressione a tecla Shift ao selecionar Expand Stroke.

### Opções:

Width (Largura): Especifique a largura desejada do caminho depois que a linha for convertida em uma área fechada, utilizando a unidade de medida atual da ilustração. Ela não se torna padrão para a largura da pincelada original do caminho, portanto, assegure-se de especificar esta opção.

Caps (Acabamento): Estes três ícones determinam o modo como o FreeHand desenha o final da linha expandida. Da esquerda para a direita:

*Acabamento da Extremidade:* Clique para aplicar uma silhueta quadrada e rente ao final da linha;

*Acabamento Arredondado:* Clique para aplicar uma silhueta circular que estende o final da linha em metade de sua largura;

*Acabamento Quadrado:* Clique para aplicar uma silhueta quadrada que estende o final da linha em metade de sua largura.

Join (Junção): Estes três ícones determinam o modo como o FreeHand desenha a intersecção de segmentos de caminhos que se encontram nos cantos ou em pontos de conexão. Da esquerda para a direita:

*Junção em ângulo:* Clique para criar junções que estão em ângulo com um ponto.

*Junção Arredondada:* Clique para criar junções arredondadas.

*Junção Chanfrada:* Clique para criar junções que se estendem para além da extremidade do caminho e, então, são aparadas.

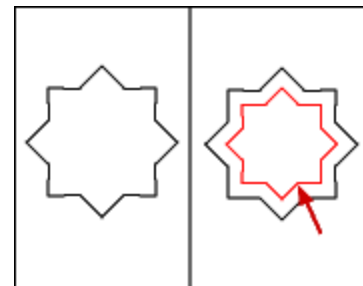
Miter Limit (Limite do ângulo): Digite um valor de 1 a 57 para definir o coeficiente máximo para uma junção em ângulo. O FreeHand altera automaticamente uma junção em ângulo para uma junção Chanfrada quando a largura da linha no ponto de junção é maior ou igual ao produto do limite do ângulo e a largura da pincelada.



### Inset Path (Inserir Path)

Expande ou condensa um ou mais paths fechados de acordo com a quantidade especificada.

Utilize a opção Inset Path... quando precisar de uma versão maior ou menor de um path, especialmente um path não-quadrado, no qual escalonar o caminho resulta em distorção relativa ao path original. Por exemplo, utilize a opção Inset Path...



para criar um contorno interno ou externo a uma distância de um path irregular.

Quando você utiliza a opção Inset Path..., o caminho selecionado expande ou condensa seguindo a borda do path original. Caso deseje manter os caminhos originais, pressione a tecla Shift ao selecionar Inset Path.

### **Opções**

Steps (Etapas): Especifique quantas etapas você deseja para executar múltiplas inserções em uma operação. Você pode, também, selecionar se as etapas são inseridas a uma distância uniforme uma da outra ou se elas parecem se aproximar ou se afastar do ponto de vista do observador.

Inset (Inserir): Especifique uma distância positiva com a qual deseja condensar o path utilizando a unidade de medida atual da ilustração. Especifique uma distância negativa, caso deseje expandir o path.



Join (Junção): Estes três ícones determinam o modo como o FreeHand desenha a intersecção de segmentos de caminhos que se encontram nos cantos ou em pontos de conexão. Da esquerda para a direita:

*Junção em ângulo*: Clique para criar junções que estão em ângulo com um ponto.

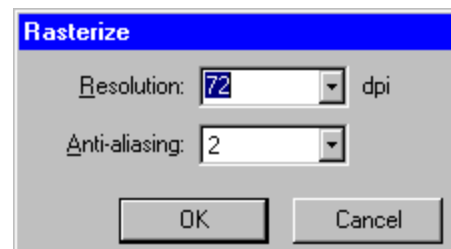
*Junção Arredondada*: Clique para criar junções arredondadas.

*Junção Chanfrada*: Clique para criar junções que se estendem para além da extremidade do caminho e, então, são aparadas.

Miter Limit (Limite do ângulo): Especifique quanto os pontos de ângulos menores de 90 graus devem se estender antes que sejam cortados.

## **Rasterize (Rasterizar)**

Use para converter gráficos vetoriais (paths) para imagens bitmap.



## **Lock (Bloquear)**

Fixa os objetos selecionados em um determinado lugar em uma camada.

Bloqueie objetos quando você deseja se assegurar de que não serão movidos acidentalmente. Você não pode mover, girar, refletir, escalonar ou



distorcer objetos bloqueados. Você pode aplicar atributos como, por exemplo, cor ou preenchimento a um objeto bloqueado.

Um ícone bloqueado semelhante a um cadeado aparece na Info Bar (Barra de Informações) quando você seleciona um objeto bloqueado.

Quando um objeto selecionado está bloqueado, o comando Unlock (Desbloquear) torna-se disponível.



### **Unlock (Desbloquear)**

Desbloqueia um objeto selecionado bloqueado.

Um ícone de bloqueio, semelhante a um cadeado, aparece na Info Bar (Barra de Informações) quando você seleciona um objeto bloqueado. O ícone desaparece quando você desbloqueia um objeto.



### **Group (Agrupar)**

Reúne dois ou mais objetos selecionados um em relação ao outro. O agrupamento permite que você selecione uma variedade de elementos diferentes e os manipule como uma única unidade, ao mesmo tempo que cada elemento dentro do grupo mantém seus atributos individuais.

É possível girar, refletir, escalonar, distorcer, redimensionar e mover como uma unidade os objetos agrupados. Os objetos criados com as ferramentas retângulo e elipse são agrupados por padrão.

Utilize Agrupar para:

- Modificar objetos como um única unidade.
- Reunir objetos um em relação ao outro.
- Reunir dois ou mais pontos de um path em relação ao outro.
- Transformar objetos como uma unidade.

Para selecionar um objeto dentro de um grupo, clique no objeto desejado pressionando a tecla ALT.

Os objetos que você agrupa podem ter atributos diferentes, como cor e preenchimento. Você pode, também, misturar caminhos e outros tipos de objetos.

Quando você agrupa objetos de diferentes camadas, todos os objetos no grupo se movem para a camada de desenho que estiver em uso.

Quando você desagrupa um grupo que contém objetos de diferentes camadas, os objetos retornam as suas camadas originais, se a opção Transformar como unidade foi assinalada por aquele grupo no Inspector de Objeto.



### **Ungroup (Desagrupar)**

Separa um grupo em objetos individuais. Os objetos desagrupados podem ser modificados individualmente.

Você deve desagrupar os objetos criados com as ferramentas retângulo e elipse a fim de modificar os pontos de seu path (caminho).

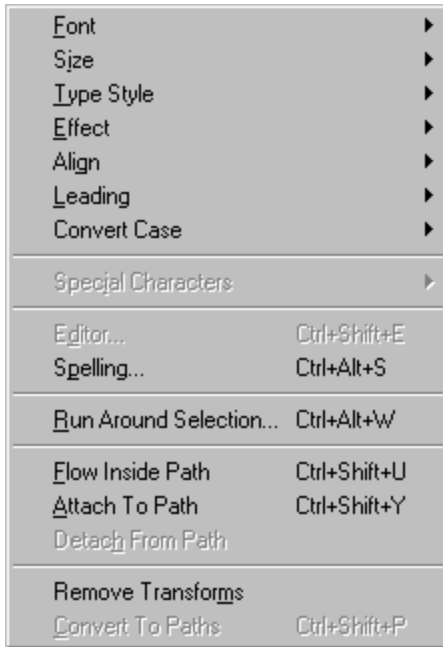
Quando você agrupa objetos de diferentes camadas, todos os objetos no grupo se movem para a camada de desenho que estiver em uso. Quando você desagrupa um grupo que contém objetos de diferentes camadas, aqueles objetos retornam a sua camada original, se a opção Lembrar Informações sobre a Camada foi assinalada por aquele grupo no Inspector de Objeto.



### **Constrain (Construir)**

Determina o ângulo do eixo de criação dos objetos que serão desenhados.

## Text (Texto)



### Font (Fonte)

Exibe um submenu de fontes quando clicado. Uma marca de verificação indica a fonte aplicada ao texto selecionado.

Se nenhum texto estiver selecionado, a marca de verificação indica a fonte padrão.

Se nenhuma marca de verificação aparecer, mais de uma fonte foi aplicada à seleção ou a fonte utilizada na seleção não está instalada.

### Size (Tamanho)

Clique para selecionar a partir de um submenu de tamanhos de tipo. Uma marca de verificação indica o tamanho de tipo aplicado ao

texto selecionado.

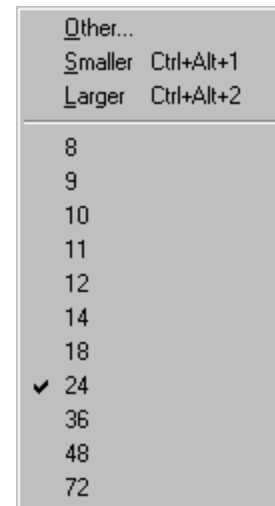
Se nenhum texto estiver selecionado, a marca de verificação indica o tamanho de tipo.

Se nenhuma marca de verificação aparecer, mais de um tamanho foi aplicado à seleção ou o tamanho utilizado na seleção não está relacionado no menu. Selecione Tipo no menu Janela para visualizar tamanhos não relacionados.

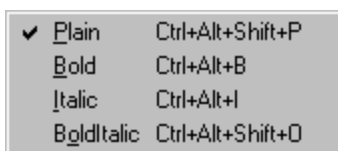
Para alterar o tamanho de tipo, selecione texto e, então, escolha um tamanho diferente na lista ou selecione:

**Smaller (Menor):** Reduz em uma unidade o tamanho em pontos do texto selecionado.

**Larger (Maior):** Aumenta em uma unidade o tamanho em pontos do texto selecionado.



### Type Style (Estilo do Texto)



Exibe um submenu com os seguintes estilos de caractere: normal, negrito, itálico, negrito e itálico. Uma marca de verificação indica o estilo de caractere aplicado ao texto selecionado.

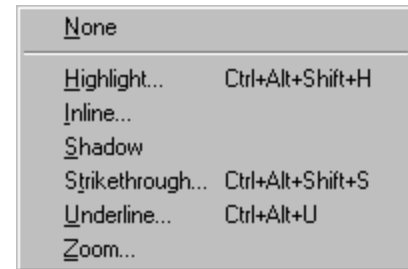
Se nenhum texto estiver selecionado, a marca de

verificação indica o estilo de caractere padrão.

Os estilos de caractere disponíveis dependem da fonte selecionada. Os estilos de caractere que não estão disponíveis para uma fonte específica aparecem em cinza; você não poderá selecioná-los.

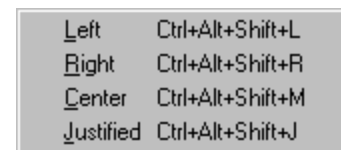
## Effect (Efeito)

Especifica efeitos de texto para o caractere ou bloco selecionado. Se o texto for convertido para path, estes efeitos serão perdidos.



## Align (Alinhamento)

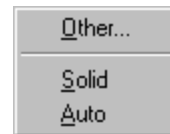
Alinhamento do parágrafo do texto (esquerda, direita, centralizado ou justificado).



## Leading (Entrelinha)

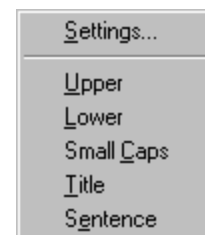


Espaçamento vertical entre duas ou mais linhas de texto.



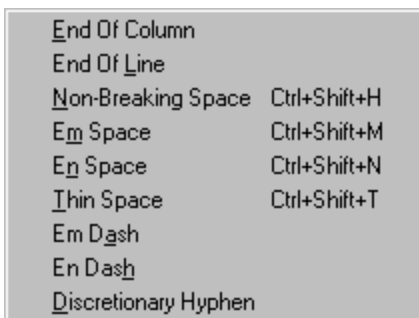
## Convert Case (Maiúsculas/Minúsculas)

Utilizado para converter o texto em caracteres maiúsculos, minúsculos, Versalete, título (primeira letra maiúscula) ou sentença (somente primeira letra da frase em maiúscula).



## Special Characters (Caracteres Especiais)

Insere um caractere especial do submenu Caracteres Especiais. Um caractere especial é inserido após o ponto de inserção dentro de um bloco de texto. Os caracteres especiais incluídos no FreeHand são:



- End of Column (Final de Coluna): Força o texto que está após o ponto de inserção a passar para o início da próxima coluna.
- End of Line (Final de Linha): Quebra a linha de texto em uso, posicionando o texto após o ponto de inserção.
- Non-Breaking Space (Espaço Incondicional): Mantém as palavras juntas na mesma linha.

- Em Space (Espaço de Quadratim): Insere um espaço com a largura do tamanho de tipo em uso.
- En Space (Espaço de Meio-Quadratim): Insere um espaço com a metade da largura do tamanho de tipo em uso.
- Thin Space (Espaço Fino): Insere um espaço com um décimo da largura do tamanho de tipo em uso.
- Em Dash (Travessão de Quadratim): Insere um traço com a largura do tamanho de tipo em uso.
- En Dash (Travessão de Meio-Quadratim): Insere um traço com a metade da largura do tamanho de tipo em uso.
- Discretionary Hyphen (Hífen Discricionário): Insere um hífen após a última letra, antes da quebra de linha do texto.

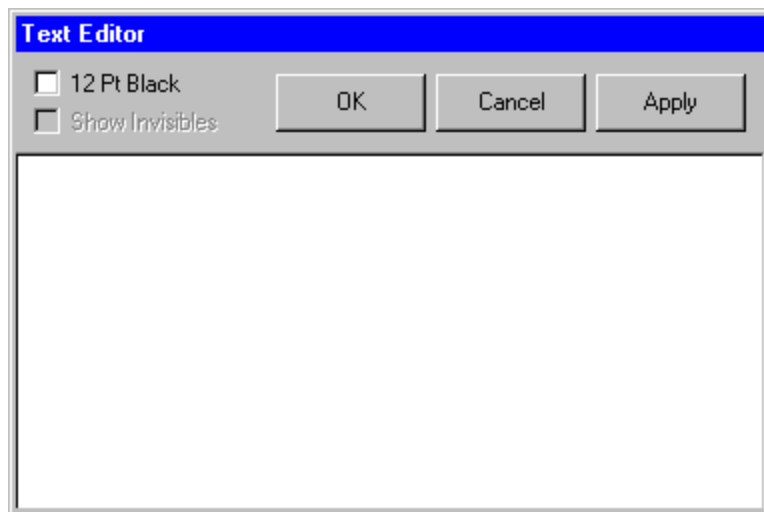


## Editor (Editor)

Você pode, agora, digitar seu texto em uma caixa de diálogo, em vez de digitá-lo diretamente na tela. Isto pode ser útil quando o texto final é muito pequeno para ser visto em tela, no nível de ampliação preferido ou quando blocos de texto maiores são editados.

Para utilizar o Editor de Texto, selecione a caixa de diálogo “Utilizar sempre o Editor de Texto” nas Preferências Editar/Texto. Quando você clica a ferramenta de texto para criar ou editar um bloco de texto, o Editor de Texto aparece automaticamente.

Alternativamente, você pode manter pressionada a tecla ALT enquanto clica ou arrasta um recipiente de texto com a ferramenta de texto e, então, o Editor de Texto aparecerá independente do parâmetro Preferência. Você pode, também, selecionar um recipiente



de texto existente e, então, selecionar Text Editor no Menu Type.

### No Editor de Texto:

- A opção "preto, 12 pontos": Você pode visualizar o texto em preto, com 12 pontos, assinalando esta caixa. Todos atributos, tal como tamanho em pontos e cor de texto, são mantidos e reaplicados quando você sai do Editor de Texto após pressionar a opção OK. Quando você desassinala a

caixa, o texto é exibido no Editor de Texto no tamanho e na cor especificados no documento. Você pode, até mesmo, arrastar e soltar uma cor para o tipo enquanto estiver no Editor de Texto, assim como, fazer alterações de estilo e tamanho no texto. Observação: O tamanho máximo para exibição de texto é 72 pontos.

- **Botão OK:** Aplica todas alterações e fecha o Editor de Texto.
- **Botão Cancelar:** Fecha o Editor de Texto sem aplicar quaisquer alterações da sessão do Editor de Texto em uso.
- **Botão Aplicar:** Aplica alterações no texto do documento, deixando o Editor de Texto aberto. Você pode, ainda, cancelar a partir do Editor de Texto, mesmo que tenha selecionado Aplicar, e o texto voltará ao modo como estava antes de abrir o Editor de Texto.



## Spelling (Verificação Ortográfica)

Exibe a paleta Spelling que pode ser acessada para verificar a ortografia. Quando um recipiente de texto está ativo ou selecionado, a paleta Spelling afeta somente o recipiente selecionado e seus vínculos. Quando nenhum recipiente está selecionado, a paleta Spelling afeta o documento inteiro.

### Na Paleta Spelling:

- Campo de entrada de palavras: No modo Verificação Ortográfica, as palavras desconhecidas ou com possíveis erros de ortografia são exibidas aqui. Você pode, também, digitar a palavra que deseja que a ortografia seja verificada.
- Botão Iniciar / Ignorar: Enquanto não começar a verificação ortográfica, exibe o botão Iniciar. Quando o botão Ignorar é selecionado durante a verificação, a próxima ocorrência da mesma palavra será exibida.
- Ignorar todas: Ignora esta e todas as outras ocorrências da palavra, até que você encerre o FreeHand.
- Alterar/Apagar: Substitui a palavra duvidosa pela palavra exibida no campo de entrada de palavras. Quando uma palavra duplicada é encontrada, passa a exibir o botão Apagar e selecioná-lo apagará a palavra duplicada e encontra a próxima palavra duvidosa.
- Alterar todas: Altera esta e todas as outras ocorrências da palavra, até que você encerre o FreeHand.



- Acrescentar: Durante a verificação ortográfica, este botão acrescenta a palavra atual ao dicionário.
- Sugerir: Relaciona possíveis alternativas para a palavra duvidosa.
- Lista suspensa de dicionário: Seleciona o dicionário do idioma a ser usado na verificação ortográfica.
- Mostrar Seleção: Redesenha o documento conforme necessário durante a sessão para assegurar que a palavra em uso encontrada permaneça na tela.

A palavra é exibida em contexto na parte inferior da paleta Spelling quando está no modo Verificação Ortográfica, portanto, você pode visualizar como cada ocorrência está sendo utilizada nas frases.

O procedimento da paleta Ortografia é afetado pelas Preferências de Ortografia. Você pode alterar o modo como as palavras são acrescentadas ao dicionário, assim como, se as palavras duplicadas funcionam ou não e se os erros no uso de maiúsculas e minúsculas são detectados.



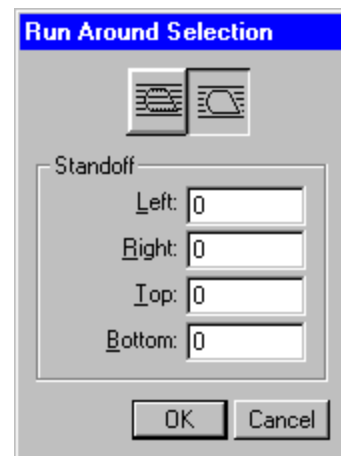
### Run Around Selection (Fluir ao redor da seleção)

Faz com que o texto contorne um objeto selecionado mantendo o texto fora do objeto com a distância que você especificar.

Clique o botão à esquerda para remover o contorno de texto. Clique o botão à direita para fazer o texto contornar um objeto selecionado (Run around).

#### Standoff Distances (Medidas de Espaço Livre)

Digite o valor mínimo para espaço em branco entre o texto e um objeto antes que o texto faça um contorno na próxima linha. Digite um valor positivo ou negativo na unidade de medida atual utilizada para uma ilustração.



### Flow inside path (Fluir dentro do path)

Selecione um bloco de texto e um path para ativar este comando, ou apenas um path. Ele faz com que o path seja utilizado como recipiente para conter o texto.



### Attach to Path (Ligar ao path)

Fixa o bloco de texto selecionado no caminho selecionado em sua

ilustração. Se nenhum bloco de texto estiver selecionado, a opção Fixar no Caminho cria um bloco de texto vazio anexado ao caminho selecionado.

Utilize a opção Ligar no Caminho para fixar um texto selecionado existente a um caminho selecionado ou para fixar texto ao caminho selecionado, conforme você digita.

O texto flui sobre um caminho de acordo com a direção do caminho. Altere a direção de um caminho utilizando o comando Revert Direction (Reverter Direção). A formatação de texto (fonte, tamanho e estilo de caractere) permanece intacta quando está anexada a um caminho.

Você pode editar texto diretamente em um caminho, sem removê-lo do caminho.

Utilize o Inspector de Objeto para girar o texto ao redor do caminho, distorcer o texto horizontal ou verticalmente ou, ainda, alterar o alinhamento de texto.

O texto pode ser anexado a um caminho visível ou invisível. Clique para exibir o caminho – show path – ao qual o texto será anexado assinalando a opção Mostrar caminho no Inspector de Objeto ou trabalhando no modo Keyline.

O texto anexado a um caminho pode ser girado, refletido, escalonado ou inclinado.

As alças em formato triangular permitem arrastar o texto para a localização de sua preferência ou, então, digitar a localização na opção Inserir do Inspector de Objeto.



### **Detach from path (Separar do path)**

Separa o texto do caminho ao qual está anexado ou no qual ele flui.

A remoção de texto de um caminho resulta em dois objetos individuais: o bloco de texto e o caminho.

A remoção de texto de um caminho retorna o texto a seu formato original. Quaisquer transformações aplicadas ao texto enquanto estava anexado ou fluía dentro do caminho são removidas.



### **Remove Transforms (Remover Transformações)**

Remove as transformações aplicadas ao texto: escalonamento, rotações, espelhamento ou distorções



### **Covert to path (Converter para path)**

Altera o bloco de texto selecionado para um objeto agrupado e editável.



Utilize a opção Converter para Caminhos para alterar texto em caminho – paths – de modo que você possa editar os caracteres como formas.

Quando você converte texto para caminhos, cada caractere é um caminho único ou um caminho composto e todos os caminhos são agrupados como sendo um objeto único.

Selecione Ungroup (Desagrupar) para editar palavras ou letras separadas dentro do grupo de texto.

Letras com mais de um componente como, por exemplo, a letra i, são convertidas para caminhos compostos. Letras com espaços fechados como, por exemplo, a letra o, são convertidas para caminhos compostos com orifícios transparentes.

Quando um texto é convertido para um caminho, ele deixa de ser um texto. Você não pode alterar sua fonte, seu tamanho em pontos ou seu estilo de caractere.

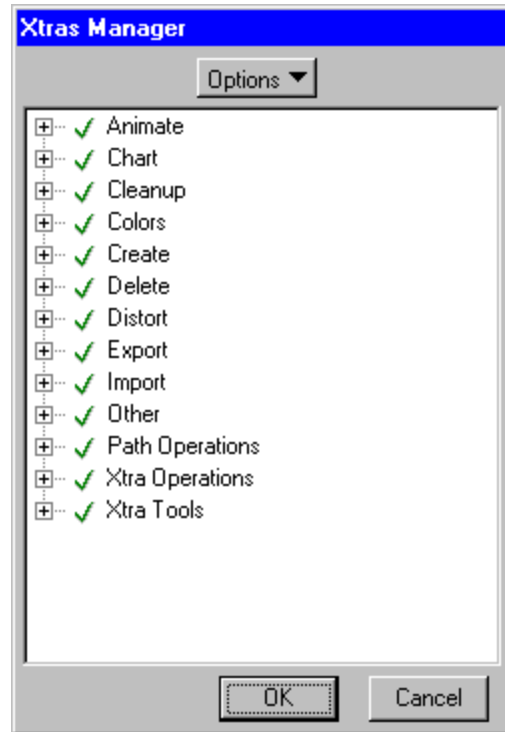
Você não pode converter caminhos para texto. Caso deseje que o texto fique como estava antes de convertê-lo para caminhos, selecione, várias vezes, Undo (Desfazer) no menu Editar até que o comando Converter para Caminhos seja desfeito. Caso você não tenha níveis suficientes do comando Desfazer e se você não salvou a ilustração depois que converteu para caminhos, você pode escolher a opção Reverter no menu Arquivo. Isto restaura o texto para uma forma editável, mas você perderá todas as outras alterações que não foram salvas.

## Xtras (Extras)



### Repeat (Repetir)

Use Repeat para executar novamente o último comando Xtra utilizado.



### Xtras Manager (Gerenciador dos Extras / Plug-ins)

Use o Xtras Manager para habilitar ou desabilitar algum menu Xtra enquanto esta trabalhando no freehand.

Um símbolo de verificação ao lado do nome indica que o menu está disponível para uso. Desativar um grupo, desabilita todos os comandos que ele contém.

### Animate (Animar)

Use Animate para criar animações a partir do freehand.

A opção release to layer cria uma nova camada para cada objeto de um blend, de forma que o arquivo possa ser exportado para o formato macromedia flash e, neste programa, ser visualizado a animação.

O Freehand distribui o Flash player para você poder visualizar os efeitos (dentro do diretório do freehand) . Arquivos flash tem uma boa aceitação na Internet.



### Chart (Gráfico)

Utilize este comando para alterar dados de um gráfico, criar ou remover pictographs (gráficos de desenhos).

Crie um gráfico clicando no ícone "ChartTool" no painel "Extra Tool" e arrastando o cursor sobre o documento. Entre os dados na planilha que aparece e selecione o tipo de gráfico

Edit...  
Pictograph...  
Remove Pictograph

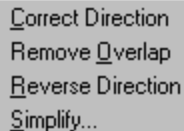
desejado.

## Colors (Cores)

Afeta as cores de objetos vetoriais do documento.



Color Control...  
Darken Colors  
Desaturate Colors  
Import RGB Color Table  
Lighten Colors  
Name All Colors  
Randomize Named Colors  
Saturate Colors  
Sort Color List By Name



Correct Direction  
Remove Overlap  
Reverse Direction  
Simplify...

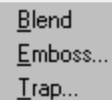
## Cleanup (Limpar)

utilize este menu para diminuir a complexidade do documento. Ver os comandos Simplify, Remove overlap, Reverse direction e Correct Direction no menu "Modify - Alter

Path"

## Create (Criar)

Cria novos objetos a partir de paths existentes: Blend (Mescla), Emboss (Relevo) e Trap (encaixe)



Blend  
Emboss...  
Trap...

## Delete (Apagar)

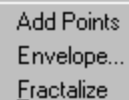


Empty Text Blocks  
Unused Named Colors

Apaga objetos que não estão sendo utilizados no documento: Delete Empty Text blocks (apague blocos vazios de texto) e Delete Unused Named Colors (Aguie cores não utilizadas).

## Distort (Distorcer)

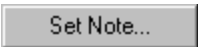
Utilize para modificar e reestruturar paths existentes: Add Points (Adicione pontos), Envelope (aplica uma forma) e Fractalize (Fractal).



Add Points  
Envelope...  
Fractalize

## Other (Outros)

### Set Note (Apontamento)

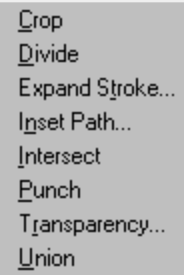


Set Note...

Coloca um comentário, no objeto selecionado, que não é impresso.

## Path Operations (Operações de path)

Executa modificações no path. Ver menu Modify, opção  
Alter Path



- Crop
- Divide
- E<sup>x</sup>pand S<sup>t</sup>roke...
- Inset Path...
- Intersect
- Punch
- T<sup>r</sup>ansparency...
- Union

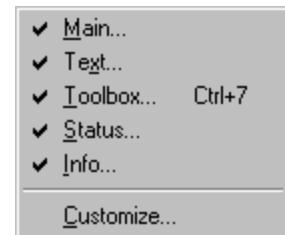
## Window (Janelas)

Através do menu Windows, pode-se chamar todos os painéis do FreeHand.



### New Window (Nova Janela)

Cria uma nova janela de visualização. Qualquer alteração no documento é realizado em todas as visualizações abertas. Isto pode ser utilizado, por exemplo, para visualizar, ao mesmo tempo, uma versão reduzida e outra ampliada do mesmo documento.



## Toolbars (Barras de Ferramentas)

### Main (Principal)

Exibe a Barra de Ferramentas “Main”, com atalhos para as principais funções.



### Text (Texto)

Exibe a Barra de Ferramentas “Text”, com atalhos para as principais funções de texto.



### Toolbox (Caixa de ferramentas)

Exibe a Caixa de Ferramentas (ver capítulo de introdução).

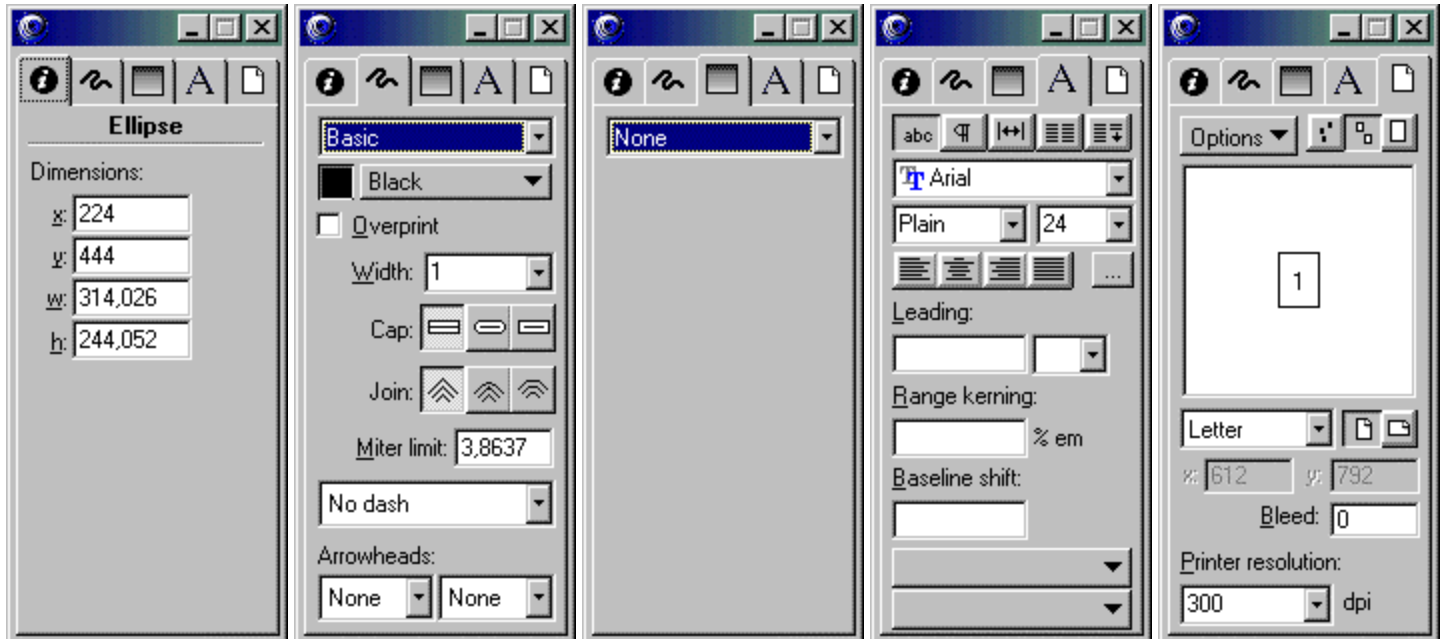
### Status

Exibe a Barra de Status



## Inspectors

Exibe os painéis de Inspector (ver menu Modify).

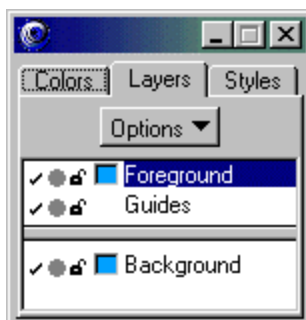


## Panels

Controla a exibição dos Painéis.

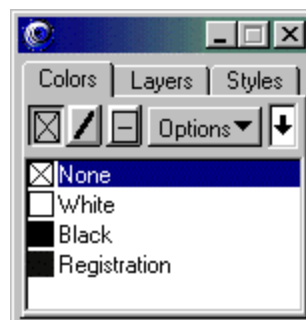
Layers...	Ctrl+6
Styles...	Ctrl+3
Color List...	Ctrl+9
Color Mixer...	Ctrl+Shift+9
Tints...	Ctrl+Shift+3
Halftones...	Ctrl+H
Align...	Ctrl+Alt+A
Transform...	Ctrl+M

### Layer



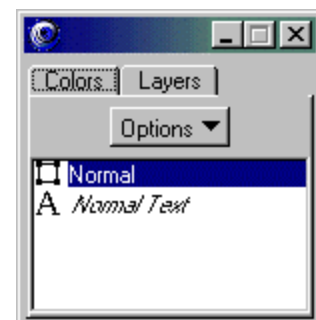
Painel de camadas.

### Color List

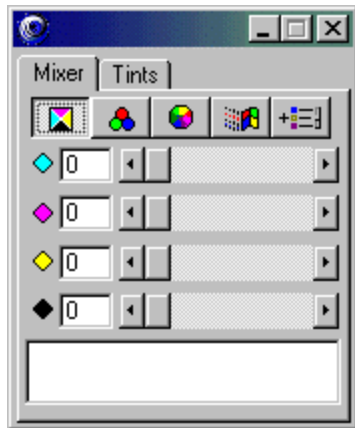


Lista de Cores.

### Styles

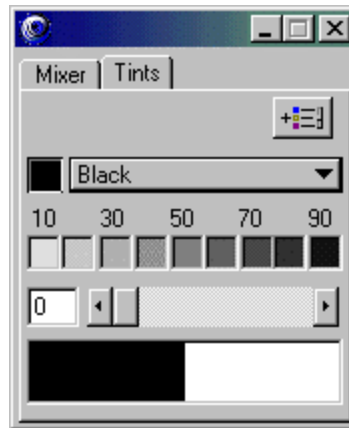


Estilos de texto e gráficos



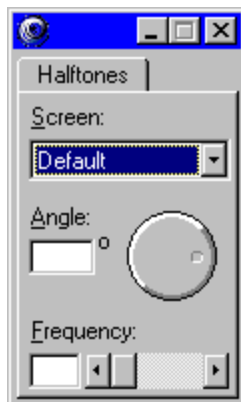
### Color Mixer

Cria novas cores.



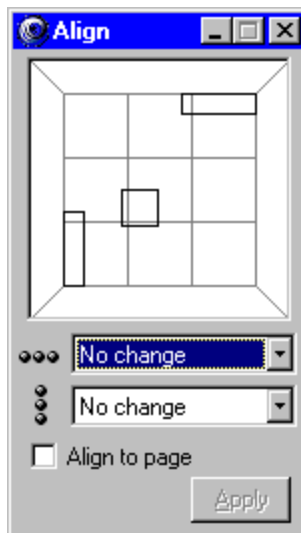
### Tints

Cria porcentagens de um cor (benday).



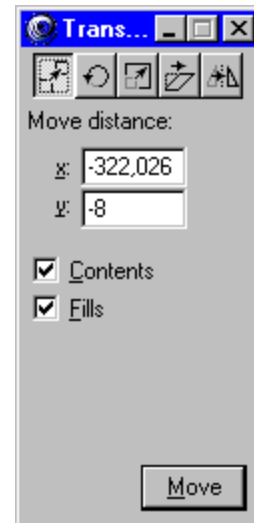
### Halftone

Especifica linhagem/lineatura dos objetos.



### Align

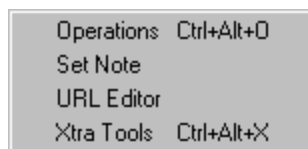
Alinhamento (ver Modify Align)

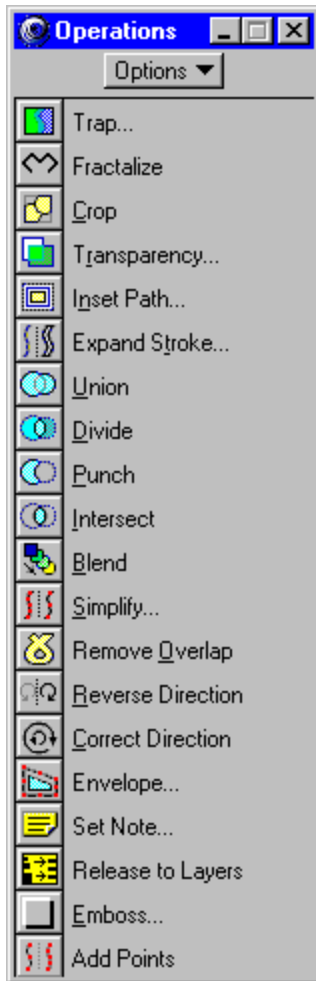


### Transform

Opções das ferramentas de transformação

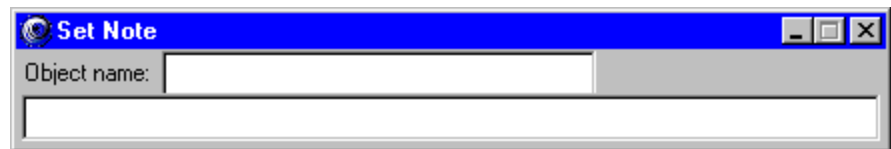
## Xtras





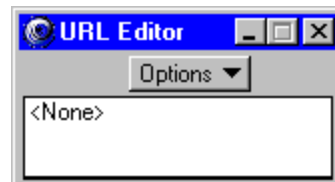
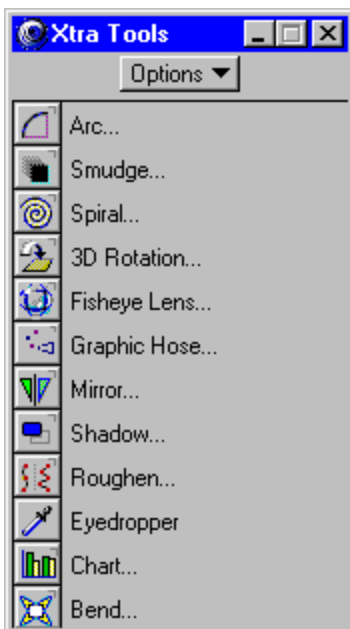
### Operations (Operações)

Exibe atalhos para várias funções dos menus Modify e Xtras.



### Set Note (Apontamento)

Coloca um comentário, no objeto selecionado, O qual é impresso.



### URL Editor

Especifica um endereço de internet para que o objeto se torne um link na rede (um botão).

### Xtra Tools (Ferramentas extras)

Um conjunto de ferramentas para criação e modificação de objetos.