



FICHA TÉCNICA



NOMBRE DEL CURSO:

Freehand MX

DURACIÓN DEL CURSO:

La duración del visionado y comprensión, para un alumno de tipo medio, será de 72 horas. El Centro de Formación podrá ampliar su duración con sus propios ejercicios y prácticas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

El citado curso contiene 897 escenas con diseño gráfico, vídeos de animación, textos locutados por profesionales de radio y TV, posibilidad de impresión en 4 formatos diferentes (textos y diseños gráficos).

MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

Este curso puede ser ejecutado en Red Local para acciones Presenciales y en Cd-Rom para Distancia/ Teleformación.

OBJETIVOS:

Macromedia Freehand es una herramienta muy anterior a la aparición y generalización de Internet. Sus comienzos estuvieron basados en perfeccionar lo más posible la tarea del diseñador gráfico con el fin de acabar los trabajos en papel. Así, Freehand pronto se popularizó entre los trabajos para logotipos y carteles publicitarios gracias a su sistema vectorial, y ha mantenido desde su comienzo una fuerte rivalidad con otros programas del gremio, como son Corel Draw y sobre todo Adobe Illustrator. Por lo tanto, podemos definir a Freehand como la herramienta perfecta para un diseñador gráfico.

Junto con Macromedia Director, Freehand es uno de los programas más veteranos de la compañía Macromedia y, gracias a su perfecta integración con Macromedia Flash, resulta un programa que cuenta con una clientela de millones de personas en todo el mundo.

En este curso aprenderemos a:

- Crear ilustraciones extraordinarias.
- Diseñar documentos para la impresión con gran cantidad de gráficos en un entorno de trabajo único de varias páginas.
- Diseñar guiones para sitios web.
- Agregar animaciones e interactividad para hacer que nuestros diseños cobren vida en línea.

CONTENIDO DEL CURSO:

TEMA 1

- 1.1.- Introducción a Freehand
 - 1.1.1.- ¿Qué es Freehand?
 - 1.1.2.- Dibujo vectorial y mapa de bits
- 1.2.- La Interfaz de Freehand
 - 1.2.1.- Asistente
 - 1.2.2.- La Interfaz de Freehand
 - 1.2.3.- Las barras de herramientas
 - 1.2.4.- La paleta de herramientas
 - 1.2.5.- Inspectores y paneles

- 1.2.6.- Inspector de objetos
- 1.2.7.- Los comandos
- 1.2.8.- Preferencias
- 1.3.- La Configuración de un documento
 - 1.3.1.- Operaciones básicas
 - 1.3.2.- El inspector de documento
 - 1.3.3.- La herramienta página
 - 1.3.4.- Trabajar con varias páginas
 - 1.3.5.- Opciones de visualización y desplazamiento
 - 1.3.6.- Crear una ventana con vista personalizada
 - 1.3.7.- Unidades de medida
- 1.4.- Herramientas de dibujo
 - 1.4.1.- Herramientas de dibujo
 - 1.4.2.- Herramientas de forma libre
- 1.5.- Prácticas
 - 1.5.1.- Creación de formas básicas
 - 1.5.2.- Trabajar con la Pluma

TEMA 2

- 2.1.- Selección de objetos
 - 2.1.1.- Selección de objetos
 - 2.1.2.- Seleccionar desde el Menú Edición
- 2.2.- El color en Freehand
 - 2.2.1.- Color de trazo y color de relleno
 - 2.2.2.- Lista de colores
 - 2.2.3.- Mezclador de colores
 - 2.2.4.- Aplicar el color
- 2.3.- Edición de objetos
 - 2.3.1.- El inspector de trazo
- 2.4.- Edición de objetos (II)
 - 2.4.1.- Inspector de relleno
- 2.5.- El color en Freehand (II)
 - 2.5.1.- El panel Matices
 - 2.5.2.- Creación de degradados
 - 2.5.3.- La Herramienta Cuentagotas
 - 2.5.4.- El Submenú Colores
- 2.6.- Prácticas
 - 2.6.1.- Ejercicio de trazo y relleno
 - 2.6.2.- Ejercicio de la lupa

TEMA 3

- 3.1.- Operaciones básicas y ayudas a la composición
 - 3.1.1.- Operaciones básicas en el Menú Edición
 - 3.1.2.- Reglas, guías y cuadrículas
 - 3.1.3.- Los puntos y los trazados
 - 3.1.4.- Selección de puntos
 - 3.1.5.- Tipos de puntos
 - 3.1.6.- Manipular los puntos
 - 3.1.7.- Modificación de trazados
 - 3.1.8.- Transformar objetos
 - 3.1.9.- El Panel y las herramientas de transformar
 - 3.1.10.- Los selectores de transformación
 - 3.1.11.- Clonar y duplicar objetos
- 3.2.- Operaciones avanzadas
 - 3.2.1.- La herramienta Forma libre
 - 3.2.2.- La herramienta Perspectiva
 - 3.2.3.- Envoltura

3.3.- Prácticas

3.3.1.- Práctica con pluma

3.3.2.- Ejercicio de dibujo

TEMA 4

4.1.- Texto

4.1.1.- Crear recuadros de texto

4.1.2.- Selección de texto

4.2.- Texto (II)

4.3.- Texto (III)

4.3.1.- Párrafo

4.3.2.- Espaciado del texto

4.3.3.- Columnas y filas

4.3.4.- Ajuste entre columnas

4.4.- Editar texto

4.4.1.- Editor de texto

4.4.2.- Reglas de texto

4.4.3.- Texto y diseño

4.4.5.- Color

4.4.6.- Unir un texto a un trazado

4.4.7.- Fluir un texto dentro del trazado

4.4.8.- Contornear un objeto con texto

4.4.9.- Vinculación de textos

TEMA 5

5.1.- Operaciones Xtras

5.2.- Operaciones Xtras (II)

5.2.1.- Las herramientas Xtras

5.3.- Organización de los elementos en el documento

5.3.1.- Disponer objetos en el documento

5.3.2.- Trabajar con capas

5.4.- Organización de los elementos en el documento (II)

5.4.1.- Agrupar objetos

5.4.2.- Bloquear objetos

5.4.3.- Organizar con Estilos

5.4.4.- Editar atributos

5.5.- Trabajar con símbolos

5.5.1.- Concepto de símbolo e instancia

5.5.2.- Uso de páginas maestras

5.6.- Prácticas

5.6.1.- Ejercicio de banderas

5.6.2.- Ejercicio de Cartel Publicitario

TEMA 6

6.1.- Animar en Freehand

6.1.1.- Animar un objeto

6.1.2.- El Menú Control

6.2.- Freehand y la Web

6.2.1.- La navegación

6.2.2.- Insertar URL

6.2.3.- Colores Websafe

6.2.4.- Publicar un documento como HTML

6.2.5.- Exportación de imágenes para la Web

6.2.6.- Exportar JPEG

6.2.7.- Exportar GIF

6.2.8.- Exportar PNG

- 6.3.- Importación de imágenes
 - 6.3.1.- Extensiones de archivo toleradas
 - 6.3.2.- Importar un archivo
 - 6.3.3.- Editar una imagen importada
- 6.4.- Rasterizar y Exportar archivos
 - 6.4.1.- Rasterizar imágenes de mapas de bits
 - 6.4.2.- Exportar imágenes
- 6.5.- La impresión de documentos
 - 6.5.1.- Consideraciones básicas para una buena impresión
 - 6.5.2.- Las bibliotecas de colores
 - 6.5.3.- Configuración de la impresión
 - 6.5.4.- Imprimir un área
 - 6.5.5.- Reunir para impresión
- 6.6.- Prácticas
 - 6.6.1.- Animación de texto

EJERCICIOS TOTALES DEL CURSO:

60 Ejercicios Interactivos de auto-evaluación y 14 Prácticas Reales