

## AQS FORMACIÓN

### PROGRAMA TEMARIO MACROMEDIA FREEHAND

Conocer todas las salidas de los documentos creados en Freehand, desde gráficos hasta animaciones, pasando por ficheros de texto, páginas Web e imágenes de mapa de bits. Familiarizarse con el entorno de trabajo y sus posibles modos de visualización, así como con las herramientas, los paneles y el uso de las reglas, las guías y las cuadrículas.

#### Unidad 1. Presentación de Freehand

1.1. Aplicaciones para el diseño gráfico y digital.

#### Unidad 2. Utilización de la ventana de documento

2.1. Paneles  
2.2. Inspectores  
2.3. Barra de herramientas

#### Unidad 3. Comenzar un documento

3.1. Utilización de páginas  
3.2. Vistas múltiples de un documento  
3.3. Modos de visualización

#### Unidad 4. Utilización de las herramientas

4.1. Selección de objetos  
4.2. Movimiento de objetos  
4.3. Herramientas de dibujo

#### Unidad 5. Comandos de Edición

5.1. Formas básicas, dibujo: Rectángulo  
5.2. Polígono, Elipse  
5.3. Copiar, pegar, agrupar y otras operaciones con los objetos  
5.4. Utilización de capas  
5.5. Trazo y relleno en los objetos  
5.6. Creación de colores en la paleta, tipos de paletas y colores Pantone  
5.7. Distorsión de un objeto y efectos en la composición  
5.8. Herramienta de texto

#### Unidad 6. Dibujo con vectores

6.1. Utilización de trazos y puntos  
6.2. Reglas, guías, cuadrículas y ajustar

6.3. Uso y relación de objetos complejos  
6.4. Modificación de objetos  
6.5. Uso de cuadrícula de perspectiva  
6.6. Modificación de la forma y posición

#### Unidad 7. Color

7.1. Utilización de los colores  
7.2. Paleta de colores  
7.3. Aplicación de efectos de color, trazados y rellenos

#### Unidad 8. Texto

8.1. Utilización del texto  
8.2. Especificaciones exactas del texto  
8.3. Texto como objeto  
8.4. Otras utilidades del texto

#### Unidad 9. Impresión. Técnicas de impresión

9.1. Imprimir desde Freehand  
9.2. Selección periférico de salida  
9.3. Presentación preliminar  
9.4. Cambio de tamaño para la impresión  
9.5. Selección opciones de impresión

#### Unidad 10. Operaciones con otras aplicaciones

10.1. Recepción de información de otras aplicaciones a Freehand  
10.2. Envío de información a otras aplicaciones  
10.3. Operaciones con imágenes de mapa de bits  
10.4. Ventana de extras  
10.5. Ventana de operaciones

<http://www.qsformacion.com>