

Curso que trata sobre la creación de documentos de diseño gráfico para crear folletos, anuncios, letreros, bocetos, revistas, publicaciones, logotipos, embalajes, imágenes para páginas web, etc.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
14	11	18	29

Este curso dispone de un manual adicional en blanco y negro.

TEMARIO

Módulo 1: **FreeHand 9.0**

Aprenderá cómo manejar los distintos elementos y herramientas del entorno de FreeHand, a realizar documentos con dibujos, incluir imágenes, textos y efectos especiales o crear animaciones para finalmente imprimirlo en papel o publicarlo en Internet.

Lección 1: Entorno de trabajo

Breve introducción sobre el diseño gráfico y la diferencia entre imágenes de mapa de bits y vectoriales. Explica cómo ejecutar FreeHand y describe las distintas partes del entorno: menús, barras de herramientas, inspectores, paneles, etc. También muestra cómo salir del programa y guardar el documento en el que está trabajando.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Aplicaciones de diseño gráfico
- Capítulo 3: Iniciar FreeHand
- Capítulo 4: Las barras de herramientas
- Capítulo 5: Paneles e inspectores
- Capítulo 6: Salir de FreeHand

Lección 2: Documentos y plantillas

Describe cómo crear un nuevo documento o a partir de una plantilla e incorporar imágenes o cliparts ya creados. Muestra también cómo abrir y guardar documentos y el sistema de ayuda de FreeHand.

- Capítulo 1: Abrir documentos
- Capítulo 2: Incorporar cliparts
- Capítulo 3: Crear nuevos documentos
- Capítulo 4: Importar imágenes
- Capítulo 5: Guardar el documento
- Capítulo 6: Solicitar ayuda

Lección 3: Iniciar un proyecto

Explica cómo configurar un documento en el panel Inspector de documento o con la ayuda de asistentes. También se muestran herramientas de ayuda al dibujo como las reglas, las guías y la cuadrícula y los modos de mostrar un dibujo.

- Capítulo 1: Configurar el documento
- Capítulo 2: Utilizar los asistentes
- Capítulo 3: Herramientas de ayuda
- Capítulo 4: Modos de dibujo
- Capítulo 5: Informe del documento

Lección 4: Dibujo de objetos

Explica la creación de dibujos mediante trazados, compuestos por trazos y puntos, utilizando distintas herramientas. También se muestra cómo elegir el color para el trazado y los rellenos.

- Capítulo 1: Trazados y puntos

- Capítulo 2: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 3: Herramientas básicas de dibujo
- Capítulo 4: Seleccionar objetos
- Capítulo 5: Colores del trazo y relleno

Lección 5: Edición de trazados

Abarca todas las modificaciones que puede aplicar a un trazado para cambiar su forma utilizando distintas herramientas: Pluma, Bézier, Mano alzada, Estilo libre, etc. Con la herramienta Trazar puede convertir una imagen de mapa de bits en vectorial.

- Capítulo 1: Dibujar con la Pluma
- Capítulo 2: Curvas Bézier
- Capítulo 3: Herramienta de trazado
- Capítulo 4: Estilo libre
- Capítulo 5: Aumentar y reducir
- Capítulo 6: Atributos del trazado

Lección 6: El color y los rellenos

Explicación de los modos de color más conocidos como RGB, CMYK, o HSL y su aplicación en los dibujos para la creación de colores y paletas. Cómo crear y aplicar distintos tipos de relleno a las figuras dibujadas: color, gradiente, lente, mosaico, etc.

- Capítulo 1: Modos de color
- Capítulo 2: Administrar los colores
- Capítulo 3: Creación de colores
- Capítulo 4: Tipos de rellenos
- Capítulo 5: Relleno de gradiente y lente

Lección 7: Modificación de objetos

Describe la forma de obtener otros objetos aplicando una serie de cambios y transformaciones a los ya creados, así como bloquear objetos para que no pueda ser modificado.

- Capítulo 1: Objetos compuestos
- Capítulo 2: Cortar el trazado
- Capítulo 3: Impedir los cambios
- Capítulo 4: Aplicar transformaciones

Lección 8: Fusión y perspectiva

Forma de crear una fusión entre dos trazados dando lugar a una secuencia de objetos que van cambiando su forma y color desde uno a otro trazado. Aplicando la perspectiva, logrará dar sensación de profundidad a un dibujo en dos dimensiones.

- Capítulo 1: Fusión de objetos
- Capítulo 2: La cuadrícula de perspectiva
- Capítulo 3: Aplicar la perspectiva
- Capítulo 4: La herramienta envoltura

Lección 9: Organizar la ilustración

Muestra cómo trabajar con varios objetos haciendo grupos o copias, utilizando símbolos e instancias o colocándolos unos con respecto a otros con la alineación o disponiéndolos en capas.

- Capítulo 1: Agrupar objetos

- Capítulo 2: Cortar, copiar y pegar
- Capítulo 3: Duplicación y clonación
- Capítulo 4: Alineación de objetos
- Capítulo 5: Disposición en capas
- Capítulo 6: Símbolos e instancias

Lección 10: Incluir texto

Explica cómo escribir bloques de texto en los documentos, la vinculación entre bloques y el ajuste de los atributos de carácter (negrita, cursiva, versalita, etc.) y del formato de párrafo (interlineado, espaciado, alineado, justificación y tabulación).

- Capítulo 1: Bloques de texto
- Capítulo 2: Atributos de carácter
- Capítulo 3: Espaciado e interlineado
- Capítulo 4: Vinculación
- Capítulo 5: Tabulaciones, sangría y alineado

Lección 11: Formato del texto

Describe cómo convertir un texto en un trazado y las formas de adaptación de un texto a la forma de un trazado, así como la disposición del texto en columnas, aplicación de efectos al texto o realizar su corrección ortográfica.

- Capítulo 1: El texto como objeto
- Capítulo 2: Disposición de textos y trazados
- Capítulo 3: Columnas, filas y tablas
- Capítulo 4: Efectos de texto
- Capítulo 5: Corrección ortográfica

Lección 12: Efectos especiales

Introducción de los Xtras o extensiones a FreeHand para ampliar o aumentan sus capacidades con nuevas funciones. Utilización de Xtras ya incluidos: relieve, difuminado, sombreado, efecto de rugosidad, etc.

- Capítulo 1: ¿Qué es Xtras?
- Capítulo 2: La función relieve
- Capítulo 3: Difuminado y sombreado
- Capítulo 4: Rugosidad y reflejar
- Capítulo 5: Surtidor de gráficos

Lección 13: Exportación y animación

Explica la creación de gráficos de puntos, líneas, barras o tarta para mostrar datos estadísticos o la realización de pequeñas animaciones. Una vez terminado el documento, puede exportarlo a distintos formatos.

- Capítulo 1: Gráficos de datos
- Capítulo 2: Exportar documentos
- Capítulo 3: Publicar como HTML
- Capítulo 4: Crear animaciones

Lección 14: Impresión de documentos

Describe la elección de impresora, configuración e impresión para pasar un documento a papel.

- Capítulo 1: Seleccionar el dispositivo
- Capítulo 2: Configuraciones de impresión
- Capítulo 3: Opciones de impresión

