

Procesos de Preimpresión

FREEHAND 10

Capítulo 1

Elementos de pantalla:

- VENTANA / PANELES:

- ◊ Capas: controla el orden en el q aparecen los obj.
- ◊ Muestras: almacena colores y los aplica a los obj.
- ◊ Paleta de colores: define colores de 4 modos diferentes.
- ◊ Matices: crea tonos de colores y los aplica a los obj.
- ◊ Estilos: almacena el aspecto de gráficos y texto como estilos q se pueden volver a aplicar a otros obj.
- ◊ Medios tonos: establece pantallas personalizadas para obj.
- ◊ Transformar: permite mover, girar, cambiar escala, torcer o reflejar.
- ◊ Navegación: para agregar elementos de exploración y comandos Flash.
- ◊ Alinear: distribuir obj. a los lados, sup, inf o centro.
- ◊ Buscar y reemplazar gráficos: pa cambios a muchos obj.
- ◊ Buscar txto: pa cambios a todo el txto del doc.

- VENTANA / INSPECTORES:

- ◊ Obj: establece atributos xa obj. seleccionados.
- ◊ Relleno: establece tipo de relleno.
- ◊ Trazo: establece tipo de trazo.
- ◊ Txto: controla los atributos aplicados al txto.
- ◊ Insp. Doc: controla atributos de todo el doc. (incl. Pags.)
- ◊ Biblioteca: almacena los símbolos graficos q se utilizan. (Pags. Maestras)

Barra de herramientas PRINCIPAL, TEXTO, HERRM y OPERACIONES XTRA, ENVOLTURA, CONTROLADOR, INFORMACION.



Capítulo 2

Comandos del menú básicos:

- Guardar un archivo sin titulo:
 - ◊ Doc. de Freehand: formato nativo del progr.

- ◊ Plantilla de Freehand: xa proteger el doc. de cambios.
- ◊ EPS editables: si keremos colocar el archivo en un progr. x capas (QuarkX).

Capitulo 3

Configuración de los modos de vista del material grafico:

- Visualizar modo PREVISUALIZACION: muestra rellenos, pinceladas y demás q se van a imprimir.
- Visualizar modo PREVISUALIZACION RAPIDA: muestra los elementos sin suavizar las fusiones y degradados.
- Visualizar modo ESKEMA: muestra los contornos de los obj.
- Visualizar modo ESKEMA RAPIDO: muestra menos pasos entre las fusiones.
- Visualizar modo SUAVIZADO FLASH: suaviza los bordes de los obj.

Trabajar con reglas:

- Reglas de pagina: VER / REGLAS DE PAG. / MOSTRAR.
- Cambiar la posición del punto cero: pinchar en la parte sup izda de la regla y arrastrar eso hasta donde keramos de la pag.
- Definir unidades de regla personalizadas: VER / REGLAS DE PAG. / EDITAR.

Trabajar con guías:

- Guías mediante arrastre: se trata de arrastrar las guías a partir de las reglas hacía la hoja de papel. (horz y vert).
- Agregar guías en posiciones numéricas: 2 clic en guía VER / GUIAS / EDITAR. Aparecera un cuadro de Guías Añadir aparecera un cuadro Añadir Guías.
- Reubicar guías: VER / GUIAS / EDITAR Aparecerá un cuadro POSICION DE LA GUIA.
- Bloquear guías: VER / GUIAS / BLOQUEAR.
- Ajustar a guías: VER / AJUSTAR A GUIAS. Por si keremos q 1 obj salte xa que se alinee con las guías.

Trabajar con cuadrículas:

- Visualizar cuadrícula: VER / CUADR / MOSTRAR.
- Cambiar intervalos d la cuadrícula: VER / CUADR / EDITAR. Se refiere a la distancia q keremos q haya entre las lineas imaginarias de la cuadr.
- Ajustar a cuadrícula: VER / CUADR / AJUSTAR A CUADR. Xa q los bordes de los obj siempre esten en la cuadrícula.
- Trabajar con Cuadrícula Relativa: Editar / Cuadrícula / Cuadr relativa (selec.)
- Activar Ajustar a Pto: Ver / Ajustar a pto.

Opciones de aumento:

- Utilizar menú VER:
 - ◊ Todas las pags. (win) / Ajustar todo (mac).
 - ◊ Objeto: seleccionando un obj vemos este en pantalla completa.
 - ◊ Magnificación: podemos elegir una de las opciones de aumento del submenú desplegable.