



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.  
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

**CENTRO DE INFORMACION Y DOCUMENTACION**

**"ING. BRUNO MASCANZONI"**

EL CENTRO DE INFORMACION Y DOCUMENTACION "ING. BRUNO MASCANZONI" TIENE -  
POR OBJETIVO SATISFACER LAS NECESIDADES DE ACTUALIZACION AL PROPORCIONAR  
LA ADECUADA INFORMACION QUE PERMITA A LOS PROFESIONALES INGENIEROS PROFE-  
SORES Y ALUMNOS, ESTAR AL TANTO DEL ESTADO ACTUAL DEL CONOCIMIENTO SOBRE  
TEMAS ESPECIFICOS ENFATIZANDO LAS INVESTIGACIONES DE VANGUARDIA DE LOS --  
CAMPOS DE LA INGENIERIA TANTO NACIONALES COMO EXTRANJERAS.

POR LO QUE SE PONE A DISPOSICION DE LOS ASISTENTES DE LOS CURSOS DE LA -  
D.E.C.F.I.; ASI COMO AL PUBLICO EN GENERAL.

EN DICHO CENTRO USTED TENDRA LOS SIGUIENTES SERVICIOS:

- \* PRESTAMO INTERNO
- \* PRESTAMO EXTERNO
- \* PRESTAMO INTERBIBLIOTECARIO
- \* SERVICIO DE FOTOCOPIADO
- \* CONSULTA TELEFONICA
- \* CONSULTA A LOS BANCOS DE DATOS: LIBRUNAM EN CD-ROM Y EN LINEA

LOS MATERIALES A SU DISPOSICION SON:

- \* LIBROS
- \* TESIS DE POSGRADO
- \* NOTICIAS TECNICAS
- \* PUBLICACIONES PERIODICAS
- \* PUBLICACIONES DE LA ACADEMIA MEXICANA DE INGENIERIA
- \* NOTAS DE LOS CURSOS QUE SE HAN IMPARTIDO DE 1971 A LA FECHA

EN LAS AREAS DE INGENIERIA INDUSTRIAL, CIVIL, ELECTRONICA, CIENCIAS DE LA-  
TIERRA, MECANICA Y ELECTRICA Y COMPUTACION.

EL C.I.D. SE ENCUENTRA UBICADO EN EL MEZZANINE DEL PALACIO DE MINERIA LADO  
ORIENTE. EN HORARIO DE SERVICIO DE 10:00 A 19:30 HORAS DE LUNES A VIERNES.

UNITED STATES OF AMERICA  
DEPARTMENT OF THE INTERIOR  
BUREAU OF LAND MANAGEMENT

WYOMING  
SHERIDAN DISTRICT

WHEREAS certain lands owned by the United States are situated in the County of Park, State of Wyoming, and are more particularly described in the accompanying plat, and

and whereas it is the policy of the United States to dispose of its public lands to the maximum extent practicable, and

and whereas it is the policy of the United States to dispose of its public lands to the maximum extent practicable,

IT IS HEREBY ORDERED that the lands described in the accompanying plat be and they are hereby

RESERVED TO THE UNITED STATES

FOR THE PURPOSES OF THE NATIONAL MONUMENT ACT

AND FOR THE PURPOSES OF THE NATIONAL ANTI-CORRUPTION ACT

1960

UNITED STATES DEPARTMENT OF THE INTERIOR  
BUREAU OF LAND MANAGEMENT  
SHERIDAN DISTRICT  
SHERIDAN, WYOMING



**DIVISION DE EDUCACION CONTINUA  
FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.**

**A LOS ASISTENTES A LOS CURSOS DE LA DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

Las autoridades de la Facultad de Ingeniería, por conducto del Jefe de la División de Educación Continua, otorgan una constancia de asistencia a quienes cumplan con los requisitos establecidos para cada curso.

El control de asistencia se llevará a cabo a través de la persona que le entregó las notas. Las inasistencias serán computadas por las autoridades de la División, con el fin de entregarle constancia solamente a los alumnos que tengan un mínimo del 50% de asistencias.

Pedimos a los asistentes recoger su constancia el día de la clausura. Estas se retendrán por el periodo de un año, pasado este tiempo la DECFI no se hará responsable de este documento.

Se recomienda a los asistentes participar activamente con sus ideas y experiencias, pues los cursos que ofrece la División están planeados para que los profesores - expongan una tesis, pero sobre todo, para que coordinen las opiniones de todos los interesados, constituyendo verdaderos seminarios.

Es muy importante que todos los asistentes llenen y entreguen su hoja de inscripción al inicio del curso, información que servirá para integrar un directorio de asistentes, que se entregará oportunamente.

Con el objeto de mejorar los servicios que la División de Educación Continua ofrece, al final del curso deberán entregar la evaluación a través de un cuestionario diseñado para emitir juicios anónimos.

Se recomienda llenar dicha evaluación conforme los profesores impartan sus clases; a efecto de no llenar en la última sesión las evaluaciones y con esto sean más fehacientes sus apreciaciones.

**¡ G R A C I A S !**

8-19 16-12-00

CONSEJO DE

GOBIERNO

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

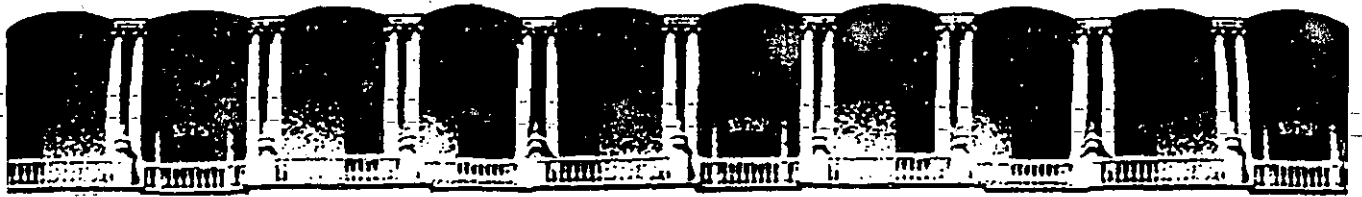
COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD

COMUNIDAD



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.  
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

***FREELANCE PARA WINDOWS***

***MATERIAL DIDACTICO***

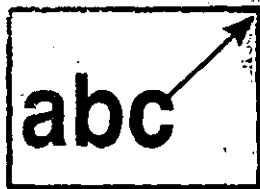
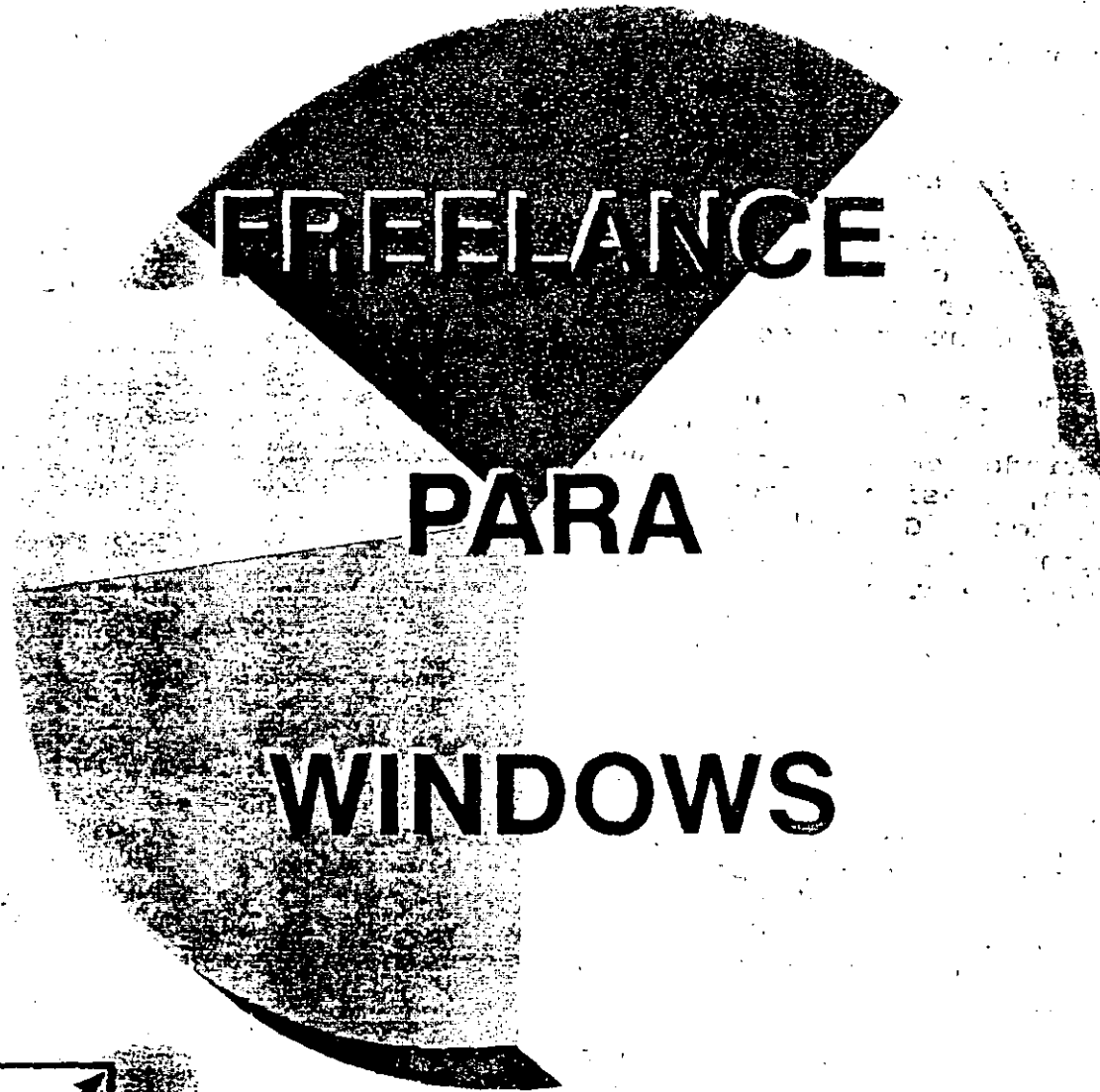
***NOVIEMBRE 1994***

$$(118) = 15$$

---

# Cuaderno de Trabajo

---

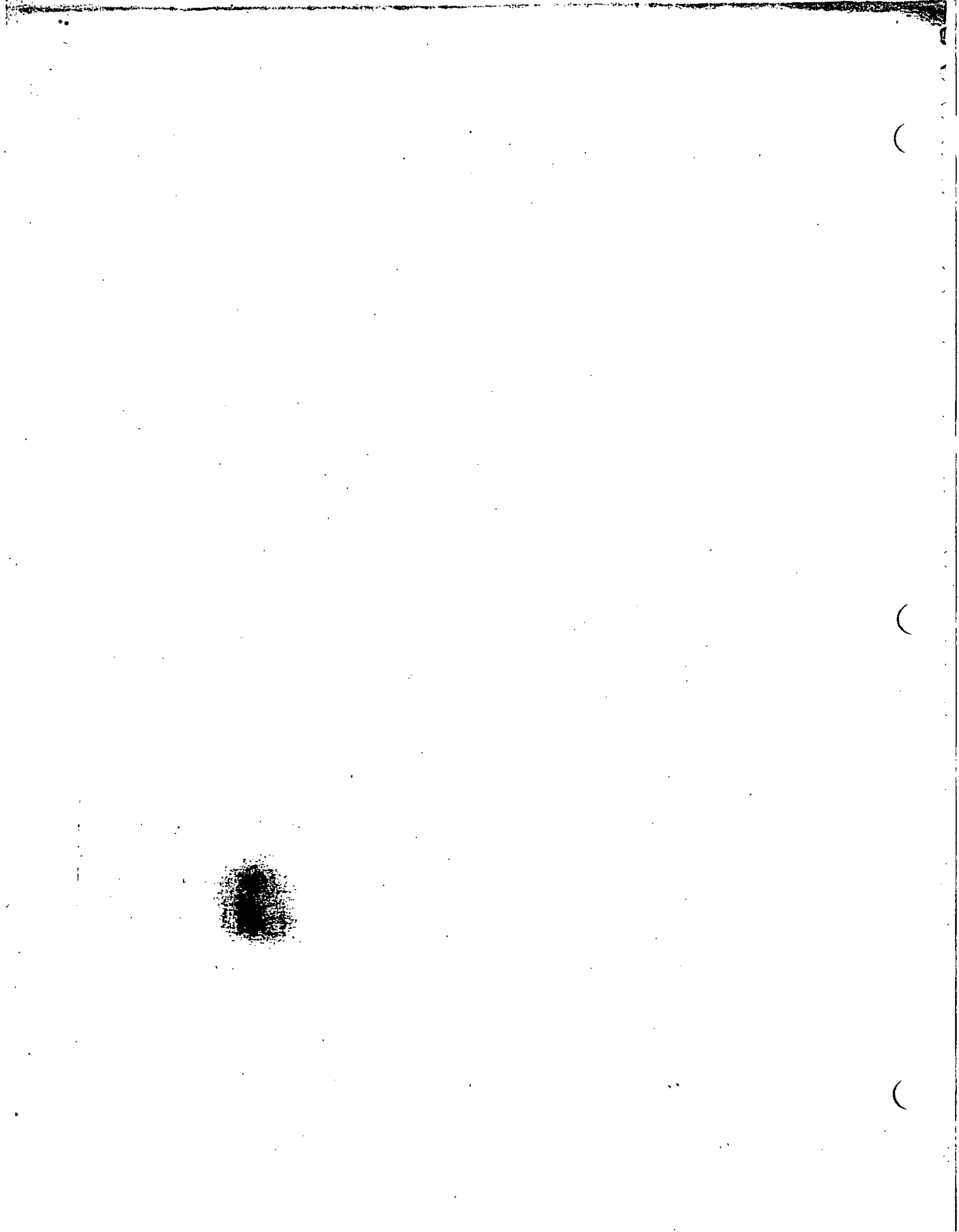


---

**SIGA** ✓  
CAPACITACION ✓

**Lotus**

---





## UNIDAD 1

---

### FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

Ver. 1.0

#### OBJETIVO

En esta unidad el participante identificará y aprenderá a distinguir los elementos principales de Freelance Graphics for Windows para el diseño y desarrollo de sus gráficas y diagramas.

Al finalizar la unidad usted sabrá:

- Que es Freelance Graphics for Windows?
- Aplicaciones de Freelance Graphics for Windows.
- Los requerimientos del Sistema.
- Acerca del teclado y mouse.
- Cómo iniciar y finalizar una sesión de trabajo con Freelance Graphics for Windows.
- Las pantallas de Freelance Graphics for Windows. (Conceptos elementales)
- Los principios a considerar para lograr un buen diseño en sus gráficos.

## 1.1 QUE ES FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS?

Freelance Graphics for Windows, es un paquete graficador que permite la elaboración de gráficas, carteles, tablas, diagramas y dibujos que permiten otorgar un estilo profesional de alto nivel a la apariencia de los reportes, informes y presentaciones visuales de información que se requieren en el trabajo cotidiano de cualquier empresa.

## 1.2 APLICACIONES DE FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

Freelance Graphics for Windows, esta enfocado a diversas aplicaciones tales como: Situaciones Financieras, Proyecciones de Ventas, Tablas de Productividad de Personal, Resultados de Estudios Mercadotécnicos, Organigramas de su Empresa, Cuadros Analíticos, Estimación de Costos, Planos, Logotipos, Etcétera, que le permitirán exponer, explicar y describir de una manera clara y sencilla para su auditorio.

## 1.3 REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

Los requerimientos de Hardware y Software necesarios para operar Freelance Graphics for Windows son:

### HARDWARE

- Computadora AT 286 o superior compatible con IBM.
- Disco duro con espacio mínimo de 12.5 MB recomendable 15 MB.
- Unidad de disco flexible 5 1/4" o 3 1/2".
- Monitor EGA o VGA compatible con tarjetas gráficas para Windows.
- 2 MB de Ram, recomendable 4 MB.
- Un Microsoft Mouse o compatible.
- Teclado.

## SOFTWARE

- Sistema Operativo MS-DOS 3.0 o posterior.
- Microsoft Windows 3.0 o posterior.

Antes de Instalar el Paquete:

Se necesita previamente que esté instalado Windows ya que esta es una versión que trabaja bajo este ambiente gráfico llevando implícito algunos parámetros como la impresora, el monitor, mouse, procesador, etc. Posteriormente se tiene que declarar Freelance Graphics for Windows como una aplicación para Windows.

## 1.4 ACERCA DEL TECLADO

Tomando como referencia el teclado expandido, podemos dividirlo en cuatro secciones fundamentales:

### TECLAS DE FUNCION

Son las teclas que se ubican en la parte superior del teclado y que están etiquetadas como <F1>, <F2>.....<F12> y generalmente tienen comandos ya programados dependiendo del paquete que se utiliza.

### TECLAS ALFANUMERICAS

Es el grupo más grande de teclas por su contenido, similar al de una máquina de escribir, en conjunto con otras teclas utilizadas para casos diversos como las teclas <Alt>, <Ctrl>, <Esc>, <Enter>, <Shift> y otras más.

### TECLAS DE CURSOR

Grupo de teclas de desplazamiento del cursor que generalmente son utilizadas en todos los procesadores de palabras para moverse dentro de un documento.

## TECLAS NUMERICAS

El último grupo de teclas, que fueron diseñadas para imitar el trabajo con una calculadora o sumadora de escritorio.

Notará que hay teclas de doble simbología y algunas hasta de triple simbología. En las primeras se puede acceder a estos símbolos pulsando al mismo tiempo la tecla **<Shift>**.

En el segundo caso existe una tecla titulada **<Alt gr>** donde al igual que el caso anterior se pulsa al mismo tiempo para poder obtener ese tercer carácter.

## USANDO EL MOUSE

Con respecto a este dispositivo y como se usa, con estos paquetes es muy fácil, basta con deslizarlo sobre una superficie para seleccionar a través del indicador que aparecen en pantalla. Generalmente el tipo de Mouse que se usa únicamente tiene un par de teclas de ejecución, el equivalente al **<Enter>** será el botón izquierdo y el derecho equivale al **<Esc>**. Casi siempre en todos los manuales que hablen de ejecutar un comando se utiliza el término **Click** y a veces **Doble Click**, que suma 1 ó 2 **<Enter>**.

## 1.5 CARGANDO FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

Para cargar Freelance Graphics for Windows basta seguir los siguientes pasos:

1.- Encienda su equipo.

Entre a Windows para acceder desde ahí a Freelance.

2.- Teclee **WIN** y presione **<Enter>**.

Después de unos momentos aparecerá la pantalla típica de Windows. Seleccione la ventana donde se encuentre el icono de Freelance Graphics for Windows.

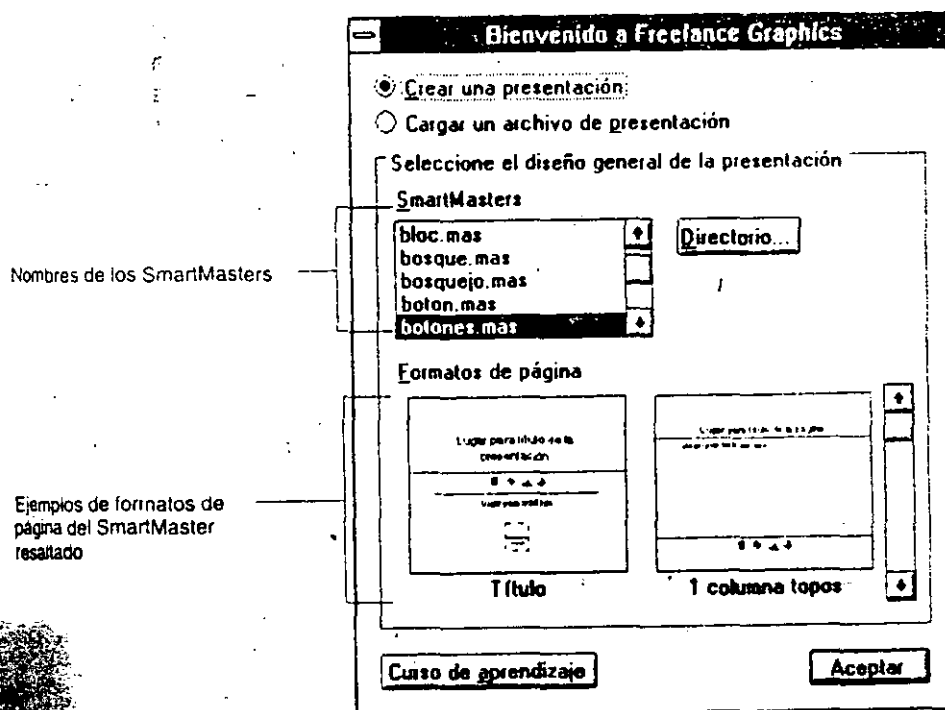
# FREELANCE PARA WINDOWS

3.- Oprima un **Doble Click** en el icono de Freelance.

En este momento está accedendo a Freelance Graphics.

**Nota:** En caso de no encontrar el icono o no encontrar la ventana, consulte con su instructor la manera de acceder a Freelance Graphics for Windows.

Cuando se ejecuta Freelance Graphics por primera vez después de haberlo instalado, se recreará en pantalla una breve demostración animada que le explica como crear una presentación. Si por el contrario, aparecerá en pantalla el recuadro de diálogo Bienvenido a Freelance Graphics (Ver Figura), desde el cual puede crear una presentación o abrir alguna de las que ya posea.

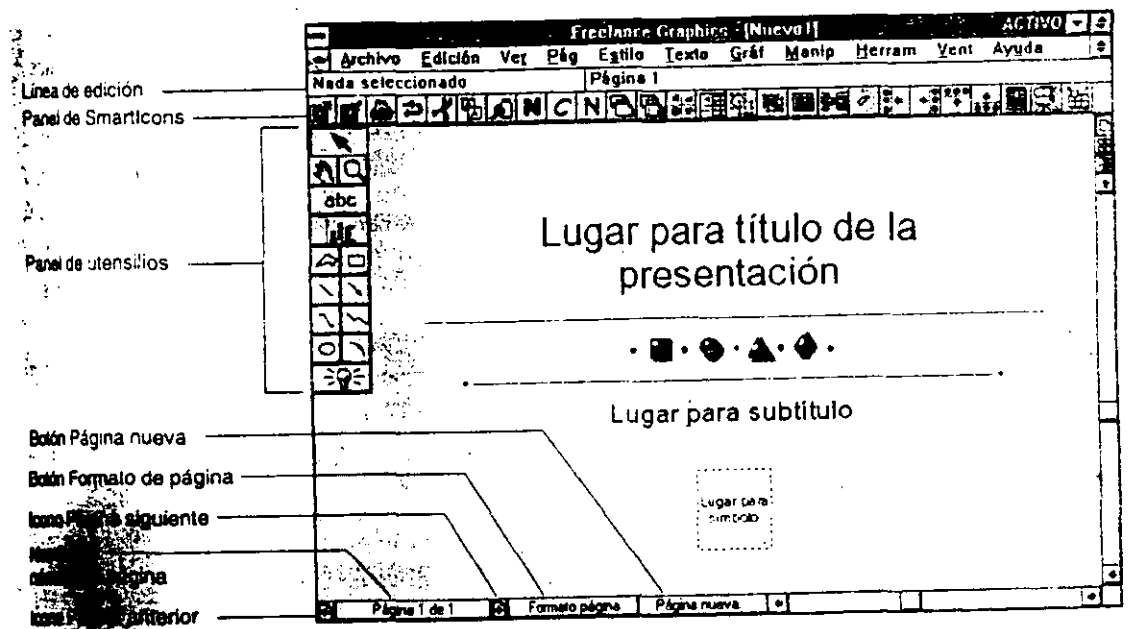


En la mitad inferior del recuadro de diálogo Bienvenido a Freelance Graphics, se ilustran varios formatos de página del SmartMaster que aparece resaltado en la lista de la mitad superior.

4.- Examine algunos SmartMaster seleccionando con el ratón los nombres de la lista.

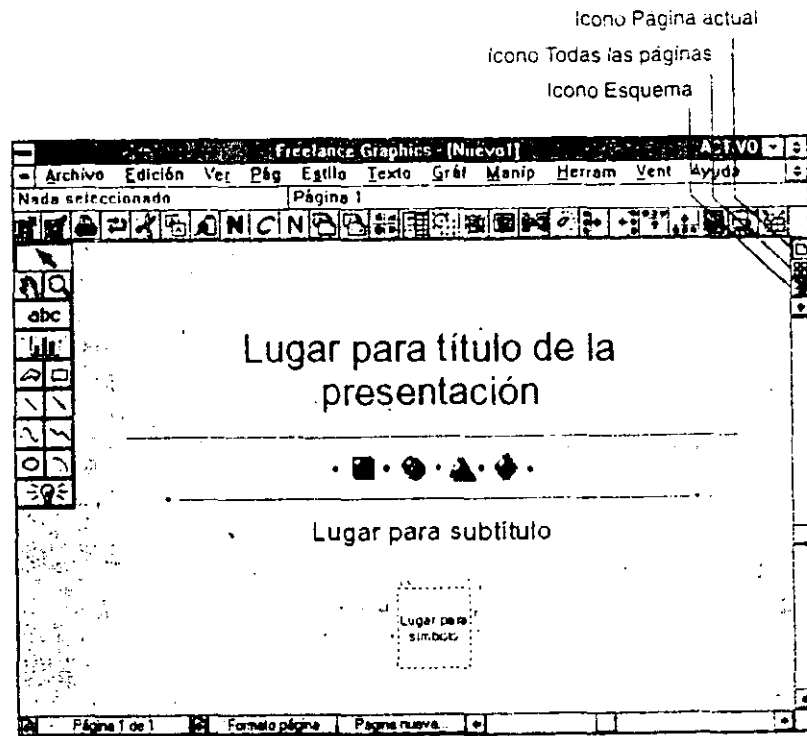
## 1.6 LAS PANTALLA DE FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

La ventana principal de Freelance Graphics está integrada por una serie de elementos que aparecen en las figuras que se irán mostrando a lo largo de este punto.



# FREELANCE PARA WINDOWS

Cuando se halle trabajando en una presentación, Freelance Graphics le pone al corriente en todo momento del estado operativo del programa.



El menú de ayuda.

Freelance Graphics pone a su disposición un completo sistema de ayuda contextual estructurado en pantallas informativas a las que puede acceder.

1. Presione <F1> o seleccione alguno de los mandatos del menú **Ayuda**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

Una vez que se halle dentro del sistema de ayuda en línea, puede realizar, entre otras, las siguientes tareas:

Localizar en un índice los temas que le interesen.

Consultar temas estrechamente relacionados con el que esté leyendo.

Saltar a un tema a otro.

Consultar definiciones de términos o conceptos específicos.

Insertar puntos de referencia en los temas que consulte con más frecuencia o cuya lectura desee aplazar para otro momento.

Incluir sus propias anotaciones y comentarios.

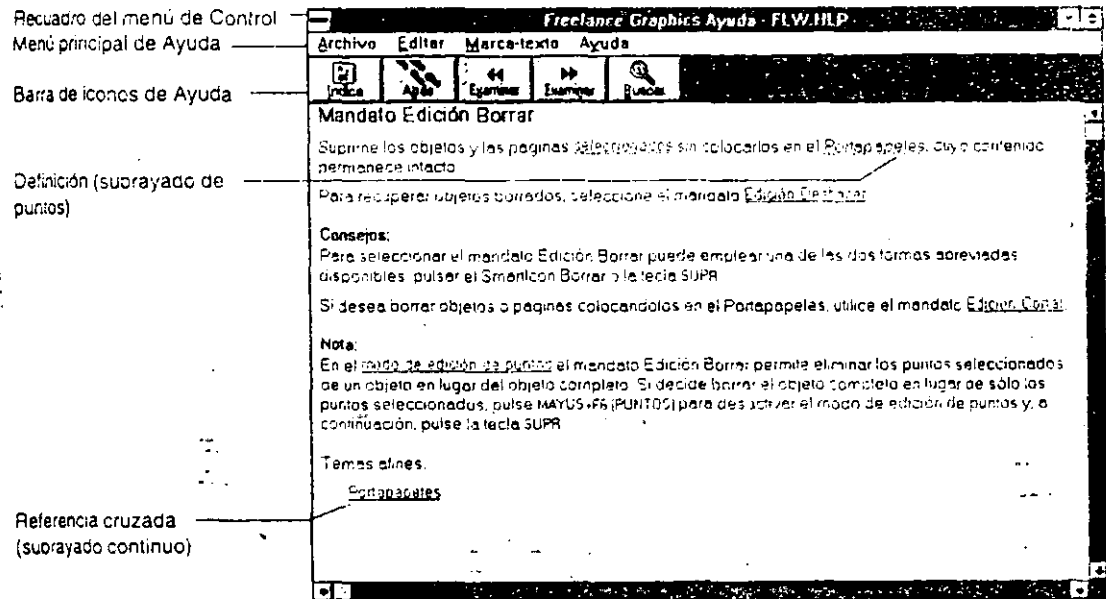
Imprimir un tema determinado.

Copiar cualquier tema en el Protapapeles de Windows y de allí incorporarlo a cualquier aplicación para Windows.

Ajustar el tamaño y la posición de la ventana de Ayuda en línea para leer el contenido de la misma y cotejarlo directamente con el de la ventana de Freelance Graphics.



La siguiente ilustración muestra los componentes básicos de la ventana del sistema de Ayuda en línea.



**Menú Principal del sistema de Ayuda** está integrado por mandatos que le permiten: imprimir temas del sistema de ayuda en línea, copiar el texto de un tema en otra aplicación, incluir sus propios comentarios en la información del sistema de ayuda, o insertar puntos de referencia en temas a los que se remita con frecuencia o cuya lectura desee dejar para otro momento.

**Barra de iconos de Ayuda** figuran botones que pueden utilizar para consultar el índice del sistema de Ayuda en línea, regresar al tema que hubiera leído en último lugar, pasar de un tema a otro, o localizar un determinado.

**Referencias cruzadas** que aparecen en color verde y que van subrayadas por una línea continua, muestran en pantalla un tema relacionado con el que esté leyendo.

**Definiciones** que aparecen en color verde y van subrayadas por una línea de puntos, muestran un recuadro de ventana en el que se define brevemente un término o concepto.

2.- Pulse **Click** en el menú **File**.

3.- Elija la opción **Exit**.

## CERRANDO FREELANCE GRAPHICS FOR WINDOWS

Para finalizar una sesión de Freelance Graphics basta realizar los pasos siguientes:

Si se encuentra aun en la ventana de Bienvenidos a Freelance Graphics presione antes un **<Esc>**.

1.- Pulse un **Click** en el menú Archivo.

2.- **Click** en la opción Salir.

En unos instantes usted es regresado al Sistema de Windows.

3.- Pulse un **Click** en el menú Archivo.

4.- **Click** en la opción Salir de Windows.

5.- **Click** en SI para confirmar.

## 1.7 PRINCIPIOS PARA UN BUEN DISEÑO

### SENCILLEZ

La exposición visual pretende eliminar o reducir la complejidad de los datos. Haga el texto de sus gráficas legibles y de un tamaño adecuado a la distancia de observación de su auditorio. Identifique con una etiqueta, todo aquel elemento que pudiera aparecer confuso. Limite el número de elementos presentes en cada lámina: tipos, colores, estilos de línea, objetos, etc.

Siga las siguientes sugerencias:

- a.- Use plantillas para imprimir cierta uniformidad a sus trabajos.
- b.- Sea consistente y procure utilizar la misma gama de colores y estilos de letra y líneas.
- c.- Sea moderado, limite el número de objetos presentes en cada lámina y el número de definiciones, estilos y colores empleados.
- d.- Sitúe con precaución los objetos y texto, desarrolle láminas balanceadas, procure adecuar la proporción de áreas en blanco que existan en la lámina.
- e.- Utilice marcos para agrupar texto y objetos.
- f.- Repita los elementos gráficos.

### ENFASIS

Cualquier lámina, siempre busca destacar algún elemento o punto central. Haga un buen uso de los siguientes puntos:

- a.- **Tamaño**, destaque el elemento central en tamaño dentro de la gráfica.
- b.- **Color**, subraye el elemento gráfico, palabra o frase central de la lámina.

c.- Sombreado, sombrear el elemento principal de cada lámina.

d.- Estilo, destaque el elemento central con una tipografía especial y singular; flechas, utilice flechas para puntualizar los elementos importantes de su gráfica; etiquetas, describa y clarifique los elementos importantes.

## BALANCE

Existen dos tipos de presentación: la formal y la informal. Para el primer tipo de presentaciones se recomienda la ubicación simétrica de los objetos de la lámina; en cambio para el segundo caso, conviene la ubicación asimétrica de los objetos.

## PROPORCION

Se refiere al tamaño relativo y arreglo de los elementos de la gráfica. Por ejemplo, un símbolo demasiado grande puede perjudicar o arruinar el aspecto de una lámina y distraer la atención del observador de los aspectos principales de la misma.

## MOVIMIENTO

Se refiere al ritmo o secuencia de los elementos de una gráfica, lo cual involucra orden, repetición y organización. Por ejemplo en una gráfica de barras se recomienda que el elemento de mayor volumen esté situado a la derecha de la lámina, pues el ojo humano avanza de izquierda a derecha, o bien añadir algún símbolo gráfico que oriente el sentido de los datos.

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

- Los requerimientos del sistema (Hardware y Software).
- Cargar y cerrar una sesión de Freelance Graphics.
- Conceptos elementales de Freelance Graphics.
- Considerar ciertos principios para un mejor diseño.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

## Cuestionario de repaso Unidad I

1.- Mencione por lo menos cinco aplicaciones de Freelance for Windows.

---

---

---

2.- (Verdadero o Falso) Puede correr Freelance for Windows sin tener instalado Windows.

---

---

3.- Mencione los pasos para comenzar una sesión de Freelance.

---

---

---

4.- Mencione los tres paneles de Iconos.

---

---

---

5.- Que panel contiene los Iconos (Puntero, Gráfico, Texto, Arco, Líneas, etc.)

---

---

6.- Mencione los cinco principios para un buen diseño.

---

---

---

7.- Cuál es la tecla del Sistema de Ayuda en Linea.

---

---





## UNIDAD 2

---

### CREACION DE UNA PRESENTACION RAPIDA

#### OBJETIVO

En esta unidad el participante efectuará la creación de una presentación rápida, combinando Títulos, Texto con topes y Gráficos, asimismo visualizara y almacenara su presentación.

Al finalizar la unidad usted habrá efectuado la:

- Creación de una presentación rápida.
- Creación de una página de título.
- Creación de una página de texto con topes.
- Creación de una página de gráfico
- Visualización de una presentación.
- Almacenamiento de una presentación.
- Definición de una demostración en pantalla.
- Impresión de una presentación.

## 2.1 COMO CREAR UNA PRESENTACION RAPIDA.

Siempre que tenga que efectuar una presentación donde disponga de poco tiempo, es ahí donde Freelance Graphics se convierte en el compañero ideal de trabajo, ya que pone a su disposición un formato gráfico para la presentación, se hace cargo de todo lo relacionado con el diseño de la misma y organiza la composición de la páginas de una manera automática.

La creación de una presentación con Freelance Graphics se convierte, pues, en una tarea sumamente sencilla que se desglosa, a su vez, en tres etapas:

- a.- Elección del diseño general de la presentación.
- b.- Inclusión del contenido de la presentación en los huecos.
- c.- Visualización y comprobación del resultado final.

En la presente unidad, se ofrecen las instrucciones detalladas para la creación de una presentación. Se recomienda seguirlas en el orden propuesto hasta que se familiarice con el programa.

- 1.- Cargue nuevamente Freelance Graphics.

## 2.2 Creación de una página de título.

Apliquemos la primer etapa para la creación de una página de título que corresponde a la elección de un diseño general para la presentación.

- 2.- Seleccione **Focos.mas** de la lista de SmartMaster.

Los **SmartMaster** es un conjunto de formatos de página que comparten unas características estilísticas comunes a las que se acogen automáticamente tanto el texto como los gráficos que se incluyan en una presentación. Será, pues, el **SmartMaster** que se escoja; para una presentación quien determine el aspecto global del que participarán todas las páginas de la misma.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

3.- Pulse **Click** sobre el botón **Aceptar**.

Freelance Graphics muestra entonces la vista página actual y en ella, el formato de página título del SmartMaster seleccionado. Dicha vista le permite examinar por separado cualquiera de las páginas de una presentación.

4.- Pulse **Click** sobre el área **Lugar para título de la Presentación**.

Aquí es dónde estableceremos la segunda etapa para la creación de una página de título que corresponde a la inclusión del contenido de la presentación en los huecos.

El título constituye el punto de partida lógico de toda presentación, un título breve y directo es ya un primer paso importante para canalizar sus esfuerzos hacia la consecución de los objetivos de la presentación.

5.- Escriba el siguiente texto **Mi primer Presentación**:

Freelance Graphics sustituye el mensaje original por el título introducido.

6.- (Opcional) Presione **<Flecha abajo>** ó pulse **Click** en el área **Lugar para subtítulo**.

7.- Escriba su **nombre**.

8.- Pulse **Click** en el icono de puntero del panel utensilios, o bien presione **<Shift - enter>**.

9.- Pulse **Click** en el área **Lugar para el símbolo**.

Freelance Graphics muestra el recuadro de diálogo **Añadir símbolo**, en el cual aparece una lista que recoge los seis primeros de la biblioteca de símbolos resaltada. Cada biblioteca está integrada por un grupo de símbolos temáticamente afines que han sido diseñados y creados por especialistas. Si la biblioteca seleccionada consta de más símbolos de los que caben en el recuadro de la lista **Símbolo**, haga uso de la barras de desplazamiento para ver los restantes.

10.- Seleccione la biblioteca **Hombres.sym**.

11.- Ubique el cursor sobre la figura (símbolo) 7 de 15.

12.- Presione **Click** sobre el botón **Añadir**.

Freelance Graphics se encarga de ajustar automáticamente el tamaño del símbolo y de enmarcarlo en el bloque de emplazamiento correspondiente.

13.- **Click** sobre el botón **Fin**.



Esta es la tercer etapa para la creación de una página de título que corresponde a la Visualización y comprobación del resultado final.

Ahora que ya ha confeccionado la primera página de la presentación - la de título - proceda a la creación de la siguiente, que bien podría ser una de texto con topes.

## 2.3 Creación de una página de texto con topes

El formato de página 1 columna topes de los SmartMaster es el tipo de texto con topes más utilizado y consiste en una columna de varios elementos con topes encabezada por un título.

1.- Habrá el menú **Pág** y seleccione la opción **Nueva** o bien el botón **Página Nueva**, situado al pie de la pantalla.

Freelance Graphics muestra en pantalla el recuadro de diálogo **Página Nueva**.

2.- Seleccione el formato **1 columna topes** y pulse **Click** en el botón **Aceptar**.

Freelance Graphics muestra una nueva página con los mismos elementos de diseño que la página de título.

3.- Pulse **Click** en el área **Lugar para el título de la página**.

4.- Escriba el siguiente texto **Principios a seguir** para un buen diseño.

5.- (Opcional) Presione **<Flecha abajo>** ó pulse **Click** en el área **Lugar para texto con topo**.

Freelance Graphics solicita el texto con topo.

6.- Escriba **Sencillez** y presione **<enter>**.

7.- Escriba **Enfasis** y presione **<enter>**.

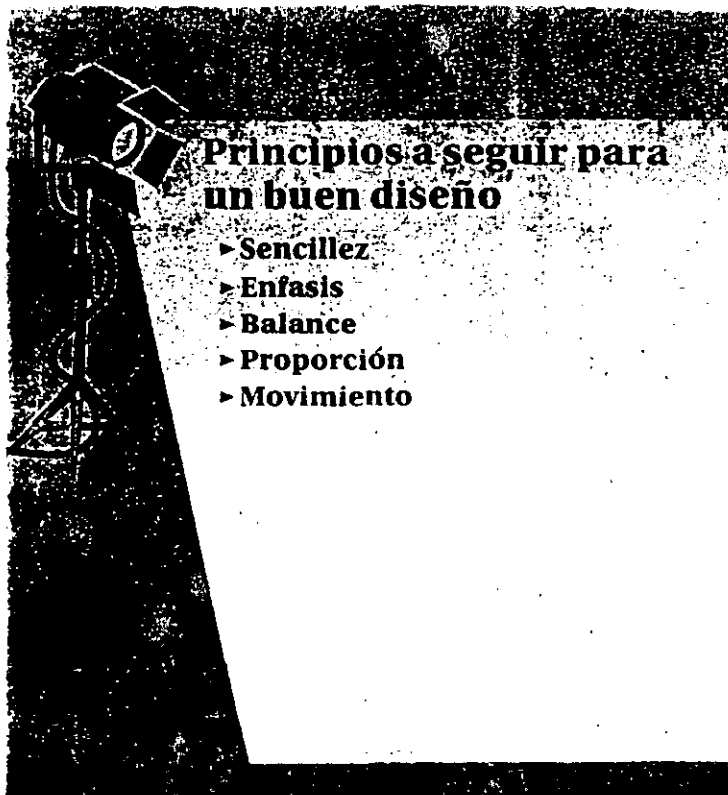
Como Habrá notado en este caso utilizamos la tecla <Enter> para crear una nueva línea de texto con topo.

8.- Introduzca las siguientes líneas de texto.

**Balance y <enter>.**  
**Proporción y <enter>.**  
**Movimiento.**

9.- Al terminar de introducir la última línea presione <Shift - Enter> ó Click en el icono de puntero.

Puede utilizar la tecla <Tab> para crear subapartados de texto. O bien <Shift - Tab> para provocar el efecto opuesto al de la tecla <Tab>.



Si precisa información detallada sobre el empleo de texto en Freelance Graphics refiérase al capítulo 3 de la Guía del Usuario que viene con el paquete.

## 2.4 Creación de una página de gráfico.

Basta elegir el tipo y el estilo de gráfico que prefiera, he introduzca los datos que desee representar gráficamente. Freelance Graphics se encargara de todo lo relacionado con el estilo del gráfico: Colores, Tipos de letra, Leyendas y Rótulos.

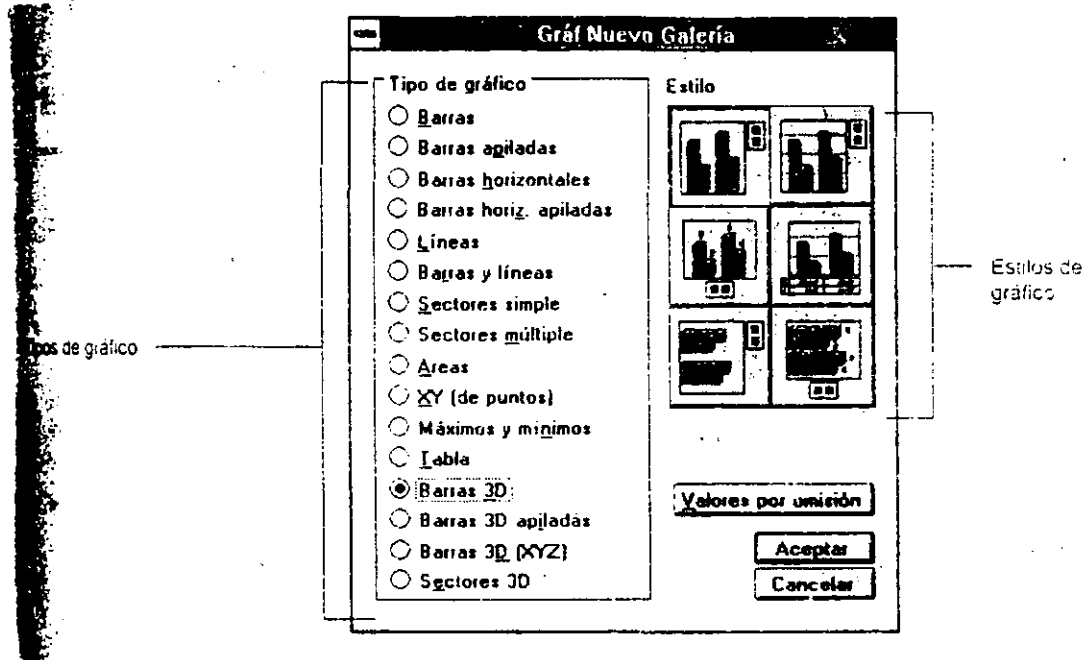
- 1.- Pulse **Click** sobre el botón de **Página Nueva** ubicado en la parte inferior de la pantalla.
- 2.- Seleccione el formato **1 Gráfico** de la lista de formatos.
- 3.- Pulse **Click** en el botón **Aceptar**.

Freelance Graphics una nueva página con los mismos elementos de diseño que las páginas precedentes, a diferencia de éstas, presenta un formato de página distinto. El formato de página **1 Gráfico**, incluye un mensaje que le solicita el título de la página, y un bloque de emplazamiento en el que irá ubicado un gráfico de su edición.

- 4.- Presione **Click** sobre el área **Lugar para título de la página**.
- 5.- Introduzca el siguiente título **Usuarios de Freelance en los últimos años**.
- 6.- **Click** sobre el área **Lugar para gráfico**.

Freelance Graphics le muestra la caja de diálogo **Gráf Nuevo Galería** como se muestra en la figura:





7.- Seleccione el tipo de gráfico **Barras 3D**.

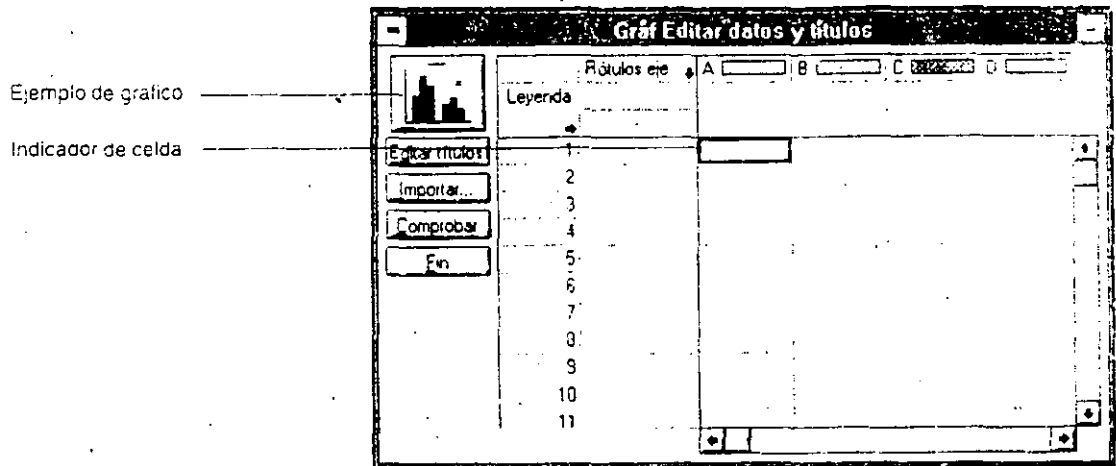
8.- Seleccione el estilo de gráfico 4.

9.- Pulse **Click** sobre el botón **Aceptar**.

Freelance Graphics muestra la ventana Gráf Editar datos y títulos (Ver figura). En el ángulo superior izquierdo de la misma, aparece el tipo de gráfico que haya seleccionado. La imagen constituye tan sólo una representación del tipo de gráfico seleccionado, no del que se generará a partir de los datos que introduzca en la ventana.



# FREELANCE PARA WINDOWS



11.- Pulse <Flecha Izquierda> para introducir las etiquetas del eje de las X's.

12.- Introduzca las siguientes etiquetas (para fijar los datos presione <Enter> ó <Flecha abajo>).

1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992

# FREELANCE PARA WINDOWS

Ahora introduciremos los valores correspondientes para cada año.

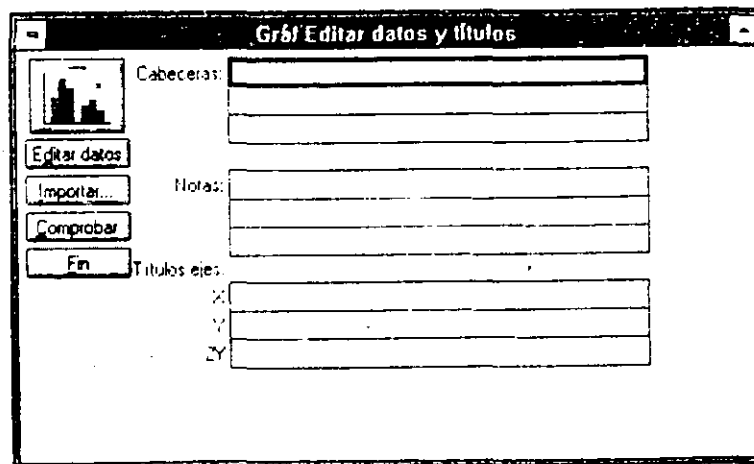
13.- Desplace el cursor para introducir el valor correspondiente a 1986 por la primer variable (A).

14.- Introduzca lo siguientes valores para cada uno de los años.

315000  
650000  
765000  
820000  
934000  
1100000  
1550000

15.- Pulse Click sobre el botón Editar títulos.

Freelance Graphics muestra las barras de introducción de los datos de cabeceras, notas y títulos de los ejes del gráfico como se muestra en la figura.



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

16.- Introduzca, los siguientes textos.

**Cabeceras: USUARIOS DE FREELANCE**

**Notas: Segun censo realizado**

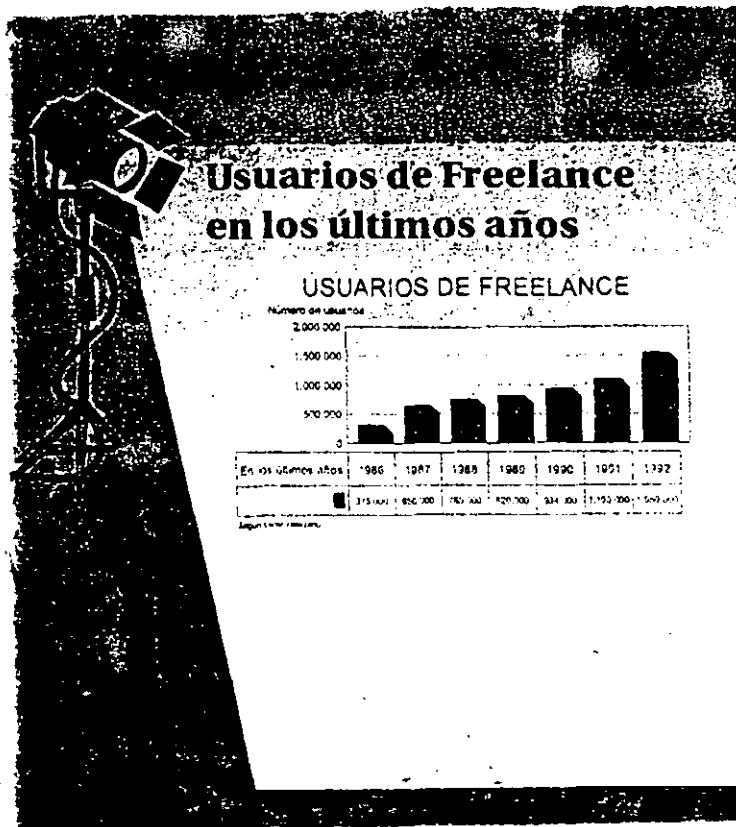
**Titulos Ejes:**

**X: En los últimos años**

**Y: Número de usuarios**

17.- Pulse **Click** en el botón **fin**.

Freelance Graphics cierra entonces la ventana Gráf Editar datos y títulos y, de forma automática, dibuja el gráfico en el recuadro de emplazamiento reajustando su tamaño para darle cabida en él y para integrarlo en el conjunto estético de la página.



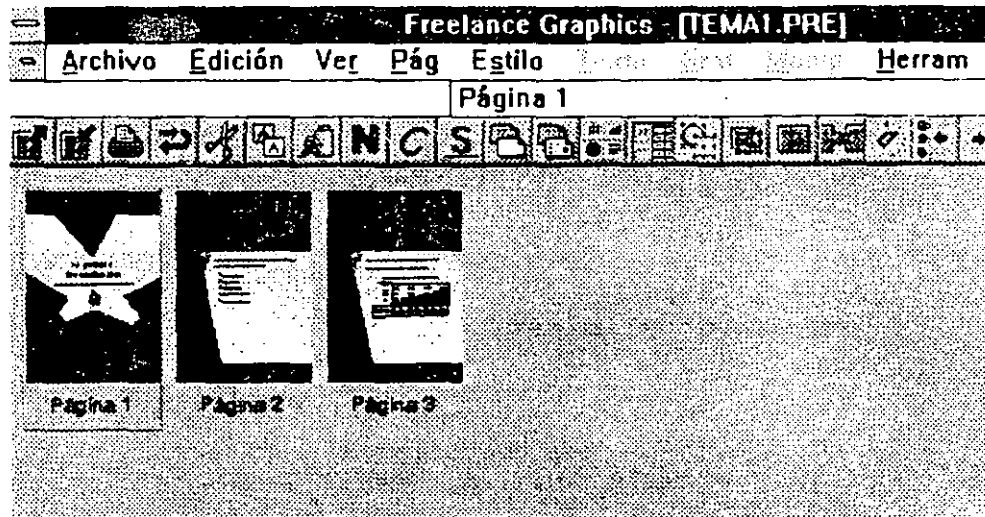
## 2.5 Visualización de una presentación.

Cuando usted haya concluido la creación de su presentación ó en el transcurso de la misma, puede abandonar momentáneamente una página **específica** y visualizar globalmente la presentación en la vista **de todas las páginas**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

1.- Pulse **click** en el icono todas las páginas, o bien habrá el menú **Ver** y la opción **Todas las páginas**.

Freelance Graphics muestra todas las páginas de la presentación en un esquema reducido de la misma (Ver figura).



# FREELANCE PARA WINDOWS

Para cambiar de posición alguna de las páginas dentro de la presentación, realice los siguientes pasos.

2.- Presione **Click** sobre la figura de la tercera página y sin soltarlo arrástrelo hasta su nueva ubicación.

A medida que arrastre la página cuya posición vaya a modificar, aparece una barra vertical que le indica en qué lugar quedará insertada cuando suelte el botón del ratón.

Si desea insertar una página nueva dentro de la vista **Todas las páginas**, elija la página detrás de la cual vaya a sustituirla, y seleccione el mandato **Pág Nueva** o bien pulse directamente el botón **Página Nueva**, ubicado en la parte inferior de la pantalla.

Para suprimir una o varias páginas de la vista **Todas las páginas**, seleccione la página o páginas en cuestión y el mandato **Pág Eliminar**, o bien directamente la tecla **Supr.**

3.- Pulse **Click** sobre el icono de Página Actual.

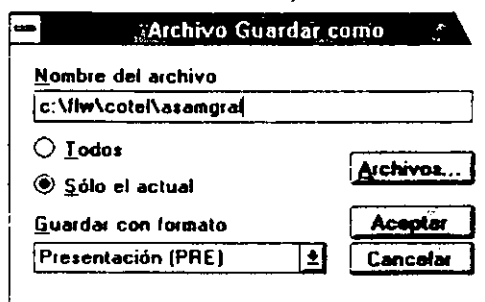
Freelance Graphics lo regresa a la vista de **Página Actual** a seguir trabajando en una sola página.

## 2.6 Almacenamiento de una presentación.

Siempre que lo desee haya o no concluido la creación de la presentación, puede almacenar, examinar o imprimir la presentación.

1.- Habrá el menú **Archivo** y elija **Guardar como**.

Freelance Graphics muestra en pantalla el recuadro de diálogo **Archivo Guardar Como** (Ver figura).



2.- Escriba la ruta (Path) de ser necesario, dónde será almacenado el archivo de la presentación **C:\FLW\CURSO\**.

3.- Por último escriba el nombre del archivo **MIPRIMER** y presione **<Enter>**.

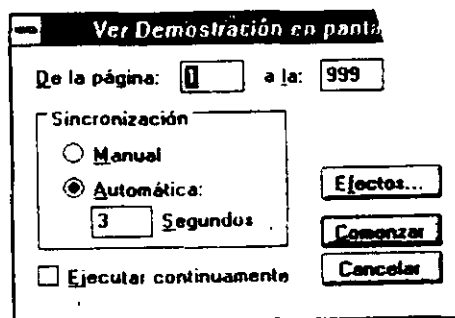
Si modifica una presentación de las que ya posee, seleccione **Archivo** y la opción **Guardar**, o pulse el SmartIcon **Guardar archivo**, o bien pulse la combinación de teclas **<Ctrl-F1>** para almacenar los cambios que haya efectuado.

## 2.7 Definición de una demostración en pantalla.

Es una presentación, página a página, que se desarrolla en la pantalla de un ordenador, y que puede emplearse para comprobar visualmente, y de forma rápida, el aspecto que va tomando a medida que se va creando, o como medio de distribución final de la misma.

1.- Seleccione el mandato **Ver** y la opción **Demostración en pantalla**.

Freelance Graphics despliega el recuadro de diálogo **Ver demostración en pantalla**.



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

Freelance Graphics rellena automáticamente dichos recuadros con los números 1 al 999 para la primera página y para la última respectivamente, a fin de mostrar en su totalidad la presentación.

2.- Indique el número de páginas a mostrar.

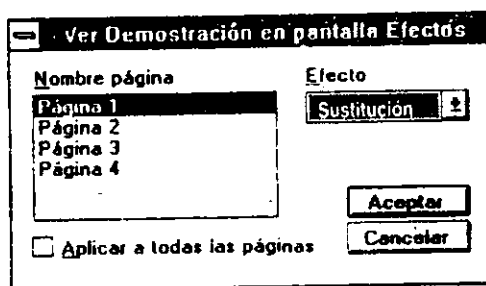
3.- Seleccione la sincronización que prefiera: **Manual** o **Automática**.

4.- Pulse un **Click** en la opción Ejecutar continuamente.

Si marca la opción Ejecutar continuamente, la demostración vuelve a ejecutarse mientras que no pulse la tecla <Esc>.

5.- Pulse **Click** en el botón de **Efectos**.

Freelance Graphics muestra el recuadro de diálogo Ver demostración en pantalla Efectos.



6.- Elija el efecto que desee de la lista que contiene el recuadro de Efecto.



7.- Pulse **Click** en el botón **Aceptar**.

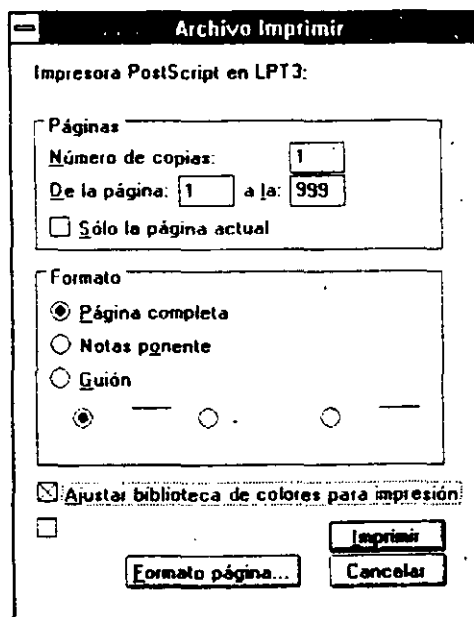
8.- **Click** en el botón **Comenzar** para iniciar la demostración en pantalla.

## 2.8 Impresión de una demostración.

Para imprimir una presentación, basta seguir los pasos que a continuación se detallan.

1.- Active el menú **Archivo** con la opción **Imprimir**, o pulse **Click** en el SmartIcon **Imprimir Archivo**, o bien la combinación de teclas **<Ctrl-F7>** (imprimir).

Freelance muestra en pantalla el recuadro de diálogo correspondiente a **Archivo Imprimir**.



## FREELANCE PARA WINDOWS

---

Por el momento se omitió la explicación de cada uno de los parámetros, los cuales se harán mención en las unidades siguientes.

2.- Pulse **Click** en el botón **Imprimir**.

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

- Los procedimientos para la creación de una presentación de forma rápida.
- A crear una página de título, texto con topes y gráfico.
- A visualizar e imprimir una presentación.
- El concepto de una demostración en pantalla.

## Ejercicio

Efectué el siguiente ejercicio a fin de reforzar los conocimientos adquiridos durante la presente unidad; siga las instrucciones que a continuación se indican si tiene dudas refiérase a las páginas anteriores.

### Instrucciones:

1.- Realice una presentación rápida seleccionando el SmartMaster **Botones.mas**.

2.- En la página de título incluya la siguiente información:

**Título** -> Coctel de Comunicaciones.

**Subtítulo** -> Asamblea General.

**Símbolo** -> Biblioteca Flechas.sym símbolo 2 de 20.

3.- En la página de texto con topes incluya la siguiente información:

**Título** -> Estrategia para los próximos meses.

**Texto** -> Lanzamiento de Nuevos Productos

Nuevas Adquisiciones

Campana Publicitaria

La Barrera del 92

4.- En la página de gráfico incluya la siguiente información:

**Título** -> Ventas de nuevos productos en los últimos años.

**Gráfico** -> Elija el tipo y estilo de barras que desee.

**Etiquetas** -> 1986,1987,1988,1989,1990 y 1991

**Valores** -> 15,25,27,35,42 y 55

5.- Visualice su presentación y cambie el orden de las páginas así como el efecto de las mismas.

6.- Almacene su presentación con el nombre de **COMUNICA**.

## Cuestionario de repaso Unidad II

1.- Mencione las tres etapas para la creación de una presentación rápida.

---

---

---

2.- Mencione las tres áreas con que cuenta una página de título.

---

---

3.- Escriba el mandato para crear una nueva página.

---

---

---

4.- (Verdadero o Falso) Después de haber introducido un texto, debe presionar <Enter> para aceptarlo.

---

---

5.- Escriba el mandato para guardar una presentación.

---

---

## FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

6.- (Verdadero o Falso) Es posible modificar el orden consecutivo de las páginas para efectuar un seguimiento diferente de la presentación.

---

---

7.- En que panel se encuentra el Icono de Impresión.

---

---

## UNIDAD 3

---

### TEXTO Y ESQUEMAS

#### OBJETIVO

En esta unidad el participante aplicara todo lo referente al manejo de texto (editar, copiar, mover etc.), por otra parte aprenderá el manejo de la vista esquema para la creación o edición de una presentación.

Al finalizar la unidad usted habrá efectuado la:

- Edición de un texto.
- Modificar los atributos de caracteres, palabras o fragmentos de texto.
- Bloques de texto del usuario.
- Revisión Ortográfica.
- Consideraciones Generales de un Esquema.
- Creación de una presentación en la Vista de Esquema.
- Visualización de una presentación en la Vista Esquema.

## 3.1 EDICION DE UN TEXTO

Con Freelance Graphics, la inclusión de texto en la páginas de una presentación y la modificación del mismo se convierte en tareas sumamente sencillas de cuyos resultados quedará gratamente sorprendido.

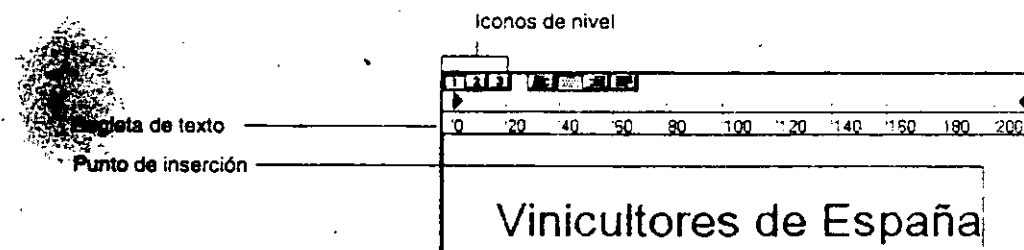
Una vez que haya incluido texto en una página, su edición no representa dificultad alguna, así, por ejemplo puede recalcar una palabra o concepto empleando un tipo de letra cursiva o negrita.

Freelance Graphics se encarga, además, de verificar la corrección ortográfica del texto de la presentación, incluido el que forma parte de los gráficos.

Si tiene algún trabajo cargado almacenelo y seleccione la opción **Nuevo** del menú **Archivo**.

- 1.- Seleccione cualquier SmartMaster con el Formato de Página en blanco (último formato).
- 2.- Pulse **Click** sobre el botón aceptar.
- 3.- Pulse **Click** sobre el icono de **Texto** ubicado en panel de **Utensilios**.
- 4.- Desplace el cursor dentro de la página y pulse **Click**.

Freelance Graphics despliega la caja de edición de texto, observe que dentro de la misma aparecen otros recuadros y una regla de formato (Ver figura). Este recuadro de edición funciona como un pequeño procesador de palabras, donde usted puede establecer márgenes, tabuladores, párrafos sangrados, etc.; para mayor información consulte el capítulo 3 de la Guía del usuario.





5.- Escriba **Encendido** y presione **<Shift-Enter>**.

El texto es fijado dentro de la página en la misma ubicación donde usted lo indico. Note lo fácil y rápido que es introducir (Editar) un texto.

6.- Pulse **Click** fuera del área de texto para eliminar los cuadros de selección.

## 3.2 MODIFICACION DE ATRIBUTOS DE CARACTERES

El párrafo incluido en un bloque de texto determina los atributos del texto del mismo: tipo y tamaño de letra, color, etc. Así, por ejemplo, puede hacer uso de letra cursiva o negrita, cambiar el color del texto o de los topes para que una palabra o fragmento destaque del resto del texto.

1.- Pulse **Click** sobre el texto **Encendido**.

2.- Pulse **Click** en el icono de **Negritas** ubicado en el panel **SmartIcon**.

3.- Pulse **Click** en el icono de **Cursivas** ubicado en el panel **SmartIcon**.

4.- Pulse **Click** en el icono de **Subrayado** ubicado en el mismo Panel.

5.- Pulse **Click** fuera del área de texto y observe los resultados.

Automáticamente el texto toma las diferentes Tipografías que le fueron asignadas.

Nota: Si no tuviera o no contará con el mouse puede utilizar las combinaciones de teclas abajo mencionadas o bien seleccionar el mandato **Texto Formato**.

**Negritas** -> **<Shift-Ctrl-N>**.

**Cursivas** -> **<Shift-Ctrl-C>**.

**Subrayado** -> **<Shift-Ctrl-S>**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

Mencionemos ahora los Estilos y Tamaños de Letra con los que usted puede contar, y con los cuales puede darle una presentación profesional a sus trabajos.

- 6.- Pulse **Click** sobre el área de texto.
- 7.- Seleccionar el mandato **Texto**.
- 8.- Elija la opción **Tipo de letra**.
- 9.- Elija el estilo **Tms Rmn**.
- 10.- Seleccione nuevamente el mandato **Texto**.
- 11.- Elija la opción **Tamaño**.
- 12.- Elija el tamaño **36**.
- 13.- Elimine la tipografía de negrita así como la de cursiva pulsando **Click** sobre los iconos correspondientes.
- 14.- Pulse un **Click** fuera del área de texto.

Observe los resultados, si hubiera llegado a cometer un error en alguno(s) de los punto(s), basta acceder el mandato **Edición Deshacer definición atributos** o pulsar **Click** sobre el icono **Deshacer**; ejecutelo tantas veces sea necesario y vuelva a realizar el ejercicio.

Para eliminar un texto basta pulsar **Click** o seleccionar el área del texto, acceder el mandato **Edición Borrar** o bien presionar la tecla **<Supr>**.

- 15.- Pulse **Click** sobre el área de texto.
- 16.- Presione **<Supr>**.



## Ejercicio:

- 1.- Recupere el archivo **Texto.pre**
- 2.- Presione <Av.Pág> hasta ubicarse en la página 6.
- 3.- Realice los pasos necesarios para introducir el texto a manera de darle la presentación de la figura abajo.

**ENCENDIDO**

**Y**

**APAGADO**

**DE UNA**

**COMPUTADORA**

**Nota:** Utilice el tipo de letra Tms Rmn, el tamaño de 48 y el formato Negrita.

## 3.3 BLOQUES DE TEXTO DEL USUARIO

Es posible recortar (mover) o copiar un fragmento de texto seleccionado dentro de un bloque de texto y pegarlo, seguidamente, en otro lugar del mismo bloque de texto o bien de otro diferente. Si recorta o copia un bloque de texto en su totalidad, puede pegarlo como si de un bloque de texto nuevo se tratase, o incluirlo en alguno de los bloques que ya hubiera definidos.

1.- Verifique que todavía este activo el archivo **Texto.pre** en la página 6.

2.- Presione **<Av.Pág>**.

Debe desplegarse en pantalla la página 1.

3.- Pulse **Click** en el borde izquierdo del cuadro que enmarca el texto para seleccionarlo.

4.- Pulse **Click** en el icono de **Copia**.

5.- Presione **<Re.Pág>**.

Debe desplegarse en pantalla la página 6.

6.- Pulse **Click** en el icono de **Pegar**.

Observe como el cuadro a sido copiado.

7.- Presione **<F8>** tantas veces sea necesario para visualizar el texto.

Freelance Graphics le da la opción de Priorisar las figuras o texto que deben anteponerse a los demás.

8.- Realice los pasos necesarios para copiar los efectos de **sombra** de página 1 a la página 6.

9.- **Guarde** su archivo.

**ENCENDIDO  
Y  
APAGADO  
DE UNA  
COMPUTADORA**

### 3.4 REVISION ORTOGRAFICA

Antes de poner punto y final a la elaboración de su presentación, resulta muy conveniente aplicar una revisión ortográfica del texto incluido en ella. Freelance Graphics posee su propio corrector, que se encarga de comprobar la corrección ortográfica de una sola palabra, de toda una página o de la presentación entera.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

Además, Freelance Graphics incluye un diccionario personalizado del usuario en el que puede incluir términos especiales cuyo empleo sea exclusivo de su empresa o gremio, como ocurren con ciertos nombres propios, abreviaturas o nombres de productos.

Freelance Graphics le ofrece la posibilidad de seleccionar un diccionario de otro idioma para comprobar la ortografía de la presentación. Para hacerlo, seleccione el mandato Herramientas Corrector ortográfico Selección de idioma, y escoja el que prefiera.

- 1.- Accese el mandato **Herramientas**.
- 2.- Elija **Corrector ortográfico**.
- 3.- Elija **Selección de idioma**.

Freelance Graphics despliega la caja de diálogo Herramientas Corrector ortográfico, mostrando en dicho recuadro tanto el número de la página en la que aparece la palabra no reconocida, como la línea de texto de la que ésta forma parte, en la cual aparece subrayada. Opte por una de las siguientes posibilidades.

## **Alternativas**

Busca y le muestra palabras ortográficas o fonéticamente similares a la no reconocida. Seleccione la apropiada y pulse Sustituir todas o Sustituir.

## **Ignorar todas**

Marca la palabra no reconocida y la identifica, hasta el final de la presentación, como de ortografía correcta.

## **Ignorar**

Ignora la palabra no reconocida y sigue adelante, pero se detiene la siguiente vez que la encuentre.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

## **Añadir a diccionario**

Incluye la palabra no reconocida en el diccionario personalizado del usuario tal y como aparezca escrita.

## **Cancelar**

Interrumpe la revisión ortográfica y cierra el recuadro de diálogo.

4.- Pulse **Click** sobre el botón **Ignorar** para pasar a la siguiente palabra desconocida.

Observe que la siguiente palabra no reconocida es **cinecia** siendo que debe ser **ciencia**.

5.- Pulse **Click** sobre el botón **Alternativas**.

Freelance Graphics le muestra la caja de diálogo Herram Corrector ortográfico Alternativas, con una lista de opciones (sugerencias) de la palabra correcta. Opte por una de las siguientes posibilidades.

## **Sustituir todas**

Corrige automáticamente la ortografía de la palabra no reconocida siempre que la detecte.

## **Sustituir**

Corrige la ortografía sólo de la palabra actual.

6.- Elija la palabra **ciencia** y pulse **Click** sobre el botón **Sustituir todas**.

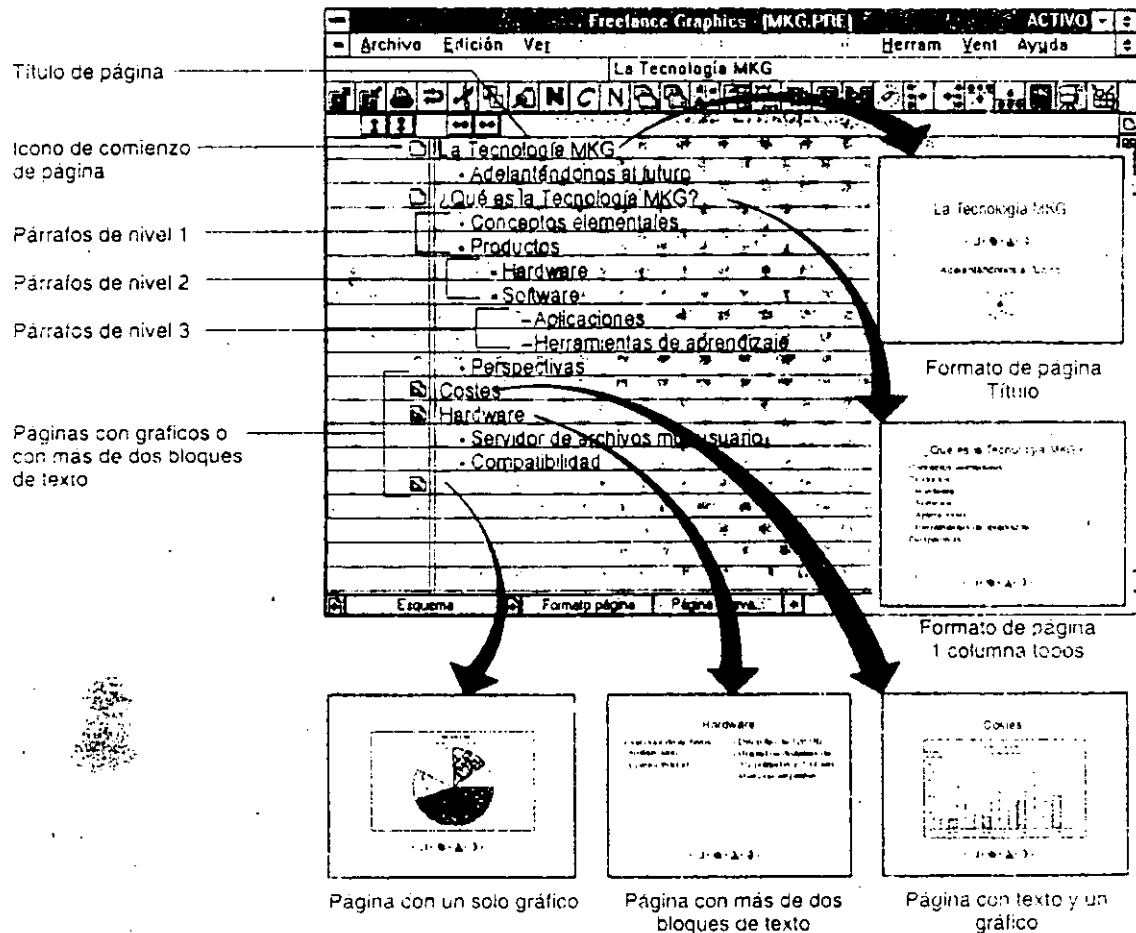
7.- Realice los pasos necesarios para hacer las correcciones ortográficas necesarias.

8.- **Guarde** su archivo.

## 3.5 CONSIDERACIONES GENERALES DE UN ESQUEMA

Freelance Graphics pone a su disposición varios tipos de ventana, denominadas vistas, desde las que puede trabajar en la presentación y analizarla desde distintas perspectivas. Así, por ejemplo, puede mostrar la vista de Página actual para examinar con detalle una determinada página o la vista de Todas las páginas, que presenta reproducciones reducidas de todas las páginas que integran la presentación, y en la cual puede añadir, borrar y redistribuir páginas de forma rápida.

La vista Esquema constituye una tercera posibilidad que se suma a las dos ya mencionadas: reúne en una sola pantalla el texto de todas y cada una de las páginas de la presentación. Si va a crear una presentación cuyo componente primordial sea el texto, puede incluso hacerlo directamente desde la vista Esquema (Ver figura).



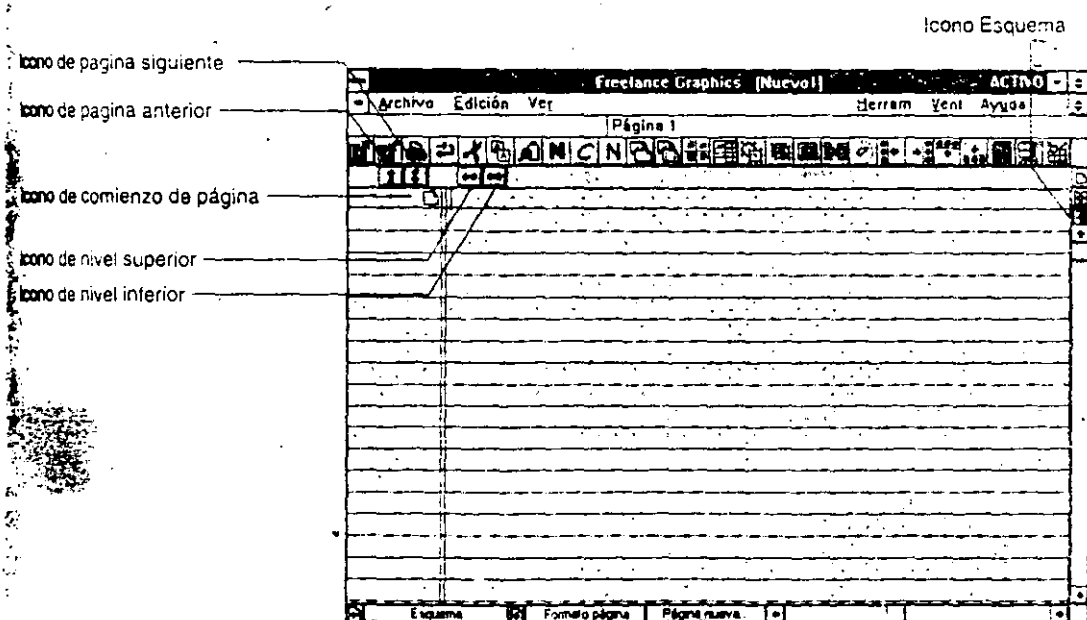


## 3.6 CREACION DE UNA PRESENTACION EN LA VISTA ESQUEMA

La primera página de una presentación suele ser la del título. Así pues, seleccione el formato de página Título del SmartMaster para dar comienzo a la creación de la presentación.

- 1.- Seleccione mandato **Archivo** y la opción **Nuevo**.
- 2.- Elija el SmartMaster **Decorado.mas**
- 3.- Pulse **Click** sobre el botón **Aceptar**.
- 4.- Pulse **Click** sobre el icono **Formato página** ubicado en la parte inferior de la pantalla.
- 5.- Elija la opción **1. Título**.
- 6.- Pulse **Click** sobre el icono de **Esquema** ubicado en la parte derecha de la pantalla.

Freelance Graphics despliega entonces la vista Esquema tal como se aprecia en la figura.



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

7.- Escriba **SEMINARIO AURIKEN** y presione **<Enter>**.

8.- Pulse **Click** sobre el icono de **Nivel inferior**.

9.- Introduzca los siguientes textos:

Capacitación Interna	<b>&lt;Enter&gt;</b>
Planes de Incentivos	<b>&lt;Enter&gt;</b>
Promociones	<b>&lt;Enter&gt;</b>
Otros	

10.- Pulse **Click** sobre el icono de **Página actual**.

Observe los resultados.

11.- (Opcional) Guarde su trabajo con el nombre que guste.

## 3.7 VISUALIZACION DE LA PRESENTACION EN LA VISTA ESQUEMA

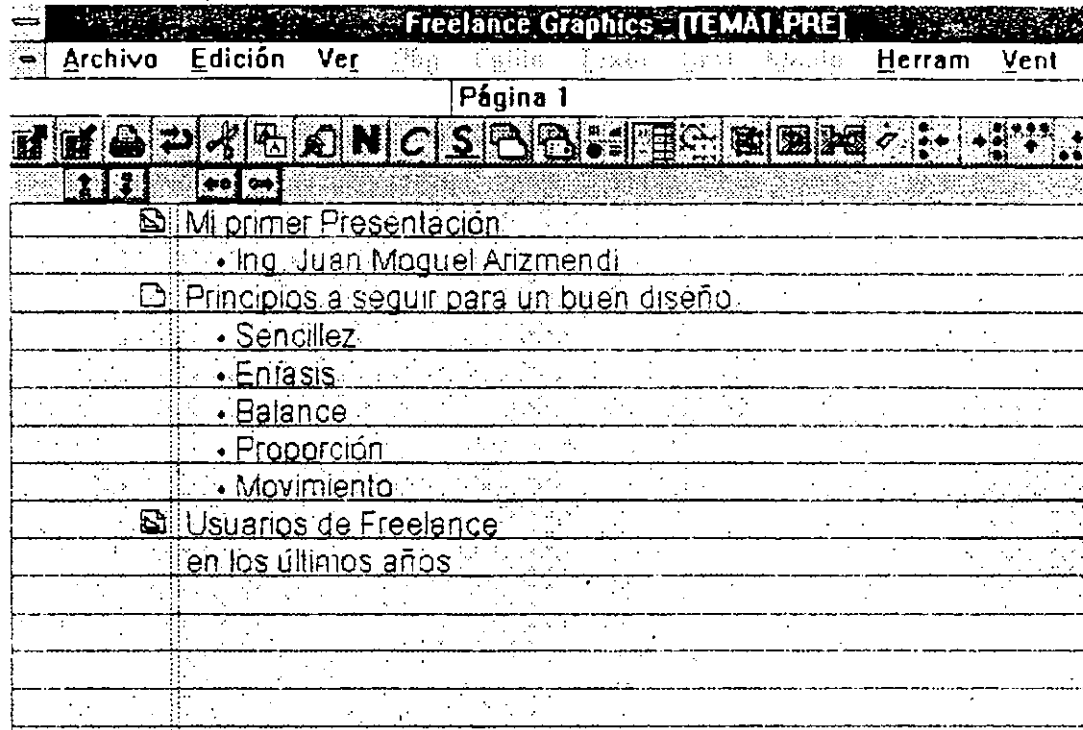
Incluso si crea una presentación en la vista de Página actual, puede mostrarlas en la vista Esquema siempre que lo desee. De esta forma, puede examinar globalmente la estructura de la presentación para comprobar que no falta ningún concepto o tema fundamental que éstos se articulan con fluidez.

1.- Cargue el archivo **MIPRIMER.PRE**.

2.- Pulse **Click** sobre el icono de vista Esquema.

# FREELANCE PARA WINDOWS

Observe la información que se despliega



3.- Realice los pasos necesarios para visualizar el archivo **TEXTO.PRE** en la vista Esquema.

Comente sus observaciones con el grupo.

4.- Pulse **Click** sobre el icono de Página actual.

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

- La edición de un texto.
- A modificar los atributos del texto.
- A copiar y mover un texto.
- A realizar una revisión ortográfica.
- Las consideraciones generales de la vista Esquema.

## Ejercicio

Efectué el siguiente ejercicio a fin de reforzar los conocimientos adquiridos durante la presente unidad, siga las instrucciones que a continuación se indican si tiene dudas refiérase a las páginas anteriores.

Instrucciones:

- 1.- Realice los pasos necesarios para incluir las siguientes dos páginas a la presentación **TEXT0.PRE**.

★

### Encendido:

- ▶ Encender Switch de Energía
- ▶ Encender supresor de picos
- ▶ Encender regulador o no-break
- ▶ Encender equipo periférico
- ▶ Encender CPU

★

### Apagado:

- ▶ Apagar CPU
- ▶ Apagar equipo periférico
- ▶ Apagar regulador o no-break
- ▶ Apagar supresor de picos
- ▶ Apagar Switch de energía

- 2.- Guarde su Archivo.

Cuestionario de repaso Unidad III

1.- Con que figura esta representado el Icono edición de texto.

---

---

---

2.- Mencione la combinación de teclas para establecer las tipografías (negrita, cursiva y subrayado) en caso de no contar con un mouse.

---

---

---

3.- En que panel se encuentra el Icono Deshacer.

---

---

4.- En que menú se encuentra la opción Corrector Ortografico.

---

---

5.- (Verdadero o Falso) Es posible crear una presentación que incluya (texto, gráficos y símbolos) en la vista de esquema.

---

---

## UNIDAD 4

---

### GRAFICOS

#### OBJETIVO

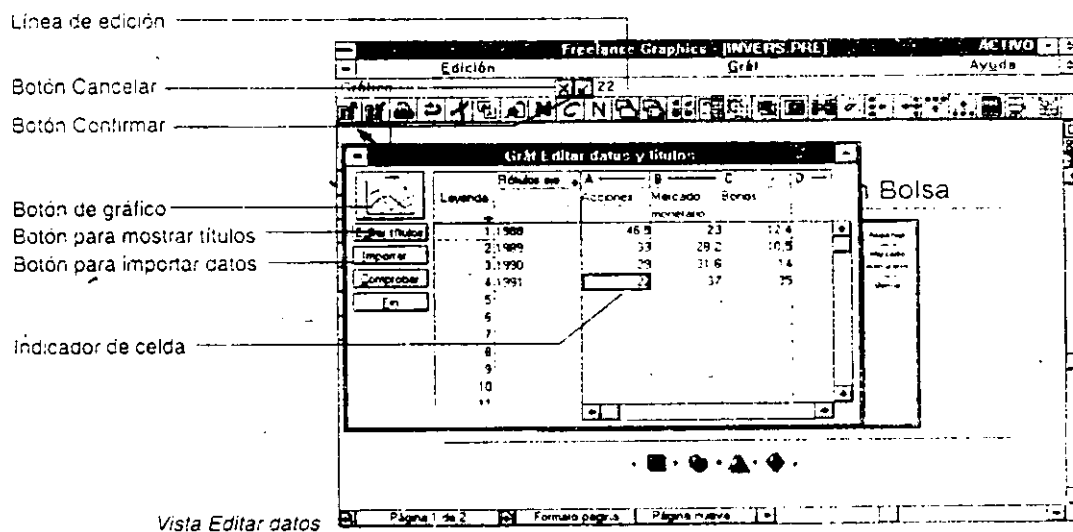
En esta unidad el participante aprenderá lo referente a la creación de gráficas, y darle un retoque profesional y distintivo a las mismas utilizando las librerías de símbolos. Así, mismo la creación de gráficos con datos de otras aplicaciones.

Al finalizar la unidad usted habrá efectuado la:

- Creación de un gráfico.
- Visualización anticipada de un gráfico.
- Modificación de los datos e Inclusión de títulos, cabeceras y comentarios de un gráfico.
- Modificación del tipo de gráfico.
- Modificación de los parámetros de un gráfico.
- Creación de gráficos con datos de otras aplicaciones.

## 4.1 CREACION DE UN GRAFICO

Siempre que vaya a crear o modificar un gráfico, usted tendrá que trabajar con la ventana Gráf Editar datos y títulos, que consiste en un sencillo formulario de introducción de datos que recoge tanto el texto como los datos de un gráfico. Esta ventana consta, de dos vistas la de datos del gráfico y la de títulos del mismo. En las dos ilustraciones abajo se describen los botones y las zonas activas de ambas vistas.



**Línea de edición:** Ubicada en la parte superior de la pantalla, va mostrando los datos a medida que los escriba. Haga uso de la línea de edición para examinar más caracteres de los que las dimensiones de la celda le permitan ver.

**Indicador de celda:** Es un recuadro de contorno grueso en el que queda **en** marcada una celda cuando se introducen o editan datos en ella, **by** que puede desplazarse haciendo uso de las barras de desplazamiento de la ventana.



# FREELANCE PARA WINDOWS

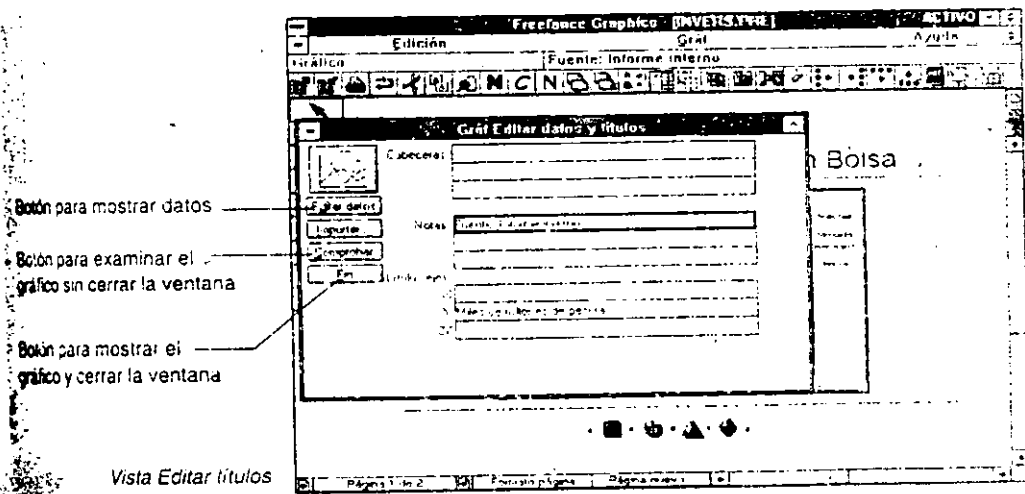
**Botón de gráfico:** Aparece una ilustración genérica del tipo de gráfico que esté creando. Si pulsa click en el botón de gráfico, aparecerá en pantalla el recuadro de diálogo Gráf Galería.

**Editar títulos:** Le traslada la segunda vista de la ventana Gráf Editar datos y títulos, en la cual puede introducir títulos para los ejes, cabeceras y comentarios.

**Importar:** Muestra en pantalla un recuadro de diálogo del que puede servirse para importar datos de un archivo gráfico de otra aplicación como, por ejemplo, una Hoja de Cálculo.

**Comprobar:** Le ofrece la posibilidad de examinar el efecto de las modificaciones que esté realizando en el gráfico de la página actual. Usted puede desplazar o modificar el tamaño de ventana Gráf Editar datos y títulos para que no dificulte la visibilidad.

**Fin:** Cierra la ventana Gráf Editar datos y títulos, y muestra el gráfico, que ahora refleja los cambios que hayan experimentado los datos.

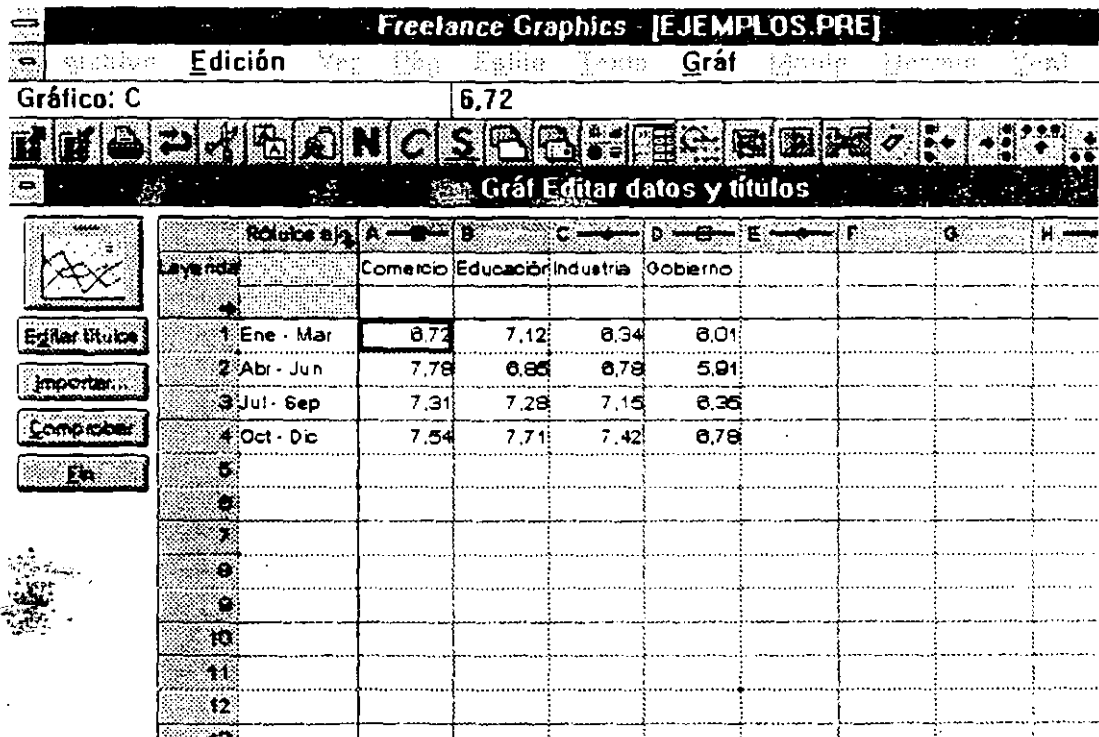


# FREELANCE PARA WINDOWS

La creación de un gráfico se hizo mención en la Unidad 1, a continuación se describe el proceso de creación de un gráfico.

Verifique estar trabajando con el archivo **Texto.pre**.

- 1.- Pulse **Click** en el icono **Página Nueva**.
- 2.- **Click** en el icono de **Gráfico**.
- 3.- Elija el tipo de gráfico **Línea**.
- 4.- Elija el estilo **2**.
- 5.- Pulse **Click** en **Aceptar**.
- 6.- Proceda a la introducción de los datos del Gráfico tal como se muestra en la figura siguiente.



# FREELANCE PARA WINDOWS

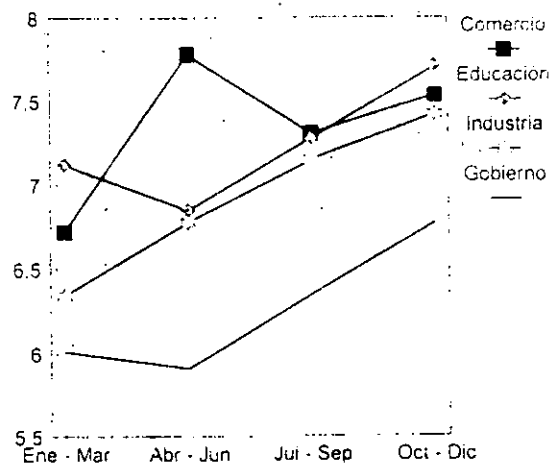
---

---

7.- Pulse **Click** en Fin para cerrar la ventana y dibujar el gráfico en la Página.

Freelance Graphics ajusta de forma automática el tamaño y el emplazamiento del gráfico.

8.- Pulse **Click** sobre el área del gráfico y sin soltarlo desplace el gráfico al centro de la página.



# FREELANCE PARA WINDOWS

## 4.2 VISUALIZACION ANTICIPADA DE UN GRAFICO

En no pocas ocasiones, resulta muy útil poder examinar el gráfico al mismo tiempo que se van introduciendo los datos, para comprobar el aspecto que va tomando el mismo dentro de la página.

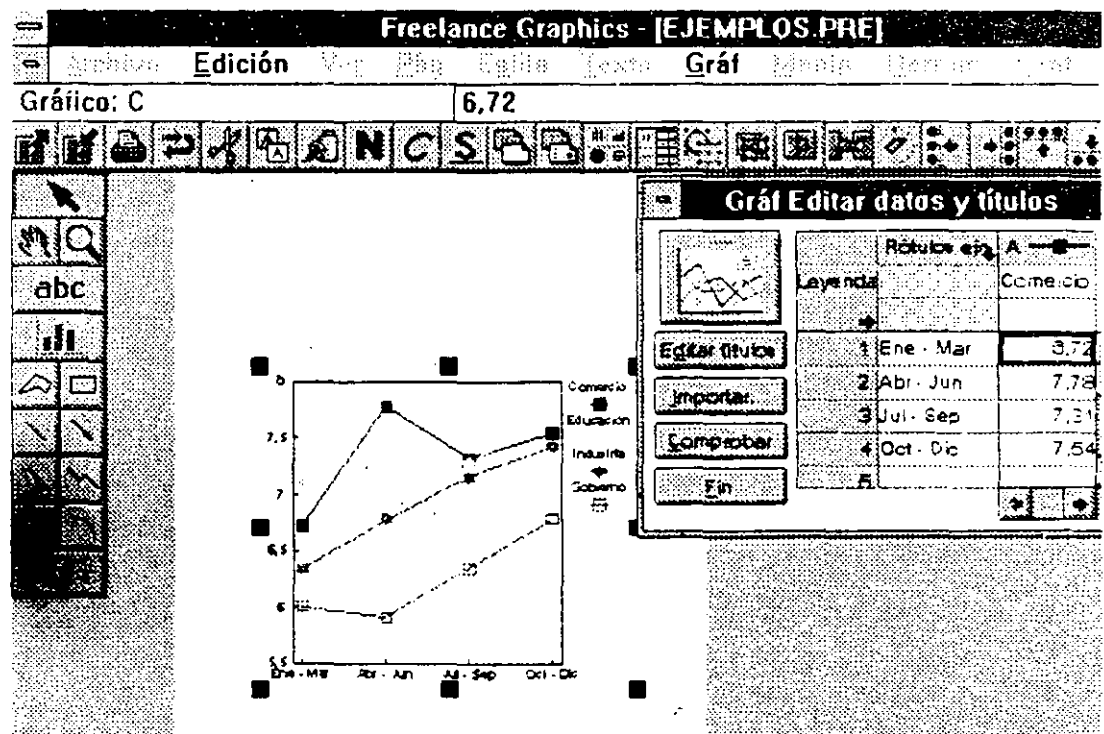
1.- Pulse **Click** sobre el icono de gráfico.

Freelance Graphics despliega nuevamente la caja de diálogo Gráf Editor datos y títulos.

2.- Pulse **Click** en el borde derecho de la caja y sin soltarlo arrastre el mouse a la altura de la letra (c) del texto Educación.

3.- Pulse **Click** en el borde inferior de la caja y sin soltarlo arrastre el mouse a la altura del renglón 6.

4.- Pulse **Click** sobre la barra de titulo para desplazar la caja a la ubicación tal como se muestra en la figura abajo.



5.- Pulse **Click** en **Fin**.

6.- Pulse **Click** en el icono de **Desplazamiento de página** para ubicar la página en la posición como se muestra en la figura anterior.

7.- Pulse **Click** sobre el icono **Gráfico** y observe el resultado.

## 4.3 MODIFICACIÓN DE DATOS E INCLUSIÓN DE TÍTULOS CABECERAS Y COMENTARIOS DE UN GRAFICO

Una vez que haya creado un gráfico, ni la modificación de los datos que éste representan ni la introducción de datos nuevos presentan dificultad alguna. Cuando proceda a la creación o edición (modificar) de un gráfico, Freelance Graphics le ofrece la posibilidad de incluir en el mismo rótulos de ejes, cabeceras y comentarios.

1.- Ubique el cursor en cualquiera de los valores graficados.

2.- Sustitúyalos por otros valores cualesquiera.

3.- Pulse **Click** sobre el botón **Comprobar** y observe los cambios en el gráfico.

4.- Pulse **Click** en el botón **Editar títulos**.

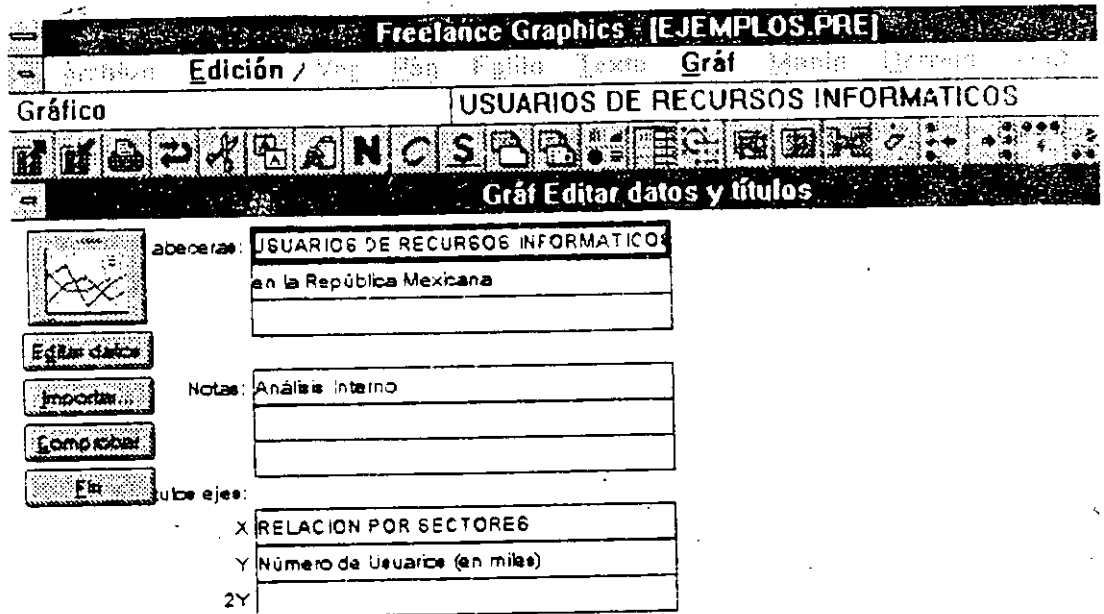
Freelance cambia entonces el contenido de la caja de diálogo **Gráf Editar datos y títulos**.

Es aquí don usted podrá introducir los títulos, cabeceras y comentarios a su gráfico, para darle una presentación más profesional a su trabajo.

5.- Pulse **Click** sobre la caja de aumento y reducción de la ventana **Gráf Editar datos y títulos**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

6.- Introduzca los siguientes rótulos tal como se muestra en la figura.



7.- Pulse nuevamente **Click** sobre la caja de aumento y reducción.

8.- Pulse **Click** sobre el botón **Comprobar** y observe los resultados en el gráfico.

Es posible realizar acercamiento (Zoom) de una área de la página a fin de observar mejor los resultados.

9.- Pulse **Click** en Fin.

10.- Pulse **Click** sobre el icono de acercamiento.

11.- Desplace el cursor al centro del área del gráfico y pulse **Click**.

12.- Repita el paso **anterior** tantas veces sea necesario hasta que usted observe bastante bien algún sector del gráfico en especial.

13.- Ejecute el mandato **Ver** opción **Página completa** para restablecer la vista **Página actual**.

## 4.4 MODIFICACION DEL TIPO DE GRAFICO

Si desea seleccionar un tipo de gráfico diferente, puede hacerlo desde el menú **Gráf** o bien con el **SmartIcon** de **Galería de gráficos**.

1.- Pulse **Click** sobre le icono **Galería de Gráficos** o ejecute el mandato **Gráf** opción **Tipo de galeria**.

**Freelance Graphics** muestra el recuadro de diálogo **Gráf galeria**.

2.- Pulse **Click** sobre el tipo de gráfico **Barras**.

3.- Elija el estilo **3**.

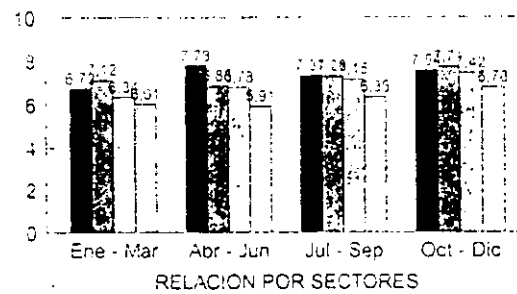
4.- **Click** en el botón **Aceptar**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

## USUARIOS DE RECURSOS INFORMATICOS

en la Republica Mexicana

Número de Usuarios (en miles)



■ Comercio □ Educación ▨ Industria ▩ Gobierno

Análisis interno

5\* (Opcional) Elija el icono de acercamiento y ejecutelo si desea visualizar mejor el gráfico.



## 4.5 MODIFICACION DE LOS PARAMETROS DE UN GRAFICO

Los parámetros de estilo de los gráficos de Freelance Graphics han sido diseñados por especialistas para ayudarle a incluir en sus presentaciones gráficos profesionales sin tener que preocuparse por los aspectos estéticos y de composición. Ello no es óbice, sin embargo, para que pueda modificar los valores de dichos parámetros siempre que lo desee.

1.- Pulse **Click** sobre el icono de gráficos.

2.- Pulse **doble click** en el botón Leyenda.

Freelance abre la caja de diálogo Gráf Leyendas, es aquí donde usted puede cambiar los parámetros establecidos por default en relación a todas las leyendas. Así, por ejemplo, el tipo y tamaño de letra, la tipografía de la misma, etc.

3.- Pulse **Click** sobre la caja de lista en cascada del tipo de letra.

4.- Utilice las barras de desplazamiento para elegir el tipo **Times New**.

5.- Pulse **Click** sobre la caja de lista en cascada del tamaño de letra y seleccione el tamaño **Grande**.

6.- Elija la tipografía **Cursiva**.

7.- Pulse **Click** sobre la caja de lista en cascada del estilo en el cuadro Borde.

8.- Elija el tipo de línea que guste.

9.- Pulse **Click** en **Sombra** en el cuadro Area.

Observemos los resultados.

10.- Pulse **Click** en el botón **Aceptar**.

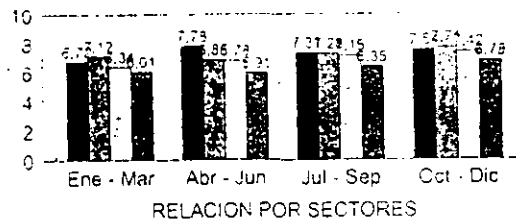
11.- Pulse **Click** en el botón **Fin**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

## USUARIOS DE RECURSOS INFORMATICOS

en la República Mexicana

Número de Usuarios (en miles)



Análisis interno

**Ahora** procedamos a cambiar los rellenos de las barras de la gráfica.

12.- Pulse doble **Click** sobre el área de las barras.

13.- Consulte con el instructor acerca de algunos cambios posibles.

Observe los resultados y comente sus observaciones con el grupo.

## 4.6 CREACION DE GRAFICOS CON DATOS DE OTRAS APLICACIONES

Los gráficos constituyen la representación de datos tomados de una hoja de cálculo o de una base de datos. Resulta enormemente sencillo copiar datos creados directamente en otras aplicaciones para Windows, o de archivos creados en ellas, y representarlos gráficamente sin necesidad de introducirlos manualmente en la presentación de Freelance Graphics. Además, la función de Windows de pega de enlaces se encarga de actualizarlos gráficos de forma automática, ahorrándole, de este modo, tener que volver a copiar los datos una y otra vez.

- 1.- Pulse **Click** en el icono **Página Nueva**.
- 2.- Pulse **Click** en el icono de **Gráficos**.
- 3.- Seleccione el Tipo y Estilo de gráfico (**Barras** o **Lineas**) que prefiera.
- 4.- Pulse **Click** en **Aceptar**.
- 5.- Pulse **Click** en el botón **Importar** o presione la tecla **<F6>** (**Importar**).
- 6.- Seleccione el archivo **Ventas.wks** (Archivo creado en Lotus 1-2-3).
- 7.- Pulse **Click** en **Aceptar** o **doble click** sobre el nombre del archivo.

Freelance Graphics muestra el archivo seleccionado en la ventana **Importar Datos**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

Freelance Graphics - [EJEMPLOS.PRE]

Archivo Edición Formato Datos Gráfico Herramientas Ventanas Ayuda

Gráfico

Importar datos - VENTAS.WKS

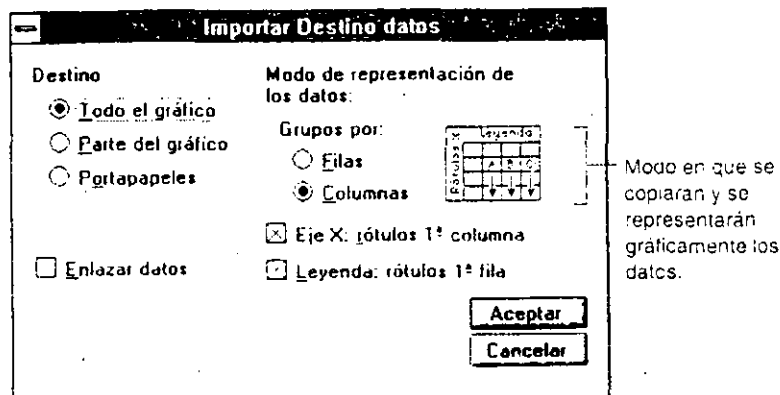
Seleccione el rango que desee

	A	B	C	D	E	F	G
1	Relación						
2							
3							
4	SUSCURSO	Ene-Abr	May-Ago	Sep-Dic		Totales	
5	D.F.	6,9E+7	7,8E+7	6,5E+7		2,0E+8	
6	MONTERREY	7,5E+7	9,2E+7	5,2E+7		2,0E+8	
7	GUADALAJARA	5,2E+7	7,8E+7	6,4E+7		1,9E+8	
8	VERACRUZ	5,7E+7	7,2E+7	6,1E+7		1,9E+8	
9		=====				=====	
10							
11	TOTAL	2,5E+8	3,0E+8	2,3E+8		7,9E+8	
12							
13							

8.- Pulse **Click** en la celda **A4** y sin soltarlo desplace el cursor a la celda **D8** para seleccionar el bloque de datos a graficar.

9.- Pulse **Click** en Aceptar.

Freelance Graphics muestra en pantalla el recuadro de diálogo Importar destino datos (Ver figura)



10.- Seleccione la opción **Todo el gráfico**.

11.- Seleccione la opción **Filas**.

Para mayor información de este recuadro de diálogo y sus parámetros consulte el capítulo 6 de la Guía del Usuario.

12.- Pulse **Click** en Aceptar.

13.- Pulse **Click** en Fin.

14.- Desplace el gráfico al centro de la página.

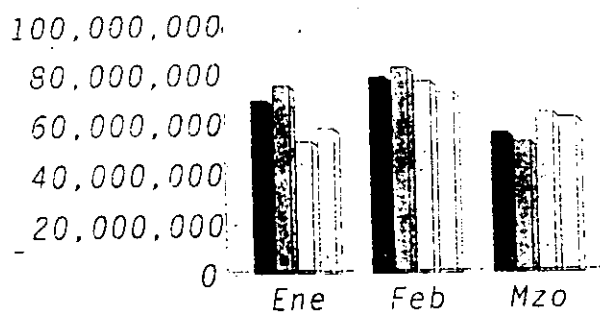
15.- Realice los pasos necesarios para darle la presentación tal como se muestra en la figura.

Análisis Falso

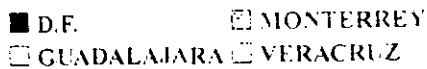
## VENTAS

Equipo de Computo

Cantidad en Millones



Principales Estados



16 - Guarde su archivo.

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

- La creación de un gráfico.
- A visualizar anticipadamente un gráfico.
- A modificar e incluir títulos, cabeceras y comentarios.
- A cambiar el tipo de gráfico.
- La creación de un gráfico con información de otros archivos.

## Ejercicio

Efectué el siguiente ejercicio a fin de reforzar los conocimientos adquiridos durante la presente unidad, siga las instrucciones que a continuación se indican si tiene dudas refiérase a las páginas anteriores.

### Instrucciones:

- 1.- Cree una página en blanco.
- 2.- Cree un gráfico con el Tipo y Estilo que prefiera, importando los datos del archivo **Gastos.wks** referente a los conceptos por gastos de **Operación**.
- 3.- Desplace el gráfico al centro de la página e introduzca los siguientes rótulos.

**Cabeceras** --> SELMEX, S.A. DE C.V.  
Relación de Gastos

**Notas** --> Análisis administrativo

### Ejes

**X** --> Gastos de Operación  
**Y** --> (Cantidad en pesos)

- 4.- Guarde su Archivo.



## UNIDAD 5

---

### ACABADOS EN LA PRESENTACION

#### OBJETIVO

En esta unidad el participante proporcionará los últimos toques de estética para aumentar con ello la efectividad de su presentación, Así, mismo, hará la inclusión y edición de símbolos utilizando para ello la librería de símbolos.

Al finalizar la unidad usted habrá efectuado:

- El empleo de símbolos.
- La inclusión y edición de símbolos.
- Dibujos
- Ejecutando la presentación.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## 5.1 EL EMPLEO DE SIMBOLOS

Le resultará sumamente sencillo mejorar tanto el texto como los gráficos de la presentación para aumentar con ello la efectividad de la misma. Puede, por ejemplo, incluir una línea de texto para comentar un gráfico o bien un cuadro para enmarcarlo, hacer uso de los símbolos diseñados por especialistas que el programa pone a su disposición, o crear y editar sus propios símbolos para incluirlos en las páginas de la presentación.

Una de las formas de mejorar el aspecto de una presentación consiste en llamar la atención sobre un determinado aspecto de un gráfico o mapa mediante la inclusión de un comentario, o sobre un objeto de un gráfico de texto mediante la adición de un rótulo al mismo.

Las bibliotecas de símbolos de Freelance Graphics vienen organizadas en grupos temáticos tales como países, edificios, industria o transporte, entre otros. Basta con que pulse el icono de Símbolos del panel de utensilios y Freelance mostrará en pantalla una nutrida lista en la que se recogen todas las bibliotecas de símbolos del programa por orden alfabético.

## 5.2 INCLUSION Y EDICION DE SIMBOLOS

La inclusión y edición de símbolos en las páginas de una presentación es una tarea sencilla.

Una vez que haya incluido un símbolo, puede proceder a la edición del contenido del mismo. Casi todos los símbolos se componen, a su vez, de varios objetos que están **agrupados**, lo cual le permite trabajar con el mismo es decir, desplazarlo, modificar sus dimensiones, etc.; como si de un solo objeto se tratase. No obstante, si lo prefiere puede editar por separado los distintos objetos de que conste el símbolo en cuestión, para lo cual deberá, en primer lugar, **desagrupar** el símbolo.

- 1.- Verifique que este activo el archivo **Texto.pre**, si no ejecute el mandato Archivo Abrir y carguelo.
  - 2.- Despliega la página 1.
  - 3.- Pulse **Click** sobre el icono de símbolos.
  - 4.- Seleccione la biblioteca **Dibujos**.
  - 5.- Seleccione el símbolo **6 de 8**.
  - 6.- Pulse **Click** en Añadir.
  - 7.- Pulse **Click** en Fin.
- Freelance Graphics dibuja el simbolo en el lugar de la página y con el mismo tamaño que cuando este se guardo.
- 8.- Pulse **Click** en el área del simbolo y sin soltarlo ubíquelo por arriba del texto **INTRODUCCION**.
  - 9.- (Opcional) De ser necesario dimensionar un poco el simbolo consulte el procedimiento con el instructor.
  - 10.- Pulse un **Click** en un área en blanco de la página fuera de su trabajo para observar bien el resultado.



## INTRODUCCION

A LAS

MICROS Y

MS - DOS

## FREELANCE PARA WINDOWS

---

- 11.- Presione <Av.Pág> para pasar a la página 2.
- 12.- Pulse nuevamente **Click** en el icono de simbolos.
- 13.- Seleccione la biblioteca **Ordenador** simbolo 3 de 12.
- 14.- Pulse **Click** en Añadir.
- 15.- Pulse **Click** en Fin.
- 16.- De ser necesario dimensione y desplace el simbolo por abajo del texto **COMPUTADORA**.
- 17.- Pulse **Click** en un área en blanco de la página fuera de su trabajo.

Observe los resultados.

# APLICACIONES DE UNA COMPUTADORA



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

18.- Guarde su archivo.

Ahora procederemos realizar la edición de un símbolo.

19.- Pulse **Click** sobre el símbolo de la Computadora.

20.- Presione **Click** sobre el icono Desagrupar.

Observe los resultados de esta manera usted puede editar cualquiera de los elementos que integran el símbolo.

21.- Pulse un **Click** sobre un área en blanco de la página fuera de su trabajo.

22.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo de la computadora y sin soltarlo desplacelo a su derecha fuera de la página.

23.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo de la computadora y sin soltarlo desplacelo a su izquierda fuera de la página.

Atraves del icono desagrupar usted puede eliminar o agregar elementos al símbolo, al finalizar la edición basta seleccionar todos los elementos y pulsar **Click** en el icono Agrupar.

24.- Presione **Click** en el icono Deshacer las veces que sea necesario para cancelar todos los desplazamientos realizados.

25.- Ejecute el mandato **Edición** opción **Seleccionar** y la opción **Dentro**.

26.- Pulse un **Click** a la altura del símbolo computadora y sin soltarlo en marquelo.

Observe como todos los elementos dentro del marco de **selección** han sido seleccionados.

27.- Pulse **Click** sobre el icono Agrupar.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

Después de unos momentos todos los elementos son agrupados para formar parte de un mismo símbolo.

28.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo Computadora y desplacelo a su derecha fuera de la página.

29.- Pulse **Click** sobre el icono Deshacer.

Realice sus comentarios en grupo.

Este proceso de edición de símbolos también es aplicable a los gráficos.

## Ejercicio

1.- Pase a la página 9.

2.- Pulse **Click** sobre el área del gráfico.

3.- Pulse **Click** sobre el icono Desagrupar.

Freelance Graphics despliega la caja de diálogo Manip Desagrupar. Favor de leer el mensaje.

4.- Pulse **Click** sobre el botón **Si**.

5.- Pulse **Click** fuera del área.

Apartir de este momento usted puede manipular todos los elementos que integran el gráfico.

6.- Pulse **Click** sobre el texto de la Nota.

7.- Ejecute el mandato **Texto**.

8.- Elija opción **Tipo de letra** y seleccione **News Gothic**.

9.- Ahora ejecute el mandato **Texto** opción **Tamaño** y seleccione **36**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

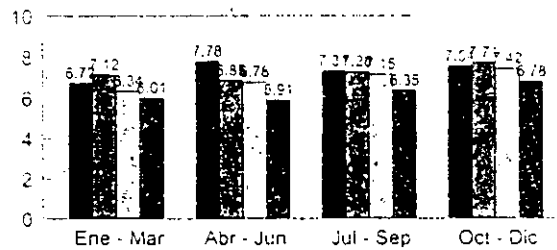
Después de unos instantes usted podrá observar los cambios realizados.

10.- Realice los pasos necesarios a modo de darle la misma presentación que se muestra en la figura abajo.

## USUARIOS DE RECURSOS INFORMATICOS

en la República Mexicana

Número de Usuarios (en miles)



RELACION POR SECTORES

Análisis Interno

■ Comercio ■ Educación  
□ Industria ■ Gobierno

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## 5.3 DIBUJOS

Freelance Graphics pone a su disposición un completo juego de utensilios de dibujo y una serie de funciones que le ayudan a incluir en sus presentaciones gráficos de calidad profesional.

Los utensilios de dibujo del panel de utensilios de Freelance Graphics vienen a ser el equivalente de los de la mesa de trabajo de un dibujante, y con ellos, puede crear objetos gráficos tales como líneas, rectángulos, círculos, o combinaciones de los mismos. Basta con que pulse uno de los iconos del panel y se activará el utensilio correspondiente.

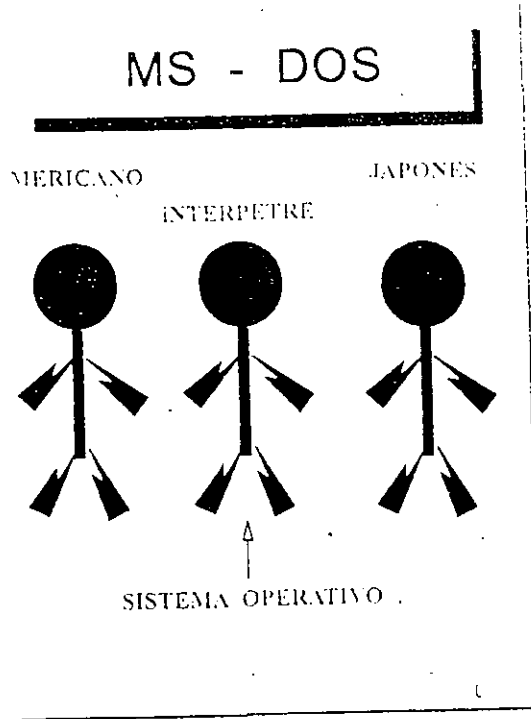
Una vez que dibuje el objeto en cuestión, la edición del mismo no representa dificultad alguna: puede, entre otras cosas, modificar sus dimensiones o atributos tales como color, copiarlo, borrarlo y desplazarlo. Asimismo, es posible agrupar varios objetos en un mismo objeto (símbolo).

Siempre que pulse el botón del ratón sobre alguno de los iconos del panel de utensilios, el puntero del ratón adquiere forma de cruz, momento este en que puede empezar a dibujar.

### Ejercicio:

- 1.- Genere una página nueva.
- 2.- Tómese unos treinta minutos para realizar un dibujo en relación al tema que estamos tratando en la presentación.





3.- Guarde el archivo.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## 5.4 EJECUTANDO LA PRESENTACION

Ha llegado el momento de la presentación, al concluir la creación de su trabajo (textos, gráficos, símbolos y dibujos), es el momento de presentarlo al auditorio. Basta seguir los puntos siguientes para comenzar a correr la presentación en pantalla.

1.- Ejecute el mandato **Ver, Demostración en pantalla** o presione **<Alt-F10>**.

Freelance Graphics despliega la caja de diálogo **Ver demostración en pantalla**. Los explicación de cada uno de estos parámetros se hizo mención en la Unidad 2.

2.- Pulse **Click** en Automática.

3.- Pulse **Click** en Ejecutar continuamente.

4.- Pulse **Click** sobre el botón Efectos.

5.- Ponga atención a la explicación del instructor para asignar los efectos a cada una de las páginas de la presentación.

6.- Pulse **Click** en Aceptar.

7.- **Click** en Comenzar.

Realice sus comentarios en Grupo.

8.- Pulse **<Esc>** para suspender o finalizar la presentación en pantalla.

**Nota:** Si quisiera ejecutar la presentación en pantalla desde Sistema Operativo (MS-DOS) ejecute la siguiente línea de comandos: **win flw <Nombre del archivo de la presentación>**.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

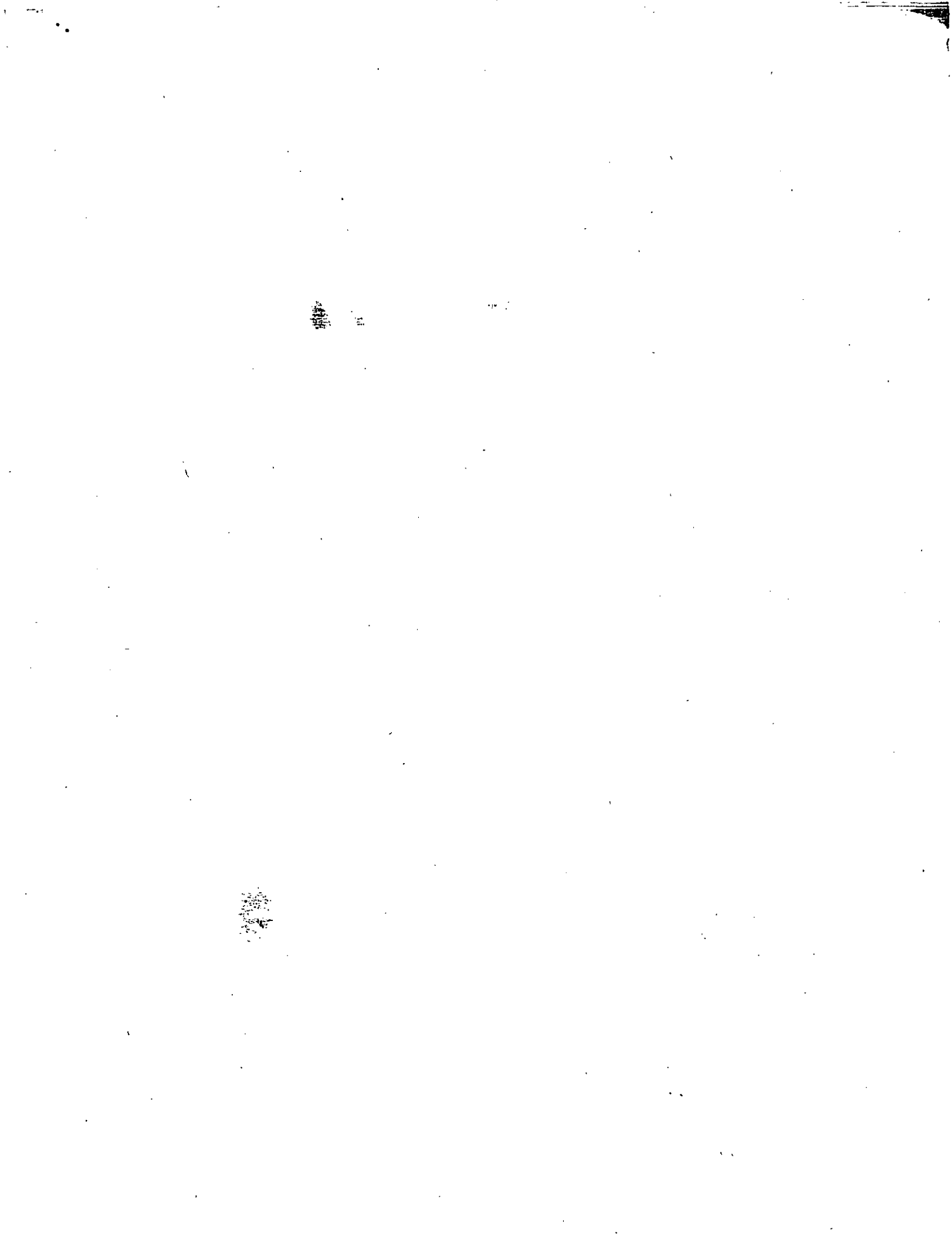
- El empleo de símbolos en su presentación.
- A incluir y editar un símbolo.
- A realizar dibujos.
- A correr un presentación en pantalla.

## Ejercicio

Efectué el siguiente ejercicio a fin de reforzar los conocimientos adquiridos durante la presente unidad, siga las instrucciones que a continuación se indican si tiene dudas refiérase a las páginas anteriores.

Instrucciones:

- 1.- Haga un análisis de todas sus pantallas y de requerirlo agregue algún símbolo o dibujo donde considere usted que hacen falta.
- 2.- Corra nuevamente su presentación.



# ICONOS

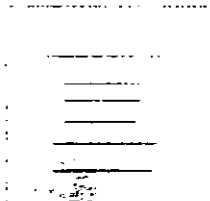
## Panel de vistas



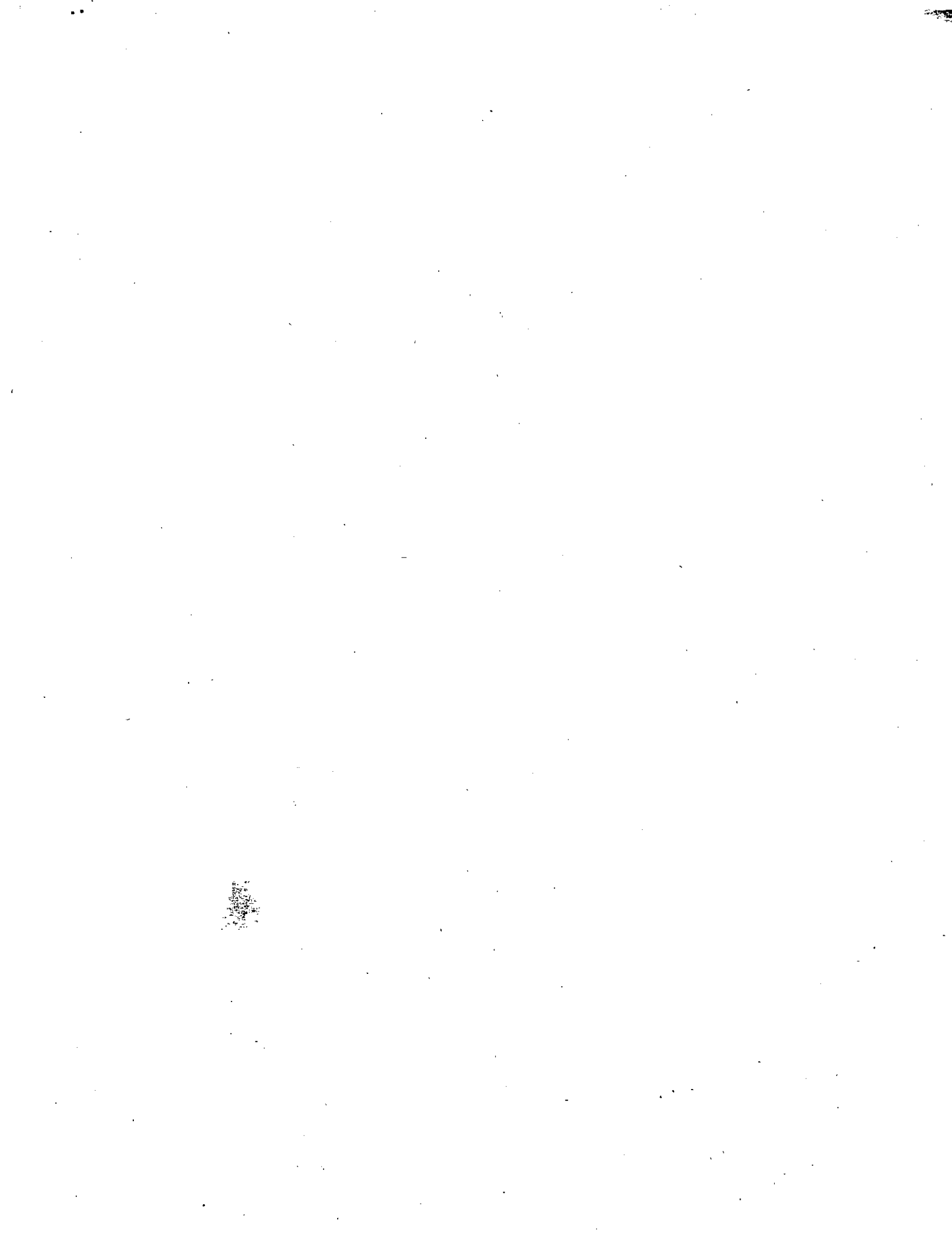
**Página actual**



**Todas las páginas**

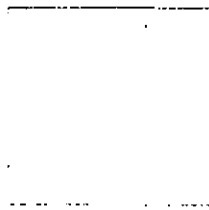


**Esquema**

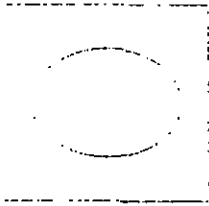


# ICONOS

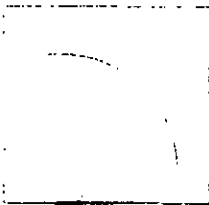
## Panel de Utensilios



**Línea quebrada**



**Círculos**



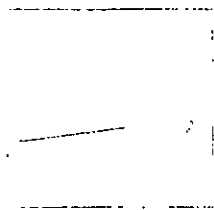
**Arcos**



**Galería de  
Símbolos**

# ICONOS

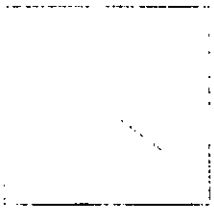
## Panel de Utensilios



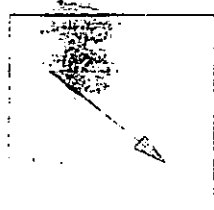
**Polígono**



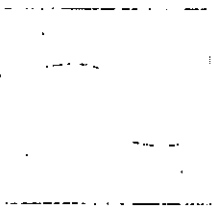
**Cuadros o  
Rectangulos**



**Líneas**



**Flechas**



**Curvas**



# ICONOS

## Panel de Utensilios



**Puntero**



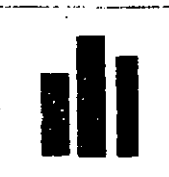
**Desplazamiento**



**Acercamiento (Zoom)**



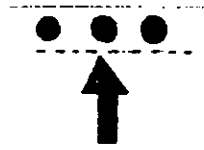
**Texto**



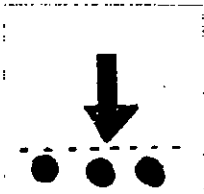
**Gráficos**

# ICONOS

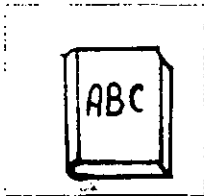
## Panel de SmartIcons



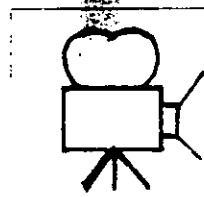
Alineación  
arriba



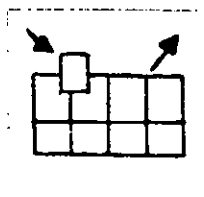
Alineación  
abajo



Revisión  
Ortográfica



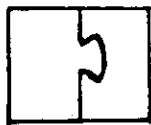
Correr la  
Presentación



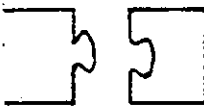
Herramientas  
SmartIcons

# ICONOS

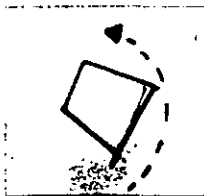
## Panel de SmartIcons



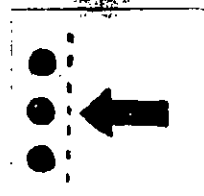
**Agrupar**



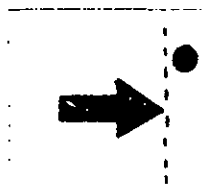
**Desagrupar**



**Rotar**



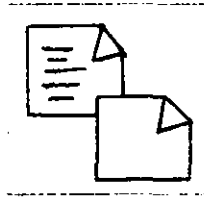
**Alineación  
Izquierda**



**Alineación  
derecha**

# ICONOS

## Panel de SmartIcons



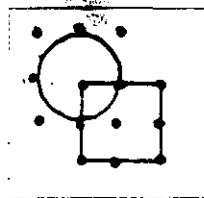
**Página  
en blanco**



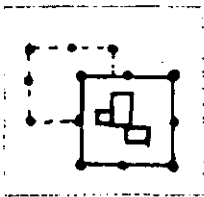
**Página nueva  
= a la anterior**



**Librería de  
Gráficos**



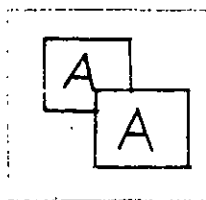
**Seleccionar  
todo**



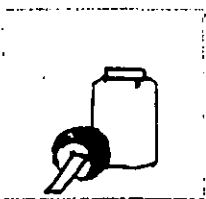
**Replicas**

# ICONOS

## Panel de SmartIcons



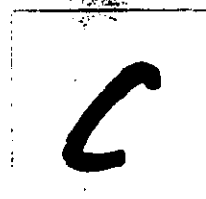
Copiar



Pegar



Negritas



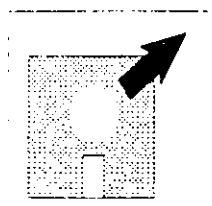
Cursivas



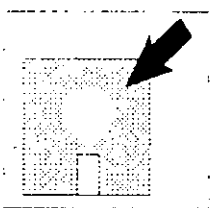
Subrayado

# ICONOS

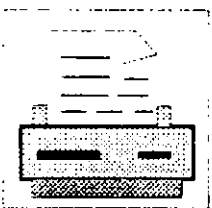
## Panel de SmartIcons



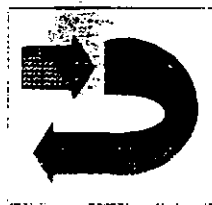
**Abrir archivos**



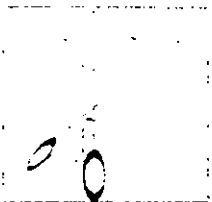
**Salvar archivos**



**Imprimir archivos**



**Deshacer**



**Cortar o mover**

## UNIDAD 5

---

### ACABADOS EN LA PRESENTACION

#### OBJETIVO

En esta unidad el participante proporcionará los últimos toques de estética para aumentar con ello la efectividad de su presentación, Así, mismo, hará la inclusión y edición de símbolos utilizando para ello la librería de símbolos.

Al finalizar la unidad usted habrá efectuado:

- El empleo de símbolos.
- La inclusión y edición de símbolos.
- Dibujos
- Ejecutando la presentación.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## 5.1 EL EMPLEO DE SIMBOLOS

Le resultará sumamente sencillo mejorar tanto el texto como los gráficos de la presentación para aumentar con ello la efectividad de la misma. Puede, por ejemplo, incluir una línea de texto para comentar un gráfico o bien un cuadro para enmarcarlo, hacer uso de los símbolos diseñados por especialistas que el programa pone a su disposición, o crear y editar sus propios símbolos para incluirlos en las páginas de la presentación.

Una de las formas de mejorar el aspecto de una presentación consiste en llamar la atención sobre un determinado aspecto de un gráfico o mapa mediante la inclusión de un comentario, o sobre un objeto de un gráfico de texto mediante la adición de un rótulo al mismo.

Las bibliotecas de símbolos de Freelance Graphics vienen organizadas en grupos temáticos tales como países, edificios, industria o transporte, entre otros. Basta con que pulse el icono de Símbolos del panel de utensilios y Freelance mostrará en pantalla una nutrida lista en la que se recogen todas las bibliotecas de símbolos del programa por orden alfabético.

## 5.2 INCLUSION Y EDICION DE SIMBOLOS

La inclusión y edición de símbolos en las páginas de una presentación es una tarea sencilla.

Una vez que haya incluido un símbolo, puede proceder a la edición del contenido del mismo. Casi todos los símbolos se componen, a su vez, de varios objetos que están **agrupados**, lo cual le permite trabajar con el mismo es decir, desplazarlo, modificar sus dimensiones, etc.; como si de un solo objeto se tratase. No obstante, si lo prefiere puede editar por separado los distintos objetos **de** que conste el símbolo en cuestión, para lo cual deberá, **en** primer lugar, **desagrupar** el símbolo.



- 1.- Verifique que este activo el archivo **Texto.pre**, si no ejecute el mandato Archivo Abrir y cárguelo.
- 2.- Despliega la página 1.
- 3.- Pulse **Click** sobre el icono de símbolos.
- 4.- Seleccione la biblioteca **Dibujos**.
- 5.- Seleccione el símbolo **6 de 8**.
- 6.- Pulse **Click** en Añadir.
- 7.- Pulse **Click** en Fin.

Freelance Graphics dibuja el símbolo en el lugar de la página y con el mismo tamaño que cuando este se guardo.

- 8.- Pulse **Click** en el área del símbolo y sin soltarlo ubíquelo por arriba del texto **INTRODUCCION**.

9.- (Opcional) De ser necesario dimensionar un poco el símbolo consulte el procedimiento con el instructor.

- 10.- Pulse un **Click** en un área en blanco de la página fuera de su trabajo para observar bien el resultado.



## INTRODUCCION

A LAS

MICROS Y

MS - DOS

## FREELANCE PARA WINDOWS

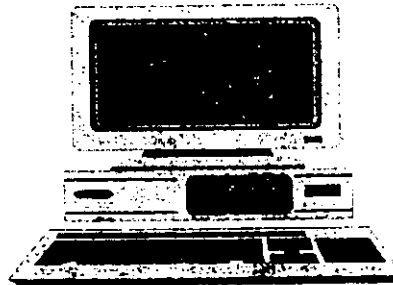
---

- 11.- Presione <Av.Pág> para pasar a la página 2.
  - 12.- Pulse nuevamente **Click** en el icono de símbolos.
  - 13.- Seleccione la biblioteca **Ordenador** símbolo 3 de 12.
  - 14.- Pulse **Click** en **Añadir**.
  - 15.- Pulse **Click** en **Fin**.
  - 16.- De ser necesario dimensione y desplace el símbolo por abajo del texto **COMPUTADORA**.
  - 17.- Pulse **Click** en un área en blanco de la página fuera de su trabajo.
- Observe los resultados.

**APLICACIONES**

**DE UNA**

**COMPUTADORA**



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

---

18.- Guarde su archivo.

Ahora procederemos realizar la edición de un símbolo.

19.- Pulse **Click** sobre el símbolo de la Computadora.

20.- Presione **Click** sobre el icono Desagrupar.

Observe los resultados de esta manera usted puede editar cualquiera de los elementos que integran el símbolo.

21.- Pulse un **Click** sobre un área en blanco de la página fuera de su trabajo.

22.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo de la computadora y sin soltarlo desplacelo a su derecha fuera de la página.

23.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo de la computadora y sin soltarlo desplacelo a su izquierda fuera de la página.

Atraves del icono desagrupar usted puede eliminar o agregar elementos al símbolo, al finalizar la edición basta seleccionar todos los elementos y pulsar **Click** en el icono Agrupar.

24.- Presione **Click** en el icono Deshacer las veces que sea necesario para cancelar todos los desplazamientos realizados.

25.- Ejecute el mandato **Edición** opción **Seleccionar** y la opción **Dentro**.

26.- Pulse un **Click** a la altura del símbolo computadora y sin soltarlo en marquelo.

Observe como todos los elementos dentro del marco de selección han sido seleccionados.

27.- Pulse **Click** sobre el icono Agrupar.

# FREELANCE PARA WINDOWS

---

Después de unos momentos todos los elementos son agrupados para formar parte de un mismo símbolo.

28.- Pulse **Click** sobre la pantalla del símbolo Computadora y desplacelo a su derecha fuera de la página.

29.- Pulse **Click** sobre el icono Deshacer.

Realice sus comentarios en grupo.

Este proceso de edición de símbolos también es aplicable a los gráficos.

## Ejercicio

1.- Pase a la página 9.

2.- Pulse **Click** sobre el área del gráfico.

3.- Pulse **Click** sobre el icono Desagrupar.

Freelance Graphics despliega la caja de diálogo Manip Desagrupar. Favor de leer el mensaje.

4.- Pulse **Click** sobre el botón **Sí**.

5.- Pulse **Click** fuera del área.

Apartir de este momento usted puede manipular todos los elementos que integran el gráfico.

6.- Pulse **Click** sobre el texto de la Nota.

7.- Ejecute el mandato **Texto**.

8.- Elija opción **Tipo de letra** y seleccione **News Gothic**.

9.- Ahora ejecute el mandato **Texto** opción **Tamaño** y seleccione **36**.

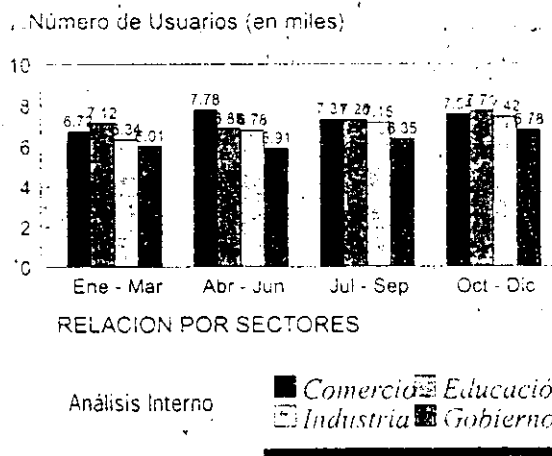
# FREELANCE PARA WINDOWS

Después de unos instantes usted podrá observar los cambios realizados.

10.- Realice los pasos necesarios a modo de darle la misma presentación que se muestra en al figura abajo.

## USUARIOS DE RECURSOS INFORMATICOS

en la República Mexicana



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## 5.3 DIBUJOS

Freelance Graphics pone a su disposición un completo juego de utensilios de dibujo y una serie de funciones que le ayudan a incluir en sus presentaciones gráficos de calidad profesional.

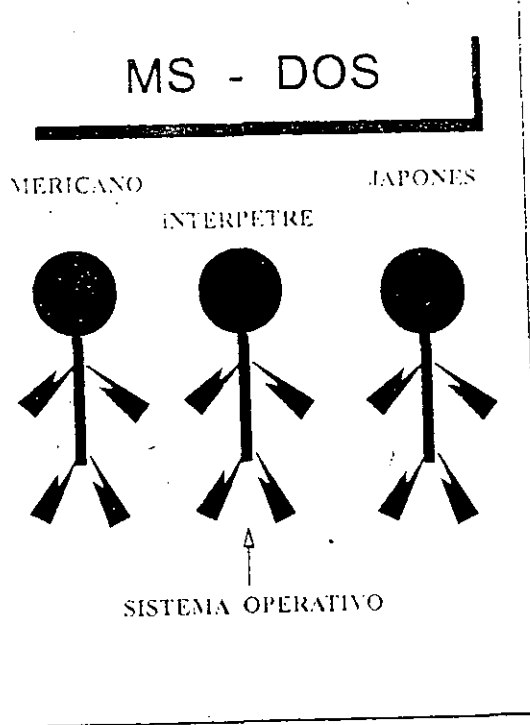
Los utensilios de dibujo del panel de utensilios de Freelance Graphics vienen a ser el equivalente de los de la mesa de trabajo de un dibujante, y con ellos, puede crear objetos gráficos tales como líneas, rectángulos, círculos, o combinaciones de los mismos. Basta con que pulse uno de los iconos del panel y se activará el utensilio correspondiente.

Una vez que dibuje el objeto en cuestión, la edición del mismo no representa dificultad alguna: puede, entre otras cosas, modificar sus dimensiones o atributos tales como color, copiarlo, borrarlo y desplazarlo. Asimismo, es posible agrupar varios objetos en un mismo objeto (símbolo).

Siempre que pulse el botón del ratón sobre alguno de los iconos del panel de utensilios, el puntero del ratón adquiere forma de cruz, momento este en que puede empezar a dibujar.

### Ejercicio:

- 1.- Genere una página nueva.
- 2.- Tómese unos treinta minutos para realizar un dibujo en relación al tema que estamos tratando en la presentación.



3.- Guarde el archivo.

## 5.4 EJECUTANDO LA PRESENTACION

Ha llegado el momento de la presentación, al concluir la creación de su trabajo (textos, gráficos, símbolos y dibujos), es el momento de presentarlo al auditorio. Basta seguir los puntos siguientes para comenzar a correr la presentación en pantalla.

1.- Ejecute el mandato **Ver, Demostración en pantalla** o presione **<Alt-F10>**.

Freelance Graphics despliega la caja de diálogo Ver demostración en pantalla. Los explicación de cada uno de estos parámetros se hizo mención en la Unidad 2.

2.- Pulse **Click** en Automática.

3.- Pulse **Click** en Ejecutar continuamente.

4.- Pulse **Click** sobre el botón Efectos.

5.- Ponga atención a la explicación del instructor para asignar los efectos a cada una de las páginas de la presentación.

6.- Pulse **Click** en Aceptar.

7.- **Click** en Comenzar.

Realice sus comentarios en Grupo.

8.- Pulse **<Esc>** para suspender o finalizar la presentación en pantalla.

**Nota:** Si quisiera ejecutar la presentación en pantalla desde Sistema Operativo (MS-DOS) ejecute la siguiente línea de comandos: **win flw <Nombre del archivo de la presentación>**.



# FREELANCE PARA WINDOWS

---

## Repaso

En esta unidad usted aprendió:

- El empleo de símbolos en su presentación.
- A incluir y editar un símbolo.
- A realizar dibujos.
- A correr un presentación en pantalla.

## Ejercicio

Efectué el siguiente ejercicio a fin de reforzar los conocimientos adquiridos durante la presente unidad, siga las instrucciones que a continuación se indican si tiene dudas refiérase a las páginas anteriores.

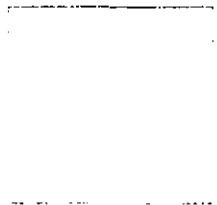
Instrucciones:

- 1.- Haga un análisis de todas sus pantallas y de requerirlo agregue algún símbolo o dibujo donde considere usted que hacen falta.
- 2.- Corra nuevamente su presentación.



# ICONOS

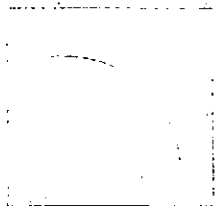
## Panel de Utensilios



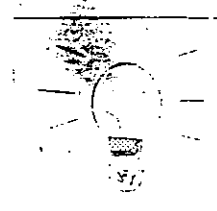
**Línea quebrada**



**Círculos**



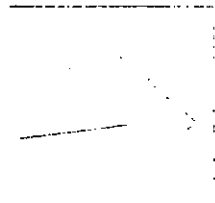
**Arcos**



**Galería de  
Símbolos**

# ICONOS

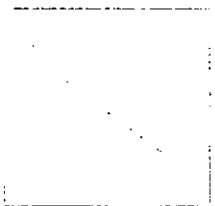
## Panel de Utensilios



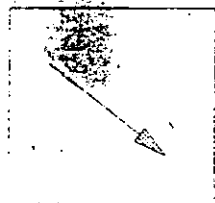
**Polígono**



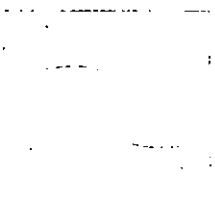
**Cuadros o  
Rectángulos**



**Líneas**



**Flechas**



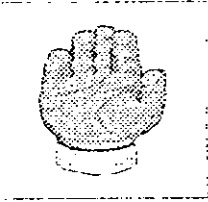
**Curvas**

# ICONOS

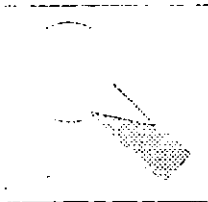
## Panel de Utensilios



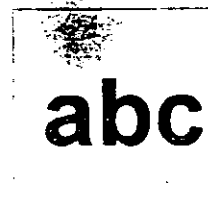
**Puntero**



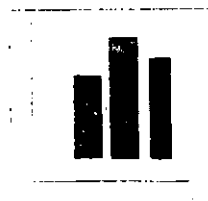
**Desplazamiento**



**Acercamiento (Zoom)**



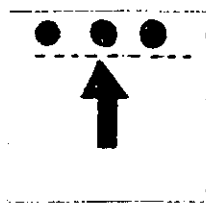
**Texto**



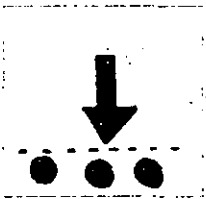
**Gráficos**

# ICONOS

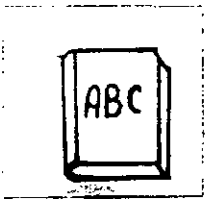
## Panel de SmartIcons



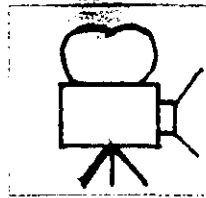
Alineación  
arriba



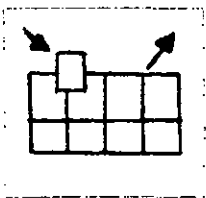
Alineación  
abajo



Revisión  
Ortográfica



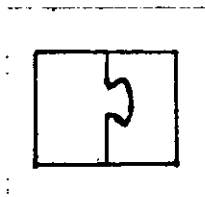
Correr la  
Presentación



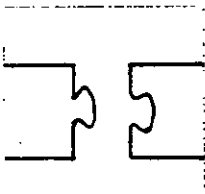
Herramientas  
SmartIcons

# ICONOS

## Panel de SmartIcons



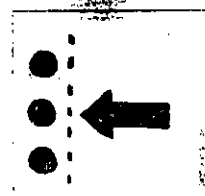
**Agrupar**



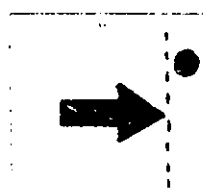
**Desagrupar**



**Rotar**



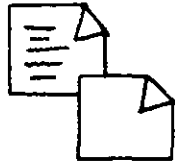
**Alineación  
Izquierda**



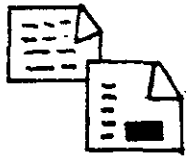
**Alineación  
derecha**

# ICONOS

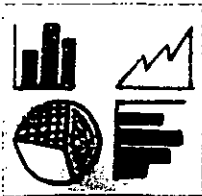
## Panel de SmartIcons



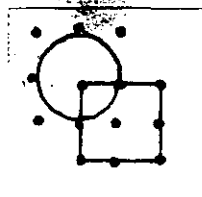
**Página  
en blanco**



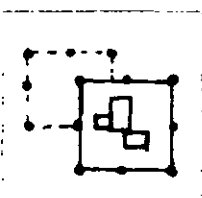
**Página nueva  
= a la anterior**



**Librería de  
Gráficos**



**Seleccionar  
todo**

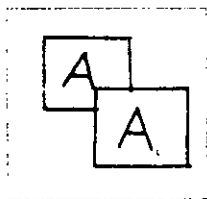


**Replicas**



# ICONOS

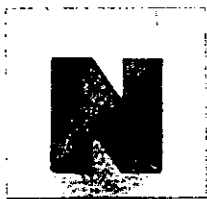
## Panel de SmartIcons



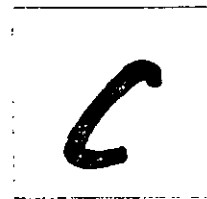
Copiar



Pegar



Negritas



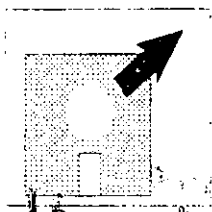
Cursivas



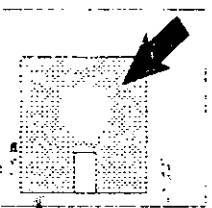
Subrayado

# 20 ICONOS

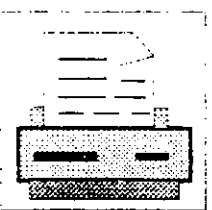
## Panel de SmartIcons



**Abrir archivos**



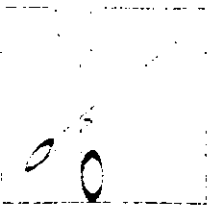
**Salvar archivos**



**Imprimir archivos**



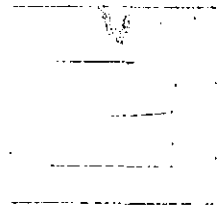
**Deshacer**



**Cortar o mover**

# ICONOS

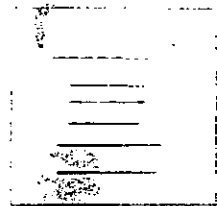
## Panel de vistas



**Página actual**



**Todas las páginas**



**Esquema**

