

## Adobe InDesign CS6 Avanzado



**Área:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 40 h

**Precio:** 42.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Al finalizar el curso el alumno estará capacitado para de utilizar los diferentes modelos de tipografías, los formatos, se familiarizará con el entorno de trabajo, aprenderá a crear un documento e incluir objetos en él, también será capaz de editar estos objetos y aprenderá a controlar el relleno. Además dominará las acciones necesarias para insertar imágenes y editar textos , creará páginas maestras y dominará las opciones de impresión.

### CONTENIDOS

#### UNIDAD 1: Introducción

####

- Las tipografías
- Las tipografías
- Las tipografías II
- Tipos
- Maquetación
- Formatos y Aplicaciones
- Simulación - Elementos de los caracteres
- Simulación - Clasificación de los tipos
- Autopráctica - Los caracteres
- Autopráctica - Tipos
- Video ejercicio - Crear un documento
- Test - Introducción

####

#### UNIDAD 2: Primeros pasos en InDesign

####

- Abrir InDesign
- Pantalla de bienvenida
- Entorno de trabajo
- Entorno de trabajo I
- Entorno de trabajo II
- Entorno de trabajo III
- Salir de InDesign
- Simulación - Visualización del entorno

- Simulación - Paneles y Entorno de trabajo
- Autopráctica - Panel de herramientas
- Autopráctica - Ocultar paneles
- Video ejercicio - Configura el entorno de trabajo
- Test - Primeros pasos

####

#### UNIDAD 3: Crear un documento

####

- Parámetros de un documento
- Modificar ajustes ya establecidos
- Las páginas
- Las páginas
- Las páginas II
- Fuentes que faltan
- Guardar
- Cerrar
- Simulación - Marco de texto maestro
- Simulación - Modificación de la página
- Simulación - Colocar texto en el documento
- Simulación - El panel páginas y sus opciones
- Simulación - Guardar y cerrar un documento
- Simulación - Pliegos
- Simulación - Pliego de varias páginas
- Autopráctica - Crear nuevo documento
- Autopráctica - Colocar un texto
- Autopráctica - Añadir, mover, eliminar páginas
- Autopráctica - Pliegos
- Video ejercicio 1 Realizando un tríptico
- Test 1 - Crear un documento

####

#### UNIDAD 4: Los objetos en InDesign

####

- Panel de Herramientas
- Dibujar rectángulos y cuadrados
- Dibujar elipses y círculos
- Dibujar polígonos y estrellas
- Figuras desde el centro
- Selección de objetos
- Selección de objetos
- Selección de objetos II
- Eliminación de objetos
- Atajos del teclado para las herramientas
- Lápiz
- Lápiz
- Lápiz II
- Líneas
- Deshacer y Rehacer
- Dar color a un objeto
- Simulación - Dibujar objetos
- Simulación - Selección, movimiento y eliminación de objetos
- Simulación - Utilización de la herramienta lápiz

- Autopráctica - Crear ilustración con objetos
- Autopráctica - Crear ilustración con la herramienta lápiz
- Video ejercicio - Documento con varias páginas de texto y objetos
- Test - Los objetos

####

#### UNIDAD 5: Edición básica de objetos

####

- Cortar, copiar y pegar
- Duplicar
- Mover
- Tamaño
- Girar
- Inclinar
- Reflejar
- Transformar
- Borrar transformaciones
- Ordenar objetos
- Alinear objetos
- Distribuir objetos
- Figuras concéntricas
- Pluma
- Pluma
- Pluma II
- Editar los puntos de ancla
- Trabajar con los trazados
- Simulación - Copiar, cortar, pegar y duplicar objetos
- Simulación - Transformaciones en los objetos
- Simulación - Trabajo con trazados
- Autopráctica - Técnicas de copiar, cortar, pegar y duplicar objetos
- Autopráctica - Transformaciones de objetos
- Autopráctica - Reproducir un dibujo
- Video ejercicio - Crear una composición
- Test - Edición básica

####

#### UNIDAD 6: Opciones en la edición de objetos

####

- Convertir formas
- Modificar figuras regulares
- Vértice
- Herramienta Suavizar
- Herramienta borrador
- Transformación libre
- Agrupar y desagrupar objetos
- Combinar objetos
- Editar los objetos de un grupo
- Marcos
- Colocar un objeto en un marco
- Opciones de encaje en un marco
- Simulación - Convertir formas
- Simulación - Modificar figuras regulares
- Simulación - Herramienta suavizado

- Simulación - Herramienta borrador
- Simulación - Editando los objetos de un grupo
- Simulación - Crear formas compuestas y bloquear objetos
- Simulación - Colocar un objeto en un marco
- Autopráctica - Convertir una forma
- Autopráctica - Editar los objetos
- Autopráctica - Colocar un objeto en un marco y editarlo
- Video ejercicio - Crear una composición
- Video ejercicio - Páginas, y colocar texto
- Test - edición de objetos

####

#### UNIDAD 7: Rellenos

####

- Las tintas
- Modos de color
- Gestión del color
- Área de relleno y trazo
- Aplicar color
- Panel color
- Panel Muestras
- Cuentagotas
- Matices
- Tintas mixtas
- Degradados
- Degradados múltiples
- Simulación - Utilizar el color para rellenar objetos
- Simulación - Paneles color, muestras y degradado
- Simulación - Crear sus propias muestras de color
- Simulación - Herramienta cuentagotas para relleno
- Autopráctica - Colores de tintas y degradados
- Autopráctica - Crear una muestra de color
- Autopráctica - Utilizar el cuentagotas
- Video ejercicio - Objetos y técnicas de color
- Video ejercicio - Técnicas de objetos y color
- Test - Rellenos

####

#### UNIDAD 8: Trazado y efectos

####

- Líneas de trazado
- Panel de Control
- Panel Trazo
- Efectos
- Panel efectos
- Transparencias
- Sombras
- Resplandor
- Bisel y grabado
- Satinar
- Desvanecimiento
- Luz global
- Modos de fusión

- Simulación - Utilizar el panel Trazo
- Simulación - Cambiar los atributos de los trazados
- Simulación - Utilización del panel efectos
- Simulación - Aplicar efectos de transparencia
- Autopráctica - Uniones de los trazos
- Autopráctica - Líneas discontinuas y puntas de flecha
- Autopráctica - Efectos
- Video ejercicio - Aplicar trazados a objetos
- Video ejercicio - Aplicar efectos a objetos
- Video ejercicio - Técnicas de agrupación
- Test - Trazado y efectos

####

#### UNIDAD 9: Las imágenes en InDesign

####

- Importar imágenes
- Compatibilidad
- Archivos PDF
- Archivos Photoshop, Illustrator
- Otros formatos de importación
- Simulación - Importar imágenes dentro de un texto
- Simulación - Importar pdf, photoshop, illustrator
- Autopráctica - Importar imágenes
- Autopráctica - Importar archivos pdf, etc.
- Video ejercicio - Realizar una composición completa
- Test - imágenes

####

#### UNIDAD 10: Herramientas de Texto

####

- Marcos de texto
- El texto de los marcos
- Archivos importados
- Archivos importados I
- Archivos importados II
- Archivos importados III
- Panel Vínculos
- Seleccionar texto
- Caracteres
- Panel carácter
- Panel carácter
- Panel carácter II
- Panel control
- Edición de los caracteres
- Superíndices y subíndices
- Subrayado y tachado
- Mayúsculas y minúsculas
- Tamaño del texto
- Idioma
- Caracteres ocultos
- Fuentes
- Fuentes OpenType
- Simulación - Crear marcos de texto

- Simulación - Convertir objetos en un marco de texto
- Simulación - Colocar archivos de texto plano (txt)
- Simulación - Colocar texto de Microsoft Word o RTF
- Simulación - Colocar documentos de Excel
- Simulación - Vincular archivos importados
- Simulación - Los números en OpenType
- Autopráctica - Importar y colocar texto de diferentes fuentes
- Autopráctica - Utilizando fuentes OpenType
- Video ejercicio - Colocar texto de distintas fuentes
- Video ejercicio - Auto práctica Global Unidad 10
- Test 1 - Herramientas de Texto

####

#### UNIDAD 11: Atributos del Texto

####

- Párrafos
- Panel Control
- Posibilidades de marco de texto
- Interlineado
- Kerning y Tracking
- Espaciado entre párrafos
- Alineación del texto
- Alineación respecto a la cuadrícula base
- Títulos equilibrados
- Alineación óptica
- Capitulares
- Tabulaciones
- Sangrías
- Listas numeradas y con viñetas
- Filetes en los párrafos
- Saltos de párrafo
- Pictogramas
- Simulación - Atributos de los marcos de texto
- Simulación - Ajustar atributos y párrafos
- Simulación - Kerning y tracking
- Simulación - Generar capitulares
- Simulación - Generar listas
- Simulación - Filetes de párrafo
- Autopráctica - Cambiar el número de columnas de un marco
- Autopráctica - Listas numeradas y con viñetas
- Autopráctica - Filetes en los párrafos
- Autopráctica - Insertar pictogramas en el texto
- Video ejercicio - Ejercicio de párrafo, sangrías, interlineado
- Video ejercicio - Video ejercicio Unidad 11
- Test - Atributos del Texto

####

#### UNIDAD 12: Páginas maestras

####

- Creación de páginas maestras
- Creación de encabezados y pies de página en una página maestra
- Aplicar páginas maestras
- Simulación - Crear páginas maestras

- Simulación - Encabezado y pie en una página maestra
- Autopráctica - Aplicar paginas maestras
- Autopráctica - Encabezado y pie en la página maestra
- Video ejercicio - Maquetar paginas maestras
- Test - Páginas maestras

####

#### UNIDAD 13: Impresión

####

- General
- Secuencia
- Pliegos
- Opciones
- Configuración de tamaño
- Preparación para la imprenta
- Tipos de imágenes
- Semitonos
- Separación de color
- Impresión a doble cara
- Objetos transparentes
- Impresión de folleto
- Tipo de folleto
- Opciones de folleto
- Simulación - Opciones de impresión
- Simulación - Tipos y opciones de folleto
- Autopráctica - Crear y configurar un documento
- Autopráctica - Crear un folleto y configurar opciones de impresión
- Video ejercicio - Folleto y opciones de impresión
- Test - Impresión

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:



- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.