

Curso de Indesign

eduMac
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx





TEMARIO

Adobe InDesign | 30 h

INTRODUCCIÓN

Adobe Photoshop es el software líder en edición profesional de imágenes digitales. Su interface interactiva permite desarrollar y aplicar de manera óptima sus herramientas, tanto en el área de diseño como digital.

OBJETIVO

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas.

1. INTERFAZ DE USUARIO

- ◆ Barra de menús
- ◆ Barra de herramientas
- ◆ Ventana de documento
- ◆ Dock
- ◆ Panel de control
- ◆ Uso de los espacios de trabajo (Workspaces)

2. MANIPULACIÓN DE DOCUMENTOS

- ◆ Tipos de archivos que puede crear InDesign
- ◆ Creación de documentos
- ◆ Manejo de ajustes de documento (Document Setup)
- ◆ Abrir, cerrar y guardar documentos

3. MAQUETACIÓN DE PÁGINA

- ◆ Ajuste de columnas y medianiles
- ◆ Creación y edición de guías
- ◆ Control de márgenes y zonas de sangrado

4. TRABAJANDO CON CONTENEDORES

- ◆ Tipos de contenedores según su contenido
- ◆ Herramientas de creación de contenedores

- ◆ Crear contenedores por medio de trazados compuestos (Ventana Pathfinder)
- ◆ Control de esquinas de caja por medio del controlador de redondeo
- ◆ Estilos de esquinados

5. MANIPULACIÓN DE OBJETOS

- ◆ Uso de la herramienta Free Transform
- ◆ Organizar apilamientos de objetos con submenú Arrange
- ◆ Alineamiento y distribución de objetos con la ventana Align

6. APLICACIÓN Y EDICIÓN DE COLOR

- ◆ Manejo de atributos de color para texto y contenedores
- ◆ Creación de muestras de colores sólidos desde el panel Swatches
- ◆ Creación y edición de degradados desde el panel Gradient
- ◆ Uso de bibliotecas externas (Tintas Pantone) desde el Panel Swatches
- ◆ Aplicación de color en imágenes en escala de grises y en alto contraste (Bitmap)

7. RECURSOS EXTERNOS

- ◆ Formatos de archivo que acepta InDesign
- ◆ Colocación de imágenes y texto
- ◆ Activación del Mini Bridge
- ◆ Copiado de vectores desde Illustrator

8. MANEJO DE IMÁGENES EN CONTENEDORES

- ◆ Transformación de imagen por medio de ajustes automáticos
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación con puntero negro
- ◆ Transformación dinámica de posición, tamaño y rotación de elementos en contenedores
- ◆ Transformación numérica con Panel de Control

9. MANEJO Y EDICIÓN DE TEXTO

- ◆ Edición de atributos de texto (párrafo y carácter)
- ◆ Vinculación y manipulación de cajas de texto
- ◆ Opciones de contenidos de cajas de texto (Text Frame Options)
- ◆ Separación silábica, idiomas y diccionarios



10. USO DE EFECTOS EN INDESIGN

- ◆ Formas de acceso a la ventana de edición de Efectos
- ◆ Efectos de sombras
- ◆ Efectos de resplandores
- ◆ Efectos de transparencia y formas de fusión

11. APLICACIÓN DE ESTILOS

- ◆ Creación y edición de estilos de párrafo
- ◆ Aplicación de atributos de carácter
- ◆ Creación de estilos de objeto

12. ORGANIZACIÓN DE CAPAS

- ◆ Creación de capas
- ◆ Duplicación de capas
- ◆ Bloqueo y desbloqueo de capas
- ◆ Mover objetos de una capa a otra
- ◆ Manipulación individual de objetos dentro de una capa
- ◆ Eliminación de capas

13. ADMINISTRACIÓN DE PÁGINAS

- ◆ Análisis de la ventana Pages
- ◆ Tipos de páginas en Indesign
- ◆ Creación y aplicación de páginas maestras.
- ◆ Inserción, eliminación y cambio de lugar de páginas.
- ◆ Inserción de hojas en blanco
- ◆ Inserción de páginas con medidas diferentes
- ◆ Eliminación de capas

14. INSERCIÓN DE CARACTERES ESPECIALES

- ◆ Inserción de numerador de páginas
- ◆ Control de numeración e inicio de secciones

- ◆ Inserción de tabuladores
- ◆ Visualización de caracteres invisibles
- ◆ Colocación de texto simulado
- ◆ Inserción de separadores de carácter
- ◆ Listados con viñetas y numerados

15. DIAGRAMACIÓN DINÁMICA

- ◆ Modificación dinámica de espacios entre contenedores adyacentes usando la herramienta Gap y sus teclas modificadoras
- ◆ Organizar en columnas y filas contenedores tanto de imagen como de texto

16. CONTORNEO DE TEXTO (TEXTWRAP)

- ◆ Clases de contornos de texto
- ◆ Control de contorneos desde el panel TextWrap
- ◆ Contornos especiales basados en figuras, contrastes, recortes con trazos o mascarillas

17. BIBLIOTECAS Y SNIPPETS

- ◆ Función y uso del archivo Biblioteca (Library)
- ◆ Creación e inserción de Snippets en documentos

18. TABLAS DE CONTENIDOS

- ◆ ¿Cómo integrar una Tabla de contenidos a un documento?
- ◆ Actualización de una Tabla de Contenidos

19. USO DEL ARCHIVO LIBRO EN INDESIGN

- ◆ Uso del archivo Libro para unir varios documentos en un proyecto

- ◆ Sincronización de estilos
- ◆ Numeración de páginas
- ◆ Creación de Tabla de contenidos para todo el libro
- ◆ Creación de un PDF y un paquete de impresión a partir de los capítulos de un Libro

20. DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- ◆ Inserción de elementos interactivos (Botones)
- ◆ Inserción de hipervínculos y bookmarks
- ◆ Inserción de audio y video
- ◆ Uso de transiciones de Páginas
- ◆ Exportación a PDF electrónico
- ◆ Generación y edición de tabla de contenidos con hipervínculos

21. DOCUMENTOS ANIMADOS

- ◆ Animación de objetos, textos e imágenes con el panel Animación
- ◆ Control de entradas y salidas de objetos animados con el panel Timing
- ◆ Aplicación de Estados de Objetos con el panel Object Stage
- ◆ Previsualización de animaciones en el panel Previo (Preview)
- ◆ Inserción de archivos FLV y mp3
- ◆ Exportación a SWF

22. PAQUETES DE IMPRESIÓN (PACKAGE)

- ◆ Hacer paquete de impresión (Package) para transportar un documento inDesign con todos sus elementos
- ◆ Manejo de la ventana Preflight para revisión de elementos en la salida a impresión



23. IMPRESIÓN DIGITAL E IMPRESIÓN EN OFFSET

- ◆ Diferencias entre ambas
- ◆ Características específicas

24. ANÁLISIS DEL PROYECTO A IMPRIMIR

- ◆ Método de impresión requerido
- ◆ Tipos y número de tintas a utilizar
- ◆ Barnices y tintas extras
- ◆ Tipo de papel y dimensiones
- ◆ Tiraje

25. ENTENDIENDO LA MECÁNICA DEL PROCESO

- ◆ Tintas process o de cuatricromía
- ◆ Tintas spot o planas
- ◆ Sobreimpresión de tintas: Overprint y Trapping

26. IMPRESIÓN EN OFFSET

- ◆ Mezcla de color en Offset
- ◆ Tramados o medios tonos
- ◆ Líneas por pulgada (LPI)
- ◆ Ángulo de línea en las tramas de medio tono

27. PREPARACIÓN DE IMÁGENES BITMAP

- ◆ ¿Qué es la resolución?
- ◆ Relación entre resolución y lineaje por pulgada
- ◆ ¿Cómo calcular la resolución correcta de una imagen?
- ◆ Modelos de color para impresión (CMYK, escala de grises y duotonos)
- ◆ Formatos adecuados de archivos de pixeles para impresión

28.. IMPRIMIENDO DESDE ILLUSTRATOR

- ◆ Revisión de color desde el panel Separation Preview
- ◆ Asignación de Overprint y Trapping por medio del panel

Attributes

- ◆ Verificación de resolución de una imagen desde el panel Control
- ◆ Verificar el comportamiento de la tinta negra
- ◆ Exportación a PDF para impresión a Postscript

29. IMPRIMIENDO DESDE PHOTOSHOP

- ◆ Verificación de colores dentro de la gama de color CMYK
- ◆ Seguimiento de tonos en la conversión RGB-CMYK
- ◆ Uso de los canales Spot para tintas planas
- ◆ Chequeo de la resolución óptima para la salida
- ◆ Formatos adecuados para impresión

30. IMPRIMIENDO DESDE INDESIGN

- ◆ Uso del panel Links para verificar las imágenes Importadas: ubicación, modo de color, formato, resolución
- ◆ Aplicación de sobreimpresión (Overprint) y Superposición de color en Bordes (Trapping) con el panel de atributos (Attributes)
- ◆ Visualización del comportamiento de tintas, sobreimpresión, ensanchado de Bordes -Manual o automático- con el panel Separations Preview
- ◆ Revisión de contenidos, imágenes y fuentes que se usan en un documento con el panel Preenvío (Preflight)
- ◆ Creación de Paquete(Packaged) de impresión para imprentas
- ◆ Exportación de PDF para impresión e impresión Postscript

31. REVISIÓN DE DOCUMENTOS EN AROBAT

- ◆ Verificar el comportamiento de tintas desde la opción Output Preview
- ◆ Conversión de archivo Postscript a PDF por medio de Distiller