



Curso de Maquetación con Adobe InDesign

Precio: 360,00€

DESCRIPCIÓN:

El curso de **Maquetación con Adobe InDesign** está dirigido a todos aquellos que quieran aprender a maquetar con este programa.

Aprenderás todos los **ajustes de la composición de textos**, cómo introducir y ajustar ilustraciones, cómo numerar y manipular las páginas, cómo añadir pies de foto, cómo elaborar índices, cómo distribuir profesionalmente contenidos, capítulos, párrafos, ladillos, cabeceras..., cómo entregar un trabajo a la imprenta y cómo resolver problemas habituales. Cuando concluyas el curso **estarás preparado para realizar cualquier trabajo de maquetación de revistas y libros** con este programa.

CÁLAMO&CRAN es centro de certificación de Adobe. Una vez finalizado el curso, puedes realizar el examen oficial de Adobe InDesign para conseguir la certificación oficial en el programa. ¡Consúltanos!

Para realizar los ejercicios prácticos del curso necesitarás el programa de Adobe InDesign.

¿QUIERES OBTENER NUESTRO [CERTIFICADO DE DISEÑO GRÁFICO?](#)

Puedes conseguir el certificado si realizas estos tres cursos:

- [CURSO DE ADOBE ILLUSTRATOR](#)
- [CURSO DE ADOBE PHOTOSHOP](#)
- [CURSO DE MAQUETACIÓN CON ADOBE INDESIGN](#)

SI TE MATRICULAS EN LOS TRES CURSOS A LA VEZ, TENDRÁS UN PRECIO TOTAL ESPECIAL: 690 EUROS (PRECIO NORMAL SIN PROMOCIÓN: 860 EUROS).

¿O PREFIERES CONSEGUIR NUESTRO [CERTIFICADO DE MAQUETACIÓN DIGITAL?](#)

Lo tendrás si realizas estos tres cursos:

- [CURSO DE MAQUETACIÓN CON ADOBE INDESIGN](#)
- [CURSO DE CREACIÓN DE EBOOK](#)
- [CURSO DE AVANZADO DE CREACIÓN DE EBOOK: EPUB3](#)

SI TE MATRICULAS EN LOS TRES CURSOS A LA VEZ, TENDRÁS UN PRECIO TOTAL ESPECIAL: 700 EUROS (PRECIO NORMAL SIN PROMOCIÓN: 980 EUROS).

CONTENIDO:

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN

1. PRÓLOGO

1.1. La maquetación como oficio.

2. INTRODUCCIÓN

2.1. La maquetación dentro del diseño gráfico.

2.2. Breve repaso a la informática fundamental.

2.3. Resumen de los periféricos de almacenamiento.

2.4. Resumen de los periféricos de almacenamiento (2).

3. ÁREAS INFORMÁTICAS Y ALGUNAS APLICACIONES

3.1. Informática de gestión.

3.2. Diseño gráfico 2D.

3.3. Diseño 3D.

4. EL EQUIPO INFORMÁTICO

4.1. Equipo necesario recomendado para maquetación en nivel medio.

4.2. Sobre los entornos o plataformas.

Ejercicio 1: agrupa los contenidos.

UNIDAD 2. INTERFAZ DE INDESIGN CC

1. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO DE TRABAJO

1.1. Creación de un trabajo nuevo.

1.2. Creación de objetos. Paleta de herramientas.

1.3. Insertar texto.

1.4. Encadenamiento de textos.

1.5. Insertar imágenes.

1.6. Manipulación básica de elementos.

1.7. La lupa o zoom.

1.8. El espacio exterior de la página.

1.9. Reglas y guías.

1.10. Documentos de varias páginas.

1.11. Desplazamiento por el documento.

Ejercicio 2: nombra las herramientas de esta unidad.

Ejercicio 3: nuestro primer documento.

UNIDAD 3. EL TEXTO: CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS

1. EL TRABAJO SOBRE TEXTOS

- 1.1. Distintos modos de inserción de texto.
- 1.2. Modos de selección del texto.
- 1.3. Formatear un texto.
- 1.4. Formatear un texto (2).
- 1.5. Partición y justificado o separación de palabras.
- 1.6. Las tabulaciones: componer columnas con tabuladores.
- 1.7. Los filetes de párrafo.
- 1.8. Los estilos para textos.
- 1.9. Los estilos para textos (2).

2. OTRAS HERRAMIENTAS PARA TEXTOS

- 2.1. Pictogramas.
- 2.2. Buscar y reemplazar.
- 2.3. Mostrar los invisibles.
- 2.4. Revisión ortográfica.

Ejercicio 4: trasteando con el texto.

UNIDAD 4. CONTROL DE ELEMENTOS

1. CONTROL DE ELEMENTOS

- 1.1. Propiedades físicas de los objetos.
- 1.2. Propiedades "externas" de la caja.
- 1.3. Propiedades "internas" de la caja.
- 1.4. Propiedades "internas" de la caja (2).
- 1.5. Control de imágenes.
- 1.6. Formatos de imagen para maquetación.
- 1.7. Sobre la resolución.
- 1.8. Sobre la resolución (2).

2. HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS: MANIPULAR CON PRECISIÓN

- 2.1. Agrupar/desagrupar.
- 2.2. Bloquear/desbloquear.
- 2.3. Alinear/distribuir.
- 2.4. Duplicación y duplicación múltiple.
- 2.5. El apilamiento o disposición.

2.6. Copiar, cortar, pegar, borrar elementos.

3. APLICACIÓN DE COLORES: PALETA DE MUESTRAS

Ejercicio 5: control de elementos.

UNIDAD 5. MAQUETACIÓN

1. LAS HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN

- 1.1. Las páginas maestras.
- 1.2. Las páginas maestras (2).
- 1.3. Modificación y actualización de elementos de maestra.
- 1.4. Paleta como navegador.
- 1.5. Paginación del documento.

2. COMPONER CON TABLAS

- 2.1. Creación y configuración de una tabla.
- 2.2. Atributos de celda y tipográficos.
- 2.3. Insertar y suprimir filas o columnas; combinar celdas.
- 2.4. Atributos de las líneas.
- 2.5. Importación de tablas.

3. INTEGRACIÓN DE TEXTOS E IMÁGENES

- 3.1. Contorneo respecto a una caja.
- 3.2. Contorneo a una imagen recortada.
- 3.3. Texto contorneando a texto.

4. EL TRABAJO CON CAPAS

- 4.1. Distribuir por capas.
- 4.2. Propiedades de las capas.
- 4.3. Manipulación de las capas.

Ejercicio 6: tablas, contorneos y páginas maestras.

UNIDAD 6. ARTES GRÁFICAS

1. TEORÍA DEL COLOR

- 1.1. Modelos de color.
- 1.2. Creación de colores.
- 1.3. Las bibliotecas de colores: los Pantone.

2. LA IMPRESIÓN: AJUSTES DE SALIDA

- 2.1. Comprobaciones previas: revisión de vínculos.

2.2. Comprobación de fuentes.

2.3. Ajustes de impresión.

2.4. Entregar una maqueta "en abierto".

2.5. Entregar una maqueta "en abierto" (2).

2.6. Entregar como PDF.

2.7. Entregar como PDF (2).

3. UNIDADES DE MEDIDA Y FORMATOS DE PAPEL

4. FOTOMECÁNICA: LA SEPARACIÓN DEL COLOR

4.1. La razón de la separación.

4.2. La razón de la separación (2).

4.3. El proceso de la separación.

4.4. El proceso de la separación (2).

Ejercicio 7: sopa de términos.

Ejercicio 8: relaciona las columnas.

Ejercicio 9: reúne para impresión y exporta.

UNIDAD 7. FUNCIONES AVANZADAS DE COMPOSICIÓN

1. HERRAMIENTAS DE TRAZADO

1.1. Trazar a mano alzada: herramienta lápiz.

1.2. Trazado con nodos.

1.3. Crear objetos complejos: funciones booleanas.

1.4. Crear objetos complejos: funciones booleanas (2).

2. EFECTOS ESPECIALES CON TEXTOS

2.1. Rótulos con degradado.

2.2. Texto trazado o vectorizado.

2.3. Rótulos con imágenes.

2.4. Manipulación vectorial de un rótulo.

2.5. Trayectos de texto.

2.6. Trayectos de texto (2).

3. OTRAS FUNCIONES AVANZADAS

3.1. Trabajo avanzado con guías.

4. EFECTOS ESPECIALES CON ELEMENTOS

4.1. Efectos de transparencia.

- 4.2. Efecto de sombra paralela.
- 4.3. Otros efectos sobre elementos.
- 4.4. Estilos de objeto.

Ejercicio 10: jugar con los nodos.

Ejercicio 11: dando diseño a nuestra maqueta.

UNIDAD 8. HERRAMIENTAS DE AYUDA EN LA PRODUCCIÓN

1. RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- 1.1. Documentos como plantillas.
- 1.2. Las bibliotecas.
- 1.3. Las bibliotecas (2).
- 1.4. Maquetación de documentos extensos.
- 1.5. Maquetación de documentos extensos (2).

2. EL FASCINANTE MUNDO DE LOS ÍNDICES

- 2.1. Definir un índice de capítulos.
- 2.2. Crear un índice de capítulos.

Ejercicio 12: creando una plantilla.

Ejercicio 13: crear un índice.

UNIDAD 9. DOCUMENTOS PARA OTROS FINES

1. FORMATOS PARA EXPORTACIÓN

- 1.1. Exportación como texto.
- 1.2. Exportación para versiones anteriores.
- 1.3. Exportación como imagen.
- 1.4. Exportar para la web.

Ejercicio 14: exportando.

UNIDAD 10. DECISIONES EN EL DISEÑO

1. NOCIONES DE COMPOSICIÓN, TIPOGRAFÍA Y LEGIBILIDAD

- 1.1. Nociones de tipografía.
- 1.2. Nociones de tipografía (2).
- 1.3. Algunos detalles evidentes a tener en cuenta.
- 1.4. Parámetros numéricos.
- 1.5. Nociones de distribución de elementos en página.
- 1.6. Sobre márgenes y caja de composición.

2. IMPORTANCIA DEL PAPEL: TIPOS DE PAPEL

Ejercicio 15: agrupa los términos.

UNIDAD 11. ORIENTACIÓN PROFESIONAL

1. CUESTIONES LABORALES

1.1. Una visión general.

2. TRABAJAR COMO MAQUETADOR AUTÓNOMO

2.1. Las herramientas de trabajo.

2.1.1. Manuales y recursos.

2.1.2. Herramientas informáticas.

2.3. La campaña de promoción personal.

2.3.1. El currículum.

2.3.2. La planificación.

2.3.3. La persistencia.

2.4. El libro de estilo.

3. CONCLUSIONES

UNIDAD 12. PRÁCTICA FINAL

Ejercicio 16: diseña tu revista.

PROFESORES:

Fernando J. Salgado
Antonio Ballesteros

CONVOCATORIAS:

Dónde	Duración	Plazas	
Campus online	3 meses	12	Inscríbete
Madrid		10	Inscríbete
Madrid		9	Inscríbete

FORMAS DE PAGO:

Gastos de matriculación, no incluidos en el precio: 30 €

Descuento 30 €: estudiantes, antiguos alumnos, desempleados, menores de 26, miembros de asociaciones relacionadas con el sector editorial o la traducción. Este descuento no es aplicable cuando el curso lo abona una empresa o entidad jurídica.

Grupos presenciales	Reserva de plaza	108 €
	Primer día de clase	252 €
Grupo online	ANTES DEL INICIO	360 €