

Adobe Creative Suite CS

Curso para aprender a utilizar los programas del paquete **Adobe Creative Suite (CS)**, que engloba los programas de edición y publicación de documentos impresos y para la web **Adobe Illustrator CS**, **Adobe GoLive CS** y **Adobe InDesign CS**. Con estos programas podrás diseñar imágenes vectoriales, crear sitios y páginas web o maquetar páginas para imprimirlas.

Módulo 1: Adobe Illustrator CS

Utilización del programa Adobe Illustrator CS. Éste es uno de los programas de diseño vectorial más utilizados y extendidos en la actualidad, debido a su potencia y a la gran cantidad de herramientas y opciones de que dispone. Con él se pueden crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVDs, etc.

Lección 1: Introducción a Illustrator

Introducción al programa de diseño vectorial Adobe Illustrator, describiendo su entorno y los principales elementos que hay en él. Se explica el uso de las distintas herramientas que posee la aplicación, así como la manera de trabajar con las paletas, personalizando la manera como se muestran.

Capítulo 1: Diseño gráfico

Capítulo 2: Entorno de Illustrator

Capítulo 3: Uso de herramientas

Capítulo 4: Utilización de paletas

Capítulo 5: Salir de Illustrator

Lección 2: Trabajar con documentos

Se introduce el trabajo con los documentos y plantillas en el programa de diseño Adobe Illustrator: cómo se crean nuevos documentos en blanco o a partir de plantillas, y cómo se almacenan. También se describe la forma de cambiar la visualización del documento (ampliar o disminuir el zoom, desplazarse por el documento, etc.) y el funcionamiento del sistema de ayuda de este programa.

Capítulo 1: Abrir documentos

Capítulo 2: Crear nuevos documentos

Capítulo 3: Visualización del documento

Capítulo 4: Guardar documentos

Capítulo 5: El sistema de ayuda

Lección 3: Empezando a dibujar

Creación de trazados sencillos en el programa de diseño Adobe Illustrator: trazados de forma libre, líneas y formas básicas (rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, ?). También se describe la forma de seleccionar y modificar de una manera sencilla los objetos que existen en los documentos (moverlos, girarlos o cambiar su tamaño), así como varias herramientas de ayuda al dibujo (reglas, cuadrícula y guías).

Capítulo 1: Trazados en Illustrator

Capítulo 2: Trazados de forma libre

Capítulo 3: Dibujar líneas

Capítulo 4: Más herramientas básicas

Capítulo 5: Seleccionar objetos

Capítulo 6: Herramientas de ayuda

Lección 4: Dibujo y edición de trazados

Se describe la utilización de la herramienta Pluma en el programa Adobe Illustrator para la creación de trazados, así como la modificación y ajuste de estos trazados modificando los distintos puntos que los componen, las líneas de dirección de los mismos o a través de otras herramientas y opciones de Illustrator (redondear, borrar, simplificar y dividir o partir trazados).

Capítulo 1: Utilización de la Pluma

Capítulo 2: Ajuste de trazados

Capítulo 3: Redondear y simplificar

Capítulo 4: Cortar objetos

Lección 5: Trabajar con colores

Se introducen los conceptos de modelo y modo de color, y se analizan las distintas formas que existen para agregar color a los objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator: a través de la paleta Color, del Selector de colores, de los controles de color del cuadro de herramientas o copiando el color de otro de los objetos del documento.

También se describe cómo se pueden aplicar degradados a los objetos.

Capítulo 1: Modelos de color

Capítulo 2: Elegir colores

Capítulo 3: Controles de color

Capítulo 4: Copiar colores

Capítulo 5: Degradados

Lección 6: Transformar objetos

Descripción de las distintas herramientas y comandos básicos de transformación en el programa de diseño Adobe Illustrator: copia y desplazamiento de objetos, cambio de tamaño, giro o rotación, distorsión y reflejo. Finalmente, se describe la forma de alinear o distribuir varios objetos de un documento.

Capítulo 1: Copiar y mover

Capítulo 2: Seleccionar y transformar

Capítulo 3: Herramientas de transformación

Capítulo 4: La paleta Transformar

Capítulo 5: Alinear y distribuir

Lección 7: Organización de objetos

Se describe la forma de combinar objetos para obtener objetos a partir de otros ya existentes en el programa de diseño Adobe Illustrator, cómo se pueden agrupar objetos y para qué se utiliza esta característica y el trabajo con las capas, que es un elemento muy útil e importante en Illustrator, que permitirá organizar los documentos en distintos niveles.

Capítulo 1: Orden de apilamiento

Capítulo 2: Agrupar objetos

Capítulo 3: Combinación de objetos

Capítulo 4: Disposición en capas

Capítulo 5: Trabajo con capas

Lección 8: Opciones avanzadas de dibujo

Herramientas avanzadas de dibujo en el programa de diseño Adobe Illustrator: modificación del trazo de los objetos, utilización y trabajo con pinceles y estilos gráficos. Para acabar, también se describe el uso de otras herramientas de dibujo de Illustrator: cuadrícula polar, cuadrícula rectangular y destello.

Capítulo 1: Atributos de trazo

Capítulo 2: Pinceles

Capítulo 3: Crear y editar pinceles

Capítulo 4: Estilos gráficos

Capítulo 5: Otras herramientas de dibujo

Lección 9: Añadir texto (I)

Introducción de texto en los documentos del programa Adobe Illustrator. Aparte de describir cómo se puede crear distintos tipos de texto (texto de punto o de área), también se indica la manera de importar el texto desde otro archivo o cómo se pueden modificar los textos existentes, describiendo las opciones disponibles en cuanto al formato de sus caracteres o de sus párrafos.

Capítulo 1: Introducir texto

Capítulo 2: Trabajo con bloques de texto

Capítulo 3: Formato de caracteres

Capítulo 4: Formato de párrafos

Capítulo 5: Enlaces de texto

Capítulo 6: Estilos de carácter y párrafo

Lección 10: Añadir texto (II)

Se describen más opciones en cuando a la introducción y trabajo con texto en los documentos del programa Adobe Illustrator: cómo colocar el texto dentro de un objeto, sobre un trazado o alrededor de los objetos del documento (lo que se denomina ceñir texto alrededor de objetos), distribuirlo en distintas filas y columnas, el uso de los tabuladores y la corrección ortográfica. También se explica la manera de transformar un texto en contorno, y para qué nos puede servir esto.

Capítulo 1: Texto en objetos y trazados

Capítulo 2: Texto alrededor de objetos

Capítulo 3: Filas y columnas

Capítulo 4: Tabuladores

Capítulo 5: Convertir en contorno

Capítulo 6: Corrección ortográfica

Lección 11: Imágenes de mapa de bits

Trabajo con imágenes de mapa de bits en los documentos del programa de diseño vectorial Adobe Illustrator: las distintas maneras en que podemos insertar imágenes de este tipo, qué opciones permite Illustrator en el trabajo con estas imágenes, creación de imágenes vectoriales a partir de ellas y aplicación de filtros y efectos sobre las mismas.

Capítulo 1: Importar imágenes

Capítulo 2: Enlazar e incrustar imágenes

Capítulo 3: Dibujos a partir de imágenes

Capítulo 4: Calcar imágenes

Capítulo 5: Filtros y efectos en imágenes

Capítulo 6: Información del documento

Lección 12: Efectos especiales

Herramientas y comandos especiales para la creación y modificación de objetos en el programa de diseño Adobe Illustrator. Se describe la utilización de las distintas herramientas de efectos de líquidos y de envolventes para transformar o distorsionar objetos existentes, y la manera de crear una fusión entre dos o más objetos. También

se analiza la creación de objetos tridimensionales y la aplicación de filtros y efectos en los objetos de los documentos.

- Capítulo 1: Efectos de líquidos
- Capítulo 2: Transformar con envolventes
- Capítulo 3: Fusionar objetos
- Capítulo 4: Objetos tridimensionales
- Capítulo 5: Iluminar y añadir imágenes
- Capítulo 6: Filtros y efectos

Lección 13: Trabajo avanzado con colores

Se profundiza en el uso del color en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: uso de la paleta Muestras, para almacenar y aplicar colores, Transparencia, para crear transparencias, y cómo se pueden crear máscaras. También se explican los conceptos de gestión de color, espacio de trabajo y perfil de color, para obtener la máxima exactitud en cuanto a los colores al imprimir o exportar los diseños.

- Capítulo 1: La paleta Muestras
- Capítulo 2: Gestión del color
- Capítulo 3: Perfiles de color
- Capítulo 4: Transparencias
- Capítulo 5: Máscaras

Lección 14: Mallas y símbolos

Se describe el trabajo con objetos de dibujo avanzados del programa Adobe Illustrator, como son los objetos de malla y los símbolos. También se explica qué son los motivos y cómo se trabaja con ellos en los objetos de los documentos.

- Capítulo 1: Objetos de malla
- Capítulo 2: Qué son los símbolos
- Capítulo 3: Herramientas de símbolos
- Capítulo 4: Trabajo con motivos

Lección 15: Crear gráficas

Creación de distintos tipos de gráficas en los documentos del programa de diseño Adobe Illustrator: herramientas de creación, introducción de datos, modificación de la gráfica o de partes de la misma, aplicación de color, motivos de gráfica, etc.

- Capítulo 1: Tipos de gráficas
- Capítulo 2: Introducir datos
- Capítulo 3: Formato de gráficas
- Capítulo 4: Motivos de gráfica
- Capítulo 5: Combinar diferentes tipos

Lección 16: Diseñar para la Web

Se indica cómo se pueden exportar los diseños creados con el programa Adobe Illustrator a distintos formatos, según el destino que tengan. Se describe la relación entre los documentos de este programa y las páginas web de Internet, viendo las posibilidades existentes para crear una página web o una animación a partir de un documento de Illustrator.

- Capítulo 1: Exportar ilustraciones
- Capítulo 2: Ilustraciones para Internet
- Capítulo 3: Secciones y mapas de imágenes
- Capítulo 4: Guardar para la Web
- Capítulo 5: Crear animaciones

Lección 17: Impresión de documentos

Descripción de características y opciones útiles a la hora de imprimir un documento del programa Adobe Illustrator, desde la preparación del mismo hasta todos los parámetros de configuración de la impresión que se deben tener en cuenta, incluyendo las marcas de impresión y la separación de color.

Capítulo 1: Preparar la impresión

Capítulo 2: Configuración de impresión

Capítulo 3: Marcas y opciones avanzadas

Capítulo 4: Separación de color

Módulo 2: Adobe GoLive CS

Estudia el programa Adobe GoLive CS, con el que se pueden diseñar y administrar sitios web. GoLive hace que la creación y el diseño de páginas web sea sencillo, ya que proporciona herramientas visuales que evitan el tener que escribir el código HTML de las páginas.

Lección 18: Introducción a GoLive

Introducción al programa de diseño de páginas web y gestión de sitios Adobe GoLive. Se presenta el mundo del diseño de páginas web y se describen los principales elementos del entorno de trabajo de GoLive, explicando la forma de trabajar con sus paletas y herramientas. También se indica cómo configurar el programa para poder ver el resultado en distintos navegadores y la utilización del sistema de ayuda.

Capítulo 1: Edición de páginas web

Capítulo 2: Entorno de GoLive

Capítulo 3: Paletas y herramientas

Capítulo 4: Vista previa de páginas web

Capítulo 5: El sistema de ayuda

Capítulo 6: Salir de GoLive

Lección 19: Crear sitios web

Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio web en el programa Adobe GoLive. Explica las diferencias entre el sitio local y el del servidor o remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local.

Capítulo 1: Qué es un sitio web

Capítulo 2: Creación de sitios

Capítulo 3: Vistas gráficas del sitio

Capítulo 4: Administrar el sitio

Lección 20: Crear páginas web

Se estudia cómo crear y configurar nuevas páginas web en el programa Adobe GoLive, además de la forma de elegir colores en este programa. También se describen algunas funciones útiles en el trabajo diario con el programa, como pueden ser el trabajo con las distintas ventanas que podemos tener abiertas en el mismo y el modo de deshacer los cambios realizados en una página.

Capítulo 1: Configurar la página

Capítulo 2: Elegir colores

Capítulo 3: Trabajo con ventanas

Capítulo 4: deshacer los cambios

Capítulo 5: Estadísticas y preferencias

Lección 21: Introducir texto

Se indica cómo introducir texto en las páginas web a través del programa Adobe GoLive. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos (tanto estilos HTML como estilos CSS) y la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición). Finalmente, también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como líneas o reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página.

Capítulo 1: Formato de texto

Capítulo 2: Crear listas

Capítulo 3: Trabajar con estilos HTML

Capítulo 4: Estilos CSS

Capítulo 5: Otros objetos

Lección 22: Trabajo con vínculos

Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas web a través del programa Adobe GoLive: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un punto de fijación), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú emergente. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en GoLive. Por último, se describe el uso de acciones en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos.

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Puntos de fijación

Capítulo 3: Incluir vínculos

Capítulo 4: Hipervínculos en un menú

Capítulo 5: Administración de vínculos

Capítulo 6: Acciones

Lección 23: Insertar imágenes

Se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas web a través del programa Adobe GoLive. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página web y sus diferencias, así como la creación de rollovers (o imágenes de sustitución) y mapas de imagen en GoLive. También se indica cómo insertar otros objetos multimedia, como animaciones Flash.

Capítulo 1: Formatos de imagen

Capítulo 2: Imágenes en las páginas web

Capítulo 3: Rollovers

Capítulo 4: Mapas de imagen

Capítulo 5: Otros objetos multimedia

Lección 24: Capas y tablas

Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas web con el programa Adobe GoLive: la utilización de capas, tablas y la cuadrícula de composición, asignación del formato, incluir el contenido, etc.

Capítulo 1: Trabajar con capas

Capítulo 2: Utilización de tablas

Capítulo 3: Celdas, filas y columnas

Capítulo 4: Incluir el contenido

Capítulo 5: Cuadrícula de composición

Lección 25: División en cuadros

Introduce el concepto de cuadro (también llamados marcos o frames), como una forma de dividir la página web en varias secciones y mostrar contenido distinto en cada una de ellas. Se explica el modo de trabajar con los cuadros en el programa Adobe GoLive, así como la asignación de contenido y la creación de hipervínculos que trabajen con los cuadros. Para acabar, se indica cómo añadir applets de Java, marquesinas o sonidos a la página.

Capítulo 1: Crear los cuadros

Capítulo 2: Propiedades de los cuadros

Capítulo 3: Establecer el contenido

Capítulo 4: Applets de Java

Capítulo 5: Otros efectos

Lección 26: Formularios

Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Adobe GoLive, para que el visitante del sitio web envíe información al servidor web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades.

Capítulo 1: Crear el formulario

Capítulo 2: Elementos del formulario

Capítulo 3: Propiedades de los campos

Capítulo 4: Utilización del formulario

Lección 27: Publicar el sitio web

Explica los pasos a seguir para preparar el sitio web creado en el programa Adobe GoLive y finalmente publicarlo en el servidor web, es decir, ponerlo a disposición de los usuarios, de forma que éstos puedan ver las páginas web en sus navegadores.

Capítulo 1: Preparar las páginas

Capítulo 2: Comprobar el sitio

Capítulo 3: Configurar el servidor

Capítulo 4: Colocar los archivos

Módulo 3: Adobe InDesign CS

Se estudia la aplicación Adobe InDesign CS, que es una herramienta de autoedición, para diseñar, editar y maquetar documentos.

A través de este potente programa profesional se pueden crear periódicos, revistas, libros, folletos, documentos para su distribución electrónica, etc.

Lección 28: Introducción a InDesign

Introducción al programa de maquetación y diseño de documentos Adobe InDesign. Se introduce el concepto de autoedición y los principales elementos del entorno de trabajo del programa InDesign, describiendo la forma de trabajar con sus paletas. También se explica la utilización del sistema de ayuda que posee la aplicación.

Capítulo 1: La autoedición

Capítulo 2: Entorno de InDesign

Capítulo 3: La paleta de herramientas

Capítulo 4: Trabajo con las paletas

Capítulo 5: El sistema de ayuda

Capítulo 6: Salir de InDesign

Lección 29: Crear documentos

Se describe cómo crear y configurar nuevos documentos en el programa de autoedición Adobe InDesign, además de cómo configurar las preferencias del programa, para adaptarlo a cómo queremos que se comporte. También se presentan los principales objetos que pueden existir en los documentos (los marcos), así como las principales maneras de modificarlos: seleccionarlos, moverlos, cambiarles el tamaño, copiarlos y duplicarlos.

Capítulo 1: Características del documento

Capítulo 2: Preferencias de InDesign

Capítulo 3: Crear objetos

Capítulo 4: Mover marcos

Capítulo 5: Cambiar el tamaño

Capítulo 6: Copiar y duplicar

Lección 30: Trabajar con objetos

Se estudia el trabajo con objetos (marcos de texto o de imagen) en el programa de autoedición Adobe InDesign: asignar colores al relleno o contorno, cambiar el orden de apilamiento, alinearlos, agruparlos o bloquearlos. Para finalizar, también se describen algunas herramientas relacionadas con el trabajo con el documento, como son el nivel de zoom o de ampliación del mismo o la utilización de las reglas, la cuadrícula, las guías y la rejilla base para posicionar los objetos.

Capítulo 1: Asignar colores

Capítulo 2: Organizar objetos

Capítulo 3: Agrupar y bloquear

Capítulo 4: Visualización del documento

Capítulo 5: Reglas, cuadrículas y guías

Lección 31: Páginas maestras

Describe lo que son, cómo se crean y cómo se trabaja con las páginas maestras en el programa Adobe InDesign, así como su relación con las páginas de los documentos. También se indica la manera de guardar y abrir documentos en este programa, así como la utilización de plantillas.

Capítulo 1: Qué son las páginas maestras

Capítulo 2: Crear páginas maestras

Capítulo 3: Crear páginas

Capítulo 4: Guardar y abrir documentos

Capítulo 5: Trabajo con plantillas

Lección 32: Marcos de texto

Explica el trabajo con los marcos de texto en el programa Adobe InDesign: crearlos, enlazarlos, importar texto desde archivos externos en ellos, dividirlos en columnas, etc. También se describe la utilización del editor de artículos, para ver y editar el texto de un artículo.

Capítulo 1: Crear marcos de texto

Capítulo 2: Importar texto

Capítulo 3: Enlazar marcos

Capítulo 4: Dividir en columnas

Capítulo 5: El editor de artículos

Lección 33: Trabajo con texto (I)

Descripción de las principales herramientas para trabajar con el texto de los documentos de Adobe InDesign, que permiten editar el texto y establecer el formato de caracteres y de párrafo: tamaño, estilo, interlineado, kerning, tracking, alineación, sangrías, letras capitulares, filetes, etc.

Capítulo 1: Edición de texto

Capítulo 2: Formato de caracteres

Capítulo 3: Kerning y tracking

Capítulo 4: Formato de párrafos

Capítulo 5: Otras propiedades

Lección 34: Trabajo con texto (II)

Descripción de herramientas y características avanzadas para trabajar con el texto de los documentos de Adobe InDesign: tabulaciones, juntar párrafos para evitar líneas huérfanas o viudas, separación de palabras con guiones y la aplicación de color a los textos, entre otras opciones.

Capítulo 1: Tabulaciones

Capítulo 2: Juntar párrafos

Capítulo 3: Separar por sílabas

Capítulo 4: Fuentes OpenType y glifos

Capítulo 5: Color del texto

Lección 35: Estilos y otras herramientas

Se indica lo que son los estilos de carácter y estilos de párrafo en los documentos de Adobe InDesign, así como el modo de trabajar con estos elementos. También se describen otras herramientas relacionadas con el texto, como la revisión ortográfica, la búsqueda y reemplazo de texto y la copia de atributos de un texto a otro.

Capítulo 1: Crear estilos

Capítulo 2: Aplicar estilos

Capítulo 3: Modificar estilos

Capítulo 4: Otras herramientas de estilos

Capítulo 5: Revisión ortográfica

Capítulo 6: Otras herramientas de texto

Lección 36: Incorporar imágenes

Introducción de imágenes en los documentos del programa de autoedición Adobe InDesign, describiendo los distintos tipos de imagen soportados y algunas herramientas útiles en el trabajo con las imágenes: cambiar el tamaño, girar, efectos de vértice, etc. También se explica la administración de vínculos en este programa.

Capítulo 1: Formatos de imagen

Capítulo 2: Marcos de imagen

Capítulo 3: Trabajo con marcos de imagen

Capítulo 4: Efectos de vértice

Capítulo 5: Imágenes EPS

Capítulo 6: Administración de vínculos

Lección 37: Más sobre imágenes

Herramientas avanzadas en el trabajo con las imágenes en el programa Adobe InDesign, como son la manera de crear trazados de recorte o contorneos de texto en las imágenes o insertar imágenes como marcos integrados, es decir, como un carácter más dentro de un texto. También se describe la creación y utilización de bibliotecas de objetos en esta aplicación.

- Capítulo 1: Trazados de recorte
- Capítulo 2: Contorneo de texto
- Capítulo 3: Marcos integrados
- Capítulo 4: Bibliotecas de objetos
- Capítulo 5: Usar objetos de la biblioteca

Lección 38: Trabajo con tablas

Trabajo con tablas en el programa de autoedición Adobe InDesign: crearlas y modificarlas, introducir texto e imágenes en las celdas, combinar celdas para obtener la distribución adecuada, establecer el contorno y relleno, etc.

- Capítulo 1: Crear tablas
- Capítulo 2: Introducir el contenido
- Capítulo 3: Modificar la tabla
- Capítulo 4: Combinar celdas
- Capítulo 5: Contornos y rellenos

Lección 39: Composiciones especiales

Creación de distintos efectos en los textos documentos de Adobe InDesign, como la creación de listas, colocar textos en trazados o dividir el texto en distintas columnas en una página. También se describe el trabajo con las capas en este programa, para distribuir los elementos de un documento.

- Capítulo 1: Listas
- Capítulo 2: Textos en trazados
- Capítulo 3: Distintos ajustes de columnas
- Capítulo 4: Colocar los objetos en capas
- Capítulo 5: Trabajar con capas

Lección 40: Control de la composición

Herramientas útiles en el trabajo con documentos largos en el programa Adobe InDesign: reorganización de páginas, creación de pies y encabezados de página, división en secciones, inclusión de saltos de artículo, etc.

- Capítulo 1: Reorganizar las páginas
- Capítulo 2: Copiar objetos entre páginas
- Capítulo 3: Pies y encabezados de página
- Capítulo 4: Dividir en secciones
- Capítulo 5: Saltos de artículo

Lección 41: Tablas de contenido e índices

Creación de tablas de contenido e índices en los documentos del programa de autoedición Adobe InDesign, viendo todas las posibilidades que tiene la aplicación en este aspecto.

- Capítulo 1: Tablas de contenido
- Capítulo 2: Crear la tabla de contenido
- Capítulo 3: Índices
- Capítulo 4: Entradas de índice
- Capítulo 5: Crear el índice

Lección 42: Libros

Trabajo con libros en la aplicación de autoedición Adobe InDesign: crearlos, añadir documentos, reorganizar documentos dentro de un libro, sincronizar documentos con el origen de estilo, utilización de secciones para dividir el libro, etc.

- Capítulo 1: Crear un libro

Capítulo 2: Reorganizar el libro
Capítulo 3: Sincronizar documentos
Capítulo 4: Secciones de numeración
Capítulo 5: Otras características

Lección 43: Trabajo avanzado con color

Se profundiza en el uso del color en los documentos del programa de autoedición Adobe InDesign: creación y aplicación de muestras de colores, degradados, transparencias y otros efectos (sombras paralelas y desvanecimiento). También se explican los distintos modelos de color y la administración de color en InDesign.

Capítulo 1: Modelos de color
Capítulo 2: Muestras de color
Capítulo 3: Gestión del color
Capítulo 4: Degradados
Capítulo 5: Transparencias
Capítulo 6: Otros efectos

Lección 44: Crear archivos PDF

Creación de documentos PDF a partir de los documentos del programa Adobe InDesign: se describe este formato PDF, así como las posibilidades que tiene InDesign en este tipo de formato: marcadores, hipervínculos, botones y valores de exportación.

Capítulo 1: El formato PDF
Capítulo 2: Marcadores e hipervínculos
Capítulo 3: Botones
Capítulo 4: Valores de exportación
Capítulo 5: Exportar a PDF

Lección 45: Impresión

Descripción de características y opciones útiles a la hora de imprimir un documento del programa Adobe InDesign, viendo todos los parámetros de configuración de la impresión que se deben tener en cuenta, como las marcas de impresora y la separación de color. También se describen los procesos de comprobación preliminar y de empaquetado de un documento, que permite recopilar todos los archivos necesarios en un documento.

Capítulo 1: Preparar el documento
Capítulo 2: Configuración de impresión
Capítulo 3: Marcas y opciones avanzadas
Capítulo 4: Separación de color
Capítulo 5: Empaquetar