

QUARKXPRESS 6.0

60
HORAS

DESCRIPCIÓN

Conocer el entorno de trabajo y la interfaz de QuarkXPress.- Tener una idea clara de qué es una maqueta de un proyecto y cómo se gestiona.- Crear proyectos en blanco y operar con la mesa de trabajo. Ayudas visuales.- Crear, editar y gestionar los cuadros de texto e imagen. Estilos y operaciones con cuadros.- Dibujar líneas y generar trayectos de texto.- Posicionar y ordenar los diferentes elementos que se encuentran en una página.- Importar, crear y modificar elementos de texto en una maqueta.- Conocer la teoría del color y cómo afecta ala impresión de documentos.- Crear, editar y gestionar os colores en un proyecto.- Importar, colocar, editar y gestionar imágenes.- Manipular las tramas de semitono para facilitar la impresión de las imágenes. Los formatos PostScript- Estudiar las propiedades de las tipografías y cómo se manipulan.- Modificar los párrafos, líneas, espaciados y particiones de los textos. Las hojas de estilo.- Trabajar con páginas maqueta y gestionar los elementos comunes de la publicación.- Números, secciones y columnas.- Introducir y editar tablas y sus contenidos.- Utilizar, crear, editar y gestionar bibliotecas.- Utilizar, crear, editar y gestionar listas.- Operar con la impresión de una maqueta. Recopilar para imprimir, archivos de trama, PostScript y estilos de impresión.

OBJETIVOS

Conocer el entorno de trabajo y la interfaz de QuarkXPress.- Tener una idea clara de qué es una maqueta de un proyecto y cómo se gestiona.- Crear proyectos en blanco y operar con la mesa de trabajo. Ayudas visuales.- Crear, editar y gestionar los cuadros de texto e imagen. Estilos y operaciones con cuadros.- Dibujar líneas y generar trayectos de texto.- Posicionar y ordenar los diferentes elementos que se encuentran en una página.- Importar, crear y modificar elementos de texto en una maqueta.- Conocer la teoría del color y cómo afecta ala impresión de documentos.- Crear, editar y gestionar os colores en un proyecto.- Importar, colocar, editar y gestionar imágenes.- Manipular las tramas de semitono para facilitar la impresión de las imágenes. Los formatos PostScript- Estudiar las propiedades de las tipografías y cómo se manipulan.- Modificar los párrafos, líneas, espaciados y particiones de los textos. Las hojas de estilo.- Trabajar con páginas maqueta y gestionar los elementos comunes de la publicación.- Números, secciones y columnas.- Introducir y editar tablas y sus contenidos.- Utilizar, crear, editar y gestionar bibliotecas.- Utilizar, crear, editar y gestionar listas.- Operar con la impresión de una maqueta. Recopilar para imprimir, archivos de trama, PostScript y estilos de impresión.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: EL ENTORNO DE TRABAJO: Introducción- Abrir y cerrar el programa- La barra de menús- Las paletas- La ventana del proyecto- Los menús contextuales

UNIDAD 2: CONCEPTOS BÁSICOS: Crear un nuevo proyecto- Guardar un proyecto I- Guardar un proyecto II- Abrir un proyecto- Visualización del proyecto- La mesa de trabajo- Ayudas visuales I- Ayudas visuales II- Representaciones falsas

UNIDAD 3: CREACIÓN DE CUADROS: Crear cuadros regulares- Crear cuadros irregulares- Tipos de nodos- Modificar y mover cuadros I- Modificar y mover cuadros II- Añadir marcos y colores a los cuadros I- Añadir marcos y colores a los cuadros II- Estilos personalizados para los marcos I- Estilos personalizados para los marcos II- Operaciones con cuadros I- Operaciones con cuadros II- Operaciones con cuadros III- Insertar contenido en un cuadro I- Insertar contenido en un cuadro II - Fusión y división de cuadros

UNIDAD 4: CREACIÓN DE LÍNEAS Y TRAYECTOS: Creación de líneas I- Creación de líneas II- Creación de líneas III- Creación de trayectos de texto I- Creación de trayectos de texto II- Conversión de cuadros de texto y viceversa

UNIDAD 5: MODIFICAR ELEMENTOS: Agrupar elementos I- Agrupar elementos II- Agrupar elementos III- Anclar y bloquear elementos y grupos- Orden de elementos- Espaciado y alineación- Deshacer y rehacer acciones

UNIDAD 6: TRABAJAR CON TEXTO: Importar texto- Aplicar atributos al texto I- Aplicar atributos al texto II- Aplicar atributos al texto III- Vincular cuadros de texto- Desvincular cuadros de texto- Buscar y cambiar texto y atributos I- Buscar y cambiar texto y atributos II- Corrección ortográfica- Sustitución de fuentes

UNIDAD 7: LOS COLORES: Tintas planas y colores de cuatricromía- Sistemas cromáticos de referencia- Crear colores I- Crear colores II- Modificar, eliminar e importar colores I- Modificar, eliminar e importar colores II

UNIDAD 8: TRABAJAR CON IMÁGENES: - Gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits- Tipos de archivos- Importar y manipular imágenes I- Importar y manipular imágenes II- Modificar imágenes I- Modificar imágenes II- Contraste I- Contraste II- Aplicar tramas de medio tono personalizadas- Trayectos de recorte I- Trayectos de recorte II- Actualización de imágenes I- Actualización de imágenes II- Guardar como EPS

UNIDAD 9: TIPOGRAFÍAS: Conceptos básicos- Configuración de las preferencias- Atributos de los caracteres I- Atributos de los caracteres II- Atributos de párrafo I- Atributos de párrafo II- Tabulaciones I- Tabulaciones II - Líneas viudas y huérfanas I- Líneas viudas y huérfanas II- Partición de palabras y justificación I- Partición de palabras y justificación II- Hojas de estilo I- Hojas de estilo II- Hojas de estilo III- Disponer y distribuir texto I- Disponer y distribuir texto II- Disponer y distribuir texto III- Crear filetes- Letras capitulares I- Letras capitulares II- Convertir texto en cuadro

UNIDAD 10: MAQUETACIÓN DE DOCUMENTOS: Las páginas maqueta- Modificar propiedades de las páginas- Insertar, mover y eliminar páginas I- Insertar, mover y eliminar páginas II- Insertar, mover y eliminar páginas III- Trabajar con páginas maqueta I- Trabajar con páginas maqueta II- Numerar páginas y trabajar con secciones I- Numerar páginas y trabajar con secciones II- Trabajar con columnas I- Trabajar con columnas II- Crear referencias de "continuación- Copiar elementos y páginas entre proyectos- Planchas extendidas multipágina

UNIDAD 11: USO DE TABLAS: Crear tablas- Modificar tablas - Modificar tablas II- Modificar tablas III- Operaciones con filas, columnas y celdas- Convertir tablas en texto - Convertir texto en tablas

UNIDAD 12: CAPAS: Concepto y uso de las capas- Trabajar con capas- Propiedades de las capas- Organizar las capas

UNIDAD 13: BIBLIOTECA: Crear, abrir y guardar bibliotecas - Trabajar con bibliotecas I - Trabajar con bibliotecas II - Etiquetas

UNIDAD 14: LISTAS: Crear listas I- Crear listas II - Actualizar listas - Importar listas

UNIDAD 15: Índices: Gestor de Xtensions - Marcadores y entradas de índice I - Marcadores y entradas de índice II - Marcadores y entradas de índice III- Crear referencias cruzadas - Crear índices - Índice final

UNIDAD 16: LIBROS: Crear libros I - Crear libros II - Numeración de páginas en libros

UNIDAD 17: ESPACIOS PARA MAQUETACIÓN: Introducción - Gestionar espacios de maquetación - Sincronización de texto

UNIDAD 18: TRAPPING: Introducción - Métodos de trapping por omisión - Trapping para colores - Trapping para elementos - Negro saturado

UNIDAD 19: IMPRESIÓN: Recopilar para impresión I - Recopilar para impresión II - PPP y LPP- Opciones de impresión I - Opciones de impresión II - Opciones de impresión III - Opciones de impresión IV - Estilos de impresión - Crear archivos PostScript - Procesadores de imágenes de trama - Impresión de los capítulos de un libro

UNIDAD 20: ASPECTOS BÁSICOS DE LOS PROYECTOS PARA WEB: Introducción - Crear proyectos para Web - Colores compatibles con Web - Tipografías para la Web - Insertar tablas - Previsualización de páginas Web - Exportación de páginas Web - Impresión de documentos Web

UNIDAD 21: CREAR HIPERVÍNCULOS: Introducción - Crear hipervínculos I - Crear hipervínculos II - Crear anclas I - Crear anclas II - Preferencias

UNIDAD 22: ELEMENTOS INTERACTIVOS: Imágenes cambiantes I - Imágenes cambiantes II - Imágenes cambiantes III - Formatos de exportación de imágenes - Mapas de imagen - Etiquetas META - Menús en cascada I - Menús en cascada II

UNIDAD 23: FORMULARIOS: Introducción - Creación y edición de formularios - Creación de menús - Insertar elementos en el formulario I - Insertar elementos en el formulario II - Insertar elementos en el formulario III- Insertar elementos en el formulario IV

UNIDAD 24: PREFERENCIAS: Valores por omisión- Preferencias a nivel de aplicación- Preferencias a nivel de proyecto- Valores por omisión para herramientas