

DISEÑO WEB, DREAMWEAVER, FLASH, FIREWORKS.

Curso destinado al **Diseño Web**, con los tres programas más utilizados **DreamWeaver**, **Flash** y **Fireworks**, todos de la marca **Adobe/Macromedia**. Con este curso el alumno diseñara webs y creará webs con **Dreamweaver**, con complejas animaciones de **Flash** y perfectos retoques fotograficos con **Fireworks**.

Además existe la opción de examinarse a través de Aula 10 de los exámenes oficiales de Adobe para **Dreamweaver** y **Flash**.

¿Qué es **Dreamweaver**, **Flash** y **Fireworks** y su utilidad en **Diseño Web**?

DREAMWEAVER

El programa **Dreamweaver**, de la empresa **Macromedia/Adobe**, es un sencillo y a la vez completísimo editor de sitios y **aplicaciones web**.

Gracias a las potentes herramientas de este editor de **HTML** visual, resulta fácil crear complejas y sofisticadas páginas web dinámicas. Las robustas propiedades para la integración y diseño basado en **CSS**, hojas de estilo en cascadas, hacen de **Dreamweaver** una estupenda aplicación que permite a los diseñadores y desarrolladores web crear y manejar cualquier sitio web con enorme facilidad y precisión. Una de las características principales del programa es que es posible optimizar las páginas para las diferentes versiones de los navegadores.

Dreamweaver no altera el código fuente, lo que permite cambiar entre **Dreamweaver** y el editor de código no visual favorito del usuario. La alta calidad de los diseños creados con **Dreamweaver** queda garantizada gracias a sus potentes y mejorados controles basados en normas.

Las poderosas herramientas de la aplicación permiten seleccionar rápidamente y controlar los atributos de estilo de toda la página o de todo el sitio, lo que supone un enorme ahorro de tiempo y esfuerzo. Entre otras muchas opciones que irá descubriendo a lo largo de las lecciones que conforman este manual, el programa incluye un editor de imagen integrado, diversos colores para la sintaxis **HTML**, soporte para posicionamiento absoluto, la posibilidad de realizar modificaciones por todas las páginas usando elementos comunes, cliente de **FTP** integrado, soporte XML e interfaz personalizado.

FLASH

Adobe/Macromedia Flash Profesional es la evolución de un programa que nació como un simple editor de animación vectorial. Presentaba la ventaja de crear vistosas películas de poco tamaño y, por tanto, fácilmente publicables en Internet. Esto hizo que rápidamente se popularizara su uso entre los animadores de todo el mundo. El crecimiento de Flash ha sido vertiginoso. Ha incorporado funciones de programas de dibujo vectorial y editores de imagen, procesadores de texto y páginas web, gestores de sedes y hasta un lenguaje de programación propio, renovado y ampliado en esta nueva versión de la aplicación con la aparición del ActionScript 2.0, para convertirse en un completo programa de autor capaz de generar aplicaciones Web interactivas.

La complejidad de **Adobe/Macromedia Flash Profesional** hace que sea recomendable fijar sólidamente ciertos conceptos antes de empezar a trabajar con los documentos. Flash es un programa que requiere ir paso a paso para conseguir sacar partido a todas sus prestaciones.

FIREWORKS

Fireworks es una de estas aplicaciones. Se trata concretamente de un programa destinado a la creación de dibujos vectoriales y sencillas animaciones y al retoque de imágenes, cuya finalidad es en todo momento la inclusión de dichas creaciones en una página web. Por esta razón, **Fireworks** resulta un fenomenal complemento para cualquier editor de **páginas web**, por ejemplo, **Dreamweaver**. **Fireworks**, otra de las casi imprescindibles aplicaciones de la familia **Macromedia**, proporciona al usuario una sencilla y eficaz herramienta para llevar a cabo toda clase de diseños formados tanto por imágenes como por texto. Figuras geométricas, formas irregulares, colores sólidos, degradados o efectos de luz son sólo una pequeña muestra de las miles de posibilidades que ofrece este programa, además del movimiento o la interactividad con elementos de distinto tipo, como páginas web o archivos.

Fireworks representa una acertada decisión para todo aquel que decida probar el mundo del dibujo vectorial i el retoque de imágenes y llegar con sus creaciones hasta la mismísima Red.

TEMARIO **DISEÑO WEB**

TEMARIO **DREAMWEAVER**

Dreamweaver MX (I)

1. Conceptos básicos
2. La interfaz del programa
3. La página de Inicio
4. Las barras de herramientas
5. Los conjuntos de paneles
6. Trabajo con documentos
7. La creación de documentos
8. Visualizar varios archivos simultáneamente
9. Diseño y código de páginas web
10. Elementos de una página web
11. Comandos básicos y métodos de teclado
12. Sitios locales
13. Creación de sitios locales
14. Panel Archivos y administración de sitios locales
15. Edición y gestión básicas
16. Propiedades de página
17. Color de fondo
18. Imágenes de fondo
19. Imágenes de rastreo y Design Notes
20. Gestión básica de sitios
21. Exportación y eliminación de sitios
22. Importación de sitios y eliminación de Design Notes
23. Duplicado y edición de sitios
24. Inserción y formato de texto
25. Introducción de texto
26. Selección, copia y pegado de texto
27. Formato de párrafo
28. Fuentes
29. Tamaño de fuente
30. Estilos de fuente
31. Los textos y el color en Dreamweaver
32. Colores personalizados y colores seguros
33. Márgenes y alineación
34. Sangrías y listas
35. Estilos y elementos de lista
36. Utilidades y texto
37. Caracteres especiales y reglas horizontales
38. Buscar y reemplazar texto
39. Corrector ortográfico
40. Imágenes
41. Inserción de imágenes
42. Origen y copia de imágenes
43. Tamaño, dimensiones y recorte de imágenes
44. Alineación de imágenes
45. Edición de imágenes
46. Editores externos
47. Origen base, espaciado y zonas interactivas

48. Enlaces y previsualización
49. Inserción de enlaces
50. Enlaces, correo e imágenes
51. Errores y navegadores
52. Vista previa y enlaces
53. Enlaces y propiedades de las páginas
54. Formato de enlaces
55. Inserción de tablas
56. Tablas, etiquetas html y Estilos
57. Tablas
58. Inserción de filas y columnas
59. Tamaño de tablas, filas y columnas
60. Propiedades de tabla
61. Propiedades de filas, columnas y celdas
62. División y combinación de celdas
- 63. Dreamweaver MX (II)**
64. Tablas, Etiquetas html y Estilos
65. Opciones para tablas
66. Dreamweaver y Microsoft Office
67. Dreamweaver y las tablas de Excel
68. Limpiar HTML
69. Tablas anidadas
70. Combinaciones de colores y formato de tablas
71. Ordenar tablas
72. Exportar e importar datos de tabla
73. Diseño de tablas
74. Modos de trabajo con tablas
75. Cuadrícula, reglas y modo de diseño
76. Dibujar tablas de diseño
77. Dibujar celdas de diseño
78. Etiquetas HTML y Estilos CSS
79. Propiedades de la página y estilos CSS
80. Hojas de estilos de muestra
81. Estilos de etiquetas HTML
82. Editar hojas de estilo
83. Definición de nuevas etiquetas de estilo
84. Incrustación, importación y vinculación de hojas de estilo
85. Estilos de clase e identificadores
86. Creación de estilos de clase
87. Duplicar y aplicar estilos de clase
88. Combinación de hojas de estilo
89. Categorías de definición de estilos
90. Identificadores y estilos
91. Marcos y Multimedia
92. Uso de conjuntos de marcos
93. Conjuntos de marcos
94. Marcos
95. Inserción de marcos
96. Propiedades de los marcos
97. Objetos de imagen
98. Marcadores de posición
99. Imágenes de sustitución
100. Insertar barras de navegación

101. Editar barras de navegación
 102. Multimedia
 103. Inserción de películas de Flash
 104. Textos de flash
 105. Botones de flash
 106. Vinculación de sonidos
 107. Plug-ins e incrustación de sonidos
 108. Vinculación e incrustación de vídeos
 109. Vínculos y destinos
 110. Enlaces, marcos y destinos
 111. Anclajes con nombre
 112. Interactividad y conceptos avanzados
 113. Capas
 114. Inserción de capas
 115. Manipulación y propiedades de capas
 116. Capas y tablas
 117. Formularios
 118. Creación de formularios
 119. Objetos de formulario
 120. Comportamientos y scripts
 121. Adición de comportamientos
 122. Acciones de formulario
 123. Funciones de JavaScript
 124. Llamar JavaScript
 125. Plantillas y automatización de tareas
 126. Creación de plantillas y regiones editables
 127. Creación de documentos a partir de plantilla
 128. Panel Historial y comandos personalizados
 129. Conexiones y gestión avanzada de sitios
 130. Activos y Bibliotecas
 131. El panel Activos
 132. Elementos de Biblioteca
 133. Gestión avanzada de sitios locales
 134. Mapa del sitio
 135. Comprobación del sitio
 136. Sitios remotos
 137. Configuración de un sitio remoto
 138. Colocación y obtención de archivos
 139. Ayuda
 140. Sistemas de Ayuda en Dreamweaver
-
1. Flash MX 2004
 2. Conceptos básicos
 3. La interfaz del programa
 4. Las Barras de herramientas
 5. Los conjuntos de paneles
 6. Guardar la disposición de paneles
 7. La Línea de tiempo
 8. Preferencias y atajos de teclado
 9. Películas y plantillas
 10. Formato vectorial y formato de mapas de bits
 11. Propiedades de las películas

12. Visualizar varios archivos simultáneamente
13. Guardar documentos en Flash MX 2004
14. Plantillas
15. Diseño
16. Herramientas de dibujo
17. El panel Herramientas
18. El trazo y el relleno de una forma
19. Ubicación y solapamiento de formas
20. Líneas y trazos
21. Rectángulos y óvalos
22. Polígonos y estrellas
23. Lápiz y Pincel
24. Rectas y curvas
25. Edición de imágenes
26. Importar mapas de bits
27. Conversión de imágenes en formas de Flash
28. Suavizar y optimizar gráficos
29. Los textos estáticos de Flash
30. Atributos de texto
31. Bloques de texto: Dimensiones y orientación
32. Espaciado entre caracteres y atributos de párrafo
33. Revisión ortográfica
34. Contornos de texto y fuentes de dispositivo
35. El color en Flash
36. Borrar trazos y rellenos
37. Los trazos y el Bote de tinta
38. Los rellenos y el Cubo de pintura
39. Los colores personalizados y el Mezclador
40. Degradados y color vinculado a mapas de bits
41. Las paletas y las muestras de color
42. Transformación de rellenos
43. Trabajar con objetos
44. Seleccionar y agrupar formas
45. Desagrupar y agrupar formas
46. Transformación libre de objetos gráficos
47. El panel Transformar
48. Supresión, copia y pegado de objetos
49. Organizar objetos
50. Reglas, guías y cuadrícula
51. Opciones de ajuste
52. Alineación de objetos
53. Animación
54. Las Capas y la Línea de Tiempo
55. Capas y carpetas de capa
56. Eliminación y visualización de capas
57. Bloqueo y Propiedades de capa
58. Visualización de la Línea de tiempo
59. Símbolos gráficos
60. Creación de símbolos gráficos
61. Símbolos e instancias
62. Edición de símbolos e instancias
63. La Biblioteca y los símbolos gráficos
64. Fotogramas, animación y efectos

65. Animación fotograma a fotograma
66. Velocidad de fotogramas y animaciones
67. Insertar y eliminar efectos de línea de tiempo
68. Editar efectos de línea de tiempo
69. Movimiento
70. Interpolación de movimiento
71. Formas, grupos e interpolación de movimiento
72. Interpolaciones de instancias de símbolos gráficos
73. Movimiento y color en textos
74. Trayectoria del movimiento
75. Movimiento a lo largo de un trazado
76. Uso de capas de máscara
77. Forma
78. Interpolación de forma
79. Trazos, rellenos e interpolaciones
80. Consejos de forma
81. Formas, texto y mapas de bits
82. Montaje
83. Escenas
84. Insertar escenas
85. El orden y el nombre de las escenas
86. Reproducción de escenas y películas
87. Símbolos animados
88. Control de instancias de símbolos gráficos
89. Animación de símbolos gráficos
90. Los símbolos gráficos y el Papel cebolla
91. Símbolos gráficos y clips de película
92. Clips anidados
93. Botones
94. Bibliotecas comunes: Botones
95. Creación de botones
96. Prueba de botones
97. Botones animados
98. Interactividad
99. Programación: ActionScript
100. ActionScript y las acciones
101. El panel Acciones y la introducción de código
102. Control de la reproducción
103. Salto a fotogramas
104. Eventos e interacciones
105. Etiquetas de fotogramas
106. Anclajes
107. Comentarios
108. Scripts y comportamientos
109. Copia, pegado, exportación e importación de scripts
110. La ventana Script integrada
111. Comportamientos
112. Textos, variables y control de clips
113. Control de propiedades de instancias
114. Programación orientada a objetos
115. Textos estáticos, dinámicos y de entrada
116. Uso de variables en campos dinámicos y de entrada
117. Depuración del código

118. Componentes
119. Los Componentes
120. Parámetros de los componentes
121. Medios, exportación y publicación
122. Sonido y vídeo
123. El panel Historial y los comandos personalizados
124. Importación y compresión de archivos de audio
125. Edición y personalización de sonidos
126. Importación y compresión de archivos de video
127. Exportación y publicación
128. Otros paneles: El Explorador de películas
129. Buscar y reemplazar
130. Exportación de imágenes y películas
131. Rendimiento de descarga y opciones de impresión
132. Publicación de documentos
133. Ayuda
134. La Ayuda de Flash

1. Fireworks
2. Introducción
3. Aproximación a Fireworks
4. La interficie de Fireworks
5. Las Barras de Herramientas
6. Configurar preferencias
7. Conceptos básicos
8. Documento nuevo
9. Modificar un documento nuevo
10. Importar documentos
11. Capas
12. Guardar
13. Dibujo, texto e imágenes
14. Dibujo
15. Empezar a dibujar
16. Tamaño y Posición de objetos
17. Duplicar, clonar y manipular objetos
18. Relleno de color
19. Cambio de forma de los objetos
20. Dibujo vectorial
21. El texto
22. Texto
23. Ubicación y tamaño del texto
24. Aplicar Efectos
25. Texto y Trazado
26. Máscaras y Opacidad de Objetos
27. Imágenes
28. Abrir imágenes
29. Copiar, pegar y eliminar imágenes
30. Uso de la Varita Mágica
31. Abrir, Copiar y manipular una imagen
32. Efectos de luz
33. Ajuste de color
34. La Herramienta Sello

35. Modo Mezcla
36. Efecto Biselado y Filtros Eye Candy
37. Uso de estilos
38. Interacción
39. Interacción
40. Zonas activas
41. Administrar vínculos y destinos
42. Creación de un rollover simple
43. Crear un rollover
44. Rollover con imágenes
45. Rollover desunido
46. Rollover con menús emergentes
47. Creación de botones
48. Edición de botones
49. Animación y opciones avanzadas
50. Animación
51. Animación
52. Configurar una animación
53. Crear una animación repetitiva
54. Aplicar efectos a una animación
55. Optimizar una animación
56. Optimizar el color de las animaciones
57. Exportar archivos
58. Exportación a FreeHand e Illustrator
59. Exportar Archivos a Macromedia Flash
60. Exportación a una Biblioteca de Dreamweaver
61. Exportación a Photoshop
62. Imprimir un archivo
63. Ayuda de Flash
64. La Ayuda de Fireworks
65. Uso de Fireworks

El curso incluye 4 manuales (2 Dreamweaver, 1 Flash, 1 Fireworks)

Matricula gratis.

Descuento del 50% sólo para alumnos de Emagister y que realicen el curso Online.

El curso puede ser total o parcialmente subvencionado por las bonificaciones de la Seguridad social para trabajadores en RRGSS.

Se puede abonar el curso en 3 mensualidades.



CERTIFIED
ASSOCIATE

