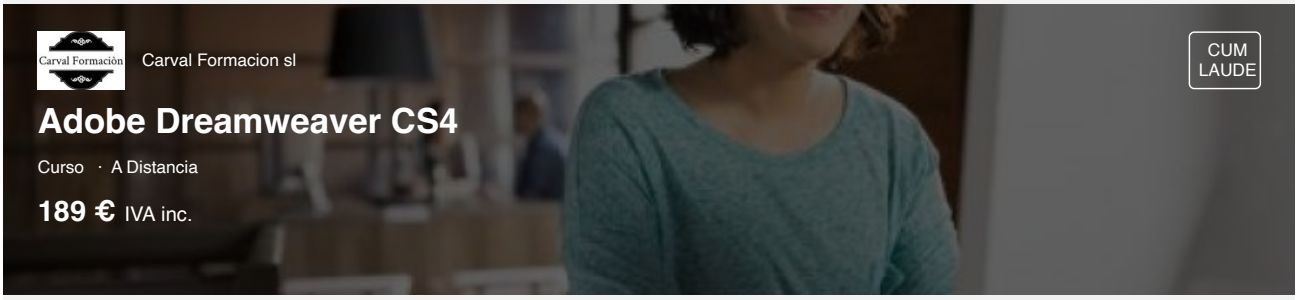


Carval Formacion sl

CUM LAUDE

Adobe Dreamweaver CS4

Curso · A Distancia

189 € IVA inc.

Invierte en tu profesionalismo, esta es tu oportunidad.

Tipología	Curso
Nivel	Nivel intermedio
Metodología	A distancia
Horas lectivas	300h
Duración	3 Meses
Inicio	Fechas a elegir

Aumenta tus posibilidades de abordar con éxito los retos personales y profesionales con este completo curso que ofrece Emagister en Adobe Dreamweaver CS4, impartido por Carval Formación.

Sea un experto en Adobe Dreamweaver CS4, con esta amplio abanico formativo aprende uno de los programas más utilizados en creación de páginas Web. Donde conocerás cómo funciona el internet, los sitios web, los hipervínculos, los navegadores, las propiedades de las pagina, la aplicación de formatos de texto, las sugerencias para confeccionar, los caracteres especiales y las fuentes predeterminadas, así mismo aprenderás términos de HTML, FTP, dream weaver cs 4, entre otros conceptos que te ayudaran alcanzar tus objetivos profesionales.

No lo pienses más y ¡Fórmate ya! en el ámbito con grandes expectativas del futuro, inscríbete ahora haciendo clic en el botón que aparece en pantalla y aplica estos conocimientos en tu Carrera Profesional.

Instalaciones y fechas

A distancia

INICIO

Fechas a elegir — Matrícula abierta

A tener en cuenta

¿Cuáles son los objetivos de este curso?

¿A quién va dirigido?

Requisitos

¿Qué pasará tras pedir información?

Preguntas & Respuestas

Opiniones

Logros de este Centro



¿Cómo se consigue el sello CUM LAUDE?

Materias

- HTML
- Imagen
- Administración
- Sitios web
- Archivos
- Páginas web
- Applets
- Dreamweaver MX
- CSS
- Navegación
- Adobe Dreamweaver
- Dreamweaver CS4
- Mapas
- Corrección
- Multimedia
- Adobe
- Los hipervínculos
- Los navegadores
- Los sitios web
- Las propiedades de las pagina

Profesores

Juan Carlos Guerrero

TUTOR

Temario

CAPÍTULO 1: NOCIONES INICIALES

introducción

¿Qué es Internet?

¿Cómo funciona Internet?

¿Qué es WWW?

Sitios web y páginas web

¿Qué es el FTP?

¿Dónde están los sitios y páginas Web?

¿Qué son hipervínculos?

¿Qué es un explorador o navegador?

¿Qué es el correo electrónico?

lenguajes para La web

¿qué es el HTML?

elementos de una página web

planificación de su sitio web

CAPÍTULO 2: DREAMWEAVER CS4 A VISTA DE PÁJARO

¿qué es dream weaver cs 4?

La pantalla de bienvenida

Entorno de trabajo

La ventana de documento o área de trabajo

Los paneles

manejo y control de los paneles

Configuración de los paneles

Agrupamiento de paneles

Los Menús de dreamweaver

Los menús contextuales

La Ayuda de dreamweaver

Método de trabajo en Dreamweaver

CAPÍTULO 3: DEFINICIÓN DE UN SITIO WEB

el sitio local

¿Cómo se crea un sitio local?

Comunicación con el servidor

Acceso a nuestro lugar en el servidor

Cómo "subir" los archivos hasta el servidor

Cómo "bajar" los archivos desde el servidor

Trabajar en modo expandido

El panel resultado

gestión de archivos en el sitio local

Cómo añadir archivos al sitio local

Cómo borrar archivos del sitio local

Cómo crear carpetas en el sitio local
Cómo acceder a cada página para su edición
título de página y nombres de archivo
Cómo guardar las páginas del sitio local
Cómo abrir páginas externas
Cómo crear un sitio local posteriormente
Protección de archivos
sincronización de archivos
vista previa en el navegador
vista en vivo
Velocidad del módem
vinculación de páginas
CAPÍTULO 4: CREACIÓN DE PÁGINAS BÁSICAS
Introducción
establecimiento del tamaño de la página
propiedades generales de la página
Cómo asignar un fondo a la página
Cómo aplicar fondos de color uniforme
Cómo aplicar fondos de bitmap uniformes
Cómo aplicar fondos de bitmap con franja lateral
Selección de colores
Cómo escribir texto
Cómo aplicar formato al texto
Cómo colocar líneas horizontales
cómo añadir imágenes
cómo establecer vínculos
Cómo crear vínculos de texto y de imagen
Introducción a las reglas CS
Ayudas a la edición
Deshacer y rehacer
Selección de elementos
Eliminación de elementos
Las reglas
La cuadrícula
sugerencias para confeccionar su web
Piense su Web
Despierte el interés
No haga perder el tiempo
GUIA PARA COMPONER CON ESTILO
Cómo comprobar los exploradores de destino
CAPÍTULO 5: TRABAJANDO CON TABLAS
Introducción
Creación de tablas
Selección de una tabla
Cómo seleccionar filas, columnas y celdas
añadir y eliminar celdas, filas y columnas
Añadir filas y columnas
Eliminar filas y columnas
División y combinación de celdas
cambio del T amaño de tablas y celdas

Cambio del tamaño de una tabla
Cambio del tamaño de filas y columnas
Igualación de los anchos de columna de código y visuales
Tamaño de tabla porcentual
colores de fondo y bordes
Imágenes de fondo
Cómo aplicar una imagen de fondo en una tabla
Cómo aplicar una imagen de fondo en una celda
Modo de tablas expandidas ampliadas)
Incorporación de texto en las tablas
Copiar, cortar y pegar celdas
importar datos a la tabla
ordenar el contenido de las tablas
Tablas anidadas
CAPÍTULO 6: TRABAJANDO CON TEXTO
Introducción
HTML VERSUS CS
Introducción de texto
Cómo cambiar los atributos de texto
Utilización de estilos en línea
Cómo cambiar el tamaño del texto
Cómo cambiar el tipo de fuente
Cómo cambiar el estilo de la fuente
Cómo cambiar el color del texto
Cómo cambiar la alineación y el sangrado del texto
Cómo insertar caracteres especiales
Cómo crear listas y viñetas
Listas anidadas
La fuente predeterminada
Corrección ortográfica del texto
Buscar y reemplazar texto
Las hojas de estilo en cascada (CS)
Entendiendo los estilos CS
Elementos de control para CS
Cómo crear estilos internos CS
Creación de nuevos estilos CS
Edición de estilos CS
Cómo crear estilos externos CS
Fondos CS
Conflicto de estilos CS
Diseño CS
Estilos CS de muestra
Diseños CS prefijados
CAPÍTULO 7: LAS IMÁGENES
Introducción
Los formatos de imagen para la Web
Cómo insertar imágenes
Cambio del tamaño de la imagen
Resoluciones y tamaños de imagen
Preparación de las imágenes para la Web

alineación de las imágenes
Rodear imágenes con texto
Alinear una imagen con una sola línea de texto
Colocar un reborde a las imágenes
Nombres de imágenes y etiquetas de texto
Nombres de imágenes
Etiquetas de texto
Gestión de imágenes con el panel Activos
Marcadores de posición
vista previa de imágenes grandes
Álbum de fotos
Imágenes de sustitución
Trocear imágenes en tabla
Los gifs animados
Los gifs transparentes
Imagen de rastreo
Integración con Photoshop
Copiar y pegar VS. Objetos inteligentes
La ventana presentación preliminar de imagen
CAPÍTULO 8: LOS VÍNCULOS
Introducción
¿Qué es un vínculo?
Rutas absolutas y relativas
Cómo asignar un vínculo
Creación de vínculos gráficos
Vínculos de correo electrónico
Creación de vínculos a archivos
Asignación de destino a los vínculos
Creación de vínculos a la misma página
Creación de mapas de imagen
Creación de barras de navegación
Vínculos nulos
Administración de los vínculos
CAPÍTULO 9: LOS MARCOS
Introducción
Filosofía de los marcos
Creación de un conjunto de marcos
Cómo seleccionar los marcos
Cómo guardar un conjunto de marcos
Marcos anidados
Propiedades de los marcos
Establecer destinos en los marcos
Consideraciones sobre los marcos
CAPÍTULO 10: LAS CAPAS
Introducción
Creación de capas
Selección de capas
Cambio del tamaño de las capas
Movimiento y alineación de capas
Asignación de nombre a las capas

Cómo colocar objetos en las capas
Preferencias de las capas
Solapamiento de capas
Orden de apilamiento
Propiedades de las capas
Visibilidad
Cómo anidar capas
Relación entre capas y tablas
CAPÍTULO 11: FORMULARIOS
Introducción
Cómo funcionan los formularios
Cómo crear un formulario
Objetos de formulario
Gestión de los formularios
Prueba de formularios
CAPÍTULO 12: COMPORTAMIENTOS
Introducción
Mecánica de los comportamientos
Cómo aplicar un comportamiento
El panel comportamientos
Tipos de eventos
Comportamientos
CAPÍTULO 13: AYUDAS A LA EDICIÓN
Introducción
El panel historial
Automatización de tareas
Buscar y reemplazar
Vistas diseño, dividir y código
Vista en vivo
Edición del código
Fragmentos
Limpiar HTML
Elementos invisibles
Corrección ortográfica
Comprobar las páginas y el sitio
Inserción de comentarios
Ayudas visuales
La barra representación de estilos
CAPÍTULO 14: PLANTILLAS Y BIBLIOTECAS
Introducción
Creación de plantillas
Creación de páginas desde una plantilla
Definición de las regiones editables
Eliminar regiones editables
Definición de contenido opcional
Regiones repetidas
Modificación de una plantilla
Preferencias de plantilla
Bibliotecas
CAPÍTULO 15: MULTIMEDIA

Introducción
Insertar animaciones flash
Insertar vídeo
Insertar shockwave
Añadir sonido
Insertar applet de java
Utilizar parámetros
CAPÍTULO 16: EXTENSIONES, ETIQUETAS, ACCESIBILIDAD
Introducción
Las extensiones
Etiquetas head
Accesibilidad
Trabajo con el código
CAPÍTULO 17: ELEMENTOS SPRY
Introducción
Efectos Spry
Spry Widgets
Spry y los formularios
APÉNDICE: INTRODUCCIÓN AL HTML Y XHTML
Introducción
HTML Versus XHTML
Reglas del XHTML a tener en cuenta
Estructura de un documento XHTML
Estructuración del texto
Tratamiento del texto
Las fuentes
Los enlaces
Listas
Imágenes
Mapas de imagen
Tablas
Los Frames (marcos)
Los formularios