

Curso que estudia aplicaciones incluidas en el paquete de edición Macromedia Studio MX: Dreamweaver, Flash y Fireworks. Este conjunto de aplicaciones están enfocadas a la creación de sitios web y de todo el contenido que podemos encontrar en ellos.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
45	48	60	108

Este curso dispone de un manual adicional en color.

## TEMARIO

### Módulo 1: **Dreamweaver MX**

*Estudia la aplicación Macromedia Dreamweaver MX, con la que se pueden crear rápida y cómodamente completos sitios web prácticamente sin necesidad de escribir ni una sola línea de código HTML, ya que todo el trabajo se hace de forma visual.*

#### Lección 1: Introducción a Dreamweaver

*Presenta el mundo del diseño de páginas web e introduce el entorno de trabajo de Dreamweaver, describiendo las ventanas, paneles, etc. que se va a encontrar el usuario. Finaliza indicando cómo configurarlo para poder ver el resultado en distintos navegadores y utilizar el sistema de ayuda.*

- Capítulo 1: Edición de páginas web
- Capítulo 2: Iniciar Dreamweaver
- Capítulo 3: Entorno de trabajo
- Capítulo 4: Navegadores de destino
- Capítulo 5: Solicitar ayuda
- Capítulo 6: Salir de Dreamweaver

#### Lección 2: Definir sitios web

*Presenta los pasos a seguir para configurar un sitio web en Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y el remoto y cómo organizarlos para albergar el contenido creado.*

- Capítulo 1: Establecer la estructura
- Capítulo 2: El sitio web local
- Capítulo 3: Mapa visual del sitio
- Capítulo 4: Organizar el sitio

#### Lección 3: Diseño de páginas web

*Se estudia cómo crear nuevas páginas web en Dreamweaver, cómo elegir colores, trabajar con capas y utilizar plantillas para que todo este trabajo sea mucho más rápido y productivo.*

- Capítulo 1: Configurar una nueva página
- Capítulo 2: Elegir el color
- Capítulo 3: Trabajar con capas
- Capítulo 4: Crear una nueva página
- Capítulo 5: Trabajar con plantillas

#### Lección 4: Formato de texto

*Se indica cómo introducir texto en las páginas web creadas con Dreamweaver, como si de un procesador de textos se tratara. Se estudia el formato, los estilos, alineación y aplicación de sangrías e incluso la posibilidad de realizar revisión ortográfica.*

- Capítulo 1: Atributos de texto
- Capítulo 2: Deshacer los cambios
- Capítulo 3: Utilización de estilos

- Capítulo 4: Alineación y sangría
- Capítulo 5: Corrección ortográfica

Lección 5: Vínculos y comportamientos

*Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas web creadas con Dreamweaver. Se indica la diferencia entre una dirección absoluta y una relativa y cómo puede configurar Dreamweaver para que se actualicen de forma automática.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Incluir vínculos
- Capítulo 3: Menús de salto
- Capítulo 4: Administración de vínculos
- Capítulo 5: Asignar comportamientos
- Capítulo 6: Trabajar con código

Lección 6: Incorporar imágenes

*Explica cómo insertar imágenes en las páginas web creadas con Dreamweaver. Introduce los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página web y sus diferencias; las propiedades de las imágenes; imágenes de sustitución, gifs animados, mapas de imagen, barras de navegación, etc.*

- Capítulo 1: Formatos y propiedades
- Capítulo 2: Imágenes de sustitución
- Capítulo 3: Gifs animados
- Capítulo 4: Mapas de imagen
- Capítulo 5: Barras de navegación

Lección 7: Listas

*Indica cómo se pueden introducir listas numeradas, con viñetas y de definición en las páginas web creadas con Dreamweaver. También presenta la regla y la cuadrícula, dos herramientas de Dreamweaver que son útiles a la hora de colocar los objetos en la página web.*

- Capítulo 1: Tipos de listas
- Capítulo 2: Propiedades de la lista
- Capítulo 3: Reglas y cuadrícula
- Capítulo 4: Otros objetos

Lección 8: Utilización de tablas

*Explica la forma de introducir tablas en las páginas web creadas con Dreamweaver. Indica que las tablas pueden ser muy útiles para conseguir una buena distribución de la página, explica cómo aplicar el formato deseado a las tablas, cómo incluir contenido en las celdas, etc.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Formato de la tabla
- Capítulo 3: Celdas, filas y columnas
- Capítulo 4: Incluir el contenido
- Capítulo 5: Vista de disposición

Lección 9: División en marcos

*Introduce el concepto de marco, como una forma de dividir la página web en varias secciones y mostrar contenido distinto en cada una de ellas. Indica la existencia de la estructura en marcos (conjunto de marcos) y del contenido de cada uno de ellos.*

- Capítulo 1: Crear los marcos
- Capítulo 2: Propiedades de los marcos
- Capítulo 3: Establecer el contenido
- Capítulo 4: Contenido sin marcos

Lección 10: Formularios

*Introduce los formularios en Dreamweaver, como forma de preparar páginas web para que el visitante del sitio web envíe información al servidor web. También introduce cómo podemos enviar la información introducida en el formulario y validarla si es necesario antes de ello.*

- Capítulo 1: Crear el formulario
- Capítulo 2: Objetos del formulario
- Capítulo 3: Propiedades de los campos
- Capítulo 4: Utilización del formulario

Lección 11: Elementos multimedia

*Presenta elementos dinámicos que podemos insertar en las páginas web a través de Dreamweaver; applets de Java, html de Fireworks, animación Flash, vídeo, audio, etc.*

- Capítulo 1: Applets de Java
- Capítulo 2: HTML de Fireworks
- Capítulo 3: Animaciones Flash
- Capítulo 4: Botones y texto Flash
- Capítulo 5: Otros efectos

Lección 12: Publicar el sitio web

*Explica los pasos a seguir para preparar el sitio web creado en Dreamweaver y finalmente publicarlo en el servidor web, es decir, ponerlo a disposición de los navegantes.*

- Capítulo 1: Preparar las páginas
- Capítulo 2: Comprobar el sitio
- Capítulo 3: Design Notes
- Capítulo 4: Configurar el sitio remoto
- Capítulo 5: Colocar los archivos

Módulo 2: **Flash MX**

*Estudia la aplicación Flash, que permite crear animaciones dirigidas a las páginas web. El formato de Flash se ha convertido en el estándar de la animación web.*

Lección 13: Introducción a Flash

*Se presenta el mundo de la animación en las páginas web y cómo se ha convertido el formato de Flash en el más utilizado. Se introduce el entorno de trabajo de la aplicación y qué se necesita para reproducir una animación de este tipo.*

- Capítulo 1: Animaciones en Internet
- Capítulo 2: Reproducción de animaciones
- Capítulo 3: Iniciar Flash
- Capítulo 4: Entorno de trabajo
- Capítulo 5: Salir de Flash

Lección 14: Creación de la película

*Explica cómo crear una película en Flash. Las películas son el proyecto de animación en el que trabajará y que*

*después exportará para insertar en las páginas web. Introduce los conceptos de escenario, escena y fotograma.*

- Capítulo 1: Configurar las propiedades
- Capítulo 2: Biblioteca de la película
- Capítulo 3: Visualización del escenario
- Capítulo 4: Vista previa
- Capítulo 5: Solicitar ayuda

Lección 15: Dibujo de objetos

*Estudia las técnicas de incorporar contenido en la película de Flash. En este caso se centra en el dibujo de objetos que constituyen los distintos fotogramas, presentando las herramientas que proporciona Flash para dibujar.*

- Capítulo 1: Importar dibujos
- Capítulo 2: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 3: Dibujar líneas rectas y curvas
- Capítulo 4: Herramientas básicas de dibujo
- Capítulo 5: Deshacer los cambios

Lección 16: Atributos de los trazos

*Explica el concepto de trazo de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica que se pueden crear estilos personalizados para guardar el formato conseguido y poder utilizarlo en otras ocasiones.*

- Capítulo 1: Dibujo y pintura
- Capítulo 2: Atributos de trazo y relleno
- Capítulo 3: Estilos personalizados
- Capítulo 4: Herramientas auxiliares

Lección 17: El color y los rellenos

*Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en Flash y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Indica cómo crear colores personalizados a partir de su definición en un determinado modelo de color o a través de las muestras disponibles; presenta las herramientas bote de pintura y cubo de pintura y utilizar degradados para el relleno de los objetos. También explica que podemos utilizar imágenes en lugar de colores en el relleno.*

- Capítulo 1: Creación de colores
- Capítulo 2: Bote de tinta
- Capítulo 3: Cubo de pintura
- Capítulo 4: Rellenos con degradados
- Capítulo 5: Pintar con imágenes
- Capítulo 6: Bloquear relleno

Lección 18: Remodelación de líneas

*Estudia las técnicas de remodelado de líneas en Flash: cómo suavizar las líneas, optimizar curvas, etc.*

- Capítulo 1: Ajuste de ángulos y curvas
- Capítulo 2: Ajuste de puntos de líneas
- Capítulo 3: Enderezar, suavizar, optimizar
- Capítulo 4: Funciones de ajuste y encaje
- Capítulo 5: Efectos de curva

Lección 19: Trabajar con objetos

*Presenta técnicas básicas para trabajar con los objetos de una película de Flash: cómo seleccionarlos, agruparlos, modificar su apilamiento y alineación, etc.*

- Capítulo 1: Selección de objetos
- Capítulo 2: Crear grupos
- Capítulo 3: Cortar, copiar y pegar
- Capítulo 4: Apilamiento y alineación

Lección 20: Aplicar transformaciones

*Estudia las técnicas para transformar los objetos creados en Flash: escalar, rotar, inclinar, reflejar, distorsionar, etc. son transformaciones disponibles en esta aplicación. También explica el proceso de trazar un mapa de bits, es decir, convertir una imagen en objetos vectoriales.*

- Capítulo 1: Escala y rotación
- Capítulo 2: Reflejo e inclinación
- Capítulo 3: Distorsión de un objeto
- Capítulo 4: Preferencias de dibujo
- Capítulo 5: Trazar mapas de bits

Lección 21: Texto en las películas

*Explica cómo introducir texto en las películas de Flash, como si de un procesador de textos se tratara: aplicando formato de carácter y de párrafo, etc. También se explica cómo remodelar un cuadro de texto para convertirlo en objeto vectorial, pudiendo editarlo con las herramientas adecuadas para estos objetos.*

- Capítulo 1: Incluir texto
- Capítulo 2: Atributos de fuente y párrafo
- Capítulo 3: Texto dinámico y de entrada
- Capítulo 4: Remodelación de caracteres

Lección 22: Símbolos, instancias y capas

*Introduce los conceptos de símbolo e instancias, que sirven para gestionar varios objetos repetidos en una animación y conseguir reducir el tamaño del archivo de la película exportada. También explica cómo distribuir los objetos en capas.*

- Capítulo 1: Crear y editar símbolos
- Capítulo 2: Utilización de instancias
- Capítulo 3: Importar símbolos
- Capítulo 4: Distribuir en capas
- Capítulo 5: Ocultar, bloquear y ordenar
- Capítulo 6: Carpetas de capas

Lección 23: Animación I

*Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de Flash, de métodos para crear animación (fotograma a fotograma o por interpolación), utilizar el papel cebolla, etc., es decir, técnicas básicas para crear la animación que después se incluirá en la página web.*

- Capítulo 1: La línea de tiempo
- Capítulo 2: Extender imágenes inmóviles
- Capítulo 3: Animar fotograma a fotograma
- Capítulo 4: El papel cebolla

Lección 24: Animación II

*Estudia aspectos avanzados en la configuración de la animación en Flash, como el método de interpolación, trabajar con transparencia y trazado de movimiento.*

- Capítulo 1: Animación por interpolación
- Capítulo 2: Interpolación de movimiento
- Capítulo 3: Animar la transparencia
- Capítulo 4: Trazado de movimiento
- Capítulo 5: Interpolación de forma

Lección 25: Películas interactivas

*Introduce las técnicas que permiten crear animaciones Flash donde el usuario puede intervenir y modificar, de esta forma, el curso de la animación.*

- Capítulo 1: Participe en la animación
- Capítulo 2: Crear botones
- Capítulo 3: Asignar acciones a fotogramas
- Capítulo 4: Etiquetas de fotogramas
- Capítulo 5: Condiciones en las acciones
- Capítulo 6: Asignar acciones a botones

Lección 26: El lenguaje ActionScript

*Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Flash para crear elementos interactivos en las películas.*

- Capítulo 1: Sintaxis de ActionScript
- Capítulo 2: Variables y tipos de datos
- Capítulo 3: Estructuras de control
- Capítulo 4: Funciones
- Capítulo 5: Paso de argumentos a funciones

Lección 27: Objetos

*Introduce los objetos disponibles en el lenguaje ActionScript disponible al crear películas en Flash. Explica el concepto de objeto en este contexto y los objetos que podemos utilizar.*

- Capítulo 1: Objetos de Flash
- Capítulo 2: Objetos predefinidos
- Capítulo 3: El objeto MovieClip
- Capítulo 4: Líneas de tiempo múltiples
- Capítulo 5: Objetos personalizados

Lección 28: Clips de película

*Se estudia la utilización de los clips de película para crear interacción con el usuario. Por ejemplo, utilizar cursores personalizados, utilizar el movimiento del ratón para desplazar el clip, etc.*

- Capítulo 1: Cursores personalizados
- Capítulo 2: Posición del ratón
- Capítulo 3: Creación de clips de película
- Capítulo 4: Eliminación de clips
- Capítulo 5: Detección de colisiones

Lección 29: Formularios y sonido

*Estudia la utilización de formularios para permitir que el usuario proporcione información necesaria y cómo*

*incluir sonido en la película de Flash.*

- Capítulo 1: Utilización de formularios
- Capítulo 2: Banda sonora de la película
- Capítulo 3: Edición del sonido
- Capítulo 4: Controles de sonido
- Capítulo 5: Utilizar plantillas

Lección 30: Publicación y exportación

*Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de la película de Flash para exportarla a un formato adecuado y poderla incluir en las páginas web. Presenta técnicas para optimizar la animación.*

- Capítulo 1: Optimización de las películas
- Capítulo 2: Publicar la película
- Capítulo 3: Exportar películas e imágenes
- Capítulo 4: Películas con sonido

Módulo 3: **Fireworks MX**

*Estudia la aplicación de retoque de imágenes Fireworks MX. Esta aplicación está especializada en el trabajo con imágenes dirigidas a la Web, donde es importante optimizarlas.*

Lección 31: Introducción a Fireworks

*Presenta el entorno de trabajo de Fireworks, prestando especial atención a sus numerosos paneles.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Iniciar Fireworks
- Capítulo 3: Entorno de trabajo
- Capítulo 4: Uso de paneles
- Capítulo 5: Salir de Fireworks

Lección 32: Creación de documentos

*Explica cómo configurar el documento, estableciendo sus dimensiones y otros detalles. También muestra cómo modificar un documento existente, cómo recortar y rotar el lienzo y acceder al sistema de ayuda de Fireworks.*

- Capítulo 1: Configurar el documento
- Capítulo 2: Visualización y desplazamiento
- Capítulo 3: Modificar el documento
- Capítulo 4: Rotar y recortar el lienzo
- Capítulo 5: Solicitar ayuda

Lección 33: Dibujo de objetos

*Se describen las diferencias entre las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Después se muestran las herramientas de dibujo, estudiando detenidamente la Pluma y mostrando cómo modificar el trazo y relleno de los objetos.*

- Capítulo 1: Tipos de imagen
- Capítulo 2: Herramientas de dibujo
- Capítulo 3: Herramientas auxiliares
- Capítulo 4: La herramienta Pluma
- Capítulo 5: Trazo y relleno

Lección 34: Edición de objetos

*Presenta técnicas de edición de objetos de Fireworks: cómo seleccionarlos, remodelar el trazado y aplicar transformaciones. Finaliza personalizando preferencias de la aplicación.*

- Capítulo 1: Selección de objetos
- Capítulo 2: Remodelado del trazado
- Capítulo 3: Remodelado directo
- Capítulo 4: Transformaciones
- Capítulo 5: Preferencias de Fireworks

Lección 35: Edición de objetos (II)

*Estudia técnicas de edición de objetos de Fireworks, como la posibilidad de editar el trazo y el relleno aplicados, el uso de estilos y de capas, así como organizar los objetos indicando su orden de apilamiento.*

- Capítulo 1: Edición de trazos
- Capítulo 2: Edición de rellenos
- Capítulo 3: Uso de estilos
- Capítulo 4: Organización de objetos
- Capítulo 5: Trabajo con capas

Lección 36: Establecer colores

*Estudia las distintas formas de elegir un color en Fireworks. También introduce el concepto de modelo de color y cómo crear colores personalizados.*

- Capítulo 1: Elección de colores
- Capítulo 2: El panel Muestras
- Capítulo 3: Modelos de color
- Capítulo 4: Creación de colores

Lección 37: Uso de texto

*Estudia la inclusión de texto en un documento de Fireworks. También estudia otras herramientas de edición de texto: revisión ortográfica, aplicar efectos, transformarlo, etc.*

- Capítulo 1: Introducir texto
- Capítulo 2: Editar texto
- Capítulo 3: Revisión ortográfica
- Capítulo 4: Aplicación de efectos
- Capítulo 5: Adaptación y transformación
- Capítulo 6: Importación de texto

Lección 38: Mapas de bits

*Presenta técnicas que se aplican en la edición de imágenes de mapa de bits. Se estudia alguna técnica para mejorar una imagen de mapa de bits con poco detalle, utilizando para ello su histograma.*

- Capítulo 1: Edición de imágenes
- Capítulo 2: Selección de píxeles
- Capítulo 3: Ajuste de áreas de selección
- Capítulo 4: Edición de píxeles
- Capítulo 5: Ajustar las luces y sombras
- Capítulo 6: Ajustar los medios tonos

Lección 39: Mapas de bits (II)

*Presenta técnicas avanzadas en la edición de imágenes de mapa de bits: corregir el color, desenfocar y perfilar y*

*otras herramientas de retoque.*

- Capítulo 1: Corregir el color
- Capítulo 2: Desenfocar y perfilar
- Capítulo 3: Nuevas herramientas de retoque

Lección 40: Mezclas, máscaras y efectos

*Introduce las técnicas de composición, es decir, utilizar los modos de mezcla para variar la transparencia o variación de colores entre dos objetos superpuestos. Se estudia también las máscaras de vectores y de mapa de bits y se explica para qué sirve cada uno de esos tipos.*

- Capítulo 1: Composiciones
- Capítulo 2: Máscara de vectores
- Capítulo 3: Máscara de mapa de bits
- Capítulo 4: Efectos automáticos

Lección 41: Zonas interactivas y divisiones

*Presenta las técnicas para crear mapas de imagen, muy frecuentes en las páginas web. Un mapa de imagen es una imagen que tiene zonas activas, lo que quiere decir que al pulsar en dichas zonas, se produce un determinado efecto, como el de acceder a un lugar determinado del sitio web.*

- Capítulo 1: Mapas de imagen
- Capítulo 2: Edición y vinculación
- Capítulo 3: División de imágenes
- Capítulo 4: Solapamientos e interactividad
- Capítulo 5: Divisiones de HTML
- Capítulo 6: Reconstruir una imagen dividida

Lección 42: Botones, rollovers y menús

*Estudia cómo crear elementos dinámicos en las páginas web, como botones de acción, rollovers o menús.*

- Capítulo 1: Creación de botones
- Capítulo 2: Símbolo e instancias
- Capítulo 3: Aplicar efectos a los botones
- Capítulo 4: Rollovers simples
- Capítulo 5: Creación de comportamientos
- Capítulo 6: Estados de activación
- Capítulo 7: Menús emergentes

Lección 43: Creación de animaciones

*Estudia la técnica para crear animación en Fireworks. Introduce los conceptos de fotograma, símbolo e instancia.*

- Capítulo 1: Animación sencilla
- Capítulo 2: Administración de fotogramas
- Capítulo 3: Abrir animaciones
- Capítulo 4: Compartir capas en fotogramas
- Capítulo 5: Símbolos de animación
- Capítulo 6: Configuración y exportación

Lección 44: Optimizar y exportar

*Estudia las técnicas para optimizar las imágenes creadas en Fireworks y exportarlas al formato de archivo más adecuado.*

- Capítulo 1: Optimizar el fomato GIF
- Capítulo 2: Transparencia en GIF
- Capítulo 3: Optimizar el formato JPEG
- Capítulo 4: Simular transparencia en JPEG
- Capítulo 5: Optimizar a tamaño de archivo
- Capítulo 6: Exportar

Lección 45: Automatización y HTML

*Presenta herramientas de Fireworks que facilitan el trabajo con la aplicación, como los archivos de comando y el procesamiento por lotes. Finaliza estudiando la configuración del HTML.*

- Capítulo 1: Búsqueda y reemplazo
- Capítulo 2: Procesamiento por lotes
- Capítulo 3: Archivos de comandos
- Capítulo 4: Operaciones con HTML