

Descripción de la aplicación Macromedia Fireworks, que está especializada en el trabajo con imágenes y otros elementos dirigidos a ser mostrados en páginas web.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)	Explicaciones	Acciones
16	19	17	36	1417	1360

Este curso dispone de un manual adicional en color (sólo para España).

Este curso sólo está disponible para LMSs compatibles con SCORM o AICC.

## TEMARIO

### Módulo 1: **Fireworks 8**

*Descripción de la aplicación Macromedia Fireworks, que está especializada en el trabajo con imágenes y otros elementos dirigidos a ser mostrados en páginas web.*

#### Lección 1: Introducción a Fireworks

*Se presenta el entorno de trabajo de la aplicación Macromedia Fireworks, prestando especial atención al trabajo general con sus numerosos paneles. También se describe la utilización del sistema de ayuda del programa.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Entorno de trabajo
- Capítulo 3: Uso de paneles
- Capítulo 4: El sistema de ayuda
- Capítulo 5: Salir de Fireworks
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

#### Lección 2: Trabajo con documentos

*Explica cómo crear y configurar los documentos en el programa Macromedia Fireworks, estableciendo sus dimensiones y otros detalles, y la manera de guardarlos. También se describe cómo modificar un documento existente y cómo recortar y rotar el lienzo.*

- Capítulo 1: Crear y configurar el documento
- Capítulo 2: Visualización y desplazamiento
- Capítulo 3: Guardar documentos
- Capítulo 4: Modificar el documento
- Capítulo 5: Rotar y recortar el lienzo
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

#### Lección 3: 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 del programa Macromedia Fireworks, estudiando detenidamente la herramienta Pluma y describiendo la manera básica de modificar el trazo y el relleno de los objetos.*

- Capítulo 1: Tipos de imagen
- Capítulo 2: Herramientas básicas de dibujo
- Capítulo 3: Herramientas auxiliares
- Capítulo 4: La herramienta Pluma
- Capítulo 5: Trazo y relleno de los objetos
- Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 4: Edición de objetos (I)

*Presenta técnicas de edición de objetos en el programa Macromedia Fireworks: cómo seleccionarlos, remodelar el trazado y aplicar transformaciones.*

Capítulo 1: Selección de objetos

Capítulo 2: Remodelado del trazado

Capítulo 3: Remodelado directo

Capítulo 4: Transformaciones

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 5: Edición de objetos (II)

*Estudia técnicas de edición de objetos en el programa Macromedia Fireworks, como la posibilidad de editar el trazo y el relleno aplicados en los mismos y el uso de estilos.*

Capítulo 1: Modificación de formas automáticas

Capítulo 2: Edición de trazos

Capítulo 3: Edición de rellenos

Capítulo 4: Uso de estilos

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 6: Establecer colores

*Se estudia las distintas formas de elegir un color en Macromedia Fireworks. También introduce el concepto de modelo de color y cómo crear colores personalizados para utilizarlos en los documentos.*

Capítulo 1: Elección de colores

Capítulo 2: El panel Muestras

Capítulo 3: Modelos de color

Capítulo 4: Creación de colores

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 7: Trabajo con texto

*Se describe la inclusión de texto en un documento de Macromedia Fireworks. Se describen todas las posibilidades en cuanto a este aspecto: edición del texto, revisión ortográfica, aplicación de efectos, transformación del texto, 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: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 8: Grupos, capas y símbolos

*Introduce los conceptos de símbolo e instancia en el programa Macromedia Fireworks. También se describe la organización de los objetos de un documento respecto de su orden de apilamiento, así como la distribución de los objetos en capas y la forma de trabajar con estos elementos.*

- Capítulo 1: Organización de objetos
- Capítulo 2: Distribuir en capas
- Capítulo 3: Trabajar con capas
- Capítulo 4: Símbolos e instancias
- Capítulo 5: Preferencias de Fireworks
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 9: Mapas de bits (I)

*Se introduce el modo de trabajo con imágenes de mapa de bits en el programa Macromedia Fireworks: cómo importarlas, las distintas formas de seleccionar áreas de estas imágenes y la edición de los píxeles de las mismas.*

- Capítulo 1: Trabajo con imágenes de mapa de bits
- Capítulo 2: Selección de píxeles
- Capítulo 3: Ajuste de áreas de selección
- Capítulo 4: Edición de píxeles
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 10: Mapas de bits (II)

*Se estudian técnicas para mejorar o modificar una imagen de mapa de bits desde el programa Macromedia Fireworks: ajuste de luces y sombras, corrección de color, aplicación de filtros y otras herramientas de retoque.*

- Capítulo 1: Ajustar las luces y sombras
- Capítulo 2: Ajustar los medios tonos
- Capítulo 3: Corregir el color
- Capítulo 4: Desenfocar y perfilar
- Capítulo 5: Herramientas de retoque de mapas de bits
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 11: Mezclas, máscaras y filtros automáticos

*Introduce las técnicas de composición en Macromedia Fireworks, 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 la aplicación de filtros automáticos a los objetos.*

- Capítulo 1: Composiciones
- Capítulo 2: Máscaras vectoriales
- Capítulo 3: Máscaras de mapa de bits
- Capítulo 4: Filtros automáticos
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 12: Zonas interactivas y divisiones

*Describe cómo crear en Macromedia Fireworks elementos destinados a páginas web, como pueden ser mapas de imagen. Se explica cómo asignar vínculos a elementos del documento, así como la manera de dividirlo en distintas partes, para optimizar y exportar cada área por separado.*

- Capítulo 1: Mapas de imagen
- Capítulo 2: Edición y vinculación
- Capítulo 3: División de imágenes
- Capítulo 4: Optimización e interactividad en las divisiones

- Capítulo 5: Divisiones HTML
- Capítulo 6: Reconstituir una imagen dividida
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 13: Botones, rollovers y menús emergentes

*Se estudia cómo crear elementos dinámicos en Macromedia Fireworks con destino a ser incluidos en páginas web, como botones de acción, rollovers o menús emergentes.*

- Capítulo 1: Creación de botones
- Capítulo 2: Rollovers
- Capítulo 3: Creación de comportamientos
- Capítulo 4: Estados de activación
- Capítulo 5: Menús emergentes
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 14: Creación de animaciones

*Explica la técnica para crear animación en el programa Macromedia Fireworks, viendo las distintas posibilidades que brinda el programa.*

- Capítulo 1: Animación sencilla
- Capítulo 2: Administración de fotogramas
- Capítulo 3: Abrir animaciones existentes
- Capítulo 4: Compartir capas en fotogramas
- Capítulo 5: Símbolos de animación
- Capítulo 6: Configuración y exportación
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 15: Optimizar y exportar

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

- Capítulo 1: Optimizar el formato GIF
- Capítulo 2: Transparencia en GIF
- Capítulo 3: Optimizar el formato JPEG
- Capítulo 4: Simular transparencia en JPEG
- Capítulo 5: Ayudas a la optimización
- Capítulo 6: Exportar
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 16: Automatización y HTML

*Presenta herramientas de Macromedia Fireworks que facilitan el trabajo con la aplicación, como la búsqueda y reemplazo, los archivos de comandos y el procesamiento por lotes. Finaliza estudiando la configuración del HTML generado por este programa.*

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

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico