

Curso que estudia la aplicación Fireworks MX, especializada en la edición y creación de imágenes dirigidas a la Web. Con Fireworks es sencillo optimizar las imágenes y conseguir otros elementos gráficos que se encuentran en las páginas web, como mapas de imagen, animaciones, rollovers, etc.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
15	13	15	28

Este curso dispone de un manual adicional en color.

TEMARIO

Módulo 1: **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 1: 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 2: 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 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, 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 4: 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 5: 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 6: 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 7: 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 8: 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 9: 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 10: 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 11: 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 12: 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 13: 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 14: 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 formato 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 15: 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