

adaptium

Fireworks MX



Área: PÁGINAS WEB / PROGRAMACIÓN

Modalidad: Teleformación

Duración: 20 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Macromedia Fireworks es un programa de edición de gráficos para páginas Web. En este curso conocerá una buena herramienta de diseño gráfico y animación permitiéndole combinar múltiples gráficos para después utilizarlos en sus proyectos Web. De forma práctica e intuitiva irá dominando este programa ideal para Web. El curso incluye simulaciones del programa real por lo que no es imprescindible tenerlo instalado. Además son numerosas las prácticas? paso a paso? descargables (PDF), así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

CONTENIDOS

1 Bienvenido a Macromedia Fireworks - 1.1 Qué es Macromedia Fireworks - 1.2 Requisitos mínimos del sistema - 1.3 Entrar en Macromedia Fireworks - 1.4 Entorno de trabajo - 1.5 Abrir un documento - 1.6 Guardar un documento - 1.7 Cerrar un documento - 1.8 Salir de Macromedia Fireworks - 1.9 Práctica - Bienvenido a Macromedia Fireworks - 1.10 Práctica - Abrir, guardar y cerrar un documento - 1.11 Simulación - Abrir y cerrar un documento - 1.12 Cuestionario Bienvenido a Macromedia Fireworks - 2 Primeros pasos. Barras de herramientas - 2.1 Gráficos vectoriales y mapas de bits - 2.2 Crear un documento - 2.3 Barra de herramientas. Seleccionar y modificar - 2.4 Recortar - 2.5 Herramientas para mapas de bits - 2.6 Seleccionar y modificar mapas de bits - 2.7 Otras herramientas de selección - 2.8 Aplicar color. Pincel - 2.9 Sello - 2.10 Relleno. Cubo de pintura - 2.11 Degradado - 2.12 Herramientas para vectores - 2.13 Línea - 2.14 Objetos geométricos. Rectángulos - 2.15 Elipse - 2.16 Polígono - 2.17 Pluma - 2.18 Dibujar vectores - 2.19 Insertar texto - 2.20 Cuchilla - 2.21 Otras herramientas - 2.22 Color de trazo y de relleno - 2.23 Ver - 2.24 Práctica - Creación del menú inicial - 2.25 Simulación - Rellenos y bordes - 2.26 Cuestionario: Primeros pasos - 3 Trabajo en capas - 3.1 Orden de apilamiento y capas - 3.2 Orden de apilamiento - 3.3 Capas - 3.4 Opacidad - 3.5 Modo de mezcla de capas - 3.6 Máscaras - 3.7 Crear máscara con herramienta de pintura - 3.8 Crear máscara mediante las herramientas de selección - 3.9 Práctica - La máscara del faraón - 3.10 Simulación - Orden de apilamiento - 3.11 Cuestionario: Trabajo en capas - 4 Creación de elementos activos - 4.1 Herramienta Web - 4.2 Creación de zonas interactivas - 4.3 Herramienta Zona interactiva - 4.4 Comportamientos de una zona interactiva - 4.5 Añadir comportamiento - 4.6 Añadir comportamiento Barra de estado - 4.7 Comportamiento menú emergente - 4.8 Práctica - Aventura Activa.com - 4.9 Simulación - Comportamiento de zona interactiva - 4.10 Cuestionario: Creación de elementos activos - 5 Creación de animaciones - 5.1 Crear símbolos de animación - 5.2 Animar un símbolo - 5.3 Creación de una animación - 5.4 Bucle - 5.5 Interpolación de movimientos - 5.6 Distribuir en fotogramas - 5.7 Edición de un símbolo de botón - 5.8 Bibliotecas - 5.9 Importar una animación desde la biblioteca - 5.10 Práctica - Avión sobre montañas - 5.11 Simulación - Editar un símbolo de botón - 5.12 Cuestionario: Creación de animaciones - 6 Optimizar imágenes y exportar para Web - 6.1 Qué son los formatos - 6.2 Formatos de exportación más frecuentes - 6.3 Vistas previas en la ventana del documento - 6.4 Papel Optimizar - 6.5 Exportar a formato GIF - 6.6 Exportar a formato JPEG - 6.7 Calidad selectiva - 6.8 Exportar imágenes optimizadas - 6.9 Práctica - Optimizar y exportar un GIF animado - 6.10 Simulación - - 6.11 Cuestionario: Optimizar y exportar para Web - 6.12 Cuestionario: Cuestionario final Fireworks -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin**

adaptium

importar el sitio desde el que lo haga. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.

- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida.** Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.