



Adobe Fireworks CS4

Sku: PC655

Horas: 40

Formato: HTML

OBJETIVOS

Adobe Fireworks CS4.

- 1.1 Se estudia la aplicación Adobe Fireworks, incluida dentro de la suite Adobe Creative Suite 4, que está especializada en el trabajo con imágenes y otros elementos dirigidos a ser mostrados en páginas web.

CONTENIDOS

Unidad 1: Adobe Fireworks CS4.

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

Unidad 2: Introducción a Fireworks.

- 2.1 Se presenta el entorno de trabajo de la aplicación Adobe Fireworks, describiéndose los principales elementos del entorno de trabajo de Fireworks, explicando la forma de trabajar con sus paneles y herramientas, guardando distintas configuraciones en espacios de trabajo. También se describe la utilización del sistema de ayuda del programa.

Unidad 3: Trabajo con documentos.

- 3.1 Explica cómo crear y configurar los documentos en el programa Adobe Fireworks, estableciendo sus dimensiones y otros detalles, así como la forma de guardarlos. También se describe cómo modificar un documento existente y cómo recortar y rotar el lienzo.

Unidad 4:Dibujo de objetos.

- 4.1 Se describen las diferencias entre las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Después se muestran las herramientas de dibujo del programa Adobe Fireworks, estudiando detenidamente la herramienta Pluma y describiendo la manera básica de modificar el trazo y el relleno de los objetos.

Unidad 5:Edición de objetos.

- 5.1 Presenta técnicas de edición de objetos en el programa Adobe Fireworks: cómo seleccionarlos, remodelar el trazado y aplicar transformaciones como escalar, inclinar, distorsionar o voltear.

Unidad 6:Edición de objetos.

- 6.1 Estudia técnicas de edición de objetos en el programa Adobe Fireworks, como la posibilidad de editar el trazo y el relleno aplicados en los mismos, así como la creación y aplicación de estilos.

Unidad 7:Establecer colores.

- 7.1 Se estudian las distintas formas de elegir un color en Adobe Fireworks. También introduce el concepto de modelo de color y cómo crear colores personalizados para utilizarlos en los documentos.

Unidad 8:Trabajar con texto.

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

Unidad 9:Grupos, capas y símbolos.

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

Unidad 10:Mapa de bits.

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

Unidad 11:Mapa de bits.

- 11.1 Estudio de técnicas para mejorar o modificar una imagen de mapa de bits con el programa Adobe Fireworks: ajuste de luces y sombras, corrección de color, aplicación de filtros y otras herramientas de retoque.

Unidad 12:Mezclas, máscaras y filtros automáticos.

- 12.1 Introduce las técnicas de composición en Adobe Fireworks que consisten en utilizar los modos de mezcla para variar la transparencia o variación de colores entre dos objetos superpuestos. Se estudian también las máscaras de vectores y de mapa de bits y la aplicación

de filtros automáticos a los objetos.

Unidad 13:Zonas interactivas y divisiones.

- 13.1 Describe cómo crear en Adobe 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.

Unidad 14:Botones, rollovers y menús.

- 14.1 Se estudia cómo crear elementos dinámicos en Adobe Fireworks con destino a ser incluidos en páginas web, como botones de acción y rollovers, así como aplicar comportamientos a botones y rollovers, además de la creación de menús emergentes.

Unidad 15:Creación de animaciones.

- 15.1 Se explica la técnica para crear animaciones en el programa Adobe Fireworks, viendo las distintas posibilidades que brinda este programa. Describe la manera de previsualizar las animaciones en el entorno del programa y de exportarlas, así como el trabajo con los distintos estados de los que consta una animación.

Unidad 16:Presentaciones.

- 16.1 Describe la forma de crear presentaciones de imágenes desde Adobe Fireworks, analizando las distintas opciones y posibilidades que permite el programa.

Unidad 17:Optimizar y exportar.

- 17.1 Describe las técnicas para optimizar las imágenes creadas en Adobe Fireworks y exportarlas al formato de archivo más adecuado.

Unidad 18:Automatización y HTML.

- 18.1 Presenta herramientas de Adobe 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.