

## **Macromedia Studio 8**

Se estudia la suite Macromedia Studio 8, que está formada por un conjunto de aplicaciones utilizadas por diseñadores web, desarrolladores y artistas gráficos para diseñar, desarrollar, mantener y actualizar sitios, páginas web y contenido interactivo. Los principales programas que componen la suite Macromedia Studio 8 son Dreamweaver (para diseñar y crear sitios y páginas web), Flash (para crear páginas web interactivas, animaciones, juegos, etc.) y Fireworks (para crear y editar gráficos destinados a la web, optimizar imágenes, etc.).

### **Dreamweaver 8**

Descripción de la aplicación Macromedia Dreamweaver, con la que se pueden crear rápida y cómodamente completos sitios web y sus páginas web. Dreamweaver hace que la creación y el diseño de páginas web sea sencillo, ya que proporciona herramientas visuales que evitan el tener que escribir el código HTML de las páginas.

#### **Introducción a Dreamweaver**

Introducción al programa de diseño de páginas web y gestión de sitios Macromedia Dreamweaver. Se presenta el mundo del diseño de páginas web y se describen los principales elementos del entorno de trabajo de Dreamweaver, explicando la forma de trabajar con sus paneles y herramientas. También se indica cómo configurar el programa para poder ver el resultado en distintos navegadores y la utilización del sistema de ayuda.

#### **Crear sitios web**

Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio web en el programa Macromedia Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local.

#### **Diseño de páginas web**

Se estudia cómo crear y configurar nuevas páginas web en el programa Macromedia Dreamweaver, además de la forma de elegir colores en este programa. También se describen algunas funciones útiles en el trabajo diario con el programa, como pueden ser el trabajo con las distintas ventanas que podemos tener abiertas en el mismo, el modo de deshacer los cambios realizados en una página y la utilización de reglas, guías y cuadrícula como ayuda para la organización de los objetos.

#### **Introducir texto**

Se indica cómo introducir texto en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente, también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página.

#### **Trabajo con vínculos**

Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos.

### **Insertar imágenes**

Se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación.

### **Capas y tablas**

Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc.

### **División en marcos**

Introduce el concepto de marco (también llamado frame), como una forma de dividir la página web en varias secciones y mostrar contenido distinto en cada una de ellas. Se explica el modo de trabajar con los marcos en el programa Macromedia Dreamweaver, así como la asignación de contenido y la creación de hipervínculos que trabajen con los marcos. Finalmente se describe qué son y para qué se utilizan las plantillas.

### **Formularios**

Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio web envíe información al servidor web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades.

### **Elementos multimedia**

Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página web diseñada con Dreamweaver.

### **Otros efectos**

Se describen varios elementos dinámicos que se pueden incluir en las páginas diseñadas con Macromedia Dreamweaver: applets de Java, sonido, marquesinas y capas animadas (creadas a

través de HTML dinámico). También se explican distintas posibilidades en cuanto al trabajo en el código de las páginas con esta aplicación.

### **Publicar el sitio web**

Explica los pasos a seguir para preparar el sitio web creado en el programa Macromedia Dreamweaver y finalmente publicarlo en el servidor web, es decir, ponerlo a disposición de los usuarios, de forma que éstos puedan ver las páginas web en sus navegadores.

## **Flash 8**

Descripción de la aplicación Macromedia Flash, que permite crear animaciones interactivas dirigidas a las páginas web o a otros proyectos multimedia. El formato de Flash se ha convertido en el estándar de la animación web.

### **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 Macromedia Flash, la utilización del sistema de ayuda y cómo reproducir animaciones de este tipo con el reproductor independiente Flash Player.

### **Creación de la película**

Explica cómo crear una película en el programa Macromedia Flash, así como el uso de plantillas para la creación de nuevos documentos. Las películas son el proyecto de animación en el que se trabajará en Flash y que después se exportará para insertarlo en las páginas web. También se describen las distintas formas de visualizar el escenario y mostrar la vista previa de las películas, introduciendo los conceptos de escena y biblioteca.

### **Dibujo de objetos**

Se estudian las técnicas de incorporar contenido en las películas del programa Macromedia Flash, centrándose en el dibujo de objetos con las distintas herramientas de que dispone la aplicación.

### **Modelos de dibujo y atributos de trazos**

Describe los distintos modelos de dibujo existentes en el programa Macromedia Flash, que influyen en cómo se combinarán los dibujos creados. Se explica el concepto de trazo de un objeto y cómo puede editarse para conseguir el aspecto deseado. Finalmente se describe la manera de deshacer las acciones realizadas y la manera de borrar elementos de los dibujos.

### **El color y los rellenos**

Explica el concepto de relleno de un objeto dibujado en el programa Macromedia Flash y cómo crear colores personalizados a partir de su definición en un determinado modelo de color. También se describe cómo utilizar degradados o imágenes de mapa de bits para el relleno de los objetos.

## **Remodelación de líneas**

Estudia las técnicas de remodelado de líneas en los dibujos del programa Macromedia Flash: cómo modificar las líneas existentes, suavizarlas, enderezarlas, optimizar curvas, etc.

## **Trabajar con objetos**

Presenta técnicas básicas para trabajar con los dibujos de una película del programa Macromedia Flash: cómo seleccionarlos, agruparlos, copiarlos, cortarlos y pegarlos, y la manera de modificar su apilamiento y alineación.

## **Aplicar transformaciones**

Estudia las técnicas para transformar los objetos creados en el programa Macromedia Flash: escalar, rotar, inclinar, reflejar, distorsionar, etc. También se explica el proceso de trazar un mapa de bits, es decir, convertir una imagen en objetos vectoriales.

## **Texto en las películas**

Explica cómo introducir texto en las películas de la aplicación Macromedia Flash, viendo las distintas posibilidades existentes en cuanto al formato de carácter y de párrafo. También se describe el proceso de la corrección ortográfica y cómo convertir un objeto de texto en un objeto vectorial, pudiendo editarlo con las herramientas adecuadas para estos objetos.

## **Símbolos, instancias y capas**

Introduce los conceptos de símbolo e instancia en el programa Macromedia Flash, 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 y la forma de trabajar con estos elementos.

## **Animación (I)**

Explica cómo utilizar la línea de tiempo para organizar el contenido de una película del programa Macromedia Flash, describiendo el método fotograma a fotograma para crear animaciones y la utilización del papel cebolla como herramienta auxiliar.

## **Animación (II)**

Estudia el método de la interpolación para crear animaciones en el programa Macromedia Flash, viendo cómo crear interpolaciones de movimiento y de forma, así como la utilización de una guía de movimiento en las interpolaciones de movimiento.

## **Animación (III)**

Describe posibilidades avanzadas en la creación de animaciones con el programa Macromedia Flash, como son la creación de una curva de aceleración/desaceleración personalizada y la aplicación de efectos de línea de tiempo o de filtros a objetos. Finalmente también se explica la aplicación de modos de mezcla.

## **Películas interactivas**

Introduce las técnicas básicas de la aplicación Macromedia Flash que permiten crear animaciones donde el usuario puede intervenir y modificar, de esta forma, el curso de la animación. Se describe la manera de asignar acciones ActionScript a fotogramas o a botones para dirigir la reproducción de la animación.

## **El lenguaje ActionScript**

Introduce el lenguaje ActionScript, que es el lenguaje de programación que proporciona Macromedia Flash para crear elementos interactivos en las películas: sintaxis básica, variables, tipos de datos y estructuras de control.

## **Funciones y formularios**

Estudia la creación y utilización de funciones en el lenguaje ActionScript que proporciona Macromedia Flash para organizar de una manera más eficiente el código de una película. También se describe la creación y el uso de formularios para permitir que el usuario proporcione información y la asignación de comportamientos.

## **Programación orientada a objetos**

Introduce el concepto de programación orientada a objetos en el lenguaje ActionScript de Macromedia Flash. Se describen las diferentes clases predefinidas del lenguaje que podemos utilizar, así como lo que son las propiedades y métodos.

## **Clips de película**

Se estudia la utilización de los clips de película en el programa Macromedia Flash para crear interacción con el usuario, a través de código ActionScript. Por ejemplo, utilizar cursores personalizados, utilizar el movimiento del ratón para desplazar un clip, etc.

## **Sonido y vídeo**

Se explica la manera de incluir sonidos y vídeos en una película de Macromedia Flash, viendo la manera de crear vídeos en el formato Flash Video (flv) preparados para su inclusión en la animación.

## **Proyectos, publicación y exportación**

Explica el proceso que se sigue tras finalizar el diseño de una película de Macromedia Flash para publicarla en un formato adecuado y poderla incluir en las páginas web, además de la manera de exportarla a otros formatos para otras finalidades. También se describe el trabajo con proyectos.

## **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.

## **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.

## **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.

## **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.

## **Edición de objetos (I)**

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

## **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.

## **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.

## **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.

## **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.

## **Mapas de bits (I)**

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

## **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.

## **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.

## **Zonas interactivas y divisiones**

Describe como 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.

## **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.

## **Creación de animaciones**

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

## **Optimizar y exportar**

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

## **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.