



FICHA TÉCNICA



NOMBRE DEL CURSO:

FIREWORKS MX

DURACIÓN DEL CURSO:

La duración del visionado y comprensión, para un alumno de tipo medio, será de 72 horas. El Centro de Formación podrá ampliar su duración con sus propios ejercicios y prácticas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

El citado curso contiene 966 escenas con diseño gráfico, vídeos de animación, textos locutados por profesionales de radio y TV, posibilidad de impresión en 4 formatos diferentes (textos y diseños gráficos).

MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

Este curso puede ser ejecutado en Red Local para acciones Presenciales y en Cd-Rom para Distancia/ Teleformación.

OBJETIVOS:

Hace ya algunos años que Fireworks se convirtió en un programa importante dentro del diseño de las páginas Web, ya que permite trabajar de una forma visual, tanto para crear las imágenes y elementos que se utilizarán en los sitios Web como para crear su código y elementos interactivos.

Su mayor característica es la de aunar las capacidades de diseño de programas vectoriales y de mapa de bits, es decir, es algo así como una recopilación de las opciones que ofrecen otros programas por separado. Con Fireworks podremos realizar numerosas operaciones que de otra manera sólo podríamos hacerlas con el conocimiento de dos o más programas de diseño.

En este curso aprenderemos a:

- Crear diseños, ilustraciones y páginas Web completas mediante el uso de dibujos vectoriales.
- Aprenderemos a optimizar correctamente los elementos de nuestro trabajo, así como una correcta importación y exportación de los archivos.
- Trabajaremos con imágenes de mapa de bits, intentando acercarnos lo más posible a las comparaciones con Adobe Photoshop e Image Ready.
- Dotaremos a nuestros documentos de una interactividad suficiente como para crear páginas Web completas y su correspondiente navegación.
- Sabremos como rentabilizar nuestro tiempo de trabajo y cómo aprovecharlo al máximo mediante la automatización de tareas.

CONTENIDO DEL CURSO:

TEMA 1

Introducción a Fireworks MX
La configuración de un documento
Herramientas de dibujo vectorial
Seleccionar objetos vectoriales

TEMA 2

El color

Trabajo con trazos

Opciones de visualización y control de acciones

TEMA 3

Trabajar los objetos

Trabajar los objetos II

Trabajar los objetos III

La creación de efectos

Efectos II

TEMA 4

Trabajar con texto

La transparencia, las máscaras y los modos de mezcla

Los mapas de bits

Automatización de tareas

TEMA 5

Importar

La optimización

La animación en Fireworks

Los símbolos

Interpolación de movimiento

TEMA 6

La interactividad en Fireworks

Divisiones

Los comportamientos

Práctica: Creación de menús emergentes

Exportación

EJERCICIOS TOTALES DEL CURSO:

89 Ejercicios Interactivos de auto-evaluación y 15 Prácticas Reales