

## DIPLOMADO MEDIOS INTERACTIVOS

---

### Pre – Requisitos de Ingreso

Manejo de Windows, Mouse

### Que vas a aprender

En el transcurso de este Diplomado de Medios Interactivos aprenderás a manejar los software de Flash, Dreamweaver y Fireworks, con estas herramientas tendrás la capacidad de realizar Páginas Web, Multimedia y Videojuegos 2D.

### Plan de Estudios

Nivel Flash - Intermedio:

- I. Introducción
- II. Interface
- III. Herramientas y Propiedades
- IV. Modificación de objetos
- V. Trabajo con texto
- VI. Manejo de Capas
- VII. Símbolos e instancias
- VIII. Animación
- IX. Elementos externos
- X. Sonido
- XI. Lenguaje Action Script
- XII. Publicación de películas



Nivel Dreamweaver - Intermedio:

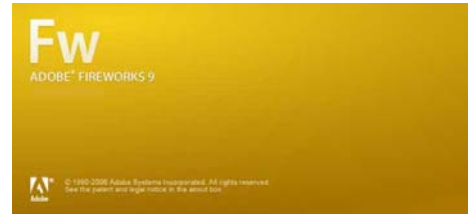
- XIII. Crear una página web sencilla
- XIV. Trabajar con texto
- XV. Hiperenlaces
- XVI. Interface
- XVII. Sitio web
- XVIII. Propiedades y cabecera del documento
- XIX. Texto
- XX. Añadir Enlaces
- XXI. Insertar Imágenes
- XXII. Insertar Tablas
- XXIII. Crear, guardar y modificar marcos
- XXIV. Crear un formulario desde Dreamweaver
- XXV. Trabajar con capas
- XXVI. Hojas de estilo CSS
- XXVII. Hojas de estilo CSS
- XXVIII. Comportamientos y JavaScript



- XXIX. Animación con DHTML
- XXX. Elementos Multimedia
- XXXI. Administración y publicación de nuestro sitio web

Nivel Fireworks - Intermedio:

- XXXII. Introducción Fireworks
- XXXIII. Interfaz de Fireworks Cs3
- XXXIV. Fotografía
- XXXV. Manejo de Capas y Textos
- XXXVI. Efectos y Slices
- XXXVII. Botones y Swap imagen
- XXXVIII. Exportación



**Duración**

**50 Horas Reales** (60 Minutos = 1 Hora)

**Plan de Inversión**

Pregúntale a tu Asesor Académico sobre los costos, financiación y formas de pago. **INVIERTE EN TU EDUCACIÓN**

***PREGUNTA POR EL OBSEQUIO DEL MES***

**Somos más que capacitación en Software, Somos Animadores 3D**

***Contenido de Flash CS3***

**I. Introducción**

- Que es Flash
- Para que Sirve Flash c3

**II. Interface**

- Configuraciones del entorno
- Paneles Menús
- propiedades de la película
- Cómo usar cuadrículas y Guías



**III. Herramientas y Propiedades**

- La barra de herramientas
- Propiedades de cada herramienta
- Herramientas de dibujo de contornos
- Herramientas de dibujo de contornos y rellenos
- Los colores Web-safe
- Construir una paleta de colores personalizados Web-safe
- Los números hexadecimales
- El Panel de Relleno y de Color

#### IV. Modificación de objetos

- Seleccionar y Trasformar objetos
- Agrupación de objetos
- Alineamiento de objetos

#### V. Trabajo con texto

- El texto en Flash
- Opciones de configuración básica del texto
- Opciones de configuración avanzada del texto
- Convertir texto en objetos vectoriales

#### VI. Manejo de Capas

- Tipos de capas
- Capa normal, Activa, Carpeta
- Capa Máscara, Enmascarada
- Capa Guía, Guía de movimiento, Guiada
- Botones de control de capas

#### VII. Símbolos e instancias

- Conceptos básicos
- Tipos de símbolos
- Instancias

#### VIII. Animación

- Conceptos básicos de la animación
- Animación fotograma a fotograma
- Animación con interpolaciones
- Combinación de animaciones entre símbolos

#### IX. Elementos externos

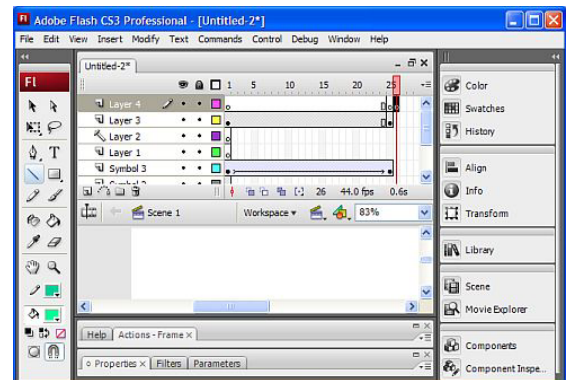
- Sonido
- Imagen
- Video

#### X. Sonido

- Principios básicos del sonido digital
- Incorporación de sonido en Flash

#### XI. Lenguaje Action Script

- Interactividad
- Introducción al código Action Script
  - Dónde aplicar el código
  - Panel de Acciones. Modo Normal.
  - Elementos del Panel de Acciones
- Control de la línea de tiempo y escenas



- Go to
- play
- Stop
- Eventos de ratón
  - Eventos de botón
  - Ámbito de los eventos

## XII. Publicación de películas

- Introducción a la publicación
- Parámetros de la solapa Formatos
- Métodos de exportación
  - Parámetros de la solapa Flash
  - Parámetros de la solapa HTML
- Exportar sus películas
- Optimización de películas
- Ejecución de películas independientes
- Flash y HTML
- Parámetros para una película Flash

### *Contenido de Dreamweaver CS3*

## XIII. Crear una página web sencilla

- Editor HTML
- Etiquetas: tags
- Secciones Principales
- Atributos de la etiqueta Body
- Saltos de línea

## XIV. Trabajar con texto

- Apariencia del texto
- Fuentes, tamaños, colores
- Etiqueta basefont
- Marcas físicas
- Retornos de carro



## XV. Hiperenlaces

- Enlaces
- Etiquetas para vínculos
- Enlaces Externos
- Enlaces a páginas propias
- Enlaces a páginas entre diferentes directorios
- Enlaces dentro de la misma página
- Enlaces con un archivo
- Enlaces con un correo electrónico

## XVI. Interface

- Ventana Documento
- Barra de menús

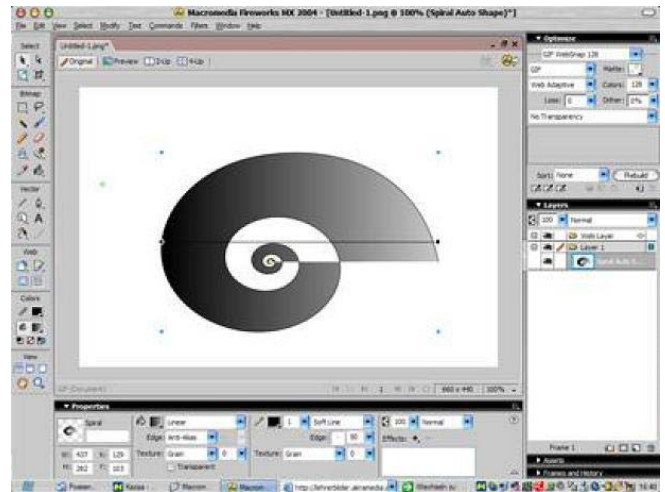
- Crear nuevo documento HTML
- Barra de herramientas:
- Paletas: Propiedades

## XVII. Sitio web

- Dreamweaver y Sitios web
- Definir el sitio web.
- Nuevo Sitio.
- Ventana Sitio.
- Elementos de la ventana Sitio
- Mapa del Sitio
- Crear un mapa del Sitio

## XVIII. Propiedades y cabecera del documento

- Propiedades del nuevo documento
- Nuevo documento HTML: Título
- Nuevo documento HTML: Nombre
- Nuevo documento HTML: Barra de estado
- Propiedades de la página
- Insertando elementos en la cabecera del documento
- Meta información
- La cabecera en la ventana Documento
- Otros elementos de la cabecera



## XIX. Texto

- Trabajando con el texto
- Propiedades del texto
- Comprobando el código del texto
- Seleccionando elementos del código
- Seleccionar utilizando las etiquetas
- Sincronía entre diferentes modos de vista
- Etiquetas: BR
- Regla horizontal
- Copiar y pegar
- Insertando caracteres especiales
- Banco de caracteres especiales

## XX. Añadir Enlaces

- URLs, Enlaces y Targets
- URL Absoluta y URL Relativa
- Seleccionar el archivo para el vínculo
- Seleccionar el destino del vínculo
- Enlaces dentro de un documento
- Crear vínculos entre documentos
- Enlaces a una dirección de correo electrónico

## XXI. Insertar Imágenes

- Formatos de las imágenes: GIF, JPG y PNG
- ¿Cómo insertar una imagen desde Dreamweaver?
- Ajustar las propiedades de una imagen
- Alinear imágenes
- Insertar un RollOver básico
- Crear y modificar mapas de imagen
- Barras de navegación

## XXII. Insertar Tablas

- Manejo de tablas
- Diseños predefinidos para tablas
- Propiedades de las celdas y tablas de diseño

## XXIII. Crear, guardar y modificar marcos

- Insertar un conjunto de marcos
- Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos
- Modificar las propiedades de marcos y conjuntos de marcos
- Especificar el tamaño para los marcos
- Controlar el contenido del marco con vínculos

## XXIV. Crear un formulario desde Dreamweaver

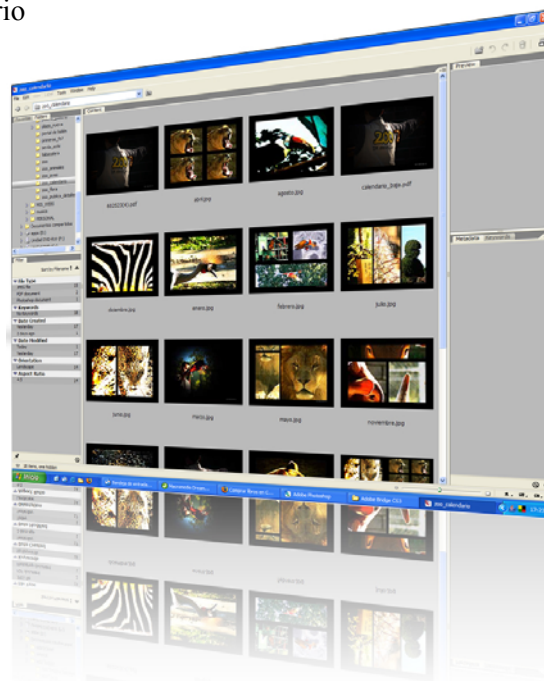
- Objetos de formulario
- Propiedades
- Campos de texto
- Tipos de campos de texto
- Botones de enviar y restablecer formulario
- Casillas de verificación
- Botones de opción
- Insertar listas y menús
- Campos de archivo
- Campos de imagen

## XXV. Trabajar con capas

- Crear capas
- Panel de capas
- Anidar capas
- Propiedades de las capas
- Convertir capas en tablas
- Plantillas de documento
- Aplicar plantillas de documentos

## XXVI. Hojas de estilo CSS

- Hojas de estilo CSS
- Crear un estilo
- Definir sólo en documento o crear archivo .css
- Categorías un estilo
- Editar una hoja de estilo aplicada a un documento
- Editar una hoja de estilo externa



- El panel Editar hoja de estilos
- Editar un estilo
- Aplicar hojas de estilo

## XXVII. Comportamientos y JavaScript

- ¿Qué es un comportamiento?
- Panel Comportamientos
- Comportamientos
- Eventos
- Insertando Scripts manualmente (programadores)

## XXVIII. Animación con DHTML

- Definición de la Línea de tiempo
- Opciones de reproducción
- Canales de fotogramas
- Añadir un elemento a la línea de tiempo
- Crear un fotograma clave
- Eliminar un fotograma clave
- Animar una capa
- Controlando la línea de tiempo

## XXIX. Elementos Multimedia

- Insertando películas de Flash
- Insertar botones Flash
- Insertar texto Flash
- Paleta de Propiedades de una película de Flash
- Insertar HTML de Fireworks
- Insertar Applets
- Insertar un control ActiveX

## XXX. Administración y publicación de nuestro sitio web

- Comprobar compatibilidad entre navegadores
- Comprobar la compatibilidad de uno o varios documentos con navegadores
- Comprobar y actualizar enlaces
- Publicar utilizando el FTP de Dreamweaver
- Subir ficheros al servidor
- Sincronizar el site remoto y el site local I
- Añadir notas de diseño
- Panel de Activos

### *Contenido de Fireworks CS3*



## XXXI. Introducción Fireworks

- Información técnica sobre imágenes (gif, jpg, png)
- Información técnica sobre modos de color y resolución (RGB, Indexed, Gray Scale, bmp)
- Información técnica sobre imágenes raster y vectores

### XXXII. Interfaz de Fireworks Cs3

- Selecciones y menú select
- Barras de Herramientas

### XXXIII. Fotografía

- Herramientas de retoque fotográfico
- Ajuste de imágenes fotográficas (Levels, HSB)
- Montajes fotográficos

### XXXIV. Manejo de Capas y Textos

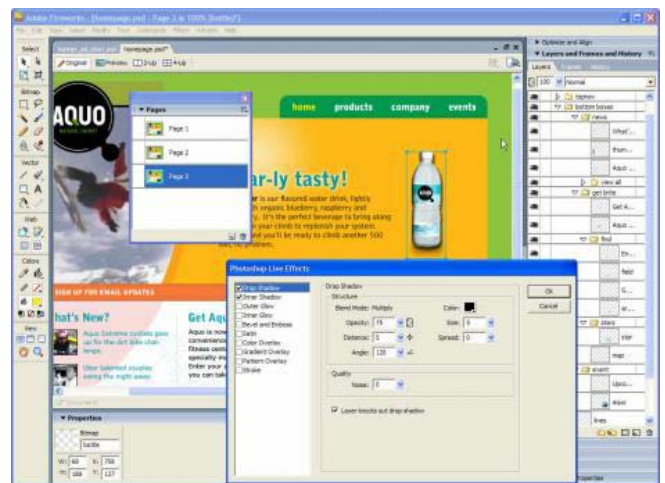
- Capas
- Transparencias máscaras de capa
- Ilustración vectorial
- Manejo de texto

### XXXV. Efectos y Slices

- Manejo del menú efectos
- Estilos de efectos
- Información de slices y hotspots
- Manejo de slices

### XXXVI. Botones y Swap imagen

- Creación de Botones
- Manejo de Botones
- Efectos Especiales Botones
- Técnicas profesionales para swap imagen



### XXXVII. Exportación

- Exportación de imágenes
- Optimizar Imágenes
- Menús Emergentes
- Importancia del CSS en menús emergentes de Fireworks
- Modos de mezcla
- Efectos de marcos
- Animación gif
- Ventana frames
- Tipos de animación gif dentro de fireworks
- Técnicas profesionales para animaciones gifs
- Fireworks vs Flash (exportación swf desde Fireworks)

Nota. Los contenidos de la Escuela Píxel Studios, pueden ser cambiados en cualquier momento sin previa comunicación, para mejorar el entrenamiento de los mismos.