



Adobe Fireworks: Composición gráfica

Descripción

Cree rápidamente prototipos de páginas web e interfaces de aplicaciones mediante Adobe Fireworks, Cree y optimice imágenes para la web de un modo más rápido y preciso que nunca mediante un conjunto de herramientas mejoradas.

Objetivos

Crear, editar, procesar y optimizar imágenes para la Web, utilizando componentes para comportamientos de la imagen sin necesidad de programas externos y con la facilidad de poder manipular imágenes tanto vectoriales como mapa de bits; dando la posibilidad de crear sitios web completos.

Dirigido a

Personas nuevas al desarrollo Web que quieran usar Adobe Fireworks para crear gráficos enriquecidos para Web.

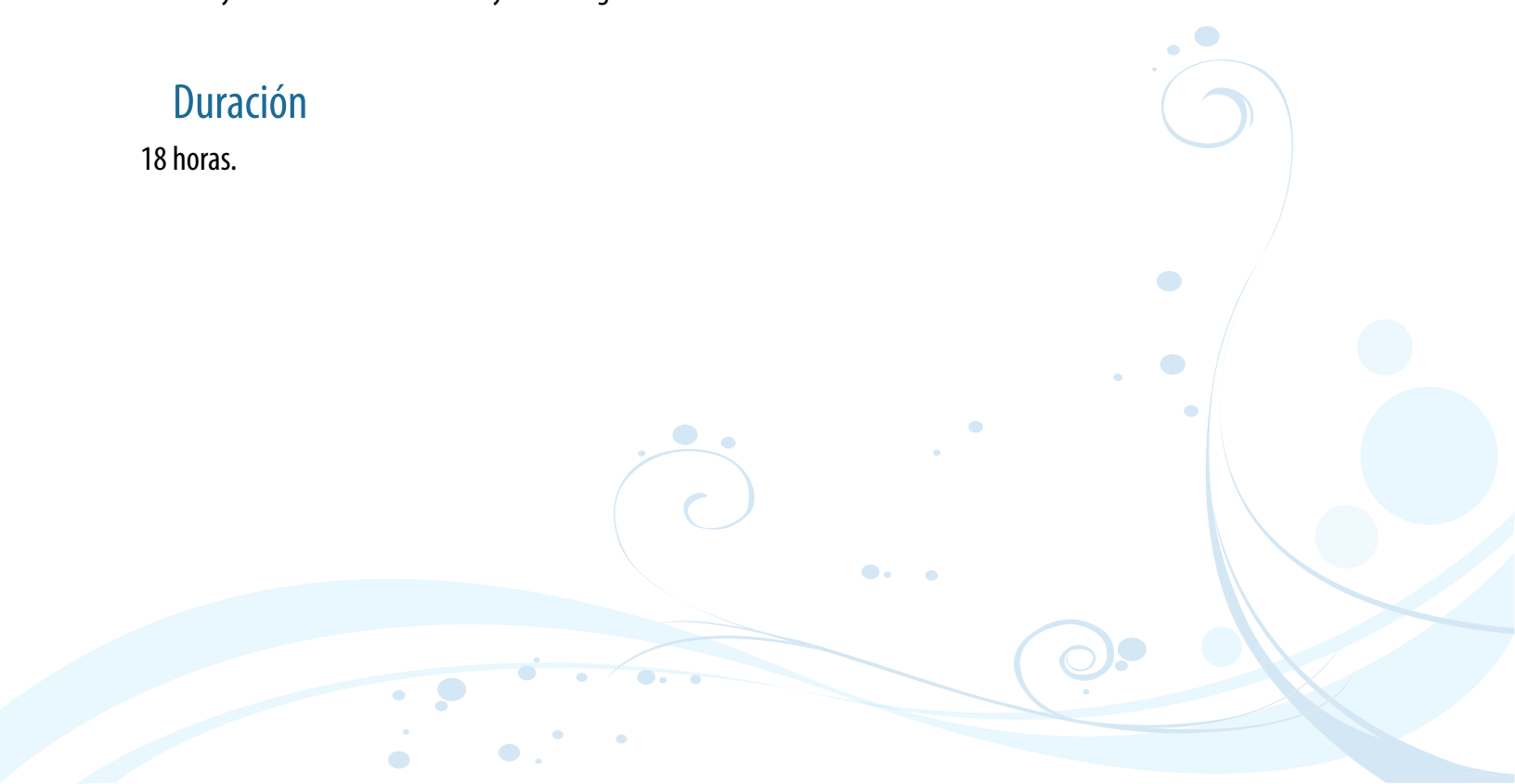
Requisitos

Tener nociones básicas del uso de plataformas PC o Macintosh.

Utilizar y conocer el entorno Web y los navegadores Web.

Duración

18 horas.





Temario

Unidad I: Aprender las bases

- Introducción a Fireworks CS5
- Lo nuevo en Fireworks CS5
- Tipos de imágenes digitales
 - Gráficos vectoriales
 - Gráficos Bitmap
- Modos de trabajo
 - Vector Mode
 - Bitmap Mode
- Imágenes estándar para internet
 - GIF
 - GIF Transparente
 - GIF Animado
 - JPG
 - PNG
 - Compresión de archivos
 - Tamaño de archivo y velocidad de descarga
- Área de trabajo
 - Página de inicio
 - Espacios de trabajo
 - Ventana principal de documento
 - Panel Properties
 - Barra de herramientas
 - Paneles
 - Panel History
 - Panel Info
 - Acceso a Bridge y Otras Herramientas



Unidad II: Trabajando con Gráficos Bitmap

- Creación e importación de imágenes
 - Creación de un documento nuevo
- Adobe Device Central
- Vetana New Document
- Formatos de importación
 - Integración con Photoshop
 - Integración con Illustrator
- Herramientas de selección
 - Selección con lazos
 - Selección con varita mágica
 - Ajustes de selección
- Menú Select
- Magnificar imágenes
 - Zoom tool
 - Menú View
- Modificar imágenes Bitmap
 - Goma
 - Herramienta de Clonado
 - Herramienta de Retoque
 - Panel de ajustes de imágenes
- Menú filtros
- Modos de mezclado
- Trabajar con herramientas Bitmap
- Trabajo con páginas
 - Páginas maestras

Unidad III: Trabajo con vectores y capas

- Uso de herramientas vectoriales
 - Herramientas de línea y navaja
 - Dibujo de formas y autoformas
 - Uso de reglas, guías, retículas y smart guides
 - Panel Align
 - Uso de autoshapes



- Uso de contornos y rellenos.
 - Acerca de contornos
 - Edición de contornos
 - Categorías de contornos
 - Opciones de contorno
 - Caja de diálogo edit stroke
- Acerca de relleno de color
 - Creación y aplicación de rellenos de color
 - Aplicación de color desde el panel de herramientas
 - Categorías de relleno
 - Parámetros de rellenos
- Uso de paneles Color Palette, swatches, mixer y kuler
 - Panel Color Palette
 - Panel Swatches
 - Panel Mixer
 - Panel Kuler
- Consideraciones del color en web
 - Color entre plataformas y paleta segura de color
 - Windows Gamma o Macintosh Gamma
 - Paleta segura
- Selecciones y Grupos
 - Selección de objetos
 - Agrupar objetos
 - Selección de objetos dentro de un grupo
 - Subselección y superselección
 - Mover selecciones
- Herramientas de transformación
- Uso del Panel Path
- Uso de layers
 - Acerca de los layers
 - Uso del panel layers
 - Mover objetos entre layers
- Uso de Mascarillas



- Uso de herramientas de texto
- Convertir texto a curvas
- Menú Text
- Uso de efectos y estilos
 - Acerca de los efectos
 - Acerca de los estilos
 - Trabajo con estilos
- Uso del comando Repeat

Unidad IV: Trabajo con símbolos

- Acerca de los símbolos
- Creación de símbolos gráficos
- Creación de botones
- Edición de símbolos
- Importar y exportar símbolos
- Agregar componentes a un diseño
 - Edición de un componente
- Conceptos de animaciones
 - Símbolos de animación
 - Crear Animaciones
 - Pre visualización de animaciones

Unidad V: Creación de elementos interactivos

- Agregar Interactividad
- Mapas de Imagen
 - Creación de hotspots
- Rebanar objetos (Slicing Objects)
 - Creación de slices
- Agregar Comportamientos
 - Acerca de los comportamientos
 - Web layer
 - Asignar URL a hotspots
 - Uso del panel URL
 - Panel comportamientos (Behaviors)



- Acerca de rollovers
- Rollovers complejos
- Creación de un menú desplegable
- Editor de menús
- Pre visualización en un navegador
- Creación de slideshow

Unidad VI: Plantillas y prototipos

- Plantillas
- Prototipos
 - Flujo de trabajo de los prototipos
- Prototipos para Flash Builder y Flash Catalyst
 - Exportación de un documento de Fireworks a MXML y FXG
- Prototipos para aplicaciones de Adobe AIR
 - Comportamientos para Adobe AIR
 - Creación de aplicaciones Adobe AIR

Unidad VII: Optimización y exportación

- Exportar desde Fireworks
 - Optimización de los gráficos
 - Panel Optimize
 - Guardar ajustes
 - Formatos de exportación
- Optimizando archivos GIF
 - Selección de paletas de color
 - Tabla de color
 - Opciones de formatos GIF
- Optimizando archivos JPEG
 - Opciones de JPEG
- Exportar gráficos
 - Uso del Export Wizard
 - Utilizar Image Preview
 - Usar la caja de diálogo Export
 - Exportar una sola imagen



- Exportar como HTML
 - Acerca de Roudtrip HTML
 - Caja de diálogo HTML
 - Pestaña General
 - Pestaña Tablas
 - Pestaña documento específico
 - Exportar un documento con slices
 - Exportar un slice seleccionado
 - Exportar un documento con CSS
 - Editar gráficos de Fireworks en Dreamweaver
- Exportación a PDF

