

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.).

Nº Lecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)	Explicaciones	Acciones
48	57	65	122	4985	4409

Este curso dispone de un manual adicional en color (sólo para España).

Este curso sólo está disponible para LMSs compatibles con SCORM o AICC.

TEMARIO

Módulo 1: **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.

Lección 1: 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.

- Capítulo 1: Edición de páginas web
- Capítulo 2: Entorno de Dreamweaver
- Capítulo 3: Trabajo con paneles
- Capítulo 4: Vista previa de páginas web
- Capítulo 5: El sistema de ayuda
- Capítulo 6: Salir de Dreamweaver
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 2: 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.

- Capítulo 1: Establecer la estructura
- Capítulo 2: Creación de sitios
- Capítulo 3: Mapa visual del sitio
- Capítulo 4: Administrar el sitio
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 3: 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.

- Capítulo 1: Crear una nueva página
- Capítulo 2: Configurar la página
- Capítulo 3: Elegir colores
- Capítulo 4: Trabajar con ventanas
- Capítulo 5: Deshacer los cambios
- Capítulo 6: Reglas, guías y cuadrícula
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 4: 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.

- Capítulo 1: Formato de texto
- Capítulo 2: Crear listas
- Capítulo 3: Trabajar con estilos CSS
- Capítulo 4: Corrección ortográfica
- Capítulo 5: Otros objetos
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 5: 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.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Anclajes con nombre
- Capítulo 3: Incluir vínculos
- Capítulo 4: Menús de salto
- Capítulo 5: Administración de vínculos
- Capítulo 6: Asignar comportamientos
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 6: 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.

- Capítulo 1: Formatos de imagen
- Capítulo 2: Imágenes en las páginas web
- Capítulo 3: Imágenes de sustitución
- Capítulo 4: Mapas de imagen
- Capítulo 5: Barras de navegación
- Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 7: 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.

Capítulo 1: Trabajar con capas

Capítulo 2: Utilización de tablas

Capítulo 3: Celdas, filas y columnas

Capítulo 4: Incluir el contenido

Capítulo 5: Modo de diseño

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 8: 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.

Capítulo 1: Crear los marcos

Capítulo 2: Propiedades de los marcos

Capítulo 3: Establecer el contenido

Capítulo 4: Contenido sin marcos

Capítulo 5: Trabajar con plantillas

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 9: 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.

Capítulo 1: Crear el formulario

Capítulo 2: Objetos del formulario

Capítulo 3: Propiedades de los campos

Capítulo 4: Utilización del formulario

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 10: 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.

Capítulo 1: Animaciones Flash

Capítulo 2: Vídeos de Flash

Capítulo 3: Botones y texto Flash

Capítulo 4: Álbum de imágenes

Capítulo 5: HTML de Fireworks

- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 11: 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.

- Capítulo 1: Applets de Java
- Capítulo 2: Añadir sonido
- Capítulo 3: Marquesinas
- Capítulo 4: Trabajar con código
- Capítulo 5: Animación de capas
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 12: 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.

- Capítulo 1: Preparar las páginas
- Capítulo 2: Comprobar el sitio
- Capítulo 3: Design Notes
- Capítulo 4: Configurar el sitio remoto
- Capítulo 5: Colocar los archivos
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Módulo 2: **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.

Lección 13: 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.

- Capítulo 1: Animaciones en Internet
- Capítulo 2: Reproducción de animaciones
- Capítulo 3: Entorno de trabajo
- Capítulo 4: Trabajo con paneles
- Capítulo 5: El sistema de ayuda
- Capítulo 6: Salir de Flash
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 14: 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.

- Capítulo 1: Crear una nueva película
- Capítulo 2: Configurar las propiedades
- Capítulo 3: Biblioteca de la película
- Capítulo 4: Visualización del escenario
- Capítulo 5: Previsualización de la película
- Capítulo 6: Herramientas auxiliares
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 15: 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.

- Capítulo 1: Importar dibujos
- Capítulo 2: Dibujar a mano alzada
- Capítulo 3: Dibujar líneas rectas y curvas
- Capítulo 4: Formas geométricas básicas
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 16: 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.

- Capítulo 1: Modelo de dibujo de fusión
- Capítulo 2: Modelo de dibujo de objeto
- Capítulo 3: Atributos de trazo y relleno
- Capítulo 4: deshacer los cambios
- Capítulo 5: Borrado de elementos
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 17: 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.

- Capítulo 1: Creación de colores
- Capítulo 2: Bote de tinta
- Capítulo 3: Cubo de pintura
- Capítulo 4: Rellenos con degradados
- Capítulo 5: Pintar con imágenes
- Capítulo 6: Bloquear relleno
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 18: 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.

- Capítulo 1: Ajuste de ángulos y curvas
- Capítulo 2: Ajuste de puntos de líneas
- Capítulo 3: Enderezar, suavizar y optimizar
- Capítulo 4: Funciones de ajuste y encaje
- Capítulo 5: Efectos sobre rellenos
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 19: 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.

- Capítulo 1: Selección de objetos
- Capítulo 2: Crear grupos
- Capítulo 3: Cortar, copiar y pegar
- Capítulo 4: Apilamiento y alineación
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 20: 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.

- Capítulo 1: Escala y rotación
- Capítulo 2: Reflejo e inclinación
- Capítulo 3: Distorsión de un objeto
- Capítulo 4: Preferencias de dibujo
- Capítulo 5: Trazar mapas de bits
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 21: 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.

- Capítulo 1: Incluir texto
- Capítulo 2: Atributos de fuente y párrafo
- Capítulo 3: Texto dinámico y de entrada
- Capítulo 4: Remodelación de caracteres
- Capítulo 5: Corrección ortográfica
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 22: 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.

- Capítulo 1: Crear y editar símbolos

- Capítulo 2: Utilización de instancias
- Capítulo 3: Importar símbolos
- Capítulo 4: Distribuir en capas
- Capítulo 5: Ocultar, bloquear y organizar
- Capítulo 6: Carpetas de capas
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 23: 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.

- Capítulo 1: La línea de tiempo
- Capítulo 2: Extender imágenes inmóviles
- Capítulo 3: Animar fotograma a fotograma
- Capítulo 4: El papel cebolla
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 24: 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.

- Capítulo 1: Animación por interpolación
- Capítulo 2: Interpolación de movimiento
- Capítulo 3: Animar la transparencia
- Capítulo 4: Trazado de movimiento
- Capítulo 5: Interpolación de forma
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 25: 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.

- Capítulo 1: Aceleración personalizada
- Capítulo 2: Efectos de línea de tiempo
- Capítulo 3: Aplicación de filtros
- Capítulo 4: Modos de mezcla
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 26: 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.

- Capítulo 1: Participar en la animación
- Capítulo 2: Crear botones

- Capítulo 3: Asignar acciones a fotogramas
- Capítulo 4: Etiquetas de fotogramas
- Capítulo 5: Condiciones en las acciones
- Capítulo 6: Asignar acciones a botones
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 27: 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.

- Capítulo 1: Sintaxis de ActionScript
- Capítulo 2: Crear variables
- Capítulo 3: Tipos de datos de variables
- Capítulo 4: Estructuras de control
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 28: 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.

- Capítulo 1: Funciones
- Capítulo 2: Paso de argumentos a funciones
- Capítulo 3: Utilización de formularios
- Capítulo 4: Comportamientos
- Capítulo 5: Convenciones de escritura de código
- Capítulo 6: Test

Lección 29: 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.

- Capítulo 1: Clases de ActionScript
- Capítulo 2: Eventos de clips de película
- Capítulo 3: La clase MovieClip
- Capítulo 4: Líneas de tiempo múltiples
- Capítulo 5: Test

Lección 30: 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.

- Capítulo 1: Cursores personalizados
- Capítulo 2: Posición del ratón
- Capítulo 3: Creación de clips de película
- Capítulo 4: Eliminación de clips
- Capítulo 5: Detección de colisiones
- Capítulo 6: Test

Lección 31: 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.

Capítulo 1: Banda sonora de la película

Capítulo 2: Edición del sonido

Capítulo 3: Flash Video

Capítulo 4: Insertar vídeos

Capítulo 5: Controles de sonido y vídeo

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 32: 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.

Capítulo 1: Trabajo con proyectos

Capítulo 2: Optimización de las películas

Capítulo 3: Publicar la película

Capítulo 4: Exportar películas e imágenes

Capítulo 5: Películas con sonido

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Módulo 3: **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.

Lección 33: 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.

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Entorno de trabajo

Capítulo 3: Uso de paneles

Capítulo 4: El sistema de ayuda

Capítulo 5: Salir de Fireworks

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 34: 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.

Capítulo 1: Crear y configurar el documento

Capítulo 2: Visualización y desplazamiento

Capítulo 3: Guardar documentos

Capítulo 4: Modificar el documento

Capítulo 5: Rotar y recortar el lienzo

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 35: 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.

Capítulo 1: Tipos de imagen

Capítulo 2: Herramientas básicas de dibujo

Capítulo 3: Herramientas auxiliares

Capítulo 4: La herramienta Pluma

Capítulo 5: Trazo y relleno de los objetos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 36: Edición de objetos (I)

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

Capítulo 1: Selección de objetos

Capítulo 2: Remodelado del trazado

Capítulo 3: Remodelado directo

Capítulo 4: Transformaciones

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 37: 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.

Capítulo 1: Modificación de formas automáticas

Capítulo 2: Edición de trazos

Capítulo 3: Edición de rellenos

Capítulo 4: Uso de estilos

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 38: 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.

Capítulo 1: Elección de colores

Capítulo 2: El panel Muestras

Capítulo 3: Modelos de color

Capítulo 4: Creación de colores

Capítulo 5: Test

Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 39: 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.

- Capítulo 1: Introducir texto
- Capítulo 2: Editar texto
- Capítulo 3: Revisión ortográfica
- Capítulo 4: Aplicación de efectos
- Capítulo 5: Adaptación y transformación
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 40: 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.

- Capítulo 1: Organización de objetos
- Capítulo 2: Distribuir en capas
- Capítulo 3: Trabajar con capas
- Capítulo 4: Símbolos e instancias
- Capítulo 5: Preferencias de Fireworks
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 41: Mapas de bits (I)

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

- Capítulo 1: Trabajo con imágenes de mapa de bits
- Capítulo 2: Selección de píxeles
- Capítulo 3: Ajuste de áreas de selección
- Capítulo 4: Edición de píxeles
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 42: 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.

- Capítulo 1: Ajustar las luces y sombras
- Capítulo 2: Ajustar los medios tonos
- Capítulo 3: Corregir el color
- Capítulo 4: Desenfocar y perfilar
- Capítulo 5: Herramientas de retoque de mapas de bits
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 43: 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.

- Capítulo 1: Composiciones
- Capítulo 2: Máscaras vectoriales
- Capítulo 3: Máscaras de mapa de bits

- Capítulo 4: Filtros automáticos
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

Lección 44: 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.

- Capítulo 1: Mapas de imagen
- Capítulo 2: Edición y vinculación
- Capítulo 3: División de imágenes
- Capítulo 4: Optimización e interactividad en las divisiones
- Capítulo 5: Divisiones HTML
- Capítulo 6: Reconstituir una imagen dividida
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 45: 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.

- Capítulo 1: Creación de botones
- Capítulo 2: Rollovers
- Capítulo 3: Creación de comportamientos
- Capítulo 4: Estados de activación
- Capítulo 5: Menús emergentes
- Capítulo 6: Test
- Capítulo 7: Ejercicio práctico

Lección 46: Creación de animaciones

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

- Capítulo 1: Animación sencilla
- Capítulo 2: Administración de fotogramas
- Capítulo 3: Abrir animaciones existentes
- Capítulo 4: Compartir capas en fotogramas
- Capítulo 5: Símbolos de animación
- Capítulo 6: Configuración y exportación
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 47: Optimizar y exportar

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

- Capítulo 1: Optimizar el formato GIF
- Capítulo 2: Transparencia en GIF
- Capítulo 3: Optimizar el formato JPEG
- Capítulo 4: Simular transparencia en JPEG
- Capítulo 5: Ayudas a la optimización

- Capítulo 6: Exportar
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

Lección 48: 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.

- Capítulo 1: Búsqueda y reemplazo
- Capítulo 2: Procesamiento por lotes
- Capítulo 3: Archivos de comandos
- Capítulo 4: Operaciones con HTML
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico