

Diseñador/a Multimedial

01. Bienvenido a Fireworks

- 01.1. Qué es Fireworks
- 01.2. Requisitos mínimos del sistema
- 01.3. Entrar en Fireworks
- 01.4. Entorno de trabajo
- 01.5. Abrir un documento
- 01.6. Guardar un documento
- 01.7. Cerrar un documento
- 01.8. Salir de Fireworks
- 01.9. Práctica - Bienvenido a Fireworks
- 01.10. Práctica - Abrir, guardar y cerrar un documento
- 01.11. Cuestionario Bienvenido a Fireworks

02. Primeros pasos. Barras de herramientas

- 02.1. Gráficos vectoriales y mapas de bits
- 02.2. Crear un documento
- 02.3. Barra de herramientas. Seleccionar y modificar
- 02.4. Recortar
- 02.5. Herramientas para mapas de bits
- 02.6. Seleccionar y modificar mapas de bits
- 02.7. Otras herramientas de selección
- 02.8. Aplicar color. Pincel
- 02.9. Sello
- 02.10. Relleno. Cubo de pintura
- 02.11. Degradado
- 02.12. Herramientas para vectores
- 02.13. Línea
- 02.14. Objetos geométricos. Rectángulos
- 02.15. Elipse
- 02.16. Polígono
- 02.17. Pluma
- 02.18. Dibujar vectores

Diseñador/a Multimedial

- 02.19. Insertar texto
- 02.20. Cuchilla
- 02.21. Otras herramientas
- 02.22. Color de trazo y de relleno
- 02.23. Ver
- 02.24. Práctica - Creación del menú inicial
- 02.25. Cuestionario: Primeros pasos

03. Trabajo en capas

- 03.1. Orden de apilamiento y capas
- 03.2. Orden de apilamiento
- 03.3. Capas
- 03.4. Opacidad
- 03.5. Modo de mezcla de capas
- 03.6. Máscaras
- 03.7. Crear máscara con herramienta de pintura
- 03.8. Crear máscara mediante las herramientas de selección
- 03.9. Práctica - La máscara del faraón
- 03.10. Cuestionario: Trabajo en capas

04. Creación de elementos activos

- 04.1. Herramienta Web
- 04.2. Creación de zonas interactivas
- 04.3. Herramienta Zona interactiva
- 04.4. Comportamientos de una zona interactiva
- 04.5. Añadir comportamiento
- 04.6. Añadir comportamiento Barra de estado
- 04.7. Comportamiento menú emergente
- 04.8. Práctica - Aventura Activa.com
- 04.9. Cuestionario: Creación de elementos activos

05. Creación de animaciones

- 05.1. Crear símbolos de animación

Diseñador/a Multimedial

- 05.2. Animar un símbolo
- 05.3. Creación de una animación
- 05.4. Bucle
- 05.5. Interpolación de movimientos
- 05.6. Distribuir en fotogramas
- 05.7. Edición de un símbolo de botón
- 05.8. Bibliotecas
- 05.9. Importar una animación desde la biblioteca
- 05.10. Práctica - Avión sobre montañas
- 05.11. Cuestionario: Creación de animaciones

06. Optimizar imágenes y exportar para Web

- 06.1. Qué son los formatos
- 06.2. Formatos de exportación más frecuentes
- 06.3. Vistas previas en la ventana del documento
- 06.4. Papel Optimizar
- 06.5. Exportar a formato GIF
- 06.6. Exportar a formato JPEG
- 06.7. Calidad selectiva
- 06.8. Exportar imágenes optimizadas
- 06.9. Práctica - Optimizar y exportar un GIF animado
- 06.10. Cuestionario: Optimizar y exportar para Web
- 06.11. Cuestionario: Cuestionario final Fireworks

07. Conociendo Adobe Flash Professional

- 07.1. Presentación y objetivos del curso
- 07.2. Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 07.3. Ejecución de Adobe Flash
- 07.4. Utilización de la página de inicio
- 07.5. El entorno de trabajo
- 07.6. Configurar las propiedades de una película nueva
- 07.7. Cargar y previsualizar una película guardada
- 07.8. Guardar una película

Diseñador/a Multimedial

- 07.9. Creación de proyectos
- 07.10. Plantillas
- 07.11. Panel de Herramientas
- 07.12. El escenario y su visualización
- 07.13. Ayudas de dibujo
- 07.14. Utilización de las reglas
- 07.15. Utilización de las guías
- 07.16. Trabajo con paneles
- 07.17. Línea de Tiempo
- 07.18. Explorador de Películas
- 07.19. Salir de Adobe Flash
- 07.20. Práctica - Nuestra primera animación
- 07.21. Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

08. Técnicas de dibujo

- 08.1. Tecnología vectorial y bitmap
- 08.2. Importación desde otras aplicaciones
- 08.3. Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
- 08.4. Dibujo de formas simples
- 08.5. Dibujar rectángulos
- 08.6. Dibujar óvalos y círculos
- 08.7. Dibujo de sectores y donut
- 08.8. Dibujo de polígonos y estrellas
- 08.9. Dibujo de formas libres
- 08.10. Configuración y utilización de la herramienta Pluma
- 08.11. Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma
- 08.12. Dibujo de trayectorias curvas con la herramienta Pluma
- 08.13. Ajustar los segmentos de una trayectoria
- 08.14. Dibujo con la herramienta Pincel
- 08.15. Aplicación de patrones con el pincel rociador
- 08.16. Dibujo de patrones con la herramienta Deco
- 08.17. Borrado de objetos en Flash

Diseñador/a Multimedial

- 08.18. Borrar segmentos de líneas o áreas rellenas
- 08.19. Contornos y rellenos
- 08.20. Usar una imagen bitmap como relleno
- 08.21. Trabajo con rellenos sólidos y degradados
- 08.22. Modificación de líneas y contornos
- 08.23. La herramienta Bote de Tinta
- 08.24. La herramienta Cubo de pintura
- 08.25. Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
- 08.26. Herramientas de texto en Flash
- 08.27. Modificar un texto ya creado
- 08.28. Cambiar la orientación del texto
- 08.29. Creación de campos de texto dinámicos
- 08.30. Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 08.31. Práctica - Copiar dibujos
- 08.32. Cuestionario: Técnicas de dibujo

09. Selección y manipulación de objetos

- 09.1. Introducción a la selección de objetos
- 09.2. Modelo de dibujo de Flash
- 09.3. Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 09.4. Seleccionar y transformar contornos
- 09.5. Seleccionar y mover rellenos
- 09.6. Selección de objetos mediante un área rectangular
- 09.7. Uso de la herramienta Lazo
- 09.8. Agrupación de objetos
- 09.9. Editar objetos de un grupo
- 09.10. Objetos no agrupados
- 09.11. Mover y copiar objetos en Flash
- 09.12. Mover y copiar objetos utilizando el portapapeles de Windows
- 09.13. Escalar objetos en Flash
- 09.14. Transformación libre de objetos
- 09.15. Distorsión de objetos

Diseñador/a Multimedial

- 09.16. Envoltura de objetos
- 09.17. Rotar y sesgar objetos en Flash
- 09.18. Sesgar un objeto
- 09.19. Gráficos 3D en Flash
- 09.20. Alineación de objetos
- 09.21. Transformación de rellenos
- 09.22. Práctica - Macromedia Shockzone
- 09.23. Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

10. Trabajar con frames y capas en Flash

- 10.1. Información general sobre los fotogramas
- 10.2. Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 10.3. Creación de etiquetas y comentarios
- 10.4. Utilización de anclajes
- 10.5. Información general sobre las capas
- 10.6. Creación de capas
- 10.7. Creación de carpetas de capas
- 10.8. Capas guías
- 10.9. Capas máscara
- 10.10. Práctica - Creación de menús animados
- 10.11. Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

11. Biblioteca - símbolos e instancias

- 11.1. Uso de símbolos e instancias
- 11.2. La biblioteca de símbolos de Flash
- 11.3. Creación de símbolos
- 11.4. Convertir objetos seleccionados en la escena en símbolos
- 11.5. Convertir la animación de una escena en un clip de película
- 11.6. Creación de botones
- 11.7. Intercambiar símbolos
- 11.8. Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 11.9. Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 11.10. Cambiar las propiedades de las instancias

Diseñador/a Multimedial

- 11.11. Aplicación de un tinte a una instancia
- 11.12. Aplicar una transparencia a una instancia
- 11.13. Cambiar el color y la transparencia de una instancia
- 11.14. Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 11.15. Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

12. Animación

- 12.1. Uso de escenas en Adobe Flash
- 12.2. Control de la velocidad en las películas
- 12.3. Animación de fotograma a fotograma
- 12.4. Extensión de imágenes de fondo en una animación
- 12.5. Interpolaciones de movimiento
- 12.6. Interpolación clásica de movimiento
- 12.7. Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
- 12.8. Interpolación de formas
- 12.9. Cinemática inversa
- 12.10. Animación de un esqueleto en la línea de tiempo
- 12.11. Edición de animaciones en Flash
- 12.12. Práctica - Chimaira intro
- 12.13. Práctica - Chimaira menú
- 12.14. Cuestionario: Animación

13. Sonidos

- 13.1. Sonidos y Flash
- 13.2. Importación de sonidos
- 13.3. Añadir sonidos a una película de Flash
- 13.4. Añadir efectos de sonido a los botones
- 13.5. Edición de sonidos
- 13.6. Compresión de sonidos
- 13.7. Control de sonidos mediante comportamientos
- 13.8. Reproducción o detención de sonidos con un comportamiento
- 13.9. Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
- 13.10. Cuestionario: Sonidos

Diseñador/a Multimedial

14. Vídeos

- 14.1. Integrar Vídeo en Flash
- 14.2. Asistente de importación de vídeo
- 14.3. Componente FLVPlayback
- 14.4. Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash
- 14.5. Trabajo con puntos de referencia de vídeo

15. Interactividad básica con ActionScript 2

- 15.1. Creación de películas interactivas
- 15.2. Acciones en fotogramas
- 15.3. Acciones en objetos
- 15.4. Modificación de acciones
- 15.5. Saltar a un fotograma o escena
- 15.6. Reproducir y parar una película
- 15.7. Ajustar la calidad de visualización de una película
- 15.8. Detener todos los sonidos de una película
- 15.9. Llamar a una URL desde Flash
- 15.10. Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 15.11. Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 15.12. Descargar una película de Flash
- 15.13. Precarga básica de una película
- 15.14. Impresión de los fotogramas de una película
- 15.15. Programación Flash
- 15.16. Práctica - Uso del panel Acciones
- 15.17. Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 15.18. Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 15.19. Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

16. Interactividad avanzada con ActionScript 2

- 16.1. Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 16.2. Creación de un cursor personalizado
- 16.3. Captura de acciones de teclado con Flash
- 16.4. Valores de códigos de teclado para Flash

Diseñador/a Multimedial

- 16.5. Creación de campos de texto en scroll
- 16.6. Configuración de valores de color en una película
- 16.7. Creación de controles de sonido
- 16.8. Práctica - Creación de una calculadora
- 16.9. Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 16.10. Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

17. Introducción a ActionScript 3

- 17.1. ActionScript
- 17.2. Ubicación del código ActionScript
- 17.3. Sprites
- 17.4. Lista de Visualización
- 17.5. Gestión de Eventos
- 17.6. Propiedades de objetos
- 17.7. Carga de datos externos
- 17.8. Práctica - Sitio de muestras de animación
- 17.9. Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

18. Publicación y exportación de películas

- 18.1. Publicación de películas de Flash
- 18.2. Configuración de publicaciones SWF
- 18.3. Configuración de publicaciones HTML
- 18.4. Visualización previa de publicaciones y configuraciones
- 18.5. Exportación de películas e imágenes
- 18.6. Cuestionario: Publicacion y exportacion de películas
- 18.7. Cuestionario: cuestionario final

19. Video digital

- 19.1. Definición de video digital
- 19.2. Características básicas
- 19.3. Condicionantes del Video digital
- 19.4. Acerca de Adobe Premiere Pro CS6
- 19.5. Requerimientos técnicos

Diseñador/a Multimedial

- 19.6. Instalación del programa
- 19.7. Instalación de QuickTime
- 19.8. Desinstalar la aplicación
- 19.9. Inicio de una sesión con Adobe Premiere Pro CS6
- 19.10. Finalizar una sesión de trabajo
- 19.11. Práctica: Iniciar una sesión con Adobe Premiere Pro CS6
- 19.12. Cuestionario 1

20. Conociendo Adobe Premiere Pro CS6

- 20.1. Interfaz del programa
- 20.2. Concepto del clip
- 20.3. Proyectos
- 20.4. Bandejas
- 20.5. Visualización de datos de los clips
- 20.6. Creación de un documento nuevo
- 20.7. Inserción de clips: archivos y carpetas
- 20.8. Inserción de clips: proyectos
- 20.9. La ayuda en Adobe Premiere Pro CS6
- 20.10. Práctica: Creación de un documento nuevo
- 20.11. Cuestionario 2

21. Visualización de proyectos

- 21.1. La ventana Monitor
- 21.2. Monitor: La Vista Origen
- 21.3. Monitor: La Vista Programa
- 21.4. Monitor: El menú Origen
- 21.5. Monitor: Controles
- 21.6. Monitor: Modos de edición
- 21.7. Monitor: Opciones
- 21.8. Utilización de la ventana Monitor
- 21.9. La Ventana de construcción (Línea de tiempo y herramientas)
- 21.10. Descripción de la Ventana de construcción (Línea y herr.)
- 21.11. Utilización de la Ventana de construcción (Línea....)

Diseñador/a Multimedial

- 21.12. Adición y personalización de pistas
- 21.13. Paleta Información
- 21.14. Paleta Efectos
- 21.15. Práctica: Trabajo en la ventana de construcción
- 21.16. Cuestionario 3

22. Edición básica

- 22.1. Control de visualización: Mano y Zoom
- 22.2. Herramienta de selección
- 22.3. Herramienta para seleccionar pistas
- 22.4. Herramientas de edición
- 22.5. Herramienta editar rizo
- 22.6. Herramienta desplazar
- 22.7. Herramienta deslizar
- 22.8. Herramienta Cuchilla
- 22.9. Herramienta Ampliar velocidad
- 22.10. Herramienta Pluma
- 22.11. Práctica: Herramientas de la ventana de construcción
- 22.12. Cuestionario 4

23. Transiciones

- 23.1. Concepto de transiciones
- 23.2. Paleta de Efectos
- 23.3. Aplicación de una transición en la Ventana de Línea de tiempo
- 23.4. Acceso al cuadro de configuración
- 23.5. Configuración de las transiciones
- 23.6. Estilos de transición
- 23.7. Utilización de una transición predeterminada
- 23.8. Práctica: Utilización de transiciones
- 23.9. Cuestionario 5

24. Audio y marcas

- 24.1. Audio digital

Diseñador/a Multimedial

- 24.2. Formatos de audio
- 24.3. Incorporación de audio
- 24.4. Ajuste de nivel de ganancia
- 24.5. Edición de audio
- 24.6. Descripción del mezclador de audio
- 24.7. Vincular audio y vídeo
- 24.8. Herramienta para vincular desde edición
- 24.9. Marcas
- 24.10. Adición de marcas
- 24.11. Búsqueda y eliminación de marcas
- 24.12. Editar marcador
- 24.13. Práctica: Inserción de audio
- 24.14. Cuestionario 6

25. Funciones de optimización

- 25.1. Funciones de optimización
- 25.2. Copiar y pegar un clip
- 25.3. Pegar inserción
- 25.4. Propiedades de un clip
- 25.5. Obtención de las propiedades de un archivo externo
- 25.6. Administrar un proyecto
- 25.7. Práctica: Agilizando el trabajo
- 25.8. Cuestionario 7

26. Efectos con filtros

- 26.1. ¿Qué son los filtros?
- 26.2. Utilización de filtros de vídeo
- 26.3. Edición de un filtro
- 26.4. Galería de filtros
- 26.5. Copiar configuraciones de filtros
- 26.6. Práctica: Inserción de filtros de video
- 26.7. Cuestionario 8

Diseñador/a Multimedial

27. Preferencias

- 27.1. Preferencias generales
- 27.2. Preferencias de aspecto
- 27.3. Preferencias de audio
- 27.4. Preferencias de hardware de audio
- 27.5. Preferencias de asignación de salida de audio
- 27.6. Cambio de los ajustes de Guardado automático
- 27.7. Preferencias de captura
- 27.8. Preferencias de control de dispositivo
- 27.9. Preferencias de colores de etiqueta
- 27.10. Preferencias predeterminadas de etiqueta
- 27.11. Preferencias de medios
- 27.12. Preferencias de memoria
- 27.13. Preferencias de Ajustes de reproductor
- 27.14. Preferencias del Titulador
- 27.15. Preferencias de recorte
- 27.16. Práctica: Configurar su proyecto
- 27.17. Cuestionario 9

28. Titulaciones

- 28.1. Creación y edición de títulos
- 28.2. Creación de texto y aplicación de formato al texto en títulos
- 28.3. Dibujos de formas en títulos
- 28.4. Agregar imágenes a los títulos
- 28.5. Alineación y distribución de objetos en los títulos
- 28.6. Adición de rellenos, contornos y sombras a los títulos
- 28.7. Práctica: Titulación
- 28.8. Práctica: Herramientas de dibujo de la ventana Título
- 28.9. Cuestionario 10

29. Animación de clips

- 29.1. Animación del movimiento en el Monitor de programa
- 29.2. Animación de un clip en el Monitor de programa

Diseñador/a Multimedial

- 29.3. Cambio de los fotogramas clave de posición en una ruta
- 29.4. Mover un clip a lo largo de una curva
- 29.5. Ajuste o animación de puntos de anclaje de clip
- 29.6. Práctica: Inserción de movimiento a un clip
- 29.7. Cuestionario 11

30. Utilidades

- 30.1. Especificación de las pistas que desea cambiar con Sinc.
- 30.2. Prevención de cambios con bloqueo de pista
- 30.3. Etiquetado de recursos
- 30.4. Velocidad de clip
- 30.5. Congelar un fotograma
- 30.6. Práctica: Bloqueo y desactivación de clips
- 30.7. Cuestionario 12

31. Transparencias

- 31.1. Superposición
- 31.2. Composición de sugerencias
- 31.3. Canales alfa y mates
- 31.4. Acerca de canales rectos y pre multiplicados
- 31.5. Acerca de la incrustación
- 31.6. Especificación de la opacidad de un clip en un panel Lín
- 31.7. Práctica: Inserción de transparencias
- 31.8. Cuestionario 13

32. Efectos de audio

- 32.1. Aplicación de efectos de audio
- 32.2. Uso de efectos VST
- 32.3. Diferentes efectos de audio
- 32.4. Práctica: Inserción de efectos de audio
- 32.5. Cuestionario 14

33. Exportación

- 33.1. Tipos de exportación

Diseñador/a Multimedial

- 33.2. Adobe Media Encoder CS6
- 33.3. Flujo de trabajo para exportar archivos de audio y vídeo
- 33.4. Exportación de una imagen fija
- 33.5. Exportación a cinta de video
- 33.6. Exportación para la web y dispositivos móviles
- 33.7. Práctica: Exportación de video y audio
- 33.8. Cuestionario 15