

Diseñador/a Web

01. Internet

- 01.1. Qué es Internet
- 01.2. Los comienzos de Internet
- 01.3. Aplicaciones que nos ofrece Internet
- 01.4. Qué es WWW
- 01.5. Servicios que nos ofrece WWW
- 01.6. Cuestionario: Internet

02. Conceptos básicos

- 02.1. Qué es HTML
- 02.2. Servidores y clientes WWW
- 02.3. Dominios

03. Estructura de un documento HTML

- 03.1. Estructura básica
- 03.2. Acentos y caracteres especiales
- 03.3. Comentarios
- 03.4. Aprender de otras páginas
- 03.5. Primer ejemplo
- 03.6. Práctica - Plantilla
- 03.7. Cuestionario: Estructura de un documento HTML

04. Dar formato a un documento

- 04.1. Formato de párrafo
- 04.2. Títulos
- 04.3. Formato de texto
- 04.4. Etiquetas para cambiar el tamaño y el tipo de letra
- 04.5. Formato de línea
- 04.6. Páginas con colores
- 04.7. Ejercicio de repaso
- 04.8. Práctica - Tamaños y formatos
- 04.9. Práctica - Líneas
- 04.10. Práctica - Colores

Diseñador/a Web

04.11. Práctica - Introducción

04.12. Cuestionario: Dar formato a un documento

05. Listas

05.1. Listas desordenadas

05.2. Listas ordenadas

05.3. Listas de definición

05.4. Práctica - Listas

05.5. Práctica - Provincias

05.6. Cuestionario: Listas

06. Imágenes

06.1. La etiqueta IMG

06.2. Parámetros de la etiqueta IMG

06.3. Posición de la imagen con respecto al texto

06.4. Borde de la imagen

06.5. Práctica - Tarragona

06.6. Cuestionario: Imágenes

07. Enlaces

07.1. Enlaces

07.2. Creación de enlaces dentro de una misma página

07.3. Enlaces con otra página dentro de nuestro sistema

07.4. Práctica - Enlaces en la página provincias.html

07.5. Práctica - Cueva del gato

07.6. Cuestionario: Enlaces

08. Tabla

08.1. Qué es una Tabla

08.2. Tablas básicas

08.3. Los parámetros HEIGHT y WIDTH

08.4. Alineaciones del texto dentro de la celda

08.5. Mejorar la apariencia de una tabla

08.6. Cuestionario: Tablas

Diseñador/a Web

09. Marcos

- 09.1. Qué son los Marcos
- 09.2. La etiqueta FRAMESET
- 09.3. La etiqueta FRAME
- 09.4. Cuestionario: Marcos

10. Imágenes

- 10.1. Tamaño de la imagen
- 10.2. JPEG o GIF
- 10.3. Fondos de páginas
- 10.4. Optimización de imágenes
- 10.5. Mosaico de imágenes
- 10.6. Práctica - Escalado de imágenes
- 10.7. Práctica - Mosaico de imágenes
- 10.8. Cuestionario: Imágenes

11. Enlaces

- 11.1. Enlaces con una página fuera de nuestro sistema
- 11.2. Referencias a otros documentos
- 11.3. Mejorar la apariencia de los enlaces
- 11.4. Práctica - Enlaces en la página andalucia.html
- 11.5. Práctica - Cueva del gato
- 11.6. Práctica - Enlaces en la página provincias.html
- 11.7. Cuestionario: Enlaces

12. Tablas

- 12.1. Tablas avanzadas
- 12.2. Práctica - Una tabla compleja
- 12.3. Práctica - Una página atractiva
- 12.4. Práctica - Modificar provincias.html
- 12.5. Cuestionario: Tablas

13. Mapas sensibles

- 13.1. Qué es un mapa sensible

Diseñador/a Web

- 13.2. Tipos de mapas sensibles
- 13.3. Pasos para elaborar un mapa sensible
- 13.4. Definición de zonas sensibles
- 13.5. Definición de mapa
- 13.6. Parámetros de la etiqueta AREA
- 13.7. Usar un mapa
- 13.8. Práctica - Creación de un mapa sensible
- 13.9. Cuestionario: Mapas sensibles

14. Marcos

- 14.1. La etiqueta FRAMESET
- 14.2. La etiqueta FRAME
- 14.3. Parámetros de la etiqueta FRAME
- 14.4. Marcos sin bordes
- 14.5. Acceso a otros marcos
- 14.6. Trabajar sin soporte de marcos
- 14.7. Ejemplo de marcos anidados
- 14.8. Práctica - Creación de una página con marcos
- 14.9. Cuestionario: Marcos

15. Multimedia

- 15.1. Insertar sonidos
- 15.2. Insertar vídeos
- 15.3. Marquesinas
- 15.4. Gifs animados
- 15.5. Práctica - Creación de una página multimedia
- 15.6. Cuestionario: Multimedia

16. Formularios

- 16.1. Qué es un formulario
- 16.2. Elementos de un formulario
- 16.3. La etiqueta FORM
- 16.4. Entrada de datos

Diseñador/a Web

- 16.5. Botones de envío y borrado
- 16.6. Procesado de los datos
- 16.7. Práctica - Creación de un formulario
- 16.8. Cuestionario: Formularios

17. Hojas de estilo

- 17.1. Hojas de estilo
- 17.2. Clases
- 17.3. Aplicar una misma hoja de estilo a distintos documentos
- 17.4. Agrupación de reglas
- 17.5. Aplicación de estilo a los enlaces
- 17.6. Comentarios
- 17.7. Hojas de estilo - referencia
- 17.8. Valores reconocidos
- 17.9. Práctica - Creación de una hoja de estilo
- 17.10. Cuestionario: Hojas de estilo

18. Capas

- 18.1. Qué es una capa
- 18.2. Propiedades de las capas
- 18.3. Posición y tamaño de las capas
- 18.4. Apilar capas
- 18.5. Color de fondo y transparencias
- 18.6. Práctica - Creación de una página con capas
- 18.7. Cuestionario: Capas

19. JavaScript

- 19.1. Lenguajes de Script
- 19.2. Java y JavaScript
- 19.3. El lenguaje JavaScript

20. Editores y lenguajes de programación

- 20.1. Dreamweaver
- 20.2. FrontPage

Diseñador/a Web

20.3. Diferencias entre Dreamweaver y FrontPage

20.4. Lenguajes de programación para páginas Web

20.5. Cuestionario: Editores HTML

21. Promoción y publicación

21.1. Dónde alojar nuestra página Web

21.2. Cómo hacerla localizable

21.3. Contadores

21.4. Libros de visita

21.5. Cuestionario: Promoción y publicación

22. Conociendo Adobe Dreamweaver CS5

22.1. Introducción a Adobe Dreamweaver

22.2. Novedades de Dreamweaver CS5

22.3. Requerimientos técnicos

22.4. Editar páginas Web

22.5. Cómo tener una página en Internet

22.6. Ejecución de Adobe Dreamweaver

22.7. Entorno de trabajo

22.8. El panel Insertar

22.9. Ventana de documento

22.10. Barra de herramientas Documento

22.11. Panel Propiedades

22.12. Edición de métodos abreviados de teclado

22.13. Redefinir un método abreviado existente

22.14. Eliminar un método abreviado de un comando

22.15. Panel Activos

22.16. Panel Historial

22.17. Configurar el panel Historial

22.18. Práctica - Mi primera página

22.19. Práctica - Diseño Web parte I

22.20. Cuestionario: Conociendo Adobe Dreamweaver CS5

Diseñador/a Web

23. Creación de sitios y páginas Web

- 23.1. Planificación de un sitio Web
- 23.2. Configurar un sitio Web
- 23.3. Editar un sitio Web existente
- 23.4. Eliminar un sitio Web existente
- 23.5. Sistema de protección
- 23.6. Panel Archivos
- 23.7. Configurar las preferencias del panel Archivos
- 23.8. Crear abrir y guardar documentos
- 23.9. Abrir un archivo HTML existente
- 23.10. Guardar un documento por primera vez
- 23.11. Configurar las propiedades del documento
- 23.12. Guías visuales
- 23.13. Configuración de cuadrícula
- 23.14. Insertar palabras clave y descripciones
- 23.15. Previsualizar un documento
- 23.16. Práctica - Diseño Web parte II
- 23.17. Cuestionario: Creación de sitios y páginas Web

24. Trabajo con texto

- 24.1. Creación y colocación de textos
- 24.2. Encabezados y párrafos
- 24.3. Asignar fuentes a un texto
- 24.4. Editar la lista de fuentes de Dreamweaver
- 24.5. Cambiar el color del texto
- 24.6. Alineación del texto
- 24.7. Sangrías
- 24.8. Crear listas
- 24.9. Corrección ortográfica
- 24.10. Insertar fechas en un documento
- 24.11. Insertar caracteres especiales
- 24.12. Insertar reglas horizontales
- 24.13. Creación de estilos CSS

Diseñador/a Web

24.14. Aplicar un estilo CSS personalizado

24.15. Buscar y reemplazar texto

24.16. Cuestionario: Trabajo con texto

25. Estilos CSS

25.1. Hojas de estilos en cascada

25.2. Estilos CSS

25.3. Crear un estilo personalizado

25.4. Crear una regla de estilo

25.5. Definir un estilo CSS

25.6. Aplicar un estilo

25.7. Exportar estilos

25.8. Vincular una hoja de estilos

26. Imágenes

26.1. Formatos de gráficos Web

26.2. Colocación de imágenes

26.3. Editar imágenes

26.4. Editar una imagen usando un editor externo

26.5. Cambiar el tamaño de las imágenes

26.6. Uso de la etiqueta ALT

26.7. Alineación de imágenes con texto

26.8. Insertar bordes

26.9. Insertar imágenes de sustitución

26.10. Práctica - Diseño Web parte III

26.11. Cuestionario: Imágenes

27. Creación de marcos

27.1. Utilización de marcos

27.2. Creación de marcos y conjuntos de marcos

27.3. Crear un conjunto de marcos anidado

27.4. Modificar el tamaño de los marcos

27.5. Modificar los bordes de un conjunto de marcos

Diseñador/a Web

- 27.6. Utilización del panel Marcos
- 27.7. Abrir una página Web en un marco
- 27.8. Añadir barras de desplazamiento
- 27.9. Destinar la información de un vínculo
- 27.10. Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos
- 27.11. Práctica - Diseño Web parte IV
- 27.12. Cuestionario: Creación de marcos

28. Creación de tablas

- 28.1. Utilización de tablas
- 28.2. Creación de tablas en la ventana de documento
- 28.3. Añadir texto a una tabla
- 28.4. Añadir una imagen a una tabla
- 28.5. Modificación de tablas
- 28.6. Selección de elementos de una tabla
- 28.7. Alineación del contenido de una celda
- 28.8. Dividir y combinar celdas
- 28.9. Anidar tablas
- 28.10. Ordenar tablas
- 28.11. Práctica - Diseño Web parte V
- 28.12. Cuestionario: Creación de tablas

29. Trabajar con capas

- 29.1. Aparición de las capas
- 29.2. Creación de capas
- 29.3. Insertar una capa utilizando el menú de Dreamweaver
- 29.4. Configurar las características por defecto de una capa
- 29.5. Panel Elementos PA
- 29.6. Modificación de capas
- 29.7. Ajustar la alineación de las capas
- 29.8. Creación de una capa de carga
- 29.9. Cuestionario: Trabajar con capas

Diseñador/a Web

30. Vínculos Web

- 30.1. Localización y rutas de documentos
- 30.2. Crear vínculos
- 30.3. Crear vínculos desde el panel Propiedades
- 30.4. Crear vínculos utilizando el icono de señalización de archivo
- 30.5. Navegar usando anclajes
- 30.6. Crear un vínculo con un anclaje
- 30.7. Selección del destino de los vínculos
- 30.8. Crear un vínculo de correo electrónico
- 30.9. Creación de mapas de imagen
- 30.10. Creación de menús de salto
- 30.11. Comprobación de vínculos rotos
- 30.12. Práctica - Diseño Web parte VI
- 30.13. Cuestionario: Vínculos Web

31. Formularios interactivos

- 31.1. Funcionamiento de los formularios
- 31.2. Objetos de formulario
- 31.3. Insertar un formulario en Dreamweaver
- 31.4. Creación de campos de texto
- 31.5. Creación de campos de texto ocultos
- 31.6. Insertar casillas de verificación
- 31.7. Grupo de casillas de verificación
- 31.8. Insertar botones de opción
- 31.9. Creación de menús desplegables
- 31.10. Creación de listas
- 31.11. Creación de botones para activar el formulario
- 31.12. Insertar campo de archivo
- 31.13. Práctica - Diseño Web parte VII
- 31.14. Cuestionario: Formularios interactivos

32. Biblioteca

- 32.1. Almacenamiento de elementos en Dreamweaver

Diseñador/a Web

- 32.2. La paleta Activos
- 32.3. Visualizar los elementos de un documento
- 32.4. Insertar un elemento de biblioteca
- 32.5. Modificar elementos de biblioteca
- 32.6. Cuestionario: Biblioteca

33. Plantillas

- 33.1. Creación de plantillas
- 33.2. Guardar un documento existente como plantilla
- 33.3. Configurar las propiedades de una plantilla
- 33.4. Definición de regiones editables en una plantilla
- 33.5. Crear una región editable vacía
- 33.6. Bloquear una región editable
- 33.7. Creación de documentos basados en plantillas
- 33.8. Práctica - Diseño Web parte VIII
- 33.9. Cuestionario: Plantillas

34. Elementos multimedia

- 34.1. Vídeo en la red
- 34.2. Vincular vídeos en Dreamweaver
- 34.3. Reproducción de vídeos on line
- 34.4. Atributos de QuickTime
- 34.5. Insertar RealVideo en un documento HTML
- 34.6. Inserción de archivos FLV
- 34.7. Películas Flash
- 34.8. Sonido
- 34.9. Práctica - Diseño Web parte IX
- 34.10. Cuestionario: Elementos multimedia

35. Comportamientos

- 35.1. Panel Comportamientos
- 35.2. Añadir un comportamiento
- 35.3. Llamar JavaScript

Diseñador/a Web

- 35.4. Cambiar propiedad
- 35.5. Comprobar plug-in
- 35.6. Mensaje emergente
- 35.7. Arrastrar capa
- 35.8. Ir a URL
- 35.9. Abrir ventana del navegador
- 35.10. Carga previa de imágenes
- 35.11. Mostrar ocultar elementos
- 35.12. Intercambiar imagen
- 35.13. Validar formulario
- 35.14. Práctica - Diseño Web parte X
- 35.15. Cuestionario: Comportamientos

36. Diseño Web con Spry

- 36.1. Los widgets de Spry
- 36.2. Widget de acordeón
- 36.3. Widget de barra de menús
- 36.4. Widget de paneles que pueden contraerse
- 36.5. Widget de paneles en fichas
- 36.6. Widget de grupo de opciones
- 36.7. Widget de campo de texto
- 36.8. Widget de área de texto
- 36.9. Widget de selección
- 36.10. Widget de contraseña de validación
- 36.11. Efectos de Spry
- 36.12. Cuestionario: Diseño Web con Spry

37. Comando de teclado

- 37.1. Teclas de función de Dreamweaver
- 37.2. Cuestionario: Cuestionario final

38. Conocer Photoshop

- 38.1. Conceptos

Diseñador/a Web

38.2. Requerimientos mínimos del sistema para Photoshop

38.3. Entrar en Photoshop

38.4. Área de trabajo

38.5. Salir del programa

38.6. Práctica - Entrar y Salir de Photoshop

38.7. Cuestionario: Conocer Photoshop

39. Adquisición de imágenes y sus características

39.1. Fundamentos de la imagen ráster

39.2. Qué es la resolución

39.3. Resolución del monitor

39.4. Resolución de entrada y salida

39.5. Profundidad del color

39.6. Tamaño de la imagen

39.7. Crear un archivo nuevo

39.8. Abrir una imagen

39.9. Importar una imagen

39.10. Práctica - Creación de un archivo nuevo

39.11. Cuestionario: Adquisición de imágenes y sus características

40. El formato psd y gestiones con archivos

40.1. El formato psd

40.2. Guardar un archivo

40.3. Guardar como

40.4. Duplicar una imagen

40.5. Cuestionario: El formato .psd y gestiones con archivos

41. Imagen y Lienzo

41.1. Tamaño de imagen

41.2. Herramienta Recortar

41.3. Tamaño de lienzo

41.4. Rotar el lienzo

41.5. Practica - Adaptar una imagen para fondo de Escritorio

Diseñador/a Web

41.6. Cuestionario: Imagen y Lienzo

42. La visualización en Photoshop

42.1. Modos de visualización utilizando el menú Vista

42.2. Utilizando la herramienta Zoom

42.3. Opciones de la herramienta Zoom

42.4. Utilizando la herramienta Mano

42.5. Navegando por la imagen

42.6. Modos de pantalla

42.7. Organizar las ventanas de las imágenes

42.8. Organizar espacio de trabajo

42.9. Cuestionario: La visualización en Photoshop

43. Crear selecciones

43.1. Concepto de selección

43.2. Herramienta Marco rectangular

43.3. Opciones de la Herramienta Marco rectangular

43.4. Herramienta Marco elíptico

43.5. Opciones de Marco elíptico

43.6. Herramienta de Marco fila única

43.7. Opciones de Marco fila única

43.8. Herramienta de Marco columna única

43.9. Herramienta Lazo

43.10. Herramienta Lazo poligonal

43.11. Herramienta Lazo magnético

43.12. Uso de la herramienta Lazo magnético

43.13. Herramienta Varita mágica

43.14. El campo de visión de la Varita mágica

43.15. Herramienta Selección rápida

43.16. Cuestionario: Crear selecciones

44. Gestión con selecciones

44.1. Sumar selecciones

Diseñador/a Web

- 44.2. Restar selecciones
- 44.3. Intersección de selecciones
- 44.4. Desplazar la selección
- 44.5. Trasladar la selección a otra imagen
- 44.6. Hacer flotar la selección
- 44.7. Modificar una selección flotante
- 44.8. Cómo transformar una selección flotante
- 44.9. Aplicar una transformación libre
- 44.10. Deformación de posición libre
- 44.11. Cómo guardar y cargar la selección
- 44.12. Práctica - Hacer selecciones
- 44.13. Cuestionario: Gestión con selecciones

45. Manipular selecciones

- 45.1. Invertir una seleccion
- 45.2. Seleccionar Gama de colores
- 45.3. El comando Modificar
- 45.4. Otra manera de seleccionar colores en una imagen
- 45.5. Utilizando Extender y Similar
- 45.6. Transformar selección
- 45.7. Práctica - Crear un bisel
- 45.8. Práctica - Efecto de transparencia
- 45.9. Cuestionario: Manipular selecciones

46. Las Capas en Photoshop

- 46.1. Qué son las capas y cómo funcionan
- 46.2. Crear una capa nueva
- 46.3. El comando Capa vía
- 46.4. Agrupar capas en grupos de capas
- 46.5. Duplicar capas en el mismo archivo
- 46.6. Utilizar una capa en otro archivo
- 46.7. Crear una capa mediante Copiar y Pegar
- 46.8. Crear una capa con la herramienta Mover

Diseñador/a Web

- 46.9. Seleccionar el contenido de una capa
- 46.10. Seleccionar muestras de todas las capas
- 46.11. Desplazar el contenido de una o varias capas utilizando la herramienta Mover
- 46.12. Alinear contenidos de las capas
- 46.13. Distribuir capas
- 46.14. Alternar el orden
- 46.15. Quitar halos
- 46.16. Cómo eliminar una capa o parte de su contenido
- 46.17. Transformar las capas
- 46.18. Regular la opacidad
- 46.19. Crear máscaras de recorte
- 46.20. Objetos inteligentes
- 46.21. Práctica - Trabajos con capas
- 46.22. Práctica - Composición de una imagen
- 46.23. Cuestionario: Las Capas en Photoshop

47. Los modos de fusión

- 47.1. Modos de fusión
- 47.2. Opciones de fusión
- 47.3. Combinar hacia abajo
- 47.4. Acoplar imagen
- 47.5. Fusionar capas automáticamente
- 47.6. Práctica - Trabajar con Opciones de fusión
- 47.7. Cuestionario: Los modos de fusión

48. Deshacer acciones y rectificar

- 48.1. La paleta Historia
- 48.2. La Herramienta Borrador
- 48.3. Herramienta Borrador de fondos
- 48.4. Herramienta Borrador mágico
- 48.5. El comando Volver, el último recurso
- 48.6. Práctica - Corrección de las Capas
- 48.7. Práctica - Herramienta Borrador de fondos

Diseñador/a Web

48.8. Cuestionario: Deshacer acciones y rectificar

49. El color en Photoshop

- 49.1. Modos de color en Photoshop
- 49.2. Cambiar de un modo a otro
- 49.3. Cambiar la imagen a modo Color indexado
- 49.4. Cambiar la imagen a modo Mapa de bits
- 49.5. Previsualizar colores en CMYK y distinguir colores fuera de gama
- 49.6. Seleccionar colores fuera de gama
- 49.7. La paleta Info
- 49.8. Herramienta Muestra de color
- 49.9. Color frontal y Color de fondo
- 49.10. La herramienta Cuentagotas
- 49.11. El Selector de color
- 49.12. Corrección de la paleta de colores
- 49.13. La paleta Color
- 49.14. La paleta Muestras
- 49.15. Ajustes preestablecidos de muestras
- 49.16. Práctica - Trabajar con el modo Mapa de bits
- 49.17. Cuestionario: El color en Photoshop

50. Herramientas de pintura

- 50.1. La paleta de pinceles
- 50.2. El Pincel
- 50.3. El Aerógrafo
- 50.4. El Lápiz
- 50.5. Sustitución de color
- 50.6. Herramienta Pincel mezclador
- 50.7. Dibujar formas
- 50.8. Rellenar con el Bote de pintura
- 50.9. La herramienta Degradado
- 50.10. El Pincel de historia
- 50.11. El Pincel histórico

Diseñador/a Web

- 50.12. El comando Rellenar
- 50.13. El comando Contornear
- 50.14. Practica - Colorear un dibujo
- 50.15. Practica - Efecto de texto degradado
- 50.16. Cuestionario: Herramientas de pintura

51. Herramientas de Texto

- 51.1. Funcionamiento de la herramienta Texto
- 51.2. Los caracteres
- 51.3. Formato de párrafo
- 51.4. Máscara de texto
- 51.5. Convertir texto en forma
- 51.6. Convertir texto en trazado
- 51.7. Rasterizar texto
- 51.8. Práctica - Agrupar con anterior
- 51.9. Cuestionario: Herramientas de Texto

52. Herramientas de modificación

- 52.1. La herramienta Tampón
- 52.2. El Tampón de motivo
- 52.3. Pincel corrector, Pincel corrector puntual, Parche y Pincel de ojos rojos
- 52.4. Desenfocar, Enfocar y Dedo
- 52.5. Sobreexponer, Subexponer y Esponja
- 52.6. Práctica - Retoque fotográfico
- 52.7. Cuestionario: Herramientas de modificación

53. Las medidas en el documento

- 53.1. Cuadrícula
- 53.2. Reglas y Guías
- 53.3. Guías inteligentes
- 53.4. La herramienta Medición
- 53.5. Herramientas Sector y Seleccionar sector
- 53.6. Práctica - Creación de un botón biselado

Diseñador/a Web

53.7. Cuestionario: Las medidas en el documento

54. Ajustes en imagen

- 54.1. Histograma
- 54.2. Equilibrio de color
- 54.3. Brillo contraste
- 54.4. Blanco y negro
- 54.5. Tono saturación
- 54.6. Desaturar
- 54.7. Igualar color
- 54.8. Reemplazar color
- 54.9. Corrección selectiva
- 54.10. Mapa de degradado
- 54.11. Filtro de fotografía
- 54.12. Sombras iluminaciones
- 54.13. Tonos HDR
- 54.14. Exposición
- 54.15. Invertir
- 54.16. Ecuilizar
- 54.17. Umbral
- 54.18. Posterizar
- 54.19. Variaciones
- 54.20. Capa de relleno o ajuste
- 54.21. Practica - Positivado digital de un negativo
- 54.22. Practica - Ajustes en una imagen
- 54.23. Cuestionario: Ajustes en imagen

55. Canales

- 55.1. Qué son los Canales
- 55.2. Ajustar los Niveles
- 55.3. El comando Curvas
- 55.4. Utilizar el Mezclador de canales
- 55.5. Práctica - Ajustar los niveles de una fotografía

Diseñador/a Web

55.6. Cuestionario: Canales

56. Las Máscaras

- 56.1. Qué es una máscara
- 56.2. Los canales alfa
- 56.3. Combinar canales alfa
- 56.4. Modificar un canal alfa
- 56.5. Opciones para el canal alfa
- 56.6. Cómo crear un canal alfa a partir de una selección
- 56.7. Máscara rápida
- 56.8. Máscara de capa
- 56.9. Practica - Aplicar una máscara de capa a una imagen
- 56.10. Cuestionario: Las Máscaras

57. Gestiones con canales

- 57.1. Aplicar una imagen
- 57.2. El comando Calcular
- 57.3. Canales de tinta plana
- 57.4. Modo Multicanal
- 57.5. Practica - Efecto transparencia
- 57.6. Cuestionario: Gestiones con canales

58. Funcionamiento del trazado en Photoshop

- 58.1. Los trazados y sus características
- 58.2. Elementos de un trazado
- 58.3. Crear subtrazados
- 58.4. Modificar subtrazados
- 58.5. Gestiones con trazados
- 58.6. Practica - Contornear trazado
- 58.7. Cuestionario: Funcionamiento del trazado en Photoshop

59. Filtros y Opciones de fusión

- 59.1. Efectos de capas
- 59.2. Cómo aplicar y utilizar los efectos

Diseñador/a Web

- 59.3. Los Filtros
- 59.4. Generalidades
- 59.5. Galería de filtros
- 59.6. Gestión de filtros
- 59.7. Licuar
- 59.8. Otros Filtros
- 59.9. Filtro Creador de motivos
- 59.10. Filtro Punto de fuga
- 59.11. Corrección de la lente
- 59.12. Convertir para filtros inteligentes
- 59.13. Práctica - Aplicación de filtros sobre un texto
- 59.14. Cuestionario: Filtros y Opciones de fusión

60. Acciones

- 60.1. Nociones generales
- 60.2. Funcionamiento de la paleta Acciones
- 60.3. Cómo crear una acción
- 60.4. Práctica - Crear un grupo de acciones
- 60.5. Cuestionario: Acciones

61. Formatos gráficos y Guardar para Web

- 61.1. Qué son los formatos
- 61.2. Formatos de uso más frecuente
- 61.3. Información extra
- 61.4. Imágenes GIF
- 61.5. El comando Guardar para Web y dispositivos
- 61.6. Práctica - Composición de un Collage
- 61.7. Cuestionario: Formatos gráficos y Guardar para Web

62. Explorador de archivos y Automatizar

- 62.1. Adobe Bridge
- 62.2. Etiquetar y clasificar archivos
- 62.3. Buscar imágenes

Diseñador/a Web

- 62.4. Eliminar imágenes
- 62.5. Mini Bridge
- 62.6. Metadatos
- 62.7. Palabras clave
- 62.8. Automatizar
- 62.9. Lote
- 62.10. Recortar y enderezar fotografías
- 62.11. Photomerge
- 62.12. Práctica - Unir fotografías para paisaje panorámico
- 62.13. Cuestionario: Explorador de archivos y Automatizar

63. Crear animaciones para la Web

- 63.1. Crear animaciones para la Web
- 63.2. Opciones de la paleta Animación
- 63.3. Guardar una animación
- 63.4. Práctica - Crear una animación
- 63.5. Práctica - Crear una animación mediante el modo Línea de tiempo
- 63.6. Cuestionario: Crear animaciones para la Web

64. Herramientas 3D

- 64.1. Fundamentos 3D
- 64.2. Apertura de un archivo 3D
- 64.3. Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 64.4. Eje 3D
- 64.5. Panel 3D
- 64.6. Pintura y edición de texturas 3D
- 64.7. Creación de Repujado 3D
- 64.8. Creación de objetos 3D a partir de imágenes 2D
- 64.9. Guardado de un archivo 3D
- 64.10. Práctica - Crear modelo 3D desde una capa de texto
- 64.11. Cuestionario: Herramientas 3D
- 64.12. Cuestionario: Cuestionario final

Diseñador/a Web

65. Conociendo Adobe Flash Professional

- 65.1. Presentación y objetivos del curso
- 65.2. Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 65.3. Ejecución de Adobe Flash
- 65.4. Utilización de la página de inicio
- 65.5. El entorno de trabajo
- 65.6. Configurar las propiedades de una película nueva
- 65.7. Cargar y previsualizar una película guardada
- 65.8. Guardar una película
- 65.9. Creación de proyectos
- 65.10. Plantillas
- 65.11. Panel de Herramientas
- 65.12. El escenario y su visualización
- 65.13. Ayudas de dibujo
- 65.14. Utilización de las reglas
- 65.15. Utilización de las guías
- 65.16. Trabajo con paneles
- 65.17. Línea de Tiempo
- 65.18. Explorador de Películas
- 65.19. Salir de Adobe Flash
- 65.20. Práctica - Nuestra primera animación
- 65.21. Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

66. Técnicas de dibujo

- 66.1. Tecnología vectorial y bitmap
- 66.2. Importación desde otras aplicaciones
- 66.3. Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
- 66.4. Dibujo de formas simples
- 66.5. Dibujar rectángulos
- 66.6. Dibujar óvalos y círculos
- 66.7. Dibujo de sectores y donut
- 66.8. Dibujo de polígonos y estrellas
- 66.9. Dibujo de formas libres

Diseñador/a Web

- 66.10. Configuración y utilización de la herramienta Pluma
- 66.11. Dibujo de líneas rectas con la herramienta Pluma
- 66.12. Dibujo de trayectorias curvas con la herramienta Pluma
- 66.13. Ajustar los segmentos de una trayectoria
- 66.14. Dibujo con la herramienta Pincel
- 66.15. Aplicación de patrones con el pincel rociador
- 66.16. Dibujo de patrones con la herramienta Deco
- 66.17. Borrado de objetos en Flash
- 66.18. Borrar segmentos de líneas o áreas rellenas
- 66.19. Contornos y rellenos
- 66.20. Usar una imagen bitmap como relleno
- 66.21. Trabajo con rellenos sólidos y degradados
- 66.22. Modificación de líneas y contornos
- 66.23. La herramienta Bote de Tinta
- 66.24. La herramienta Cubo de pintura
- 66.25. Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
- 66.26. Herramientas de texto en Flash
- 66.27. Modificar un texto ya creado
- 66.28. Cambiar la orientación del texto
- 66.29. Creación de campos de texto dinámicos
- 66.30. Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 66.31. Práctica - Copiar dibujos
- 66.32. Cuestionario: Técnicas de dibujo

67. Selección y manipulación de objetos

- 67.1. Introducción a la selección de objetos
- 67.2. Modelo de dibujo de Flash
- 67.3. Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 67.4. Seleccionar y transformar contornos
- 67.5. Seleccionar y mover rellenos
- 67.6. Selección de objetos mediante un área rectangular
- 67.7. Uso de la herramienta Lazo

Diseñador/a Web

- 67.8. Agrupación de objetos
- 67.9. Editar objetos de un grupo
- 67.10. Objetos no agrupados
- 67.11. Mover y copiar objetos en Flash
- 67.12. Mover y copiar objetos utilizando el portapapeles de Windows
- 67.13. Escalar objetos en Flash
- 67.14. Transformación libre de objetos
- 67.15. Distorsión de objetos
- 67.16. Envoltura de objetos
- 67.17. Rotar y sesgar objetos en Flash
- 67.18. Sesgar un objeto
- 67.19. Gráficos 3D en Flash
- 67.20. Alineación de objetos
- 67.21. Transformación de rellenos
- 67.22. Práctica - Macromedia Shockzone
- 67.23. Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

68. Trabajar con frames y capas en Flash

- 68.1. Información general sobre los fotogramas
- 68.2. Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 68.3. Creación de etiquetas y comentarios
- 68.4. Utilización de anclajes
- 68.5. Información general sobre las capas
- 68.6. Creación de capas
- 68.7. Creación de carpetas de capas
- 68.8. Capas guías
- 68.9. Capas máscara
- 68.10. Práctica - Creación de menús animados
- 68.11. Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

69. Biblioteca - símbolos e instancias

- 69.1. Uso de símbolos e instancias
- 69.2. La biblioteca de símbolos de Flash

Diseñador/a Web

- 69.3. Creación de símbolos
- 69.4. Convertir objetos seleccionados en la escena en símbolos
- 69.5. Convertir la animación de una escena en un clip de película
- 69.6. Creación de botones
- 69.7. Intercambiar símbolos
- 69.8. Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 69.9. Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 69.10. Cambiar las propiedades de las instancias
- 69.11. Aplicación de un tinte a una instancia
- 69.12. Aplicar una transparencia a una instancia
- 69.13. Cambiar el color y la transparencia de una instancia
- 69.14. Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 69.15. Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

70. Animación

- 70.1. Uso de escenas en Adobe Flash
- 70.2. Control de la velocidad en las películas
- 70.3. Animación de fotograma a fotograma
- 70.4. Extensión de imágenes de fondo en una animación
- 70.5. Interpolaciones de movimiento
- 70.6. Interpolación clásica de movimiento
- 70.7. Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido
- 70.8. Interpolación de formas
- 70.9. Cinemática inversa
- 70.10. Animación de un esqueleto en la línea de tiempo
- 70.11. Edición de animaciones en Flash
- 70.12. Práctica - Chimaira intro
- 70.13. Práctica - Chimaira menú
- 70.14. Cuestionario: Animación

71. Sonidos

- 71.1. Sonidos y Flash
- 71.2. Importación de sonidos

Diseñador/a Web

- 71.3. Añadir sonidos a una película de Flash
- 71.4. Añadir efectos de sonido a los botones
- 71.5. Edición de sonidos
- 71.6. Compresión de sonidos
- 71.7. Control de sonidos mediante comportamientos
- 71.8. Reproducción o detención de sonidos con un comportamiento
- 71.9. Práctica - Creación de bandas sonoras dinámicas
- 71.10. Cuestionario: Sonidos

72. Vídeos

- 72.1. Integrar Vídeo en Flash
- 72.2. Asistente de importación de vídeo
- 72.3. Componente FLVPlayback
- 72.4. Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Flash
- 72.5. Trabajo con puntos de referencia de vídeo

73. Interactividad básica con ActionScript 2

- 73.1. Creación de películas interactivas
- 73.2. Acciones en fotogramas
- 73.3. Acciones en objetos
- 73.4. Modificación de acciones
- 73.5. Saltar a un fotograma o escena
- 73.6. Reproducir y parar una película
- 73.7. Ajustar la calidad de visualización de una película
- 73.8. Detener todos los sonidos de una película
- 73.9. Llamar a una URL desde Flash
- 73.10. Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 73.11. Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 73.12. Descargar una película de Flash
- 73.13. Precarga básica de una película
- 73.14. Impresión de los fotogramas de una película
- 73.15. Programación Flash
- 73.16. Práctica - Uso del panel Acciones

Diseñador/a Web

- 73.17. Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 73.18. Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 73.19. Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

74. Interactividad avanzada con ActionScript 2

- 74.1. Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 74.2. Creación de un cursor personalizado
- 74.3. Captura de acciones de teclado con Flash
- 74.4. Valores de códigos de teclado para Flash
- 74.5. Creación de campos de texto en scroll
- 74.6. Configuración de valores de color en una película
- 74.7. Creación de controles de sonido
- 74.8. Práctica - Creación de una calculadora
- 74.9. Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 74.10. Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

75. Introducción a ActionScript 3

- 75.1. ActionScript
- 75.2. Ubicación del código ActionScript
- 75.3. Sprites
- 75.4. Lista de Visualización
- 75.5. Gestión de Eventos
- 75.6. Propiedades de objetos
- 75.7. Carga de datos externos
- 75.8. Práctica - Sitio de muestras de animación
- 75.9. Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

76. Publicación y exportación de películas

- 76.1. Publicación de películas de Flash
- 76.2. Configuración de publicaciones SWF
- 76.3. Configuración de publicaciones HTML
- 76.4. Visualización previa de publicaciones y configuraciones
- 76.5. Exportación de películas e imágenes

Diseñador/a Web

76.6. Cuestionario: Publicacion y exportacion de películas

76.7. Cuestionario: cuestionario final