

DISEÑO WEB CON DREAMWEAVER Y FLASH

CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. INTRODUCCIÓN. Novedades de Dreamweaver. La interfaz. Estilos. Opciones de teclado. Conceptos básicos de HTML.
2. FLASH PLAYER y SHOCKWAVE. Instalación. Espacio de trabajo. Elementos. Barras de herramientas. Conjuntos de paneles de Dreamweaver. El inspector de propiedades. Insertar y dar formato a textos. Creación del sitio. Configuración. Panel archivos y administración de sitios locales. Diseño de la interfaz.
3. CREACIÓN DE PÁGINAS WEB BÁSICAS. Guardar archivos. El color y las páginas Web. Previsualización de las páginas en un navegador. Editar Texto - Buscar y Reemplazar. Ortografía.
4. OBJETOS GRÁFICOS E IMÁGENES PARA LA WEB. Formatos. Marcadores de posición. Imágenes de sustitución. Insertar imágenes desde Photoshop. Vínculos y URL. Protocolos de Internet. Anclajes con nombre. Mapas de imagen. Administrar, crear y actualizar vínculos.
5. TABLAS. Propiedades de celdas, filas o columnas. Ordenación. Tablas expandidas. Configurar y crear webs basadas en una página de Marcos. El inspector. Marcos anidados. Establecer páginas de contenido. Propiedades de marco. Propiedades del conjunto de marcos.
6. HOJAS DE ESTILO EN CASCADA CSS. Reglas. Panel CSS. Creación y administración de CSS. Estilos. Vincular y modificar archivos. Preferencias para el formato. Compatibilidad de CSS con los navegadores. Páginas móviles.
7. FORMULARIOS. Propiedades. Objetos. Validar formularios. Crear una secuencia de validación. Objetos de formulario Spry.
8. LOS ELEMENTOS PA. Posicionamiento. Insertar una Div PA. Propiedades. Elementos PA anidados . Organizar. Convertir Elementos PA en tablas.
9. COMPORTAMIENTOS. Acciones y eventos. Usar el Panel comportamientos. Carga previa de imágenes y comprobar plugin. Establecer texto. Intercambiar imagen . Ir a URL y llamar a JavaScript. Crear un mensaje emergente. Menú Salto. Mostrar y ocultar elemento.
10. INSERTAR/MODIFICAR/TRABAJAR CON OBJETOS MULTIMEDIA: SONIDO, VIDEO, OBJETOS, GIFS ANIMADOS, INSERTAR APPLETS DE JAVA, INSERTAR CONTROLES ACTIVEX. Añadir pdf. Real Player, Windows Media Player y Quicktime. Trabajar con Objetos.
11. PANEL Y ACTIVOS: PLANTILLAS Y BIBLIOTECA.
12. COMBINACIÓN DE DREAMWEAVER CS5 CON OTRAS APLICACIONES: PHOTOSHOP; DREAMWEAVER ; FIREWORKS. Preferencias de tipos de archivos y editores.
13. PÁGINAS SPRY. WIDGETS. Barra de menús. Panel de fichas Spry. Acordeón de Spry . BASES DE DATOS. Páginas dinámicas y Servidor Web . Modelos de desarrollo. Controladores. Fuente de datos. Juegos de registros.
14. FLASH. Películas. Dibujar con flash. Herramientas. Publicar un sitio. Tratamiento de texto. Codificación y configuración del Texto. Texto TLF (Text Layout Framework). Los estilos de Carácter. Estilos de párrafo. Propiedades de Contenedor y Flujo TLF. Edición de Texto Clásico. Las Fuentes en Flash. Configuración y corrección ortográfica. Transformar Texto. Trabajar con capas y fotogramas. Símbolos, instancias y botones. Creación de animaciones. Trabajar con sonidos comportamientos. Acciones. Trabajo en FLASH con ActionScript. Arrays. Estructuras de Control. Funciones. Trabajar con objetos. Diccionario de ActionScript . Formularios. Publicación de películas.