

T.E. EN INTERNET



PRINCIPIOS DE CREACION WEB

- Definiciones: WWW, FTP, Ping, URL
- Posibilidades de Internet
- Buscadores y directorios
- Sacar partido a la red
- Protocolos de conexión: IP, TCP
- Conexiones: RDSI, ADSL, Modem
- Protocolos de correo: POP, SMTP
- Paquetes de servicios
- Dominio - Registro de dominios
- Alojamiento, Hosting
- FTP
- Cuentas de correo

FIREWORKS

- Introducción a Fireworks MX
- La Interfaz de Fireworks MX
- Abrir un Documento Existente
- Trabajando con Gráficos Mapa de Bits
- Creación de Imágenes Nuevas
- Uso de Herramientas de Selección
- Modificar Imágenes Mapa de Bits
- Herramientas Adicionales para Imágenes Mapa de Bits
- Creando un Logo con Vectores y Capas
- Uso de Objetos Vectoriales
- Cambio de Apariencia de Formas y Texto
- Uso de Capas
- Dibujo Vectorial Libre
- Líneas y Rellenos
- Efectos y Estilos
- Combinar Formas Vectoriales Simples
- Uso de Máscaras
- Transparencias y Mezclas
- Áreas Sensibles y Cortes
- Macromedia Fireworks MX y la Web
- Mapas de Imagen
- Herramientas de Corte
- Creando Cortes
- Creando Elementos de Navegación
- Macromedia Fireworks y JavaScript
- Creación de Botones
- Creación de Cambios de Estado Separados
- Creación de un Menú Desplegable
- Fireworks MX con Dreamweaver MX
- Macromedia Fireworks MX y la Web
- Optimización de Gráficos
- Exportar Gráficos
- Importar Gráficos y HTML de Fireworks MX a Dreamweaver MX
- Fireworks MX con Flash MX
- Integración de Gráficos de Fireworks MX y Flash MX
- Lanzar y Editar en Fireworks MX desde Flash MX

HTML

- Introducción al HTML

- Trabajar con Texto
- Listas y Gráficos
- Hiperenlaces
- Fundamentos de HTML
- Uso Gráfico Intermedio
- Diseñar Tablas
- Elementos de diseño
- Formularios
- Técnicas Avanzadas de Diseño
- Imágenes y Sonidos

FLASH

- Interfaz
- El dibujo
- El color
- Mapa de bits
- Capas, mascaras
- Objetos
- Texto
- Símbolos e instancias
- Animación por movimiento
- Animación por forma
- Animación imagen a imagen
- Película interactiva
- Sonido
- Precarga
- Cargar película
- Publicar

DREAMWEAVER

- Interfaz
- Definir sitio
- Preferencias
- Preparación
- Metas
- Estilos
- Biblioteca
- Plantillas
- Tablas
- Capas
- Texto
- Insertar imágenes
- Insertar objetos
- Vínculos
- Marcos
- Comportamientos
- Formularios

JAVASCRIPT

- Introducción
- ¿Qué es Javascript?
- Primeros pasos
- Elementos básicos
- Literales
- Variables
- Vectores y matrices
- Operadores
- Estructuras de control
- Bucles
- Estructuras de manejo de objetos



- Funciones
- Propiedades y métodos
- Objetos predefinidos
- Eventos
- Modelo de objetos del documento
- Objeto Window
- La barra de estado
- Marcos (o frames)
- Objeto Document
- Cómo escribir en el documento
- Funciones básicas
- Objeto Image
- Tratamiento de imágenes
- Objeto Form
- Expresiones regulares
- Ficheros .js

