

ÍNDICE

ÍNDICE

Tema 1: Introducción

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INSTALACIÓN DEL PROGRAMA Y USO DE LA AYUDA

Introducción	5
Instalación	5
Aplicaciones complementarias	7
Visita guiada	9
Curso práctico	11

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

ANTES DE EMPEZAR CON DREAMWEAVER

Páginas web y sitios web (<i>web sites</i>)	13
Planificación	13
<i>Usuarios</i>	13
<i>Tipo de explorador</i>	14
<i>Resolución de pantalla</i>	14
<i>Estructura de carpetas</i>	15
Autoevaluación	16
Solución autoevaluación	17

Tema 2: Entorno de Dreamweaver 3

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

ORGANIZACIÓN DE NUESTRO SITIO WEB

Introducción	21
Crear la página de inicio	22

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DREAMWEAVER

Barra de título	25
Barra de menú	26
Página web	28
Barra de Estado	30
Ventanas de Herramientas	31
Minilanzador	33

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

NUESTRA PRIMERA PÁGINA WEB

Propiedades de la página	35
<i>Título e imagen de fondo</i>	35
<i>Selección del color</i>	38
<i>Márgenes y codificación del documento</i>	40
Guías visuales	41
Autoevaluación	43
Solución autoevaluación	45

Tema 3: Trabajando con texto e imágenes

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INSERTAR TEXTO E IMÁGENES

Inserción de texto y sus propiedades	51
Inserción de imágenes y sus propiedades	53

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

FORMATO DE TEXTO

Estilos HTML	57
--------------------	----

Caracteres especiales	60
Ortografía	60

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

AJUSTE DE IMAGEN

Alineación	63
Tamaño	65
Autoevaluación	67
Solución autoevaluación	68

Tema 4: Vínculos

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Propiedades y tipos	75
Rutas	77

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

APLICANDO VÍNCULOS

Vínculos entre documentos	79
Vínculos con puntos de fijación	82
Vínculos de correo electrónico	84

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

MAPAS SENSIBLES Y MENÚS DE SALTO

Mapas sensibles	87
Menú de salto	90
Autoevaluación	94
Solución autoevaluación	96

Tema 5: Tablas y capas

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

TRABAJAR CON TABLAS

Inserción de tablas	101
Propiedades de las tablas	104
Añadir y eliminar celdas	108

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

TRABAJAR CON CAPAS

Inserción de capas	111
Propiedades de las capas	112
Contenido de las capas	115
Autoevaluación	119
Solución autoevaluación	121

Tema 6: Marcos

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Función de los marcos	127
Navegar entre marcos	129

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

CONSTRUCCIÓN DE UN CONJUNTO DE MARCOS

Creación de las regiones marco	133
Alojamiento de las páginas web	135

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

NAVEGACIÓN ENTRE MARCOS

El Inspector de marcos	139
Propiedades de conjunto de marcos	141
Destino de los vínculos	143
Autoevaluación	145
Solución autoevaluación	147

GLOSARIO

GLOSARIO

Glosario	145
----------------	-----

Tema 1: Introducción a Flash 4

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

INSTALACIÓN. ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS

Instalación de Flash	163
Trabajando con archivos	166
<i>Entrar a Flash por primera vez</i>	166
<i>Cerrar películas. Abrir películas</i>	168
<i>Películas nuevas. Guardar películas</i>	169
Preferencias	170

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

ESCENARIO

¿Qué es el escenario?	171
Cómo definir las propiedades del escenario	171
<i>Velocidad de fotogramas</i>	172
<i>Dimensiones de la película</i>	173
<i>Cuadrícula</i>	173
<i>Color de fondo. Opciones predeterminadas</i>	173
Visualización del escenario. Zoom	174
<i>Área de trabajo</i>	175

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

LÍNEA DE TIEMPO

¿Qué es una línea de tiempo?	177
Fotogramas. Fotogramas clave y fotogramas clave vacíos	178
Capas	179

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 4

VENTANAS Y HERRAMIENTAS

Organizar películas	181
Barras de herramientas	181
Inspectores	183
Biblioteca	184
Autoevaluación	185
Solución autoevaluación	186

Tema 2: La barra de herramientas de dibujo

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

HERRAMIENTAS DE TRAZADO I

Herramienta línea	191
<i>Propiedades de la línea</i>	192
Herramienta óvalo	195
Herramienta rectángulo	197
Herramienta flecha	198
Opción de encajar	201

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

HERRAMIENTAS DE TRAZADO II

Herramienta lápiz	203
<i>Modos de la herramienta lápiz</i>	204
Herramienta pincel	204
<i>Modos de la herramienta pincel</i>	204

Bote de tinta	207
Cubo de pintura	209
<i>Bloquear y transformar rellenos</i>	209

CAPÍTULO 3

COLORES E INSPECTORES

La ventana de colores	211
<i>Definir nuevos colores. Alfa</i>	211
<i>Colores degradados</i>	212
<i>Juegos de colores</i>	213
Inspector de objeto. Reglas	215

CAPÍTULO 4

TRABAJAR CON TRAZADOS

Transformaciones. Inspector Transformar	217
<i>Otras transformaciones</i>	221
Suavizar y Enderezar	221
<i>Usando la flecha</i>	222
Otras opciones de curva	223
Autoevaluación	225
Solución autoevaluación	227

Tema 3: La barra de herramientas de dibujo II. Técnicas de dibujo

CAPÍTULO 1

HERRAMIENTAS DE TEXTO. CAMPOS DE TEXTO

Herramienta texto	235
Definiendo los atributos de texto	236
<i>Otros atributos de texto</i>	238
<i>Atributos del párrafo</i>	239
Campos de texto	240
Convertir texto a trazados	241

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

OTRAS HERRAMIENTAS

El cuentagotas	243
El borrador	244
La mano	245
La lupa	245
El lazo	247

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

TRABAJAR CON CAPAS

El menú Edición	249
Agrupar y desagrupar	251
Propiedades de las capas	251
<i>La ventana Propiedades de capa</i>	252
Operar con trazados dentro de una capa	253
Distribuir capas	254
Autoevaluación	255
Solución autoevaluación	257

Tema 4: Animación de trazados

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

LÍNEA DE TIEMPO Y CAPAS: OPCIONES AVANZADAS

Distribuir trazados en fotogramas	263
Propiedades de fotograma	264
Copiar y pegar fotogramas	265
Controles de película	265
Tipos de capas	266

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

INTERPOLACIONES

Concepto de interpolación. Tipos	269
Interpolación de forma	269

Invertir fotogramas	270
Shape hints (Consejos de forma)	271
<i>Opciones de los consejos de forma</i>	272

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

MODO PAPEL CEBOLLA

Modos de papel cebolla	273
Modificar marcadores	274
Editar varios fotogramas al mismo tiempo	274

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 4

MÁSCARAS

Capas máscara	275
Propiedades de las máscaras	277
Máscaras en movimiento	277
Autoevaluación	278
Solución autoevaluación	280

Tema 5: Símbolos

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

CREACIÓN DE SÍMBOLOS

Objetos complejos. Concepto de símbolo	287
Insertar imágenes	288
<i>Funcionamiento básico de la biblioteca</i>	293
<i>Propiedades de las imágenes</i>	293
Convertir imágenes en trazados	296
Convertir trazados e imágenes en símbolos	297

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

SÍMBOLOS GRÁFICOS

Insertar símbolos gráficos	299
Editar símbolos gráficos	301

Propiedades de las instancias	304
<i>Efectos de color</i>	306

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

CLIPS DE PELÍCULA

Escenas	309
Clips de película: escenas dentro de escenas	311
Navegación básica. Stop y play	312
<i>Go to</i>	314
Propiedades de las instancias	314

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 4

ANIMACIÓN CON SÍMBOLOS. GUÍAS DE MOVIMIENTO

Interpolaciones de movimiento	317
<i>Opciones de las interpolaciones de movimiento</i>	318
Capas guía de movimiento	319
Cambios de tamaño, transformaciones	322
Animación de efectos de color	322
Autoevaluación	323
Solución autoevaluación	325

GLOSARIO

GLOSARIO

Glosario	331
----------------	-----



BIBLIOTECA