USERS

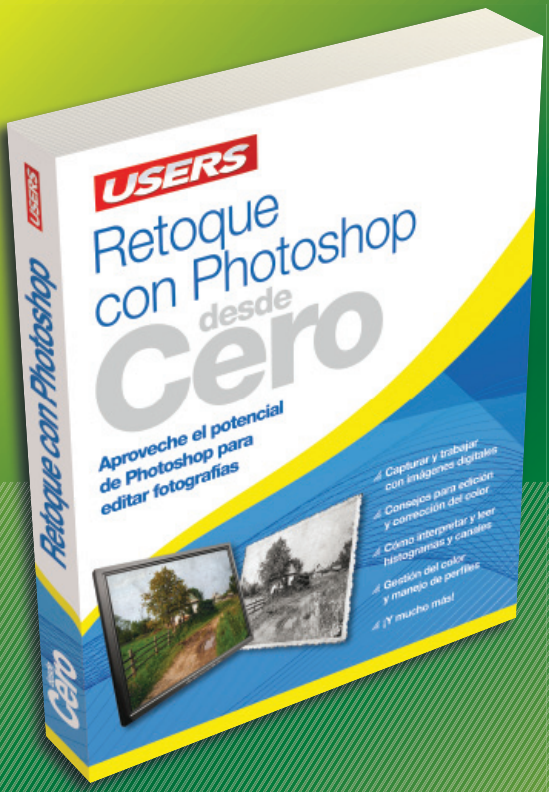
Sitios web desde Cero

Diseñe sitios asombrosos con Dreamweaver + Fireworks



- Definir la estructura del sitio
- Pautas de diseño para la Web
- Creación de hojas de estilo y plantillas
- Edición y optimización de imágenes
- ¡Y mucho más!

APROVECHE EL POTENCIAL DE PHOTOSHOP PARA EDITAR FOTOGRAFÍAS



Photoshop es el programa líder indiscutido para retoque fotográfico. Esta obra imperdible le permitirá conocer los secretos y entender la teoría para realizar montajes y correcciones de manera realista y con resultados sorprendentes.

» HOME / PHOTOSHOP
» 192 PÁGINAS
» ISBN 978-987-1773-13-8



SOBRE LA COLECCIÓN desde Cero

» Aprendizaje práctico, divertido, rápido y sencillo.
» Lenguaje simple y llano para una comprensión garantizada.
» Consejos de los expertos para evitar problemas comunes.
» Guías visuales y procedimientos paso a paso.

OTROS TÍTULOS DE LA MISMA COLECCIÓN

PHOTOSHOP // OFFICE // HARD
WINDOWS 7 // BLOGS // REDES
SEGURIDAD // Y MUCHO MÁS



LLEGAMOS A TODO EL MUNDO VÍA OCA* Y DHL**

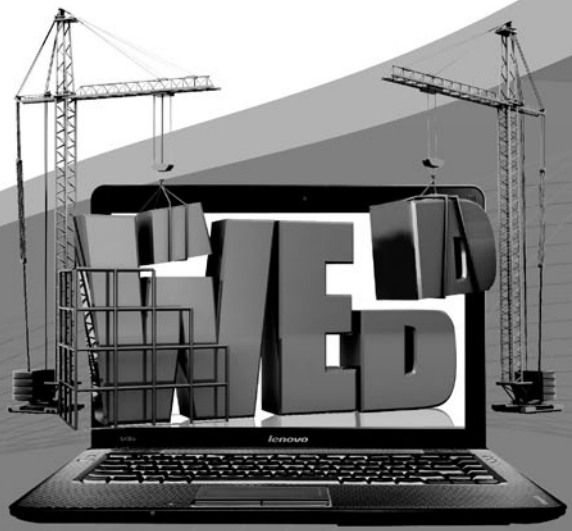
*SÓLO VÁLIDO EN LA REPÚBLICA ARGENTINA // **VÁLIDO EN TODO EL MUNDO EXCEPTO ARGENTINA

usershop.redusers.com // usershop@redusers.com

Sitios web

desde Cero

Diseñe sitios asombrosos con Dreamweaver + Fireworks





TÍTULO: Sitios Web
COLECCIÓN: desde Cero
FORMATO: 15 X 19 cm
PÁGINAS: 192

Copyright © MMXI. Es una publicación de Fox Andina en coedición con DALAGA S.A. Hecho el depósito que marca la ley 11723. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida ni en todo ni en parte, por ningún medio actual o futuro sin el permiso previo y por escrito de Fox Andina S.A. Su infracción está penada por las leyes 11723 y 25446. La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen y/o analizan. Todas las marcas mencionadas en este libro son propiedad exclusiva de sus respectivos dueños. Impreso en Argentina. Libro de edición argentina. Primera impresión realizada en Sevagraf, Costa Rica 5226, Grand Bourg, Malvinas Argentinas, Pcia. de Buenos Aires en V, MMXI.

ISBN 978-987-1773-20-6

Sitios web / coordinado por Daniel Benchimol.
- 1a ed. - Buenos Aires: Fox Andina; Dalaga, 2011.
v. 17, 192 p. ; 19x15 cm. - (Desde cero; 17)
ISBN 978-987-1773-20-6

1. Informática. I. Daniel Benchimol, coord.
CDD 005.3

Prólogo **al contenido**

En los tiempos actuales, tener un sitio web es fundamental para posicionar cualquier emprendimiento: una empresa, una organización sin fines de lucro, un pequeño comercio, entre muchos otros. Si no contamos con la presencia de estos en el ciberespacio, la promoción y difusión se complica más de la cuenta. Por lo tanto, poseer los conocimientos para diseñar y armar un sitio web es un valor agregado muy importante en la sociedad de hoy en día.

Tener esta habilidad nos permite una mejor inserción en el mercado laboral: tanto para armar el sitio de nuestro propio emprendimiento, como para postularse a un nuevo trabajo o crear nuestro estudio de Diseño web.

Realizar un sitio web, si tenemos la información adecuada, resulta una tarea sencilla. La idea detrás de este libro es proporcionar una guía práctica para diseñar un sitio web con Dreamweaver y Fireworks y, también, responder cuestiones que cualquier persona, sea o no diseñador/programador web, debería saber a la hora de encargar a un tercero su sitio.

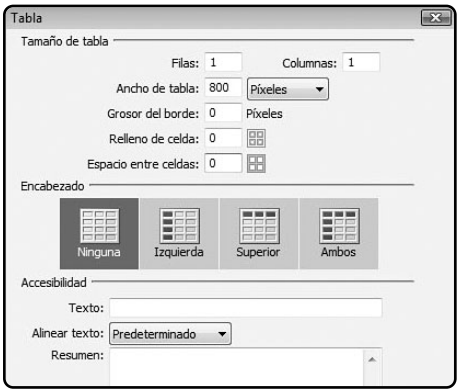
Uno de los objetivos principales es que este libro sirva como un material de consulta al recurrir frente a una cuestión funcional concreta, y no solamente para saber, por ejemplo, cómo se inserta una tabla en Dreamweaver. ¡Es nuestro deseo que esta obra sea una gran herramienta de ayuda para la creación de sitios web de carácter profesional!

El libro **de un vistazo**

Este libro está enfocado a usuarios principiantes e intermedios, que deseen aprender cómo diseñar un sitio web, desde el principio. Para ello, utilizaremos los programas Dreamweaver y Fireworks, además estudiaremos los conceptos fundamentales de estas aplicaciones.

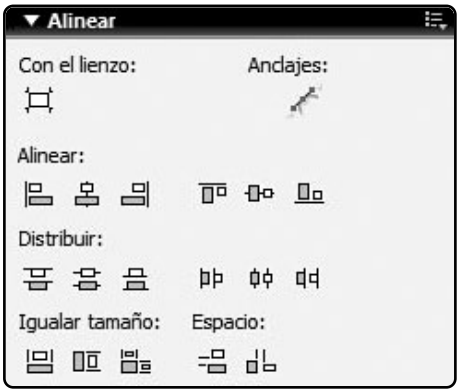
CAPÍTULO 1
PRINCIPALES CONCEPTOS DE DREAMWEAVER

Realizaremos un repaso de los contenidos básicos de Dreamweaver. Incluirá creación de tablas, inserción de atributos meta, creación de vínculos y propiedades de página.



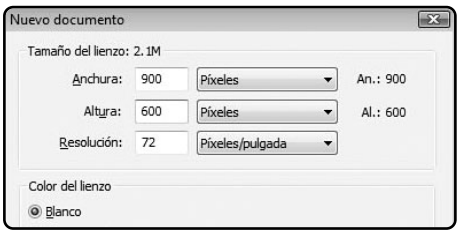
CAPÍTULO 2
INTRODUCCIÓN A FIREWORKS

Haremos un repaso de los contenidos básicos de Fireworks. Incluirá edición de imágenes, diseño de GIF animados y barras de navegación dinámicas con comportamientos.



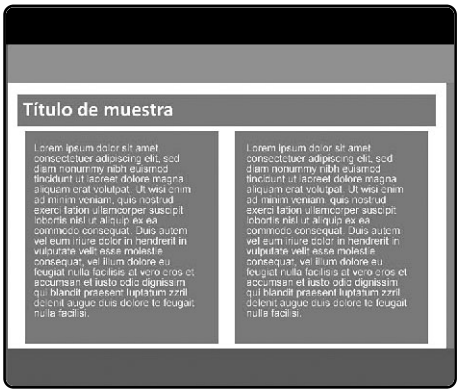
CAPÍTULO 3
DISEÑO ESTÁTICO

Elaboraremos el diseño estático preliminar del sitio. Analizaremos los componentes estructurales y de contenido, además de trabajar cuestiones de colores, tipografías, plantillas y hojas de estilo.



CAPÍTULO 4
ELEMENTOS GRÁFICOS ESTÁTICOS

Trabajaremos en el diseño de los elementos gráficos estáticos del sitio. Crearemos diferentes archivos originales de imagen para insertar en Dreamweaver, como encabezados y pies de páginas.



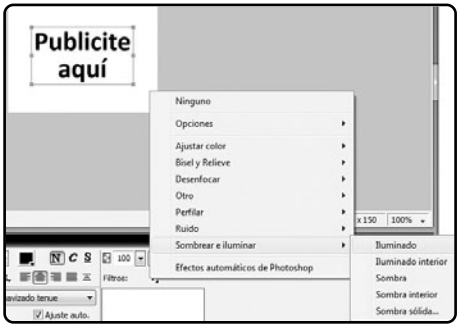
CAPÍTULO 5
DISEÑO EN HTML

Aprenderemos a preparar la estructura de tablas en Dreamweaver para comenzar a estructurar el sitio. Abordaremos cuestiones de espacios entre celdas, bordes, propiedades de tablas y alineaciones.



CAPÍTULO 6
ELEMENTOS GRÁFICOS DINÁMICOS E INSERCIÓN DE LOS ARCHIVOS EN EL HTML

Nos ocuparemos del diseño de los elementos gráficos dinámicos del sitio. Crearemos GIF animados y barras de navegación dinámicas con comportamientos JavaScript programables. Además, insertaremos en HTML los diferentes elementos gráficos creados.



SERVICIOS AL LECTOR

En este último apartado, incluimos un índice temático organizado por palabras, que nos permitirá encontrar los términos más importantes utilizados en la obra.



Contenido **del libro**

Prólogo al contenido **003**
El libro de un vistazo **004**
Introducción a Sitios web **010**

CAPÍTULO 1 PRINCIPALES CONCEPTOS DE DREAMWEAVER 011

Principales conceptos de Dreamweaver **012**
Orden y nombre de los archivos 012
Menús y barras de herramientas 012
- Menú principal 013
- Barra de herramientas horizontal 014
- Área de trabajo 014
- Barra de propiedades 016



- Barra de ventanas 017

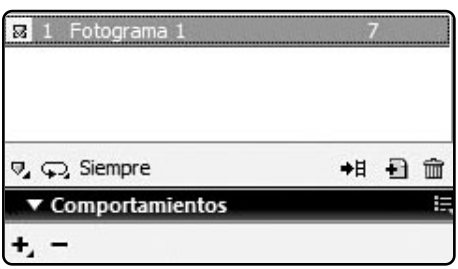
Propiedades de página y atributos meta 017
- Propiedades de página 018
- Atributos meta 018

Tablas y celdas 019
- Tablas 019
- Celdas 020

Marcos 021
¿Qué son las plantillas? 023
Hojas de estilo/CSS 024
Inserción de imágenes 025
Insertar vínculos 026
Multiple choice **028**

CAPÍTULO 2 INTRODUCCIÓN A FIREWORKS 029

Introducción a Fireworks **030**
Menús y barras de herramientas 030
- Menú principal 030
- Barra de herramientas vertical 030
- Área de trabajo 030
- Barra de propiedades 035
- Barra de ventanas 036



Propiedades de elementos 036
- Propiedades del área de trabajo 036
- Propiedades de imagen 038
- Propiedades de texto 039

Filtros 040
- Ajustar color 040
- Desenfocar 041
- Otro 041
- Perfilar 042
- Ruido 043

Multiple choice 044

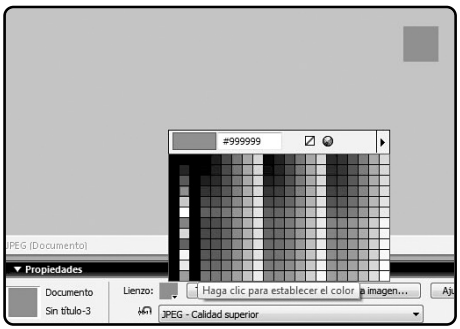
CAPÍTULO 3
DISEÑO ESTÁTICO 045

¿Por qué usar Fireworks para diseñar nuestro sitio? 046

Componentes estructurales y de contenido 047

Colores y tipografías 052

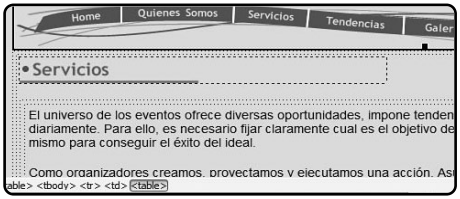
Fondos 055



Identificación de partes para la creación de plantillas y hojas de estilo 060
- Plantillas 060
- Hojas de estilo 062

Posibilidades de adaptación de elementos gráficos a tablas y celdas 063

Multiple choice 066



CAPÍTULO 4
ELEMENTOS GRÁFICOS ESTÁTICOS 067

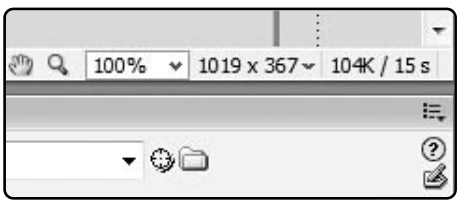
Elementos gráficos estáticos 068

Diseño y creación de elementos gráficos estáticos 068
- Diferentes formatos de imagen por utilizar 068
- Peso de la imagen 068

Identificación y creación de archivos originales de imagen 069

Aplicación de filtros y máscaras para la Web 084

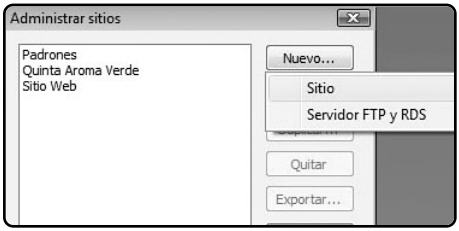
Multiple choice 104



CAPÍTULO 5
DISEÑO EN HTML 105

Diseño en HTML 106
Adaptación del diseño en Dreamweaver 106
- Fusión 106
- Espacios 107
- Bordes 108

Pautas de diseño básicas para la Web 108
Definición de sitio en Dreamweaver 110



Propiedades, atributos meta, tablas y celdas 114
Revisión de diseño Web 140
Creación de hojas de estilo y plantillas 143
- Hoja de estilos 144
- Plantilla 147

Multiple choice 154

CAPÍTULO 6
ELEMENTOS GRÁFICOS DINÁMICOS E INSERCIÓN DE LOS ARCHIVOS EN EL HTML 155

Elementos gráficos dinámicos 156
Capas y fotogramas 156
- Capas 156
- Fotogramas 157

Banners 158
Barras de navegación dinámicas 165



- Comportamientos de JavaScript 165
- Rollover simple 169
- Intercambiar imagen 169

Áreas activas y vínculos 170
Insertar elementos gráficos en HTML 180
Inserciones de imágenes y cuestiones de espacio en Dreamweaver 180
Programación y exportación de la barra de navegación dinámica 181
Contenido de texto y ajustes de diseño 182
Guardar diferentes archivos 183
Multiple choice 184

SERVICIOS AL LECTOR 185

Índice temático 186
Catálogo 189

RedUSERS

MEJORA TU PC



Desarrollos temáticos en profundidad

Libros.

Coleccionables.

Cursos intensivos con multimedia





Capacitación dinámica

Revistas.

Sitios Web.

Noticias al día, downloads, comunidad





Información actualizada al instante

Newsletters.

La red de productos sobre tecnología más importante del mundo de habla hispana.

redusers.com

Introducción a Sitios web

El objetivo de este libro es que, al finalizar su lectura, podamos diseñar y programar un sitio web completo. Comenzaremos por introducir conocimientos de los programas Fireworks y Dreamweaver, para así poder empezar con una base común compartida. Esto comprende, entre otras cosas, definición de sitio, creación de tablas e inserción de imágenes en Dreamweaver, edición de archivos, diseño de GIF animado y comportamientos en Fireworks.

Trabajaremos sobre el diseño de las páginas en cuestión. Aquí diseñaremos elementos como el encabezado, el pie de página y las divisiones estructurales del sitio, siempre con la idea de que puedan ser aplicables a tablas y celdas. También veremos cuestiones de colores y de tipografías.

Con el diseño estático y los elementos listos, procederemos a insertarlos en Dreamweaver. Para esto deberemos tener muy en cuenta las medidas de las tablas y los espacios. Cuando ya esté listo el diseño base, volveremos a Fireworks para crear los elementos gráficos dinámicos, que incluyen GIF animados y la barra de navegación dinámica con acciones.

Capítulo 1

Principales conceptos de Dreamweaver



En este primer capítulo, repasaremos las herramientas y opciones básicas de Dreamweaver.

Principales conceptos de Dreamweaver

Antes de comenzar a crear nuestro proyecto web, es muy importante repasar ciertos conocimientos fundamentales de Dreamweaver. De esta manera, tendremos un punto de partida común para poder elaborar el sitio y sus componentes.

ORDEN Y NOMBRE DE LOS ARCHIVOS

Algo que tenemos que tener muy presente al trabajar con Dreamweaver es que debemos **ser ordenados**. Toda la **materia prima** (textos, imágenes, información, etcétera) que usaremos para la creación de nuestro sitio debe estar separada y guardada correctamente en carpetas y subcarpetas (**Figura 1**). Siempre es preferible que nos excedamos en la cantidad de divisiones, a que nos falten.

También es muy importante el nombre de cada uno de los archivos que integren nuestro proyecto. Es fundamental recordar que solo deben llevar minúscula, no deben tener tildes ni cualquier otro carácter típico del idioma español, y no deben superar la extensión de 25 caracteres. Esto es porque muchos servidores diferencian entre mayúsculas y minúsculas y desconocen caracteres como la tilde y otros signos ajenos al inglés.

Si colocamos en el servidor archivos mal nombrados, éstos no se abrirán y aparecerá un mensaje de error. Un dato fundamental: el archivo de apertura de un sitio web se llama siempre **`index.html`**.

MENÚS Y BARRAS DE HERRAMIENTAS

Para un fin práctico dividiremos la interfaz de trabajo de Dreamweaver en cinco áreas. Esto nos ayudará a repasar mejor cada una de las partes y nos facilitará la posterior referencia a lo largo del libro.

> Algo que tenemos que tener muy presente al trabajar con Dreamweaver es que debemos ser ordenados

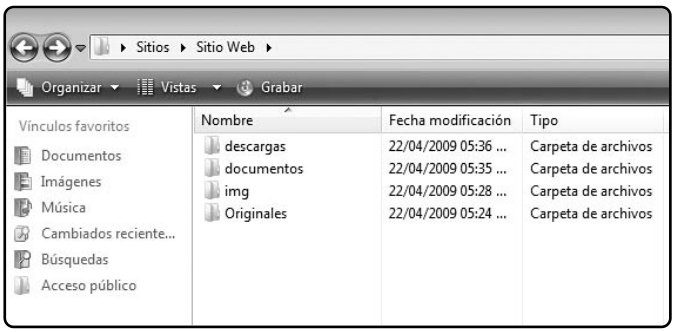


FIGURA 1.
Un modelo de cómo debe verse el interior de nuestra carpeta principal del sitio. La cantidad de subcarpetas dependerá de la complejidad del proyecto.

Menú principal

El menú principal es el menú típico de cualquier programa. Básicamente, controla todo lo que se ve y lo que no se ve. Desde aquí podemos crear y guardar archivos, ocultar o mostrar barras de herramientas, manejar las propiedades de la página, colocar las propiedades de las tablas e insertar objetos (imágenes, archivos, videos, etcétera), entre varias otras cosas. En la **Guía Visual 1** describiremos las opciones principales del menú principal del Dreamweaver.

GUÍA VISUAL /1
El menú principal de Dreamweaver



1. **`Archivo`**: en este menú podremos encontrar opciones para crear, abrir y guardar archivos. Además, tenemos las opciones de importar y exportar, y la de vista previa en el navegador.
2. **`Edición:`** aquí podemos encontrar las clásicas opciones para cortar, pegar y copiar, junto con las opciones de selección y de preferencias.
3. **`Ver:`** en este menú, podremos seleccionar opciones para achicar o maximizar la visualización del documento, junto con las opciones para ver el código **`HTML`**.
4. **`Insertar:`** desde esta opción podremos insertar imágenes, tablas, archivos de Flash, hipervínculos y también, etiquetas para formularios.
5. **`Modificar:`** con este menú podremos controlar propiedades de imágenes, tablas y marcos, entre otras cosas. También cambiar, abrir y eliminar links.
6. **`Texto:`** aquí encontraremos las opciones para cambiar la alineación, la fuente y el estilo de los textos. Además, podremos controlar y editar las hojas de estilo (**`CSS`**).
7. **`Comandos:`** desde este menú podemos obtener extensiones para el Dreamweaver, que son agregados extra para el programa.
8. **`Sitio:`** desde aquí, podremos crear y editar nuevos sitios con sus respectivos archivos.
9. **`Ventana:`** es un menú muy importante, desde el que podremos visualizar y ocultar las diferentes ventanas del programa con sus respectivas opciones.
10. **`Ayuda:`** aquí encontraremos el menú de ayuda del programa y su registro, entre otras cosas.

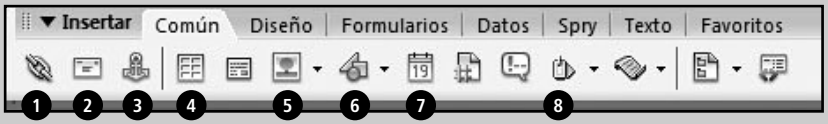
Barra de herramientas horizontal

La barra de herramientas horizontal es un menú gráfico que se encuentra justo debajo del **menú principal**. Si bien todas sus opciones también están en este último, a la hora de trabajar resulta muy dinámico y nos deja acceder a herramientas de uso frecuente. Está compuesto por lengüetas que hacen referencia a diversas categorías y permiten, de forma rápida, crear tablas, insertar imágenes, crear vínculos, crear formularios y varias otras cosas (**Guía Visual 2**).

Área de trabajo

El área de trabajo es el espacio de labor, es decir, **nuestra página web** (**Guía Visual 3**). Conviene pensar en él como si fuera un documento de Word. Todo lo que coloquemos allí será visto en un explorador de Internet. También cuenta con algunas herramientas que, entre otras cosas, permiten previsualizar la página en un navegador, insertar y editar contenido del encabezado del documento y alternar entre las diferentes vistas (**`Código`**, **`Dividir`** y **`Diseño`**).

GUÍA VISUAL /2
La barra de herramientas horizontal de Dreamweaver



1. **`Herramienta de hipervínculo:`** con ella podremos insertar un texto con hipervínculo.
2. **`Herramienta de vínculo de correo electrónico:`** esta opción, nos sirve para insertar un texto con vínculo de correo electrónico.
3. **`Herramienta de anclaje:`** esta alternativa nos sirve para insertar un vínculo ancla, para vincular elementos dentro de un mismo archivo HTML.
4. **`Herramienta de tabla:`** podremos insertar una tabla con sus respectivas celdas y columnas.
5. **`Herramienta de imágenes:`** esta opción nos brinda la posibilidad de insertar imágenes de diversos tipos y de hacer mapa de imágenes.
6. **`Herramienta de media:`** para insertar elementos de Flash y de otros programas externos.
7. **`Herramienta de fecha:`** esta opción, nos sirve para agregar la fecha del día en cualquier lugar de la página; tiene diversas opciones de formato.
8. **`Herramienta de componentes de encabezado:`** nos sirve para agregar atributos meta al archivo HTML. Son fundamentales para la indexación en buscadores.

GUÍA VISUAL /3
El área de trabajo de Dreamweaver



1. **Opción vista código:** nos permite visualizar el código **HTML** en el área de trabajo.
2. **Opción vista dividir:** nos permite visualizar el código **HTML** en la parte superior del área de trabajo y la vista de diseño en la parte inferior.
3. **Opción vista diseño:** esta alternativa nos permite visualizar la vista de diseño en el área de trabajo (en Dreamweaver, resulta la opción predeterminada).
4. **Opción título de documento:** nos sirve para colocarle el título de encabezado al documento.
5. **Opción para administrar archivos:** nos permite subir o bajar archivos del servidor remoto y también modificar sus propiedades de escritura y de protección.
6. **Opción de vista previa:** posibilita previsualizar el archivo HTML en un navegador de Internet.
7. **Opción para actualizar vista de diseño:** nos sirve para actualizar los cambios en la vista de diseño que se realizan en la vista de código **HTML**.
8. **Opciones varias de visualización:** nos permite visualizar diferentes herramientas de diseño, como reglas, guías, cuadrículas y otras.
9. **Opción de ayudas visuales:** nos sirve para activar o desactivar ayudas visuales varias, como anchos de tabla, bordes de tabla, mapa de imágenes y demás.
10. **Opción para comprobar compatibilidad con navegadores:** nos sirve para comprobar si el archivo HTML puede ser visto por diferentes versiones y tipos de navegadores sin problemas.

Barra de propiedades

La barra de propiedades se encuentra en la parte inferior de Dreamweaver y nos mostrará las propiedades del objeto que tengamos seleccionado en un determinado momento. Desde la barra de propiedades (**Guía Visual 4**) podremos manipular las características de todos los componentes de nuestro sitio. Nos permitirá, entre otras cosas, cambiar el tipo, tamaño y color de letra del texto, agregar celdas a una tabla y escribir un vínculo.

GUÍA VISUAL /4
La barra de propiedades de Dreamweaver



1. **Opción de formato:** esta herramienta, nos sirve para darle un formato predeterminado al texto y tiene varias opciones.
2. **Opción de estilo:** nos sirve para darle un estilo (hojas de estilo CSS) a un texto.
3. **Opción de fuente:** nos sirve para seleccionar el tipo de fuente que se desea usar (Arial, Times New Roman, etcétera). También se pueden agregar fuentes a la lista predeterminada.
4. **Opción de tamaño:** nos sirve para darle el tamaño deseado al texto.
5. **Selector de color:** nos sirve para seleccionar el color del texto.
6. **Opción de negrita:** nos sirve para aplicar "negrita" al texto (bold).
7. **Opción de itálica:** nos sirve para aplicar "itálica" al texto (italic).
8. **Opción de alinear hacia la izquierda:** nos sirve para alinear el texto hacia la izquierda.
9. **Opción de alinear hacia el centro:** nos sirve para alinear el texto hacia el centro.
10. **Opción de alinear hacia la derecha:** nos sirve para alinear el texto hacia la derecha.
11. **Opción de alinear justificado:** nos sirve para alinear el texto de forma justificada.
12. **Opción de lista sin ordenar:** esta alternativa, nos da la posibilidad de hacer una lista con puntos (círculos, cuadrados, entre otras opciones).
13. **Opción de lista ordenada:** nos sirve para hacer una lista numerada (números, letras, etcétera).
14. **Herramienta de inserción de vínculo:** nos sirve para colocarle un vínculo a un texto, imagen u otro elemento que se pueda seleccionar del área de trabajo.

GUÍA VISUAL /4 (cont.)

15 **Herramienta de destino de vínculo:** nos sirve para especificar el destino de un vínculo (por ejemplo, que se abra en una nueva ventana).

16 **Opción de propiedades de página:** nos sirve para colocarle las diferentes propiedades a la página (color de fondo, color de vínculos, título de encabezado, etcétera).

Barra de ventanas

La barra de ventanas se encuentra en el lado derecho del programa. Básicamente, es un **conjunto de varias ventanas** que podemos abrir, minimizar y ocultar para ayudarnos a controlar aspectos estructurales del programa. Desde aquí tendremos la posibilidad, entre otras cosas, de definir el sitio sobre el que estamos trabajando, ver el historial de cambios del documento, crear, modificar y eliminar las hojas de estilo, e insertar comportamientos.

PROPIEDADES DE PÁGINA Y ATRIBUTOS META

Las propiedades de página y los **atributos meta** nos ayudan a controlar la base de cada una de las páginas que conforman nuestro sitio. Es muy importante prestarles la debida atención ya que, de lo contrario, ciertos elementos pueden mostrarse de manera inadecuada o no funcionar.



PENSAR SIEMPRE EN PIXELES

En nuestro proyecto, trabajaremos con las medidas en pixeles (no existen los centímetros ni las pulgadas). Esto se debe a que el sitio, junto con todo lo que lo compone, será visto en un monitor, lo que significa que también nos manejaremos en pixeles con las imágenes.

Propiedades de página

Permiten programar ciertos parámetros básicos que tienen que ver con la apariencia de las páginas web (**Figura 2**). Es importante recordar que **estas propiedades deben ser colocadas en cada página HTML**, si bien luego se pueden copiar y pegar.

Fundamentalmente, permiten controlar el color de texto, el color de fondo, el color de los vínculos (visitados, no visitados y activos), colocar una imagen de fondo, configurar los distintos márgenes y agregar un título al documento (que aparecerá en la barra superior del navegador).

Atributos meta

Son atributos y variables de una página web que, en su mayoría, son invisibles para los usuarios o navegantes, pero muy importantes para los motores de búsqueda y para otros programadores. Lo cierto es que mucha gente no les presta demasiada atención y, en realidad, son muy importantes. Si están bien programados, ayudarán a que nuestro sitio figure en una buena posición dentro de la categoría elegida en un buscador. Básicamente, permiten insertar **palabras y frases** dentro de cada página, para que sean leídas por los robots de los motores de búsqueda y luego aparezcan en los resultados.

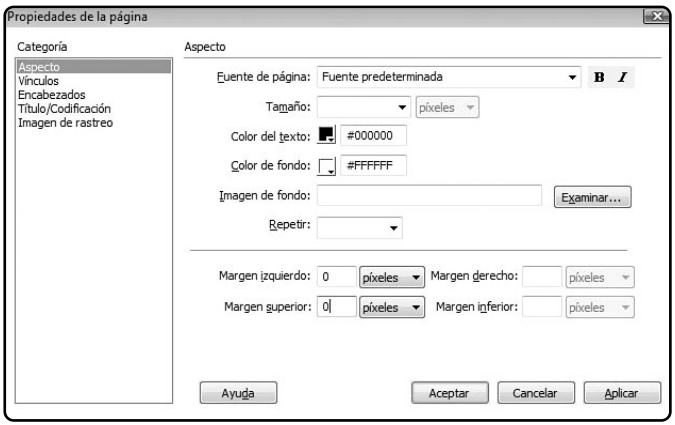


FIGURA 2.
El menú de propiedades de página abierto en la categoría `Aspecto`**. Podemos observar las propiedades del texto predeterminado.**

PENSAR LAS PALABRAS PARA LOS BUSCADORES

Conviene pensar palabras para no más de tres categorías de búsqueda, de lo contrario, nuestro sitio puede quedar dentro de secciones que no pertenecen a nuestro rubro. Mientras más específicos seamos, lograremos un mejor posicionamiento.



Dreamweaver tiene una regla de oro: todo el contenido de una página (textos, fotos, etcétera) va dentro de tablas

TABLAS Y CELDAS

Dreamweaver tiene una **regla de oro**: todo el contenido de una página (textos, fotos, etcétera) va dentro de **tablas**, nada va suelto, salvo alguna pequeña excepción que será aclarada. Si uno aprende a manejarlas bien, maneja el 50% del programa.

Tablas

Toda tabla está compuesta por celdas, lo que posibilita que una tabla pueda tener la cantidad de celdas que deseemos. Esto nos permite distribuir y ordenar los elementos de nuestra página como deseemos. Hay tres maneras de insertar una tabla: con un clic en el cuarto icono de la barra de herramientas horizontal, con **`Insertar/Tabla`** o con **`CTRL+ALT+T`** (**Figura 3**). Al usar cualquiera de estas opciones aparecerá el menú de inserción de tabla.

Repasaremos sus componentes:

- **`Filas`**: es la cantidad de filas o divisiones horizontales que tendrá la tabla.
- **`Columnas`**: es la cantidad de columnas o divisiones verticales que tendrá la tabla.
- **`Ancho de tabla`**: aquí colocamos la longitud que tendrá la tabla, expresada en pixeles o porcentaje. Más adelante, veremos cuál utilizar.
- **`Grosor del borde`**: aquí especificamos el tamaño de borde (ancho) que tendrá nuestra tabla. Se mide en pixeles.
- **`Relleno de celda`**: desde aquí configuramos el espacio que hay entre el contenido de la tabla o de la celda y su borde. También se mide en pixeles.
- **`Espacio entre celdas`**: aquí definimos la separación entre las distintas celdas de una misma tabla. Como los anteriores, se mide en pixeles.



FIGURA 3. Aquí, podemos observar las propiedades y las características básicas de la tabla que vamos a crear.

Una vez insertada la tabla, podremos modificar todas las propiedades anteriores y también algunas nuevas, como agregarle un color de fondo o de borde, alinearla horizontalmente e insertarle una imagen de fondo.

Celdas

Las celdas están formadas por la intersección de las filas (horizontales) y las columnas (verticales) de una tabla. Una tabla puede poseer infinitas celdas, pero debemos considerar que mientras más tenga, cada una de éstas tendrá menos espacio para colocar contenido. Esto dependerá del **Relleno de celda** y del **Espacio entre celdas** que le coloquemos a la tabla.

La celda tiene propiedades independientes de las de la tabla (**Figura 4**). Para acceder a éstas debemos posicionarnos con el cursor y hacer clic adentro de la tabla, sobre la celda que deseemos seleccionar.

Es importante advertir que las tablas siempre tienen celdas, aunque sea una sola

Es importante advertir que las tablas siempre tienen celdas, aunque sea una sola (éste será el caso de una tabla que tenga una fila y una columna). En toda ocasión se debe tener presente esto, sobre todo por las propiedades de cada una. Repasaremos las propiedades de las celdas:

- **Horiz**: permite alinear los elementos que se encuentran dentro de la celda a la izquierda, al centro o a la derecha.
- **Vert**: alinea los elementos dentro de la celda, de manera superior, medio o inferior.

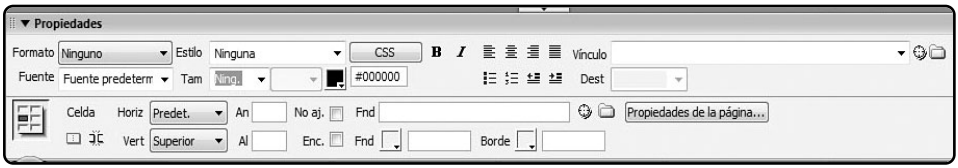


FIGURA 4. Se pueden observar las propiedades de la celda seleccionada en la parte inferior de la `barra de Propiedades`**.**

COLOR DE BORDE

El color de borde de la tabla solo será visto si ésta tiene borde. Un error común ocurre cuando se le asigna un determinado color a la tabla y, en realidad, no tiene borde (**borde 0**). Debemos colocar por lo menos un pixel a la propiedad del borde para visualizar el color.

- **`An y Al`**: nos permite especificar el ancho y el alto de una celda. Generalmente, estas propiedades no se usan, ya que el mismo contenido se encarga de esto.
- **`Fnd`**: permite insertar una imagen de fondo para la celda sobre la cual podemos escribir.
- **`Fnd`** (con casilla de color): permite colocarle un color de fondo a la celda. Éste puede ser diferente al color de fondo de la tabla. (**Figura 5)**.
- **`Borde`**: permite colocarle un color de borde a la celda. Éste puede ser diferente con respecto al color de borde de la tabla.
- **`Combinar celdas`**: junta las celdas seleccionadas y las convierte en una única celda. Funciona para unir filas, columnas o ambas.
- **`Dividir celdas`**: permite dividir la celda seleccionada en la cantidad elegida de columnas o filas.

MARCOS

Los **marcos** o **frames** son una práctica forma de diseño web que podemos usar para sitios con mucho contenido. También son muy prácticos a la hora de mantener estáticas ciertas porciones de un documento HTML. Esencialmente, son distintos archivos HTML unidos en uno solo. Es decir, cualquier página web hecha en marcos tiene, por lo menos, tres archivos HTML. En el ejemplo que se muestra en la **Figura 6** podemos ver una página de marcos.

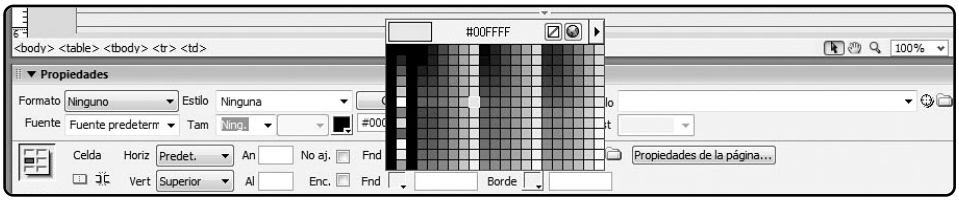


FIGURA 5. Se puede observar desplegado el menú de selección de `Color de fondo` de la celda.

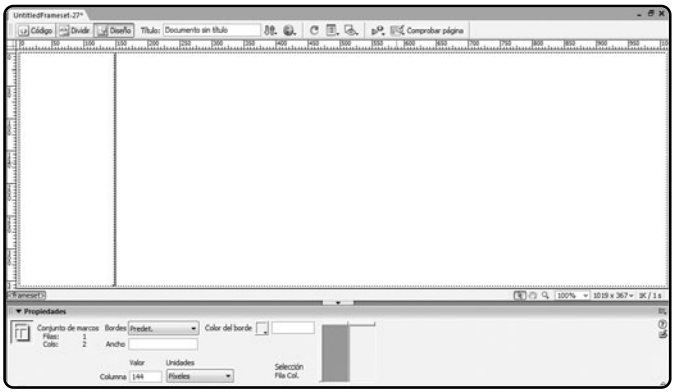


FIGURA 6. Observamos un documento HTML dividido en marcos. El marco más pequeño de la izquierda actúa como barra de navegación estática, y el de la derecha como espacio para el contenido.

Cada marco es una página web diferente, es decir, un archivo único. En el caso de la **Figura 6**, el marco izquierdo podría llamarse **`barra.html`**, el derecho, **`principal.html`** y el contenedor (que agrupa a los otros dos), **`index.html`**.

Una de las características positivas de diseñar o programar una página con marcos es la barra de navegación estática. Muchas veces, si la página tiene una cantidad importante de contenido, aparecerá la barra de desplazamiento vertical a la derecha de la ventana del navegador, para que podamos navegar todo el documento. Pero al ir bajando, la barra de navegación (ya sea vertical u horizontal) se perderá y el usuario no la tendrá más a mano.

Las opciones para crear una página web con marcos se encuentran en el menú principal, en **`Modificar/ Conjunto de marcos`**. Si diseñamos un archivo HTML de esta manera, la barra de navegación (tanto si es horizontal como si es vertical) será una página aparte y no se moverá cuando el usuario use la barra de desplazamiento vertical. Esto posibilitará que los navegantes puedan acceder de forma rápida y sencilla a los vínculos.

Crear una página o un sitio con marcos suele ser un poco más complicado que hacer un diseño a página completa (llamado **diseño Body**). En este caso tendremos que tener cuidado con las medidas y con los vínculos. En nuestro proyecto trabajaremos una página en marcos y allí veremos con más detenimiento sus propiedades y características.

Antes de pasar al siguiente tema, conviene mencionar que el diseño en marcos no es mejor que el diseño en Body. Existen webmasters que consideran este último como algo primitivo y típico de



Una de las características positivas de diseñar o programar una página con marcos es la barra de navegación estática

BARRA DE NAVEGACIÓN

Se llama barra de navegación a la sección de una página que contiene los vínculos para acceder al resto del sitio o a sitios externos. Todos los sitios bien diseñados deben tener una barra de navegación visible y accesible.

principiante. Nada más lejos de la verdad. Debemos utilizar el tipo de diseño que mejor se adapte al contenido del sitio. Esto es algo que, como veremos, se decide al comienzo, antes de abrir siquiera el Dreamweaver.

¿QUÉ SON LAS PLANTILLAS?

Las **plantillas** o **templates** son un tipo especial de archivo que sirve para crear un diseño de página fijo. De esta manera, podemos crear un documento HTML cuyo diseño esté basado en la plantilla.

Al diseñar una plantilla, elegimos cuáles de sus sectores o regiones pueden ser modificados. Esto nos permite controlar qué elementos de la página quedarán siempre estáticos y cuáles no, lo que es ideal para sitios que tienen muchas páginas cuyos diseños son prácticamente iguales. También es ideal para cuando trabajamos con otras personas responsables de la edición de contenido de una web, ya que solo podrán editar aquello que nosotros deseemos (**Figura 7**). Otra utilidad muy importante de las plantillas es que nos permiten actualizar varias páginas a la vez, ya que cuando realizamos un cambio en la parte no modificable de la plantilla, todas las páginas que la usan verán reflejado el mismo cambio de forma inmediata.

Las opciones para crear un archivo con plantillas se encuentran en el menú principal, en **`Modificar/Plantillas`** o en **`Archivo/Nuevo`** (allí debemos seleccionar **`Plantilla HTML`**). Un documento que se crea a partir de una plantilla permanece conectado a ella, salvo que lo separemos luego.

Al guardar una plantilla, Dreamweaver crea automáticamente una carpeta en el directorio del sitio donde la archiva. Es muy importante no cambiar su nombre o su ubicación, de lo contrario, nuestras páginas basadas en plantillas no funcionarán.

La extensión de archivo con la que Dreamweaver guarda las plantillas es .DWT (*Dreamweaver Template*). Nunca debemos confundirla con un archivo HTML, lo que puede ser una equivocación sencilla ya que a simple vista son muy parecidos (**Figura 8**). Para asegurarnos de esto, es importante que veamos la extensión del archivo que se está editando.

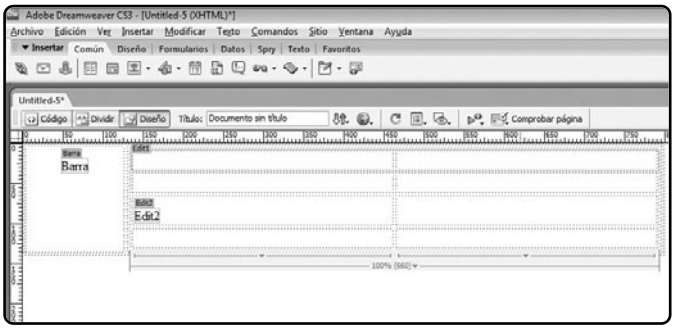


FIGURA 7.
Observamos una plantilla con tres regiones modificables. Todo lo que esté fuera de esas regiones no podrá ser cambiado, excepto que la persona tenga acceso al documento de plantilla.

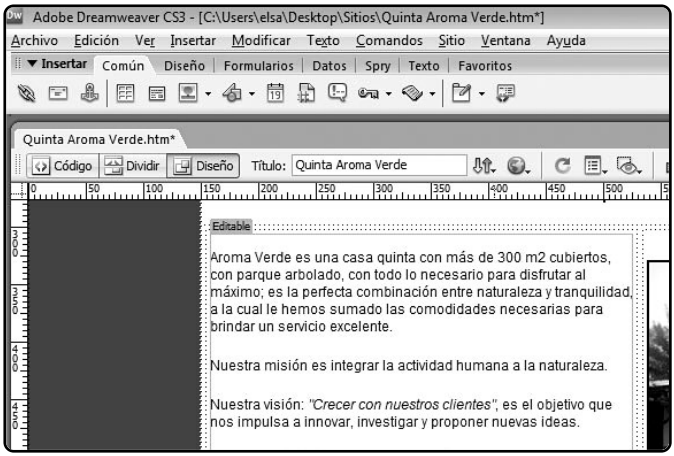


FIGURA 8.
Podemos apreciar que a simple vista, un archivo HTML y un DWT son casi idénticos, pero si prestamos atención observaremos las diferencias y las marcas.

HOJAS DE ESTILO/CSS

Las **hojas de estilo** o **CSS** (*Cascade Style Sheets*) son un grupo de reglas de formato que condicionan el aspecto del contenido de una página o sitio web. La utilización de este tipo de archivo permite se parar, por un lado, el contenido de la página (ubicado en el HTML) y, por otro, su formato o presentación (ubicado en el CSS).

Esto posibilita que sea mucho más sencillo mantener el aspecto del sitio desde una ubicación central porque, con tan solo actualizar el documento CSS, se actualizan todas las páginas sin necesidad de tener que ir una por una para modificar sus características. La separación de contenido y formato también simplifica el código HTML, lo que disminuye el tiempo de carga en los navegadores.

Con las hojas de estilo podemos controlar las propiedades de todos los elementos que componen una página (tablas, textos, imágenes, etcétera). De hecho, podemos manipular muchísimas más características de éstos mediante un archivo CSS que si se utiliza solo el código HTML. Las opciones para crear

SITIOS CON PLANTILLAS

Si estamos pensando en programar un sitio con muchas páginas, es conveniente que lo hagamos con plantillas. Cuando tengamos que modificarlo ahorraremos tiempo y problemas, al no tener que abrir archivo por archivo para realizar el mismo cambio en todos.



Las hojas de estilo **o** CSS (*Cascade Style Sheets*) **son un grupo de reglas de formato que condicionan el aspecto del contenido de una página o sitio web**

un archivo de hojas de estilo se encuentran en el menú principal, en **Texto/Estilos CSS**.

Básicamente, hay dos tipos de hojas de estilo: las externas y las internas. Las primeras son archivos separados con extensión .CSS y se pueden guardar en una subcarpeta dentro del sitio o junto con las páginas. Las segundas se insertan como código CSS dentro del encabezado del documento HTML, es decir, están incluidas dentro de la página web.

Las hojas de estilo externas suelen ser más prácticas que las internas debido a que pueden vincularse a la cantidad que se desee de archivos HTML. De esta manera, podemos tener todos los estilos de nuestro sitio definidos en un solo archivo CSS, por más que tengamos 50, 100 o 1000 páginas web.

En nuestro proyecto trabajaremos con archivos de hojas de estilo y allí veremos con más detenimiento sus propiedades, usos y características específicas.

INSERCIÓN DE IMÁGENES

Antes de repasar los pasos y las formas para insertar imágenes en un archivo HTML, conviene recordar que éstas siempre deben ser formato .GIF o .JPG. El primero se usa para imágenes pequeñas y de baja calidad, como un fondo, y el segundo se usa para imágenes grandes y de alta calidad, como fotos.

Antes de proceder a insertar una imagen en una de nuestras páginas web, debemos tomar la medida de la celda donde la colocaremos (con la regla del Dreamweaver). De esta manera, sabremos qué tamaño tiene que tener el archivo gráfico.

CREACIÓN DE HOJAS DE ESTILO

Aunque Dreamweaver tiene un menú completo para la creación y la modificación de las hojas de estilo de nuestro sitio, también podemos modificarlas manualmente. Para esto debemos conocer el código CSS y su sintaxis. Ésta es muy parecida al HTML.

Hay tres maneras de insertar una imagen: con un clic en el sexto icono de la barra de herramientas horizontal (asegurándonos de seleccionar **Imagen** en el submenú), con **CTRL+ALT+I** o, en el menú principal, con **Insertar/Imagen**. Antes de colocarla debemos estar posicionados en la celda o tabla en donde deseamos que aparezca (**Figura 9**).

Una vez insertada en Dreamweaver, veremos que la imagen tiene las siguientes propiedades, entre otras:

- **Borde**: el tamaño del borde de la imagen, medido en pixeles. Si no queremos que tenga borde, el valor debe ser **0**.
- **Alt**: texto alternativo de imagen que aparecerá si, en el navegador, nos colocamos encima con la flecha del mouse. Es el texto que aparece sobre fondo amarillo claro.
- **Vínculo**: la opción para colocarle un vínculo a la imagen. En el caso de que tenga borde, éste adoptará el mismo color de un vínculo.
- **Clase**: la posibilidad de colocarle a una imagen una propiedad de hoja de estilo.
- **Mapa**: con esta herramienta podemos crear sectores de la imagen que actúen como vínculos y hacer posible, así, que una imagen pueda vincular con más de un archivo a la vez.

Durante el proyecto trataremos este tema varias veces. En la **Figura 10** podemos observar más de cerca las propiedades de la imagen.

INSERTAR VÍNCULOS

En HTML podemos vincular cualquier elemento de una página con otro archivo, ya sea dentro del mismo sitio o fuera de éste. Ésta es una de las características principales del protocolo HTTP. Para colocarle un vínculo (link) a un texto o a una imagen debemos marcarlo/a o seleccionarlo/a. Una vez que lo hayamos hecho, veremos la opción en la **barra de Propiedades**, donde tenemos que escribir el nombre del archivo con el cual queremos que el elemento vincule.



FIGURA 9.
Vemos el menú de inserción de imagen, donde podemos buscar el archivo deseado en las subcarpetas del sitio.

Repasaremos los tipos de vínculos:

- **Vínculo externo**: nos permite dirigir al usuario a un sitio externo. Siempre debe ir encabezado por el protocolo HTTP, por ejemplo, **www.hotmail.com**.
- **Vínculo interno**: nos permite dirigir al usuario a una página interna de nuestro sitio. Se debe escribir el nombre del archivo con su extensión, por ejemplo, **`index.html`**. Si se encuentra en una subcarpeta, deberemos colocar su nombre primero seguido de una barra invertida (**`archivos/index.html`**).
- **Vínculo de e-mail**: abre una ventana del programa de e-mail que tenga la PC del usuario (Outlook, etcétera) y le permite redactar un correo con la dirección ya colocada en el **`campo Para`**. Un ejemplo es **mailto:nombre@dominio.com**. Siempre debe escribirse el comando **`mailto:`** antes de la dirección.
- **Vínculo de ancla**: permite dirigir al usuario a una locación específica dentro de la misma página web.

En HTML podemos vincular cualquier elemento de una página con otro archivo

Para programarlo necesitamos colocar un ancla en el lugar a donde queremos enviarlo. Esto se hace con el tercer icono de la barra de herramientas horizontal. Le colocamos un nombre (una sola palabra en minúscula), luego marcamos o seleccionamos la imagen o palabra que actuará como vínculo y, siempre encabezando con el símbolo **#**, escribimos el nombre del ancla, por ejemplo, **`#arriba`**.

- **Vínculo de descarga**: le permite al usuario descargar un archivo (de texto, de música o de video). Deberemos escribir la locación del archivo, por ejemplo, **`archivos/descargas/info.pdf`**, si es que está en nuestro sitio, en una subcarpeta.



FIGURA 10. En la `barra de Propiedades` **del Dreamweaver observamos las opciones para la imagen.**

RESUMEN

Repasamos las herramientas y opciones básicas de Dreamweaver. Si bien volveremos sobre algunos temas tratados aquí y veremos muchos más, siempre es bueno comenzar dando por sentado algunos conocimientos.

Multiple **choice**

1 ¿Desde cuál de las siguientes opciones podemos obtener extensiones para el Dreamweaver?

a- Comandos.
b- Sitios.
c- Ventana.
d- Ayuda.

2 ¿Desde cuál de las siguientes opciones podemos editar la hoja de estilos?

a- Edición.
b- Texto.
c- Insertar.
d- Modificar.

3 ¿Cuál de las siguientes opciones permite insertar elementos de flash y otros programas externos?

a- Herramienta de hipervínculo.
b- Herramienta de correo electrónico.
c- Herramienta de media.
d- Herramienta de fecha.

4 ¿Cuál de las opciones permite visualizar el código HTML en la parte superior del área de trabajo y la vista de diseño en la parte inferior?

a- Opción vista código.
b- Opción vista dividir.
c- Opción vista diseño.
d- Opciones varias de visualización.

5 ¿Cuál de las siguientes opciones permite visualizar herramientas de diseño, como reglas, guías, cuadrículas y otras?

a- Opción vista código.
b- Opción vista dividir.
c- Opción vista diseño.
d- Opciones varias de visualización.

6 ¿Cuál de las siguientes opciones permite visualizar el código HTML en el área de trabajo?

a- Opción vista código.
b- Opción vista dividir.
c- Opción vista diseño.
d- Opciones varias de visualización.

Respuestas: 1-a, 2-b, 3-c, 4-b, 5-d, 6-c.

Capítulo 2

Introducción a Fireworks



En este segundo capítulo, aprenderemos las herramientas y opciones básicas de Fireworks.

RedUSERS.com

Introducción a Fireworks



De la misma manera que hicimos con Dreamweaver, repasaremos los contenidos básicos de Fireworks. De esta forma, tendremos un punto de partida común para poder elaborar toda la parte gráfica de nuestro sitio web, en los siguientes capítulos.

MENÚS Y BARRAS DE HERRAMIENTAS

Con fines prácticos, dividiremos la interfaz de trabajo de Fireworks en cinco áreas. Esto nos ayudará a repasar mejor cada una de las partes y facilitará la posterior referencia a lo largo del libro.

Menú principal

Éste es el menú típico de cualquier programa, controla todo lo que se ve y lo que no se ve (**Guía Visual 1**). Desde aquí, se pueden crear y guardar archivos, ocultar o mostrar barras de herramientas, manejar las propiedades de la página, seleccionar efectos y máscaras para imágenes, modificar sus atributos y controlar las características de los textos, entre otras opciones.

Con fines prácticos, dividiremos la interfaz de trabajo de Fireworks en cinco áreas

Barra de herramientas vertical

Es un menú gráfico/icónico (**Guía Visual 2**) que se encuentra a la izquierda del **área de trabajo**. Para aquellas personas que han trabajado con algún programa de edición de gráficos o fotos, como **Illustrator** o **Photoshop**, les será fácil reconocer varias de las herramientas que aparecen aquí.

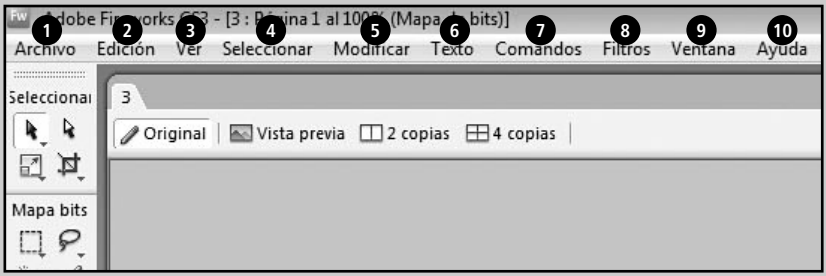
Área de trabajo

Es el espacio de trabajo con nuestro lienzo y las herramientas básicas para controlar propiedades de visualización e información de tamaños (**Guía Visual 3**). Recordemos que, todo aquello que dibujemos fuera del lienzo, **existirá pero no se verá** a la hora de exportar e insertar nuestras imágenes en el sitio web.

MENÚS Y BARRAS

Es muy probable que durante nuestro trabajo con Fireworks cerremos, sin querer, alguna barra de herramientas o algún menú de propiedades. Ante esta situación, debemos recordar que podemos recuperarlos rápidamente, gracias al botón **Ventana** del menú principal.

GUÍA VISUAL /1
El menú principal de Fireworks



1. **`Archivo`**: podemos encontrar opciones para **`Crear`**, **`Abrir`**, **`Abrir reciente`** y **`Guardar`** archivos. Además, tendremos **`Importar`**, **`Exportar`**, y **`Vista previa`** en el navegador.
2. **`Edición`**: hallamos las opciones de: **`Cortar`**, **`Pegar`**, **`Copiar`**, **`Buscar y reemplazar`** y **`Pegar como máscara`**, junto con las de selección y las de preferencias.
3. **`Ver`**: con esta herramienta, podemos seleccionar opciones para achicar o maximizar la visualización del documento, y para ver las cuadrículas y las líneas guía.
4. **`Seleccionar`**: tenemos la posibilidad de crear selecciones, anularlas, controlar bordes de recuadros, suavizarlos y fundirlos.
5. **`Modificar`**: con este menú, modificamos el tamaño de la imagen o del lienzo, y transformamos, organizamos y alineamos objetos, entre otras cosas.
6. **`Texto`**: encontraremos las opciones para cambiar la alineación, la fuente y el estilo de los textos. Además, podemos controlar su orientación.
7. **`Comandos`**: esta opción nos permite crear efectos para aplicar a los elementos —como por ejemplo, sombras—, convertir a escala de grises, crear un show de diapositivas, fundir imágenes y convertir a tonos sepia, entre otras cosas.
8. **`Filtros`**: con esta herramienta,ajustamos el color de los objetos, los desenfocamos, los perfilamos y les añadimos ruido.
9. **`Ventana`**: menú muy importante, desde el que podemos visualizar y ocultar las diferentes ventanas del programa con sus respectivas opciones.
10. **`Ayuda`**: encontramos el menú de ayuda del programa y su registro, entre otras cosas.

GUÍA VISUAL /2
La barra de herramientas vertical de Fireworks



1. **Herramienta Puntero**: selecciona un objeto en el área de trabajo.
2. **Herramienta Subselección**: esta opción la usamos para desplazar, seleccionar, o modificar puntos de un trazado vectorial o de un objeto que forma parte de un grupo.
3. **Herramienta Escala**: sirve para modificar el tamaño de un objeto, ya sea de manera proporcional o no. También podemos utilizarla para rotarlo.
4. **Herramienta Recortar**: la empleamos para recortar las partes que no deseamos de una imagen y para quedarnos con lo que sí deseamos.
5. **Herramienta Recuadro**: permite seleccionar áreas de pixeles específicas de una imagen de mapa de bits (dibuja un recuadro a su alrededor).
6. **Herramienta Lazo:** nos da la posibilidad de elegir pixeles específicos de una imagen de mapa de bits (sigue su contorno).
7. **Herramienta Varita mágica**: utilizamos esta alternativa para seleccionar áreas de pixeles de color similar, para luego alterar, por ejemplo, el color de fondo de una figura.
8. **Herramienta Pincel**: permite trazar pinceladas con el color de trazo o con el de relleno. Además, podemos seleccionar el tipo de trazo por utilizar.
9. **Herramienta Lápiz**: es útil para dibujar, a mano alzada, líneas de diferente grosor con el color de trazo que deseemos.
10. **Herramienta Borrador**: la usamos para eliminar pixeles.
11. **Herramienta Desenfocar**: con esta alternativa, podemos dar mayor o menor nitidez a los pixeles que deseemos.
12. **Herramienta Sello**: sirve para clonar parte de una imagen.
13. **Herramienta Línea**: para dibujar líneas rectas a mano alzada.
14. **Herramienta Pluma**: nos da la posibilidad de continuar dibujando un trazado existente y añadir o quitar puntos de edición.
15. **Herramienta Rectángulo**: con ella podemos dibujar diversas formas geométricas y aplicarles el color de trazo y de relleno que deseemos.
16. **Herramienta Texto**: permite insertar texto en el lugar que deseemos.
17. **Herramienta Estilo libre**: para doblar y remodelar objetos vectoriales.

GUÍA VISUAL /2 (cont.)

18. **Herramienta Cuchilla**: con ella, podemos dividir un trazado en dos o más.
19. **Herramienta Zona interactiva rectangular**: la utilizamos para asignarle un vínculo web a una zona que seleccionemos en un objeto.
20. **Herramienta División**: la empleamos para dividir un objeto en distintas zonas que se guardan como imágenes independientes, y además podemos asignarles vínculos y comportamientos.
21. **Ocultar divisiones y zonas interactivas**: oculta las divisiones y las zonas interactivas.
22. **Mostrar divisiones y zonas interactivas**: muestra las divisiones y zonas interactivas creadas.
23. **Herramienta Cuentagotas**: para seleccionar un color y duplicarlo en el trazo o en el relleno.
24. **Herramienta Cubo de pintura**: permite seleccionar o aplicar el color de relleno a los objetos.
25. **Color de trazo**: da la posibilidad de seleccionar o aplicar el color de trazo a los objetos.
26. **Color de relleno**: igual que **Herramienta Cubo de pintura**.
27. **Herramienta Mano**: la empleamos para mover el área de trabajo con todos sus elementos.
28. **Herramienta Zoom**: con ella, podemos maximizar o minimizar porciones del área de trabajo.

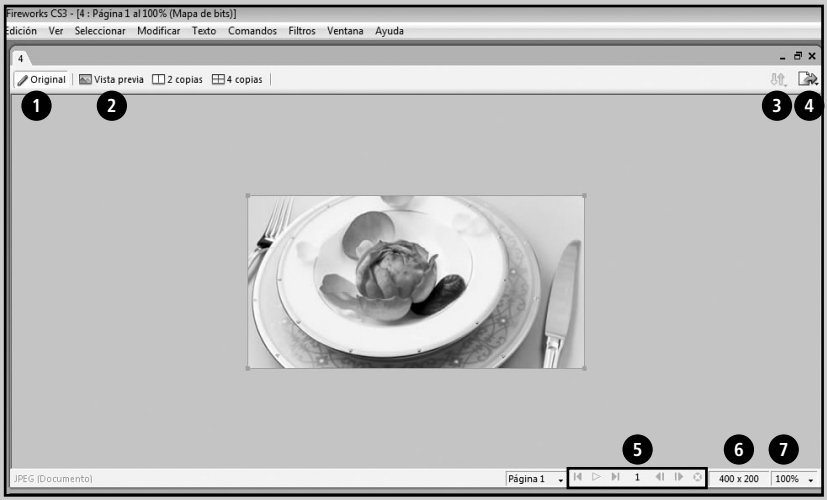
La Barra de herramientas vertical **es un menú gráfico/icónico**



PUNTOS POR PULGADA

Al tratar una imagen para que sea usada en un material gráfico, los diseñadores no la trabajan en menos de 300 puntos por pulgada. No obstante, como estamos trabajando para la Web, lo haremos en 72, ya que se verá más que bien y el archivo pesará muchos menos KB.

GUÍA VISUAL /3
El área de trabajo de Fireworks

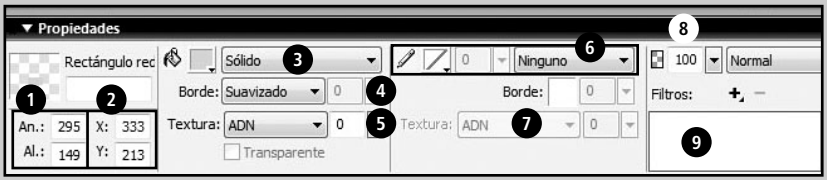


1. **Vista original editable**: es la vista predeterminada. Nos permite editar los objetos en el área de trabajo de la aplicación Adobe Fireworks.
2. **Presentación preliminar de la imagen**: con ella vemos cómo quedará la imagen de acuerdo con el tipo de archivo gráfico –GIF o JPG– que utilicemos.
3. **Botón de administración de archivos**: posibilita subir o bajar archivos de Fireworks del servidor. Solo funciona si el archivo tiene divisiones o zonas interactivas con vínculos.
4. **Exportación rápida**: con esta opción, podemos exportar rápidamente la imagen, sin necesidad de pasar por selecciones de filtros ni otras opciones.
5. **Control de fotogramas**: estos botones nos permiten reproducir un GIF animado, pasar al fotograma siguiente o anterior, e ir al primer o último fotograma de una serie.
6. **Tamaño de lienzo**: nos muestra el tamaño del lienzo en pixeles.
7. **Nivel de aumento**: desde esta opción, visualizamos el porcentaje de aumento con el que estamos viendo el documento.

Barra de propiedades

La barra de propiedades se encuentra en la parte inferior de Fireworks y nos mostrará las propiedades del objeto que tengamos seleccionado en un determinado momento (**Guía Visual 4**). Desde aquí podremos manipular las características de **todos los elementos** de nuestro lienzo. Nos permitirá, entre otras cosas, modificar el tamaño y la transparencia de un objeto, agregarle tanto efectos como filtros, cambiar el color, la fuente y la orientación de la tipografía, asignar vínculos a divisiones o zonas interactivas, y modificar las texturas y el color de bordes.

GUÍA VISUAL /4
La barra de propiedades de Fireworks



1. **`Ancho y alto de la selección`**: indica la altura y el ancho del elemento seleccionado.
2. **`Posición X e Y de la selección`**: muestra la posición del elemento seleccionado, según las coordenadas X e Y del lienzo de trabajo.
3. **`Relleno y categoría de relleno`**: permite ver el color de relleno del objeto y controlar su tipo de efecto -degradado, patrón, tramado, entre otros.
4. **`Borde`**: con ella, controlamos el tipo de borde de un elemento.
5. **`Textura`**: la utilizamos para elegir la textura que deseemos para el relleno del objeto.
6. **`Color, tamaño y categoría del trazo`**: con esta herramienta, seleccionamos el color de borde, el tamaño y el tipo de trazo que vamos a utilizar.
7. **`Textura del borde`**: con ella, podemos aplicar la textura que deseemos al borde del objeto, lo mismo que la herramienta **`Textura`** para el relleno.
8. **`Opacidad`**: permite controlar la transparencia del objeto seleccionado.
9. **`Filtros`**: empleamos esta opción, para añadir filtros de color, de sombras de iluminado y otros al objeto que seleccionamos.

Barra de ventanas

La barra de ventanas se encuentra en el lado derecho de Fireworks (**Guía Visual 5**). Esencialmente, es un **conjunto de varias ventanas** que pueden abrirse, minimizarse y ocultarse para ayudarnos a controlar aspectos estructurales del programa y de los elementos del área de trabajo. Desde aquí, podremos, entre otras cosas, alinear los elementos consigo mismos o con el área de trabajo, controlar los fotogramas del documento, añadir, mover y eliminar capas de dibujo, e insertar comportamientos a zonas marcadas con la herramienta **División**.

PROPIEDADES DE ELEMENTOS

Podemos dividir las propiedades de elementos en tres categorías, detalladas a continuación:



- **Propiedades del área de trabajo**: son las que controlan el lienzo y las características básicas que posee la imagen.
- **Propiedades de imagen**: son las que tienen que ver con los objetos gráficos y controlan todas sus características (relleno, trazo, transparencia y otras).
- **Propiedades de texto**: son las que controlan las características y la apariencia de los textos.

Propiedades del área de trabajo

Podemos acceder a éstas si hacemos clic con el mouse en cualquier parte del área gris que rodea nuestro lienzo. Nos permitirán controlar los aspectos generales de nuestro documento, relacionados con su tamaño y formato. Repasemos sus componentes:

- **Lienzo**: nos permite elegir el color –pleno– del lienzo de trabajo. Lo podemos modificar en cualquier momento, cuando sea necesario.
- **Tamaño del lienzo**: sirve para cambiar el tamaño del lienzo –área de trabajo– cuando lo deseemos. La medida predeterminada está en pixeles.

La barra de ventanas se encuentra en el lado derecho de Fireworks

NIVEL DE AUMENTO

Es una herramienta importante y debemos tenerla presente ya que, cuando abrimos una imagen, Fireworks modifica su nivel de aumento para que quepa en su totalidad en el área de trabajo. Si no le prestamos atención, nos puede parecer más pequeña de lo que es.

GUÍA VISUAL /5
La barra de ventanas de Fireworks



1. **Alinear**: encontramos diversas opciones de alineación para ordenar los elementos del área de trabajo. Éstas pueden ser aplicadas con respecto al lienzo o con respecto a los mismos elementos.
2. **Fotogramas**: desde esta opción, tenemos la posibilidad de añadir, duplicar y eliminar fotogramas de nuestro documento.
3. **Comportamientos**: en esta ventana, tenemos los distintos comportamientos y efectos que podemos utilizar sobre las áreas marcadas con la herramienta **División**.
4. **Capas**: con ella, tenemos la posibilidad de añadir, duplicar y eliminar capas de dibujo de nuestro documento.

También podemos controlar si queremos agrandarlo o achicarlo desde un sector en especial -izquierda, derecha, superior o inferior- y dejar el resto intacto.

- **Tamaño de la imagen**: usamos esta opción para modificar el tamaño de la imagen que visualizamos en el área de trabajo. Controla simultáneamente al tamaño del lienzo, ya que lo achica o agranda según el objeto que se encuentre en él. Si abrimos una foto y cambiamos su tamaño, el lienzo se adaptará a éste.
- **Ajustar lienzo**: con esta opción, podemos cambiar automáticamente el tamaño del lienzo para que se adecue al de la imagen. Si tenemos un lienzo grande e insertamos una imagen pequeña, adoptará el tamaño de la imagen.
- **Opciones de exportación predeterminadas**: desde aquí, tenemos la posibilidad de definir el tipo de archivo de exportación (GIF o JPG) que queremos utilizar para nuestro documento.



Propiedades de imagen

Son las propiedades que poseen los objetos gráficos dibujados en Fireworks. Accedemos a ellas al seleccionar el elemento dibujado con la herramienta **Puntero**. Nos dan la posibilidad de controlar **todos los detalles** de las figuras y de las imágenes. Repasaremos sus componentes:

- **Color de relleno**: es la casilla selectora de color que nos permite elegir el color de relleno de la figura. No tenemos esta opción en el caso de que el objeto sea una foto.
- **Categoría de relleno**: nos sirve para seleccionar entre opciones de **Sólido**, **Patrón** y **Degradado**. De esta manera, podemos rellenar el objeto o figura con la que más nos guste (**Figura 1**).
- **Borde**: la empleamos para seleccionar el tipo de borde de la figura u objeto. Podemos alternar entre **Suavizado**, **Duro** y **Fundido**.
- **Textura**: la utilizamos para cambiarle la textura de relleno a un objeto o figura. Es un buen agregado para lograr elementos texturados.
- **Color de trazo**: nos posibilita seleccionar el color de trazo del borde del objeto.
- **Tamaño de la punta**: la usamos para seleccionar el grosor del borde de un objeto o figura.
- **Categoría del trazo**: nos permite cambiar el tipo de trazo del borde del objeto.

LIENZO E IMAGEN

Es común pensar que lienzo e imagen son lo mismo, pero esto no es así. El lienzo es nuestra área de trabajo y puede ser modificado de forma totalmente independiente de la imagen. Lo mismo se aplica a esta última.

- **Textura de trazo**: la empleamos para seleccionar la textura, en caso de que deseemos una, del borde del objeto o figura.
- **Opacidad**: con ella podemos controlar el grado de transparencia de un objeto.
- **Filtros**: sirve para colocarle efectos de diferentes tipos a una figura u objeto. Es muy útil para lograr elementos más complejos y atractivos.

Propiedades de texto

Nos permiten controlar las características y apariencias de los textos que insertemos en el área de trabajo, siempre que sean escritos en Fireworks y no importados de otro archivo gráfico. Con ellas, podemos manejar distintas variables para mejorar la visualización y agregar efectos. A continuación, repasaremos sus componentes:

- **Fuente**: la utilizamos para seleccionar la tipografía con la que deseamos escribir el texto. Podemos cambiarla en cualquier momento.
- **Tamaño**: sirve para seleccionar el tamaño del texto en pixeles. Funciona de la misma manera que en cualquier procesador de textos.
- **Color**: con ella, podemos elegir el color de texto que deseemos utilizar.
- **Negrita**, **cursiva** y **subrayado**: para transformar el texto en negrita, cursiva o subrayarlo.
- **Ajuste entre caracteres**: da la posibilidad de alejar o juntar los caracteres de las palabras entre sí. De esta forma, podemos crear un texto más o menos compactado.
- **Interlineado**: la empleamos para separar o juntar las líneas de texto que tengamos.
- **Escala horizontal**: permite agrandar o achicar el texto como si fuese un elemento gráfico.
- **Orientación de texto**: con esta opción, podemos escribir en forma horizontal, vertical, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.
- **Alineación de texto**: sirve para alinear el texto a la izquierda, al centro, a la derecha o justificarlo, como en cualquier procesador de textos.



FIGURA 1.
Las opciones de degradado abiertas en la `Categoría de relleno`**. Podemos observar los diferentes tipos. Cada una nos permitirá agregar o quitar más colores y patrones al degradado.**

- **Opacidad**: con ella, controlamos el grado de transparencia del texto seleccionado.
- **Filtros**: la empleamos para colocarle efectos de diferentes tipos a un texto.

FILTROS

La opción **Filtros**, en el menú principal, nos permite agregar y modificar diferentes filtros para objetos, imágenes y textos. Es muy útil a la hora de probar distintas posibilidades de diseño, ya que también es muy sencillo eliminarlos una vez que han sido aplicados. Se dividen en cinco tipos: **Ajustar color**, **Desenfocar**, **Otro**, **Perfilar** y **Ruido**. A continuación, describiremos cada uno de ellos.

Ajustar color

Estos filtros incluyen todas las variables de manipulación del color de la imagen. Con ellos, podemos cambiar intensidad, brillo, saturación, niveles, etcétera. Una vez que los seleccionemos y apliquemos, aparecerán en la ventana **Filtros** de la barra de **Propiedades** del programa. Allí podremos tener acceso para editarlos o para eliminarlos.
Repasaremos los diferentes tipos:

- **Brillo/Contraste**: permite modificar el contraste o brillo de los pixeles de una imagen. Afecta sus resaltados, medios tonos y sombras. Lo usamos para corregir imágenes demasiado oscuras o claras.
- **Curvas**: lo utilizamos para ajustar cualquier color del rango tonal sin afectar el resto de los colores.



La opción Filtros, en el menú principal, nos permite agregar y modificar diferentes filtros para objetos, imágenes y textos

PIXELES

Cabe recordar que, como estamos trabajando para la Web, todas las medidas de nuestros archivos serán tomadas en pixeles. Si bien es la unidad de medida predeterminada de Fireworks, siempre debemos estar atentos de no cambiarla a centímetros o pulgadas.

Por ejemplo, lo podemos utilizar para corregir un destello de color producido por las condiciones de iluminación de la imagen.

- **Invertir**: lo usamos para cambiar los colores de una imagen por su color inverso de la rueda de colores, es decir, si lo aplicamos a una imagen roja, el color cambiará a azul.
- **Matiz/Saturación**: brinda la posibilidad de ajustar el tono o matiz, la intensidad o saturación y la luminosidad de un color de una imagen.
- **Niveles automáticos**: una opción muy útil, que nos permite hacer que Fireworks ajuste automáticamente el rango tonal de una imagen.
- **Niveles**: lo empleamos para corregir mapas de bits que contienen una alta concentración de pixeles en resaltados, medios tonos o sombras.

Desenfocar

Estos filtros incluyen todas las variables de desenfoque de una imagen. Con ellos, podemos alterar los pixeles para crear efectos de velocidad y distorsión, entre otros efectos que estudiaremos en este apartado.

Una vez que los seleccionemos y apliquemos, aparecerán en la ventana **Filtros** de la barra de **Propiedades** del programa. Allí, podremos tener acceso para editarlos o para eliminarlos. Revisaremos los diferentes tipos:

- **Desenfocar**: permite suavizar el enfoque de los pixeles seleccionados. Si deseamos que se note, deberemos aplicarlo varias veces.
- **Desenfocar más**: aplica el triple de desenfoque que si utilizáramos **Desenfocar**.
- **Desenfoque de movimiento**: brinda la posibilidad de generar un efecto de movimiento de la imagen. Podemos controlar el ángulo y la distancia.
- **Desenfoque de zoom**: sirve para generar un efecto de movimiento de la imagen, de forma que ésta parezca alejarse o acercarse. Podemos controlar la cantidad y la calidad.
- **Desenfoque gaussiano**: lo utilizamos para producir un efecto de halo, ya que aplica una media de desenfoque a cada pixel.
- **Desenfoque radial**: lo empleamos para producir un efecto de rotación de la imagen.

Otro

Dentro de esta opción, encontraremos dos filtros que tienen que ver con la aplicación de efectos tipo dibujo a una imagen. Básicamente, nos permiten modificar los pixeles de un archivo gráfico para que su apariencia parezca dibujada o para hacerlo transparente. Repasaremos los diferentes tipos:

- **Buscar bordes**: nos permite alterar los mapas de bits para que parezcan dibujos lineales:



NIVELES AUTOMÁTICOS

Cada vez que abramos una imagen para comenzar a editarla, antes de efectuarle cualquier modificación, nos conviene seleccionarla y aplicarle el filtro **Niveles automáticos**. De esta manera, ya tendremos los tonos corregidos automáticamente por Fireworks.

Datos útiles para tener en cuenta

FIREWORKS VS. PHOTOSHOP

Muchos diseñadores suelen menospreciar Fireworks, ya que argumentan que Photoshop es mucho mejor y tiene muchas más herramientas para trabajar imágenes. Lo cierto es que Fireworks es un editor de imágenes especialmente diseñado para la Web y que, además de trabajar mapas de bits, puede crear y trabajar perfectamente con vectores.

NOMBRES DE ARCHIVO

Al igual que para los archivos HTML, debemos respetar los nombres en minúscula, sin tildes ni espacios para las imágenes que exportamos, ya que también serán subidas a Internet. Si no hacemos esto, nuestras imágenes pueden no verse correctamente o ni siquiera aparecer.

PALETA RGB

Al igual que en Dreamweaver, en Fireworks se usa la paleta de colores RGB (rojo, verde y azul). Esto hace que sea mucho más fácil para nosotros crear o editar imágenes y luego exportarlas para que sean insertadas en HTML.

identifica las transiciones de color de las imágenes y las cambia por líneas.

- **`Convertir en alfa`**: lo usamos para convertir un texto o una imagen en una transparencia, siempre en función de los valores de la imagen (**Figura 2**). Es una forma automática para hacer que una imagen se haga transparente sin utilizar **`Opacidad`**.

Perfilar

Estos son filtros muy útiles para **corregir imágenes que estén desenfocadas**, es decir, que hayan sido sacadas fuera de foco. Al usarlos podremos trabajar

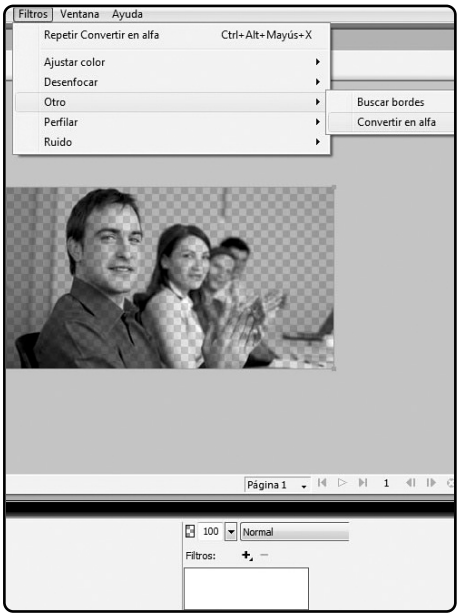


FIGURA 2. Podemos ver la opción `Convertir en alfa` aplicada a una imagen. Observamos que se puede ver parte del lienzo debido a la transparencia.

la imagen para mejorarla y así no tener que volver a tomarla -en el caso que sea una fotografía- o conseguirla. Repasaremos los diferentes tipos:

- **Desperfilar máscara**: nos permite enfocar la imagen mediante el ajuste del contraste de los bordes de los pixeles. Esta opción es la que nos ofrece el mayor control (**Figura 3**).
- **Perfilar**: nos sirve para ajustar el foco de una imagen borrosa mediante el aumento del contraste de los pixeles adyacentes.
- **Perfilar más**: igual que **Perfilar**, pero nos da la posibilidad de aumentar el contraste de los pixeles adyacentes casi tres veces.

Ruido

Esta opción tiene un solo filtro y sirve para distorsionar una imagen. Fundamentalmente, rompe los pixeles de un objeto para hacerlo poco claro y, depende de la cantidad, casi irreconocible.

- **Añadir ruido**: permite crear variaciones de color aleatorias entre los pixeles de una imagen, para distorsionarla o crear el efecto de una foto antigua o arruinada por el tiempo. A lo largo del proyecto, veremos aplicaciones concretas de filtros y diversas formas de manejarlos.



FIGURA 3. Conviene mantener un equilibrio entre la Cantidad de perfilado y el Radio del píxel para lograr un efecto realista.



La opción ruido tiene un solo filtro y sirve para distorsionar una imagen

RESUMEN

En este segundo capítulo, repasamos las herramientas y opciones básicas de Fireworks: el menú principal, la barra de propiedades y barras de ventanas. Además, estudiamos los siguientes filtros: ajustar color, desenfocar, perfilar y ruido.

Multiple **choice**

1 ¿Con cuál de las siguientes herramientas creamos efectos para aplicar a los elementos?

a- Seleccionar.
b- Modificar.
c- Comandos.
d- Filtros.

2 ¿Con cuál de las siguientes herramientas podemos ajustar el color de los objetos?

a- Seleccionar.
b- Modificar.
c- Comandos.
d- Filtros.

3 ¿Cuál de las siguientes herramientas selecciona áreas de pixeles de color similar?

a- Herramienta estilo libre.
b- Herramienta sello.
c- Herramienta varita mágica.
d- Herramienta borrador.

4 ¿Cuál de las siguientes herramientas permite eliminar pixeles?

a- Herramienta estilo libre.
b- Herramienta sello.
c- Herramienta varita mágica.
d- Herramienta borrador.

5 ¿Cuál de las siguientes herramientas sirve para clonar parte de una imagen?

a- Herramienta estilo libre.
b- Herramienta sello.
c- Herramienta varita mágica.
d- Herramienta borrador.

6 ¿Cuál de las siguientes herramientas permite doblar y remodelar objetos vectoriales?

a- Herramienta estilo libre.
b- Herramienta sello.
c- Herramienta varita mágica.
d- Herramienta borrador.

Respuestas: 1-c, 2-d, 3-c, 4-d, 5-b, 6-a.

Capítulo 3

Diseño estático



En este tercer capítulo, veremos los pasos para crear un diseño preliminar estático de nuestro sitio web.

RedUSERS.com

¿Por qué usar Fireworks para **diseñar nuestro sitio?**

Un error común que mucha gente comete es empezar a trabajar directamente en Dreamweaver, es decir, luego de terminar con el proceso de desarrollo del **árbol de sitio**, van al programa mencionado y comienzan a crear tablas para armar el diseño y la estructura del sitio. Aunque para muchos ésta puede ser la forma adecuada de proceder, si la empleamos, es posible tener ciertos inconvenientes que hacen que no sea la más práctica.

Supongamos que trabajamos en un proyecto que debe ser aprobado por un cliente. Muy probablemente, nos pedirá un diseño preliminar de, por lo menos, la página inicial del sitio. Si nos tomamos el trabajo de crear todas las tablas necesarias con sus respectivas celdas, rellenarlas con contenido (texto e imágenes, entre otras cosas) y lo desaprueba, habremos gastado valioso tiempo en diseñar y programar la estructura de una página que finalmente será borrada. Además, lo más seguro es que, para poder contemplar posibilidades, no nos pida solo un diseño, lo que empeorará aún más la situación.



Sin ir más lejos, nos puede pasar lo mismo al trabajar en nuestro propio proyecto. Podemos comenzar a diseñar directamente en Dreamweaver y tener que hacer varias pruebas hasta quedar conformes, con lo que también caemos en esa pérdida de tiempo y de archivos que terminarán en la basura. La mejor solución para esto es crear, primero, un diseño estático preliminar de nuestro sitio en Fireworks, o sea, una imagen. Existen ciertos puntos a favor de esta manera de proceder:

1) Trabajamos en un programa de **edición de imágenes**. Esto permite gran flexibilidad y libertad.
2) No tenemos que insertar tablas con celdas. Nos manejamos directamente con imágenes y elementos de diseño, lo que es más cómodo y nos ahorra tiempo.

ANCHO DEL DISEÑO

En el proceso de diseño de un sitio web, importa más el ancho que el alto. Esto se debe a las barras de desplazamiento de los navegadores. Todos los usuarios de Internet estamos acostumbrados al desplazamiento vertical, y el horizontal nos resulta muy incómodo.

3) Agregamos, movemos y eliminamos elementos con facilidad. Podemos arrastrar cualquier componente de nuestro diseño con el mouse, crearlo de la misma manera y eliminarlo con solo marcarlo y apretar **SUPR**.
4) Lo visualizamos como una imagen. Podemos exportar un archivo JPEG o GIF y verlo como una simple imagen, liviana y fácil de transportar o enviar por e-mail.

¿Esto significa que nos podemos olvidar totalmente de Dreamweaver y diseñar como nos plazca? No, significa que tenemos mayor libertad y facilidad, pero no son totales. Siempre debemos tener en cuenta que, finalmente, colocaremos el diseño en tablas y celdas de Dreamweaver. No nos olvidemos de este hecho mientras diseñamos ya que, si no, podemos hacer cosas que luego sean imposibles de adaptar. Veremos bien los detalles a lo largo de este capítulo.

COMPONENTES ESTRUCTURALES Y DE CONTENIDO

Debemos comenzar por diferenciar aquellos componentes que serán estructurales y aquellos que serán de contenido. Los primeros están asociados con los cimientos de nuestro sitio y son su base, suelen ser más **estáticos y repetitivos**. Algunos ejemplos pueden ser: encabezado, pie de página, barra de navegación, líneas de división entre componentes y espacio para banners. Los segundos están asociados con elementos más cambiantes, dinámicos y conforman el relleno de nuestro sitio. Ejemplos de éstos son: textos, imágenes, gráficos y banners.

Ambos están muy relacionados y siempre conviene pensarlos en conjunto, no obstante, los trabajaremos por separado. Primero nos concentraremos en los componentes estructurales porque nos darán la forma de los de contenido.

> Un error común que mucha gente comete es empezar a trabajar directamente en Dreamweaver

Comenzaremos por el encabezado y la barra de navegación. Para **InterWeb** (nuestro proyecto) trabajaremos un diseño con **barra de navegación horizontal** justo debajo del encabezado. Abriremos Fireworks y seleccionaremos en el menú principal **`Archivo`**/**`Nuevo`** (**Figura 1**).

Es fundamental el tamaño de lienzo que elijamos. Lo más conveniente es que tenga, aproximadamente, el mismo que la página en Dreamweaver.

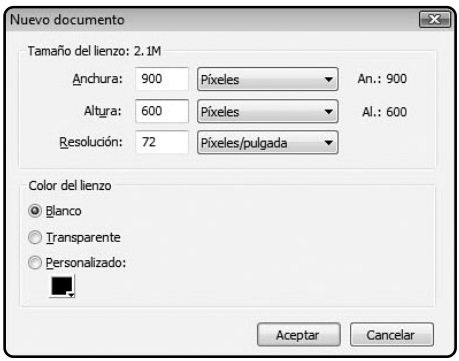


FIGURA 1. La ventana de propiedades para configurar el área de trabajo sobre la que desarrollaremos nuestro diseño estático.

En nuestro caso será de 900 pixeles de ancho por 600 de alto, ya que la mayoría de las resoluciones de pantalla de hoy en día están preparadas, por lo menos, para 1024 x 768 pixeles.

Nunca conviene usar el ancho y el alto total (sobre todo, el ancho) debido a que las pantallas son diferentes, además de que las barras verticales y horizontales de las ventanas achican el espacio disponible. Una buena resolución estándar para diseñar páginas web actualmente puede ser 950 pixeles de ancho por 600 de alto. La altura puede variar, ya que todos los usuarios están acostumbrados a la barra de desplazamiento vertical.

Lo primero que haremos será delimitar los espacios que ocuparán nuestros diferentes componentes y luego comenzaremos a diseñarlos. El área destinada al encabezado será de 900 pixeles de ancho por 70 de alto (**Figura 2**). Utilizaremos la **`Herramienta Rectángulo`** para dibujar un rectángulo.

El espacio de la barra de navegación tendrá 880 pixeles de ancho por 60 de alto (**Figura 3**). Emplearemos un color diferente para el rectángulo, así lo diferenciamos del encabezado. Lo colocaremos justo debajo del otro, sin dejar espacio.

Ahora seguiremos con el **pie de página**, las **líneas divisorias** y el **espacio para banners**. En el caso



FIGURA 2.
El color que usemos no importa porque después reemplazaremos la figura por el diseño correspondiente.

COLORES

En la mayoría de los casos, se usa la gama de colores corporativos de la empresa o institución en el sitio web. Siempre nos debemos asegurar de usarlos de tal manera de que no dificulten la legibilidad o la navegabilidad de los elementos de la página.

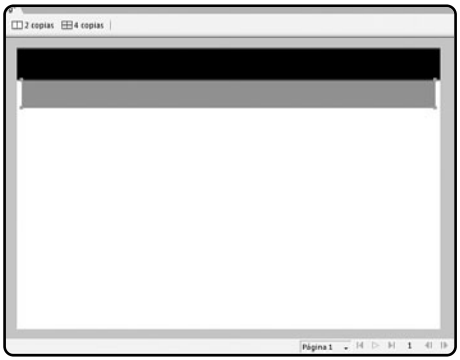


FIGURA 3. Hemos dejado un pequeño espacio de 10 pixeles a cada lado para insertar otros elementos de diseño.

del primero, destinaremos un espacio de 880 pixeles de ancho por 40 de alto. Al igual que hicimos con el encabezado, usaremos la **Herramienta Rectángulo** para dibujar una figura que cubra el área en cuestión. Las líneas divisorias (**Figura 4**), que medirán 10 pixeles de ancho por 530 de alto aproximadamente (o lo necesario para cubrir la altura), cumplirán, más que nada, una función decorativa.

También le darán un poco de aire al diseño porque crearán una sangría tanto en el margen izquierdo como en el derecho. Dibujaremos una de ellas con la misma herramienta anterior, la copiaremos (**CTRL+C** o **Edición/Copiar**) y la pegaremos (**CTRL+V** o



FIGURA 4. Las líneas divisorias, una a cada lado. Si hemos usado borde en alguno de los rectángulos, puede ocurrir que sus medidas de ancho y alto se vean alteradas por algunos pixeles.

FONDOS TIPOGRÁFICOS

Más de una vez, podemos encontrarnos con un sitio web que tiene fondos trabajados con tipografías en lugar de con patrones de dibujo. A pesar de ser interesante, la idea no es muy conveniente si diseñamos un sitio con mucho contenido textual.

Edición/**Pegar**), para luego arrastrarla al otro lado. Colocaremos el espacio que corresponde a los banners en una columna a la derecha, que ocupará toda la altura disponible entre la barra de navegación y el pie de página. Su ancho será de 200 pixeles. Ahora pasaremos a los componentes de contenido. Por el momento, los ilustraremos de manera muy básica, ya que avanzaremos más sobre ellos en las siguientes secciones del capítulo. Comenzaremos por la zona destinada al texto, que está conformada por el rectángulo blanco que se encuentra a la izquierda del área de los banners.

Aquí debemos decidir en cuántas columnas y filas dividiremos nuestro texto. Para el caso de **InterWeb**, en este diseño tipo, usaremos dos y dos. En la primera fila, las columnas estarán unidas para poder escribir el título y, en la segunda, las mantendremos separadas para el contenido. Nuevamente, con la **`Herramienta Rectángulo`**, dibujaremos el rectángulo correspondiente a la primera fila y luego los pertenecientes a las dos columnas de la segunda. El ancho de la primera fila será, aproximadamente, de 650 pixeles por 50 de alto. Los rectángulos de la segunda tendrán 300 pixeles de ancho por 330 de alto (**Figura 5**).

Ahora utilizaremos la **`Herramienta Texto`** para agregar texto de muestra. Haremos esto para tener

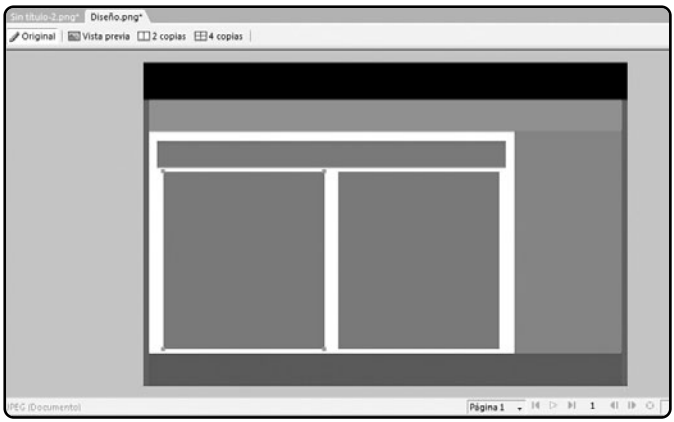


FIGURA 5.
Es bueno dejar márgenes entre las áreas, ya que actuarán como sangría para separar el escrito.

TIPOGRAFÍA

Si bien podemos utilizar la tipografía que deseemos para los textos de muestra, todo aquello que escribamos como texto en HTML debe llevar tipografía básica (**`Arial`**, **`Times New Roman`**, **`Courier New`**, **`Georgia`** o **`Verdana`**), porque HTML trabaja con la tipografía del equipo del usuario.



Ahora utilizaremos la Herramienta Texto para agregar texto de muestra

una idea de cómo se verá el texto insertado en nuestro diseño. La tipografía, el color y el tamaño podrán cambiar una vez que apliquemos los ajustes en Dreamweaver, con lo que esto es solo preliminar. En el espacio destinado al título, escribiremos **Título de muestra** (**Figura 6**). Emplearemos tipografía **`Calibri`** con alineación izquierda, color blanco, tamaño 32 en negrita.

Puede ser perfectamente reemplazada por una **`Arial`** o **`Verdana`**. Para colocar contenido de muestra en las columnas correspondientes al texto, utilizaremos una herramienta muy útil que tiene Fireworks



FIGURA 6.
Si deseamos, para separar más las letras, podemos utilizar la herramienta `Ajuste entre caracteres`, que se encuentra en la barra de `Propiedades`.

ORIGINALES DE FIREWORKS

Si bien podemos exportar nuestro diseño preliminar estático y transformarlo en JPEG o GIF, siempre debemos guardar el original de Fireworks (PNG). Si no tomamos este recaudo, no podremos volver a editar nuestro diseño si deseamos modificar algún elemento.

y que encontraremos en **Comandos/Texto/Lorem ipsum**. Al aplicarla, aparecerá automáticamente un cuadro con texto en latín, el que se usa en entregas de diseño gráfico y web, muy útil para nuestro relleno.

Seguramente, deberemos cambiar el tamaño del cuadro de texto: seleccionaremos el cuadro con la **Herramienta Puntero** y, desde la barra de **Propiedades**, modificaremos el tamaño de la tipografía. En nuestro caso, colocaremos **Arial**, tamaño 18, y alineación izquierda (**Figura 7**); quitaremos la negrita (si tenía). Posiblemente, debamos cambiar el formato del cuadrado de texto para que entre en la columna. Esto también lo hacemos con la **Herramienta Puntero**, que podemos utilizar para achicar uno de los costados.

Para que quede parejo, copiaremos el cuadro de texto con **CTRL+C** y lo pegaremos con **CTRL+V**. Así, se pegará en el mismo lugar del otro. Lo único que haremos será arrastrarlo con la **Herramienta Puntero** y posicionarlo en la otra columna. Ya tenemos nuestra base general lista. Avanzaremos con otros elementos.

COLORES Y TIPOGRAFÍAS

Éste es un punto muy importante, ya que permitirá que el contenido de nuestro sitio pueda visualizarse correctamente y su lectura sea agradable. Además, también influyen ciertos detalles técnicos que revisaremos. Comenzaremos con algunas reglas generales con respecto al texto.

- **Máxima legibilidad:** tenemos que preocuparnos, en todo momento, porque se pueda leer y ningún elemento interfiera con su lectura.
- **Tamaño adecuado:** debe tener un tamaño lo suficientemente grande para ser legible, pero no puede ser demasiado exagerado, ya que resulta incómodo y poco estético.
- **Sangrías:** hay que mantener una separación adecuada entre los textos de nuestras páginas.
- **Colores fuertes:** es conveniente evitar los colores fuertes cerca de áreas de texto.



FIGURA 7.
Si deseamos dejar más espacio entre las líneas, tenemos la herramienta Interlineado, que se encuentra en la barra de Propiedades.

- **Tipografías claras:** debemos cuidarnos de usar aquellas que puedan resultar poco claras.

Para lograr legibilidad, tenemos que procurar que el color de nuestra tipografía no sea similar al color de fondo o al de alguna imagen o figura que haya cerca. También debemos asegurarnos de que el texto no sea bloqueado por otros elementos de nuestro diseño.

A veces, ocurre que el tamaño de la letra es muy pequeño. Esto, indudablemente, interferirá con la lectura de los usuarios porque les costará mucho más leer nuestro contenido. Un tamaño ideal es 12.

Los espacios entre los textos (la sangría) son muy importantes porque les dan aire y facilitan su lectura. A ningún usuario le gustan los bloques pegados que parecen no tener ni comienzo ni fin.

Otro problema son los colores fuertes, sobre todo cuando se usan como parte del fondo. Lo ideal, siempre, son los tonos pasteles. Si por alguna razón queremos o debemos usar tonalidades intensas, o una imagen muy fuerte, tenemos que controlar que esté lo suficientemente separada del texto para no provocar ruido.

Muchas veces, por una cuestión de diseño, queremos emplear tipografías originales o modernas. Esto puede provocar dificultades en la lectura, especialmente si la letra se encuentra un poco deformada o cortada. Para los textos, siempre tenemos que utilizar las más claras, pero los títulos sí pueden tener alguna forma un poco más osada y extraña.

Un tema que hay que tener muy en cuenta es el estilo que le queremos dar a nuestro proyecto. De acuerdo con la tipografía y con el color que empleemos, el sitio tendrá una apariencia más seria o más



Para lograr legibilidad, tenemos que procurar que el color de nuestra tipografía no sea similar al color de fondo

BANCOS DE ESTILOS

Hay sitios en Internet que ofrecen a los usuarios una gran cantidad de estilos para descargar. De esta manera, en forma gratuita o por un precio módico, un diseñador puede bajarse archivos CSS para usar en sus páginas.

casual. A continuación, podremos observar algunos ejemplos que reflejan la diversidad que hay.
En el caso del Banco Santander Río (**Figura 8**), vemos el marcado uso de blancos y grises. Aunque hay rojo, se encuentra en un tono oscuro, que opaca su fortaleza. Esta combinación, junto con una tipografía clásica sin serif, le da al sitio un perfil institucional muy marcado.

Con **Turbo Master** podemos observar un sitio más fuerte, con más carga gráfica y color (**Figura 9**). Si bien estamos frente a un diseño corporativo, apreciamos que está más volcado hacia la venta, ya que tiene diversos componentes que llaman la atención y resultan atractivos para la vista. Con respecto a la tipografía, vemos unos tres diferentes tipos sin serif, lo que genera una sensación de mayor flexibilidad. Junto con las formas y líneas, los colores violáceos de diferentes tonalidades nos dan un efecto que marca, gracias a la tipografía con serif del encabezado, seriedad. Pero a la vez, los diferentes elementos gráficos flexibles y la tipografía sin serif nos muestran soltura y dinamismo, que connotan entretenimiento.

En el caso de **InterWeb**, como se trata de una empresa de multimedia y hosting, la intención será darle un aire de seriedad e institucionalidad. En este sentido, evitaremos los colores fuertes y los tipos de letras alocados o demasiado modernos. Esto lo trabajaremos en profundidad en el



FIGURA 8.
Observamos un sitio muy austero con una barra de navegación bien definida.

FORMAS GEOMÉTRICAS

Pequeñas formas geométricas de colores livianos y suaves pueden agregar un toque visual con buen estilo a un sitio. Líneas curvas, triángulos, círculos, partes de figuras y contornos, combinados con tonos pastel, contribuyen a resaltar elementos gráficos y textuales.

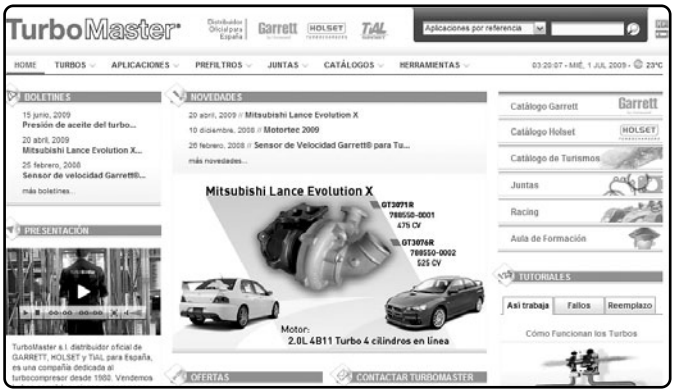


FIGURA 9.
Sitio de Turbo Master, empresa dedicada a la fabricación y el mantenimiento de turbos para vehículos. Vemos más imágenes de productos y un diseño más cargado.

capítulo siguiente, cuando comencemos a diseñar los elementos gráficos concretos.

Cabe aclarar que, al referirnos a tipografía con serif, hablamos de fuentes como **Times New Roman**, **Georgia** o **Courier New**. Su característica principal es poseer remates en la parte inferior de cada letra, como una pequeña especie de subrayado propio.

Denotan seriedad y se usan en diseños clásicos y más bien estáticos. Por otro lado, se encuentran aquellas sin serif, como **Arial**, **Verdana** o **Calibri**, que no tienen esos remates y denotan mayor flexibilidad. Hoy en día, son las favoritas para diseños web modernos que mantienen un toque de seriedad.

Cabe aclarar que, al referirnos a tipografía con serif, hablamos de fuentes como Times New Roman, Georgia **o** Courier New

FONDOS

Aunque no lo parezca, éste es un tema muy discutido. Hay quienes argumentan a favor del uso de fondos trabajados (generalmente, composiciones gráficas) para lograr acentuar la sensación que se desea transmitir a través del diseño, y hay quienes consideran que un fondo pleno (del color que sea) es más conveniente a tal efecto.

Lo cierto es que, en última instancia, todo es cuestión de gustos y de personalidades. El cliente para el que uno puede trabajar también influye mucho en este aspecto, pero si la decisión está bien argumentada, el diseñador casi siempre tiene la palabra final. Primero, veremos los diferentes tipos de fondos que se pueden aplicar a un sitio web:

- **Fondo pleno:** el blanco cuenta como tal. Usualmente, se trata de que sean colores pasteles que permitan una buena legibilidad del contenido. Si no se usa el blanco, suelen elegirse amarillos,

verdes o azules muy claros. El gris claro también es una muy buena opción.

- **Fondo trabajado:** se caracteriza por tener un patrón de dibujo repetitivo (**Figura 10**). Pueden ser líneas, pequeñas formas o dibujos, u otros elementos. También se lo conoce como *wallpaper*. Se suele emplear a nivel institucional y, si está bien trabajado, puede ampliar el atractivo visual y facilitar la lectura.
- **Fondo de imagen:** tiene una imagen que cubre su totalidad o su mayor parte. Ésta debe ser lo suficientemente transparente como para no dificultar la legibilidad del texto y, generalmente, está trabajada con algún filtro de color (**Figura 11**). Este tipo no es muy utilizado porque, si no está bien trabajado, genera problemas de lectura, y no se lo considera demasiado institucional.



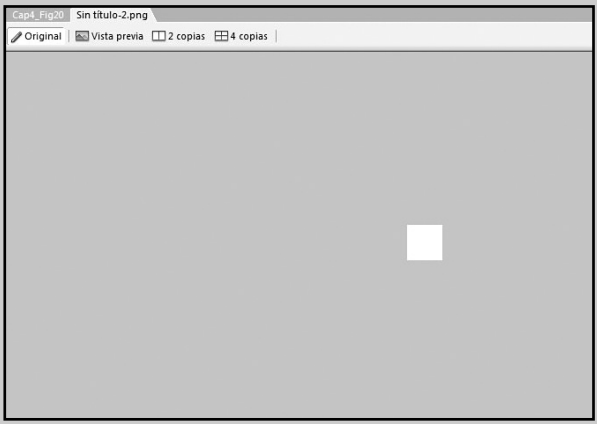
FIGURA 10.
Aunque el fondo del contenido es pleno, si se observa bien, se verá que a su alrededor hay patones de líneas negras con relleno gris. El efecto es muy institucional.



FIGURA 11.
Apreciamos un filtro de color aplicado sobre la imagen. También vemos que se dificulta un poco la legibilidad de la barra de navegación.

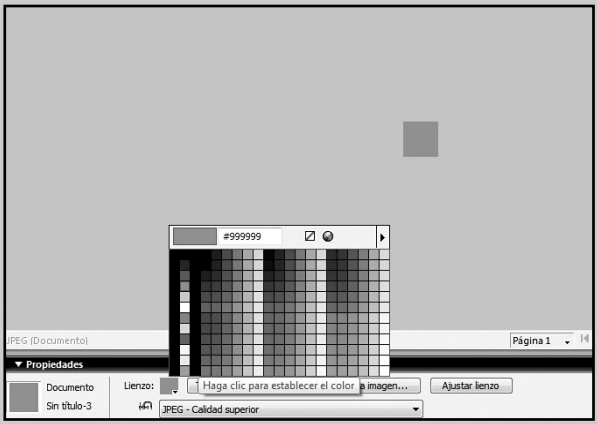
PASO A PASO /1
Fondo trabajado

1



En Fireworks, vaya a **Archivo/Nuevo** y cree un lienzo de 40 pixeles de ancho por 40 de alto. Color de fondo blanco y resolución de 72 pixeles por pulgada.

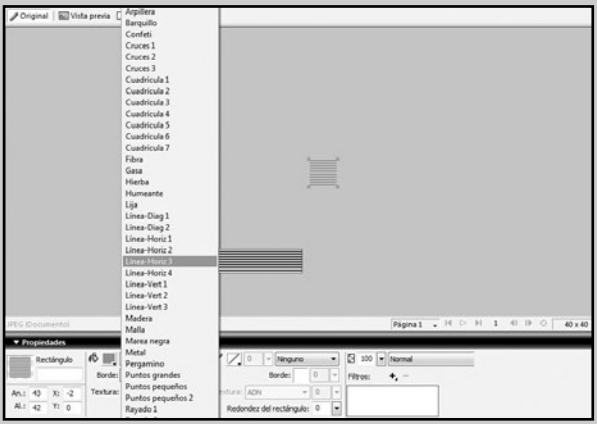
2



Con la **Herramienta Rectángulo**, dibuje un cuadrado que cubra todo el lienzo (40 x 40) y, con la **Herramienta Cubo de pintura**, píntelo de color gris (**#999999**).

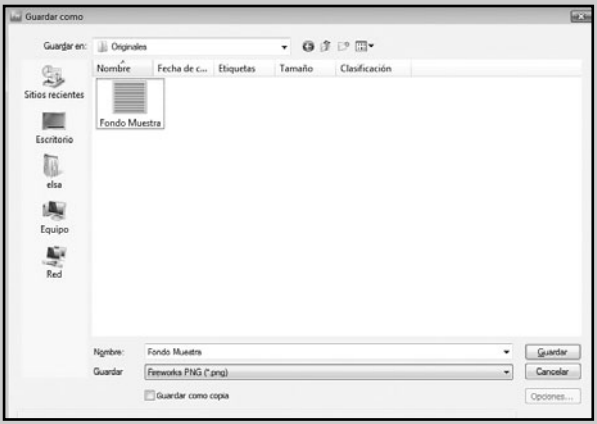
PASO A PASO /1 (cont.)

3



Con la **Herramienta Puntero**, haga clic sobre el cuadrado y seleccione la opción **Textura**, en la barra de **Propiedades**. Allí, seleccione **Línea-Horiz 3**.

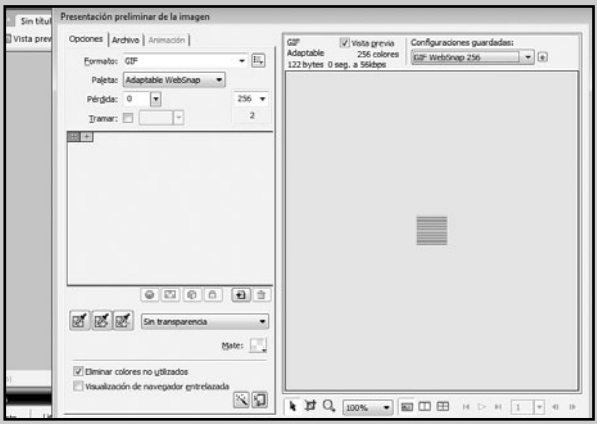
4



Ahora vaya a **Archivo**/**Guardar** para guardar el archivo como un original PNG de Fireworks, en la carpeta **Originales**. Guárdelo con el nombre que desee.

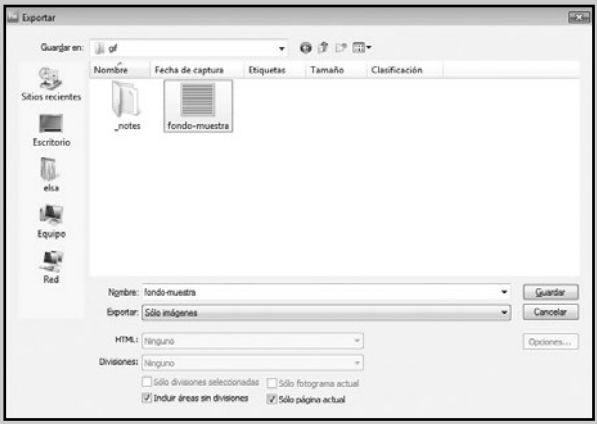
PASO A PASO /1 (cont.)

5



Para exportarlo, vaya a **Archivo/Presentación preliminar de la imagen**. En la ventana, seleccione **GIF WebSnap 256** en **Configuraciones guardadas**.

6



En esta ventana, seleccione la subcarpeta **gif** dentro de la carpeta **img** y guárdelo con el nombre que desee.

En el **Paso a paso 1**, explicaremos cómo crear un fondo trabajado tipo ***wallpaper*** para aplicar a un sitio. El fondo que acabamos de armar es simplemente una muestra del tipo trabajado. A pesar de guardarlo como corresponde, tanto el archivo original como el exportado, quizá no lo usemos en nuestro proyecto, pero la práctica nunca viene mal. En el siguiente capítulo, volveremos sobre el tema y seguramente diseñaremos algunos fondos para usar en nuestro proyecto.

IDENTIFICACIÓN DE PARTES PARA LA CREACIÓN DE PLANTILLAS Y HOJAS DE ESTILO

Es fundamental, durante el armado del diseño estático preliminar de nuestro sitio, identificar las partes que mantendrán el aspecto estético en todas las páginas y la cantidad de estilos que usaremos de acuerdo con el contenido. Como ya habíamos visto en el **Capítulo 1**, las plantillas son un tipo de archivo que nos permite crear un diseño de página fijo, porque podemos seleccionar cuáles de sus sectores o regiones pueden ser modificables. Las hojas de estilo son un conjunto de reglas de formato que configuran el aspecto del contenido de una página web y hacen posible que sea práctico y fácil mantener el aspecto del contenido del sitio.

Plantillas

Primero empezaremos por las plantillas. Para esto, identificaremos cuáles son las partes que permanecerán estáticas y cuáles no. Revisaremos nuevamente nuestro diseño estático preliminar. Recordemos que las plantillas nos ahorrarán mucho tiempo a la hora de efectuar modificaciones, por eso es bueno que tengamos una idea con anticipación de cómo las aplicaremos. Podemos observar con una pasada de vista rápida que hay, básicamente, tres partes que quedarán iguales en todas nuestras páginas:



Las hojas de estilo son un conjunto de reglas de formato que configuran el aspecto del contenido de una página web

MEZCLA DE FONDOS

Por supuesto que, si uno lo desea y si el tipo de sitio lo permite, se puede armar un fondo que lleve una mezcla de los tres tipos vistos. En este caso, deberemos tener mucho cuidado, ya que es muy posible que si descuidamos detalles, perjudiquemos seriamente la legibilidad.

el encabezado, la barra de navegación horizontal y el pie de página.

En el caso del primero, por una cuestión institucional, debe repetirse en todas las páginas, o por lo menos, en la gran mayoría. Con respecto a la segunda, es fundamental que el usuario tenga la posibilidad de moverse de un lado a otro en el sitio, por eso debe estar en todos los archivos HTML y en la misma posición, por una cuestión de orientación. En cuanto al tercero, tendrá los datos principales de contacto de InterWeb, como el teléfono y el e-mail, entre otras cosas, por lo que también tiene que estar en todos los documentos.

Además, podríamos tener en cuenta el espacio destinado a los banners, ya que aunque pueden cambiar, seguramente el área donde aparecen seguirá siendo la misma. Por ahora, basta con recordarlo. Si prestamos atención a algunos ejemplos de sitios en Internet, veremos que las partes que mencionamos que quedarán fijas son las que también se mantienen en éstos (**Figuras 12 y 13**). Las plantillas también pueden usarse perfectamente en sitios diseñados



FIGURA 12.
Sitio web de la empresa Quinta Aroma Verde, casa quinta de alquiler. Si observamos el encabezado, la barra de navegación y el pie de página, veremos que se repiten en todas las secciones.

MEJOR QUE SOBRE Y NO QUE FALTE

Siempre es mejor pensar o contar más estilos de los necesarios para un sitio. De esta manera, prevenimos la posible inserción de elementos. Por ejemplo, si bien mencionamos un **pie de foto**, quizá no lo usemos, pero por las dudas está y, en última instancia, se borra.



FIGURA 13.
Mismo sitio web, diferente sección. Las partes son iguales. Si no estuvieran diseñadas con plantillas, se deberían cambiar página por página, en caso de una modificación.

con marcos, si bien éstos pueden cumplir un buen trabajo de reemplazo.

En el ejemplo del **Instituto Acton** (**Figuras 14 y 15**) podemos notar que el encabezado y la barra de navegación están en diferentes marcos. En este caso, ambos pueden reemplazar, perfectamente, a un documento basado en una plantilla con esas partes fijas. No obstante, no siempre es así ya que, muchas veces, los marcos se usan para mantener una buena navegabilidad del sitio porque posibilitan, entre otras cosas, que la barra de navegación sea horizontal o vertical y esté visible todo el tiempo.

Hojas de estilo

No es tan necesario revisar visualmente nuestro diseño estático preliminar, para estimar la cantidad de estilos que podemos llegar a necesitar. Con pensar en los diferentes textos que tendremos, es suficiente. Recordemos que un archivo CSS puede contener una cantidad indefinida de estilos, por lo que no



FIGURA 14.
Sitio web del Instituto Acton Argentina. Si deslizamos el marco derecho de la página principal hacia abajo, veremos el pie de página.



FIGURA 15.
Mismo sitio web, diferente sección. Si volvemos a deslizar el marco derecho hacia abajo, veremos, nuevamente, el pie de página repetido. Buen lugar para usar una sección fija de plantilla.

necesitaremos más que uno. En InterWeb debemos contemplar títulos, subtítulos, textos, pie de foto, vínculos, vínculos de sustitución, vínculos activos y vínculos visitados, como mínimo. En cada caso, definiremos la tipografía, el tamaño, el grosor, la alineación, el color y algunos otros detalles más.

POSIBILIDADES DE ADAPTACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS A TABLAS Y CELDAS

En el capítulo siguiente, comenzaremos a diseñar los elementos gráficos estáticos concretos de InterWeb. Antes, conviene dedicarles unas líneas a ciertas consideraciones muy importantes, que debemos tener en cuenta para no toparnos con sorpresas en el trabajo. En Dreamweaver, todo va dentro de **tablas**. Cualquier diseño que pensemos en la etapa preliminar debe ser modular. Si repasamos lo que hemos hecho hasta ahora en Fireworks, veremos que no hay curvas. Esto se debe a que no se pueden aplicar curvas o bordes redondeados en HTML, excepto si es una imagen, aunque también deberá ir dentro de una tabla (**Figura 16**).

Usemos imágenes para recuadros y fondos con bordes redondeados. Si deseamos aplicar cierto

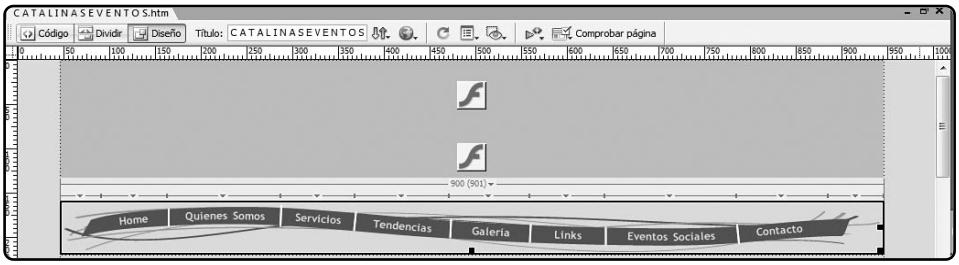


FIGURA 16. Si prestamos atención a la barra de navegación de Catalinas Eventos, veremos que está encajada dentro de una tabla. Como es una imagen, tiene curvas, líneas y un diseño estético.

diseño de bordes y contornos a fondos y recuadros de texto, deben ser imágenes insertadas dentro de una celda o como fondo de ésta. Los bordes de las celdas y tablas son ángulos cerrados de 90º, la única forma de cambiar esto es a través de una figura gráfica trabajada en Fireworks (**Figura 17**).

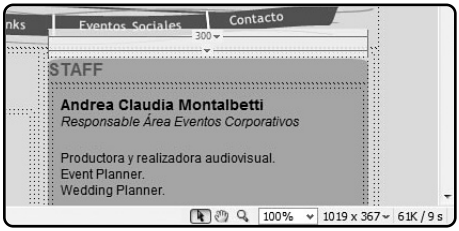


FIGURA 17. El borde con puntas redondeadas del recuadro de Staff de Catalinas Eventos es un una figura insertada como fondo en la celda de la tabla.

Tengamos especial cuidado con los separadores entre espacios (**Figura 18**). Muchas veces, se tienden a diseñar en forma de rectángulos o de líneas decoradas. Probablemente quede muy estético, pero es complicado para aplicar, ya que debemos destinar una celda o una tabla a tal efecto. Además, tenemos que considerar que esa celda o tabla tiene su respectivo relleno y espacio, lo que también influye a la hora de la inserción del separador. Aunque existen estas dificultades, una vez que se logran superar quedan bien.

El diseño, sí o sí, sufrirá cambios traspasado de Fireworks a Dreamweaver (**Figura 19**). No hay alternativa en este aspecto. El 90% de las posibilidades da que, aunque sea algo pequeño, cambiará. Esto se debe a que todo debe adaptarse a las tablas. Debemos tratar de que los cambios sean los menos posibles y que prácticamente no se noten (**Figura 20**).



FIGURA 18. El separador que se encuentra debajo del encabezado Búsquedas Laborales del sitio Baires Turbo está incluido como parte de éste.

HERRAMIENTAS CON OPCIONES MÚLTIPLES

En Dreamweaver y en Fireworks, la pequeña flecha negra que aparece en el costado inferior derecho de una herramienta al ser utilizada significa que, al mantener el botón izquierdo del mouse presionado por unos segundos, se desplegará un menú con diferentes opciones.



FIGURA 19.
El diseño final en Fireworks del sitio de Quinta Aroma Verde. **Se puede ver la gran diferencia con respecto a uno estático preliminar. Observemos las divisiones entre las áreas y la ubicación de los elementos.**



FIGURA 20.
El diseño aplicado en Dreamweaver. Prestemos atención en todos los cambios que se produjeron en la aplicación de elementos y los espacios de contenido. En este caso, las diferencias son un poco sutiles, pero igual existen.

RESUMEN

Vimos los pasos para crear un diseño preliminar estático de nuestro sitio web, y así poder tener una aproximación más concreta a éste. También analizamos el uso de diferentes tipografías, colores y fondos para nuestro proyecto, según el tipo de perfil que deseamos darle.

Multiple **choice**

1 ¿Cuál de los siguientes fondos se caracteriza por tener un patrón de dibujo repetitivo?

a- Fondo pleno.
b- Fondo trabajado.
c- Fondo de imagen.
d- Ninguno de los anteriores.

2 ¿Cuál de las siguientes fuentes tiene serif?

a- Arial.
b- Verdana.
c- Calibri.
d- Georgia.

3 ¿Cuál de las siguientes fuentes no tiene serif?

a- Times New Roman.
b- Georgia.
c- Verdana.
d- Courier New.

4 ¿Cuál herramienta nos permite agregar un texto falso en nuestro sitio web?

a- Lorem Ipsum.
b- Herramienta texto.
c- Herramienta puntero.
d- Herramienta muestra.

5 ¿Cuál de las siguientes tipografías denota seriedad y se utiliza en diseños más clásicos?

a- Sin serif.
b- Con serif.
c- Las dos anteriores.
d- Ninguna de las anteriores.

6 ¿Cuál de las siguientes tipografías denota mayor flexibilidad?

a- Sin serif.
b- Con serif.
c- Las dos anteriores.
d- Ninguna de las anteriores.

Respuestas: 1-b, 2-d, 3-c, 4-a, 5-b, 6-a.

Capítulo 4

Elementos gráficos estáticos



En este capítulo, crearemos los elementos gráficos estáticos que conformarán nuestro sitio web.

Elementos gráficos **estáticos**

DISEÑO Y CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS ESTÁTICOS

La parte visual en un sitio web es muy importante. Un buen diseño hace que los usuarios tomen interés rápidamente y, aunque sea por unos minutos, lo naveguen para verlo un poco más. Es una pieza clave que sea **visualmente atractivo**.



Por supuesto que también debemos tener muy en cuenta el tipo de contenido y crear un diseño que sea funcional. Muchas veces, los usuarios buscan solamente información, no obstante, si viene acompañada de un buen diseño, mejor. Existen dos consideraciones básicas que conviene tener presentes: el formato de imagen por usar y su peso.

Diferentes formatos de imagen por utilizar

Si bien existen muchos formatos de imagen, nosotros trabajaremos sobre todo con dos: GIF y JPG. También lo haremos con PNG, que es el original de Fireworks, pero no colocaremos ninguna imagen en nuestra web con él. Los formatos GIF y JPG se diferencian, sobre todo, por la calidad y la composición.

Los primeros tienen, como máximo, una paleta de 256 colores: son ideales para imágenes de baja calidad o con poca composición de colores. Un ejemplo de esto podrían ser **fondos de celdas** o **tablas** tipo **wallpaper** o **isotipos** y **logotipos**. También podemos usarlos en barras de navegación y archivos de imágenes que creemos que no necesitan demasiada definición. Con respecto a los segundos, tienen una paleta de millones de colores: son perfectos para imágenes de alta calidad o con una gran composición de colores. Ejemplos de esto pueden ser fotografías, imágenes con degradado e imágenes creadas por nosotros, que necesiten mucha definición.

Peso de la imagen

Si bien, hoy en día, la mayoría de los proveedores de conexión a Internet ofrece banda ancha y la velocidad

MEDIDAS DE DATOS

Para tener una idea de la información que se necesita para llenar diferentes medidas de datos: 800 películas de dos horas de duración cada una entran en 1 **terabyte**, la información del buscador Google entra en 2 **petabytes**, y el contenido de Internet ocupa 300 **exabytes**.

de transmisión de la información crece cada vez más, el peso de un sitio web todavía es importante. Éste se mide en kilobytes (KB) por página. El ideal aproximado es 150 KB, lo que nos asegura que cargue rápido y que el usuario no tenga que esperar demasiado a que bajen las imágenes. Para mayor precisión, a continuación, podemos observar las diferentes medidas de peso para archivos digitales en una tabla.

En Dreamweaver, hay una forma muy sencilla de saber cuánto pesa una página. La herramienta se llama **Tamaño de descarga/Tiempo de descarga** y se encuentra en la parte inferior derecha, justo arriba de la barra de **Propiedades**, sobre una barra gris, como podemos observar en la **Figura 1**.

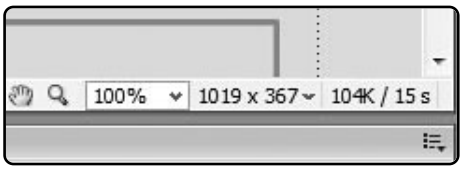


FIGURA 1. El tiempo de descarga se mide con la velocidad máxima de una conexión telefónica.

La parte visual en un sitio web es muy importante

IDENTIFICACIÓN Y CREACIÓN DE ARCHIVOS ORIGINALES DE IMAGEN

Comenzamos el trabajo de creación de imágenes para nuestro sitio. Primero, a modo de repaso, observaremos nuevamente el diseño estático preliminar que hicimos en el capítulo anterior (**Figura 2**). Antes de empezar a trabajar sobre los elementos en cuestión, nos conviene decidir el color de fondo que tendrá nuestra página. Recordemos que podemos optar por uno pleno o por uno trabajado, depende de la impronta que deseemos darle.

Si tenemos presente que se trata de una empresa de desarrollo web y hosting, seguramente nos conviene algo sobrio, quizás un fondo blanco o gris claro pleno, o uno trabajado en tonos parecidos (**Paso a paso 1**).



FIGURA 2.
En nuestro diseño estático preliminar, identificaremos las diferentes imágenes que debemos crear en Fireworks para insertar en las tablas y celdas del HTML.

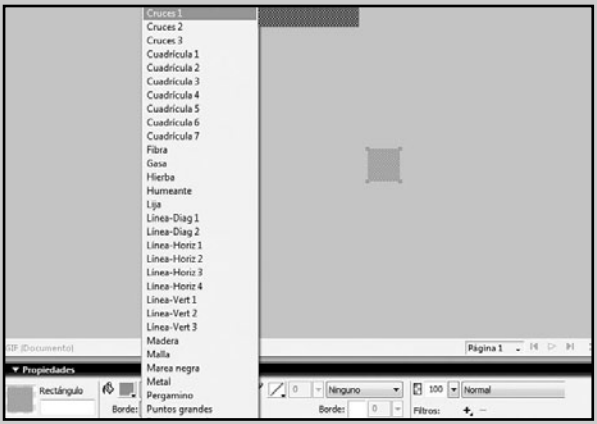
PASO A PASO /1
Modificación de fondo trabajado

1



En Fireworks, vaya a **`Archivo`**/**`Abrir`** y abra el archivo original PNG de fondo trabajado, que guardó en la carpeta **`Originales`**, en el capítulo anterior.

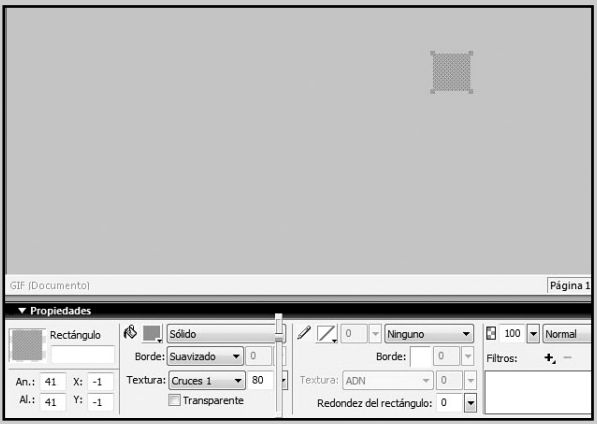
2



Con la **`Herramienta Puntero`**, haga un clic para seleccionar la imagen y, en la barra de **`Propiedades`**, despliegue el menú de la opción **`Textura`**. Seleccione **`Cruces 1`**.

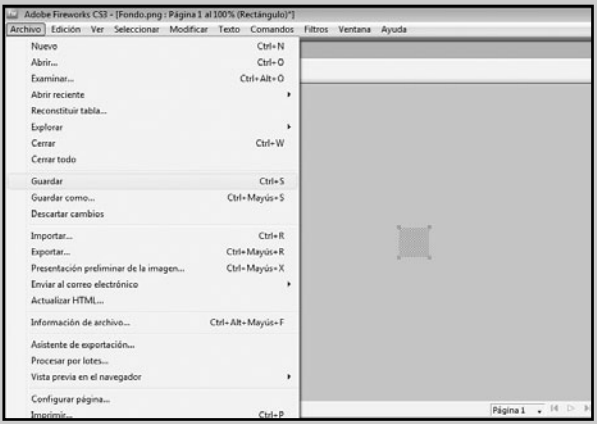
PASO A PASO /1 (cont.)

3



En la opción **Cantidad de textura**, que se encuentra a la derecha de la opción **Textura**, cambie el número a **80**, para que se note más.

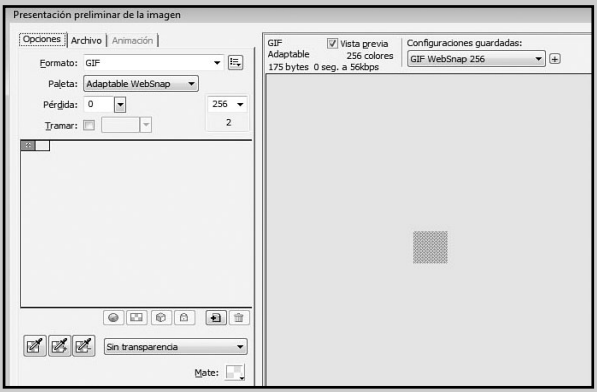
4



Ahora, diríjase a **Archivo/Guardar** para guardar los cambios que realizamos en el original PNG. También puede oprimir **CTRL+S**.

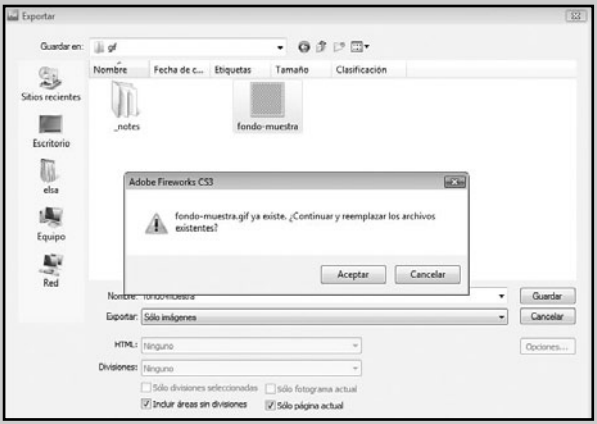
PASO A PASO /1 (cont.)

5



Para reemplazar el exportado anteriormente, vaya a **Archivo/Presentación preliminar de la imagen**. En la ventana, seleccione **GIF WebSnap 256** en **Configuraciones guardadas**. Luego, haga clic en **Aceptar**.

6

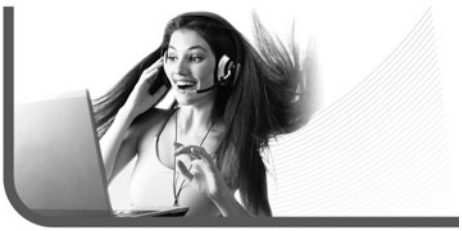


En esta ventana seleccione la subcarpeta **gif** dentro de la carpeta **img** y reemplace el archivo con un doble clic sobre el que ya estaba guardado.

Ya tenemos nuestro fondo para la página. El primer componente que salta a la vista es el **encabezado**. Como ya habíamos mencionado, su medida es de 900 pixeles de ancho por 70 de alto. En Fireworks, iremos a **Archivo/Nuevo** y escribiremos las medidas correspondientes en el recuadro de opciones.

Debemos procurar que la opción **Resolución** esté en 72. Como nuestra página tiene un fondo trabajado con sus respectivas tonalidades de gris, nos conviene usar algo dentro de éstas para colocar en la opción **Color de lienzo**. Seleccionaremos el blanco pleno, **#CCCCCC**.

Con nuestro lienzo listo, comenzaremos a diseñar el encabezado donde, por lo general, deben estar presentes ciertos elementos informativos, como el nombre de la empresa (logotipo), el símbolo gráfico que la representa (isotipo), si tiene, algún eslogan o frase llamativa y los colores corporativos.



Para el logotipo (InterWeb) utilizaremos la tipografía **Microsoft Sans Serif**. En caso de no contar con ella, cualquier tipografía sin serif puede funcionar bien. El isotipo lo dejaremos de lado. Nuestro eslogan será **"Web & Hosting Solutions"**. Los colores corporativos serán escalas de azules, grises y rojos, y también contaremos el blanco como un color para fondos y detalles (**Paso a paso 2**) .

Más tarde volveremos sobre el encabezado para agregarle algunos efectos de filtros, pero por ahora lo dejaremos guardado para concentrarnos en el **pie de página**. El contenido típico de la mayoría de los pies de página es: teléfono, e-mail y locación geográfica. Este último punto es muy importante por la globalidad de Internet. Es conveniente que figuren la ciudad, provincia o estado, y país. La dirección física no es importante. Para escribir toda esta información, usaremos la misma tipografía del logotipo, **Microsoft Sans Serif** (**Paso a paso 3**).

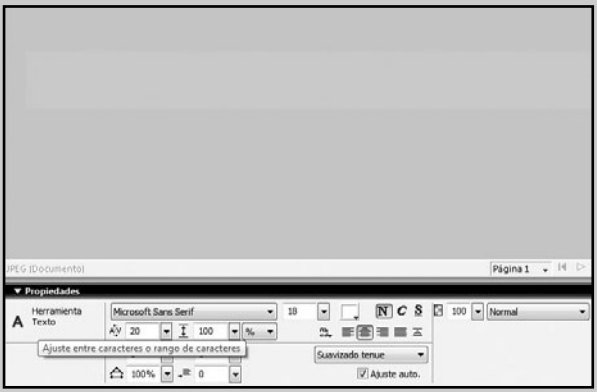
Es conveniente que figuren la ciudad, provincia o estado, y país

DIFERENCIAS Y VARIACIONES EN LA TIPOGRAFÍA

Es posible que las tipografías usadas en el proyecto difieran de las disponibles en la computadora de los lectores. En este caso, las podemos reemplazar perfectamente por otras parecidas o podemos buscar en Internet.

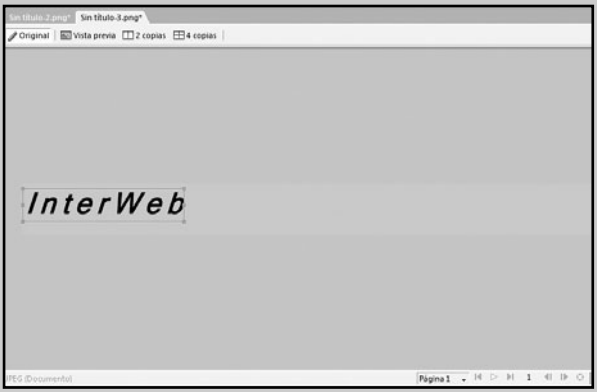
PASO A PASO /2
Diseño del encabezado

1



Seleccione la **Herramienta Texto** y, en la barra de **Propiedades**, elija la tipografía **Microsoft Sans Serif** en la opción **Fuente**. En la opción **Tamaño**, seleccione **40**. El color será negro (**#000000**), con las opciones de **Negrita** y **Cursiva** seleccionadas. Coloque el **Ajuste entre caracteres** en **20** con alineación izquierda.

2



Con la **Herramienta Texto** seleccionada. Escriba **InterWeb**. Una vez hecho esto, con la **Herramienta Puntero**, ajuste la ubicación del texto.

PASO A PASO /2 (cont.)

3



Para el eslogan, vuelva a seleccionar la **Herramienta Texto** y, en la barra de **Propiedades**, cambie la tipografía a una de tipo **script**. El tamaño será **24**, aproximadamente, el color, rojo oscuro (**#990000**) y la alineación izquierda.

4



Con la **Herramienta Texto** seleccionada, haga clic debajo del logotipo, cerca de la mitad. Escriba **Web & Hosting Solutions**. Una vez hecho esto, con la **Herramienta Puntero**, ajuste la ubicación del eslogan.

PASO A PASO /2 (cont.)

5



Ahora se agregarán algunos elementos gráficos para resaltar el encabezado. Seleccione la **Herramienta Rectángulo** y dibuje una línea de entre unos 5 y 10 pixeles de alto por unos 650 de ancho.

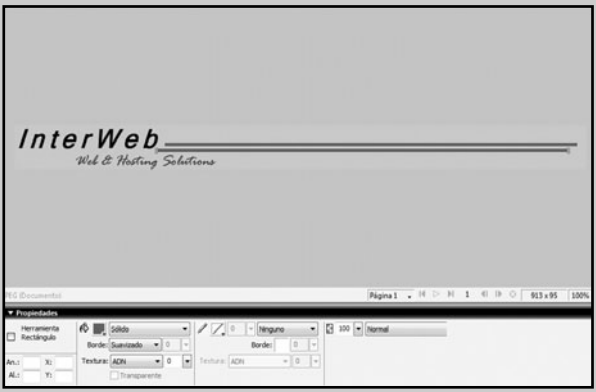
6



Seleccione la **Herramienta Puntero** y haga clic sobre la línea que acaba de dibujar. En la barra de **Propiedades**, cámbiele el color a azul pleno (**#0000FF**).

PASO A PASO /2 (cont.)

7



Con la línea seleccionada, vaya a **Edición**/**Copiar** y luego a **Edición**/**Pegar** para duplicarla. Utilice la **Herramienta Puntero** para moverla un poco hacia abajo y hacia la izquierda.

8



Con la línea seleccionada, vaya a la barra de **Propiedades** y cambie el color a un azul claro (**#0099FF**). Vuelva a efectuar la primera parte del **Paso 7**. Luego, mueva la línea un poco hacia arriba y hacia la derecha. Para ésta use un color azul oscuro (**#000099**).

PASO A PASO /2 (cont.)

9



Seleccione la **Herramienta Rectángulo** y mantenga el botón izquierdo del mouse pulsado hasta que se despliegue el submenú. Allí, elija la **Herramienta Elipse**.

10



Dibuje un círculo cerca del extremo derecho del lienzo, de manera tal que la mitad inferior de la circunferencia quede fuera del área de éste.

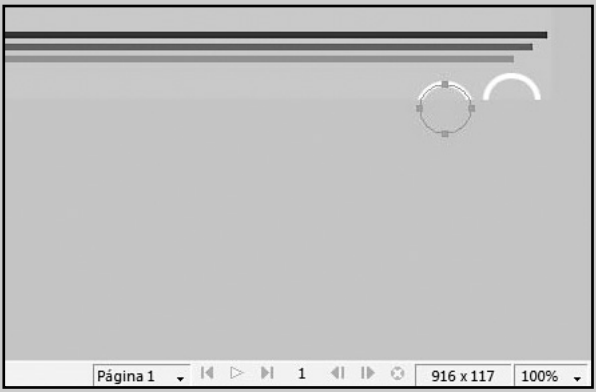
PASO A PASO /2 (cont.)

11



Seleccione el círculo con la **Herramienta Puntero** y, en la barra de **Propiedades**, quítele el relleno y cambie el color de borde a blanco pleno (**#FFFFFF**). Colóquele un ancho de borde de **4**.

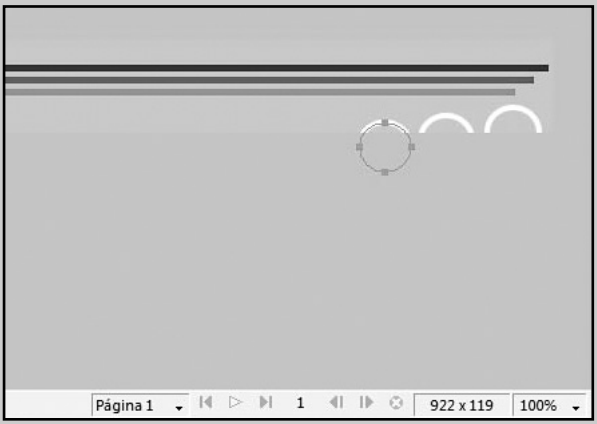
12



Igual que en el **Paso 7**, duplique el círculo y mueva la copia hacia la izquierda y hacia abajo del existente. La parte visible debe quedar más pequeña que la del anterior.

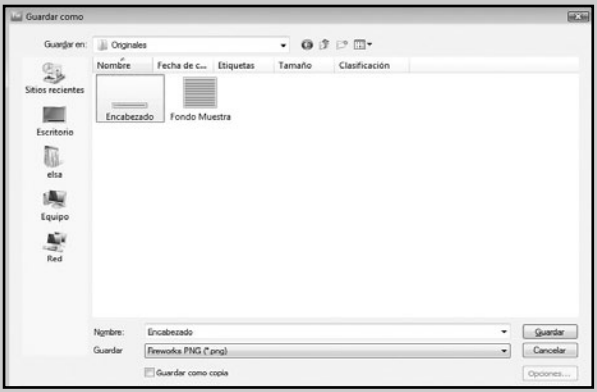
PASO A PASO /2 (cont.)

13



Repita el **Paso 12**, pero con el círculo duplicado.
Arrástrelo, con la **`Herramienta Puntero`**, más hacia la izquierda y hacia abajo.

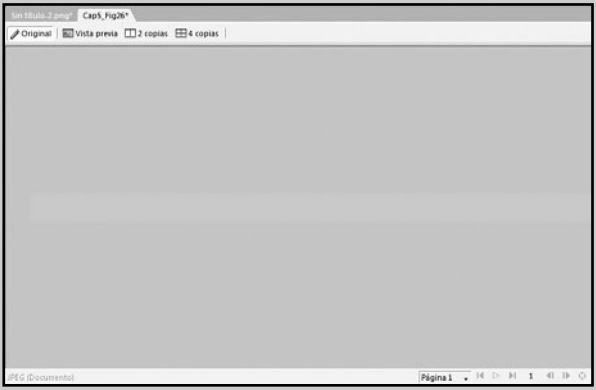
14



Para finalizar el proceso, debe guardar el archivo como original PNG en la carpeta **`Originales`**, con el nombre **`Encabezado`**.

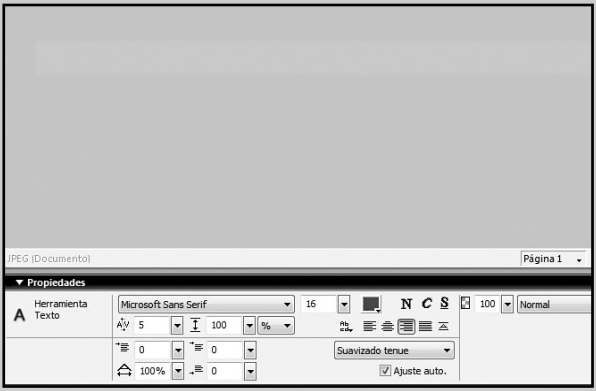
PASO A PASO /3
Diseño del pie de página

1



Cree un nuevo archivo (**Archivo**/**Nuevo**) que tenga 880 pixeles de ancho por 40 de alto. El color de fondo del lienzo será el mismo que el usado para el encabezado.

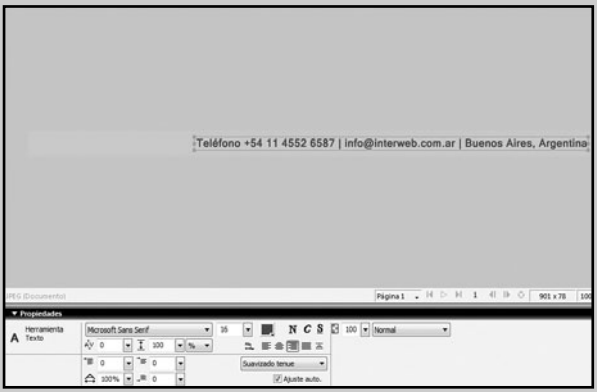
2



Con la **Herramienta Texto** y en la barra de **Propiedades**, elija la tipografía **Microsoft Sans Serif**. En la opción **Tamaño**, seleccione **16**.
El color será rojo oscuro (**#990000**), con la opción **Negrita** seleccionada.
Coloque el **Ajuste entre caracteres** en **5**, con alineación derecha.

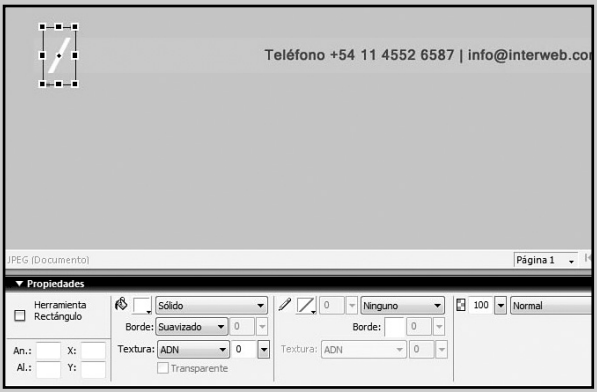
PASO A PASO /3 (cont.)

3



Seleccione la **Herramienta Texto** y haga clic cerca del margen derecho del lienzo para poder comenzar a escribir. Escriba el teléfono, el e-mail y la locación geográfica. Los datos son ficticios. Con la **Herramienta Puntero**, ajuste la ubicación del texto.

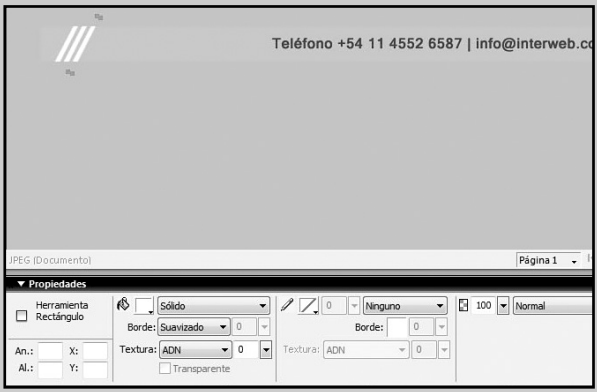
4



Se agregarán algunos elementos gráficos para resaltar el encabezado.
Elija la **Herramienta Rectángulo** y dibuje una línea que cruce el lienzo en su parte izquierda, de forma diagonal. Será de color blanco pleno (**#FFFFFF**).

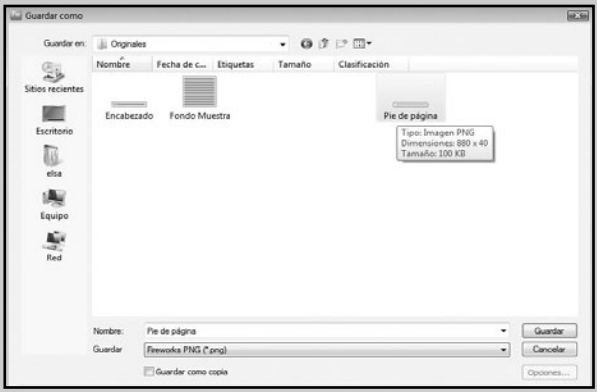
PASO A PASO /3 (cont.)

5



Seleccione la línea, vaya a **Edición**/**Copiar** y, después, a **Edición**/**Pegar** para duplicarla. Con la **Herramienta Puntero**, muévala un poco hacia la derecha. Luego repita el procedimiento.

6



Para finalizar el procedimiento, debe guardar el archivo como original PNG, en la carpeta **Originales**, con el nombre **Pie de página**.

Al igual que con el encabezado, más tarde volveremos sobre el pie de página para agregarle algunos efectos de filtros. Ahora pasaremos a las **líneas divisorias** (**Paso a paso 4**).

El espacio para los banners, junto con éstos, los dejaremos para más adelante. Agregaremos algunos elementos gráficos más para las partes de texto del sitio. Por ahora, tenemos tres componentes fundamentales para todas las páginas de nuestro sitio, pero todavía nos faltan más retoques.

APLICACIÓN DE FILTROS Y MÁSCARAS PARA LA WEB

Si bien ya tenemos diseñado nuestro encabezado y pie de página, en esta sección les agregaremos algunos efectos para que destaquen más y muestren un diseño trabajado. Podremos observar que cuando hagamos esto, el atractivo de nuestros gráficos mejorará notablemente, y ganarán impacto.



Comenzaremos con el encabezado. Desde Fireworks iremos a **Archivo**/**Abrir** y, en la carpeta **Originales**, buscaremos el archivo correspondiente. Los efectos que aplicaremos sobre nuestro archivo serán sombras e iluminados, que aparecen en la ventana de **Filtros** de la barra de **Propiedades** cuando tenemos un objeto seleccionado (**Paso a paso 5**). Seguiremos con el pie de página (**Paso a paso 6**). Los efectos que aplicaremos sobre este elemento serán sombras y máscaras, estas últimas las colocaremos sobre otros elementos gráficos que insertaremos en nuestro archivo.

Aunque ya exportamos nuestro pie de página, aún no hemos terminado con él porque nos falta agregarle un componente gráfico más con máscara. Para esto, necesitaremos crear otro archivo nuevo de Fireworks, importar algunas imágenes y realizar un par de operaciones más, para luego insertarlo en el pie de página (**Paso a paso 7**).

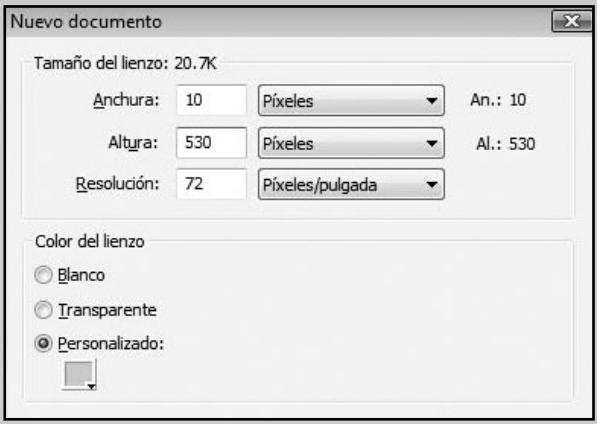
El atractivo de nuestros gráficos mejorará notablemente, y ganarán impacto

PRESENTACIÓN PRELIMINAR DE LA IMAGEN

En la ventana **Presentación preliminar de la imagen**, al lado de la lengüeta **Optimizar**, está **Archivo**. Desde ese lugar, podemos controlar la escala de exportación del elemento gráfico. Esto sirve para cambiar el tamaño, en el momento en que exportamos una imagen.

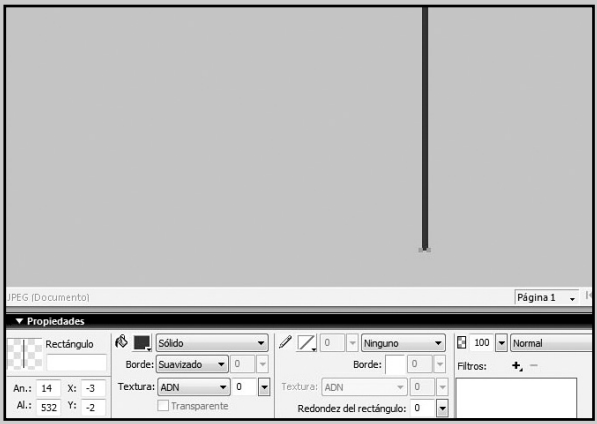
PASO A PASO /4
Diseño de las líneas divisorias

1



Cree un nuevo archivo (**`Archivo`**/**`Nuevo`**) que tenga 10 pixeles de ancho por 530 de alto. El color de fondo del lienzo será el mismo que el usado para el pie de página.

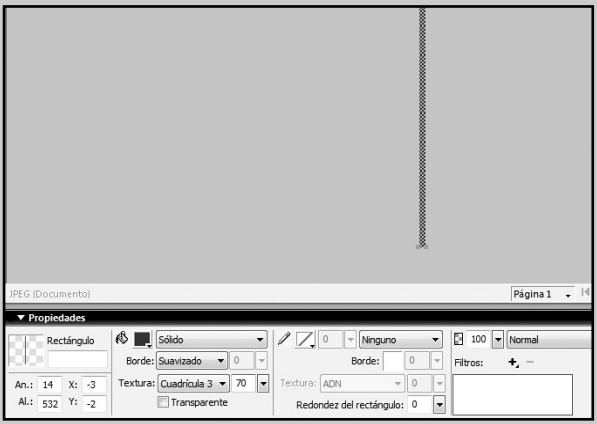
2



Seleccione la **`Herramienta Rectángulo`** y dibuje un rectángulo que cubra todo el lienzo. Cambie su color de relleno a azul oscuro (**`#000099`**).

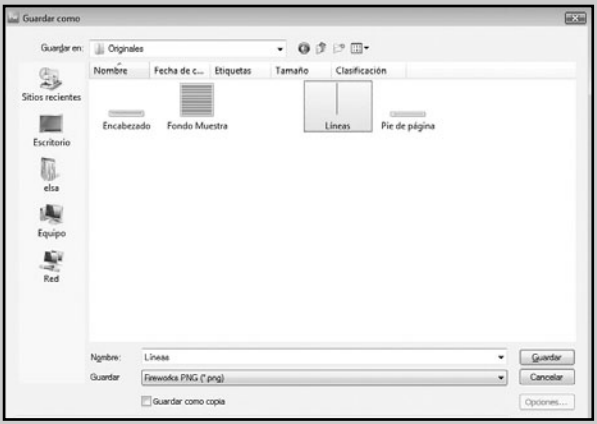
PASO A PASO /4 (cont.)

3



En la barra de **Propiedades**, despliegue el menú de la opción **Textura**. Seleccione **Cuadrícula 3**. En la opción **Cantidad de textura** cambie el número a **70**.

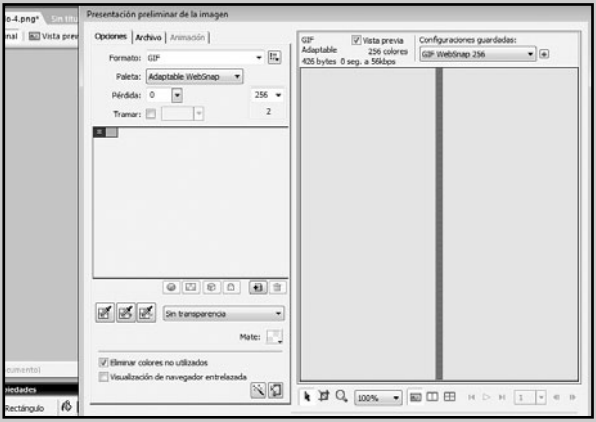
4



Guarde el archivo como original PNG, en la carpeta **Originales**, con el nombre **Líneas**.

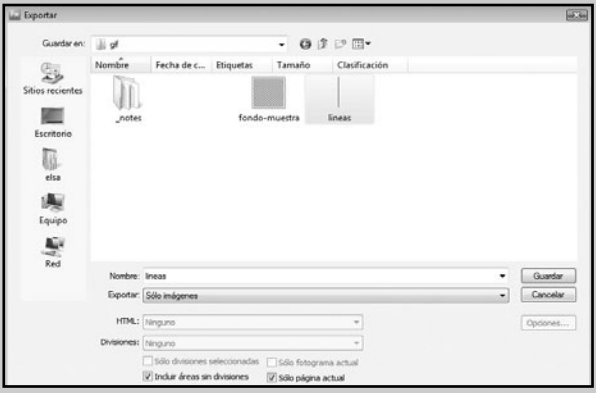
PASO A PASO /4 (cont.)

5



Este archivo no tendrá más cambios, por lo tanto, se exportará. Vaya a **`Archivo/Presentación preliminar de la imagen`**. En la ventana, elija **`GIF WebSnap 256`**, en **`Configuraciones guardadas`**. Luego, haga clic en **`Exportar`**.

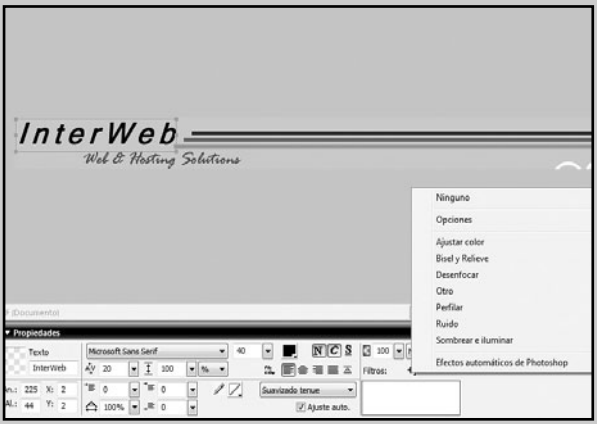
6



En la siguiente ventana seleccione la subcarpeta **`gi`**, dentro de la carpeta **`img`**, y guárdelo con el nombre **`lineas`**.

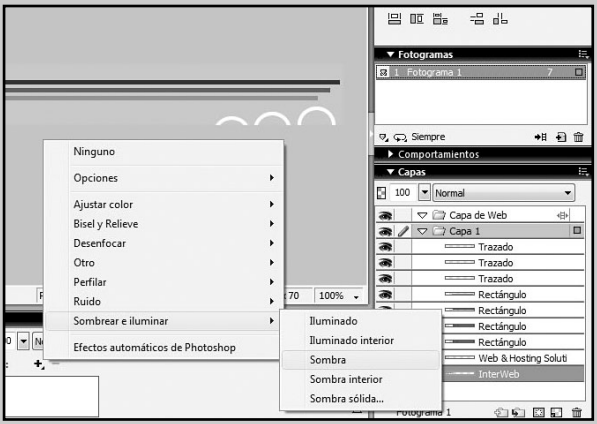
PASO A PASO /5
Aplicación de filtros al encabezado

1



Con la **Herramienta Puntero**, seleccione **InterWeb**. En la barra de **Propiedades**, vaya a la ventana **Filtros**, en la parte inferior derecha, y haga clic en el símbolo +.

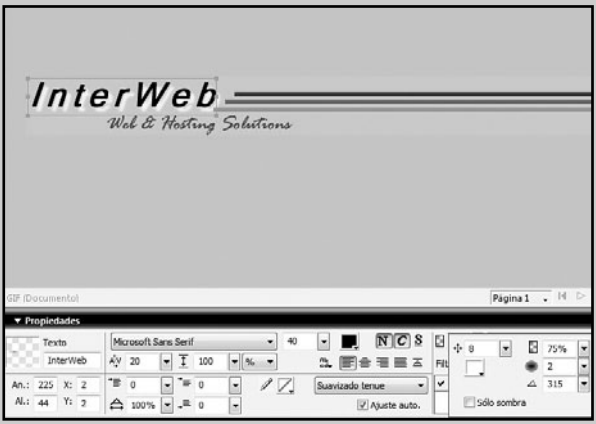
2



A continuación, en el menú desplegable, debe seleccionar **Sombrear e Iluminar** y, dentro del nuevo menú, la opción **Sombra**.

PASO A PASO /5 (cont.)

3



En la nueva ventana que aparece, verá varias opciones. Coloque **8** en **`Distancia`**. Seleccione blanco pleno (**`#FFFFFF`**) en la casilla de color, en **`Opacidad`**, **75** y, en **`Suavidad`**, **2**. Luego, haga clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

4



Repita el **Paso 1** con el eslogan y, en **`Sombrear e Iluminar`**, seleccione **`Iluminado`**.

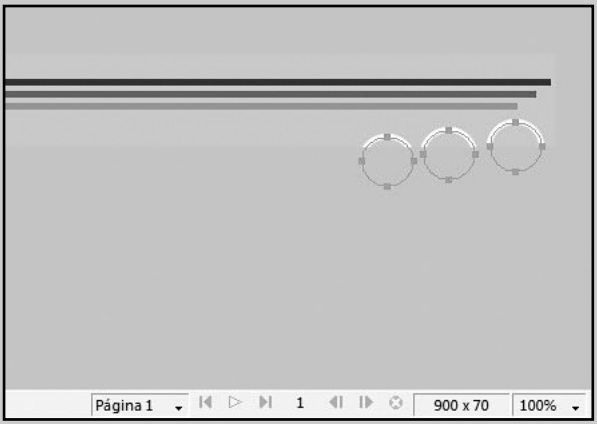
PASO A PASO /5 (cont.)

5



En la ventana del efecto, verá opciones parecidas a las del **Paso 3**. La primera es **`Anchura`**, donde colocará **3**. Seleccione blanco pleno (**`#FFFFFF`**) en la casilla de color, en **`Opacidad`**, **70** y, en **`Suavidad`**, **5**. Haga clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

6



Repita el **Paso 1** con los círculos. Para seleccionarlos en conjunto, mantenga la tecla **`SHIFT`** presionada mientras hace un clic con el botón izquierdo del mouse sobre cada uno.

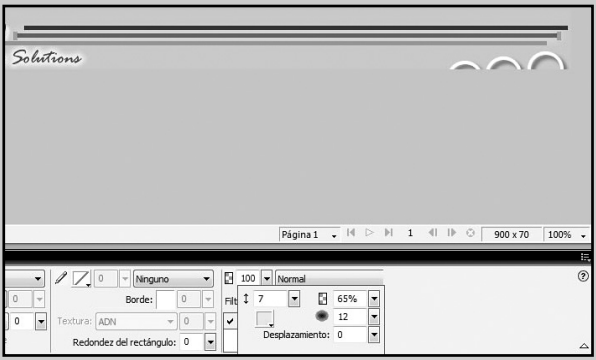
PASO A PASO /5 (cont.)

7



En la ventana **Filtros**, seleccione **Sombrear e Iluminar** y **Sombra**. Coloque **7** en **Distancia**. Elija rojo oscuro (**#990000**) en la casilla de color, en **Opacidad**, **65** y, en **Suavidad**, **4**. Luego, haga clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

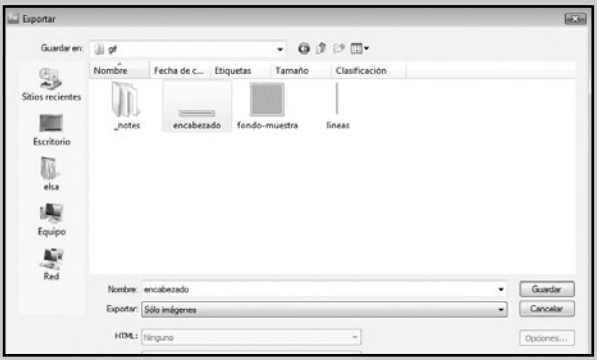
8



Repita el **Paso 1** con la línea del medio. Vaya a **Filtros**/**Sombrear e Iluminar**/**Iluminado**. En **Distancia** coloque **7**. Seleccione un celeste (**#00FFFF**) en la casilla de color, en **Opacidad**, **65** y, en **Suavidad**, **12**. Luego, haga clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

PASO A PASO /5 (cont.)

9



Guarde los cambios en el original, en **Archivo**/**Guardar**. Luego, vaya a **Archivo**/**Presentación preliminar de la imagen**, seleccione **GIF WebSnap 256** en **Configuraciones guardadas** y exporte el archivo en la subcarpeta **gif**, dentro de la carpeta **img**, con el nombre **encabezado**.



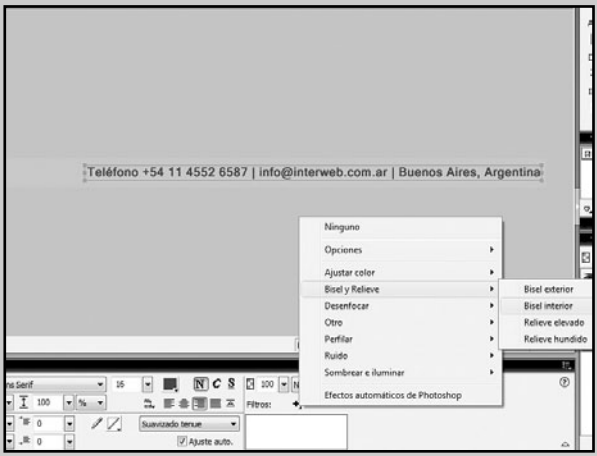
Los efectos que aplicamos sobre el pie de página fueron sombras y máscaras

EDITAR Y BORRAR EFECTOS

Una vez que colocamos los efectos desde la ventana **Filtros**, éstos pueden ser modificados a través de ella. Lo único que debemos hacer para editarlos es doble clic con el botón izquierdo del mouse sobre él.

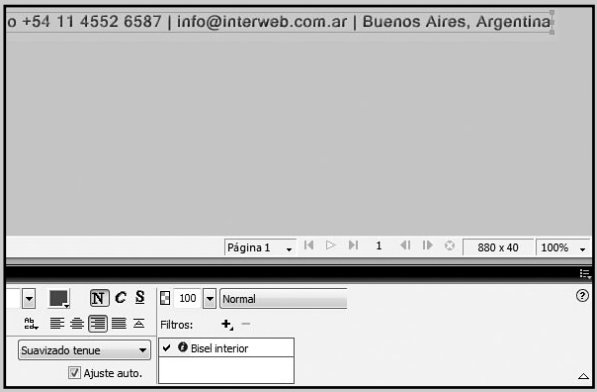
PASO A PASO 6
Aplicación de filtros al pie de página

1



Con la **Herramienta Puntero**, seleccione el texto. En **Filtros**, seleccione **Bisel y Relieve**/**Bisel interior**.

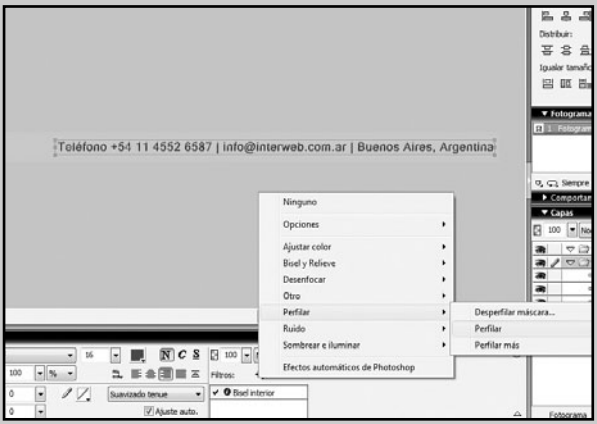
2



No efectúe ningún cambio en las opciones de **Bisel interior**. Haga un clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

PASO A PASO /6 (cont.)

3



Mantenga el texto seleccionado, vaya nuevamente a **`Filtros`** y elija **`Perfilar`**/**`Perfilar`**. Luego, vuelva a hacer clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

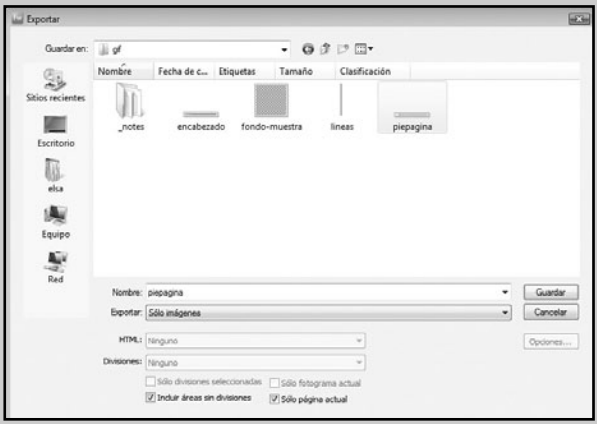
4



Todavía con el texto seleccionado, en Filtros, elija **`Sombrear e Iluminar`** y **`Sombra`**. En **`Distancia`**, coloque **3**. Seleccione blanco pleno (**`#FFFFFF`**) en la casilla de color, en **`Opacidad`**, **75** y, en **`Suavidad`**, **2**. Haga clic con el botón izquierdo en el área de trabajo.

PASO A PASO /6 (cont.)

5



Guarde los cambios en el original, en **Archivo**/**Guardar**. Luego, vaya a **Archivo**/**Presentación preliminar de la imagen** , seleccione **GIF WebSnap 256** en **Configuraciones guardadas** y exporte el archivo en la subcarpeta **gif**, dentro de la carpeta **img**, con el nombre **piepagina**.

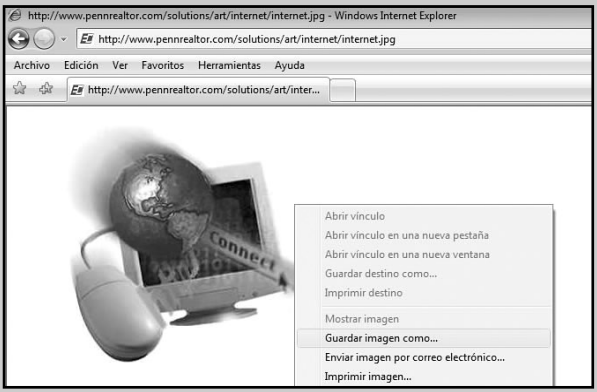
Ya tenemos nuestra imagen con máscara. Ahora, debemos insertarla en el pie de página, para así concluir con su diseño (**Paso a paso 8**). De esta forma, empezamos a tener elementos gráficos diseñados para InterWeb. Todavía faltan muchos otros, pero los desarrollaremos más adelante. Cabe recordar que la gran mayoría de las páginas internas de nuestro sitio tendrán la misma estructura básica de diseño, con lo que los componentes que trabajamos en esta sección se usarán, seguramente, en todos los archivos HTML.

VOLVER PARA ATRÁS

A diferencia de la mayoría de los efectos de Fireworks, las opciones relacionadas con la optimización no pueden borrarse o desactivarse. Es importante su previsualización antes de aplicarlas. Como siempre, contamos con **CTRL+Z** o **Edición Deshacer** para volver para atrás.

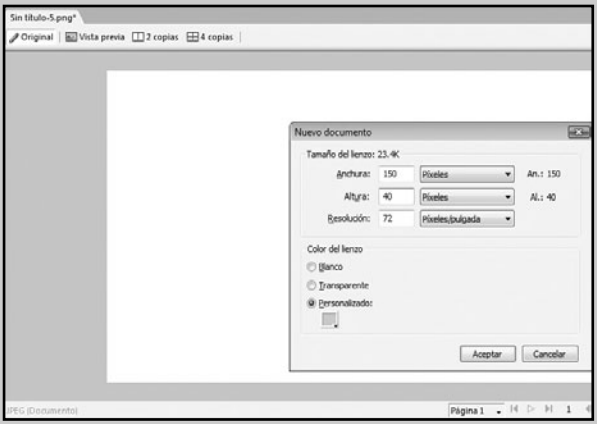
PASO A PASO /7
Imagen con máscara

1



En Internet, elija tres imágenes relacionadas con la Web (computadoras o símbolos), que no estén protegidas por **copyright**. Guárdelas en la carpeta **`Originales`**, con el nombre que desee. Haga clic con el botón derecho del mouse sobre cada una y seleccione **`Guardar imagen como`**.

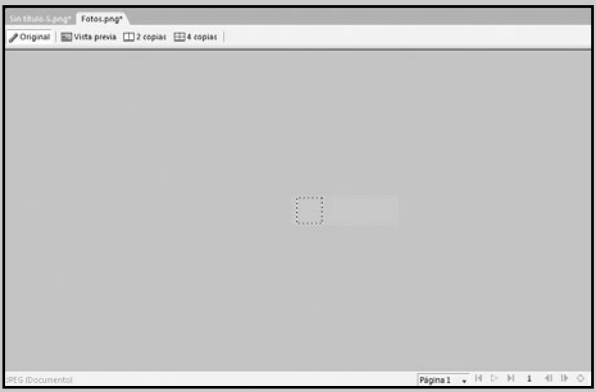
2



Cree un archivo nuevo en Fireworks, que tenga el mismo color de fondo que el **pie de página**, 150 pixeles de ancho y 40 de alto.

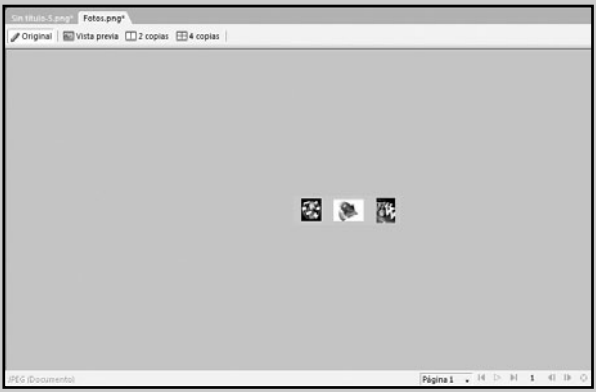
PASO A PASO /7 (cont.)

3



Vaya a **Archivo/Importar** y seleccione una de las imágenes que guardó. Cuando vea que el cursor se transforma en un marco superior izquierdo, posiciónese sobre el área de trabajo y arrástrelo; asegúrese de que quede un poco de margen superior e inferior y luego suelte el mouse.

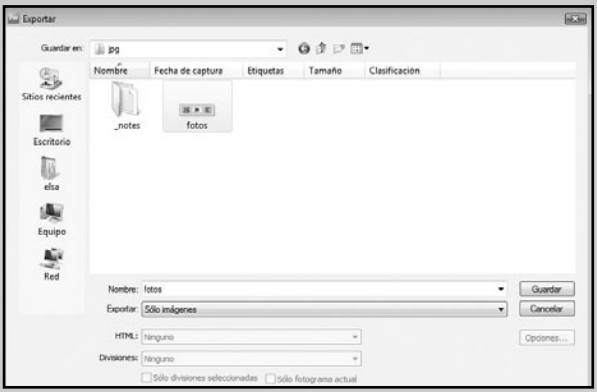
4



Repita el **Paso 7** con las otras dos imágenes, siempre procure dejar un margen adecuado, para que no estén pegadas a los bordes del lienzo ni entre ellas mismas.

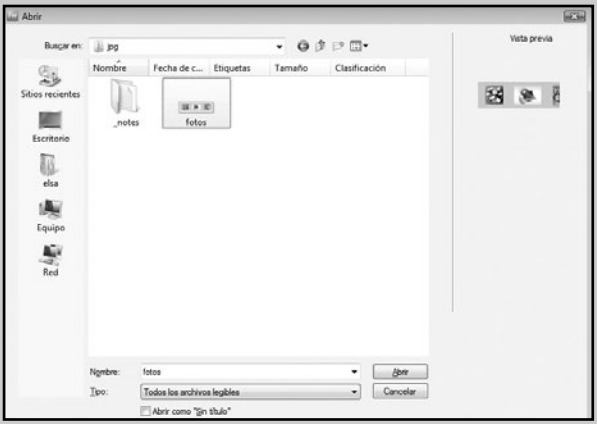
PASO A PASO /7 (cont.)

5



Guarde la imagen como archivo original en la carpeta **`Originales`**, con el nombre **`Fotos`**. Desde **`Archivo/Presentación preliminar de la imagen`**, expórtelo con formato **`JPEG-Calidadvsuperior`** a la subcarpeta **`jpg`**, dentro de la carpeta **`img`**, con el nombre **`fotos`**.

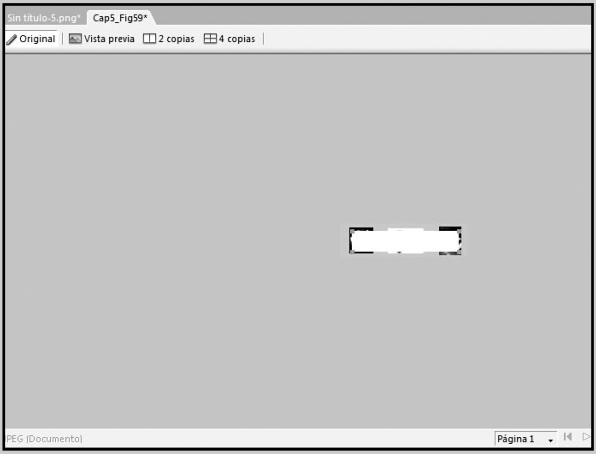
6



Vaya a **`Archivo/Abrir`** y abra **`fotos.jpg`** desde la subcarpeta **`jpg`**, dentro de **`img`**. Cierre **`fotos.jpg`**, ya que no se usará.

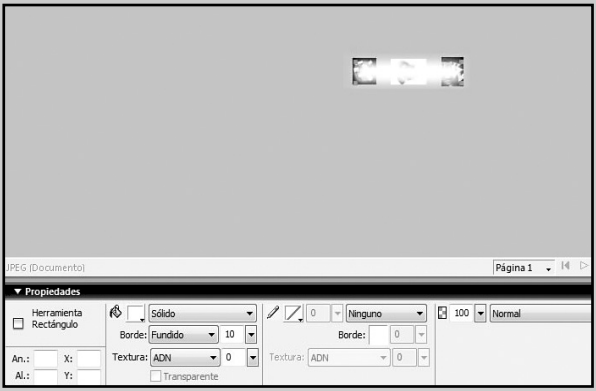
PASO A PASO /7 (cont.)

7



Con la **Herramienta Rectángulo**, dibuje un rectángulo que cubra todas las imágenes casi en su totalidad. No importa el color de relleno de la figura.

8



Seleccione la figura recién dibujada con la **Herramienta Puntero** y, en la barra de **Propiedades**, cambie el **Borde de rellenos** de **Suavizado** a **Fundido**.

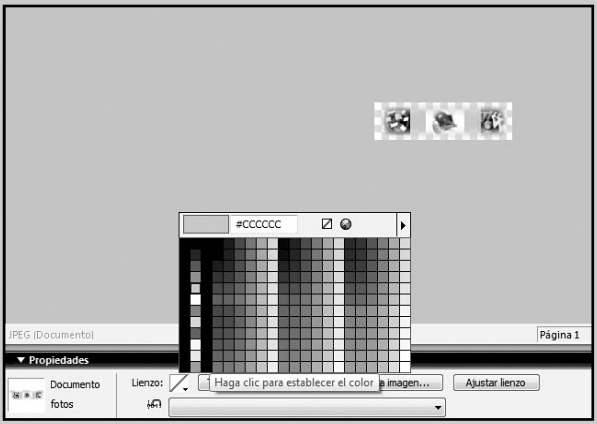
PASO A PASO /7 (cont.)

9



Seleccione **Herramienta Puntero**, haga un clic sobre el rectángulo y córtelo (**CTRL+X**). Nuevamente, con la **Herramienta Puntero**, seleccione la imagen y, en el menú **Edición**, elija **Pegar como máscara**.

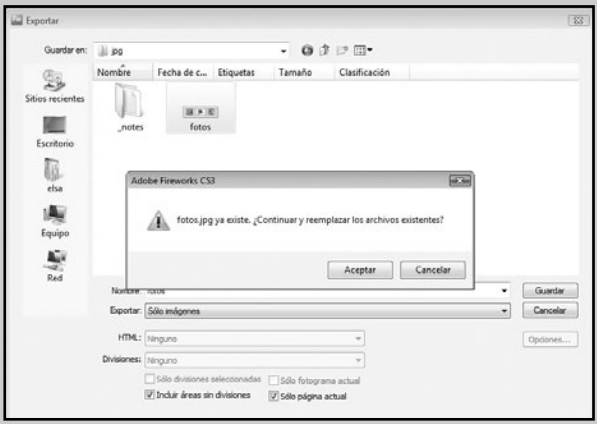
10



Cambie el color de fondo del lienzo al mismo color de fondo del **pie de página**. De esta manera, la imagen quedará perfectamente fusionada con este último archivo.

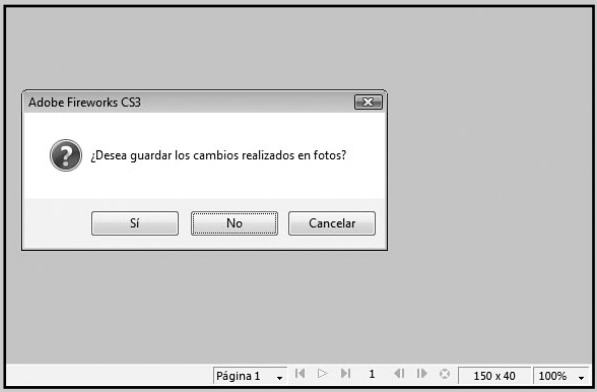
PASO A PASO /7 (cont.)

11



Exporte nuevamente el archivo desde **Archivo/Presentación preliminar de la imagen**; verifique que esté en formato **JPEG - Calidadvsuperior**. Reemplace **fotos.jpg** en la carpeta correspondiente.

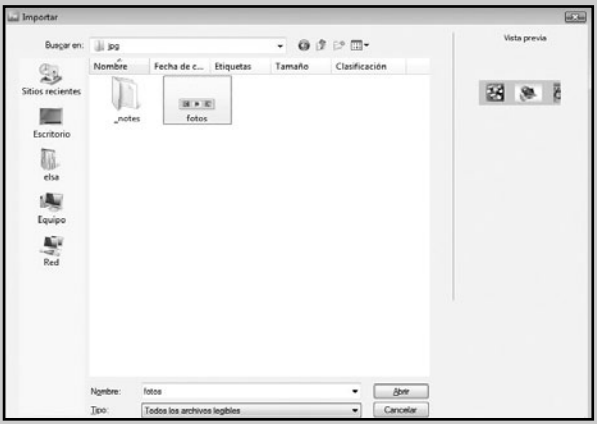
12



Cierre el archivo. Cuando Fireworks le pregunte si desea guardar los cambios, elija **No**.

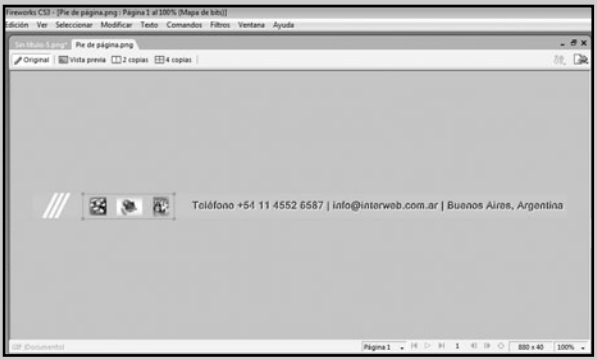
PASO A PASO /8
Finalización del pie de página

1



Vaya a **Archivo/Abrir** y abra el original **Pie de página**. Diríjase a **Archivo/Importar** y en la subcarpeta **jpg**, dentro de **img**, seleccione **fotos.jpg**.

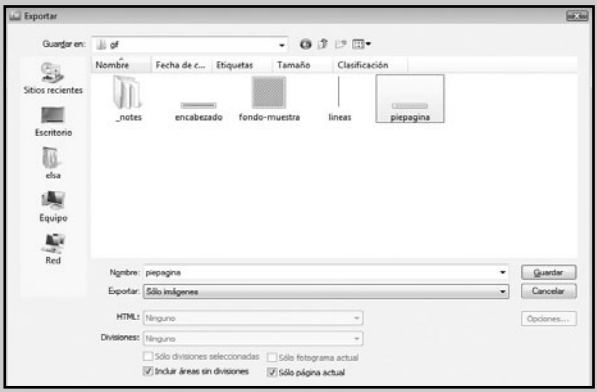
2



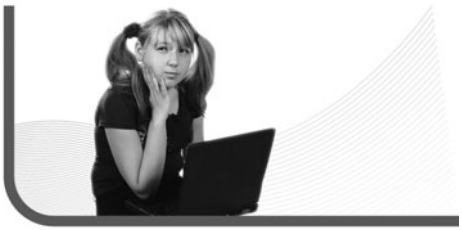
El cursor se transformará en un marco superior izquierdo. Posiciónese sobre el área de trabajo y, en vez de arrastrarlo, haga un clic con el botón izquierdo del mouse sobre el lienzo. De esta manera, la imagen se insertará con su tamaño original. Mueva el archivo gráfico importado para que quede en medio de las líneas diagonales y del texto.

PASO A PASO /8 (cont.)

3



Vaya a **Archivo/Guardar** o **CTRL+S** para guardar el original. Diríjase a **Archivo/Presentación preliminar de la imagen**, seleccione **GIF WebSnap 256** en **Configuraciones guardadas** y reemplace el archivo **piepagina.jpg**.



La gran mayoría de las páginas internas de nuestro sitio tendrán la misma estructura básica de diseño

RESUMEN

En este capítulo, creamos los elementos gráficos estáticos que conformarán nuestro sitio web. Aprendimos sobre optimización, equilibrio y composición de imagen, para que nuestros archivos gráficos tengan mayor calidad y atractivo, y repasamos los tipos de exportación.

Multiple **choice**

1 ¿Cuál de los siguientes formatos es el original de Fireworks?

a- GIF
b- JPG
c- PNG
d- TIF

2 ¿Cuál de los siguientes formatos tiene como máximo una paleta de 256 colores?

a- GIF
b- JPG
c- PNG
d- TIF

3 ¿Por lo general, en qué parte de la página se coloca la dirección física, teléfono y e-mail?

a- Encabezado.
b- Pie de página.
c- Menú.
d- Banner.

4 ¿Cuánto ocupa la información del buscador de Google?

a- 2 megabytes.
b- 2 gigabytes.
c- 2 petabytes.
d- 2 exabytes.

5 ¿Cuánto ocupa el contenido de todo Internet?

a- 300 megabytes.
b- 300 gigabytes.
c- 300 petabytes.
d- 300 exabytes.

6 ¿En cuál barra se encuentra el menú textura?

a- Propiedades.
b- Resolución.
c- Rectángulo.
d- Texto.

Respuestas: 1-c, 2-a, 3-b, 4-c, 5-d, 6-a.

Capítulo 5

Diseño en HTML



En este capítulo, crearemos la estructura de tablas para contener nuestro diseño en Dreamweaver.

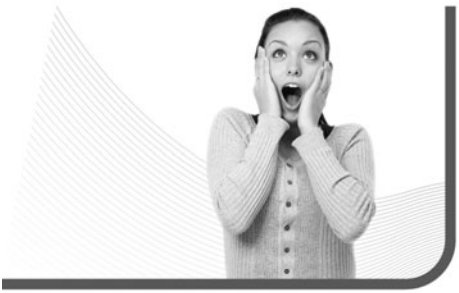
RedUSERS.com

Diseño en HTML

En los tres capítulos anteriores, trabajamos sobre el diseño y la estructura de nuestro sitio en Fireworks. Ahora, es tiempo de construir las páginas en Dreamweaver. Utilizaremos todo lo visto previamente para comenzar a armar el esqueleto de InterWeb y, luego, rellenarlo con los archivos gráficos que hemos trabajado y que trabajaremos en capítulos siguientes. Veremos cómo todo toma forma y el sitio comienza a aparecer.

ADAPTACIÓN DEL DISEÑO EN DREAMWEAVER

Los elementos gráficos e imágenes, junto con el diseño estático preliminar de nuestro sitio, sufrirán algunas modificaciones cuando los adaptemos en HTML. Es perfectamente normal, ya que todo el trabajo que realicemos en Dreamweaver estará basado en tablas. Esto significa que perderemos un poco de libertad con respecto al diseño. Todos los archivos gráficos que sean curvos o circulares deberán ser adaptados para la estructura modular propia del HTML. ¿Por esta pérdida de libertad en el diseño nos tendremos que conformar con que el sitio de InterWeb tenga un menor atractivo visual? No, simplemente, modificaremos ciertas cosas para que no pierdan su estilo en las tablas de Dreamweaver.



Hay algunas consideraciones importantes que conviene tener en cuenta a la hora de comenzar a adaptar nuestro diseño a la estructura modular: **la fusión**, **los espacios** y **los bordes**.

Fusión

La fusión tiene que ver con la integración de los diferentes elementos del sitio. Mientras más fusionados estén, nuestro diseño será más atractivo y dinámico, sin mencionar que se verá más profesional.

Donde se suele aplicar la fusión con mucha frecuencia es en los archivos gráficos y las celdas. En este sentido, es muy importante que el color de fondo del lienzo de la imagen sea igual al color de fondo de la celda. Si, por ejemplo, el elemento en cuestión tiene una máscara circular, el criterio del color debe ser aún más respetado (**Figura 1**).

VALORES DE BORDES

En el caso que no deseemos que una tabla con sus respectivas celdas tenga borde, es muy importante que coloquemos el valor **0** en la opción **Borde**, de la barra de **Propiedades**. De lo contrario, la tabla lo tendrá, ya que el predeterminado de Dreamweaver es **2**.

Si no respetamos la igualdad de colores, se verán los bordes cuadrados de la imagen y el sitio perderá calidad. Además, es algo muy sencillo de lograr, con lo que este detalle nunca debe estar ausente.

Espacios

Los espacios son sumamente importantes en todo diseño: aportan aire, permiten descansar la vista y, si están bien usados, facilitan la atención en aquellas cosas que deseamos resaltar. En Dreamweaver existen, fundamentalmente, cuatro maneras para manejar los espacios.

- **Espacio entre celdas**. Es la distancia medida en pixeles, que se puede colocar entre las diferentes celdas dentro de una misma tabla y hace que éstas se separen más o menos entre sí. Se maneja desde la barra de **Propiedades**.
- **Relleno de celdas**. Es el espacio medido en pixeles, que se puede colocar entre el borde de una celda y su contenido, es decir, la sangría. Ésta es superior, inferior, derecha e izquierda. Se maneja desde la barra de **Propiedades**.

Los elementos gráficos e imágenes, junto con el diseño estático preliminar de nuestro sitio, sufrirán algunas modificaciones cuando los adaptemos en HTML

- **Espacio entero**. Es la separación entre párrafos. Hay que dejar un espacio entre uno y otro, igual al tamaño de la tipografía con la que se escribe. Se activa con **ENTER**.
- **Medio espacio**. Hace que el cursor salte a la línea de abajo, sin dejar espacio entre párrafos. Se activa con **SHIFT+ENTER**.

Con respecto al **espacio entero** y al **medio espacio**, sirven tanto para texto como para imágenes, o para cualquier otro elemento. Son la manera más

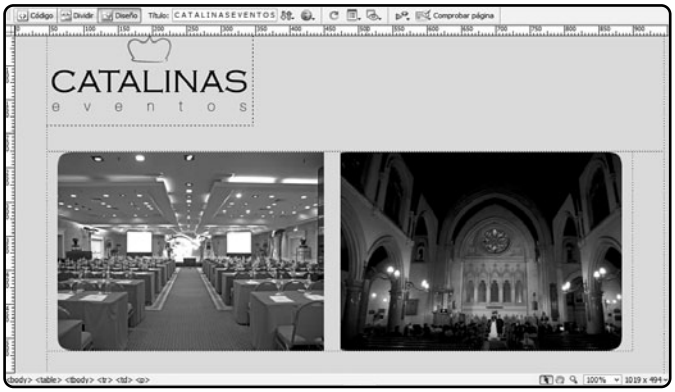


FIGURA 1.
Las fotos de la página inicial del sitio de Catalinas Eventos **tienen una máscara para que sus bordes aparezcan redondeados. Como el color de fondo del lienzo y el de la celda son iguales, hay una fusión prolija de los elementos.**

sencilla de separar un título del escrito que lo sigue, y de colocar una imagen debajo de otra. Si manejamos el uso de espacios en forma correcta, tenemos una gran ventaja, ya que de ese modo podemos realizar los ajustes necesarios para que el contenido de un sitio no quede amontonado y su legibilidad no se dificulte.

Bordes

Existen, básicamente, dos elementos que pueden llevar borde: las tablas y las imágenes. Con respecto a las primeras, una vez que lo definimos en la barra de **Propiedades**, tanto la tabla como sus celdas pasan a tenerlo.

El de las celdas siempre es de un pixel de ancho, mientras que el de la tabla puede variar según lo deseemos. En cuanto a las segundas, también se define desde la barra de **Propiedades** y, excepto que usemos un archivo CSS de hojas de estilo, siempre será de color negro.

Los bordes de las tablas y de las celdas suman al diseño y al uso de espacios. Si se los usa adecuadamente, se transforman en un gran complemento para una galería de imágenes o una tabla de datos. A lo largo del capítulo, volveremos con ejemplos específicos sobre todo lo planteado en esta sección.

Existen, básicamente, dos elementos que pueden llevar borde: las tablas y las imágenes

PAUTAS DE DISEÑO BÁSICAS PARA LA WEB

Muchas veces, el trabajo de un diseñador web se ve menospreciado debido a varias razones, y la mayoría de ellas están equivocadas. Lo cierto es que hay personas que no valoran el tiempo y el esfuerzo que lleva diseñar un sitio, para que todos sus elementos guarden un buen equilibrio y atractivo.

Al navegar por Internet, nos daremos cuenta de que hay cientos de miles de sitios diseñados de infinitas maneras, lo que no significa que sean buenos diseños solo porque parecen o porque, según su autor, son creativos y originales (**Figura 2**).

Algo importante que conviene aclarar es que el contenido no es excusa para justificar un mal diseño. Muchos piensan que, si la información de un sitio no es relevante, entonces podemos hacer lo que deseemos con el diseño. No, no tiene nada que ver.



SITIO EN FLASH

Si alguna vez diseñamos un sitio en Flash, para funcionar debe, sí o sí, ser insertado en un archivo HTML, ya que de lo contrario no puede ser visto por un navegador. Al colocarlo en Dreamweaver, no es necesario que vaya dentro de una tabla.

No tenemos por qué realizar un trabajo creativo cuyo resultado denote poco esfuerzo. Nuestro diseño debe ser tan bueno que invite al usuario a visitar la página a pesar de que el contenido no sea atractivo.

Muchas veces, también se confunde **buen diseño** con **diseño complejo**. Podemos lograr algo muy bueno y, sin embargo, mantenerlo sencillo, austero y atractivo. Seguramente, los usuarios nos lo agradecerán porque les facilitará la lectura (**Figura 3**).

Hacer un buen sitio web no es una tarea sencilla. Como ya hemos visto en los capítulos anteriores, hay muchas cosas que se deben tener en cuenta para lograr un óptimo resultado final. Hemos mencionado en capítulos anteriores, varios puntos importantes que influyen en el diseño. También en la sección anterior hemos hablado de la fusión, los espacios y los bordes. No obstante, hay otras consideraciones relevantes por tener en cuenta dentro de Dreamweaver, que se relacionan con elementos propios del programa:

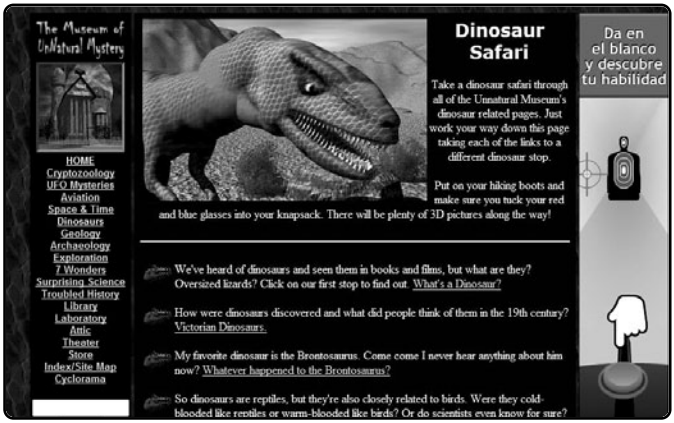


FIGURA 2.
En el sitio del Museo de Misterios No Naturales, **encontramos banners publicitarios en varios lugares: fondo negro con tipografía amarillo claro, diseño sobrecargado de imágenes e iconos, en definitiva, se dificulta su legibilidad.**

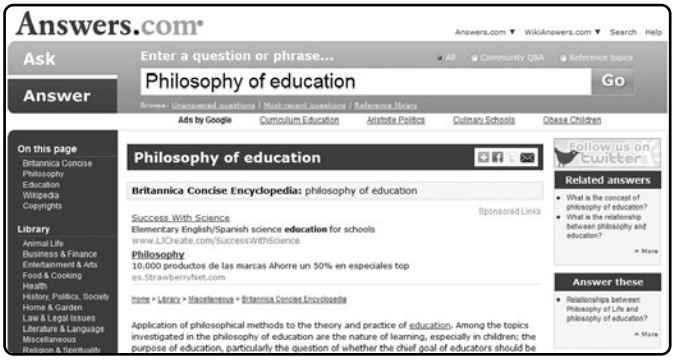


FIGURA 3.
En el sitio Answers.com **podemos observar un diseño muy sobrio con pocas imágenes y elementos gráficos, dominado por el buen uso de espacios y la clara definición de elementos.**

- **Propiedades de página**. Es muy importante configurarlas correctamente porque ayudan mucho en el diseño, sobre todo con los márgenes, los colores de vínculos, los fondos y las tipografías.
- **Tabla principal**. Es la primera que insertamos en una página web. Sus propiedades suelen diferir con respecto al resto de las tablas que irán dentro de ella. Su función es actuar como un marco contenedor de toda la información (texto, imágenes, etcétera) del documento. Nada va fuera de ella.
- **Tablas secundarias**. Son las que insertaremos dentro de la tabla principal, para tener un mayor control sobre los elementos que conformarán nuestro sitio web. Son creadas a medida de acuerdo con su contenido. La cantidad de filas y columnas de cada una, es decir, las celdas, variarán según el diseño y **layout** que queramos lograr.
- **Alineación de tablas**. Todas las tablas se pueden alinear horizontalmente a la izquierda, al centro y a la derecha. Pero la única que alinearemos será la tabla principal, ya que es la que verdaderamente influirá en la presentación de nuestro sitio, o sea, en cómo aparece en el navegador (centrado, alineado a la izquierda o a la derecha).
- **Alineación de celdas**. Las celdas de una tabla también poseen alineación. A diferencia de la tabla, el contenido de la celda puede alinearse tanto en forma horizontal como vertical. Además de izquierda, centro y derecha, también existe superior, medio e inferior. Esto nos permite alinear los elementos dentro de la celda con más libertad.
- **Línea horizontal (separador)**. Es un elemento muy práctico, que podemos insertar como separador entre párrafos de texto, imagen y texto, entre otras cosas. Podemos regular su ancho y alto, y su alineación horizontal (izquierda, centro y derecha).

A medida que adaptemos nuestros elementos gráficos a las tablas y celdas, junto con el texto que insertemos en Dreamweaver, veremos consideraciones y detalles importantes. No obstante, siempre debemos tener en cuenta que habrá modificaciones y retoques sobre la marcha, por imprevistos que surjan.

DEFINICIÓN DE SITIO EN DREAMWEAVER

La definición de sitio en Dreamweaver es el primer paso que debemos llevar a cabo cuando abrimos la aplicación y comenzamos a trabajar en un nuevo proyecto (**Paso a paso 1**).

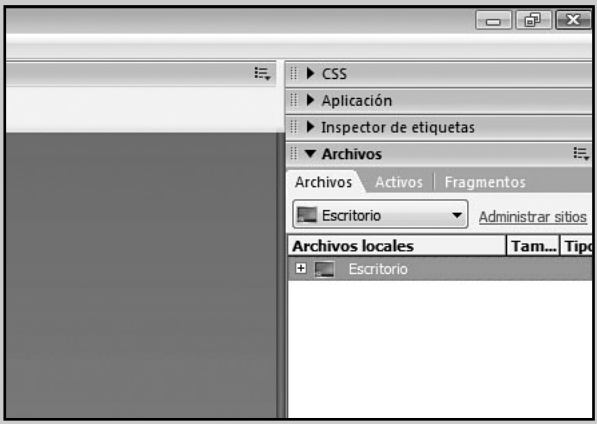
Su relevancia radica en el funcionamiento del programa en sí, ya que si no lo hacemos nos aparecerán mensajes de advertencia y no tendremos una locación definida para guardar los archivos.

ANCHO DE TABLAS

Existen dos tipos de unidades de medida para manejar el ancho de una tabla: píxeles y porcentaje. La única tabla que programaremos en pixeles será la principal, ya que actúa como marco contenedor de todo. El resto de las tablas internas irán en porcentaje.

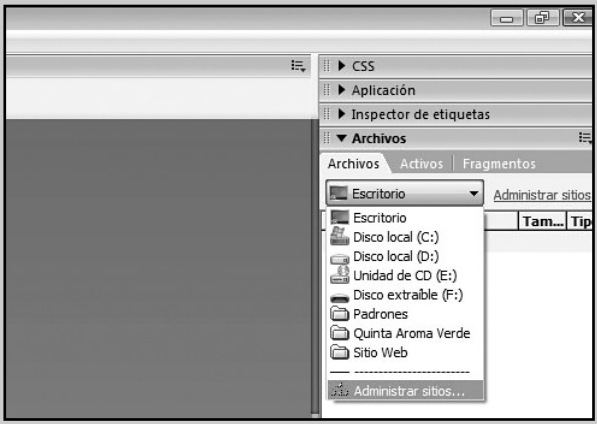
PASO A PASO /1
Definición de sitio

1



Una vez creada la estructura de carpetas del proyecto, abra Dreamweaver y asegúrese de tener la ventana **Archivos** desplegada a la derecha.

2



Allí, en la lengüeta **Archivos**, despliegue el menú y haga clic en la opción **Administrar sitios**.

PASO A PASO /1 (cont.)

3



Aparecerá una ventana con varias opciones. Elija **`Nuevo`**/**`Sitio`**.

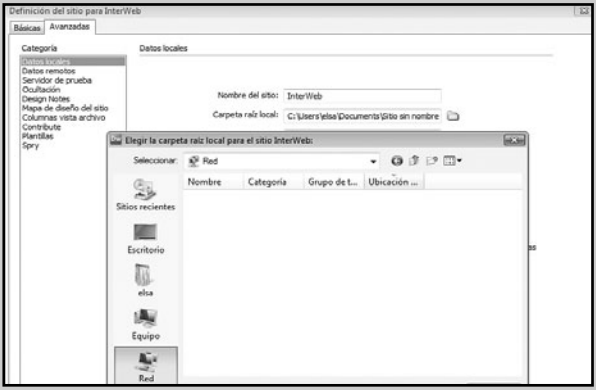
4



Se abrirá una nueva ventana. Primero debe asegurarse de elegir la lengüeta **`Avanzadas`** en el extremo superior izquierdo. Por ahora, use solo la categoría **`Datos locales`** y, en ésta, las opciones **`Nombre del sitio`** y **`Carpeta raíz local`**.

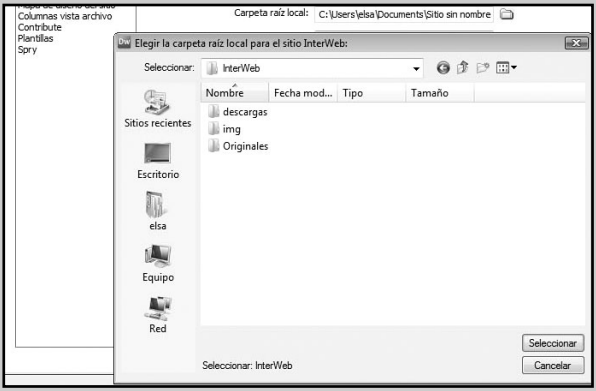
PASO A PASO /1 (cont.)

5



En **`Nombre del sitio`** escriba el nombre del proyecto (solo sirve para referencia interna de Dreamweaver). En **`Carpeta raíz local`** presione en la pequeña carpeta amarilla de la derecha y se desplegará una opción para examinar directorios.

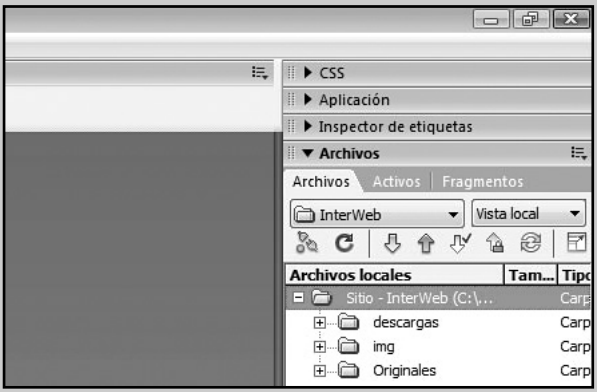
6



Aquí debe seleccionar la carpeta principal del sitio.
Una vez seleccionada, haga clic en **`Seleccionar`**.

PASO A PASO /1 (cont.)

7



Vuelva a la ventana de definición de sitio, presione **Aceptar** y, en la ventana **Administrar sitios**, haga clic en **Listo**. Si ha hecho todo bien, en la ventana **Archivos** se desplegará el sitio con sus subcarpetas.

Algunos consejos que debemos tener en cuenta a la hora de armar nuestro sitio:

- Lo primero que debemos hacer es tenerlo definido antes de comenzar a trabajar en él.
- Si movemos nuestra carpeta principal a otra computadora, tendremos que volver a definirlo.
- Si tenemos dudas respecto de si lo hemos definido o no, debemos definirlo nuevamente.
- Si por accidente lo borramos de la ventana **Administrar sitios** (con la opción **Quitar**), no debemos preocuparnos, el sitio solamente se elimina de la base de datos de Dreamweaver, nuestra carpeta principal seguirá intacta en su lugar.

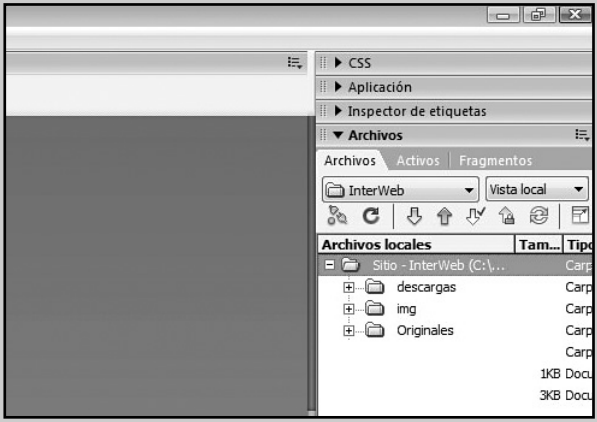
La ventana **Archivos** la usaremos muy seguido a lo largo del proyecto, por lo tanto, conviene que siga abierta. Lo que hemos hecho hasta ahora es muy importante para que nuestro sitio tenga una base sólida. Este tipo de organización termina por definir y mostrar, una vez que el sitio está terminado, si hemos realizado el trabajo en forma responsable.

PROPIEDADES, ATRIBUTOS META, TABLAS Y CELDAS

Es hora de armar nuestro esqueleto en HTML. La idea es construir la estructura sobre la que se va a montar el sitio. Ya hemos definido nuestro sitio, ahora comenzaremos con nuestras páginas (**Paso a paso 2**).

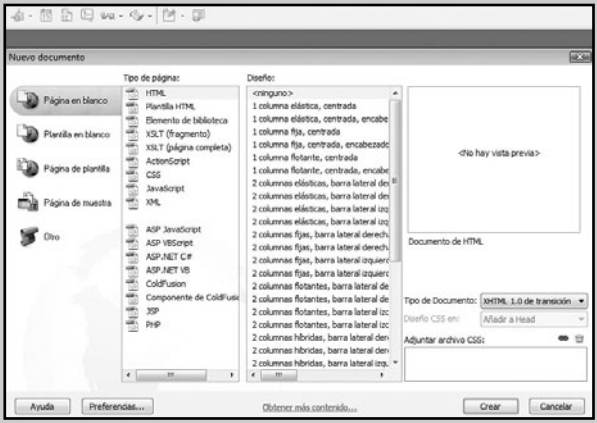
PASO A PASO /2
Creación de archivo en Dreamweaver

1



Abra Dreamweaver y asegúrese de tener el sitio InterWeb desplegado en la barra de la derecha, en la opción **Archivos** de la ventana **Archivos**.

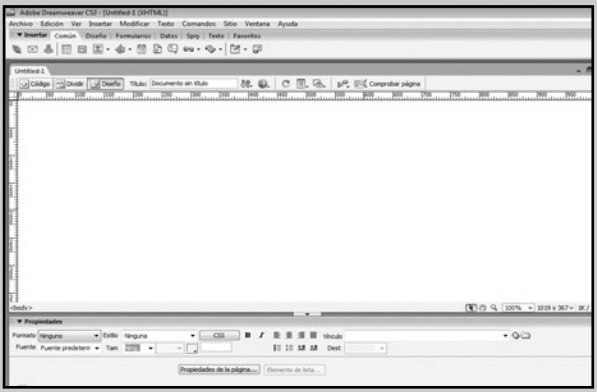
2



Vaya al menú principal, a **Archivo**/**Nuevo** (**CTRL+N**). Le aparecerá una ventana con todas las opciones de creación de archivos.

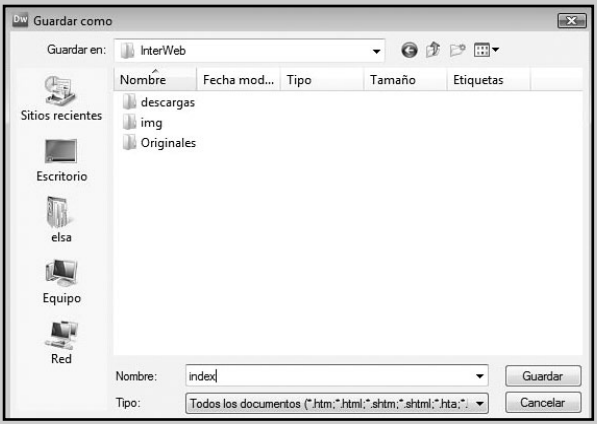
PASO A PASO /2 (cont.)

3



Allí, de izquierda a derecha, elija **`Página en blanco`**, **`Tipo de página: HTML`** y **`Diseño: <ninguno>`**. Luego, oprima **`Crear`**. Aparecerá un archivo en blanco en el área de trabajo.

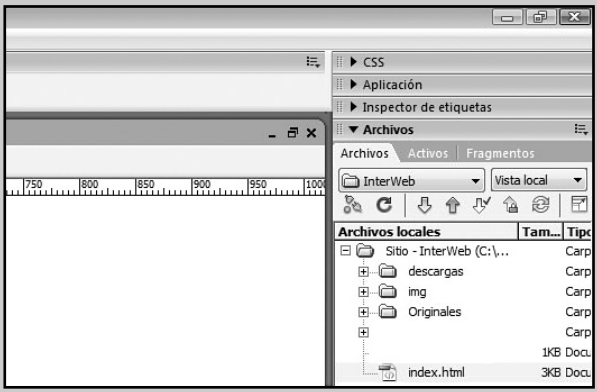
4



Diríjase, nuevamente, al menú principal, a **`Archivo`**/**`Guardar como`**, y guarde el nuevo documento con el nombre **index** (todo en minúscula).

PASO A PASO /2 (cont.)

5



Si definió correctamente el sitio y guardó bien el archivo, lo verá en la opción **Archivos** de la ventana **Archivos**, en la barra de la derecha.

Ya tenemos nuestra página principal (**index.html**) creada y guardada en la carpeta del sitio. Como observamos, se pueden crear muchos tipos de archivos en Dreamweaver. Nosotros emplearemos la gran mayoría del tiempo el tipo HTML en blanco.

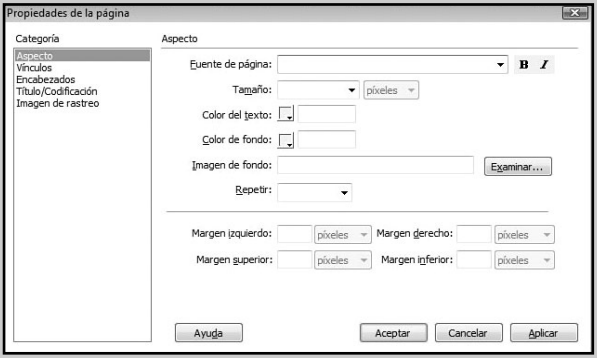


Ahora, trabajaremos con las **propiedades de página**, para así tener ciertas características del diseño ordenadas. Hay tres formas de acceder a éstas: **CTRL+J**, presionar el botón derecho del mouse sobre el área de trabajo, o el botón **Propiedades de la página**, en la parte inferior de la barra de **Propiedades**, como vemos en el **Paso a paso 3**.

Se pueden crear muchos tipos de archivos en Dreamweaver

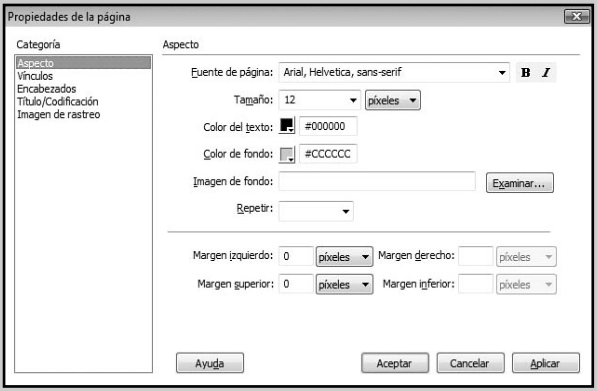
PASO A PASO /3
Propiedades de página

1



Acceda a las propiedades de página con cualquiera de las formas descriptas arriba. Aparecerá una ventana con dos columnas: **Categoría** y **Aspecto**.

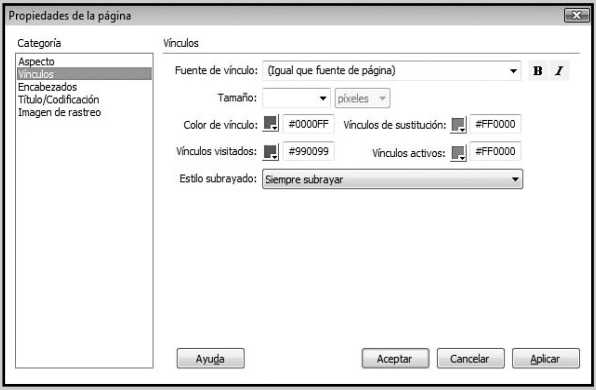
2



Las categorías en las que se enfocará serán **Aspecto**, **Vínculos** y **Título/Codificación**. En **Aspecto**, seleccione en **Fuente de página Arial, Helvetica, sans-serif**, en **Tamaño**, **12** píxeles, en **Color del texto**, negro (**#000000**), en **Color de fondo**, gris claro (**#CCCCCC**) y en **Margen Izquierdo** y **Margen superior**, **0**. Haga clic en **Aplicar** para ver el nuevo color de fondo del documento.

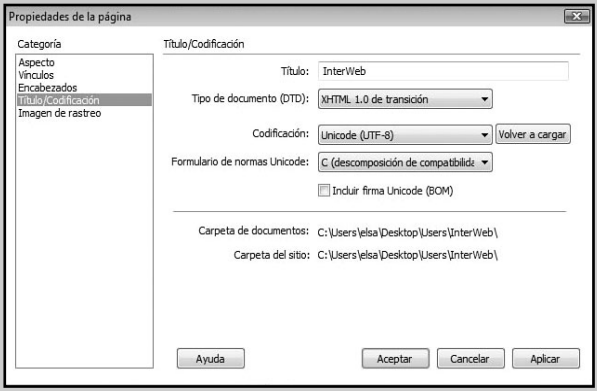
PASO A PASO /3 (cont.)

3



Pase a **Vínculos**. En **Color de vínculo**, elija azul pleno (**#0000FF**), en **Vínculos visitados**, violeta (**#990099**) y en **Vínculos de sustitución**, rojo pleno (**#FF0000**). Si lo desea, también tiene la posibilidad de colocar este último color en **Vínculos activos**.

4



Pase a **Título/Codificación**. Allí, escriba en **Título** el nombre del sitio web, es decir, InterWeb. Oprima **Aplicar** y, luego, **Aceptar**.

Acabamos de definir las propiedades de la página. Como seguramente hemos visto, hay algunas categorías que no utilizamos y hay otras de las que no establecimos todas sus opciones.

En **Aspecto**, configuramos las propiedades del texto predeterminado de todo el documento. Por supuesto que luego podemos cambiarlo. También determinamos el fondo y los márgenes. En **Vínculos**, establecimos los colores de los vínculos en estado de reposo, activo (cuando alguien hace clic), de sustitución (cuando alguien se posiciona encima con el mouse) y visitados. En **Título/Codificación**, configuramos el título de la página, que se mostrará en el extremo superior izquierdo de la barra del navegador.

Ahora trabajaremos con los **atributos meta** del sitio. Como ya habíamos visto, son palabras y frases que se colocan en cada página para indexarlo en los buscadores (Google, Yahoo!, entre otros). Si están bien programados, serán de gran ayuda para que InterWeb figure en los primeros lugares de su categoría. Los atributos meta son invisibles para los usuarios o navegantes, ya que se encuentran en el encabezado del documento HTML, es decir, dentro de la etiqueta **<head>**. Solo los robots de los motores de búsqueda y otros programadores web pueden verlos.

Las tres variables que los conforman son: **Meta**, **Palabras clave** y **Descripción**. A continuación, las programaremos (**Paso a paso 4**), pero antes es importante que tengamos desplegada una barra de opciones pertenecientes al encabezado del documento. Para poder visualizarla debemos ir a **Ver/Contenido de Head**, en el menú principal. Al trabajar en Dreamweaver, debemos revisar que la opción esté activada, ya que es la única manera de editar las variables después de haberlas creado (**Figura 4**).

En Aspecto, configuramos las propiedades del texto predeterminado de todo el documento



ESTILO DE LOS VÍNCULOS

En las propiedades de página, en la categoría **Vínculos**, encontraremos la opción **Estilo subrayado**, que sirve para controlar el subrayado de los vínculos. Su opción predeterminada es **Siempre subrayar**; también se usa **Mostrar subrayado solamente al situar el cursor encima**.

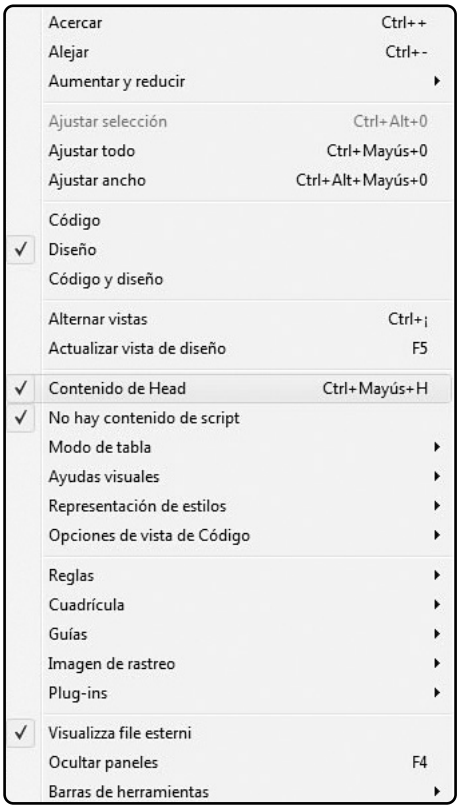


FIGURA 4. La barra de opciones del encabezado aparecerá justo encima de la regla horizontal en pixeles del documento.

Como hemos podido observar, el icono que contiene las variables de los atributos meta posee otras tres herramientas: **Actualizar**, **Base** y **Vínculo**. La que nos puede llegar a ser útil es la primera, que sirve para actualizar automáticamente una página.

Tiene dos opciones: **Demora** y **Acción**. **Demora** debe programarse en segundos, y es lo que tardará la página en actualizar. Por ejemplo, si deseamos que sea 1 minuto, debemos escribir **60**. La segunda tiene dos variables: **Ir a URL** y **Actualizar este documento**. Si seleccionamos **Ir a URL**, deberemos escribir un link válido para que salte automáticamente a esa nueva página. Si seleccionamos **Actualizar este documento**, la misma página web volverá a cargar. Esta última opción se usa mucho en los diarios digitales, ya que como son actualizados constantemente, es una manera práctica para que al usuario se le despliegue la nueva información al pasar un determinado tiempo.

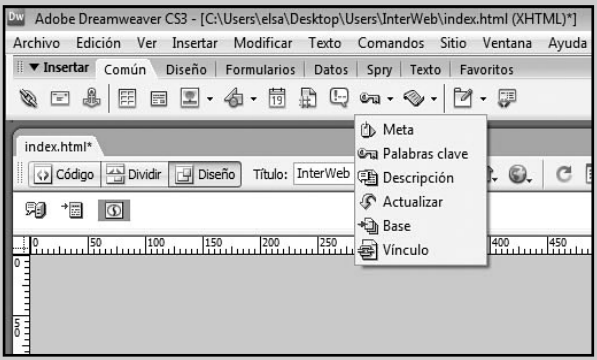
Es hora de dedicarnos al cuerpo de nuestro documento **HTML**, mejor conocido como **body** en el ambiente web. Todo el contenido de una página va dentro de **tablas**, nada va suelto. Esto es así porque es la única manera que tenemos de mantener los elementos de nuestra página ordenados y controlados.

BUSCADORES

La mayoría de los buscadores importantes (Yahoo!, Google y otros) no utilizan, solamente, los atributos meta para indexar un sitio en sus listas. Otros dos requerimientos importantes son que el sitio en cuestión genere tráfico y que tenga vínculos externos con otros sitios.

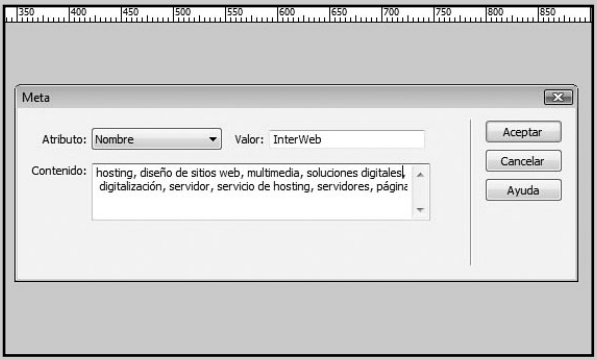
PASO A PASO /4
Programación de atributos meta

1



Con la página **index.html** abierta en el área de trabajo, vaya a la barra de herramientas horizontal, asegúrese de que la opción **Común** esté seleccionada en las lengüetas superiores, y haga clic izquierdo sobre la flechita negra del cuarto icono contando desde la derecha.

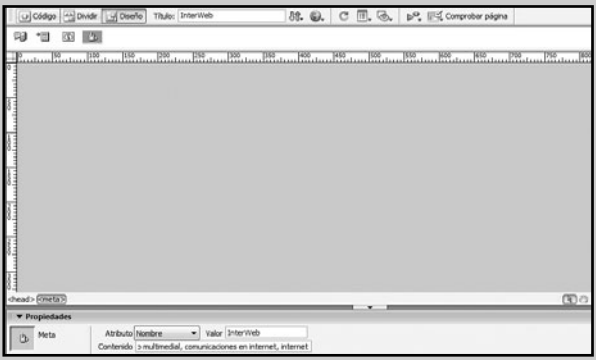
2



En el menú que se despliega, elija la primera opción (**Meta**). En la ventana que se abre en pantalla, escriba **InterWeb**, en la opción **Valor**, y varias palabras y frases cortas separadas por coma en la opción **Contenido**. Éstas tienen que tener relación con el rubro de InterWeb, como **hosting**, **empresa de diseño web**, **web**, etcétera.

PASO A PASO /4 (cont.)

3



Una vez que haya terminado, oprima **Aceptar**. Verá que aparece un nuevo icono en la barra de opciones del encabezado. Si lo selecciona, observará que en la barra de **Propiedades** aparece la variable **Meta** con todo el contenido que programó.

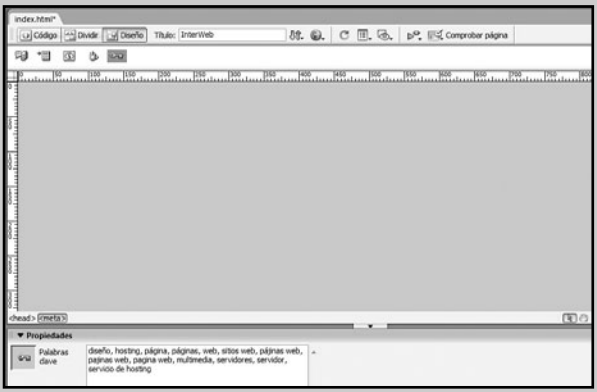
4



Vuelva al icono de la barra de herramientas horizontal y seleccione la segunda opción (**Palabras clave**). Aparecerá otra ventana con una sola opción: **Palabras clave**. Allí, escriba palabras y frases relacionadas con el rubro de InterWeb. Algunas de éstas pueden ser iguales a las que escribió en **Meta**. Use plural, singular, femenino, masculino y errores ortográficos. Por ejemplo: **diseño, web, hosting, josting, páginas, pagina, pajina,** etcétera. La cantidad no debería ser menor de 30.

PASO A PASO /4 (cont.)

5



Al terminar, oprima **Aceptar** y verá el icono de **Palabras clave** en la barra de opciones del encabezado. Al igual que con **Meta**, si lo selecciona podrá modificarlo desde la barra de **Propiedades**.

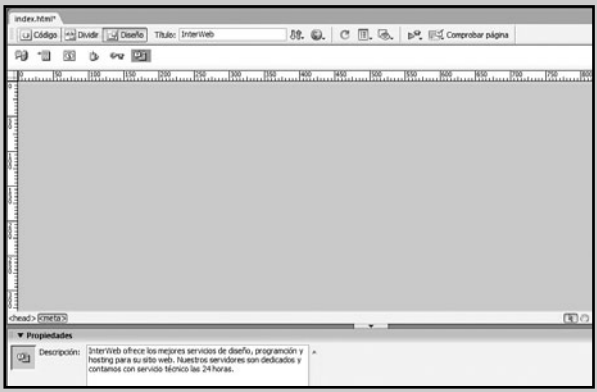
6



Vuelva, por última vez, al icono de la barra de herramientas horizontal y seleccione la tercera opción (**Descripción**). Allí, escriba unos dos párrafos de entre dos y cuatro líneas cada uno. Éstos deben ser un resumen de lo que el usuario encontrará en el sitio, es decir, lo que éste puede ofrecerle. Por ejemplo: **InterWeb ofrece los mejores precios a la hora de…**

PASO A PASO /4 (cont.)

7



Igual que con las otras dos variables, al terminar, presione **Aceptar** y verá el icono de **Descripción** en la barra de opciones del encabezado. Desde allí, lo podrá editar cuando desee.

Una tabla se puede insertar de tres formas diferentes (**Paso a paso 5**): ir al menú principal a **Insertar/Tabla**, con **CTRL+ALT+T**, o hacer un clic izquierdo en el cuarto icono de la barra de herramientas horizontal, contando de izquierda a derecha (**Tabla**).

Recordemos que todo el contenido de una página va dentro de tablas

CÓDIGO HTML

Antes de que existieran los programas de edición de HTML, los sitios debían programarse, directamente, en el lenguaje de etiquetas HTML. Esto se hacía en un simple editor de texto. Un sitio web podía demorar de uno a dos meses en ser programado.

PASO A PASO /5
Tabla principal

1



Use cualquiera de las formas mencionadas arriba para que se despliegue el menú de inserción de tabla en el área de trabajo.

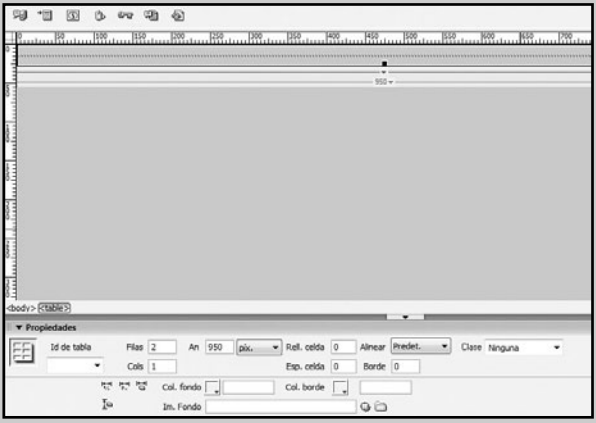
2



En la opción **Filas**, escriba **2**; en la opción **Columnas**, **1**; en **Ancho de tabla**, **950** y asegúrese de que a la derecha diga **Píxeles**. Coloque **0** en **Grosor del borde**, al igual que en **Relleno de celda** y **Espacio entre celdas**.

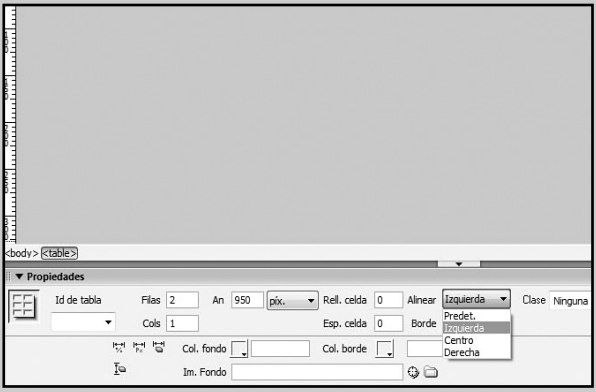
PASO A PASO /5 (cont.)

3

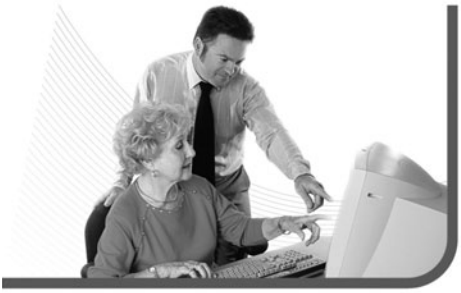


Una vez que haya terminado, oprima **Aceptar**. Verá que aparece la tabla en el área de trabajo y podrá observar todas sus características en la barra de **Propiedades**.

4



En la barra de **Propiedades**, cambie la opción **Alinear** de **Predeterminado** a **Izquierda**. Esto hará que la tabla se alinee a ese lado. Procure que todo el resto de las opciones tenga los valores que le había colocado en la ventana de creación de tabla.



Por supuesto que las propiedades de nuestra tabla principal variarán según el diseño que queramos lograr

¿Por qué programamos la tabla principal de nuestra página de esa manera? Hagamos un análisis:

- **Filas**: le colocamos dos filas porque, si revisamos bien el diseño estático preliminar, veremos que el encabezado ocupa todo el ancho de la página, mientras que todo lo que viene debajo, en su conjunto, ocupa todo el ancho. La primera fila se destinará al encabezado, y en la segunda se insertarán otras tablas para armar el resto.
- **Columnas**: le colocamos una columna porque las divisiones que se ven en la segunda fila, si bien son varias, las ubicaremos en las tablas secundarias. Con respecto a la primera fila, tiene una sola columna.
- **Ancho de tabla**: colocamos 950 pixeles porque, como habíamos aclarado, la tabla principal es la única cuya medida va en pixeles, ya que actúa como marco contenedor. Los 950 se deben a que la resolución estándar de monitor, hoy en día, es de 1024 x 768 pixeles y porque no todos los monitores son iguales, además de que las diferentes barras de herramientas de los navegadores quitan espacio, siempre es conveniente entre 50 y 100 pixeles por debajo del ancho máximo. Recordemos que nuestro objetivo principal es que no haya barra de desplazamiento horizontal.
- **Grosor del borde**: colocamos cero porque, en la gran mayoría de los casos, la tabla principal no lleva borde, ya que va pegada a los márgenes para usar la mayor cantidad de espacio disponible.
- **Relleno de celda**: también colocamos cero, porque si deseamos que haya espacio entre el borde de las celdas de la tabla principal y su contenido, se lo damos con tablas secundarias o, en el caso de una imagen, con más aire en los márgenes del lienzo de trabajo en Fireworks.
- **Espacio entre celdas**: colocamos cero ya que, si deseamos que haya un cierto espacio entre las diferentes celdas de la tabla principal, usamos los mismos principios que en **Relleno de celda**.

Por supuesto que las propiedades de nuestra tabla principal variarán según el diseño que queramos lograr. Para el caso del sitio de InterWeb**,** la tabla principal tendrá las características antes mencionadas, pero para otro, seguramente, serán diferentes.

Ahora, nos concentraremos en las tablas secundarias de la segunda fila de la tabla principal, ya que en la primera solo irá el encabezado insertado como imagen. Comenzaremos por una que tenga tres columnas y tres filas, luego explicaremos el porqué (**Paso a paso 6**).

PASO A PASO /6
Primera tabla secundaria

1



Posiciónese con el cursor dentro de la segunda fila de la tabla principal. Luego, con alguna de las formas descriptas para insertar una tabla, vuelva a abrir la venta de inserción de tabla. Verá que todavía figuran los datos de la tabla principal.

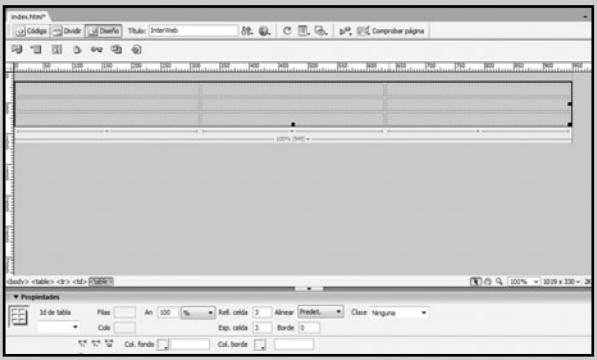
2



En la opción **Filas**, escriba **3**; en **Columnas**, **3**; en **Ancho de tabla**, **100** y asegúrese de que a la derecha diga **Porcentaje**. Coloque **0** en **Grosor del borde**, y **3** en **Relleno de celda** y **Espacio entre celdas**.

PASO A PASO /6 (cont.)

3



Una vez que haya terminado, oprima **Aceptar**. Verá que aparece la tabla dentro de la segunda fila de la tabla principal. Si se encuentra en otro lado, oprima **CTRL+Z** para deshacer y repita el procedimiento. Podrá observar todas las características de la nueva tabla en la barra de **Propiedades**.

No hace falta que cambiemos la opción **Alinear** en la barra de **Propiedades**, ya que el ancho de la nueva tabla es 100%, con lo que ocupa todo el ancho de la fila donde la insertamos, es decir, 950 pixeles. Si la alineamos a la izquierda, al centro o a la derecha, no va a haber diferencia.

Igual que con la tabla principal, hagamos un análisis punto por punto:

- **Filas**: le colocamos tres filas porque en el diseño estático preliminar tenemos, en la columna del medio, la primera celda para la barra de navegación,

CAMBIOS EN LOS TAMAÑOS DE TABLAS Y CELDAS

Mientras más altos sean los valores que coloquemos en **Relleno de celda** y **Espacio entre celdas** en una tabla, más espacio le robarán, debido a que toman su medida (restan) del ancho y alto de la tabla o celda.

la segunda para el contenido y los banners, y la tercera para el pie de página.

- **`Columnas`**: le colocamos tres columnas porque tenemos, de izquierda a derecha, la primera celda ocupada por una línea divisoria, una celda en medio, donde va la barra de navegación, los bloques de texto y el pie de página, y otra línea divisoria en la última celda.
- **`Ancho de tabla`**: colocamos 100% como medida porque, como aclaramos más arriba, la tabla principal actúa como marco contenedor con una medida de 950 pixeles. De esa forma, la tabla secundaria ocupará todo el espacio disponible, ya que su 100% serán los 950 pixeles.
- **`Grosor del borde`**: colocamos 0 porque, por ahora, no queremos que esta tabla tenga borde. Si luego nos arrepentimos o cambiamos de idea, no hay problema, podemos modificar las propiedades en cualquier momento.
- **`Relleno de celda`**: aquí, colocamos tres para que las celdas de la nueva tabla tengan un poco de sangría. Podríamos haber escrito cinco, siete o cualquier otra medida que nos plazca, tiene que ver con la decisión de diseño personal de cada uno.
- **`Espacio entre celdas`**: escribimos tres por la misma razón que en **`Relleno de celda`**, digamos que puede ser un estándar. Si en algún momento consideramos que tiene que ser más, o menos, lo podemos modificar.

Seguramente, ya hemos notado que falta algo, o mejor dicho, que sobra. Lo que realmente necesitamos de esta tabla secundaria son las columnas, las filas están de más, excepto por las del medio. Entonces, ¿cómo hacemos? Fácil, las unimos para transformarlas en una sola, de la misma manera que haríamos en **Microsoft Excel**. Lo haremos con las filas uno y tres (**Paso a paso 7**).



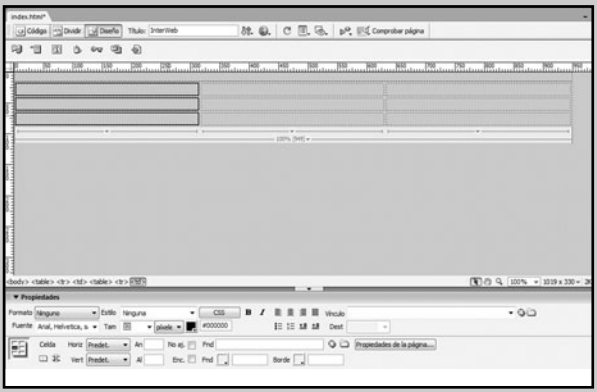
Las propiedades de nuestra tabla principal variarán según el diseño que queramos lograr

ANCHO Y ALTO DE CELDAS Y TABLAS

En la gran mayoría de los casos, la altura de una tabla o celda está dada por el contenido, es decir que rara vez la tendremos que programar nosotros. En este sentido, es muy diferente lo que sucede en cuanto al ancho, ya que éste es el que estructura el contenido.

PASO A PASO /7
Unión de celdas

1



Marque las celdas de la primera fila con el mouse. Para hacer esto, posiciónese en la celda superior, mantenga el botón izquierdo oprimido y arrastre el mouse hasta la celda inferior.

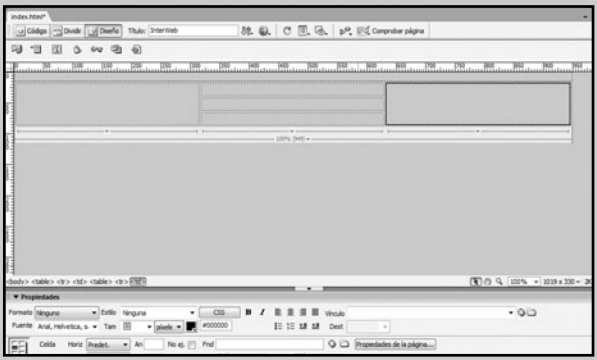
2



En la barra de **Propiedades**, en la parte inferior izquierda, verá dos pequeños iconos, justo debajo de donde dice **Col.** El de la izquierda combina las celdas (**Combina las celdas seleccionadas usando extensores**) y el de la derecha las divide (**Divide la celda en filas o columnas**). Presione el de la izquierda.

PASO A PASO /7 (cont.)

3



Proceda de la misma manera con la tercera fila de la tabla.
Marque todas las celdas y oprima el botón para combinarlas.
Las filas uno y tres deben haber quedado unificadas en una sola celda.

Ya tenemos la primera tabla secundaria lista. Antes de insertar la siguiente, modificaremos el ancho de las celdas de ésta. Hay dos formas de hacerlo: usar el mouse para arrastrar el borde o posicionarse dentro de la celda y colocarle un valor en pixeles o porcentaje al ancho. Nosotros utilizaremos la segunda.

Una vez que nos hayamos posicionado con el cursor dentro de la celda de la izquierda, iremos a la propiedad **`Ancho de celda en píxeles o porcentaje`**, en la barra de **`Propiedades`**, indicada por **`An`**. Allí, escribiremos **`5%`** (**Figura 5**). Haremos lo mismo con la celda de la derecha. Achicaremos aún más las celdas.

TABLAS DENTRO DE TABLAS

No debemos tener miedo ni reparo de insertar todas las tablas que consideremos necesarias para lograr el diseño deseado. Lo que es importante tener en cuenta, es qué propiedades tiene cada una y dónde están ubicadas, para poder modificarlas o borrarlas.



FIGURA 5.
Si movemos el borde con el mouse luego de haber colocado el valor, éste cambiará. El movimiento manual del borde tiene prioridad sobre el valor escrito.

Nos queda una cosa más por hacer antes de concentrarnos en la siguiente tabla: dividir en dos columnas la celda del medio de la segunda columna (**Paso a paso 8**). De este modo, nos quedará espacio para los banners a la derecha y para la segunda tabla secundaria a la izquierda.

Ahora sí, ya estamos listos para insertar la segunda tabla secundaria (**Paso a paso 9**). La colocaremos en la celda del medio de la segunda fila de la última tabla que insertamos. Tendrá dos filas y una columna.

Al igual que con la primera tabla secundaria, no hace falta que cambiemos la opción **Alinear** en la barra de **Propiedades**, ya que el ancho de la nueva tabla es 100%, con lo que ocupa todo el ancho de la celda donde se encuentra. Volvamos a hacer nuestro análisis punto por punto:

- **Filas**: le colocamos dos filas porque en el diseño estático preliminar podemos observar, claramente, que la primera será para el título y la segunda será para el texto.
- **Columnas**: le colocamos una columna porque crearemos otra tabla para dividir el texto de la segunda fila, es decir, insertaremos una tercera tabla secundaria.
- **Ancho de tabla**: colocamos 100% como medida porque así ocupará todo el espacio disponible de la celda donde la insertamos.
- **Grosor del borde**: colocamos cero porque, por ahora, no queremos que esta tabla tenga borde.
- **Relleno de celda**: escribimos tres como algo estándar. Después, podemos cambiarlo.
- **Espacio entre celdas**: también colocamos tres como medida estándar. Si después queremos que sea más o menos, lo podemos modificar.

REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE CELDAS Y TABLAS

Es posible que en los primeros diseños web que realicemos, cometamos errores a la hora de destinar filas y columnas en las tablas. Probablemente, nos sobren o nos falten celdas, por eso es importante estar muy atentos al diseño estático preliminar de Fireworks.

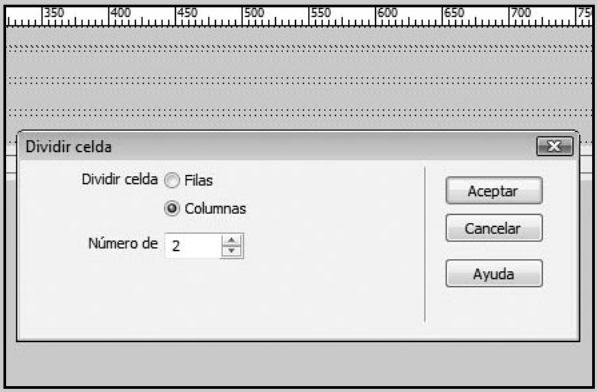
PASO A PASO /8
División de celdas

1



Posiciónese con el cursor en la fila del medio de la segunda columna de la tabla secundaria. Visualice el botón para dividir las celdas, ubicado en la parte inferior izquierda de la barra de **Propiedades**, a la derecha del usado anteriormente.

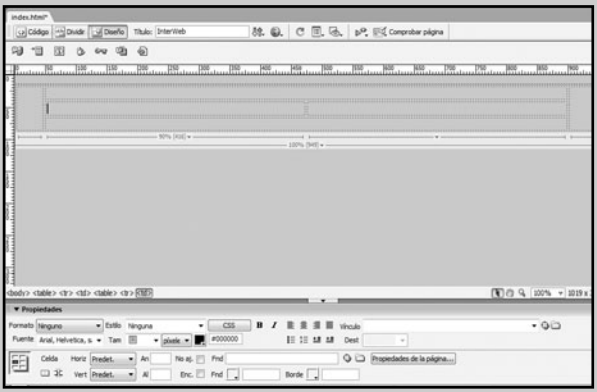
2



Oprima el botón. Aparecerá una ventana con opciones para dividir la celda en columnas o filas. En **Dividir celda**, seleccione **Columnas** y elija **2** abajo.

PASO A PASO /8 (cont.)

3



Oprima **Aceptar**. Verá que la celda del medio ahora tiene dos columnas.

Para terminar nuestra estructura HTML, necesitamos insertar una última tabla, la tercera secundaria, que irá dentro de la fila inferior de la segunda secundaria (**Paso a paso 10**).

Como hemos hecho con todas las otras tablas, analicemos cada parte:

- **Filas**: le colocamos una fila porque es todo lo que necesitamos.
- **Columnas**: elegimos dos columnas porque es allí donde escribiremos nuestro texto.
- **Ancho de tabla**: determinamos 100% como medida porque así ocupará todo el espacio disponible de la celda donde la insertamos.

ESTRUCTURAS PARECIDAS

Es probable que encontremos cantidad de sitios con estructuras parecidas o iguales. Esto es perfectamente común, ya que hay una cantidad finita de diseños estructurales aplicables. Sin lugar a dudas, el diseño gráfico de cada uno será diferente, pero la base puede ser la misma.

PASO A PASO /9
Segunda tabla secundaria

1



Posiciónese con el cursor en la columna de la izquierda de la celda que dividió antes. Luego, con alguna de las diferentes formas para insertar una tabla, vuelva a abrir la ventana de inserción de tabla. Verá que aún figuran los datos de la primera tabla secundaria.

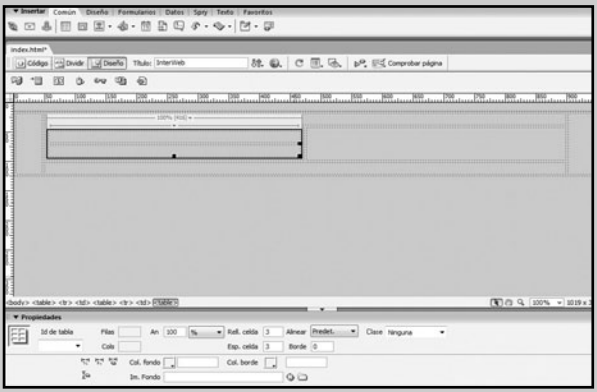
2



En la opción **Filas**, escriba **2**; en **Columnas**, **1**; en **Ancho de tabla**, **100** y asegúrese de que a la derecha diga **Porcentaje**. Coloque **0** en **Grosor del borde**, y **3** en **Relleno de celda** y **Espacio entre celdas**.

PASO A PASO /9 (cont.)

3



Una vez que haya terminado, oprima **Aceptar**. Verá que aparece la tabla dentro de la celda donde se había posicionado. Si se encuentra en otro lado, oprima **CTRL+Z** para deshacer y repita el procedimiento. Podrá observar todas las características de la nueva tabla en la barra de **Propiedades**.

- **Grosor del borde**: colocamos cero porque, por ahora, no queremos que esta tabla tenga borde.
- **Relleno de celda**: escribimos tres como algo estándar. Después, podemos cambiarlo.
- **Espacio entre celdas**: también establecimos tres como medida estándar. Si después queremos que sea más, o menos, lo podemos modificar.

Por ahora, hemos terminado de armar la estructura que necesitamos. Por supuesto que va a sufrir cambios más adelante, pero de a poco tenemos lista gran parte de la base de nuestro diseño de tablas.

Nunca nos debemos olvidar de guardar los cambios en el documento, y ahora es un muy buen momento para hacerlo.



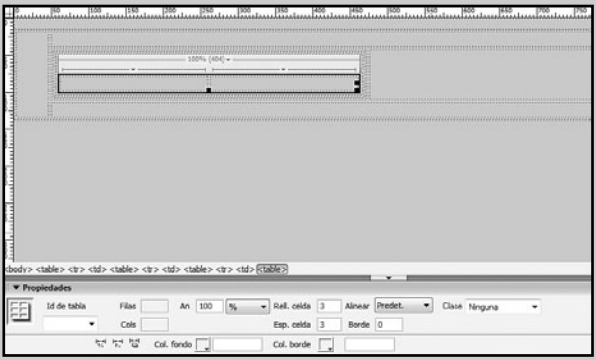
PASO A PASO /10
Tercera tabla secundaria

1



Posiciónese con el cursor en la celda de abajo de la última tabla que insertó. Luego, con alguna de las diferentes formas para insertar una tabla, vuelva a abrir la ventana de **`inserción de tabla`**. En la opción **`Filas`**, escriba **1**; en **`Columnas`**, **2**; en **`Ancho de tabla`**, **100** y asegúrese de que a la derecha diga **`Porcentaje`**. Coloque **0** en **`Grosor del borde`**, y **3** en **`Relleno de celda`** y **`Espacio entre celdas`**.

2



Una vez que haya terminado, oprima **`Aceptar`**. Si aparece en otro lado, presione **`CTRL+Z`** para deshacer y repita el procedimiento. Podrá observar todas las características de la nueva tabla en la barra de **`Propiedades`**.

REVISIÓN DE DISEÑOS WEB

En esta sección, la idea es ver algunos diseños de sitios web para analizar su estructura de tablas. De esta manera, podremos compararlos y analizar el uso que hacen de éstas para darle forma al contenido, tanto textual como gráfico.

La revisión de cada sitio constará de dos partes. Primero lo veremos en un navegador y, luego, en Dreamweaver. ¿Cómo podemos acceder a ver una página en Dreamweaver si no la hicimos nosotros? Lo único que tenemos que hacer es guardarla en nuestro escritorio, o en la locación que deseemos. En cualquier navegador, vamos a **`Archivo`**/**`Guardar como`** y, en la ventana con opciones, seleccionamos **`Página web completa`**, en la opción **`Tipo`**.

Cabe hacer una aclaración muy importante. Muchos de los sitios web actuales pertenecientes a grandes empresas de cualquier rubro (comercial, informativo, social, etcétera) usan **páginas dinámicas** (archivos con extensión ASP o PHP), que no emplean el tipo de tablas que hemos trabajado nosotros, sino capas flotantes dinámicas, que actúan de forma diferente.

Los que vamos a revisar están programados en tablas como las nuestras. El primero que vamos a analizar es **D' Agostini Barcos** (**Figura 6**), dedicado a la venta de embarcaciones. Su dirección es: **http://www.dagostinibarcos.com.ar** .

La revisión superficial nos muestra que está bien estructurado. Podemos observar un encabezado, una sección para contenido y un pie de página. Es interesante notar que hay dos barras de navegación: una más general y otra más específica. Ahora la veremos en Dreamweaver para evaluar su estructura de tablas (**Figura 7**).

Observamos que hay muy poco texto escrito directamente en HTML, la mayoría del contenido son imágenes insertadas, probablemente, trabajadas con Fireworks o Photoshop. Hay un archivo Flash insertado (el recuadro gris con la letra F) y dos banners



FIGURA 6.
La primera conclusión que podemos sacar es que la tabla principal es más chica que la que usamos nosotros para InterWeb. Posiblemente, sea un sitio programado para resolución de monitor de 800 x 600 pixeles.



FIGURA 7.
Se nota la existencia de más de una tabla, aunque prácticamente todo está basado en la tabla principal.

a la izquierda, colocados en la misma columna de la barra de navegación vertical. Todo está dentro de tablas, nada suelto. Quizá se podría usar el espacio vacío entre la parte de contenido y el pie de página para agregar algo más, o para achicarlo. El segundo sitio que revisaremos es **Caritas Argentina**, perteneciente a la pastoral caritativa de la Iglesia Católica: **http://www.caritas.org.ar** (**Figura 8**).



FIGURA 8.
Vemos que es mucho más complejo que el anterior. Seguramente, tiene varias tablas, una dentro de otra.

Iremos, directamente, a Dreamweaver, y lo primero que observamos es que el encabezado animado que veíamos en el navegador no aparece. Esto se debe a que está hecho en Flash y muy posiblemente éste haya sido programado para no permitir que los usuarios puedan guardarlo en su máquina.

Más allá de eso, vemos una tabla principal de 800 pixeles de ancho alineada a la izquierda, con hasta tres niveles de tablas secundarias. Si las revisamos, podremos apreciar que ninguna de ellas tiene su medida en porcentaje. Esto se debe a que la celda donde están colocadas sí tiene medida y está en pixeles, lo que hace que actúe como marco contenedor. El contenido también ayuda a darle forma. Aquí, notamos que hay más texto escrito en HTML y, además, varias imágenes insertadas.

El tercer sitio (**Figura 9**) que revisaremos es **Baires Turbo S.A.**, dedicado a la venta de turbos para automotores (**http://www.bairesturbo.com.ar**).



A primera vista, observamos que tiene opciones de lenguaje (castellano/inglés) colocadas en el encabezado, algo muy usado. La barra de navegación horizontal es, claramente, un elemento gráfico insertado, quizás, hecho en Fireworks o Photoshop. Banners a la derecha, como InterWeb. Entre el encabezado y el contenido podemos ver algo interesante: un reloj en tiempo real con fecha, posiblemente programado en JavaScript. Exploraremos más a fondo su estructura HTML (**Figura 10**).



FIGURA 9.
Otro sitio clásico con encabezado, contenido y pie de página. De hecho, parece ser una estructura de diseño bastante parecida a la nuestra.



FIGURA 10.
Vemos, en efecto, una estructura de tablas prácticamente idéntica a la nuestra, aunque hay más cantidad de secundarias que en el caso de InterWeb.

Estamos frente a un diseño de tabla principal alineada al centro, con una medida de 800 pixeles de ancho y hasta tres niveles de tablas secundarias. Si las revisamos con detenimiento, podemos observar que todas ellas tienen un ancho de 100% (se ve en la barra de **Propiedades**). Hay una cierta cantidad de texto en HTML, pero también hay varios elementos gráficos insertados, muchos de ellos con vínculos.

Incluso podemos apreciar, en el encabezado y en el pie de página, un círculo y un rectángulo celestes, respectivamente, lo que nos marca un **mapa de imagen**, algo que veremos en el **Capítulo 6**. Con estos diseños, ya tenemos una idea de cómo se estructuran otros sitios web. Pudimos observar que, mientras no se trate de una estructura dinámica (**ASP** o **PHP**), las páginas HTML que dan vueltas en Internet están, en su gran mayoría, basadas en tablas.

CREACIÓN DE HOJAS DE ESTILO Y PLANTILLAS

Es hora de crear una **hoja de estilos** y una **plantilla** para nuestra página. Es bueno aclarar que podríamos hacer nuestro sitio sin necesidad de cualquiera de los dos elementos mencionados, pero por cuestiones prácticas y de orden los utilizaremos.

HOJAS DE ESTILO INTERNAS

Si en algún sitio web que diseñemos nos olvidamos de crear una hoja de estilos externa, o simplemente no queremos hacerlo, Dreamweaver la construirá automáticamente. El problema es que lo hará página por página, de acuerdo con el estilo tipográfico.

Hoja de estilos

Comenzaremos con nuestra hoja de estilos, que será externa. Como ya vimos en el **Capítulo 1**, éstas son más prácticas que las internas porque podemos vincularlas con la cantidad de archivos HTML que deseemos. Esto significa que, si modificamos un estilo en la hoja, éste cambiará en todos los documentos que tengamos. Por ahora, solo la crearemos con dos y más adelante le agregaremos otros.

Antes de comenzar, cabe aclarar que guardaremos un archivo separado con extensión CSS dentro de la carpeta principal, junto con nuestro **index.html**. La parte del menú principal que usaremos será **Texto/Estilos CSS**. La primera vez que realicemos una nueva hoja de estilos Dreamweaver, tendremos que hacer dos cosas: crear el nuevo archivo y definir su primer estilo (**Paso a paso 11**).



Recordemos que una hoja de estilos externa puede contener infinita cantidad de estilos. Para llevar a cabo la siguiente práctica es imprescindible que tengamos abierto el archivo **index.html** en Dreamweaver.

Lo primero que observaremos será que aparece un pequeño asterisco en la lengüeta de **index.html**, lo que indica que el archivo ha sufrido cambios y que aún no ha sido guardado. Además, aparece otra lengüeta al lado, que indica que tenemos otro archivo abierto. Veremos que se llama **estilos.css** (nuestra hoja de estilos) y también tiene un asterisco al lado. Antes de continuar, debemos guardar ambos: lo más fácil es oprimir **CTRL+S** en cada uno. Hay que recordar que tenemos que efectuar este procedimiento con la hoja de estilos cada vez que le agreguemos uno nuevo, justamente lo que haremos en el **Paso a paso 12**.

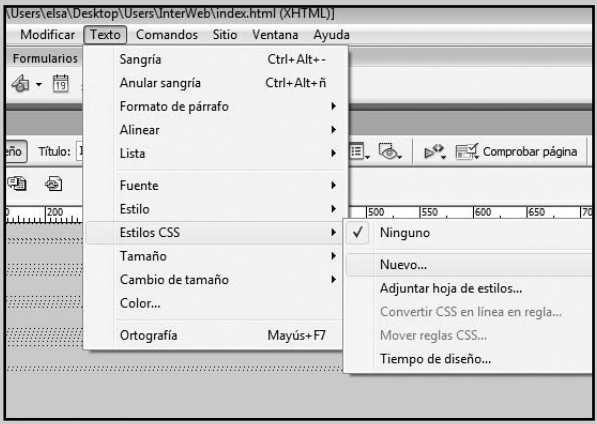
Antes de comenzar, cabe aclarar que guardaremos un archivo separado con extensión CSS dentro de la carpeta principal

UTILIDAD DE LAS HOJAS DE ESTILO

Si bien nosotros usamos las hojas de estilo, esencialmente, para controlar los textos de nuestro sitio, podemos utilizarlas para mucho más, como para colocar fondos de color pleno exclusivamente a un área de la página, sin la necesidad de emplear tablas o celdas.

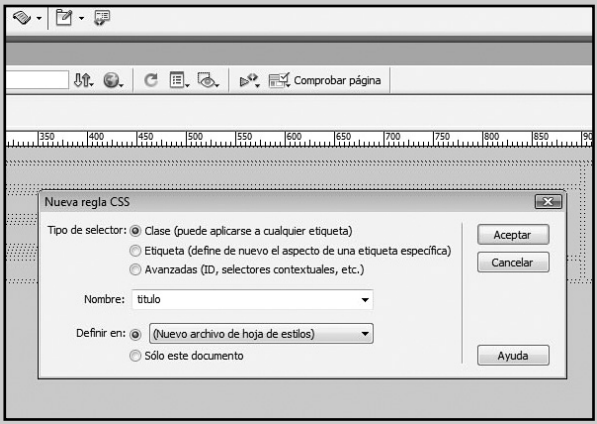
PASO A PASO /11
Creación y definición de CSS

1



Vaya a la opción **Texto/Estilos CSS** del menú principal y seleccione **Nuevo**.

2



Se abrirá la ventana (**Nueva regla CSS**). Allí, seleccione **Clase** en **Tipo de selector**, y escriba **titulo** (sin tilde y en minúsculas) en **Nombre**. En **Definir en**, asegúrese de que esté seleccionado **(Nuevo archivo de hoja de estilos)**.

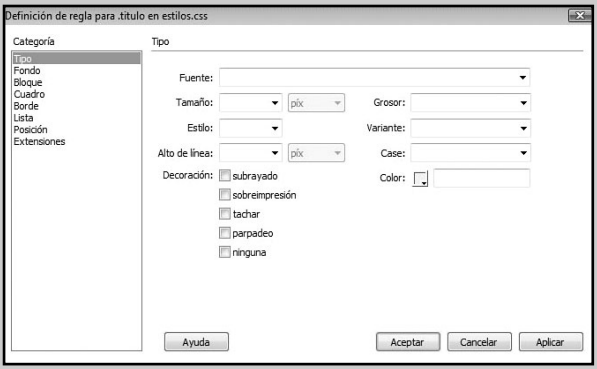
PASO A PASO /11 (cont.)

3



Oprima **Aceptar**. Aparecerá una ventana para que pueda guardar el nuevo archivo de hoja de estilos. Verifique que esté posicionado en la carpeta principal del sitio de InterWeb. En la opción **Nombre**, escriba **estilos** (todo en minúscula).

4



Presione **Guardar**. Aparecerá la ventana de definición de estilos y podrá ver que en su barra azul ya se encuentra el nombre del primer estilo que nombró con un punto adelante (**.titulo**). Concéntrese solo en la categoría **Tipo**, y únicamente en las opciones **Fuente**, **Tamaño**, **Grosor**, **Estilo**, **Color** y **Decoración**.

PASO A PASO /11 (cont.)

5



En **Fuente**, seleccione **Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif**; en **Tamaño**, **16**; en **Grosor**, **negrita**; en **Estilo**, **normal**; en **Color**, elija negro pleno (**#000000**) y en **Decoración**, marque **ninguna**. Luego, oprima **Aceptar**.

Volveremos a ver que aparece el asterisco en la lengüeta correspondiente al archivo **estilos.css**. Esto ocurre porque lo acabamos de modificar al agregarle un nuevo estilo, por lo que tenemos que guardarlo nuevamente. Una vez que lo hayamos hecho, podemos cerrarlo porque, por ahora, no lo usaremos. Es tiempo de pasar a la plantilla.

Plantilla

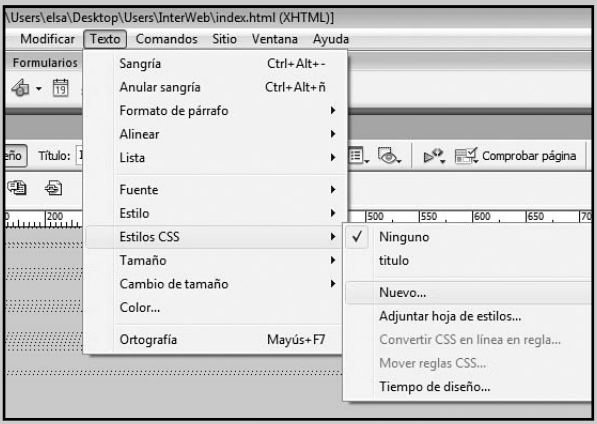
Crear una plantilla nos servirá para simplificar el trabajo de actualización de los documentos HTML, ya que podremos programar ciertos sectores para que permanezcan intactos. Al hacer una plantilla, Dreamweaver realiza,automáticamente, una carpeta llamada **Templates**, donde la guarda.

UTILIDAD DE LAS PLANTILLAS

Las plantillas se convierten en elementos sumamente útiles, sobre todo en sitios donde muchas personas (programadores o diseñadores) trabajan. En éstos, casi siempre, hay un administrador general, que crea las plantillas para mantener un control sobre los elementos.

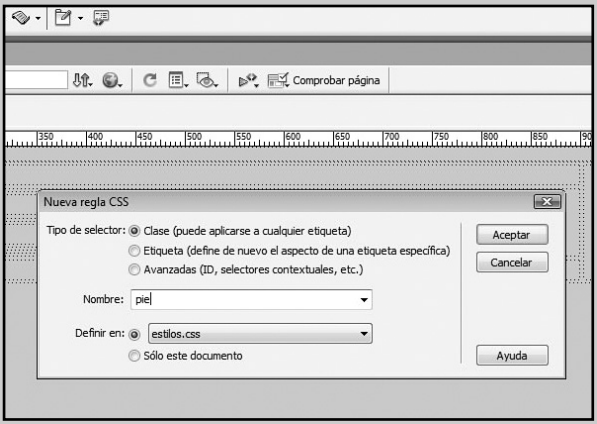
PASO A PASO /12
Definición de un nuevo estilo

1



Vaya a la opción **Texto/Estilos CSS** del menú principal y seleccione **Nuevo**.

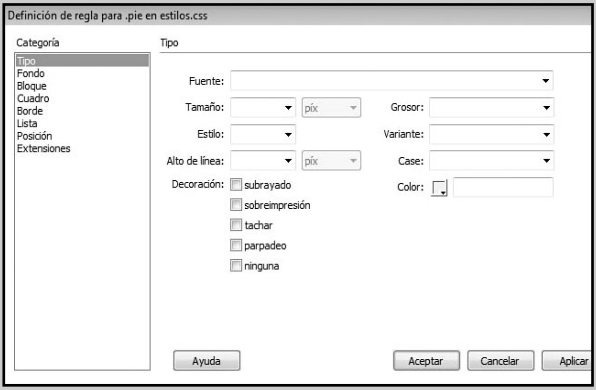
2



Se abrirá la ventana para definición de hojas de estilo (**Nueva regla CSS**). Allí, seleccione **Clase** en **Tipo de selector**, y escriba **pie** (en minúsculas) en **Nombre**. En **Definir en**, procure que esté seleccionado **estilos.css**.

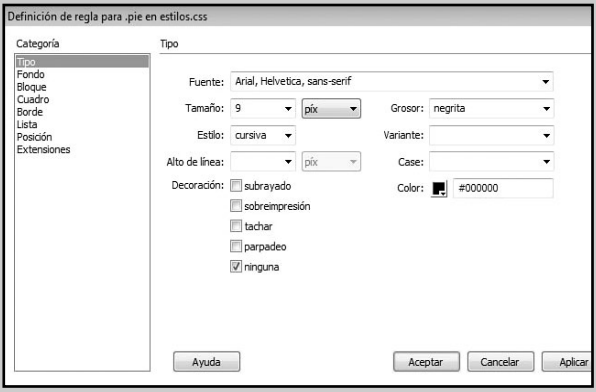
PASO A PASO /12 (cont.)

3



Oprima **Aceptar**. Aparecerá la ventana de definición de estilos y verá que, en su barra azul, ya aparece el nombre del segundo estilo que nombró con un punto adelante (**.pie**). Concéntrese en la categoría **Tipo** y en las mismas opciones que en la práctica anterior.

4



En **Fuente**, seleccione **Arial, Helvetica, sans-serif**; en **Tamaño**, **9**; en **Grosor**, **negrita**; en **Estilo**, **cursiva**; en **Color**, elija negro pleno (**#000000**) y en **Decoración**, marque **ninguna**. Cuando haya terminado, oprima **Aceptar**.



Ya tenemos la estructura base de InterWeb lista y hemos profundizado en el uso de Dreamweaver

No debemos modificarla (renombrarla, moverla, etcétera). Nosotros la construiremos sobre la base de nuestro archivo **`index.html`**, por lo que deberemos tenerlo abierto. Usaremos, dentro de la lengüeta **`Común`** de la barra de herramientas horizontal, el segundo icono comenzando desde la derecha (**Figura 11** y **Paso a paso 13**).

Hemos creado una plantilla con una región editable. La usaremos, de nuevo, en el **Capítulo 6**, donde le haremos algunos cambios. Venimos muy bien. Ya tenemos la estructura base de InterWeb lista y hemos profundizado en el uso de Dreamweaver. A continuación, trabajaremos con imágenes más complejas en Fireworks y luego volveremos para los toques finales.

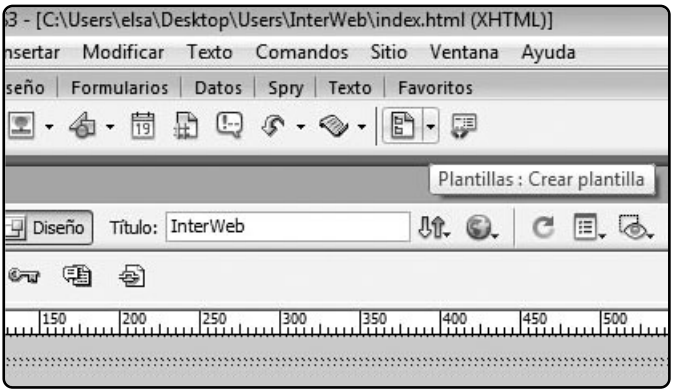


FIGURA 11.
El icono de `Plantillas` tiene varias opciones, algunas de ellas no las usaremos.

TEMPLATE MONSTER

En la web de Template monster, ubicada en **www.templatemonster.com**, podemos encontrar plantillas, tanto pagas como gratuitas, para que utilicemos en nuestro sitio. Además de HTML, incluye opciones en Flash, PHP, Magento, XML, entre otras alternativas.

PASO A PASO /13
Creación de una plantilla

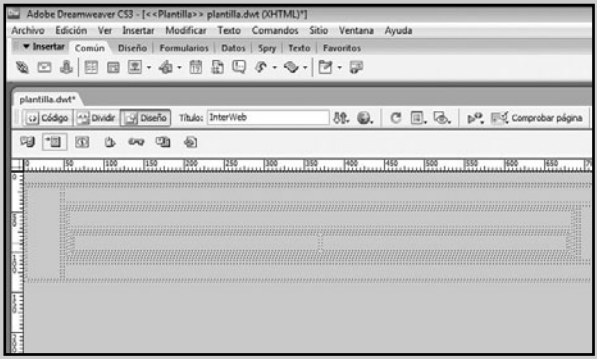
1 En la barra de herramientas horizontal, despliegue la pequeña flecha negra del icono de **Plantillas** y elija **Crear plantilla**.

2



En la ventana **Guardar como plantilla**, en la opción **Guardar como**, escriba **plantilla** (todo en minúscula) y oprima **Guardar**. Aparecerá una ventana que le preguntará si desea actualizar los vínculos. Presione **Sí**.

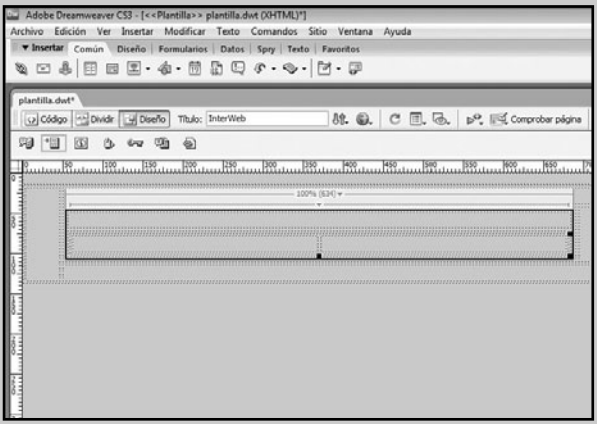
3



El nombre del archivo cambiará por **plantilla.dwt** (podrá observarlo en la lengüeta). Esto le permitirá crear regiones editables en la plantilla.

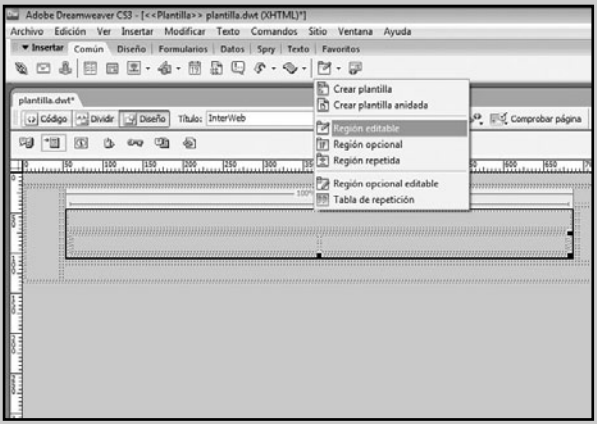
PASO A PASO /13 (cont.)

4



Seleccione la segunda tabla secundaria que creó (segunda fila de la columna central de la primera tabla secundaria).

5

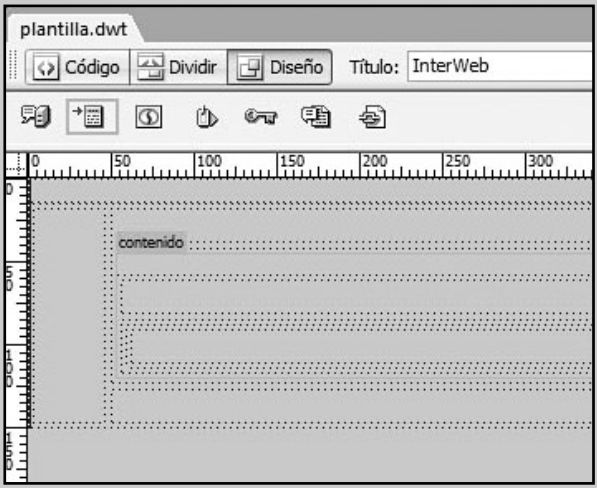


Vuelva a desplegar el menú **Plantillas** de la barra de herramientas horizontal y seleccione **Región editable**.

PASO A PASO /13 (cont.)

6 En la opción **Nombre** de la ventana **Nueva región editable**, escriba **contenido** (todo en minúscula). Oprima Aceptar.

7



Verá que aparece un borde que recubre la tabla que seleccionó y, en el extremo superior izquierdo, podrá observar un pequeño cartel verde que tiene el nombre que le colocó a la región editable. Ahora, guarde el documento con **CTRL+S**.

RESUMEN

En este quinto capítulo, hemos creado la estructura de tablas para contener nuestro diseño en Dreamweaver. Aprendimos a insertarlas y manejar sus propiedades. También hemos visto pautas muy útiles para adaptar a HTML, lo que realizamos en Fireworks.

Multiple **choice**

1 ¿El espacio entero y el medio espacio sirven para imágenes y otros elementos?

a- Solo el espacio entero.
b- Solo el medio espacio.
c- Sí, ambos.
d- No, ninguno de los dos espacios sirve.

2 ¿En qué unidad se mide el espacio entre celdas?

a- Centímetros.
b- Picas.
c- Milímetros.
d- Pixeles.

3 ¿En qué unidad se mide el relleno de celdas?

a- Centímetros.
b- Picas.
c- Milímetros.
d- Pixeles.

4 ¿Con qué combinación de teclas se activa el espacio entero?

a- SHIFT
b- ENTER
c- SHIFT+ENTER
d- Ninguna de las anteriores.

5 ¿Con qué combinación de teclas se activa el medio espacio?

a- SHIFT
b- ENTER
c- SHIFT+ENTER
d- Ninguna de las anteriores.

6 ¿Desde qué barra se manejan el espacio entre celdas y el relleno de celdas?

a- Propiedades.
b- Características.
c- Espacios.
d- Ninguna de las anteriores.

Respuestas: 1-c, 2-d, 3-d, 4-b, 5-c, 6-a.

Capítulo 6

Elementos gráficos dinámicos e inserción de los archivos en el HTML



Diseñaremos y programaremos los elementos gráficos dinámicos. Además, insertaremos los archivos.

RedUSERS.com

Elementos gráficos **dinámicos**

En este capítulo, diseñaremos las imágenes dinámicas de nuestro sitio, que incluyen desde pequeñas animaciones para los banners, hasta una barra de navegación dinámica con comportamientos. Todos estos nuevos elementos le darán a InterWeb un perfil más profesional en cuanto a diseño. También debemos aclarar que éste será el último capítulo en el que usaremos Fireworks, a excepción de algún retoque en particular, que necesitemos hacer más adelante.

CAPAS Y FOTOGRAMAS

Hasta ahora, en todo lo que hemos hecho en Fireworks, no utilizamos capas ni fotogramas, pero para abordar los contenidos de este capítulo es fundamental adentrarnos en el tema. Estos dos elementos, que forman parte de cualquier programa de edición de imágenes, adquieren un rol muy importante a la hora de trabajar con imágenes más complejas, como animaciones y comportamientos.

Antes de analizar en profundidad cada uno, nos conviene tener sus ventanas desplegadas en la barra de la derecha.



Capas

Como en la mayoría de los programas de edición de imágenes, Fireworks cuenta con **capas** para trabajar diferentes niveles de elementos. Si bien todavía no las hemos usado, conviene hacer una referencia al respecto y explicar algunos detalles. Lo primero por tener en cuenta es que **no es necesario usar capas en Fireworks**. Esto significa que podemos crear y editar imágenes con una sola capa. No obstante, conviene usarlas cuando estamos trabajando con muchos elementos, sobre todo para no confundirnos y para mantener un cierto orden. En este sentido, es útil porque podemos agrupar, por ejemplo, todos los textos en una capa, las imágenes en otra, el fondo en otra, etc. La ventana **Capas** se encuentra en la barra de ventanas lateral, a la derecha. En caso de que no esté visible, debemos ir a **Ventana**/**Capas** en el menú principal.

AJUSTAR LIENZO

La opción **Ajustar lienzo** de Fireworks puede resultarnos muy útil cuando trabajamos con imágenes que son más grandes o más chicas que el área de trabajo con la que contamos. La opción se encuentra en la barra de **Propiedades** o podemos activarla con **CTRL+ALT+F**.

Como en la mayoría de los programas de edición de imágenes, Fireworks cuenta con capas

Las capas predeterminadas variarán de acuerdo a si abrimos una imagen para editar o si creamos un documento nuevo. En el primer caso aparecerán tres capas: **Capa de Web**, **Capa 1** y **Fondo**. En el segundo caso aparecerán dos capas: **Capa de Web** y **Capa 1**. Por ahora dejaremos de lado la **Capa de Web**, ya que la abordaremos un par de capítulos más adelante. Lo único que aclararemos es que no se puede borrar, aunque se quiera.

Ya sabemos cómo crear, modificar y eliminar las capas. Lo único que queda por decir es que no podemos trabajar directamente sobre el **lienzo**, siempre necesitamos tener una capa para insertar nuestros elementos en ella. Más allá de esto, las capas tienen una funcionalidad básica, que es ayudar a agrupar los diferentes componentes y darles, así, una jerarquía de posicionamiento.

Por el momento, hemos usado una sola, debido a que no trabajamos con animaciones ni con barras de navegación dinámicas. Tampoco tuvimos necesidad de agrupar o de jerarquizar elementos. En adelante, sí requeriremos más capas para un mayor orden de nuestros diseños. Cuando necesitemos, las emplearemos y veremos algunas cosas más sobre ellas. Por ahora, pasemos a los fotogramas.

Fotogramas

Podríamos denominar a los fotogramas **instancias temporales**. Básicamente, son diferentes lienzos de trabajo que coexisten en un mismo archivo, pero en tiempos distintos. Esto posibilita que cada uno pueda contener elementos diversos. Su principal utilidad es permitirnos crear animaciones y comportamientos en Fireworks. Los usaremos tanto para los GIF animados como para la barra de navegación dinámica (**Figura 1**).

Cada vez que abrimos un archivo de imagen o creamos un nuevo lienzo para trabajar, disponemos de un fotograma que aparece en la ventana correspondiente. Hasta ahora, nunca agregamos otro porque no lo hemos necesitado (algo parecido a lo que nos pasó con las capas), pero eso va a cambiar.

Hay una gran diferencia entre crear y duplicar un fotograma. En el primer caso, Fireworks insertará uno vacío en la ventana **Fotogramas**. De esta manera, nosotros podremos llenarlo con la cantidad de elementos que deseemos. En el segundo caso, el programa duplicará el último existente.



FIGURA 1. Podemos controlar el tiempo de duración de cada fotograma en centésimas de segundo. Esto nos permite, por ejemplo, un mayor manejo de un GIF animado.

Así, tendremos dos con el mismo contenido, lo que es muy útil para desarrollar un proceso de animación en el caso que se trate de un GIF animado.

En las siguientes secciones del capítulo pondremos en práctica el uso de las **capas** y de los **fotogramas**. Lo que siempre conviene recordar es, ante cualquier error, recurrir a **CTRL+Z** para volver atrás los cambios que nos hayan salido mal o los no deseados.

BANNERS

En total, diseñaremos tres banners para el sitio de InterWeb. Comenzaremos por el más simple, donde solo usaremos texto. Antes de empezar, es importante que tengamos visible la ventana **Fotogramas** en la barra lateral. Además, es recomendable tener presente la medida de la celda donde insertaremos los banners, para poder programar correctamente el área de trabajo en Fireworks (**Figura 2**). Esto lo hacemos con las reglas de Dreamweaver (**Paso a paso 1**). Ya tenemos nuestro primer GIF animado para el sitio de InterWeb. Si bien cuenta únicamente con dos fotogramas, cumple con su objetivo: tener una pequeña animación que capte la atención de los usuarios.

Hay una gran diferencia entre crear y duplicar un fotograma. En el primer caso, Fireworks insertará uno vacío en la ventana Fotogramas

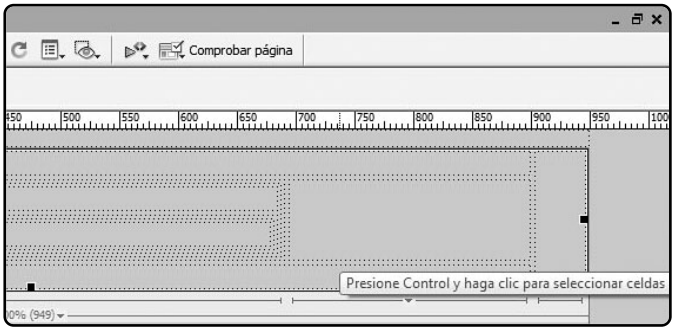


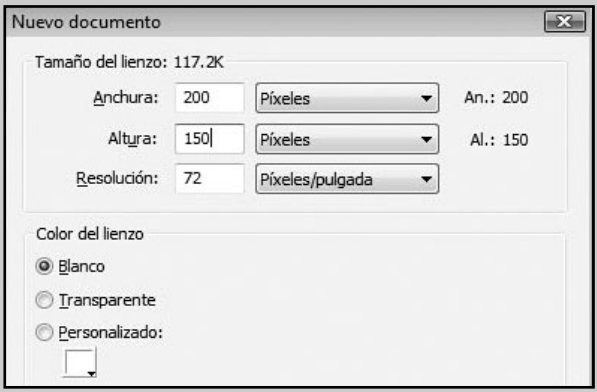
FIGURA 2.
Si nos fijamos bien, veremos que, aproximadamente, contamos con un ancho de 200 pixeles para insertar nuestro banner. Conviene que su altura no supere los 150.

ARRASTRAR FOTOGRAMAS

Si luego de terminar de trabajar en un archivo con varios fotogramas nos damos cuenta de que queremos cambiar su orden de aparición, por ejemplo, lo que tenemos que hacer es arrastrar con el mouse el fotograma a la posición deseada.

PASO A PASO /1
Creación de un banner en Fireworks

1



Abra Fireworks y, en **`Archivo`**/**`Nuevo`**, programe un lienzo de 200 pixeles de ancho por 150 de alto. La resolución será de 72 puntos por pulgada. El color de fondo será blanco pleno (**`#FFFFFF`**).

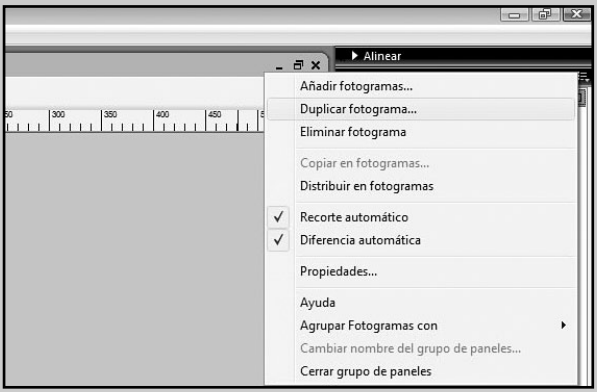
2



Con la **`Herramienta Texto`**, escriba en el centro del lienzo la frase **`Publicite aquí`**. En el ejemplo se usa tipografía **`Calibri`**, tamaño **36**, negrita, color negro pleno (**`#000000`**). Cualquier tipografía sin serif de palo seco puede funcionar bien.

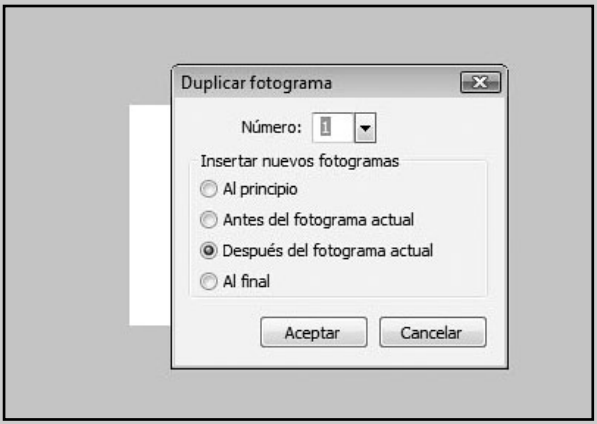
PASO A PASO /1 (cont.)

3



En la ventana **Fotogramas** de la barra lateral, entre al menú **Opciones**. Allí, elija **Duplicar fotograma**.

4



En la ventana **Duplicar fotograma**, seleccione **1** en la opción **Número** y **Después del fotograma actual** en **Insertar nuevos fotogramas**. Una vez hecho esto, presione **Aceptar**.

PASO A PASO /1 (cont.)

5



En la ventana **Fotogramas**, aparecerá un nuevo fotograma. Asegúrese de seleccionarlo y seleccione, también, el texto en el lienzo de trabajo. En el menú **Filtros** de la barra de **Propiedades** elija, en **Sombrear e iluminar**, **Iluminado**.

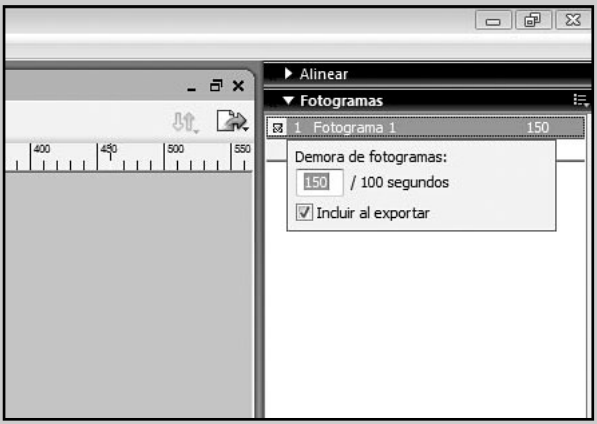
6



En las propiedades del efecto, a las que puede acceder con un doble clic sobre éste en el menú **Filtros**, seleccione color azul pleno (**#0000FF**) para el iluminado y escriba **2** en **Anchura**.

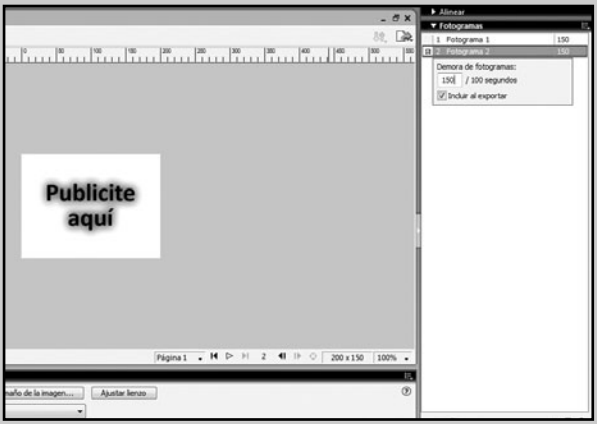
PASO A PASO /1 (cont.)

7



Haga clic izquierdo en cualquier parte del área gris que rodea al lienzo, para aceptar los cambios del menú **Filtros**. En la ventana **Fotogramas**, haga doble clic en la opción **Demora de fotogramas** del **Fotograma 1**. Allí, introduzca **150** como valor.

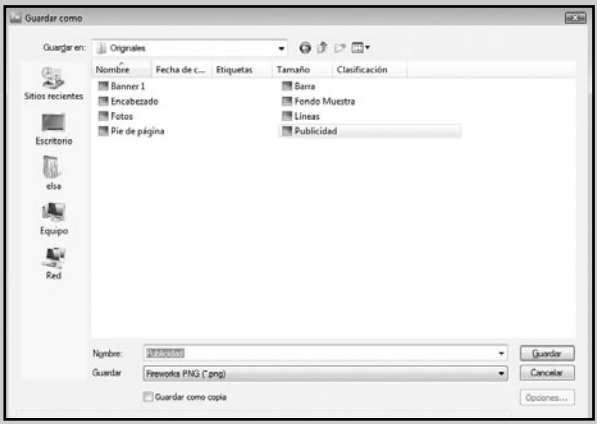
8



Haga lo mismo en la opción **Demora de fotogramas** del **Fotograma 2**.

PASO A PASO /1 (cont.)

9



Vaya a **Archivo/Guardar como** y guarde el archivo en la carpeta **Originales**, con el nombre **Publicidad**.

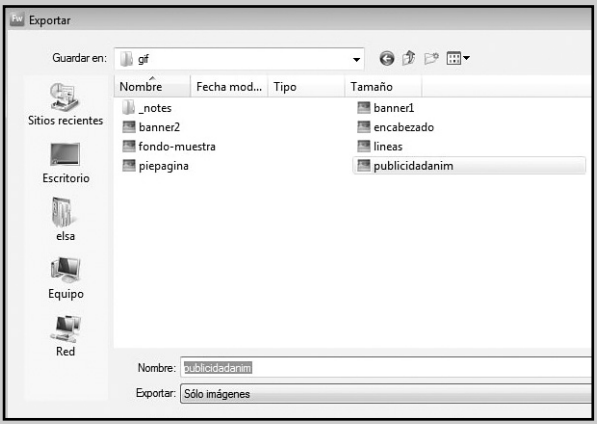
10



Ahora, diríjase a **Archivo/Presentación preliminar de la imagen**. Allí, elija **GIF Animado** en la opción **Formato**, de la lengüeta **Opciones**.

PASO A PASO /1 (cont.)

11



Haga clic en **Exportar** y guarde el archivo en la subcarpeta **gif**, dentro de la carpeta **img**, con el nombre **publicidadanim**.

Con un procedimiento similar al anterior, debemos crear dos GIF animados más. Ahora realizaremos esta actividad. Tendrán más fotogramas, incluiremos tanto imágenes como texto y serán sobre productos y servicios que ofrece InterWeb. Las primeras las bajaremos de Internet y deberán ser sobre computadoras, dispositivos de almacenamiento (CD, DVD, entre otras cosas) y periféricos (teclado, mouse, etcétera). Con unas cuatro será suficiente. Es importante que su tamaño no sea mayor que el área de trabajo que usaremos para los banners: 200 pixeles de ancho por 150 de alto.

PROPIEDADES DE ANIMACIÓN DEL GIF ANIMADO

En la ventana **Presentación preliminar de la imagen**, en la lengüeta **Animación**, podemos acceder a propiedades adicionales del GIF animado, por ejemplo, **Repeticiones**, que nos permite controlar la cantidad de veces que se repite la animación.

BARRAS DE NAVEGACIÓN DINÁMICAS

Las barras de navegación dinámicas son **menús de vínculos**, que llevan al usuario a un nuevo destino y, además, efectúan un comportamiento (generalmente, un tipo de animación) en el proceso.

Es un componente puramente característico de Fireworks debido a que ningún otro programa tiene dicha funcionalidad. También es el más complejo porque, para que los comportamientos puedan funcionar, se inserta automáticamente un código **JavaScript** avanzado.

Cuando diseñemos y programemos la barra de navegación dinámica de InterWeb, usaremos la mayoría de las herramientas de Fireworks que vimos. Será una de las prácticas más completas y extensas del programa. Esto, además, significa que será compleja, ya que llevará muchos elementos que interactuarán entre sí.

Comportamientos JavaScript

El comportamiento **JavaScript** es un tipo de **lenguaje de programación** sin compilación, que se usa junto con el código HTML para crear interfaces gráficas más dinámicas y amigables. Antes de proseguir, debemos ahondar en ciertos términos importantes:

- **Lenguaje de etiquetas**. Es uno de los tipos de lenguaje de programación más sencillo. Esto se debe a que todas las instrucciones que imparte y los términos que maneja son perfectamente comprensibles para cualquier persona, por más que no domine Informática. El ejemplo más inmediato es HTML. Si observamos su código fuente, entenderemos la mayoría de la terminología (**Figura 3**).



FIGURA 3.
Si bien los términos están en inglés, podemos reconocer etiquetas como `<body>` **(cuerpo del documento) o** `<table>` **(tabla). Éstas hacen referencia a componentes de una página.**

PALETA DE GIF ANIMADO

Es muy importante no tocar la configuración de la paleta del GIF animado en la ventana **`Presentación preliminar de la imagen`**, ya que si la reemplazamos por cualquier otra de formato GIF, nuestra animación se convertirá en una imagen estática.

- **Lenguaje de programación sin compilación**. Es un lenguaje intermedio. Sus términos e instrucciones no son inteligibles para una persona que no domina cierto nivel de sintaxis de programación. El ejemplo más inmediato es **JavaScript**. El código puede ir insertado directamente dentro de otro lenguaje, como es el caso de una página web programada en **HTML**. Al ser más complejo, permite programar más funcionalidades (**Figura 4**).

- **Lenguaje de programación con compilación**. Es un lenguaje muy complejo, que se utiliza para programar software avanzado, como sistemas operativos (Windows) y de aplicación (Dreamweaver). Sus términos e instrucciones no son inteligibles para una persona que no domina un alto nivel de sintaxis de programación. El ejemplo más inmediato es **Java**, y también podemos mencionar **C** y **Basic**. El código debe ser compilado antes de poder funcionar. A este tipo de programación se lo conoce en el ambiente como **"programación dura"** (**Figura 5**).

Fireworks cuenta con la funcionalidad de generar código **JavaScript**, para permitir que los elementos gráficos que diseñemos puedan interactuar con el usuario, es decir, que se animen cuando éste ejecute una determinada acción. Para que un elemento que coloquemos en nuestro lienzo pueda aceptar o tener un comportamiento, debe agregársele un

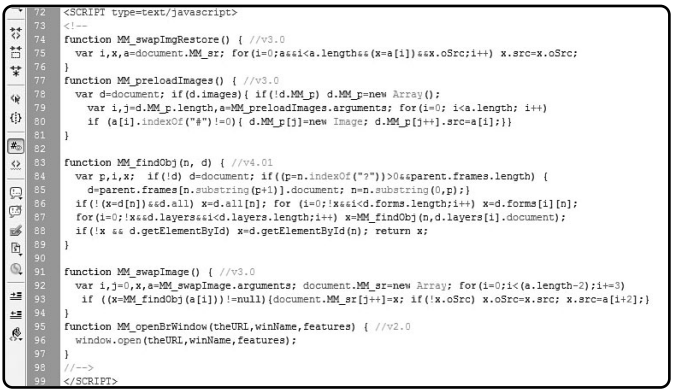


FIGURA 4.
La sintaxis JavaScript **debe ser muy precisa ya que, a diferencia del** HTML**, no admite ni perdona errores de redacción.**

PESO DE UN GIF ANIMADO

Si bien comentamos que una de las características por las que aún se emplean los GIF animados es su poco peso, tenemos que ser conscientes de que, mientras más fotogramas compongan uno, más pesado será.

```
for(a=0,b=getmaxx(),c=getmaxx()/2,d=getmaxx()/2;a<getmaxx()/2+3;a+=5,b-=5,
c-=5,d+=5)

        {
                line(c,xy(8),d,xy(8));line(c,xy(51),d,xy(51));
                bar(0,xy(9),a,xy(50));bar(b,xy(9),getmaxx(),xy(50));
                sound(10*(a+250));delay(10);
        }

        nosound();
        char pattern[] ={0xfe,0xbc,0xda,0xe4,0xe2,0xc0,0x88,0x00};
        setfillpattern(pattern,1);
        bar(0,0,640,480);
        settextstyle(1,0,5);
        setcolor(10);
        outtextxy(100,140,"INSTITUTE MANAGEMENT");
        outtextxy(250,200,"SYSTEM");
        getch();
        setcolor(0);

        for(i=0;i<=320;i++)
        {
                rectangle(0+i,0,640-i,480);
                delay(5);
        }
```

FIGURA 5.
Existen diferentes paradigmas de programación: programación estructural, modulada, orientada a objetos, declarativa, entre otros.

área de división con la **`Herramienta División`**. Con ésta debemos dibujar un rectángulo o un polígono sobre el objeto en cuestión, que actuará como una capa que permitirá la inserción del **JavaScript**. Todo lo que dibujemos con esta herramienta se verá en la **`Capa de Web`**, en la ventana **`Capas`**. Su característica principal es que existe en todos los fotogramas al mismo tiempo, sin importar la cantidad que tenga un archivo. A continuación, realizaremos una pequeña práctica que incluirá la inserción de un comportamiento llamado **`Rollover simple`**.



Fireworks cuenta con la funcionalidad de generar código JavaScript

COMPILACIÓN

Compilar significa, básicamente, traducir. En Informática, cada vez que se compila un código, se traduce un lenguaje humano a uno informático, para que una computadora lo entienda. Este proceso demanda un programa que funciona como intermediario.

En un nuevo lienzo de trabajo de 200 por 200 pixeles, escribimos, con la **Herramienta Texto**, un texto de prueba cualquiera, sin importar la tipografía ni el color. El tamaño debe adaptarse al área de trabajo.

En la ventana **Fotogramas** de la barra lateral, entramos al menú **Opciones**. Allí, elegimos **Duplicar fotograma**. Seleccionamos **1** en la opción **Número** y **Después del fotograma actual** en **Insertar nuevos fotogramas**. Luego, presionamos **Aceptar**.

Elegimos el **Fotograma 2** en la ventana **Fotogramas** y, con la **Herramienta Puntero**, seleccionamos el texto en el área de trabajo. En el menú **Filtros** de la barra de **Propiedades** seleccionamos, en **Sombrear e iluminar**, **Iluminado**.



En las propiedades del efecto, elegimos el color que deseemos para el iluminado y las características que prefiramos. Seleccionamos la **Herramienta División** de la barra de herramientas vertical. Con ella, dibujamos un rectángulo sobre el texto. Nos aseguramos de que cubra el efecto de iluminado.

Seleccionamos la **Herramienta Puntero** y hacemos un clic izquierdo sobre el rectángulo que dibujamos. Abrimos la ventana **Comportamientos** en la barra lateral de ventanas. Si ésta no se encuentra allí, la activamos desde el menú principal **Ventana/Comportamientos**. Hacemos clic izquierdo sobre el signo **+** (**Añadir comportamiento**) de la ventana. En la lista desplegada, elegimos **Rollover simple.**

Seleccionamos la **Herramienta Puntero** y hacemos un clic izquierdo sobre el área gris que rodea al lienzo. Volvemos a Fireworks y, si lo deseamos, guardamos el archivo en la carpeta **Originales**.

El Rollover simple es el tipo de comportamiento más sencillo que se puede usar

MEDIO ESPACIO

Si consideramos que el espacio que se genera al oprimir **Enter** es demasiado, podemos probar con **CTRL+ENTER**. Esta opción hace que el cursor se posicione en la línea inmediatamente inferior a la que estaba. Generalmente, no se usa para separar párrafos de texto.

Rollover simple

El **`Rollover simple`** es el tipo de comportamiento más sencillo que se puede usar. En la práctica anterior, lo vimos y también pudimos observar lo que hace. Esencialmente, muestra el contenido del **`Fotograma 2`** cuando un usuario se posiciona encima del **`Fotograma 1`**.

A pesar de que podemos colocarle la cantidad de fotogramas que queramos, funcionará, únicamente, con los dos primeros. Lo que sí es muy importante es que el **área de división** cubra todo el efecto del elemento, por eso conviene que la dibujemos en el segundo fotograma, que es donde está, aunque puede ser dibujada en el primero. Si no se respeta esto, el filtro aparecerá cortado, ya que solamente se intercambia de fotograma el área que marca la **`Herramienta División`**. Lo que queda fuera sigue siendo parte del primer fotograma.

Intercambiar imagen

El comportamiento **`Intercambiar imagen`** es un poco más complejo y puede funcionar con más de dos fotogramas, de hecho, con la cantidad que se desee. Básicamente, consiste en la aparición de un elemento cuando el usuario interactúa con el área de división. Lo interesante es que se puede programar para que éste aparezca en cualquier otro lado, siempre que esté dentro de los límites del lienzo sobre el que trabajamos (**Figura 6**).



FIGURA 6.
Al desplazarnos sobre algunas de las categorías que rodean la imagen en la sección Servicios **del sitio Catalinas Eventos, aparece un texto explicativo en su parte superior.**

EFECTOS Y FILTROS VARIOS

Si bien hasta ahora hemos empleado efectos de sombreado e iluminado, también podemos diseñar un GIF animado o barra de navegación dinámica con cambios de tipografía entre fotogramas, con mayor o menor tamaño de la tipografía, y jugar con la rotación del elemento.

Con este comportamiento, generalmente, se trabaja con un área de división vacía en el primer fotograma, que es donde a partir del segundo aparecerán el o los elementos cuando el usuario realice alguna acción. En este sentido, el área de división vacía va conectada con las otras. Esto se especifica en la programación del comportamiento, al igual que el número de fotograma con el que deberá intercambiar. En el **Paso a paso 2**, realizaremos una práctica para ejemplificarlo mejor.

ÁREAS ACTIVAS Y VÍNCULOS

Antes de crear la barra de navegación dinámica para el sitio de InterWeb, explicaremos las propiedades de las **áreas de división**, que son las que nos permiten generar vínculos y se utilizan de la misma manera que en Dreamweaver (**Guía Visual 1**).

Ahora, es tiempo de pasar a nuestra última y más extensa práctica de Fireworks: la creación de la barra de navegación dinámica. Antes de comenzar, es muy importante ser conscientes del espacio del que disponemos en Dreamweaver para ésta. Por como hemos trabajado, sabemos que contamos con un área de 880 pixeles de ancho por 60 de alto, así que ése será el tamaño de nuestro lienzo de trabajo.

En el **Paso a Paso 3**, integraremos la mayoría de las herramientas aprendidas a lo largo de los capítulos de Fireworks. Recomendamos un repaso previo general de todas, para que no surja ningún inconveniente durante la práctica. De todas formas, siempre podemos recurrir al comando **CTRL+Z**.



Las propiedades de las áreas de división son las que nos permiten generar vínculos

NAVEGADOR SECUNDARIO

En Fireworks, podemos configurar un navegador adicional de Internet, además del principal, para así ver cómo se visualiza nuestra barra de navegación en éste. La opción se encuentra en **Archivo/Vista previa en el navegador/Establecer navegador secundario**.

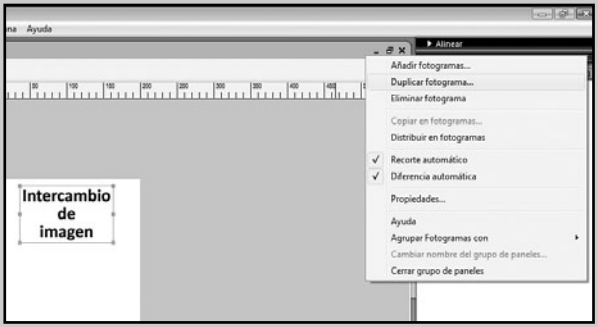
PASO A PASO /2
Intercambiar imagen

1



En un nuevo lienzo de trabajo de 200 por 200 pixeles, escriba con la **Herramienta Texto** un texto de prueba cualquiera en la parte superior. Asegúrese de dejar un espacio en el área inferior de la zona de trabajo.

2



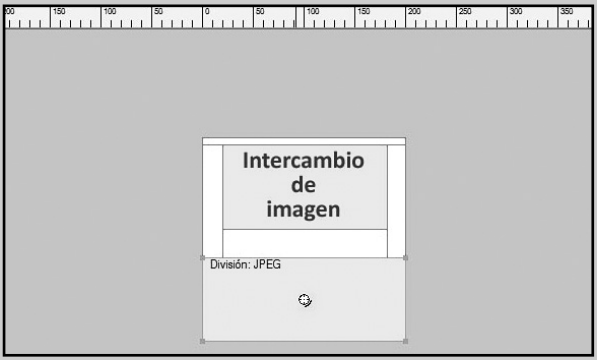
En la ventana **Fotogramas** de la barra lateral, entre al menú **Opciones**. Allí, elija **Duplicar fotograma**. Seleccione **1** en la opción **Número** y **Después del fotograma actual** en **Insertar nuevos fotogramas**. Presione **Aceptar**.

3

Seleccione la **Herramienta División** en la barra de herramientas vertical y dibuje un rectángulo sobre el texto. Procure que lo cubra en su totalidad.

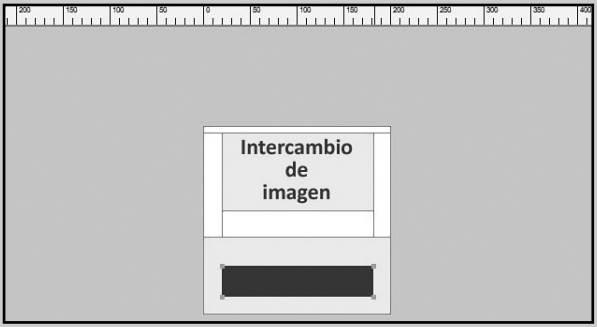
PASO A PASO /2 (cont.)

4



Dibuje otro rectángulo con la misma herramienta en la parte inferior del lienzo. Verifique que lo cubra todo o casi todo, para así aprovechar más el espacio.

5



Asegúrese de estar posicionado en el **`Fotograma 2`**. Con la **`Herramienta Rectángulo`** , dibuje una figura en el área de división inferior. Mientras contraste con el del lienzo, no importa su color.

6

Con la **`Herramienta Puntero`**, seleccione el área de división superior y, en la ventana **`Comportamientos`**, despliegue el menú y elija **`Intercambiar imagen`**.

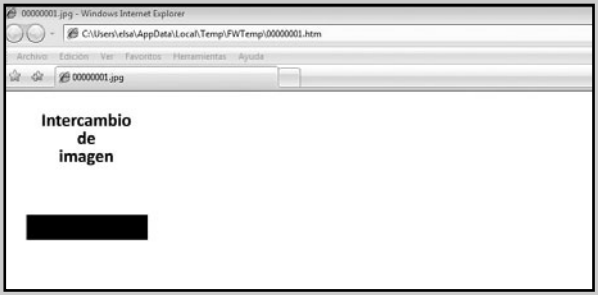
PASO A PASO /2 (cont.)

7



En la ventana **Intercambiar imagen**, seleccione el área de división inferior y, en **Mostrar la imagen intercambiada de**, elija **Fotograma 2**. De esta manera, cuando el usuario se posicione sobre el texto, aparecerá en el área de división inferior la figura, ya que mostrará el contenido del **Fotograma 2**. Presione **Aceptar**.

8

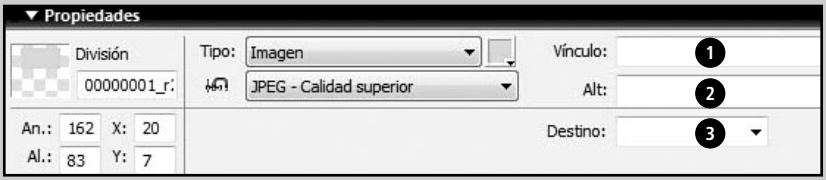


Si selecciona el área de división superior, verá que ha quedado unida a su par inferior. Oprima la tecla **F12** para previsualizar el trabajo en el explorador de Internet predeterminado. Cuando se posicione con el cursor encima del texto, aparecerá la imagen.

9

Vuelva a Fireworks y, si lo desea, guarde el archivo en la carpeta **Originales**. De lo contrario, ciérrelo y no guarde los cambios.

GUÍA VISUAL /1
Propiedades de las área de divisón



1. **`Vínculo`**: en este lugar debemos escribir el vínculo con el que queremos que el área esté conectada. Puede ser interno, externo, un ancla, una descarga, o un e-mail.
2. **`Alt`**: aquí podemos escribir el texto alternativo de imagen. En caso de que el usuario se posicione con el mouse sobre la imagen, aparecerá el texto que hayamos escrito, con fondo amarillo.
3. **`Destino`**: es la locación donde se abre el vínculo. Si deseamos que se abra en una nueva ventana, deberemos seleccionar **`_blank`**.

PASO A PASO /3
Barra de navegación dinámica

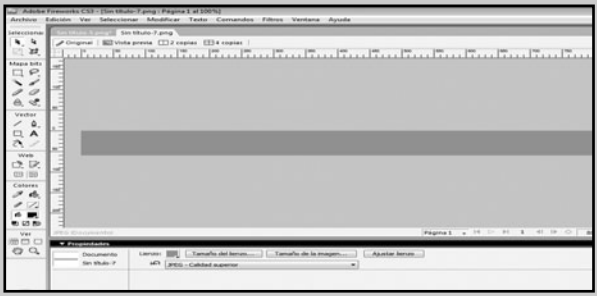
1



Vaya a **`Archivo`**/**`Nuevo`** y cree un lienzo de 880 pixeles de ancho por 60 de alto. La resolución será de 72 puntos por pulgada. El color de fondo será gris (**`#999999`**).

PASO A PASO /3 (cont.)

2

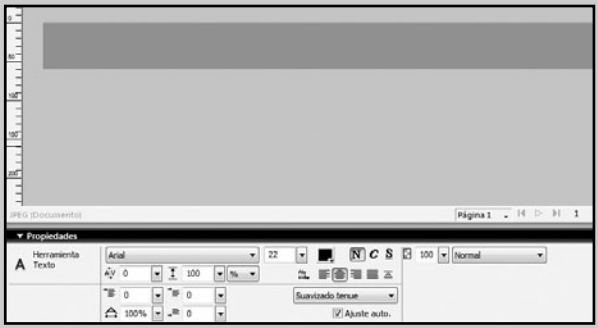


Despliegue la ventana **Capas** en la barra de ventanas lateral y, en **Opciones**, seleccione **Nueva capa**.

3

En la ventana **Nueva capa**, oprima **Aceptar**.
Si desea, le puede cambiar el nombre, pero no es necesario.

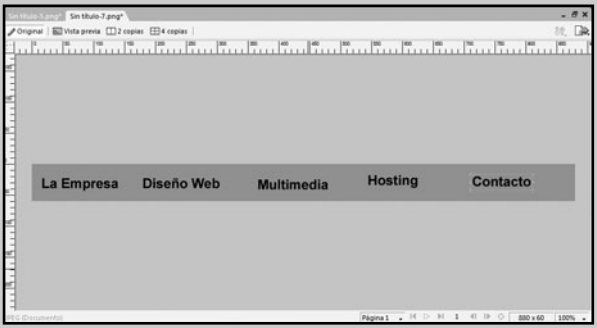
4



Asegúrese de posicionarse en la **Capa 1**. Por el momento bloquee la **Capa 2**.
Seleccione la **Herramienta Texto** y, antes de comenzar a escribir los nombres de las diferentes secciones del sitio, elija tipografía **Arial**, color negro pleno (**#000000**), tamaño **22**, negrita, alineación **Centrado**, **Ajuste entre caracteres 5**.

PASO A PASO /3 (cont.)

5



Comience a escribir los nombres de las secciones que actuarán como vínculos. Deje un cierto espacio entre cada uno.

6

Despliegue la ventana **Alinear** en la barra de ventanas lateral. Elija la opción **Con el lienzo** y luego todos los textos que escribió. En **Alinear**, haga clic sobre el quinto icono (**Alinear centro vertical**).

7



Ahora, vuelva a hacer clic sobre la opción **Con el lienzo** para desmarcarla. Haga clic sobre el segundo icono en **Espacio** (**Separar horizontalmente de forma uniforme**).

PASO A PASO /3 (cont.)

8

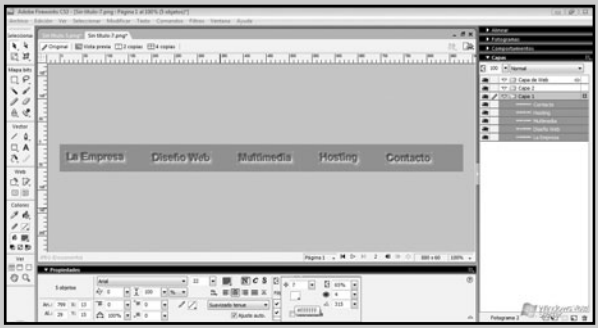


Con los textos alineados en el lienzo, vaya a la ventana **Fotogramas** y, en **Opciones**, elija **Duplicar fotograma**. Seleccione **1** en la opción **Número** y **Después del fotograma actual** en **Insertar nuevos fotogramas**. Presione **Aceptar**.

9

Posicionado en el **Fotograma 2**, vuelva a la ventana **Capas** y seleccione todos los textos. Cámbieles el color a gris oscuro (**#666666**). En el menú **Filtros** de la barra de **Propiedades** elija, en **Bisel y Relieve**, **Relieve hundido**. Mantenga las propiedades.

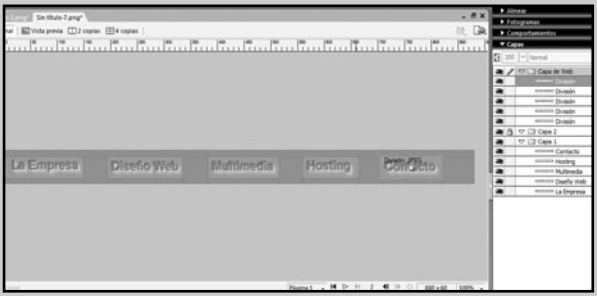
10



Nuevamente, en el menú **Filtros**, seleccione **Sombrear e iluminar**, **Sombra**. Cambie el color por blanco pleno (**#FFFFFF**).

PASO A PASO /3 (cont.)

11



Seleccione la **Herramienta División** y dibuje un área de división por cada palabra. Asegúrese de cubrir también el efecto.

12

Seleccione todas las áreas de división (clic izquierdo + **SHIFT**) y, en la ventana **Comportamientos**, elija **Rollover simple** del menú desplegable.

13



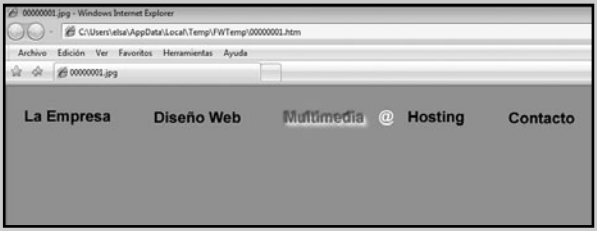
Ahora, procure estar posicionado en el **Fotograma 2** y seleccione la **Capa 2** para trabajar. Si lo desea, para no confundirse, puede bloquear la **Capa 1**.
Elija la **Herramienta Texto** y ubíquese justo a la derecha de **La Empresa**.
Escriba **@** con tipografía **Arial**, tamaño **22**, negrita, color blanco pleno (**#FFFFFF**).

PASO A PASO /3 (cont.)

14 Repita el procedimiento a la derecha de cada uno de los textos de la **Capa 1**. Con la **Herramienta División**, dibuje un rectángulo por cada arroba que escribió. Verifique que queden totalmente cubiertas y que los rectángulos no se superpongan con los de los textos. Seleccione el área de división que cubre **La Empresa** y, en la ventana **Comportamientos**, elija **Intercambiar imagen**.

15 En la ventana **Intercambiar imagen**, seleccione el segundo rectángulo (contando de izquierda a derecha). En **Mostrar la imagen intercambiada de**, elija **Fotograma 2**. Seleccione el área de división de **Diseño Web** y repita el procedimiento, con la diferencia de que ahora seleccionará el cuarto rectángulo. Haga lo mismo con todas las otras áreas de división. Siempre seleccione el rectángulo que se encuentra a la derecha de ellas.

16



Pruebe la barra de navegación con **F12**. Luego, vuelva a Fireworks y guarde el archivo en la carpeta **Originales**, con el nombre **Barra**.

FORMATOS DE IMAGEN PARA LA BARRA DE NAVEGACIÓN

Una barra de navegación dinámica puede exportarse tanto con formato GIF como JPG. La decisión que tomaremos vendrá dada por sus características de diseño. Si se trata de un archivo con varios colores o patrones, usaremos JPG.

Insertar elementos **gráficos en HTML**

Ha llegado la hora de comenzar a insertar todas las imágenes que trabajamos a lo largo de los últimos cuatro capítulos, en Dreamweaver. Notaremos que, a medida que lo hacemos, quizá necesitemos corregir algunas propiedades de las tablas, como el **Relleno de celda** y el **Espacio entre celdas**, entre otras. Empezaremos por el encabezado, que lo tenemos guardado en la subcarpeta **gif**, dentro de la carpeta **img** de nuestro sitio. En esta sección conviene que tengamos abierto tanto el Fireworks como el Dreamweaver.



INSERCIÓN DE IMÁGENES Y CUESTIONES DE ESPACIO EN DREAMWEAVER

Para insertar el encabezado, abrimos Dreamweaver y, en la ventana **Archivos**, lengüeta **Archivos**, hacemos doble clic izquierdo en el archivo **index.html**. Se abrirá el documento en el área de trabajo. Nos posicionamos en la primera celda de la tabla principal con el cursor y, en la barra de Propiedades, nos aseguramos de colocar la alineación horizontal (**Horiz**) **Centro** y la alineación vertical (**Vert**) **Superior**. En la ventana **Archivos**, lengüeta **Archivos**, abrimos la carpeta **img** y, dentro de ésta, la carpeta **gif**. Buscamos el archivo **encabezado.gif** y lo arrastramos con el mouse a la primera celda de la tabla principal. Cuando lo soltemos, aparecerá un cartel (**Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen**).

Ha llegado la hora de comenzar a insertar todas las imágenes que trabajamos a lo largo de los últimos cuatro capítulos

FORMAS ALTERNATIVAS DE INSERCIÓN DE IMAGEN

Además de arrastrarla desde la subcarpeta correspondiente a la celda deseada, podemos posicionarnos en esta última y seleccionar **Insertar/Imagen** en el menú principal. Esto abrirá una ventana que nos permitirá elegir la imagen deseada.

Presionamos **Aceptar** o **Cancelar**, sin rellenar ningún campo, ya que luego lo haremos directamente en las propiedades de la imagen. Podemos observar que el encabezado aparece en la celda donde estaba posicionado. Repetimos el mismo procedimiento con las líneas divisorias, los banners y el pie de página.

Por último, nos falta la barra de navegación que diseñamos en Fireworks, pero antes de insertarla debemos realizar algunos agregados y modificaciones para que funcione correctamente. Luego tenemos que exportarla y colocarla en Dreamweaver. Antes de pasar a este punto, podemos previsualizar la página con **F12**, para ver cómo queda.

PROGRAMACIÓN Y EXPORTACIÓN DE LA BARRA DE NAVEGACIÓN DINÁMICA

Para insertar nuestra barra de navegación y que funcione, primero, debemos programar ciertos detalles y, luego, realizar un proceso de exportación sencillo, pero teniendo en cuenta ciertos detalles. Abrimos Fireworks y vamos a **Archivo**/**Abrir** para desplegar nuestra barra de navegación en el área de trabajo. Recordemos que está en la carpeta **Originales**.

Es fundamental programar los vínculos en las áreas de división correspondientes a los textos de cada sección. Para esto, debemos seleccionar cada una con la **Herramienta Puntero** y escribir el nombre del vínculo en la opción **Vínculo** de la barra de **Propiedades**. Nos resta exportar la barra de navegación, para poder insertarla en Dreamweaver, vamos a **Archivo**/**Presentación preliminar de la imagen**. En **Configuraciones guardadas**, elegimos **GIF WebSnap 256** y oprimimos **Exportar**.

En la siguiente ventana (**Exportar**) debemos visualizar el contenido de la carpeta principal, no de una subcarpeta. Fireworks exporta, en este caso, dos tipos de archivo: un HTML y un grupo de imágenes.

El primero debe estar suelto en la carpeta principal del sitio, y los segundos tienen que ir dentro de la subcarpeta correspondiente. En la opción **Nombre**, nos aseguramos, sea cual sea, que esté escrito en minúscula, sin espacio, y que sea un nombre apto para la Web. La opción **Exportar** debe decir **HTML e imágenes**. En **HTML**, se tiene que leer **Exportar Archivo HTML**. **Divisiones** debe decir **Exportar divisiones**. Más abajo, marcamos la opción **Colocar imágenes en subcarpeta** y hacemos clic en **Examinar** cuando se active. Allí, tenemos que seleccionar la subcarpeta **gif**, dentro de la carpeta **img**, y hacer clic en **Seleccionar "gif".** Finalmente, oprimimos **Guardar**.

ZONA INTERACTIVA

En Fireworks, a la izquierda de la **Herramienta División**, se encuentra la **Herramienta Zona interactiva**. No debemos nunca confundirla con la primera, ya que su utilidad reside en la creación de un mapa de imagen, algo que es mucho más práctico realizar en Dreamweaver.

Vamos a Dreamweaver, abrimos el archivo **index.html** (si no lo hemos abierto) y nos posicionamos con el cursor en la celda correspondiente a la barra de navegación. En la barra de **Propiedades**, colocamos la alineación horizontal (**Horiz**) **Centro** y la vertical (**Vert**) **Superior.**

En el menú principal, seleccionamos **Insertar**/**Objetos de imagen**/**HTML de Fireworks**. En la ventana que se abre, oprimimos **Examinar** y buscamos el archivo HTML que Fireworks exportó, en la carpeta principal de InterWeb.

Oprimimos **Aceptar**. La barra de navegación aparecerá en la celda. Guarde el archivo con **CTRL+S** y pruébelo con **F12**. Es probable que, al probarlo localmente en Internet Explorer, aparezca una pequeña barra amarilla de seguridad, justo debajo de la **Barra de direcciones**, que impide la animación de la barra de navegación.

Hacemos un clic izquierdo en ella, seleccionamos **Permitir contenido bloqueado** y, en la ventana **Advertencia de seguridad**, presionamos **Sí**. Si la barra amarilla no aparece, no nos debemos preocupar. Ya hemos colocado la barra de navegación dinámica en Dreamweaver y la hemos probado. Si algún componente no funciona, es probable que el error esté en cómo exportamos el archivo desde Fireworks. En este caso, conviene volver a realizar los pasos de exportación. Si el problema persiste, seguramente nos hemos olvidado de colocar algún comportamiento en el área de división correcta. Debemos seleccionar cada una de éstas y fijarnos en la ventana **Comportamientos** si todo está en orden.

CONTENIDO DE TEXTO Y AJUSTES DE DISEÑO

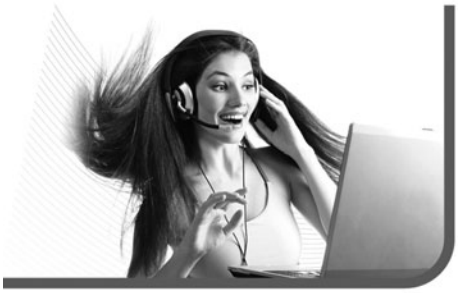
Ya tenemos casi lista nuestra página inicial, lo único que falta es agregarle texto, quizás alguna imagen más, y ajustar un poco el diseño con las propiedades de las celdas y tablas.

Comenzaremos con el agregado de textos. Como es un proyecto, no repararemos demasiado en el contenido ya que, generalmente, éste es provisto por el cliente o es desarrollado en más profundidad y con más tiempo. Todo el texto que se escribirá en el sitio de InterWeb es solo a modo de ejemplo.

Primero, nos posicionaremos en la celda destinada al título, es decir, en la primera fila de la segunda tabla secundaria, y la alinearemos **Centro** – **Superior**. Allí escribiremos **La Empresa**, marcaremos el texto y le aplicaremos el estilo **titulo**, desde la opción **Estilo**, en la barra de **Propiedades**.

SITIOS CON DIFERENTES ESTRUCTURAS DE PÁGINA

Si armamos un sitio web no corporativo, es probable que las diferentes páginas no tengan las mismas propiedades y estructuras de tablas. En este caso, sí nos conviene desarrollar cada una desde el comienzo.



Si algún componente no funciona, es probable que el error esté en cómo exportamos el archivo desde Fireworks

Ahora, nos posicionaremos en la primera columna de la tercera tabla secundaria y escribiremos algo de texto, siempre a modo de ejemplo, ya que se trata de un proyecto. Colocaremos unos cuatro párrafos de cuatro líneas cada uno y pasaremos a la segunda columna para hacer lo mismo. No debemos olvidarnos de alinear las celdas (ambas) **Izquierda** – **Superior**. Por último, le cambiaremos el color a la celda del título. Para esto, nos posicionaremos con el cursor en ella, en la barra de **Propiedades**, buscaremos la opción **Fnd** con el cuadrado de color (**Color de fondo**) y seleccionaremos blanco pleno (**#FFFFFF**).

GUARDAR DIFERENTES ARCHIVOS

Por el momento, tenemos solamente un archivo HTML, nuestro **index.html**. Es hora de comenzar a crear los otros que necesitamos para completar el sitio.

La forma más fácil de hacerlo es duplicar el archivo **index.html** y cambiarle el contenido. De esta forma, mantendremos la estructura y todas las propiedades y nos ahorraremos, así, mucho tiempo. Esto se hace con la opción **Guardar como**, que se encuentra en **Archivo**. En la ventana que aparece, en la opción **Nombre**, escribiremos el nombre del nuevo archivo. Comenzaremos por **diseñoweb**. No es necesario colocar la extensión, ya que Dreamweaver lo hace automáticamente.

Una vez que oprimamos **Guardar**, notaremos que el nombre de archivo cambia por el que colocamos en la ventana **Guardar como**. También veremos que tenemos un nuevo archivo HTML en la ventana **Archivos**. Lo único que debemos hacer es comenzar a cambiarle el contenido y habremos finalizado el diseño de nuestro sitio web.

RESUMEN

En este capítulo, hemos diseñado y programado los elementos gráficos dinámicos de nuestro sitio. También, profundizamos en varias herramientas de Fireworks para descubrir todas sus posibilidades. Además insertamos nuestros archivos en Dreamweaver.

Multiple **choice**

1 ¿Cuál de las siguientes opciones permite colocar un texto alternativo a la imagen?

a- Vínculo.
b- ALT
c- Destino.
d- Ninguna de las anteriores.

2 ¿Dentro de cuál de los siguientes lenguajes se encuentra el HTML?

a- Lenguaje de etiquetas.
b- Lenguaje de programación sin compilación.
c- Lenguaje de programación con compilación.
d- Ninguno de los anteriores.

3 ¿Dentro de cuál de los siguientes lenguajes se encuentra Javascript?

a- Lenguaje de etiquetas.
b- Lenguaje de programación sin compilación.
c- Lenguaje de programación con compilación.
d- Ninguno de los anteriores.

4 ¿Cuál de los siguientes lenguajes es muy complejo?

a- Lenguaje de etiquetas.
b- Lenguaje de programación sin compilación.
c- Lenguaje de programación con compilación.
d- Ninguno de los anteriores.

5 ¿Cuál de las siguientes opciones permite colocar la locación en que se abre el vínculo?

a- Vínculo.
b- ALT
c- Destino.
d- Ninguna de las anteriores.

6 ¿Dónde debemos escribir el vínculo con el que queremos que el área esté conectada?

a- Vínculo.
b- ALT
c- Destino.
d- Ninguna de las anteriores.

Respuestas: 1-b, 2-a, 3-b, 4-c, 5-c, 6-a.

Servicios **al lector**

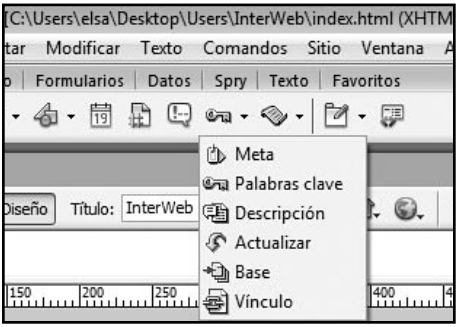


Encontraremos información adicional relacionada con el contenido que servirá para complementar lo aprendido.

Índice **temático**

A

Ajustar color 40
Área de trabajo de Dreamweaver 15
Área de trabajo de Fireworks 34
Atributos meta 114/120/121/122/123/124/125

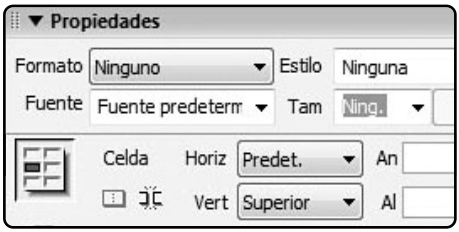


B

Banner 158/159/160/161/162/163/164
Barra de herramientas vertical de Fireworks 32/33
Barra de navegación dinámica 165/166/167/168/169/170/174/175/176/177/178/179/181/182/183
Barra de propiedades de Dreamweaver 16/17
Barra de propiedades de Fireworks 35
Barra de ventanas de Fireworks 37
Bisel 93
Bordes 41/63/107/108
Brillo 40
Buscadores 17/18/120/121

C

Capas 156/157/158/167
Capas de dibujo 36/37
Celdas 19/20/21/63/64/107/108/110/114



Compilación 165/166
Componentes estructurales y de contenido 47/48/49/50/51

D

Definición de sitio 110/111/112/113/114
Desenfocar 32/40/41
DWT 23/24

E

Efectos 31/37/39/40/41/84/92/95/169

Encabezado	47/48/49/73/74/75/76/77/78/79/80/88/89/90/91/92
Espacio entero	107
Espacio entre celdas	19/20/107/128/130/131/134/138/139
Estilo subrayado	120

F

Flash	13/14/108
Fondo de imagen	56
Fondo pleno	55
Fondo trabajado	56/57/58/59/70/71/72
Fotograma	156/157/158

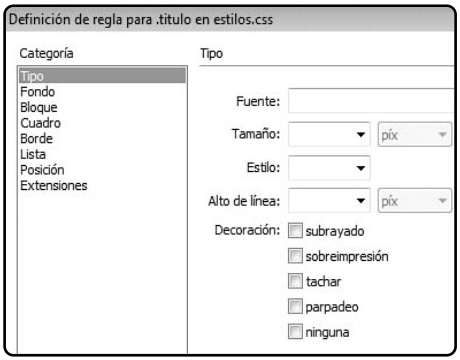


G

GIF	25/38/68
GIF animado	34/157/164/165/166/169
Guardar	151/183

H

Herramienta división	33/36/167/168
Hoja de estilos	143/144/145/146/147



I

Insertar imagen	13/14/25/26/180
Intercambiar imagen	169/170/171/172/173/174

J

Javascript	165/166/167
JPG	25/38/78/179

L

Lienzo	156/157
Líneas divisorias	49/85/86/87/88/89/90/91/92
Logotipo	73

M

Marcos	21/22/23
Máscara	43/84/96/97/98/99/100/101

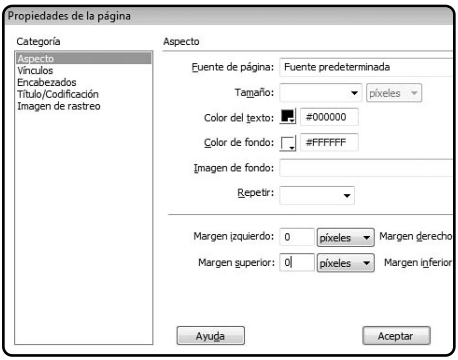
Medio espacio 107/168
Menú principal de Dreamweaver 15/16
Menú principal de Fireworks 35
Mezcla de fondos 60

N

Nivel de aumento 34/36

P

Perfilar 42/43
Pie de página 50/81/82/83
Plantilla 23/24/60/61/143/147/150/151/152/153
PNG 51/68
Propiedades de página 17/18/110/117/118/119



R

Recortar 32
Rollover 167/168/169



S

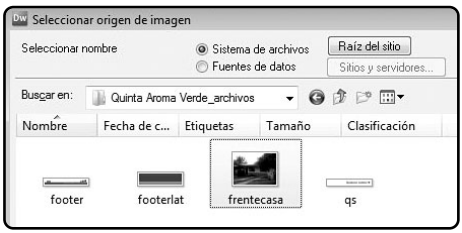
Secciones 158
Sectores 23/26/60/147

T

Tabla principal 110/126/127/128/142/143
Tabla secundaria 129/130/133/137/138/139
Tipografía 39/49/50/51/52/53

V

Ventana Fotogramas 157/158/168
Vínculos 14/22/26/27/120/165/170/181



CLAVES PARA COMPRAR
UN LIBRO DE COMPUTACIÓN

1 SOBRE EL AUTOR Y LA EDITORIAL

Revise que haya un cuadro "sobre el autor", en el que se informe sobre su experiencia en el tema. En cuanto a la editorial, es conveniente que sea especializada en computación.

2 PRESTE ATENCIÓN AL DISEÑO

Compruebe que el libro tenga guías visuales, explicaciones paso a paso, recuadros con información adicional y gran cantidad de pantallas. Su lectura será más ágil y atractiva que la de un libro de puro texto.

3 COMPARE PRECIOS

Suele haber grandes diferencias de precio entre libros del mismo tema; si no tiene el valor en tapa, pregunte y compare.

4 ¿TIENE VALORES AGREGADOS?

Desde un sitio exclusivo en la Red, un Servicio de Atención al Lector, la posibilidad de leer el sumario en la Web para evaluar con tranquilidad la compra, y hasta la presencia de adecuados índices temáticos, todo suma al valor de un buen libro.

5 VERIFIQUE EL IDIOMA

No sólo el del texto; también revise que las pantallas incluidas en el libro estén en el mismo idioma del programa que usted utiliza.

usershop.redusers.com
VISITE NUESTRO SITIO WEB

- Vea información más detallada sobre cada libro de este catálogo.
- Obtenga un capítulo gratuito para evaluar la posible compra de un ejemplar.
- Conozca qué opinaron otros lectores.
- Compre los libros sin moverse de su casa y con importantes descuentos.
- Publique su comentario sobre el libro que leyó.
- Manténgase informado acerca de las últimas novedades y los próximos lanzamientos.

TAMBIÉN PUEDE CONSEGUIR NUESTROS LIBROS EN KIOSCOS O PUESTOS DE PERIÓDICOS, LIBRERÍAS, CADENAS COMERCIALES, SUPERMERCADOS Y CASAS DE COMPUTACIÓN.



LLEGAMOS A TODO EL MUNDO VÍA OCA * Y DHL **

* SÓLO VÁLIDO EN LA REPÚBLICA ARGENTINA // ** VÁLIDO EN TODO EL MUNDO EXCEPTO ARGENTINA

usershop.redusers.com // usershop@redusers.com



Técnico Hardware

Esta obra es fundamental para ganar autonomía al momento de reparar la PC. Aprenderemos a diagnósticar y solucionar las fallas, así como a prevenirlas a través del mantenimiento adecuado, todo explicado en un lenguaje práctico y sencillo.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 400 páginas / ISBN 978-987-1773-07-7



PHP Avanzado

Este libro brinda todas las herramientas necesarias para acercar al trabajo diario del desarrollador los avances más importantes incorporados en PHP 6. En sus páginas, repasaremos todas las técnicas actuales para potenciar el desarrollo de sitios web.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 384 páginas / ISBN 978-987-1773-06-0



AutoCAD

Este manual nos presenta un recorrido exhaustivo por el programa más difundido en dibujo asistido por computadora a nivel mundial, en su versión 2010. En sus páginas, aprenderemos desde cómo trabajar con dibujos predeterminados hasta la realización de objetos 3D.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 352 páginas / ISBN 978-987-1773-08-4



Windows Seven Avanzado

Esta obra nos presenta un recorrido exhaustivo que nos permitirá acceder a un nuevo nivel de complejidad en el uso de Windows 7. Todas las herramientas son desarrolladas con el objetivo de acompañar al lector en el camino para ser un usuario experto.

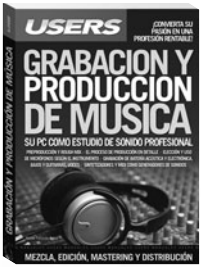
→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1773-05-3



Photoshop

En este libro aprenderemos sobre las más novedosas técnicas de edición de imágenes en Photoshop. El autor nos presenta de manera clara y práctica todos los conceptos necesarios, desde la captura digital hasta las más avanzadas técnicas de retoque.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-1773-04-6



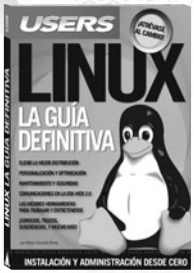
Grabación y producción de música

En este libro repasaremos todos los aspectos del complejo mundo de la producción musical. Desde las cuestiones para tener en cuenta al momento de la composición, hasta la mezcla y el masterizado, así como la distribución final del producto.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-26013-8-6

¡Léalo antes Gratis!

En nuestro sitio, obtenga GRATIS un capítulo del libro de su elección antes de comprarlo.



Linux

Este libro es una completa guía para migrar e iniciarse en el fascinante mundo del software libre. En su interior, el lector conocerá las características de Linux, desde su instalación hasta las opciones de entretenimiento, con todas las ventajas de seguridad que ofrece el sistema.

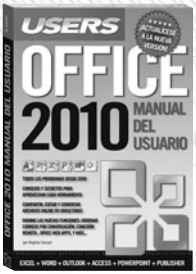
→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-26013-9-3



Premiere + After Effects

Esta obra nos presenta un recorrido detallado por las aplicaciones audiovisuales de Adobe: Premiere Pro, After Effects y Soundbooth. Todas las técnicas de los profesionales, desde la captura de video hasta la creación de efectos, explicadas de forma teórica y práctica.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 352 páginas / ISBN 978-987-26013-6-2



Office 2010

En este libro aprenderemos a utilizar todas las aplicaciones de la suite, en su versión 2010. Además, su autora nos mostrará las novedades más importantes, desde los minigráficos de Excel hasta Office Web Apps, todo presentado en un libro único.

→ COLECCIÓN: PASO A PASO
→ 320 páginas / ISBN 978-987-26013-4-8



Excel Paso a Paso

En esta obra encontraremos una increíble selección de proyectos pensada para aprender mediante la práctica la forma de agilizar todas las tareas diarias. Todas las actividades son desarrolladas en procedimientos paso a paso de una manera didáctica y fácil de comprender.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 400 páginas / ISBN 978-987-26013-5-5



C#

Este libro es un completo curso de programación con C# actualizado a la versión 4.0. Ideal tanto para quienes desean migrar a este potente lenguaje, como para quienes quieran aprender a programar desde cero en Visual Studio 2010.

→ COLECCIÓN: MANUALES USERS
→ 320 páginas / ISBN 978-987-26013-1-7



200 Respuestas Seguridad

Esta obra es una guía básica que responde, en forma visual y práctica, a todas las preguntas que necesitamos contestar para conseguir un equipo seguro. Definiciones, consejos, claves y secretos, explicados de manera clara, sencilla y didáctica.

→ COLECCIÓN: 200 RESPUESTAS
→ 368 páginas / ISBN 978-987-26013-0-0

USERS PRESENTA...

¡EL PRIMER EBOOK USERS!

Sí, ya podés leer Hackers al descubierto en tu PC, notebook, Amazon Kindle, iPad, en el celular...

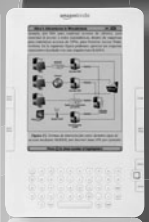
CONSEGUILO
DESDE CUALQUIER PARTE DEL MUNDO

A UN PRECIO INCREÍBLE



¿QUÉ ESTÁS ESPERANDO?



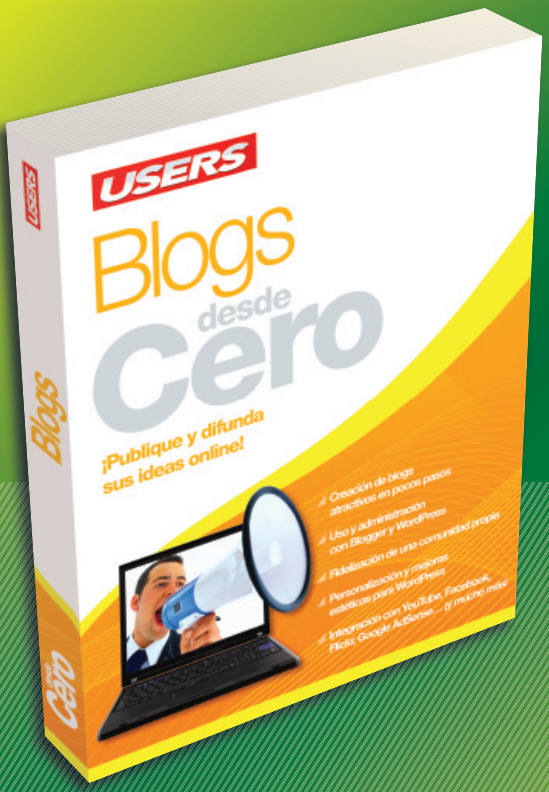




¡LEELO DONDE QUIERAS!

INGRESA YA A USERSHOP.REDUSERS.COM Y ENTERATE MÁS

DIFUNDA SUS IDEAS Y LLEGUE A TODO EL MUNDO



Esta obra contiene todos los recursos necesarios para aprender a crear y administrar blogs. A través de sus páginas aprenderemos a dominar las dos herramientas más utilizadas en la actualidad: WordPress y Blogger; hasta llegar a realizar sitios profesionales y atractivos.

» HOME / INTERNET
» 192 PÁGINAS
» ISBN 978-987-663-033-7



SOBRE LA COLECCIÓN desde Cero

- Aprendizaje práctico, divertido, rápido y sencillo.
- Lenguaje simple y llano para una comprensión garantizada.
- Consejos de los expertos para evitar problemas comunes.
- Guías visuales y procedimientos paso a paso.

OTROS TÍTULOS DE LA MISMA COLECCIÓN

PHOTOSHOP // OFFICE // HARD
WINDOWS 7 // BLOGS // REDES
SEGURIDAD // Y MUCHO MÁS



LLEGAMOS A TODO EL MUNDO VÍA OCA* Y DHL**

*SÓLO VÁLIDO EN LA REPÚBLICA ARGENTINA // **VÁLIDO EN TODO EL MUNDO EXCEPTO ARGENTINA

usershop.redusers.com // usershop@redusers.com



Sobre la colección

- Aprendizaje práctico, divertido, rápido y sencillo
- Lenguaje simple y llano para una comprensión garantizada
- Consejos de los expertos para evitar problemas comunes
- Guías visuales y procedimientos paso a paso

Otros títulos de esta misma colección

Blogs / Windows 7 / Office
Redes / Hacking / Linux
Secretos Excel



El contenido de esta obra formó parte del libro *Dreamweaver + Firewoks.*

Sitios web desde Cero



Dreamweaver es la aplicación más difundida para la construcciónde sitios profesionales, mientras que Fireworks es la herramienta ideal para crear, editar y animar imágenes para la Web. Ambas nos permitirán conseguir resultados atractivos y de calidad, para así lograr ¡los mejores sitios web!

Dentro del libro encontrará

Principales conceptos de Dreamweaver | Propiedades de página y atributos meta | Tablas y celdas | Inserción de imágenes y vínculos | Organización del proyecto | Estructura de árbol del sitio | Diseño estático | Fireworks | Diseño HTML | Fusión | Espacios | Bordes | Pautas de diseño | Elementos gráficos dinámicos | Capas y fotogramas | GIFs animados | Insertar elementos gráficos | Modificación de escala y tamaño | Guardar diferentes archivos



Web Sites from scratch

Dreamweaver and Fireworks are two of the world most renowned and adopted programs for creating web pages. This book includes the best techniques and advices to achieve professional results, and shows the path to become an expert web designer!

RedUSERS.com

Nuestro sitio reúne a la mayor comunidad de tecnología en América Latina. Aquí podrá comunicarse con lectores, editores y autores, y acceder a noticias, foros y blogs constantemente actualizados.

Si desea más información sobre el libro:
Servicio de atención al lector **usershop@redusers.com**

ISBN 978-987-1773-20-6

