

WEB DESIGN I

Dreamweaver Básico

Objetivo: Capacitar o aluno para que o mesmo possa criar e administrar páginas dinâmicas da Web utilizando os recursos e a interface gráfica do Dreamweaver, que facilita a construção de sites e aplicações Web complexas.

Carga Horária: 12 Horas.

Pré-requisito: Conhecimentos Básico de Informática

Conteúdo Programático:

Introdução ao Dreamweaver CS3,
Web Standards,
Definição do site,
Inserindo conteúdo,
Trabalhando com CSS,
Tabelas,
Templates,
Gerando formulários,
Behaviors, Publicação
do site.

Fireworks

Objetivos: Este treinamento destina-se a todos aqueles que pretendem compreender os recursos essenciais oferecidos pelo Fireworks para, assim, utilizá-los com eficácia na criação de sites intuitivos, atraentes e acessíveis, à criação de gráficos para a Web, bem como ao trabalho com imagens, bitmaps e vetoriais, integrando tais recursos com os principais softwares do mercado.

Pré-requisito: Windows, Criação e Design e XHTML com Tableless, ou possuam conhecimentos equivalentes.

Carga Horária: 20 horas

Conteúdo programático:

Introdução do Fireworks 8; Tipos de imagem digital; Padrões de imagens de Internet; Navegando pela Interface do Fireworks 8; Página inicial; Barra de menu; Barras de ferramentas; Painel de ferramentas; Categorias de ferramentas; Painéis; Abrindo um documento existente; Janela do documento.

Trabalhando com gráficos bitmap

Criando novas imagens; Criando um documento; Importando arquivos de imagens; Usando ferramentas de seleção; Usando a ferramenta Marquee (M); Usando a ferramenta Lasso (L); Usando a ferramenta Magic Wand (W); Ajustando as seleções de bitmap; Ampliando uma imagem; Usando o menu Filters; Usando o menu Select; Modificando as imagens bitmap; Usando a ferramenta Eraser (E); Usando a ferramenta Rubber Stamp (S); Usando as ferramentas Blur (R); Trabalhando com ferramentas Bitmap e Colors; Usando a ferramenta Brush (B); Usando a ferramenta Pencil (P); Usando a ferramenta Paint Bucket (G); Usando a ferramenta Eyedropper (I).

Criando um logo com vetores e camadas

Usando ferramentas Vector; Usando as ferramentas Line (N) e Knife (Y); Desenhando formas básicas e Auto Formas; Usando strokes e fills; Usando os painéis Swatches e Color Mixer; Selecionando e agrupando; Movendo seleções; Importando gráficos Vector; Usando camadas; Usando o painel Layers; Usando Máscaras e Ferramenta de Texto; Convertendo textos em caminhos; Usando Filtros e Estilos; Combinando caminhos simples; Duplicando com o comando Repeat; Usando Auto Formas.

Criando botões

Símbolos de botões; Editor de botões; Usando gráficos como botões.

Criando mapas de imagens e rollovers

Adicionando interatividade; Mapas de imagens; Criando hotspots; Atribuindo URLs aos hotspots;

Cortando objetos; Criando fatias; Adicionando behaviors; Painel Behaviors; Rollovers; Frames; Criando rollovers separados; Criando um menu pop-up; Editor de menu pop-up; Exportando um menu pop-up; Pré-visualizando no navegador.

Otimizando e exportando

Exportando a partir do Fireworks; Otimizando gráficos; Recursos de otimização do Fireworks; Usando o painel Optimize; Configurações gravadas; Otimizando arquivos GIF; Otimizando arquivos JPEG; Exportando gráficos; Usando o Export Wizard; Usando o Image Preview; Usando a caixa de diálogo Export; Usando o botão Quick Export; Exportando com HTML; Roundtrip HTML; Editando os gráficos do Fireworks no Dreamweaver.

Flash Básico

Objetivos: Capacitar os participantes a utilizar os recursos específicos do Flash, criação de simples botões a complexas animações, incluindo interação com os navegadores para Internet.

Carga Horária: 28 horas.

Conteúdo Programático:

Estrutura do Flash,

Identificando as ferramentas de desenho e texto, Identificando as funções da Barra de Menu,

Funcionamento do Flash (vetores e animação frame-a-frame),

Comandos básicos,

Criando Animações,

Criando Key Frames, nomeando e comentado frame, Copiando

Frames,

Usando Go To,

Play e Stop para comandar o filme,

Criando movimento: Tweening Motion e Tweening Shape, Criando Morph usando Shape Hints, Símbolos, Distinguindo os tipos de símbolos: Gráficos Botões e Movie Clips, Criando Símbolos e botões animados, Importando sons e imagens, Biblioteca, Como funciona o library (biblioteca de símbolos e arquivos), Técnicas Avançadas (iniciação da criação de um site), Tell Target – criando menus Popup, comando Movie Clips, Get URL com JavaScript, Interagindo Flash com JavaScript, FSCCommand, Enviando comandos para o Stand Alone Player, Mask Layer, Criando efeito Spotlight, Load Movie - carregando.swf's externos, Usando o If Frame is Loaded, Usando Bandwidth Profile, Criando arquivo arquivos executáveis Stand Alone com o Flash Player, Publicando sua página na Web (finalização do site).

HTML

Objetivos: Habilitar os participantes a criar Home Pages através na linguagem HTML.

Carga Horária: 12 Horas

Pré-requisito: Ter concluído o curso do Windows.

Conteúdo Programático:

Formatação

Os documentos HTML

Cabeçalhos HTML

As listas em HTML

Outras marcações HTML

As cores dos documentos HTML

Hiperlinks

Links em HTML

Imagens

Exibição de imagens

Tabelas Criação

Comandos

Formatação

Frames

Estruturas Básicas

Funcionamento e opções

Os atributos das Frames

Ligando links a outras janelas

Formulários

Formulários em HTML

Estrutura Básica

Controles

Text Box

Password

Text Área

Check-Box

Select

Os botões de envio

Botões de Radio

Apêndice

Publicação conteúdo HTML

Overvien sobre “Metatags”

Meios de disponibilizar as páginas HTML na Internet