

WEB DESING II

Dreamweaver avançado

Objetivo:

Capacitar o aluno a desenvolver recursos avançados com o Dreamweaver, e aplicar recursos de programação com páginas dinâmicas para a Internet, incluindo o acesso a banco de dados. Destina-se a programadores, webmasters, webdesigners e desenvolvedores que pretendem implantar recursos de programação e acesso a dados utilizando o Dreamweaver.

Pré-requisito:

Ter participado dos nossos Treinamentos Dreamweaver Básico. É necessário também ter participado do nosso Treinamento Lógica de Programação Visual ou possuir conhecimentos de linguagens de acesso a dados.

Conteúdo Programático:

Introdução

Conhecendo o Dreamweaver como ferramenta para o Developer;
Conhecendo os painéis dinâmicos (Database, Bindings, Server Behavior e Components).

Criando um site dinâmico

Definindo um site dinâmico no Dreamweaver;
Etapas para testar o servidor.

Variáveis, e-mail dinâmico e validação

Exibindo variáveis através do navegador; Enviando formulário de e-mail através de páginas dinâmicas;
Criando uma validação tipo Cliente-Side.

Lógica, conexões e banco de dados

Adicionando lógica condicional, DSN e conexão ADO;
Revedo informações sobre banco de dados (tabelas, campos, registros, etc.);
Criando uma base de dados;
Exibindo as informações do banco de dados em forma de tabelas e colunas.

Recordset

Criando um recordset;
Exibindo um recordset em HTML utilizando Application Object;
Populacionando um list/menu;
Envio de dados através de páginas.

Query, QueryString e Server Behavior

Filtrando uma requisição (query);
Gerando múltiplos registros com Server Behaviors;
QueryString dinâmica.

Navegação, administração e controle

Navegabilidade entre páginas dinâmicas;
Inserção e busca de dados;
Inclusão e exclusão de dados;
Administrativo (login e senha);

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 Avançado

Objetivos: Capacitar o aluno a utilizar os recursos do Flash MX, com níveis avançados de animação, com a integração da linguagem Action-script com outras linguagens como Java script e ASP.

Pré-requisito: Ter participado do treinamento Windows 95/98, Internet, Lógica de Programação, treinamento Flash Básico ou possuir conhecimentos equivalentes.

Conteúdo:

Panorâmica Geral

Apresentando as principais mudanças em relação a versão anterior; Revisando conceitos de animação (Tweening Shape e Tweening Motion); Actionscripts Básicas: Play, Stop, Go To e Get URL.

Símbolos

Criando símbolos avançados;
Botões animados e de controle para movieclips;
Inserindo símbolos e outros símbolos; Utilizando os níveis de um filme.

Formulários

Aprenda a criar formulários em Flash MX, com validação de campos e envio de variáveis para fora do filme;
Utilizando um formulário para envio de email;
Utilizando CGI's para organizar o envio das variáveis para uma base de dados externa;
Lendo variáveis externas.

Técnicas Avançadas

Utilizando as actionscripts para criação de arquivos autoexecutáveis (Multimídia); Tell

Target – Criando aplicativos com essa ação;

FS Command – Controlando a exibição do filme para multimídia;

Load / Unload Movie – Carregando SWF's externos;

Set Property – Configurando propriedades dos objetos na cena;

Set Variable – Configurando variáveis para utilização em formulários e aplicativos; Drag

Movie Clip – Fazendo objetos seguirem o mouse e serem arrastados na cena;

Executando aplicativos a partir do filme Flash.

Efeitos Especiais

Criando os efeitos especiais mais utilizados em site e animações:

Efeitos de Luz, Lens Flare, Fade, Efeitos de textos em movimento, Efeitos interativos de mouse, Máscaras

avançadas, Softwares 3D com Flash MX.

ActionScript

Ações avançadas de actionscript para a criação de aplicativos e integração de linguagens;

Utilizando o Expression Editor; IF;

Loop; Call;

Duplicate Movie clip;

Trace;

Comment e demais actionscripts

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

CorelDraw Básico

Objetivos: Habilitar o aluno para trabalhar no módulo do CorelDraw proporcionando- lhe conhecimentos básicos necessários para a utilização do programa na elaboração dos mais diversos trabalhos gráficos.

Carga Horária: 20 Horas

Pré-requisito: Familiaridade no ambiente Windows, noções de desenho (desejável).

Conteúdo Programático:

Introdução
Personalizando o Corel Draw
Fundo/ Duplicando
Deslocamento/Ferramentas
Backup/Auxiliar digitação
Documento/ Régua/ Etiqueta
Página/ Lay-out Trabalho/Seleção
Forma Zoom
Papel Gráfico/Estrela/Espiral
Preenchimento Interativo
Preenchimento Malha
Transparência
Mistura

Contorno Interativo Distorção
Interativo Envelope Interativo
Extrução Interativo
Sombreamento Interativo
Modelos
Contorno
Preenchimento
Objetos Importando

Exportando Textos

Letras

Artístico

Convertendo em curvas

Menu edição de curvas

Alinhar geral

Menu edição

Espelho Distorção

Rotação

Edições Genéricas

Caixa texto

Mudança de Modelos

Alinhamentos especiais

Lentes

Brilho Cor

Mapa da cor Olho

de peixe Mapa de

calor Inverter

Aumentar

Tranparência

Aramado

Perspectiva Soldar

Aparar

Powerclip Copiar

efeitos Mídia

artística Bitmaps

OLE

Importando em camadas

Efeitos 3D

Rotação

Cilindro Relevô

Enrolar página

Perspectiva

Dilatar

Esfera Pincelada

Desfocagem

Transformação em cores Contorno

Criativo

Distorcer

Ruído Aguçar

Plug-in

Comprimindo

PHOTOSHOP BÁSICO CS6

Objetivo: apresenta os fundamentos e os recursos básicos do programa, permitindo ao iniciante aprender as habilidades técnicas no tratamento de imagens digitalizadas.

Carga Horária: 20hs

Pré-requisito: Para o melhor aproveitamento é imprescindível ter noções do Ambiente Windows.

CONTEÚDO

PROGRAMÁTIC

O UNIDADE 01

- Sobre o Photoshop
- Área de Trabalho
- Barra de Propriedades
- As Ferramentas
- Painéis
- Grades e Guias
- Como mostrar ou ocultar grades, guias ou guias inteligentes
- Criando, Abrindo, Salvando e Exportando
- Abrindo arquivos existentes
- Redefinindo Uma Imagem

UNIDADE 02

- Seleções
- Grupos de Ferramenta Rectangular (Retangular)
- Grupos de Ferramenta Lasso (Laço)
- Grupos de Ferramenta Magic Wand (Varinha Mágica)
- Menu Select
- Feather

UNIDADE 03

- Ocultando uma Layer (camada)
- Renomeando Layer
- Ordem de Empilhamento e transparência
- Criando, Buscando e Deletando Layer
- Editando conteúdo de uma layer
- Distorcendo e rotacionando uma Layer
- Agrupando Layer
- Duplicando Layer
- Vinculando Layer
- Modos de mesclagem e opacidade
- Layer Style (Estilos de Camada)
- Painel Styles

UNIDADE 04

- Textos
- Caracter (Caractere)
- Paragraph (Parágrafo)
- Distorção de texto
- Rasterizando o texto

UNIDADE 05

- Ferramenta de cor
- Cores

- Adição e exclusão de amostras de cores
- Adição de uma cor ao painel Amostras
- Exclusão de uma cor do painel Amostras
- Gradiente
- Editando o Degradê
- Aplicação de um preenchimento de degradê
- Criação de Padrão

- Define uma imagem como um padrão pré-definido

UNIDADE 06

- PINCÉIS
- Ferramenta Brush
- Pencil
- Blur (desfoque)
- Sharpen (Nitidez)
- Smudge (Borrar)
- Dodge (Subexposição)
- Burn (Superexposição)
- Sponge (Esponja)

UNIDADE 07

- Conhecendo os filtros

UNIDADE 08

- Direcionando arquivos
- Formatos Gráficos
- Salvar no formato Photoshop EPS
- Salvar no formato TIFF
- Salvar no formato JPEG
- Utilizando a caixa de diálogo Salvar para a Web
- Otimização de imagens para a web