

Adobe Fireworks CS5



Macromedia Fireworks MX é a solução para produção e projetos gráficos profissionais na Web. Podemos usar o Fireworks para criar, editar e animar imagens gráficas na Web, adicionar interatividade avançada e otimizar imagens em um ambiente profissional.

Ficha técnica

Carga horária média: 20 horas

Pré-requisitos: O aluno precisa conhecer o Windows e saber navegar na Internet. É também recomendável que tenha noções da linguagem de programação para a Web, HTML.

A quem se destina: O curso de Fireworks destina-se a pessoas que trabalham ou que pretendem trabalhar com designer para a Web, ou seja, montar sites para a Internet. Essa é uma das profissões que mais crescem hoje em dia, empregando muitos profissionais na área.

Objetivo: O objetivo do curso é preparar o aluno para utilizar a maioria dos recursos disponíveis no Fireworks, habilitando-o a criar páginas e sites para a Internet, de forma fácil e eficiente, sem programação.

Técnicas didáticas: 1 simulador e 1 apostila.

Conteúdo do curso

Atividade 01 – Introdução ao Fireworks CS5

Objetivo da aula: o aluno conhecerá o ambiente de trabalho do Fireworks com seus menus, ferramentas e modos de visualização.

Atividade 02 – Edição de Bitmap e Vetoriais

Objetivo da aula: nesta aula o aluno aprenderá a usar algumas ferramentas de tratamento de imagens bitmap, como fotografias e os objetos vetoriais que podem ser desmontados e movidos, modificados ou mesmo apagados facilmente.

Atividade 03 – Trabalhando com Camadas

Objetivo da aula: as camadas são como folhas de papel vegetal separadas, umas sobre as outras, onde você pode criar e guardar objetos. As camadas podem ser muito úteis para organizar seu trabalho de criação no Fireworks ao trabalhar com layouts complexos.

Atividade 04 – Trabalhando com Textos

Objetivo da aula: nesta atividade o aluno aprende a digitar e alterar as propriedades de textos através do inspetor de propriedades do Fireworks. E para enriquecer a aula, também aprende a anexar textos em caminhos e até transformar os próprios textos em caminhos.

Atividade 05 – Técnicas Avançadas

Objetivo da aula: as técnicas avançadas explicadas nesta atividades consistem em distorcer e inclinar objetos, alterar e combinar caminhos.

Atividade 06 – Criando Botões

Objetivo da aula: no Adobe Fireworks CS5, é possível criar uma série de botões de maneira bem simples. E ainda vamos usar muito os botões ao desenvolver páginas web, pois eles são itens fundamentais para deixar a página interativa.

Atividade 07 – Criando Máscaras

Objetivo da aula: as máscaras ocultam ou mostram partes de um objeto ou imagem. As técnicas de mascaramento possibilitam a aplicação de vários tipos de efeitos criativos a objetos.

Atividade 08 – Criando Animações

Objetivo da aula: gráficos animados proporcionam um visual sofisticado e emocionante a um site da Web. No Fireworks é possível criar gráficos animados com faixas de propaganda, logotipos e desenhos animados.

Atividade 09 – Fatiando, exportando e otimizando imagens

Objetivo da aula: utilizando fatias e pontos ativos damos ainda mais interatividade às páginas Web. Também veremos a exportação de gráficos para uso na Web que é um processo com duas etapas: otimização e exportação. A otimização de gráficos assegura o balanço correto entre cor, compressão e qualidade. Depois de finalizar as configurações de otimização de um gráfico, ele está pronto para a exportação.

