

Non è la solita bufala.



# Web Design

## Photoshop CS3 - Illustrator CS3 - Dreamweaver CS3- Flash CS3

**Durata:** 56 ore

**Frequenza:** Bisettimanale

**Orari corsi diurni:** Dalle 10.00 alle 13.30 oppure dalle 16.30 alle 20.00

**Durata Lezioni:** 3,5 ore al giorno (ad eccezione di 1 modulo da 4 ore ogni 15 giorni)

**Numero minimo corsisti:** 5

**Numero massimo corsisti:** 10

**Date inizio corso:** Il corso inizierà a Febbraio.

**Per maggiori informazioni scrivere a:** [corsi@digitalone.it](mailto:corsi@digitalone.it)

**Costo:** € 1300,00

Il corso di **Web Design** affronta lo sviluppo del processo di lavoro per le attività di ideazione, progettazione, costruzione di un sito internet e animazioni web. Dalla progettazione dell'interfaccia grafica (con Adobe Photoshop Cs3 e Illustrator Cs3), all'impaginazione html/xhtml tramite software WySiWYG (Adobe Dreamweaver CS3) e alla creazione di animazioni e interazioni dinamiche (Adobe Flash Cs3).

Le esercitazioni svolte, prenderanno spunto da lavori realmente effettuati all'interno del nostro studio, come la realizzazione di un portale internet in html, la creazione di banner animati per il Web Advertising, la realizzazione di un sito internet integralmente costruito in tecnologia Flash, con gestione di contenuti audio e video.

# Adobe Photoshop Cs3

## 1 - L'area di lavoro

- Introduzione all'area di lavoro
- I menù
- La barra degli strumenti e delle opzioni
- Visualizzare i documenti e usare la Barra di Stato
- Personalizzare l'area di lavoro
- Gestione Predefiniti
- Le preferenze di Photoshop CS3

## 2 - Lavorare con la dimensione e la risoluzione

- Specifiche per creare un nuovo documento
- Cambiare dimensioni e/o risoluzione di un'immagine esistente
- Modificare il riquadro di un'immagine o ritagliare le immagini
- Cambiare le dimensioni proporzionali dei pixel a video

## 3 - I Livelli: concetti di base

- Introduzione all'uso dei livelli: tipi di livelli
- Creazione e manipolazione dei livelli
- Livelli di riempimento Tinta unita, Sfumatura e Pattern
- Riempimento e opacità dei livelli
- Bloccare i diversi contenuti di un livello
- Trasformare, allineare e distribuire livelli
- Gruppi di livelli

## 4 - Lavorare con Selezioni e Canali

- Strumenti di selezione base
- Strumenti di selezione a mano libera
- Selezionare in base al colore con lo strumento Bacchetta magica
- Lo strumento di selezione rapida
- Creare una selezione con intervallo colori
- Modificare e salvare le selezioni
- Riempire e tracciare una selezione
- La funzione Migliora Bordo
- Il comando Estrai
- Maschera veloce
- Canali alfa
- Operazioni con i canali alfa

### 5 - Uso di colori, riempimenti e sfumature

- Colori di Primo piano e colore di Sfondo
- Lo strumento contagocce
- Riempimento e Traccia
- Sfumature: Diversi tipi, utilizzo e personalizzazione
- Strumento Gomma per sfondo e Gomma Magica
- Usare lo strumento Timbro Clone
- Usare lo strumento Timbro con Pattern

### 6 - Tracciati e Forme

- Creare tracciati usando gli strumenti Penna
- Creare tracciati usando gli strumenti di forme semplici
- Lavorare con i tracciati
- Tracciati di ritaglio
- Forme e livelli forma
- Operazioni e modifiche ai livelli forma
- Usare tracciati tra Illustrator e Photoshop

### 7 - Uso avanzato dei Livelli

- I livelli oggetti avanzati
- Usare la palette Composizioni Livelli
- Maschere di Livello
- Maschere vettoriali
- Gruppi di Ritaglio
- Metodi di fusione
- Regolare la fusione dei livelli con i metodi di fusione avanzati
- Effetti di Livello
- Stili degli effetti di livello

### 8 - Auto allineamento livelli

- Auto fusione livelli
- Livelli 3d
- Livelli video

### 9 - Regolazioni di base

- Comandi di regolazione automatici
- I comandi: Luminosità/Contrasto e Luci/Ombre
- Filtri fotografici
- I comandi: inverti, soglia, posterizza ed equalizza
- Comando Togli Saturazione
- Strumento Scherma, Brucia e Spugna
- Strumento Sfoca, Sfumino e Contrasta
- Il comando Variazioni

### 10 - Tecniche di colorazione e regolazione avanzate

- Usare lo strumento Campionatore colore
- La funzione Sostituisci Colori
- Il comando Corrispondenza colore
- Livelli
- Curve
- Regolare un'immagine usando Tonalità/saturazione
- Applicare o correggere colore con Bilanciamento colore
- La regolazione Bianco/Nero
- Convertire in scala di grigi per creare immagini a due tonalità
- Il miscelatore canale
- Creare e modificare un canale a tinte piatte
- Livelli di regolazione

### 11- Funzionalità per il Web

- Le sezioni
- I dettagli e le opzioni per le sezioni
- Le animazioni
- Salvataggio per il web

# Introduzione ad Illustrator CS3

## 1- Area di lavoro

- Panoramica sull'area di lavoro
- I menu
- I pannelli
- Il Pannello strumenti
- Il documento di Illustrator e le Modalità di visualizzazione
- Impostare ingrandimento e viste del documento
- Annullare e ripristinare le modifiche
- Scelte rapide da tastiera personalizzate
- Le preferenze
- Creare e impostare nuovi documenti
- Aprire documenti esistenti
- Impostare la tavola di disegno
- Impostare l'area di ritaglio
- Utilizzo delle guide
- Guide sensibili

## 2 - Disegnare con i tracciati

- Informazioni sul disegno vettoriale
- Disegnare linee e forme semplici: linee, rette, archi, spirali, griglie, rettangoli, ellissi, poligoni, stelle e riflessi
- Disegnare tracciati con lo strumento Matita
- Disegnare tracciati con lo strumento Penna
- Selezionare gli oggetti
- Usare lo strumento Bacchetta magica
- Usare il menu Selezione
- Modificare la forma di un tracciato
- Modificare i punti di ancoraggio

## 3 - Disporre e combinare gli oggetti

- Lavorare con i livelli
- Allineamento e blocco degli oggetti
- Maschera di ritaglio tra i livelli
- Duplicare gli oggetti
- Pannello Elaborazione tracciati

## 4 - Creare e modificare i colori

- Creare e modificare i Campioni colore
- Uso dello strumento contagocce
- Caricare i colori dalle Librerie colore
- Lavorare con i Gruppi colore
- Lavorare con Live color o Colore dinamico
- Cambiare i colori applicati con le funzioni Ricolora

## Web design

### 5 - Metodi avanzati per il disegno e la colorazione

- Ricalco dinamico
- Pittura dinamica

### 6 - Lavorare con le immagini raster

- Inserire e incorporare un'immagine
- Rasterizzare gli oggetti vettoriali

### 7 - Usare il Testo

- Strumenti per lavorare con il testo
- Testo inserito ed importato
- Trasformare il testo in tracciati
- Testo attorno ad un'immagine

### 8 - Creare grafica per il web

- Progettare grafica per internet con Illustrator CS3
- Usare la modalità Anteprima pixel
- Utilizzo delle Sezioni
- Creare collegamenti e mappe immagine
- I formati standard per il web
- Creare grafica per il web in formato SVG
- Creare grafica per il web in formato SWF
- La funzione Salva per web e dispositivi
- Ottimizzare le immagini
- Ottimizzare i colori delle immagini

### 9 - Salvare ed esportare

- Metodi di salvataggio ed esportazione
- Esportare in formati raster
- Esportare in formato Adobe Photoshop

# Dreamweaver Cs3

## 1 - Impaginazione con l'HTML

- I frame come concetto di impaginazione superato
- Costruzione di un sito con i frame
- Le tabelle e loro utilizzo
- Costruzione di un sito con le tabelle
- Impaginazione con tabelle e loro formattazione con i Css
- Caricare una pagina dentro un'altra con il tag iframe

## 2 - Inserire filmati, animazioni e Pdf

- Adobe Flash e Dreamweaver Cs3
- Inserire un'animazione Flash
- Inserire un Flash Video
- Inserimento di un filmato
- Creare un file Pdf con Acrobat
- Pubblicare un file Pdf

## 3 - Spry widgets e spry effects (solo Dreamweaver Cs3)

- La tecnologia Ajax
- Gli spry widgets
- Creare un menù a tendina con i widgets
- Creare pannelli espandibili con i widgets
- Creare un sito con le pagine navigabili via Tab
- Formattare i widgets con i Css
- Creare effetti con gli spry effects
- Accenni sui Framework Ajax e i file Xml

# Adobe Flash Cs3

## 1- Gli strumenti di authoring

- I concetti fondamentali
- L'ambiente di lavoro
- La linea temporale
- Gli strumenti
- I livelli
- Pannello ispezione proprietà

## 2 - Grafica di Base

- Forme geometriche
- Strumento Linea
- Attributi Tratto
- Attributi Riempimento
- Matita
- Strumento Penna e Linea retta

## 3 - Elementi Grafici Complessi (gruppi) e Livelli

- Caratteristiche Linea temporale
- Creare, spostare, eliminare livelli
- Lavorare con elementi grafici su più livelli
- Distribuire gli elementi grafici sui livelli
- Livelli maschera

## 4 - Salvataggio e riutilizzo elementi grafici (Libreria)

- Utilizzare la finestra Libreria
- Trasformare elementi grafici in simboli
- Creazione di un nuovo simbolo
- Utilizzare e modificare le istanze di simbolo
- Scambiare un'istanza di simbolo con un'altra
- Modificare, duplicare, eliminare i simboli originali

## 5 - Animazioni Fotogramma per fotogramma

- Utilizzare la linea temporale
- Fotogrammi, fotogrammi chiave, fotogrammi chiave vuoti
- Gestire, rimuovere i fotogrammi
- Creare una semplice animazione fotogramma per fotogramma
- Anteprima animazione
- Capire e variare la velocità di un'animazione

### 6 - Animazioni con interpolazioni

- Interpolazione Movimento
- Interpolazione movimento (colore, dimensione, rotazione, opacità)
- Interpolazione lungo un tracciato disegnato
- Modificare la velocità di interpolazione
- Interpolazione Forma
- Interpolazione con più elementi
- Interpolazione con Suggerimenti forma

### 7 - Creazione pulsanti interattivi

- Creazione Simbolo pulsante semplice
- Creazione Simbolo pulsante animato
- Creazione Simbolo pulsante invisibili
- Creare pulsanti Clip Filmato

### 8 - Interattività di Base

- Pannello Azioni
- Azioni sulla linea temporale
- Azioni associate ai simboli
- Navigazione base per:
  - Fotogrammi
  - Etichette
  - Scene

### 9 - Usare Grafica non-Flash

- Importare Grafica non Flash

### 10 - Pubblicazione

- Ottimizzazione file
- Pubblicare ed esportare
- Lavorare con le impostazioni di Flash Player
- Creare Proiettori
- Esportare Flash in altri formati