



Formação DESIGN GRÁFICO

Curso: Designer gráfico II

Descrição do curso: Pacote completo incluso os principais programas do mercado para criação de arte, banners, edição de fotos entre diversas outras utilidades essenciais para quem pretende atuar na área de designer.

Carga horária: 108hrs aula.

Público Alvo: A usuários que procuram um curso completo na área de design gráfico. Além de ter a formação em programas para artes finais. O aluno terá conhecimento para que possa trabalhar com editoração de jornais, revistas documentos (Indesign) e modelagem 3D (3D Sttudio max).

Pré Requisitos: Windows

Objetivo do curso: Deixar o aluno apto para criação e edição de artes, edição de fotos entre outros.

Pacote design gráfico I (60hrs)

- **CorelDraw (24hrs);**
- **Photoshop (24hrs);**
- **Photoshop projetos (12hrs);**

InDesign (24hs)

- **Noções básicas de computação gráfica;**
- **Apresentação do programa;**
- **Necessidades de hardware;**
- **Carregando o programa;**
- **Exibindo/omitindo itens da tela;**
- **Rulers;**
- **Guides;**
- **Baseline Grid;**
- **Grid. Manipulando arquivos;**
- **Novo Documento;**
- **Modificando as características do documento;**
- **Salvando um arquivo;**
- **Abrindo um Arquivo;**
- **Aproveitando itens de outro arquivo;**
- **Aproveitando arquivos de outros programas;**
- **Encerrando o Aplicativo;**
- **Criando e gerenciando objetos** **Objetos básicos;**
- **Retângulo;**
- **Elipse;**
- **Polígono;**
- **A ferramenta de seleção;**
- **Ferramenta Rotate;**
- **Ferramenta Shear;**
- **Ferramenta Scale;**
- **Ferramenta Free Transform;**
- **Cópia;**
- **Transformações pela barra de propriedades ou barra de controle;**
- **Desfazer e refazer;**
- **Modificando a ordem e agrupando ordenar objetos;**
- **Alinhar objetos;**
- **Distribuir objetos;**
- **Copiar e colar;**
- **Duplicar;**

- Cópias posicionadas;
- Agrupar objetos;
- Selecionando um objeto de grupo;
- Desagrupar. Visualizações A ferramenta Zoom;
- A ferramenta Hand; Navigator;
- Formas práticas de visualização. Linhas e fios A ferramenta Line;
- Formatando Linhas;
- Formatando pela barra de controle;
- Formatando pela paleta Stroke. Cores e preenchimentos Cores e preenchimento;
- Alocando uma cor Pantone;
- Removendo uma cor;
- Preenchimento do tipo Gradiente;
- Inserindo mais cores no Gradiente;
- Mudando o ângulo de um Gradiente;
- Gradiente Radial. Molduras para imagens Entendendo molduras;
- Criando molduras;
- Adaptando imagens a uma moldura;
- Movimentando a imagem;
- Formatos para importação;
- Vínculos;
- Mudando o local da imagem;
- Informação da imagem;
- Aplicando sombra;
- Aplicando transparência. IN DESIGN Molduras para textos Criando molduras de texto;
- Formatando textos;
- Formatando pela paleta de Controle;
- Formatando caracteres;
- Itens complexos da formatação de parágrafos;
- Inserindo linhas acima e/ou abaixo de um parágrafo. Tabulação e tabela Tabulação;
- Tabelas;
- Criando uma tabela;
- Selecionando áreas de uma tabela;
- Formatando o conteúdo da tabela;
- Modificando o tamanho das células;
- Inserindo colunas;
- Inserindo linhas;
- Excluindo linhas e colunas Grandes massas de textos salvando um texto no formato RTF;
- Importando textos;
- Texto seguindo um caminho;
- Texto seguindo uma linha;
- Deslocando o texto pelo caminho;

- Texto seguindo um objeto. Modelos Criando um modelo;
- Páginas mestras;
- Criando estilos;
- Editando um estilo;
- Eliminando um estilo;
- Estilo para caractere;
- Salvando um modelo;
- Utilizando um modelo;
- Aplicando estilos. Editor de Estórias O Editor de Estórias;
- Configurando o Editor;
- Trocando palavras;
- Revisão ortográfica. Livro, Índice e Biblioteca Criando um Livro;
- Repaginando;
- Criando o Índice;
- Criando uma Biblioteca;
- Visualizações.

3d Studio Max (24hs)

- Introdução;
- Interface Gráfica do 3D Studio Max;
- Viewports; Painéis de Comando; Barra de Ferramentas e de Menus; Controles de Tempo e Animação;
- Trabalhando com arquivos e o objeto;
- Abrir, salvar, criar, selecionar e modificar arquivos e objetos; Splines; Layers; Units;
- Transformação de Objetos;
- Sistemas de coordenadas;
- Manipulador de transformação;
- Ferramentas Align, Mirror, Array;
- Sub-objetos;
- Seleção e Edição de Sub-objetos;
- Níveis de Malhas de Sub-objetos;
- Loft Object (criação de formas irregulares);
- Utilização, criação e edição de Loft Object;
- Shapes (formas 2D);
- Criação e Edição de Spline Shapes;
- Extrusão e Chanfro;
- Edit mesh;
- Modelagem de Superfície;
- Aplicação de Modelagem com Patch e criação de Linhas de Contorno com o Modificador Surface;
- Polígonos;
- Modelagem;
- Malhas;

- NURBS (Non-Uniform Relational B-Splines);
- Modificadores;
- Lathe, Bend, Noise, Twist, Symmetry, Stack Display e Taper;
- KeyFrame;
- Planejamento da animação;
- Interpolação;
- Criação de KeyFrames;
- Set Key e Auto Key;
- Materiais;
- Barra de ferramentas;
- Criação, parâmetros e mapeamento de materiais;
- Aplicação de materiais nos objetos;
- Configuração da Luz;
- Criação de bibliotecas de Materiais;
- Luzes;
- Adição e subtração de cores;
- Captura da Imagem;
- Propriedades das luzes;
- Luz Volumétrica e Fotométricas;
- Sombra;
- Câmeras;
- Criação, Seleção e Ajustes de Câmeras.

Didática e Prática do curso: O curso é dividido em conceitos iniciais, e prática com atividades de fixação dos conceitos passados em sala.