

# 4130 - Flash CS5

## Plano de Aula - 24 Aulas (Aulas de 1 Hora).



### Aula 1

#### Capítulo 1 - Introdução

1.1. Novidades do Flash CS5 .....	21
1.2. Área de Trabalho .....	21
1.2.1. Tela Inicial .....	23
1.2.2. Painel Ferramentas .....	24
1.2.3. Linha do Tempo .....	26
1.2.4. Grupo de Painéis .....	28
1.2.4.1. Gerenciamento de Janelas e Painéis .....	28
1.2.4.2. Painel Ações .....	31
1.2.4.3. Painel Histórico .....	31
1.2.4.4. Painel Propriedades .....	32
1.2.4.5. Painel Biblioteca .....	33

### Aula 2

#### Capítulo 1 - Introdução

1.3. Fluxo de Trabalho .....	34
1.4. Arquivos SWF e FLA .....	34
1.5. Preferências do Flash .....	35
1.6. Trabalho com o ConnectNow .....	37

### Aula 3

#### Capítulo 2 - Gerenciamento de Documentos

2.1. Criar um Documento Novo .....	41
2.2. Salvar um Documento .....	42
2.3. Imprimir Documentos .....	43
2.4. Localizar e Substituir .....	44
2.4.1. Localizar e Substituir Texto .....	45
2.4.2. Localizar e Substituir Fontes .....	46
2.4.3. Localizar e Substituir Cores .....	46
2.4.4. Localizar e Substituir Símbolos .....	47
2.4.5. Localizar e Substituir Arquivos de Som, Vídeo ou Bitmap .....	48

### Aula 4

#### Capítulo 2 - Gerenciamento de Documentos

2.5. Trabalho com Projetos .....	48
2.5.1. Criar um Projeto .....	49
2.5.1.1. Abrir um Projeto Existente .....	50
2.5.1.2. Converter Projetos Anteriores para o Formato do Novo Projeto .....	51
2.5.2. Gerenciar Projetos .....	51
2.5.2.1. Adicionar Novo Arquivo ou Pasta ao Projeto .....	51
2.5.2.2. Renomear um Projeto .....	52
2.5.2.3. Remover um Arquivo ou Pasta de um Projeto .....	53
2.5.2.4. Adicionar uma Pasta Externa ao Projeto .....	53
2.5.2.5. Compilar Arquivos FLA .....	55
2.6. Modelos .....	57

### Aula 5

#### Capítulo 3 - Criando a Arte

3.1. Vetor e Bitmap .....	61
3.2. Recursos Visuais para Layout .....	62
3.2.1. Régua .....	62
3.2.2. Guias .....	63
3.2.3. Grade .....	65
3.3. Criando Desenhos .....	65

3.3.1. Desenhar Linhas e Formas Simples .....	66
3.3.1.1. Desenhando com a Ferramenta Segmento de Linha .....	66
3.3.1.2. Desenhando Retângulos e Ovais .....	67
3.3.1.3. Desenhando Polígonos e Estrelas .....	69
3.3.1.4. Desenhando com a Ferramenta Lápis .....	70
3.3.1.5. Pintar com a Ferramenta Pincel .....	71
3.3.2. Desenhando com a Ferramenta Caneta.....	71
3.3.2.1. Estados do Desenho da Ferramenta Caneta .....	72
3.3.2.2. Desenhar Linhas Retas com a Ferramenta Caneta .....	73
3.3.2.3. Desenhar Curvas com a Ferramenta Caneta .....	73
3.3.2.4. Adição ou Exclusão de Pontos de Ancoragem.....	74
3.3.2.5. Ajustar os Pontos de Ancoragem nos Caminhos .....	74
3.3.2.6. Ajustar Segmentos .....	75

## Aula 6

### Capítulo 3 - Criando a Arte

3.3.3. Aplicação de Padrões com a Ferramenta Pincel de Borrifar .....	75
3.3.4. Desenho de Padrões com a Ferramenta de Desenho Decorativo .....	76
3.3.5. Mover e Copiar Objetos .....	77
3.3.6. Excluir Objetos .....	78
3.4. Remodelagem de Objetos.....	78
3.4.1. Seleção de Objetos.....	78
3.4.2. Remodelar Linhas ou Formas .....	79
3.4.3. Retificar e Suavizar Linhas.....	80
3.4.4. Otimizar Curvas .....	81
3.4.5. Modificar Formas.....	82
3.4.6. Apague Arrastando .....	83
3.4.7. Transformar Objetos .....	84
3.4.7.1. Usando a Ferramenta Transformação Livre.....	84
3.4.7.2. Distorcer Objetos .....	86
3.4.7.3. Modificar Formas com o Modificador de Envelope .....	86
3.4.7.4. Dimensionar Objetos .....	87
3.4.7.5. Girar e Inclinare Objetos .....	87
3.4.7.6. Virar Objetos.....	87
3.4.7.7. Restaurar Objetos Transformados .....	87
3.4.8. Combinar Objetos.....	88
3.4.9. Organizar Objetos .....	90
3.5. Cor de Traçados e Preenchimentos .....	92
3.5.1. Painel Cor .....	92
3.5.2. Paletas de Cor .....	93
3.5.3. Criar ou Editar uma Cor Sólida .....	94
3.5.4. Preenchimento de Gradiente .....	95
3.5.5. Bloquear Gradiente ou Bitmap para Preencher o Palco.....	96
3.5.6. Modificar Áreas Pintadas .....	96
3.5.7. Painel Kuler .....	96

## Aula 7

### Capítulo 3 - Criando a Arte

3.6. Gráficos em 3D .....	97
3.6.1. Movimentação de Objetos no Espaço 3D .....	97
3.6.2. Girar Objetos no Espaço 3D .....	99
3.6.3. Ajuste do Ângulo de Perspectiva .....	100
3.6.4. Ajuste do Ponto de Fuga .....	101
3.7. Bitmaps Importados .....	102
3.7.1. Definir Propriedades de Bitmap .....	103
3.7.2. Importar Bitmaps no Tempo de Execução .....	105
3.7.3. Aplicar um Bitmap como Preenchimento .....	105
3.7.4. Editar Bitmap em um Editor Externo .....	107
3.8. Trabalhando com Arquivos PSD do Photoshop.....	107
3.8.1. Opções de Importação do Photoshop .....	109
3.8.2. Preferências do Importador de Arquivo do Photoshop.....	110

## Aula 8

### Capítulo 4 - Símbolos e Recursos da Biblioteca

4.1. Trabalho com Símbolos .....	115
4.1.1. Criar Símbolos .....	116

4.1.2. Converta a Animação do Palco em um Clipe de Filme Símbolo .....	118
4.1.3. Duplicação de Símbolos .....	121
4.1.4. Editar Símbolos .....	122
4.2. Ocorrências de Símbolo .....	124
4.2.1. Criar Ocorrências .....	124
4.2.2. Editar Propriedade de Ocorrência .....	124
4.2.3. Alterar Cor e Transparência de uma Ocorrência .....	124
4.2.4. Trocar uma Ocorrência por Outra .....	126
4.2.5. Alterar um Tipo de uma Ocorrência .....	127
4.2.6. Definir Repetição para Ocorrências de Gráfico .....	128
4.2.7. Separar uma Ocorrência do seu Símbolo .....	128

## Aula 9

### Capítulo 4 - Símbolos e Recursos da Biblioteca

4.3. Trabalho com a Biblioteca .....	128
4.4. Criação de Botões .....	130
4.4.1. Criar um Símbolo de Botão .....	131
4.4.2. Ativar e Desativar os Botões no Palco .....	137
4.4.3. Selecionar, Mover ou Editar um Botão Habilitado .....	137
4.4.4. Testar um Botão .....	137
4.4.5. Criação de um Botão de Clipe de Filme .....	138
4.5. Dimensionamento e Cache de Símbolos .....	138
4.5.1. Editar Símbolos de Clipe de Filme com Dimensionamento de 9 Fatias .....	139
4.5.2. Melhoria da Renderização com o Cache de Bitmap .....	141
4.5.3. Especificar Cache de Bitmap de um Clipe de Filme .....	141
4.6. Símbolos e ActionScript .....	141
4.6.1. Controle de Ocorrências com Comportamentos .....	144
4.6.2. Adicionar e Configurar um Comportamento .....	144

## Aula 10

### Capítulo 5 - Linhas de Tempo e Animação

5.1. Trabalho com Linhas do Tempo .....	153
5.1.1. Quadros e Quadros-chave .....	153
5.1.2. Criar e Organizar Camadas .....	153
5.1.3. Exibir Camadas e Pastas de Camadas .....	155
5.1.4. Camadas de Guia .....	156
5.2. Trabalho com Cenas .....	156
5.3. Linhas de Tempo e ActionScript .....	157
5.3.1. Caminhos Absolutos .....	157
5.3.2. Caminhos Relativos .....	158
5.3.3. Utilização de Caminhos de Destino Absoluto e Relativo .....	158
5.3.4. Especificar Caminhos de Destino .....	158

## Aula 11

### Capítulo 5 - Linhas de Tempo e Animação

5.4. Princípios Básicos da Animação .....	159
5.4.1. Tipos de Animação .....	159
5.4.2. Taxas de Quadro .....	159
5.4.3. Identificação de Animações na Linha de Tempo .....	160
5.4.4. Distribuir Objetos em Camadas para Animação Interpolada .....	161
5.5. Animação Interpolada .....	162
5.5.1. Aplicar Predefinições de Movimento .....	162
5.5.2. Criar Interpolações de Movimento .....	163
5.5.3. Alterar o Local de um Caminho de Movimento no Palco .....	166
5.5.3.1. Editar a Forma de um Caminho de Movimento .....	167
5.5.3.2. Excluir um Caminho de Movimento de uma Interpolação .....	167
5.5.3.3. Copiar um Caminho do Movimento como um Traçado .....	167
5.5.3.4. Aplicar um Traçado Personalizado como Caminho de Movimento .....	167
5.5.3.5. Uso dos Quadros-chave de Propriedade de Movimentação .....	168

## Aula 12

### Capítulo 5 - Linhas de Tempo e Animação

5.5.4. Trabalhar com Extensões de Interpolação na Linha de Tempo .....	169
5.5.5. Edição de Curvas de Propriedade com o Editor de Movimento .....	170
5.5.6. Interpolações de Atenuação .....	171
5.6. Interpolações Clássicas .....	172

5.6.1. Criar e Editar Quadros-chave para Interpolações Clássicas .....	172
5.6.2. Adicionar uma Interpolação Clássica .....	173
5.6.3. Criar Interpolação de Movimento Clássica ao Longo de um Caminho .....	174
5.6.4. Colar Propriedades da Interpolação Clássica .....	178
5.6.5. Aplicar Atenuação Personalizada .....	178

## Aula 13

### Capítulo 5 - Linhas de Tempo e Animação

5.7. Interpolação de Formas .....	180
5.7.1. Criar uma Interpolação de Formas .....	181
5.7.2. Controlar Alterações de Forma com as Referências Correspondentes .....	182
5.8. Animação Quadro a Quadro .....	185
5.8.1. Criar Animações Quadro a Quadro .....	185
5.8.2. Usar Sequência em Papel Transparente .....	187
5.9. Uso de Camadas de Máscara .....	188

## Aula 14

### Capítulo 6 - Filtros e Mesclagens

6.1. Trabalho com Filtros .....	193
6.1.1. Aplicar ou Remover Filtro.....	194
6.1.2. Cópia e Colagem de Filtro .....	195
6.1.3. Aplicação de Filtro Predefinido a um Objeto.....	195
6.1.4. Ativação ou Desativação de Filtro Aplicado a Objeto .....	196
6.1.5. Ativação ou Desativação de Todos os Filtros Aplicados ao Objeto .....	196
6.2. Aplicação de Filtros.....	196
6.2.1. Aplicação de Sombra Projetada .....	197
6.2.2. Criar uma Sombra Projetada Inclinada .....	197
6.2.3. Aplicar Desfoque.....	198
6.2.4. Aplicar Brilho.....	199
6.2.5. Aplicar Bisel .....	199
6.2.6. Aplicar Brilho de Gradiente .....	200
6.2.7. Aplicar Bisel de Gradiente .....	201
6.2.8. Aplicar Filtro Ajustar Cor .....	202
6.3. Aplicação de Modos de Mesclagem.....	203

## Aula 15

### Capítulo 7 - Texto

7.1. Trabalhando com Texto TLF.....	207
7.2. Trabalho com Texto.....	207
7.2.1. Criar e Editar Campos de Texto .....	207
7.2.2. Transformação de Texto .....	210
7.2.3. Separar Texto .....	210
7.2.4. Criar um Hiperlink de Texto .....	211
7.2.5. Criar Texto de Rolagem .....	212
7.2.6. Verificar Ortografia .....	215

## Aula 16

### Capítulo 7 - Texto

7.3. Formatar Texto .....	217
7.3.1. Formatar Fonte.....	218
7.3.2. Definir Espaçamento entre Letras, Kerning e Posição de Caracteres .....	218
7.3.3. Definir Alinhamento, Margens, Recuos e Espaçamento Entrelinhas .....	219
7.3.3.1. Trabalhar com Texto Horizontal .....	219
7.3.3.2. Trabalhar com Texto Vertical .....	221
7.3.4. Suavização de Borda de Texto .....	222
7.3.5. Tornar o Texto Seleccionável .....	223
7.4. Incorporar Fontes para Proporcionar uma Aparência Uniforme ao Texto .....	224
7.5. Texto Multilíngue .....	225
7.5.1. Criação de Texto Multilíngue .....	225
7.5.2. Formato de Arquivo XML para Texto Multilíngue .....	228
7.5.3. Texto Multilíngue e ActionScript.....	230

## Aula 17

### Capítulo 8 - Som

8.1. Utilizando Som no Flash .....	233
8.1.1. Formatos de Arquivo de Som Suportados .....	233

8.1.2. Importar Sons.....	233
8.1.3. Adicionar um Som à Linha do Tempo .....	234
8.1.4. Adicionar Som a um Botão .....	235
8.1.5. Sincronizar Som com Animação .....	236
8.1.6. Editar um Som no Flash.....	238

## Aula 18

### Capítulo 8 - Som

8.2. Exportação de Sons .....	239
8.2.1. Compactar Som para Exportação .....	239
8.3. Som e ActionScript .....	240
8.3.1. Controle de Sons Usando Comportamentos .....	241
8.3.2. Controle de Sons com o Objeto de Som ActionScript 2.0.....	244

## Aula 19

### Capítulo 9 - Vídeo

9.1. Criação de Vídeo para Uso em Flash .....	247
9.1.1. Controlar Reprodução de Vídeo .....	247
9.1.2. Assistente de Importação de Vídeo.....	248
9.1.3. Formatos de Vídeo e Flash.....	250
9.1.3.1. Adobe Media Encoder.....	251
9.1.3.2. Codecs de Vídeo H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark .....	251
9.1.3.3. Criar Vídeo FLV e F4V no Adobe .....	251
9.2. Incorporação de Vídeo em um Arquivo Flash .....	253
9.2.1. Importar Arquivos de Vídeo para a Biblioteca .....	254
9.2.2. Alterar as Propriedades de um Clipe de Vídeo .....	254
9.2.2.1. Alterar Propriedades da Ocorrência de Vídeo no Painel Propriedades .....	254
9.2.2.2. Exibir Propriedades de Clipes de Vídeo na Caixa de Diálogo Propriedades de Vídeo .....	255
9.2.2.3. Atribuir um Novo Nome, Atualizar ou Substituir um Vídeo por um Arquivo FLV ou F4V .....	255

## Aula 20

### Capítulo 9 - Vídeo

9.3. Trabalhando com Pontos de Sinalização de Vídeo .....	256
9.4. Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o After Effects .....	257
9.4.1. Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash .....	257
9.4.2. Movimentação de Recursos entre o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash .....	257
9.4.3. Trabalho com o Flash e o After Effects.....	257
9.5. Controle de Reprodução de Vídeo Externo com o ActionScript .....	258
9.5.1. Reprodução Dinâmica de Arquivos FLV ou F4V Externos .....	258
9.5.2. Comportamentos Usados na Reprodução de Vídeo .....	258
9.5.3. Componente FLVPlayback .....	261
9.5.3.1. Configurar o Componente FLVPlayback.....	261
9.5.3.2. Especifique o Parâmetro ContentPath ou Source .....	263
9.5.4. Componentes de Mídia .....	264

## Aula 21

### Capítulo 10 - Publicação e Exportação

10.1. Publicação de Documentos Flash .....	267
10.2. Configurações de Publicação .....	267
10.2.1. Especificar Configurações de Publicação para Arquivos SWF.....	267
10.2.2. Especificar Configurações de Publicação para Documentos HTML .....	269
10.2.3. Definir as Configurações de Publicação para Detecção do Flash Player.....	272
10.2.4. Especificar Configurações de Publicação para Arquivos GIF .....	272
10.2.5. Especificar Configurações de Publicação para Arquivos JPEG.....	274
10.2.6. Especificar Configurações de Publicação para Arquivos PNG.....	275
10.2.7. Visualizar o Formato e as Configurações de Publicação .....	277
10.2.8. Uso de Perfis de Publicação.....	278

## Aula 22

### Capítulo 10 - Publicação e Exportação

10.3. Modelos de Publicação HTML .....	280
10.3.1. Personalizar Modelos de Publicação HTML.....	281
10.3.2. Variáveis de Modelo HTML .....	282
10.4. Exportação do Flash .....	282
10.4.1. Exportação de Imagens e Gráficos .....	283
10.4.2. Exportação de Vídeo e Som.....	285

## Aula 23

### Capítulo 11 - Exercícios Práticos

11.1. Banner .....	291
11.1.1. Criando o Fundo do Banner.....	291
11.1.2. Criando o Texto 1 .....	292
11.1.3. Criando o Texto 2 .....	293
11.1.4. Criando o Texto 3 .....	295
11.2. Galeria de Imagens.....	296