

# 5282 - Flash CS6

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



### Aula 1

#### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

1.1. Novidades do Flash CS6.....	23
1.2. Iniciando o Flash CS6.....	24
1.2.1. Tela Inicial.....	25
1.2.2. Área de Trabalho.....	26
1.2.3. Barra de Menus.....	27
1.2.4. Linha do Tempo.....	27
1.2.5. Saída.....	28
1.2.6. Erros do Compilador.....	28
1.2.7. Editor de Movimento.....	29
1.2.8. Painel Ferramentas.....	30
1.2.9. Painéis Recolhidos.....	32

### Aula 1

#### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

1.2.9.1. Painel Cor.....	32
1.2.9.2. Painel Amostras.....	33
1.2.9.3. Painel Alinhar.....	33
1.2.9.4. Painel Informações.....	33
1.2.9.5. Painel Transformar.....	34
1.2.9.6. Painel Snippets de Código.....	34
1.2.9.7. Painel Componentes.....	35
1.2.9.8. Painel Predefinições de Movimento.....	35
1.2.9.9. Painel Projeto.....	36
1.2.9.10. Painel Ações.....	36
1.2.9.11. Painel Histórico.....	37
1.2.9.12. Painel Propriedades.....	37
1.2.9.13. Painel Biblioteca.....	38
1.3. Organizar Painéis.....	38
1.4. Arquivos SWF e FLA.....	40
1.5. Preferências do Flash.....	40
1.6. Zoom.....	42

### Aula 1

#### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

2.1. Criar um Documento.....	47
2.2. Salvar Documento.....	48
2.3. Imprimir Documento.....	49
2.4. Recurso Localizar e Substituir.....	50
2.4.1. Localizar e Substituir Texto.....	50
2.4.2. Localizar e Substituir Fontes.....	52
2.4.3. Localizar e Substituir Cores.....	53
2.4.4. Localizar e Substituir Símbolos.....	54
2.4.5. Localizar e Substituir Mídias.....	55
2.4.6. Localizar e Substituir Bitmap.....	56

### Aula 1

#### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

2.5. Projetos.....	56
2.5.1. Criar um Projeto.....	57
2.5.2. Fechar e Abrir Projeto.....	59
2.5.3. Gerenciar Projetos.....	61
2.5.3.1. Adicionar Arquivo ou Pasta ao Projeto.....	61
2.5.3.2. Renomear Projeto.....	62
2.5.3.3. Remover Arquivo ou Pasta do Projeto.....	63

2.5.3.4. Adicionar Pasta Externa ao Projeto.....	63
2.5.3.5. Compilar Arquivos FLA .....	65
2.6. Modelos.....	66
2.7. Geração de Planilhas de Entidades Gráficas .....	67

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

3.1. Vetor e Bitmap .....	73
3.2. Ferramentas de Layout.....	74
3.2.1. Réguas.....	74
3.2.2. Guias.....	75
3.2.3. Grade.....	76
3.3. Desenhar .....	77
3.3.1. Desenhar Linhas e Formas.....	78
3.3.2. Desenhar com a Ferramenta Lápis.....	83
3.3.3. Desenhar com a Ferramenta Pincel .....	84
3.3.4. Ferramenta Caneta .....	85
3.3.4.1. Estados de Desenho da Ferramenta Caneta .....	85
3.3.4.2. Desenhar Linhas Retas com a Ferramenta Caneta .....	86
3.3.4.3. Desenhar Curvas com a Ferramenta Caneta .....	87
3.3.4.4. Adicionar e Excluir Pontos de Ancoragem.....	88
3.3.4.5. Ajustar Pontos de Ancoragem aos Caminhos .....	88

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

3.3.5. Ferramenta Pincel de Borrifar.....	88
3.3.6. Ferramenta Desenho Decorativo.....	89
3.3.7. Mover e Copiar Objetos.....	91
3.3.8. Excluir Objetos .....	92
3.4. Remodelagem de Objetos.....	92
3.4.1. Remodelar Linhas e Formas .....	92
3.4.2. Acertar e Suavizar Linhas.....	93
3.4.3. Otimizar Curvas.....	94
3.4.4. Converter Linhas em Preenchimento.....	95
3.4.5. Apagar ao Arrastar .....	95
3.5. Transformar Objetos .....	97
3.5.1. Ferramenta Transformação Livre.....	97
3.5.2. Combinar Objetos.....	99
3.5.3. Organizar Elementos.....	101
3.6. Cor de Traçado e Preenchimentos.....	104
3.6.1. Painel Cor .....	104
3.6.2. Paletas de Cor .....	105
3.6.3. Criar e Editar Cor Sólida.....	106
3.6.4. Cor Gradiente.....	107
3.6.5. Bloquear Gradiente ou Bitmap para Preencher o Palco.....	108
3.6.6. Painel Kuler .....	109

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

3.7. Gráficos em 3D .....	110
3.7.1. Movimentação de Objetos 3D .....	110
3.7.2. Girar Objetos no Espaço 3D .....	111
3.7.3. Ângulo de Perspectiva .....	113
3.7.4. Ponto de Fuga .....	114
3.8. Bitmap Importado .....	114
3.8.1. Propriedade do Bitmap .....	116
3.8.2. Aplicar Bitmap como Preenchimento .....	117
3.8.3. Editar Bitmap em um Editor Externo .....	118
3.9. Trabalhar com Arquivos do Photoshop.....	119
3.9.1. Opções de Importação do Photoshop.....	120
3.9.2. Preferências do Importador de Arquivo do Photoshop.....	121

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

4.1. Símbolos .....	127
4.1.1. Criar Símbolo.....	127

4.1.2. Converter a Animação do Palco em um Clipe de Filme Símbolo .....	130
4.1.3. Duplicar Símbolo .....	131
4.1.4. Editar Símbolo .....	132
4.2. Ocorrência de Símbolo .....	133
4.2.1. Criar Ocorrência.....	133
4.2.2. Editar Ocorrência .....	133
4.2.3. Alterar Cor e Transparência da Ocorrência.....	133
4.2.4. Trocar Ocorrências .....	134
4.2.5. Alterar Tipo de Ocorrência.....	135
4.2.6. Definir Repetição para Ocorrência de Gráfico .....	135
4.2.7. Separar Ocorrência do Símbolo .....	136

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

4.3. Biblioteca .....	136
4.4. Botão no Flash .....	138
4.4.1. Criar Botão .....	138
4.4.2. Ativar e Desativar Botão no Palco .....	144
4.4.3. Selecionar, Mover ou Editar Botão Habilitado .....	144
4.4.4. Testar Botão .....	144
4.5. Símbolos e ActionScript .....	145
4.5.1. Controle de Ocorrências com Comportamento .....	146
4.5.2. Inserir e Configurar Comportamento.....	147

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

5.1. Trabalhar com a Linha do Tempo .....	155
5.1.1. Quadros e Quadros-chave .....	155
5.1.2. Criar e Organizar Camadas .....	155
5.1.3. Exibir Camadas e Pastas de Camadas .....	157
5.1.4. Camadas de Guia .....	158
5.2. Cenas.....	159
5.3. Caminho Absoluto e Relativo .....	160
5.3.1. Caminho Absoluto .....	160
5.3.2. Caminho Relativo .....	161
5.3.3. Especificar Caminhos de Destino .....	161

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

5.4. Animação .....	162
5.4.1. Tipos de Animação .....	162
5.4.2. Taxas de Frames .....	162
5.4.3. Identificar Animação na Linha do Tempo .....	163
5.4.4. Distribuir Camadas na Animação .....	163
5.5. Animação Interpolada .....	165
5.5.1. Aplicar Interpolação de Movimento Predefinidas .....	165
5.5.2. Criar Interpolações de Movimento .....	167
5.5.3. Alterar o Local de um Caminho de Movimento no Palco .....	170
5.5.3.1. Editar a Forma de um Caminho de Movimento .....	170
5.5.3.2. Excluir Caminho de Movimento de uma Interpolação .....	172
5.5.3.3. Copiar e Aplicar Traçado Personalizado como Caminho de Movimento .....	172
5.5.3.4. Quadro-chave de Propriedade de Movimentação .....	173
5.5.4. Editar Curvas de Propriedade com o Editor de Movimento .....	175
5.5.5. Interpolação de Atenuação .....	177
5.6. Interpolação Clássica .....	179
5.6.1. Criar e Editar Quadros-chaves na Interpolação Clássica .....	179
5.6.2. Adicionar uma Interpolação Clássica.....	180
5.6.3. Inserir Interpolação Clássica em um Caminho .....	180
5.6.4. Colar Propriedades da Interpolação Clássica .....	183
5.6.5. Atenuação Personalizada .....	184

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

5.7. Interpolação de Formas .....	186
5.7.1. Criar uma Interpolação de Formas.....	186
5.7.2. Controlar Alterações de Forma com Referências .....	188

5.8. Animação Quadro a Quadro .....	190
5.8.1. Criar Animação Quadro a Quadro .....	190
5.8.2. Utilizar Sequência em Papel Transparente .....	193
5.9. Camadas de Máscara .....	193
5.10. Cinemática Inversa .....	196
5.10.1. Adicionar BONES a Símbolos .....	197
5.10.2. Adicionar BONES a Formas.....	199
5.10.3. Editar Armaduras IK e Objetos .....	199
5.10.4. Ligar BONES a Pontos de Forma .....	200
5.10.5. Restringir Movimentos de BONES IK .....	201
5.10.6. Adicionar Elasticidade aos BONES.....	203
5.10.7. Animar uma Armadura .....	204
5.10.7.1. Animar uma Armadura na Linha do Tempo .....	204
5.10.7.2. Preparar uma Armadura para Animação com ActionScript .....	206
5.10.7.3. Adicionar Atenuação à Animação IK.....	207

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

6.1. Trabalhar com Filtros.....	211
6.1.1. Aplicar e Remover Filtro .....	212
6.1.2. Copiar e Colar Filtros.....	213
6.1.3. Aplicar um Filtro Predefinido a um Objeto.....	213
6.1.4. Ativar ou Desativar Filtro Aplicado a Objeto .....	214
6.2. Aplicar Filtros.....	215
6.2.1. Sombra .....	215
6.2.2. Desfoque .....	217
6.2.3. Brilho .....	218
6.2.4. Bisel .....	219
6.2.5. Brilho de Gradiente.....	220
6.2.6. Bisel de Gradiente.....	221
6.2.7. Ajustar Cor.....	222
6.3. Modos de Mesclagem .....	223
6.3.1. Aplicar Mesclagem .....	225

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

7.1. Trabalhar com Texto TLF .....	231
7.2. Trabalho com Texto .....	231
7.2.1. Criar e Editar Campos de Texto.....	231
7.2.2. Trabalhar com Estilos de Parágrafo .....	235
7.2.3. Transformação de Texto.....	236
7.2.4. Separar Texto .....	237
7.2.5. Propriedades de Contêiner e Fluxo .....	238

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

7.2.6. Criar Hyperlink .....	239
7.2.7. Criar Texto de Rolagem.....	240
7.2.8. Verificar Ortografia .....	243
7.3. Formatar Texto .....	246
7.3.1. Formatar Fonte.....	246
7.3.2. Definir Espaçamento entre Letras, Kerning e Posição de Caracteres .....	247
7.4. Incorporar Fontes.....	248

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

8.1. Trabalhar com ActionScript .....	253
8.1.1. Painel Ações.....	253
8.2. Interatividade com Snippets de Código.....	255
8.2.1. Adicionar um Snippet de Código .....	256
8.2.2. Adicionar Novos Snippets ao Painel Snippets de Código .....	257
8.3. Modos de Assistência do Script.....	259
8.4. Programação e Gerenciamento de Scripts .....	259
8.4.1. Formatar Código .....	260
8.4.2. Comentar Seções do Código .....	261
8.4.3. Importar e Exportar Scripts.....	262

8.5. Depurador ActionScript 2.0 .....	263
8.5.1. Depurar um arquivo SWF.....	263
8.6. Depurador ActionScript 3.0 .....	265

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

9.1. Utilizar Som.....	269
9.1.1. Formatos de Áudio Suportados.....	269
9.1.2. Importar Som .....	269
9.1.3. Inserir Som na Linha do Tempo.....	271
9.1.4. Inserir Som em um Botão .....	273

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

9.1.5. Sincronizar Som e Animação.....	274
9.1.6. Editar Som no Flash.....	276
9.2. Exportar Som .....	279
9.2.1. Compactar Som para Exportação .....	279
9.3. ActionScript e Som .....	280
9.3.1. Controlar Som Utilizando Comportamentos .....	280
9.3.2. Controlar Som com Objeto de Som ActionScript.....	283

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

10.1. Métodos Para o Uso de Vídeo no Flash.....	287
10.1.1. Controlar Reprodução de Vídeo .....	287
10.1.2. Assistente de Importação de Vídeo .....	288
10.1.3. Adobe Media Encoder.....	290
10.2. Incorporar Vídeo em um Arquivo Flash .....	293
10.2.1. Importar Arquivos de Vídeo para a Biblioteca .....	295
10.2.2. Alterar as Propriedades do Vídeo.....	295

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

10.2.2.1. Alterar Propriedades da Ocorrência de Vídeo no Painel Propriedades.....	295
10.2.2.2. Exibir Propriedades de Clipes de Vídeo na Caixa de Diálogo Propriedades de Vídeo .....	296
10.2.2.3. Atribuir um Novo Nome, Atualizar ou Substituir um Vídeo por um Arquivo FLV ou F4V.....	297
10.3. Controle de Reprodução de Vídeo Externo com o ActionScript .....	297
10.3.1. Comportamentos na Reprodução de Vídeo .....	297
10.3.2. FLVPlayback.....	301
10.3.2.1. Inserir e Configurar o Componente FLVPlayback.....	301

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

11.1. Publicar Documentos .....	307
11.2. Configurações de Publicação .....	307
11.2.1. Configurar Publicação para Arquivos SWF .....	307
11.2.2. Configurar Publicação para Arquivos HTML.....	309
11.2.3. Configurar Publicação para Arquivos GIF, JPEG e PNG .....	311
11.2.4. Visualizar Formatos e Configurações.....	314
11.2.5. Perfis de Publicação .....	314

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

11.3. Adobe AIR .....	315
11.3.1. Criar um Arquivo AIR.....	315
11.3.2. Visualizar ou Publicar um Aplicativo do Adobe AIR .....	315
11.3.3. AIR para Android.....	316
11.4. Criação de Aplicativos Pré-empacotados do Adobe AIR para Android.....	321
11.5. Criação Voltada para Stage 3D.....	322
11.6. Modelos de Publicação HTML .....	324
11.7. Exportação do Flash .....	325
11.7.1. Exportar Imagens e Gráficos.....	326
11.7.2. Exportar Vídeo e Som.....	328

## Aula 1

### Capítulo 1 - Nome do Capítulo

12.1. Camadas de Máscara .....	335
12.2. Criando um Botão.....	337
12.3. Criando uma Galeria de Fotos com Comportamentos .....	339
12.4. Símbolo Percorrendo um Caminho.....	342