

Adobe CS6 Professional

Objetivos Gerais:

O curso Flash CS6 reúne todas as ferramentas de criação de interfaces do software, capacitando os profissionais para empregar recursos como textos, gráficos, animações, vídeos e sons em websites e plataformas digitais. Com foco na produção de documentos com movimento e forma, o curso apresenta todos os conceitos básicos de Flash, incluindo ferramentas de desenho.

Objetivos Específicos:

No final do curso os formandos ficaram aptos a:

- Utilizar os novos recursos avançados que a ferramenta apresenta;
- Produzir documentos mais interativos;
- Gerir e editar cores, camadas e textos;
- Editar vídeos e animações.

Destinatários:

A todos os profissionais e Web Designers da área gráfica, ou utilizadores que necessitem conhecer, aplicar e criar animações multimédia.

Carga Horária:

30 Horas

Conteúdo Programático:

Módulo I – Interface do Flash CS6 - Requisitos do sistema.

- Área de trabalho: escolhendo uma área de trabalho personalizada, Janelas e arquivos, Gerenciamento dos painéis - Painel Ferramentas (TOOLS), Painel Propriedades (PROPERTIES), Painel Timeline (Linha do tempo), Palco (Stage), Réguas, Guias e Grades, Painel Histórico (History);
- Preferências;
- Atalhos personalizados.

Módulo II – Importando Gráficos, Imagens e Arte Final - Biblioteca.

- Importação de arquivos (Ilustrador, Photoshop, Fireworks, Formatos de importação);
- Trabalhando com bitmaps (Preenchimento bitmap, Bitmap como desenho vetorial).

Módulo III - Cores e Gradientes.

- Painel Color;
- Cores sólidas, gradientes e bitmap (Editando um preenchimento bitmap, Bloqueio de gradiente ou de bitmap);
- Painel Amostras (Salvando uma paleta de cores);
- Gráficos em 3D (Ponto de fuga, Ângulo de perspetiva, criando um efeito de translação 3D e criando um efeito de rotação 3D).

Módulo IV - Linha do Tempo: Animação

- Taxa de quadros (Frame Rate);
- Camadas de animação:
 - Recursos da camada;
 - Propriedade da camada;
 - Distribuindo conteúdo entre camadas.
- Linha do tempo:
 - Criando um quadro-chave;
 - Criando um quadro vazio;
 - Criando um quadro comum;
 - Edição de linha de tempo.
- Animação: Interpolação de movimento
 - Criando e editando uma interpolação de movimento;
 - Editando os quadros de propriedade;
 - Copiando e colando uma interpolação de movimento;
 - Convertendo uma interpolação de movimento;
 - Editor de movimento;
 - Interpolação clássica (Criando e editando uma interpolação clássica, Camadas como guias de movimento, Máscaras),
- Animações predefinidas (Motion Presets), Interpolação de formas, Convertendo GIFs animados, Animação quadro a quadro, Poses cinemáticas inversas.
- Cenas: Criando e organizando cenas.

Módulo V- Texto

- O texto em Flash:
- Texto estático (Static Text);
- Texto dinâmico (Dynamic Text);
 - Texto de entrada (Input Text);
 - Criando uma caixa de texto estático, dinâmico ou de entrada.
- Anti-alias (suavização das bordas):

- Aplicando o recurso de suavização.
- Fontes do dispositivo;
- TLF (Text Layout Framework):
 - CHARACTER, ADVANCED CHARACTER;
 - Estilos de parágrafos (Align);
 - Propriedades do texto TLF;
 - Conversão entre texto clássico e TLF.
- Ortografia: Adicionando ou removendo um dicionário para verificação ortográfica;
- Propriedades da fonte:
 - Incorporar fontes;
 - Separar texto;
 - Vinculando uma URL ao texto;
 - Criando ou modificando o texto;
 - Ativando a seleção de texto.
- Substituição de fontes ausentes.

Módulo VI- Vídeo

- Flash Video: Incorporando um vídeo;
- Adobe Media Encoder: Codecs de vídeo (H. 264, On2 VP6, Sorenson Spark);
- Video Stream;
- Componente FLVPlayback;
- Flash Media Server.

Módulo VII - Publicação e Exportação

- Otimização de arquivos;
- Publicando HTML e SWF:
 - Configuração do arquivo SWF.(Versões, Imagens and Sounds, Advanced);
 - Configuração do arquivo HTML.
- Animações autoexecutáveis;
- Exportando arquivos.

Módulo VIII - Gerenciando Documentos

- Formatos Arquivos FLA (SWF, XFL, Salvando e editando arquivos XFL), Adobe Flash Player 11, Adobe AIR 3, AS (ActionScript File);
- Tipos de documento;
- Propriedades do filme (Painel Properties, Document Setting).
- Metadados.

Módulo IX - Gráficos Vetoriais

Módulo X - Gráficos vetoriais e de bitmap.

- Modos de desenho (Shape, Modo de mesclagem - vetores (shapes), Drawing Object, Grupos);
- Formas comuns:
 - Retângulo;
 - Oval;
 - PolyStar.
- Formas primitivas: Retângulo primitivo e Oval primitivo;
- Caminhos do vetor (Paths):
 - Criando um caminho com segmentos retos;
 - Criando um caminho com segmentos retos e curvos;
 - Ferramenta Sub Seleção, Lápis e Linha.
- Preenchimento e edição:
 - Ferramentas de preenchimento e contorno;
 - Conta-gotas;
 - Pincel (Modificadores do pincel);
 - Pincel Borrifar;
 - Deco.
- Manipulando formas:
 - Redesenhando com o mouse;
 - Ajustando as formas;
 - Otimizando curvas;
 - Borracha, Convert Lines to Fills, Free Transform;
 - Combinando objetos;
 - Copiando e colando objetos;Laço, Alinhar, Snapping - Encaixar objetos.

Módulo XI - Símbolos e Instâncias

- Símbolos (Convertendo objetos em símbolos, Criando um novo símbolo, Visualizando um símbolo na biblioteca, Tipos de símbolos);
- Instâncias (Editando um símbolo, Propriedades de uma instância, Substituindo instâncias no Stage, Alternando o tipo de instância, Separando uma instância);
- Biblioteca (Library).
- Dimensionamento de 9 fatias;
- Cache de bitmap.

Módulo XII - Filtros e Modos de Mesclagem

- Filtros:
 - Sombra;
 - Desfoque;
 - Brilho;
 - Chanfro e entalhe;
 - Brilho Gradiente, Chanfro e Entalhe Gradiente;
 - Ajuste de cor;
 - Manipulando filtros.
- Modos de mesclagem (Blend Modes):
 - Aplicando ou removendo um modo de mesclagem.

Módulo XIII – Som

- Som no ambiente Flash;
- Importando sons;
- Formatos de importação,
- Adicionando e editando sons: Adicionando efeitos para o som, Adicionando som a um botão, Editando um som no Flash.

Módulo XIV – ActionScript

- Sobre a ActionScript: Modos de trabalhar com a ActionScript (Modo Assistente, Behaviors), Componentes;
- Botões;
- Painel Actions: Acionando ActionScript, Labels, Eventos de mouse e teclado;
- Behaviors: Carregando um arquivo SWF externo, Carregando uma imagem externa, Manipulando a linha de tempo de um MovieClip (Instance Name).