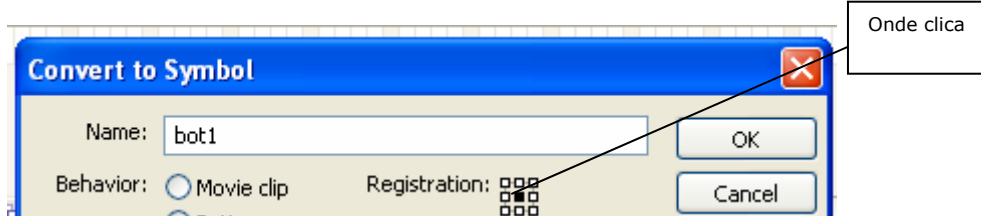


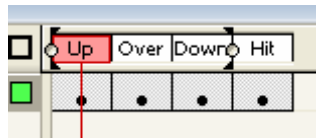
F-3 (4)

Objetivos: Botão + Motion Tween

1. Desenhe uma estrela (6 pontas), com preenchimento gradiente verde e sem contornos.
2. Alinhe o objeto no palco ao centro (CTRL+K).
3. Converta-o para símbolo, tipo button, com o nome bot1.



4. Edite a botão, fazendo duplo clique nele.
5. Insira fotogramas claves nas frames:



6. Na frame Over, selecione o botão e converta-o para símbolo (Movie Clip). Dê-lhe o nome bmov1. Faça duplo clique nele e passa para a sua edição como movie.
 - 6.1. Altere na frame 1 a sua cor para vermelho gradiente. Insira um fotograma chave na frame 20.
 - 6.2. Crie uma interpolacion de movimento entre as duas frames.
 - 6.3. Na frame 20 altere o tamanho da estrela de forma a ocupar quase todo o palco (Free Transform Tool), bem como o seu Alpha, para 20%.
7. Volte novamente para o btn1 e agora na frame Down, selecione o botão e converta-o para símbolo (Movie Clip). Dê-lhe o nome bmov2. Faça duplo clique nele e passa para a sua edição como movie.
 - 7.1. Altere na frame 1 a sua cor para arco-íris e após isto, insira um fotograma chave na frame 20.
 - 7.2. Cria agora uma motion shape entre estes 2 objetos.
 - 7.3. Remova o objeto da frame 20 e altere-o para um círculo que ocupe quase todo o palco, com a mesma cor mas sem contornos.
 - 7.4. Alinhe o objeto no palco.
8. Teste a animação e grave-a, com o número de exercício.