

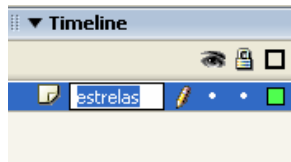
F-1 (1)

Objectivos: Texto e Motion Tween

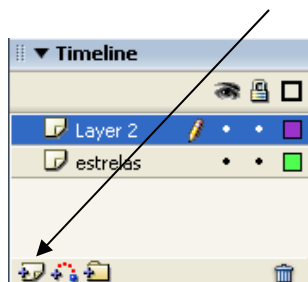
1. Vamos criar um novo documento no Flash e seguir os seguintes passos. O resultado em termos de stage será mais ou menos o seguinte:



2. Aplicar a cor ##99CC00 ao stage (Modify / Document)
3. Na Capa 1, desenhar 1 estrela (polystar tool / option star / 10 lados). As cores da estrelas é amarelo, bem como a do seu contorno.
4. Duplicar a estrela e arrastar no palco, conforme figura. Volte a duplicar de forma a ficarem 3 estrelas.
5. Numa das estrelas vamos aplicar um gradiente radial, noutra linear e, na última, sólido.
6. Mudar o nome da Capa 1 para estrelas, para isso basta fazer um duplo clique:



7. Vamos inserir uma nova Capa (Capa 2) que vamos dar o nome de texto1. Para criar uma nova Camada clique:



8. Escrever um texto, por exemplo "Bucha e Estica", com o tipo de letra Arial, tamanho 50 e cor #FFFFFF.

Bucha e Estica

- Com o botão do rato sobre o texto, escolher a opção Modificar / Separar. O texto fica dividido individualmente pelos caracteres que o constituem.

Bucha e Estica

- De seguida vamos aplicar novamente o comando Separar, para transformar os caracteres em vectorial.

Bucha e Estica

- Selecionar a ferramenta Ink Bottle(balde de tinta) e definir a cor do contorno #990000 e uma espessura de 4pt.
 - Aplicar a nova cor do contorno a cada uma das letras do texto.

Bucha e Estica

- Selecionar todo o texto no stage (palco) com a ferramenta "Selection Tool".
- Utilizar as opções Distoronar e Envolatura a partir da ferramenta Transformar para obter o efeito pretendido no texto.



- Copie a frame 1 (o texto) que está na Camada "estrelas" para a frame 10.
- Faça o mesmo para a Camada "texto1".
- Selecione na Timeline as frames 1 à 10 e faça Criar Interpolacion de Movimineto (para as 2 Camadas).
- Na Timeline vá à frame 10 da Camada "estrelas" e mude-as de posição.
- Na Timeline vá à frame 1 da Camada "texto1" e altere o seu formato e posição.
- Veja o resultado (CTRL + ENTER)
- Copie a frame 1 da Camada "estrelas" para a frame 20.
- Copie a frame 1 da Camada "texto" para a frame 20.
- Teste a animação com (CTRL + ENTER) e grave-a, com o número de exercício.