

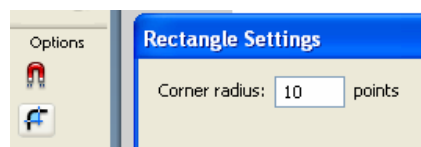
## F-2

Objetivos: Imagens bitmap para preencher objetos vectoriais e texto

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

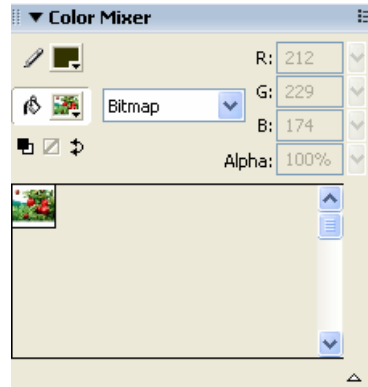


1. Execute agora o comando Archivo > Importar > Importar al Escenário e seleccione uma imagem (use para este exercício uma imagem de maçãs).
2. Selecionar a imagem importada e executar o comando Modificar > Separar para converter a imagem em pequenos blocos.
3. Utilizar a ferramenta contaguetas para fazer uma amostragem da imagem
4. Eliminar a imagem do stage (palco)
5. Selecionar a ferramenta Retangulo e aplicar um corner radius de 10.



6. Definir uma cor, um estilo e uma espessura de linha. Por exemplo:
  - 6.1. #333300, espessura 5 e solido.
7. Desenhar diversos retângulos no palco na área onde a imagem estava anteriormente.
8. Inserir o texto no stage:
  - 8.1. "POMAR" arial, tamanho 60, negrito, espaço entre caracteres 30 no palco e cor preta.
9. Converter o texto em vetorial através da aplicação dupla do comando Separar.

10. No painel Mesclador de cores, definir como preenchimento Bitmap e escolher a imagem que se encontra na lista.



11. Grave, com o número de exercício.