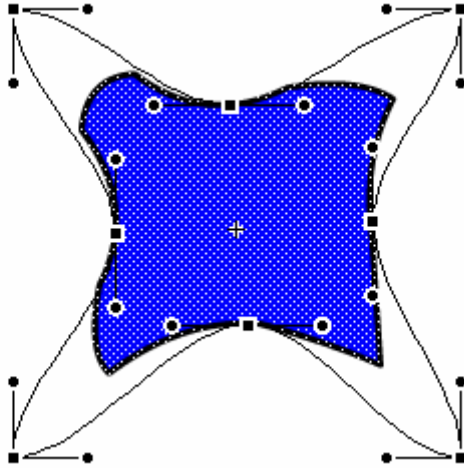


F-3 (2)

Objetivos: Botão

1. Edite o botão que criou no exercício F-3 (1), fazendo duplo clique na imagem no palco.
2. Na Timeline vá à frame Over e modifique o objeto.
 - 2.1. Selecione a ferramenta Transformación Livre.
 - 2.1.1. Selecione nas opções Envoltura.



3. Teste a animação e grave-a, com o número de exercício.