


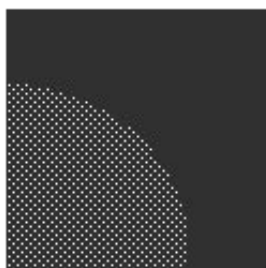
# Ferramentas do Flash CS3

Podemos dividir a **Tools Bar** nas seguintes secções: ferramentas, visionamento, cores e opções.

Para mostrar ou ocultar a barra de ferramentas usamos o atalho: **cmd+ F2**.

## Ferramentas


 A **Selection Tool (V)** que serve, como próprio nome indicar para seleccionar, mover e manipular os objectos no **stage**. Com ela podemos seleccionar partes ou o contorno de uma forma, ou o seu interior por exemplo. Podemos alterar a forma, ou simplesmente mover o objecto.




Com o atalho **cmd+A** seleccionamos todos os objectos do palco, pressionando na tecla **shift** enquanto arrastamos, movemos o objecto segundo uma linha vertical ou horizontal.

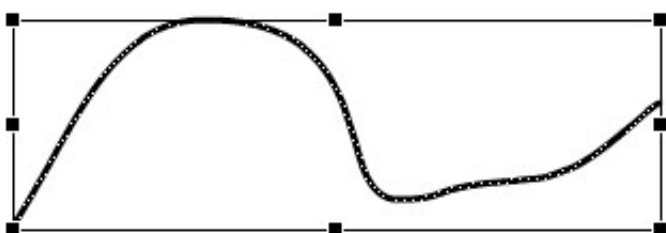
Para duplicar objectos basta pressionar a tecla **alt** enquanto arrastamos o objecto. Para modificar a forma do objecto aproximamos o cursor das suas extremidades e podemos verificar a alteração do ícone do cursor, logo, podemos clicar e arrastar para alterarmos a forma do objecto.

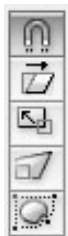
De notar que o objecto não deve estar seleccionado para fazermos esta operação. **Snap to objects**, com esta opção activa podemos facilmente ligar segmentos de linha entre si.

 A **Sub Selection Tool (A)** permite-nos seleccionar as âncoras dos objectos e, assim, ter um controlo mais fino do contorno de um objecto.

Com um clique sobre o contorno seleccionámos o contorno e temos acesso às âncoras, com um clique sobre as âncoras seleccionadas podemos mudar a forma do objecto.

 A **Free Transform Tool (F)**, permite-nos aplicar transformações ao objecto como: aumentar o tamanho, fazer flips horizontais ou verticais e criar distorção na forma.





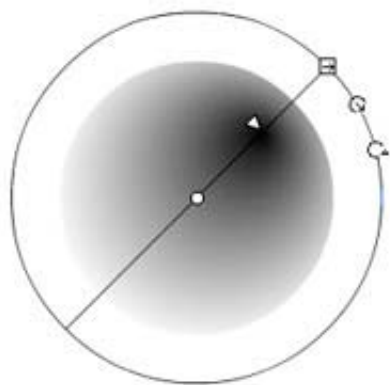
Com esta ferramenta seleccionada temos, também, acesso, na parte inferior da barra, às opções:

- Rotate & Skew;
- Scale;
- Distort;
- Envelop.


skew scale *distort*  
envelop



A **Gradient Tool**, permite-nos controlar o gradiente de um objecto. Com esta ferramenta seleccionada podemos controlar: O **ponto de focagem**, o **centro**, a **largura**, o **tamanho** e a **rotação** do gradiente.



A Lasso tool permite-nos seleccionar um objecto ou partes e de um objecto desenhado no palco. Existem quatro opções de configuração desta ferramenta:

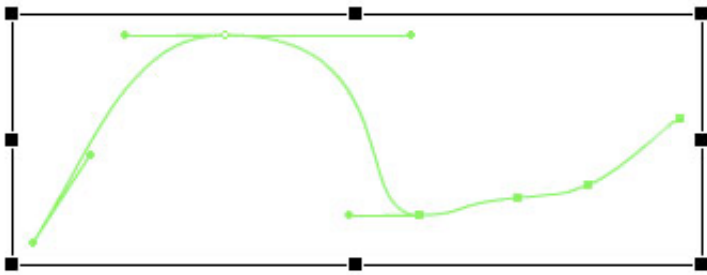
 A **Lasso Tool (H)**, permite realizar selecções à mão livre;


- **Magic Hand**, permite selecciona preenchimentos de um bitmap, depois de ter sido aplicado o **Break Apart**;
- **Magic Hand Settings**, permite aceder às opções de configuração da ferramenta Magic Hand;
- **Polygon Mode**, permite realizar selecções clique a clique.




Com **Pen Tool** está um conjunto de ferramentas associadas:


- Pen Tool;
- Anchor Point Tool;
- Delete anchor Point Tool;
- Convert Anchor Point Tool.




 Com a **Pen Tool (P)**, desenhamos as linhas resultantes da introdução dos pontos de âncora. Um clique para novo pontos, dois cliques para parar.

 Com a **Anchor Point Tool (=)**, inserimos mais âncoras nas linhas desenhadas.

 Com a **Delete anchor Point Tool (-)**, eliminamos âncoras.

 Com a **Convert Anchor Point Tool (C)**, alteramos a forma dos contornos.

 A **Line Tool (N)** é usada para desenhar linhas rectas no stage.

Com a opção **snap to objects** activada (painel properties) podemos unir as linhas com mais facilidade; premindo na tecla **shift**, torna-se mais fácil criar linhas rectas horizontais, verticais ou oblíquas.

A **Rectangle Tool** está agrupada com a:

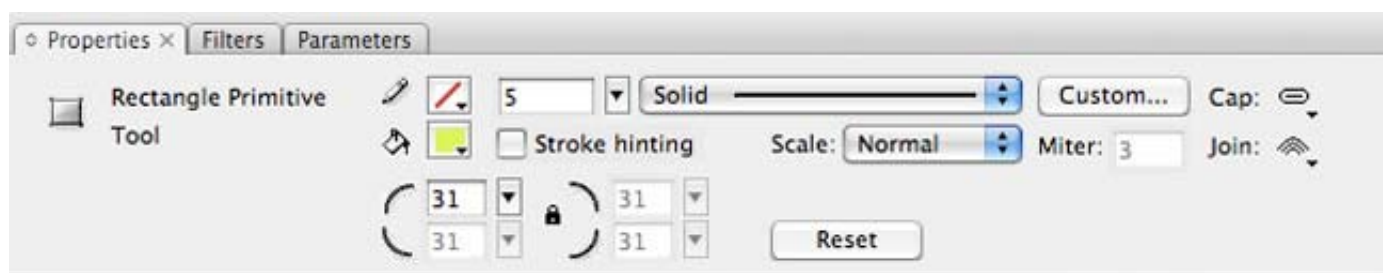
- Oval Tool;
- Rectangle Primitive Tool;
- Oval Primitive Tool;
- PolyStar Tool .

 Com a **Rectangle Tool (R)** desenhamos rectângulos ou quadrados (mantendo premida a tecla **shift**).

É, também, possível desenhar rectângulos com cantos arredondados utilizando a opção do painel de propriedades. Podemos, igualmente, definir o tipo de linha, a cor e espessura do contorno, a cor do preenchimento.

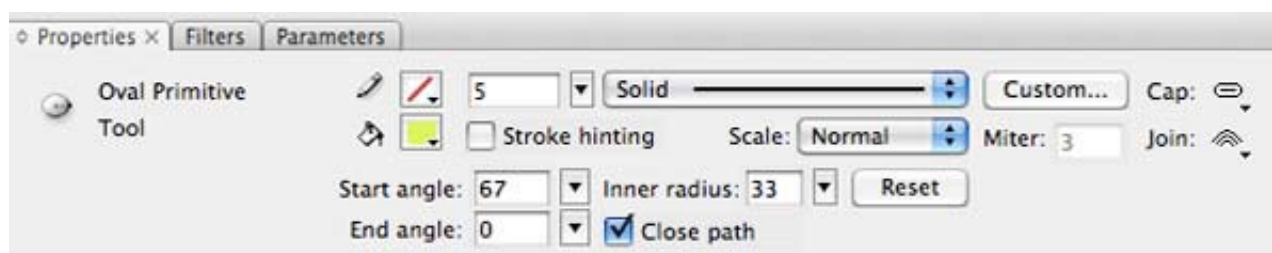


Com a **Rectangle Primitive Tool (R)**, desenhamos, igualmente, rectângulos ou quadrados, mas podemos, a posteriori arredondar os cantos.



Com **Oval Tool (O)**, desenhamos elipses ou círculos desde que tenhamos a tecla **shift** premeida. No painel properties temos as mesmas opções que as referentes à rectangle tool.

Com a **Oval Primitive Tool (O)**, podemos definir ovais e círculos e definir o raio e os ângulos no objecto.



A **PolyStar Tool** permite-nos desenhar polígonos ou estrelas. No painel properties podemos definir se desçamos um polígono ou uma estrela e determinar o seu número de lados, assim como, as restantes propriedades comuns às ferramentas deste grupo.



A **Pencil Tool (Y)** é usada para desenhar directamente no stage.



Possui opções de ajuste:

- **Straighten**, ajusta as linhas desenhadas de modo a que sejam sempre rectilíneas;
- **Smooth**, Suaviza as linhas desenhadas, dando-lhes uma forma curva;
- **Ink**, não suaviza as linhas nem as torna rectas.



A **Brush Tool (B)** serve para criar preenchimentos e não linhas de contorno. É uma ferramenta configurável, sendo possível escolher o tamanho e a forma do pincel. Podemos, igualmente definir a suavidade da pincelada no painel Properties.

Na barra de ferramentas podemos determinar os modos de utilização:



- **Paint Normal**, pinta sem diferenciação entre linhas de contorno ou preenchimento;
- **Paint Fills**, pinta sobre o preenchimento, não afectando as linhas de contorno que fica sempre por cima;
- **Paint Behind**, pinta por detrás dos objectos desenhados no palco;
- **Paint Inside**, pinta o interior das formas sem afectar o seu contorno.

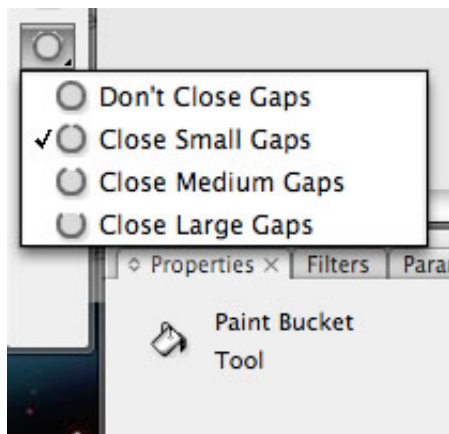


A **Ink Bottle Tool (S)**, permite acrescentar ou alterar a cor de contorno de um objecto no Stage.




A **Paint Bucket Tool (K)**, permite atribuir cor a um contorno fechado ou mudar a cor a um existente.


Possui um grupo de opções que permite controlar a forma como o preenchimento é realizado:



- **Don't Close Gaps**, o preenchimento só é realizado se o contorno do objecto estiver totalmente fechado;
- **Close Small Gaps**, o preenchimento é realizado mesmo que existam pequenas falhas nos contornos;
- **Close Medium Gaps**, o preenchimento é calculado mesmo que haja aberturas de pequena e média dimensão;
- **Close Large Gaps**, o preenchimento é realizado mesmo que existam grandes falhas no contorno.



 A **Eyedropper Tool (I)** permite seleccionar qualquer cor presente no Stage. Depois de seleccionada a cor a ferramenta transforma-se na Paint Bucket Tool, o que permite a imediata aplicação da cor.

 A **Eraser Tool (E)** apaga os elementos do Stage e pode ser configurada da mesma forma que a ferramenta Brush Tool:



- **Erase Normal**, apaga as linhas e o preenchimento dos objectos do stage;
- **Erase Fills**, apaga os preenchimentos do objecto;
- **Erase Lines**, apaga os contornos sem afectar o preenchimento do objecto.





Opção **Object Drawing**, pertence às ferramentas **Line**, **Rectangle**, **Oval**, **Pencil**, **Brush** e **Pen Tool**. Com esta opção activada cada elemento desenhado no Stage é convertido numa forma agrupada para evitar a intersecção com os outros objectos desenhados. Com **Object Drawing** activo, para editar o objecto clicámo-lo duas vezes sobre ele.

**T** A **Text Tool (T)**. Para inserir texto basta seleccionar a ferramenta e clicar onde queremos inserir o texto. Quando seleccionamos esta ferramenta temos acesso, na barra de propriedades às opções:

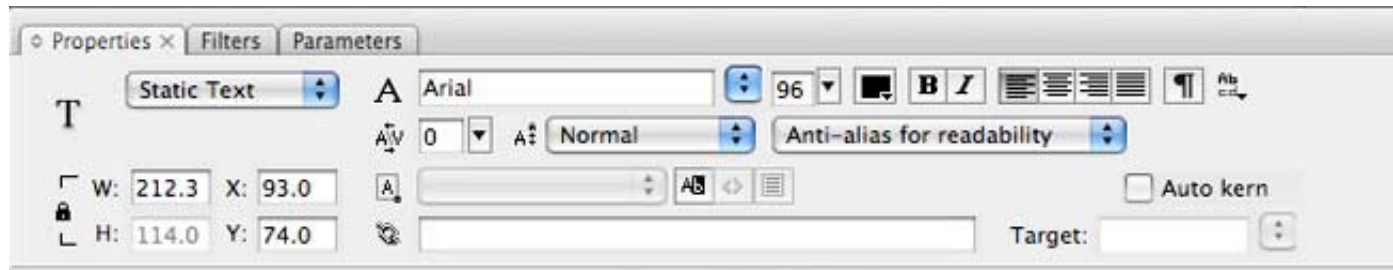
- **Static Text** (texto estático);
- **Dynamic Text** (texto dinâmico, para manipular com action script);
- **Input Text** (campos de texto).

Podemos controlar o posicionamento e o tamanho do texto através dos campos:

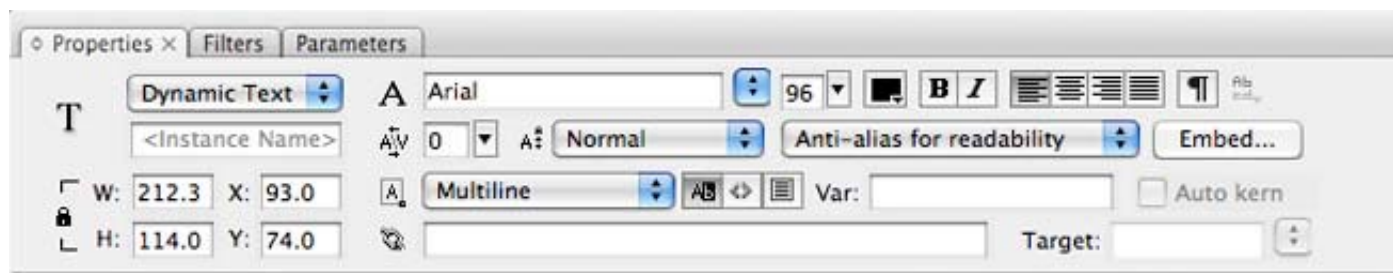
**With of Instance (W)** e **Height of Instance (H)**, assim como, o seu posicionamento relativo aos eixos X (horizontal) e Y (vertical).

Para configurar fontes e parágrafos temos as seguintes opções:

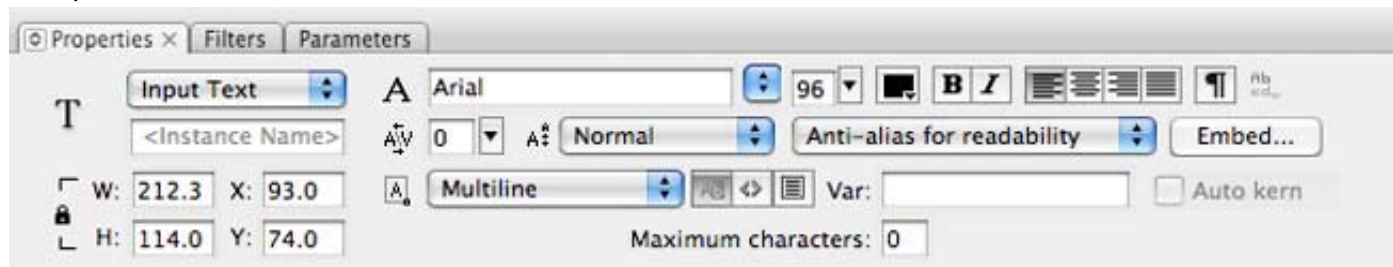
#### Texto estático



#### Texto dinâmico



#### Campo de texto



## Visionamento



A **Hand Tool (H)**, permite mover o **stage**.



A **Zoom Tool (M, Z)**, permite variar a dimensão do **Stage** entre 8 a 2000 %.

## Cores



**Stroke Color**, permite definir as cores de contorno.



**Fill Color**, permite definir as cores de preenchimento.



**Swap Colors**, permite mudar as cores entre o contorno e o preenchimento



**No Color**, permite não atribuir ou retirar a cor de um objecto.