

Projetos multimídia

Ficha Técnica

Programa
Visual Class FX Monousuário
www.classinformatica.com.br

Tipo
Demo

Crie softwares multimídia mesmo sem saber nada de programação

Durante muito tempo, desenvolver softwares foi uma atividade exclusiva de programadores. Até surgir o Visual Class, uma ferramenta que permite a qualquer pessoa criar programas multimídia. No CD-ROM desta edição, você encontra a versão FX do programa, que permite elaborar, de forma intuitiva, aulas, palestras, livros eletrônicos, catálogos, CDs institucionais, cursos e até sites.

O funcionamento do Visual Class é muito simples. Ele exibe uma página em branco onde você insere textos, imagens, animações, vídeos e sons (todos estes itens recebem o nome de objetos e podem ser linkados e personalizados). Depois, quando o projeto estiver pronto, basta salvá-lo.

A versão do programa distribuída no CD-ROM é uma Demo e funciona 30 vezes. Entretanto, você pode usá-la para criar trabalhos que serão inscritos em um dos três concursos Visual Class (veja o quadro *Torneios Visual Class*).

Instalação

Acesse a categoria *Aplicativos* do CD-ROM, entre em *Projetos multimídia* e clique em *Instalar*. Na primeira tela que surgir, pressione *Avançar* duas vezes e, após a cópia dos arquivos, aperte *OK* duas vezes. Para rodar o programa, clique em *Iniciar*, em *Programas*, em *Visual Class FX Demo* e em *Apresentação*, *Autor* ou *Manutenção*.



Torneios Visual Class

Gostou do programa? Então mostre que você é fera e participe de um dos três *Concursos de Criação Multimídia Visual Class*. A seguir, você confere quais são eles e quem pode participar:

- **Professor Multimídia 2007:** dia 13/07/2007 em Tarumã/SP;
- **IV Concurso Internacional Visual Class:** concurso exclusivo para alunos da 3ª e 4ª séries do ensino fundamental. O torneio será realizado em

Caraguatatuba/SP, no dia 24/8/2007;
• **Concurso Visual Class no Saber 2007:** concurso para alunos da 5ª a 8ª séries. O evento é parte do *XI Congresso e Feira de Educação Saber*, organizado pelo SIEEESP, e será realizado em São Paulo/SP no dia 21/09/2007.

Para obter mais informações e ver os regulamentos dos torneios, acesse o site www.class.com.br e selecione o item *Eventos* na lateral esquerda da tela.

Projeto básico

Confira no passo-a-passo a seguir as instruções para criar e rodar um projeto básico contendo uma imagem

com efeito especial, uma cor de fundo personalizada e um objeto de texto. O resultado é simples, porém, se você

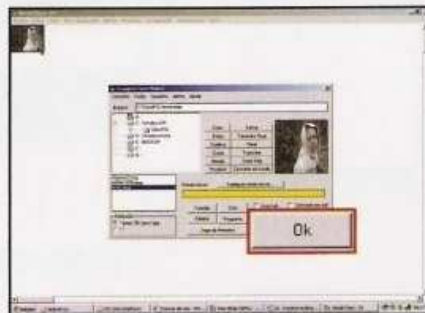
quiser aprender a criar projetos mais sofisticados, pode acessar o site www.class.com.br.



1 Para abrir o modo Autor do Visual Class, que permite criar projetos, acesse o menu *Iniciar* do Windows, entre em *Programas*, em *Visual Class FX Demo* e clique em *Autor*. Digite o código *super* e a senha *13* nos respectivos campos e pressione o botão *OK*.



2 Surgirá uma tela em branco. Ela é a interface do seu projeto, onde você vai inserir objetos como imagens, textos e animações. Acesse o menu *Criar* e depois clique em *Imagem com efeito*. Surgirá um olho no canto superior esquerdo da tela.



3 Para trocar a imagem do olho, que serve apenas para indicar a presença de um objeto gráfico, clique com o botão direito do mouse sobre ela. Na janela que se abrir, selecione uma imagem existente no seu computador e pressione *OK*.



4 Clique na imagem e arraste-a para o local desejado da tela. Se quiser aumentar o tamanho da foto, passe o cursor sobre uma de suas extremidades e arraste-a para cima, para baixo ou para os lados.



5 Clique com o botão direito do mouse sobre a imagem e aperte *Efeito*. Escolha uma opção no campo *Efeito*, defina o tempo e a granulação do efeito na imagem. Pressione *Rever* para conferir o resultado no preview ao lado. Depois dê *OK* duas vezes.



6 Para trocar a cor do fundo, acesse *Tela*, *Propriedades* e *Cor fundo*. Escolha a cor desejada e pressione *OK*. Salve o trabalho clicando em *Tela*, em *Salvar* e em *OK*. Digite um código e um título e clique em *OK*.



7 Para inserir um texto, acesse *Criar* e *Texto*. Clique com o botão direito do mouse sobre o quadro e digite o texto desejado. Você pode excluir as barras de rolagem do objeto eliminando as marcações das opções *Barra de rolagem vertical* ou *horizontal*.



8 Ao final do trabalho, clique em *Tela* e escolha *Salvar* novamente. Em seguida, pressione *Projeto* e *Salvar*. Para conferir o resultado, aperte *Apresentação* (esta opção só funciona depois que você salva o projeto e a tela).



9 Para exportar o seu projeto para um arquivo executável, clique em *Projeto* e em *Gerar projeto autoexecutável*. Selecione uma pasta e pressione *Gerar*. Ao final, dê *OK*. Para rodar o seu trabalho, entre na pasta e execute o arquivo *AutoClassFX.exe*.