

# Adobe FIREWORKS CS4



# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1

- IMAGENS VETORIAIS ..... 7
- IMAGENS BITMAP ..... 7

## CAPÍTULO 2

- INICIANDO UM PROJETO ..... 10
- ÁREA DE TRABALHO DO FIREWORKS CS4 ..... 11
- GUIAS DE VISUALIZAÇÃO ..... 12

## CAPÍTULO 3

- FERRAMENTAS DE DESENHO ..... 15
- FERRAMENTAS DE SELEÇÃO ..... 20
- TEXTO ..... 24
- TRANSFORMAR ..... 39
- VISUALIZAÇÃO ..... 46

## CAPÍTULO 4

- SALVAR ..... 48
- ABRIR ..... 49

## CAPÍTULO 5

- IMPORTANDO IMAGENS ..... 53
- MODIFICAR DOCUMENTOS E OBJETOS ..... 53

## CAPÍTULO 6

- CAMADAS ..... 62
- BLOQUEAR CAMADAS ..... 63
- OCULTAR CAMADAS ..... 63
- NOMEAR CAMADAS ..... 64

## CAPÍTULO 7

- MÁSCARA ..... 66
- EXPORTAR ..... 73

## CAPÍTULO 8

- FATIAS E PONTOS ATIVOS .....76
- CRIANDO BOTÕES .....78

## CAPÍTULO 9

- OTIMIZAÇÃO DE GRÁFICOS.....103
- OTIMIZAR NA ÁREA DE TRABALHO.....122
- SELECIONANDO O FORMATO.....123



# CAPÍTULO 1

## IMAGENS VETORIAIS

As **Imagens Vetoriais** distinguem as formas através de linhas e curvas denominadas **Vetores**. Possuem também propriedades de cores e posições bem definidas.



**Obs:** As cores são bem definidas, onde é possível visualizar a transição de cada cor.

## IMAGENS BITMAP

As **Imagens Bitmap** distinguem as formas através de pontos dispostos em uma grade que vão mudando de cor gradativamente. São denominados **Pixels**.

**Obs:** As cores da folha não são bem definidas, pois temos diferentes cores em vários grupos de pixels. Desta forma, não é possível visualizar a transição de cada cor.





- Suavização das extremidades;



- Estilo e frequência da textura;

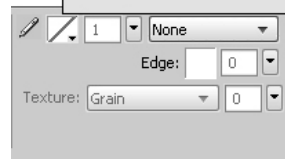
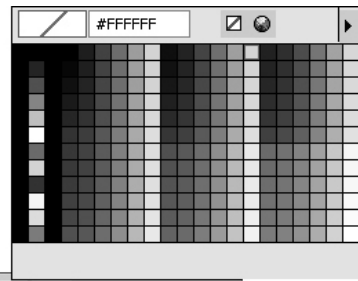


- Quando estiver trabalhando com imagens Bitmap, essa opção não pintará áreas transparentes de uma figura, quer dizer, só serão pintadas as áreas que contêm pixels;



- Cor, espessura e estilo do contorno;

**Obs:** Para deixar a forma sem contorno, na caixa de cores escolha a opção **Transparent**.



- Suavização do contorno;



**Normal** – A seleção é feita à mão livre.

**Fixed Ratio** – Define a proporção do tamanho da caixa de seleção nos campos de redimensionamento abaixo desta opção.

**Fixed Size** – Define o tamanho da caixa de seleção nos campos de redimensionamento abaixo desta opção.



**Hard** – Cria a borda da seleção bem definida.

**Anti-Alias** – Impede a criação de bordas dentadas na seleção.

**Feather** – A borda da seleção de pixels é suavizada. Ao lado desta opção existe um campo, onde será preciso especificar o valor da intensidade da suavização.

## LAÇO

Essa ferramenta seleciona áreas do documento a mão livre, podendo assim, contornar certas figuras deixando a seleção bem definida. Existem dois modos de seleção do laço: **Laço** e a do **Laço Polígono**. Para selecionar uma destas opções, selecione a ferramenta laço e continue com o botão do mouse pressionado até aparecerem as opções.



Com o **Laço Polígono** a seleção é feita através de ligações de pontos. A cada clique no documento são criadas linhas que serão interligadas entre si. Para finalizar a seleção feita, clique no ponto inicial.

## VARINHA MÁGICA

Essa ferramenta seleciona áreas do documento que possuem as mesmas tonalidades de cores. Para uma seleção mais precisa no campo **Tolerance** (em vermelho), especifique um valor baixo, como por exemplo, 5. E para uma abrangência maior na seleção, aumente esse valor. Esse valor corresponde à quantidade de cores semelhantes, ou seja, o valor 5 corresponde à cinco diferentes tonalidades de cores que serão consideradas iguais.

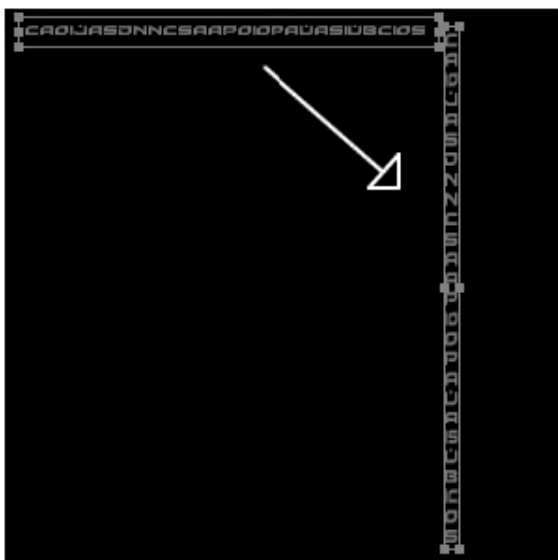
Veja como ficou o resultado:



Agora você irá trabalhar com as letras. A primeira coisa que se nota é que existem muitos tipos de caracteres, como letras, números, símbolos, etc. Estes caracteres ficam em cascata e alguns ao contrário.

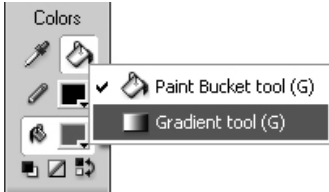
O principal efeito é a forma que se trabalha o degrade da cor a ser aplicada e, principalmente, o brilho na ponta das carreiras de letras.

O primeiro passo é com a fonte **Battlefield**, ou seja, é preciso criar uma carreira de texto qualquer e diminuir o tamanho da caixa de texto, de tal forma que fique apenas uma letra por linha.



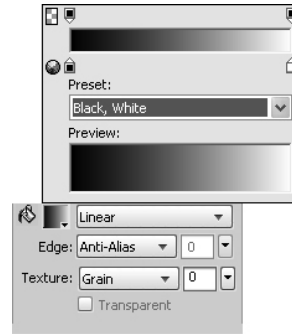
Agora mude a cor da caixa de texto através da opção **Fill Options**, acessada pela cor da fonte no **Inspetor de Propriedades**.





Essa ferramenta têm a mesma função do Balde que você acabou de ver. Ela trabalha com imagem em degrade e não com cores sólidas. Para escolher a cor do degrade, com a ferramenta selecionada, clique no **Balde** no **Inspetor de Propriedades**.

Escolha as cores que irão compor o degrade, selecionando as setas. Se acaso desejar inserir outras cores diferentes das existentes, clique na seta novamente que abrirá uma outra caixa, onde você poderá escolher uma das cores pré-definidas.



## VISUALIZAÇÃO



### MÃO





Com a mão você pode enquadrar o documento quando ele não está sendo exibido por inteiro. Com a ferramenta selecionada, clique no documento e arraste até chegar ao enquadramento desejado. Com um clique duplo na ferramenta **Mão**, a imagem será exibida inteiramente na janela do documento.


### ZOOM





Essa ferramenta permite aumentar ou diminuir a visualização do documento. Para aumentar o zoom, selecione a ferramenta e clique na região do documento quantas vezes forem necessárias até chegar no tamanho ideal da visualização. Pode ser aumentado em até 6400% do tamanho original. Para diminuir a visualização, com a ferramenta selecionada e a tecla **Alt** pressionada, clique no documento quantas vezes forem necessárias até chegar ao tamanho da visualização desejada. Com um clique duplo na ferramenta, o documento será exibido no seu tamanho original, ou seja, 100%.

 - **Recuar:** O objeto selecionado retrocede um nível, ou seja, ele fica sobreposto por outros objetos.


 - **Enviar para trás:** Envia o objeto selecionado para trás de todos os outros do documento.


 - **Alinhar:** Alinha o objeto de diversas formas.

 - Alinhar à esquerda.

 - Alinhar pelo topo.


 - Distribuir larguras.


 - Centralizar eixo vertical.


 - Centralizar eixo horizontal.


 - Distribuir alturas.


 - Alinhar à direita.

 - Alinhar ao rodapé.

 - **Girar 90º SAH:** Gira o objeto selecionado 90º no sentido anti-horário.

 - **Girar 90º SA:** Gira o objeto selecionado 90º no sentido-horário.

 - **Virar na Horizontal:** Vira o objeto no eixo horizontal, como se estivesse olhando o objeto num espelho.

 - **Virar na Vertical:** Vira o objeto no eixo vertical, como se você estivesse olhando o objeto de cabeça para baixo.

## FATIAS E PONTOS ATIVOS

As **Fatias e Pontos ativos** são elementos da Web, não existindo como imagens, mas sim como códigos HTML. Eles são os responsáveis pela interatividade do seu documento. Os **Pontos Ativos e Fatias**, quando criados, ficam armazenadas na **Camada da Web**.

### FATIA X PONTO ATIVO

Essas duas ferramentas têm praticamente a mesma função, dar vida (interatividade) ao documento. A diferença é que quando a ferramenta **Fatia** é usada, a imagem será fatiada em diversas partes. Depois quando você for exportar esse arquivo, cada uma das partes da imagem que foram fatiadas, serão arquivos independentes. A vantagem desse processo é que o carregamento será mais rápido por serem arquivos menores.

O **Ponto Ativo** permite a definição de pontos interativos no Site sem que as imagens sejam fragmentadas em pequenos arquivos.

### CRIAÇÃO DE FATIAS

É possível criar fatias retangulares ou em forma de polígonos. Para definir com qual forma você irá trabalhar, selecione a ferramenta **Fatias** e continue pressionando o botão do mouse até as opções serem exibidas.



Para criar uma fatia retangular, com a ferramenta selecionada, desenha o retângulo sobre a imagem desejada.

Para criar uma fatia em forma de polígono, com a ferramenta selecionada, clique no documento criando os pontos de ligação até completar a forma desejada.

As linhas vermelhas indicam onde a imagem está fatiada, ou seja, sofrerá os cortes.



Após a criação do botão feche essa janela e ajuste a posição do botão no documento.

O botão é inserido como um objeto de fatia. Observe que quando selecionado, o botão apresenta uma seta no canto inferior esquerdo, isso indica que ele é uma cópia do botão original que está armazenado na biblioteca. Quando você cria um botão, ele automaticamente é inserido na biblioteca desse documento. Assim, se quiser outro botão igual a esse, basta ir a biblioteca, selecionar o botão e arrastar para o documento desejado.

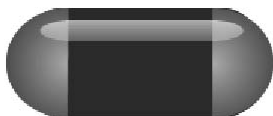
Não é possível criar um botão a partir de outro que já esteja na biblioteca, pois quando você altera uma cópia, o original e todas as cópias existentes no documento também serão alterados. Para criar outro botão com o mesmo estilo de um outro, faça o mesmo processo. Vá até a barra de menu, clique na guia **Edit**, em seguida em **Insert** e na opção **New Button**. Para que você não tenha que fazer o layout do botão novamente, entre na área de edição do botão modelo, selecione o estado original dele e pressione **Ctrl+C**. Entre na área de edição do novo botão na guia de estado inicial e pressione **Ctrl+V**. Termine editando os outros estados de botão normalmente.

Quando criamos um novo botão, ele automaticamente fica armazenado na biblioteca, e para utilizá-lo novamente, você deverá clicar na guia **Document Library**, localizada no canto inferior direito do programa .



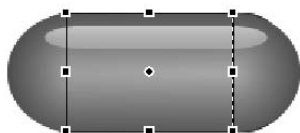
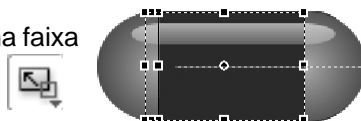
Clique no botão e arraste para o documento que desejar inserí-lo.

Após o corte, leve as duas partes para às extremidades do botão.



Feito isso, converta tudo em Bitmap (**Ctrl+Alt+Shift+Z**).

No semicírculo, selecione uma pequena faixa e com a ferramenta **Scale** arraste até o outro semicírculo.

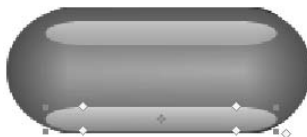


Seu botão fica parecido com a imagem ao lado. Dê dois cliques fora do botão para confirmar a alteração.

Verifique se os semicírculos estão agrupados, se não, agrupe os dois semicírculos. Com as duas partes selecionadas, clique sobre uma delas com o botão **Direito** do mouse e escolha a opção **Group**.

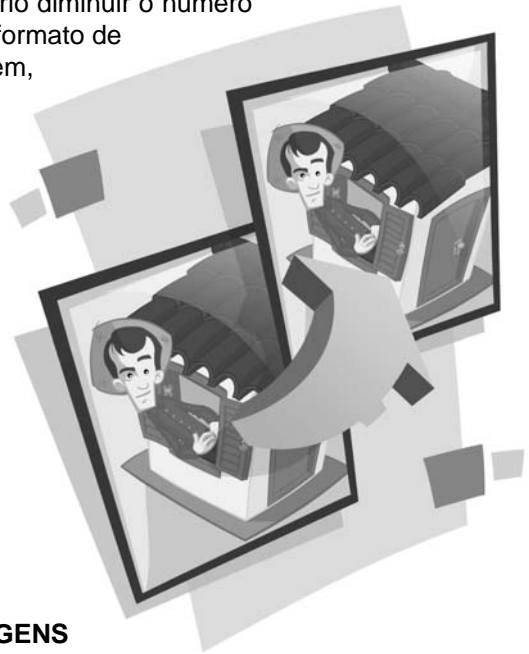


Duplicate o círculo branco do topo do botão e cole-o na parte de baixo do botão.



A meta principal na edição de imagens para a Web é a transferência rápida. Para isso, será necessário diminuir o número de cores e selecionar o melhor formato de compactação para sua imagem, mantendo sempre a melhor qualidade possível.

No **Fireworks** a otimização de imagens é feita só na exportação, portanto, você pode trabalhar com liberdade na edição da imagem sem se preocupar com o limite de cores.



### A OTIMIZAÇÃO DE IMAGENS É DIVIDA EM TRÊS PARTES:

**1 • Selecionar melhor o formato do arquivo.** Cada arquivo possui uma forma diferente de compactar as cores. A escolha do formato certo para o determinado tipo de gráfico pode reduzir sensivelmente o tamanho do arquivo.

**2 • Define opções específicas do formato.** Cada formato possui um conjunto de opções exclusivas para controle de compactação do arquivo. Por exemplo, podemos usar o pontilhado em Gif para compensar o número menor de cores armazenadas na imagem ou usar a suavização em **Jpeg** para embaçar um pouco a imagem. Assim, a compactação **Jpeg** ajuda a reduzir o tamanho do arquivo.

**3 • Ajustar as cores da imagem.** Limita as cores num conjunto de cores específicas, denominado **Paleta de Cores**. Remove as cores que não sejam da Paleta e quanto menor o número de cores, menor o número de cores da imagem e o tamanho da mesma.