

INDÍCE

Visão Geral: Introdução ao Fireworks	2
Ferramentas de desenho	3
Pintar o traço e o preenchimento	3
Botões JavaScript	5
Criar um botão	5
Duplicar o botão	12
Rollovers sofisticados	14
Máscaras	19
Pontos ativos	20
Otimização de imagem	22
Animação	25
Alterar o tamanho, a cor e a resolução do documento	31
Para redimensionar uma imagem no Fireworks:	31
Girar e aparar a tela	33
Desenhar objetos Desenhar linhas, retângulos e elipses	35
Desenhar estrelas.....	36
Ferramenta Caneta	37
Editar objetos	38
Mudar a forma de traçados através da edição de pontos.....	38
Combinar objetos de traçado	41
Retrair ou expandir um traçado	42
Criar traços personalizados	
Aplicar um preenchimento dégradé.....	
Transformar e distorcer preenchimentos dégradé e com padrão	
Transformar e distorcer objetos.....	
Agrupar objetos	
Cor e transparência	
Atribuir transparência	
Usar texto	
Digitar texto	
Definir direção e orientação	
Aplicar traços, preenchimentos, efeitos e estilos ao texto	
Anexar texto a um traçado	
Editar e pintar pixels.....	
Enevoar bordas de imagens	
Cortar uma imagem.....	
Ajustar brilho ou contraste.....	
Embaçar uma imagem	
Usar o filtro Converter em Alfa	
Aplicar efeitos a objetos	

Aplicar bordas chanfradas.....	
Aplicar efeitos de relevo	
Aplicar sombras e brilhos.....	
Compor e mascarar	
Mascarar imagens.....	
Exportar	
Exportar uma área.....	
Exportar objetos fatiados.....	
Exportar para Macromedia Flash.....	
Fatiamento de imagens	
Desenhando objetos de fatia	
Criar botões.....	
Criar um botão de rollover simples	
Criar rollovers avançados	
Atribuir comportamentos de rollover	
Definir o evento de mouse que aciona o comportamento	
Usar rollovers com formas irregulares ou sobrepostos	
Criar animação.....	
Criar objetos para a animação.....	
Definir a velocidade da animação.....	
Visualizar as molduras antes e depois da moldura atual	
Criação de ocorrência intermediária	
Visualizar uma animação	

Introdução ao Fireworks

Fireworks 3 é a solução para produção e projetos gráficos profissionais na Web. É o primeiro ambiente de produção que supera os desafios especiais que se apresentam aos produtores e projetistas gráficos da Web.

Use o Fireworks® para criar imagens gráficas e animações editáveis para a Web. O Fireworks combina as ferramentas de edição de bitmap e de vetores. No Fireworks, tudo é editável, sempre. E você pode automatizar seu fluxo de trabalho para atender as necessidades de edição, atualização e alteração.

O Fireworks pode se integrar com produtos da Macromedia, como o Macromedia Dreamweaver e o Flash, assim como outros aplicativos gráficos favoritos e editores HTML para fornecer uma solução Web verdadeiramente integrada. Você pode facilmente exportar imagens do Fireworks com códigos HTML e JavaScript personalizados para o editor de HTML que você estiver usando.

Ferramentas de desenho

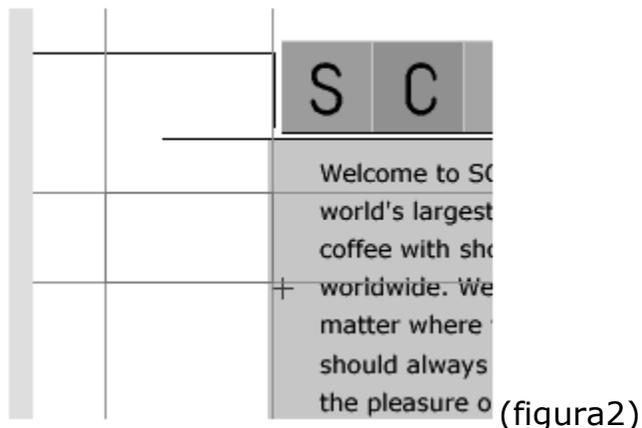
O Fireworks contém várias ferramentas para criar formas geométricas básicas, além de ferramentas para desenhar com precisão formas irregulares.

Você começará desenhando um retângulo com a ajuda de guias.

1. Se as guias (linhas em verde claro) não estiverem visíveis, escolha Exibir > Guias.
2. Para garantir que o ponteiro fique alinhado às guias, escolha Exibir > Opções de guia > Alinhar às guias.
3. Posicione o ponteiro sobre a ferramenta Retângulo da Caixa de ferramentas e clique para selecioná-la.



4. Posicione a ferramenta Retângulo próximo a um canto do retângulo formado pelas guias e arraste até o canto contrário.



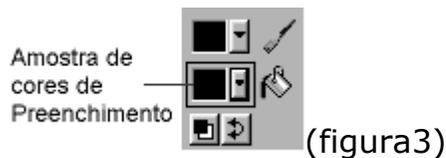
Pintar o traço e o preenchimento

No Fireworks, a cor da linha é chamada de traço e a cor dentro de um objeto é chamada de preenchimento. As cores atuais de traço e preenchimento aparecem nas amostras de cores da Caixa de ferramentas. Você pode

também definir cores de traço e preenchimento com os painéis Traço e Preenchimento.

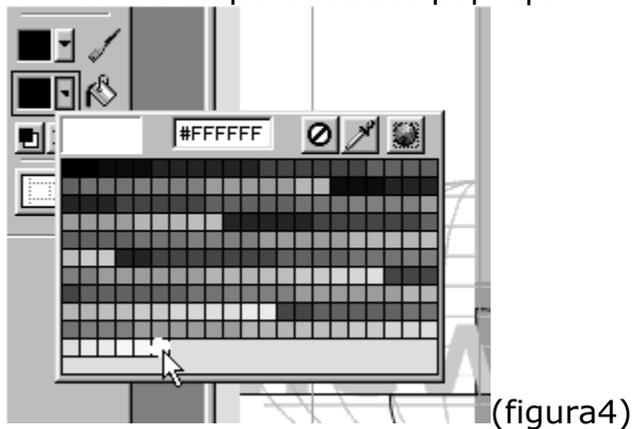
1.

Com o retângulo



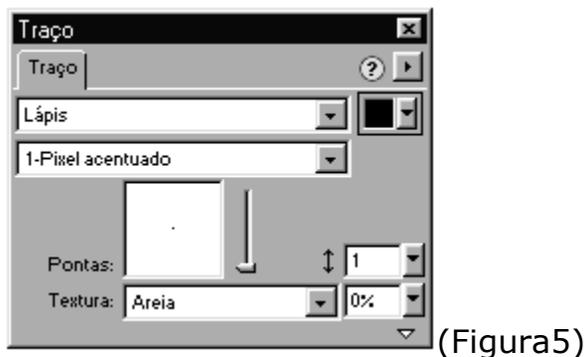
Por padrão, os menus pop-up de cores exibem as 216 cores da paleta Websafe.

2. Mova o ponteiro sobre os exemplos de cores e observe que o valor hexadecimal de um exemplo de cor aparece no topo do menu pop-up. Clique em um exemplo para selecionar essa cor para o preenchimento (nós usamos o branco). Você pode também digitar um valor hexadecimal de cor na caixa de texto no topo do menu pop-up.



3. Se o painel Traço não estiver visível, escolha Janela > Traço. O painel Traço permite escolher várias configurações de traço, inclusive tamanho do pincel, forma do pincel, cor do traço e textura.

4. Escolher configurações de traço. Experimente configurações diferentes para ver os efeitos diferentes. Nós usamos as configurações ilustradas abaixo.



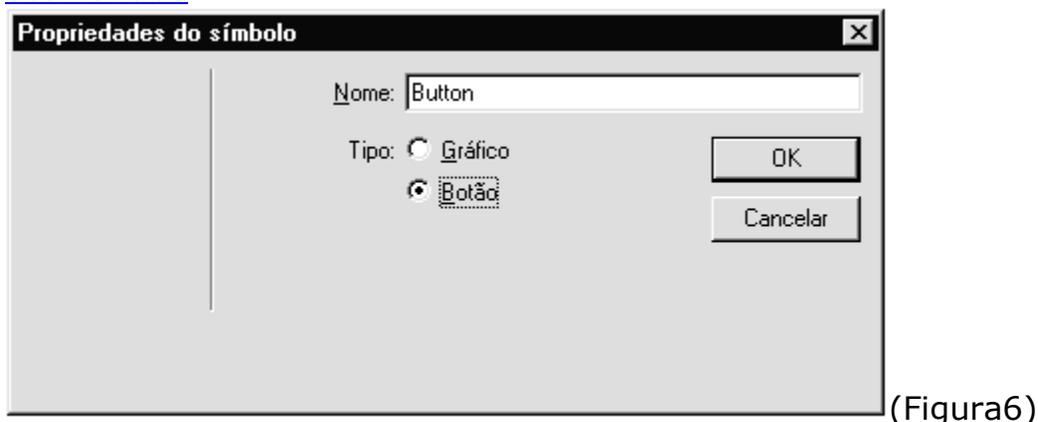
Botões JavaScript

O Fireworks facilita a criação de botões interativos sem escrever uma linha de código JavaScript.

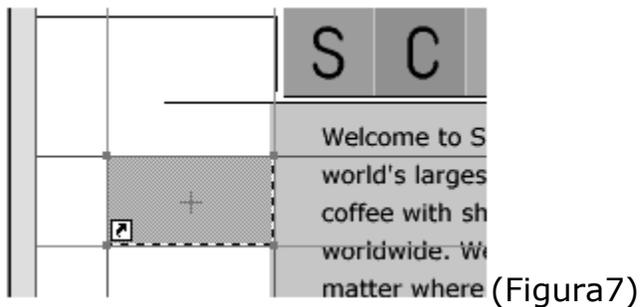
Criar um botão

Você converterá o retângulo em um botão e depois usará o Editor de botão para completá-lo.

1. Com o retângulo ainda selecionado, escolha Inserir > Converter em símbolo. No Fireworks, os botões são um tipo especial de objeto chamado símbolos e são armazenados na biblioteca do documento. Para obter mais informações sobre como usar símbolos e o painel Biblioteca, veja [Símbolos e ocorrências](#).

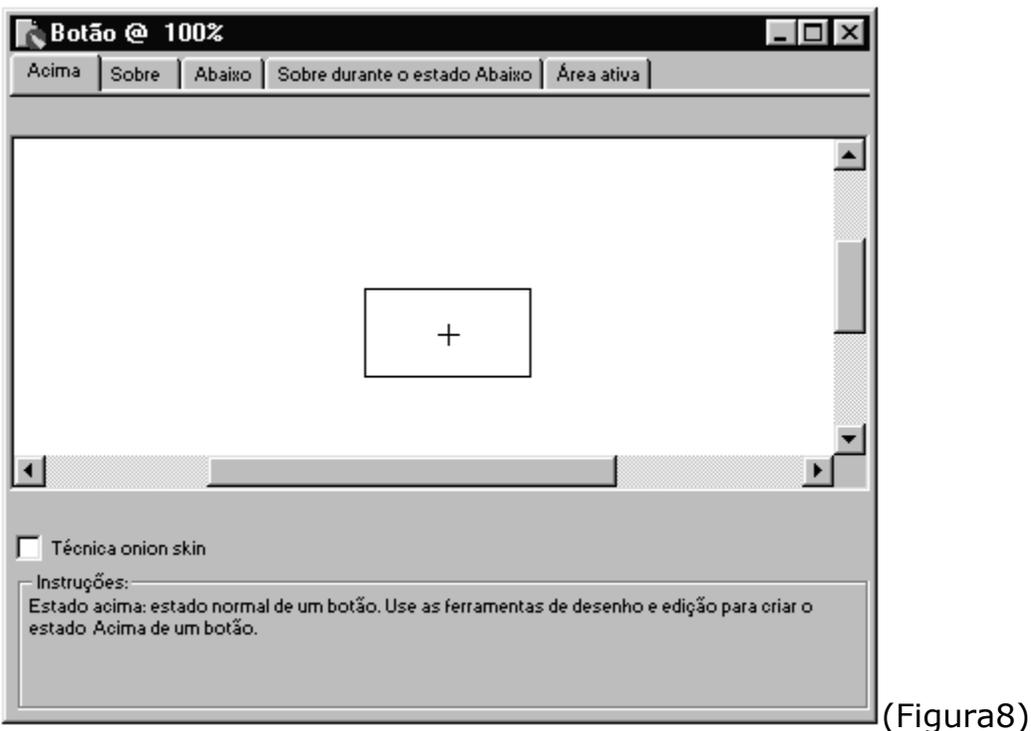


2. Digite **Botão** na caixa de texto Nome, selecione a opção Botão e clique em OK.



Observe que agora o retângulo parece ter um preenchimento verde claro e uma seta pequena no canto inferior esquerdo. O preenchimento não mudou. Mais exatamente, o verde claro representa um objeto de fatia. A seta indica que o retângulo é uma ocorrência do botão. A arte final original do botão fica armazenada na biblioteca do documento.

3. Clique duas vezes no botão para abrir o Editor de ou escolha Modificar > Símbolo > Editar símbolo. Com o Editor de botão, você cria os gráficos que deseja para cada estado do botão. A primeira alteração que você fará é adicionar texto à etiqueta do botão..



4. Selecione a ferramenta Texto e clique próximo ao centro do retângulo no Editor de botão.

 (Figura)

5. Selecione uma fonte no menu pop-up de fontes da caixa de diálogo Editor de texto, digite um tamanho, selecione uma cor no menu pop-up de cores e clique no botão de alinhamento centralizado (são usados Arial, tamanho 14, negrito, alinhamento centralizado).

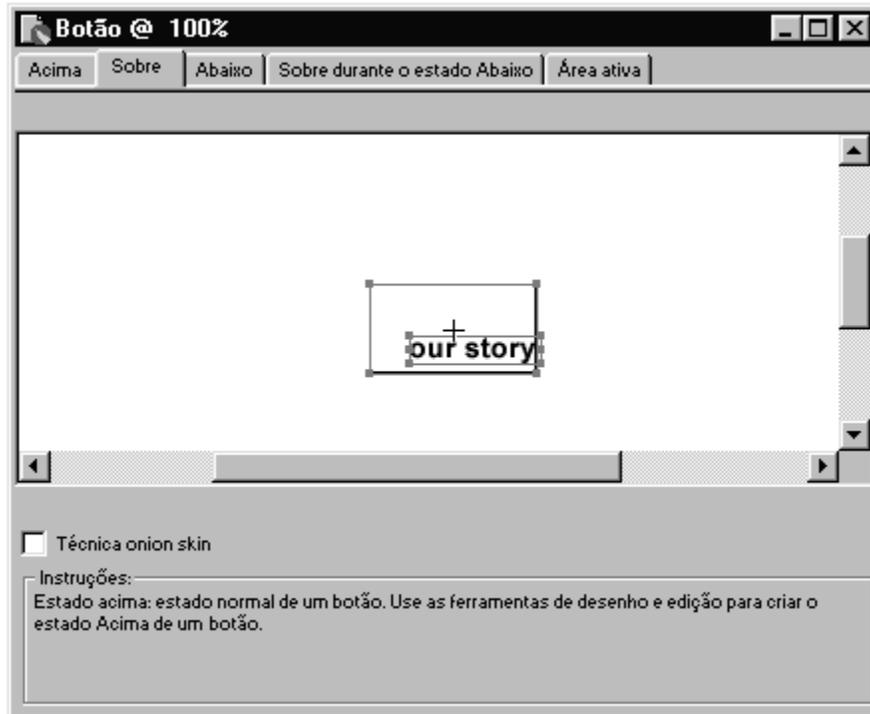
6. Digite "**our story**" na caixa de texto maior na base da caixa de diálogo e clique em OK.



(Figura10)

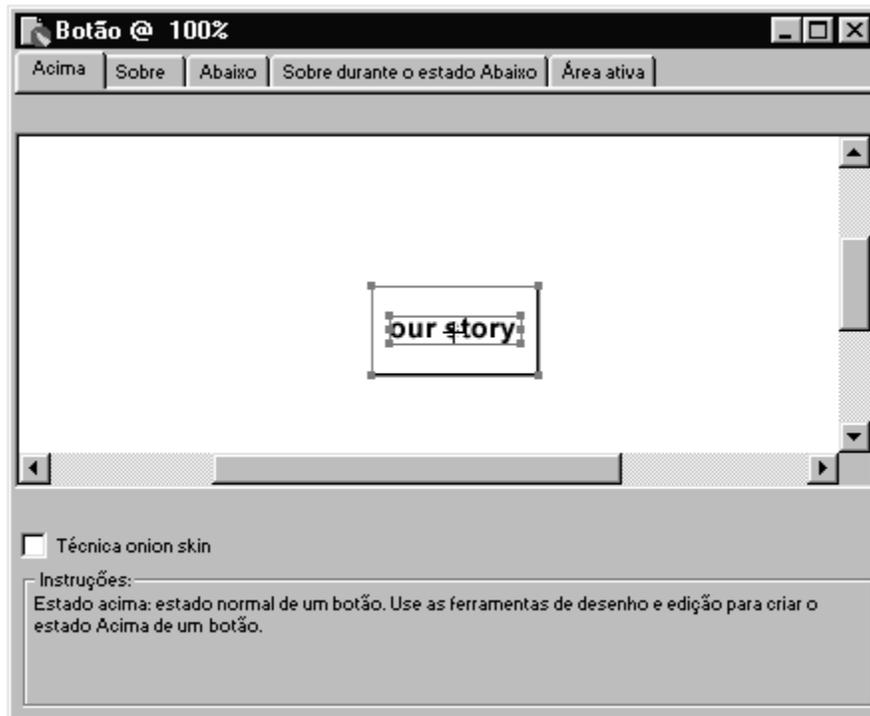
Agora você usará os comandos Alinhar para centralizar o texto dentro do retângulo.

7. Com a ferramenta Ponteiro, selecione o retângulo e mantenha pressionada a tecla Shift e clique (Shift-clique) no texto.



(Figura11)

8. Selecione Modificar > Alinhar > Centralizado vertical e depois escolha Modificar > Alinhar > Centralizado horizontal.

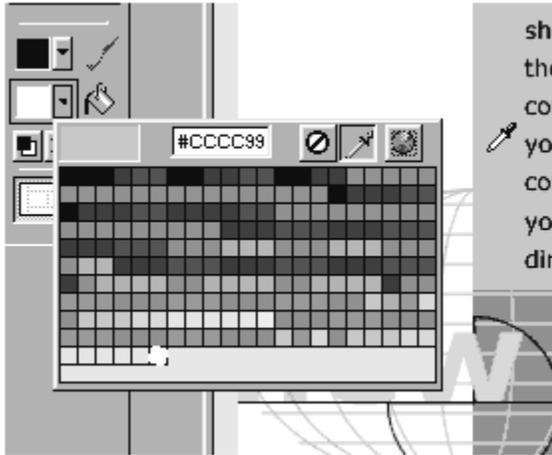


(Figura12)

O Fireworks moveu o texto para alinhá-lo dentro do retângulo e não moveu o retângulo. Os comandos Alinhar mantêm a posição do primeiro objeto selecionado, ao qual eles alinham os objetos selecionados depois.

9. Clique na guia Sobre no Editor de botão e clique no botão Copiar gráfico Acima. A imagem na guia Sobre é o que aparece quando o ponteiro passa sobre o botão na página da Web completada. Para fazer essa imagem diferente do estado Acima, você mudará a cor do preenchimento criando uma amostragem de cor da imagem.

10. Use a ferramenta Ponteiro para selecionar o retângulo. Clique na amostra de cores de preenchimento da Caixa de ferramentas, selecione o conta-gotas e clique no retângulo atrás da mensagem de saudação. O conta-gotas permite tomar um exemplo de qualquer cor na tela.

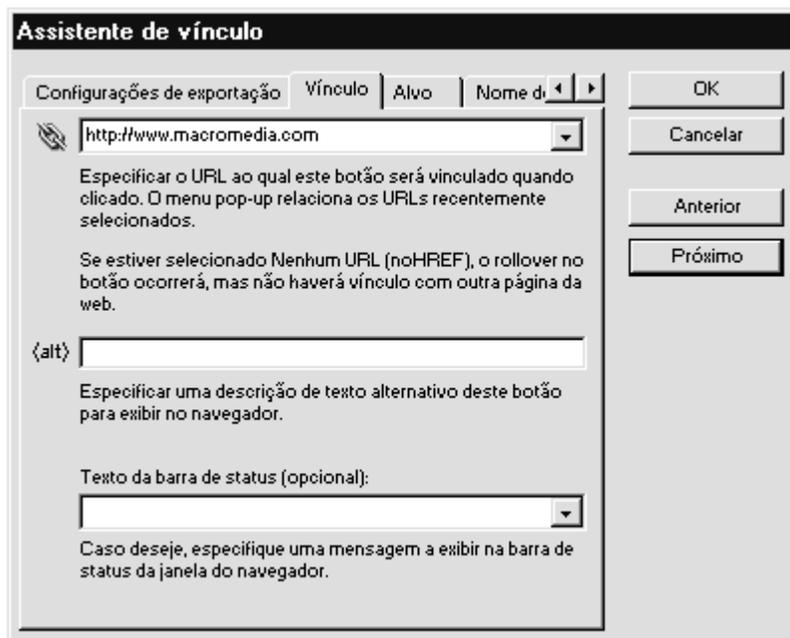


(Figura13)

Cada botão criado deve vincular com um endereço na Internet, como um URL.

11. Clique na guia Área ativa do Editor de botão, e depois no Assistente de vínculo no canto inferior direito.

12. Clique na guia Vínculo. Digite um URL na caixa de texto no topo da caixa de diálogo. Use um URL válido (por exemplo, <http://www.macromedia.com>) para que você possa testar o botão em um navegador.



(Figura14)

13. Clique em OK.

14. Feche o Editor de botão.

EXERCÍCIO - N.º 1 – CRIANDO BOTÕES

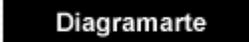
1 – Peça um novo arquivo no Fireworks em File (Arquivo) + New (Novo). Escolha as opções de 500 px de largura e 500 px de altura.

2 – Desenhe uma tarja preta como mostra a IMAGEM1



(Imagem1)

3 – Usando a ferramenta de texto digite: "Diagramarte" na cor branco. Observe o exemplo na IMAGEM 2.

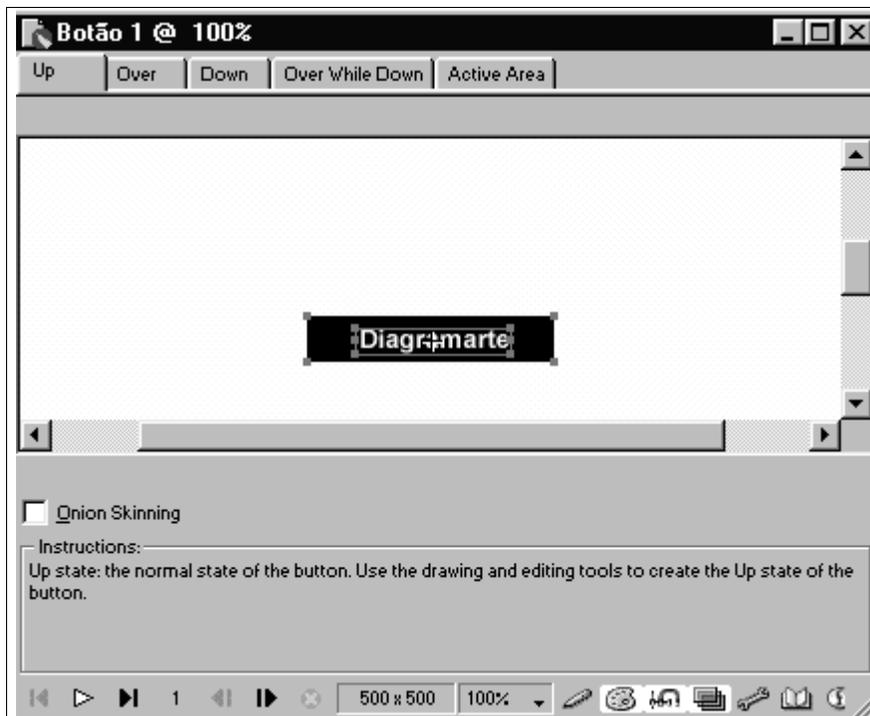


Diagramarte

(Imagem2)

4 – Selecione todos os objetos clicando em EDIT (Editar) + SELECT ALL (Selecionar tudo) e tecle F8. Marque a opção BUTON dê o nome de Botão 1. Tecle OK.

5 – Clique duas vezes sobre a tarja verde. Observe que logo abrirá uma janela de edição das 5 etapas do botão. Observe na figura abaixo:



(Imagem 3)

6 - Clique na opção OVER (Sobre) depois clique sobre COPY UP Graphic (Copia o mesmo objeto também nos outros estágios.)

7 - Clique na tarja preta e escolha a cor vermelho, depois clique sobre o texto e escolha a cor amarelo. Para este procedimento use o baldinho a esquerda da tela.

8 - Clique nos demais estágios e altere as cores do objeto para as cores de sua preferência.

Obs.: Não se esqueça de usar a opção COPY DOWN GRAPHIC para repetir os objetos nos demais estágios.

9 - Tecla F12 para visualizar o botão. Com este procedimento o Internet Explorer será aberto.

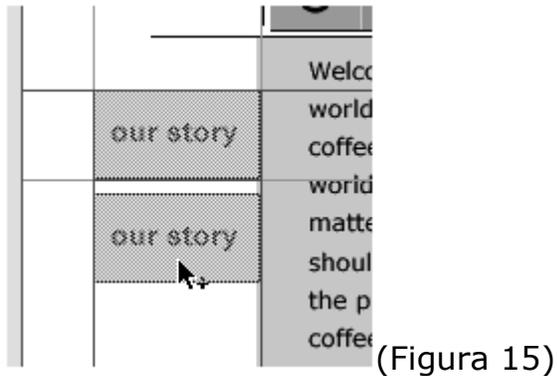
10. Salve o arquivo como: **exerc01**

Duplicar o botão

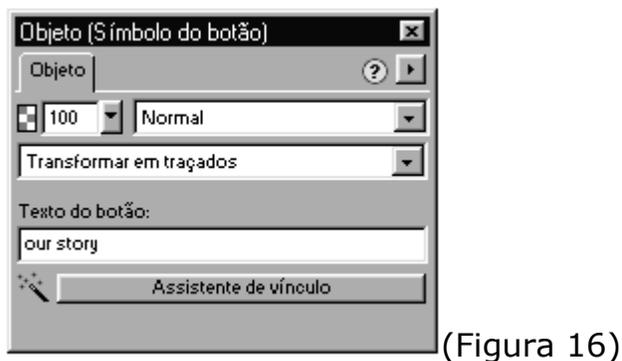
O Fireworks facilita a criação de diversos botões parecidos, mas com vínculos e texto diferentes.

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

1. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arraste o botão até a página. Arrastar com a tecla Alt/Option pressionada move a cópia de uma seleção.



2. Se a janela de inspeção Objeto não estiver visível, escolha Janela > Objeto.



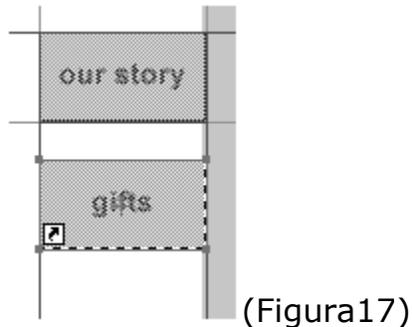
3. Na caixa de texto Texto do botão, digite **"gifts"** e pressione a tecla Enter (Windows) ou Return (Macintosh). Uma caixa de mensagem aparecerá perguntando se você deseja editar a ocorrência ativa do botão ou todas as ocorrências. Como você duplicou o botão "our story", existem duas ocorrências do mesmo botão. Quando você edita um botão, o Fireworks atualiza todas as ocorrências. Nesse caso, você deseja dois botões diferentes, portanto, optará por editar o botão atual.

4. Clique em Atual.

5. Clique no botão Assistente de vínculo na janela de inspeção Objeto.

6. Clique na guia Vínculo e altere o URL. Use um URL válido para que você possa testar o botão quando visualizar a página em um navegador.

7. Clique em OK. Observe que o texto do botão foi atualizado.

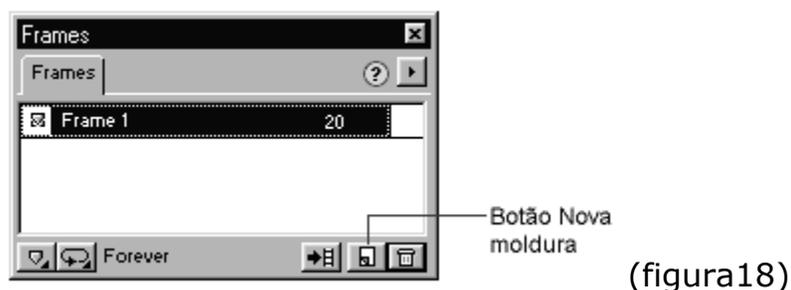


Rollovers sofisticados

Além da criação de botões, o Fireworks facilita a criação de efeitos sofisticados de rollover de JavaScript. Por exemplo, quando o ponteiro passa sobre um botão, além de alterar a sua aparência, você pode mudar a aparência de outra área da página. No Fireworks, esse tipo de efeito do rollover é denominado rollover desmembrado.

1. Se o painel Camadas não estiver visível, escolha Janela > Camadas. Clique em Camada 1 para ativar essa camada. As alterações que você está prestes a realizar devem ser para a Camada 1.

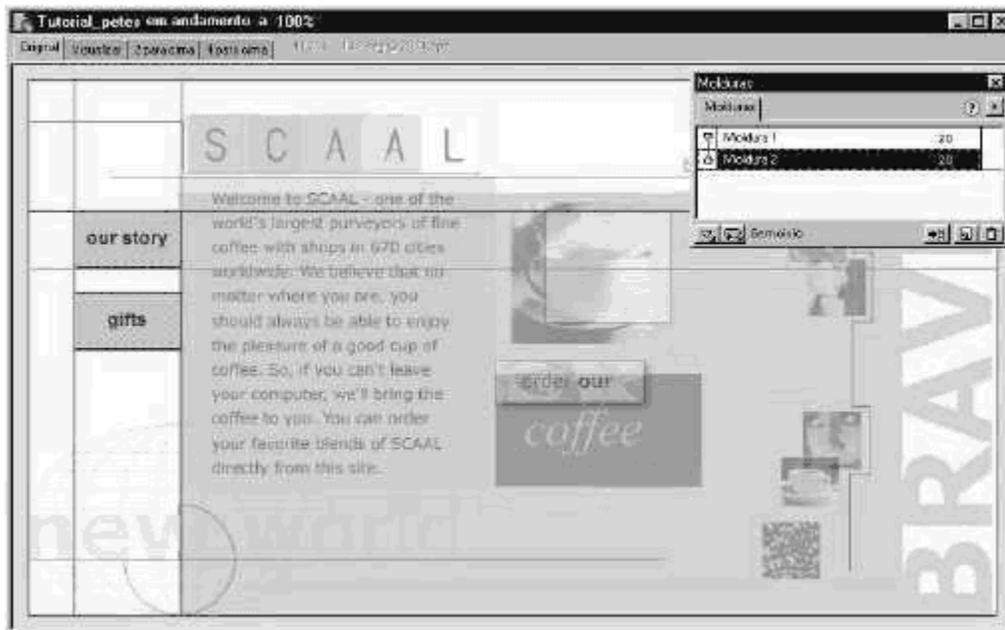
2. Exiba o painel Molduras (escolha Janela > Molduras, se não estiver visível).



3. Clique no botão Nova / Duplicar moldura na base do painel Molduras.

4. Clique em Moldura 2 no painel Molduras. Tudo desapareceu, exceto os botões, pois a arte final está na Moldura 1. No entanto, os botões estão em uma camada compartilhada entre todas as molduras. Em seguida, você colocará a arte final na Moldura 2 que serve como a origem do rollover. Você precisa ativar a técnica onion skin para ajudá-lo a alinhar a arte final da Moldura 2 com a da Moldura 1. A técnica onion skin permite exibir versões opacas de mais de uma moldura ao mesmo tempo.

5. Clique na coluna à esquerda da Moldura 1 no painel Molduras. O Fireworks exibe o conteúdo da Moldura 1 como se estivesse em técnica onion skin translúcida.



(Figura19)

Para economizar tempo, nós criamos a arte final que você usará para o rollover.

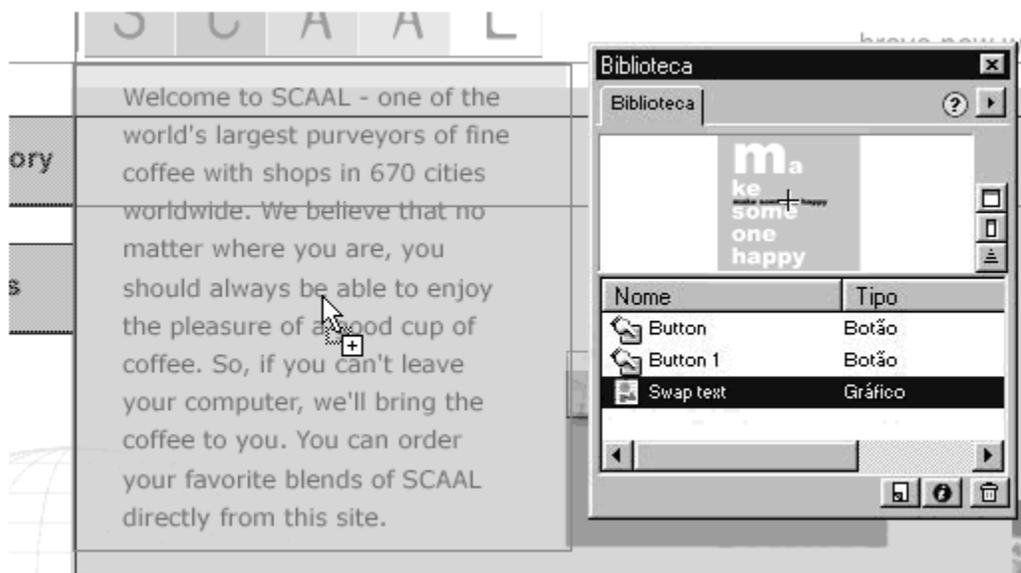
6. Se o painel Biblioteca não estiver visível, escolha Janela > Biblioteca. O painel Biblioteca armazena os botões e outra arte final que você desejar reutilizar ao longo do projeto. Para obter mais informações sobre como usar o painel Biblioteca, veja [Símbolos e ocorrências](#).

7. Clique em Trocar texto na lista de itens. Uma visualização da arte final aparecerá no topo do painel Biblioteca.



(Figura 20)

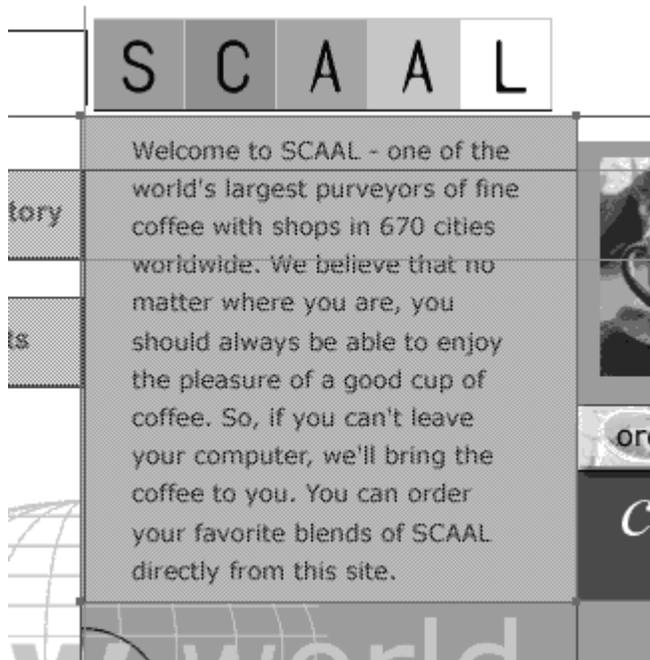
8. Arraste a arte final Trocar texto da área de visualização no painel Biblioteca e a alinhe sobre o texto da mensagem de saudação.



(Figura21)

9. Ative a moldura 1 clicando em seu nome no painel Molduras.

10. Use a ferramenta Ponteiro para selecionar o retângulo atrás do texto da mensagem de saudação e escolha Inserir > Fatia. O Fireworks insere um retângulo verde claro transparente no topo da imagem para representar a fatia.



(Figura 22)

11. Na janela de inspeção Objeto (escolha Janelas > Objeto, se não estiver visível), desselecione a opção Nomear fatias automaticamente e digite **text_slice** na caixa de texto na base do painel. Atribuir nomes diferentes às fatias ajuda a identificar as imagens de fatia para manutenção e atualização de um site na Web

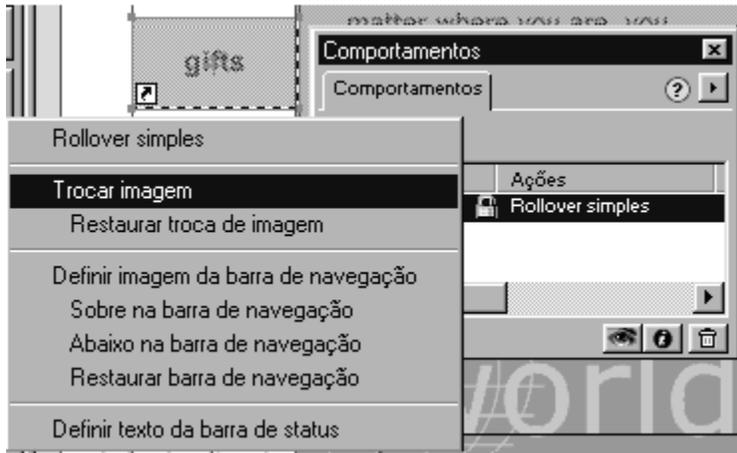


(Figura23)

Você anexará um código—de comportamento JavaScript previamente escrito—ao botão "gifts", que destina essa fatia como a área a alterar quando o ponteiro rola sobre o botão.

12. Selecione o botão "gifts".

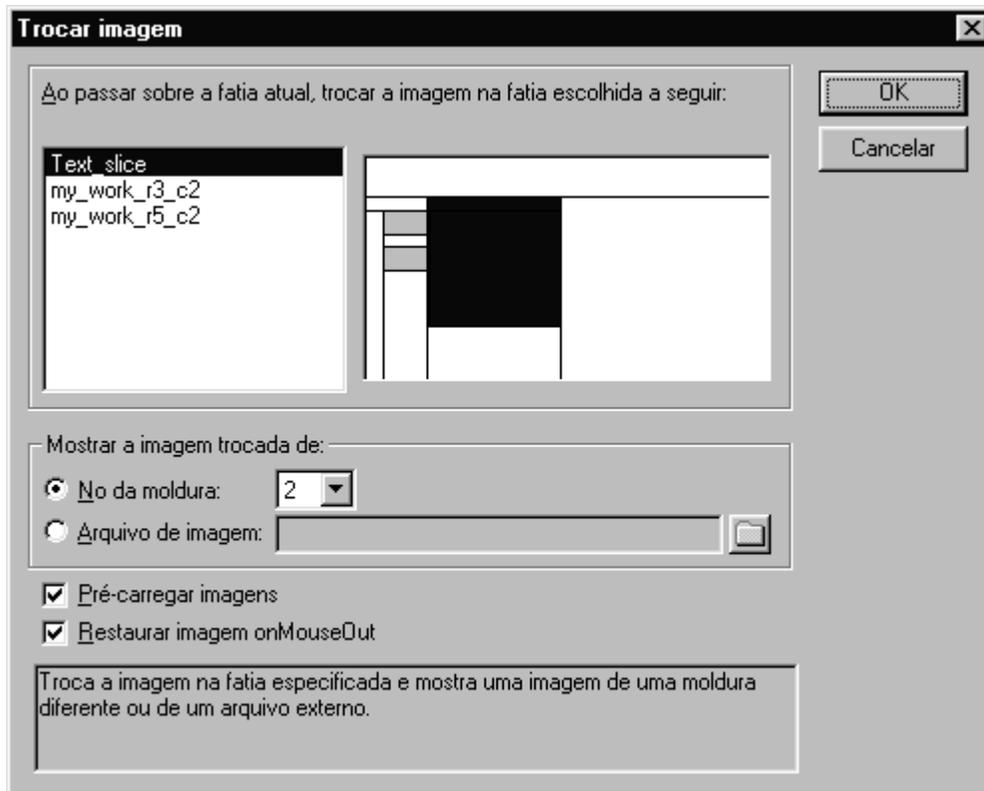
13. Na janela de inspeção Comportamentos (escolha Janela > Comportamentos, se não estiver visível), clique no botão com o sinal de mais (+) e escolha Trocar imagem no menu pop-up.



(Figura24)

Aparecerá a caixa de diálogo Trocar imagem.

14. Verifique se text_slice está selecionado na lista de fatias do lado esquerdo da caixa de diálogo, e clique em OK.



(Figura25)

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

15. Clique no botão Ocultar pontos ativos e fatias da Caixa de ferramentas. Clique na guia Visualizar na área de trabalho e mova o ponteiro sobre os botões. Aponte para o botão "gifts" e observe que a mensagem da direita se altera. A guia Visualizar exibe os comportamentos da imagem, dos botões e do JavaScript como eles aparecerão no navegador da Web.

16. Clique na guia Original e salve a imagem.

Máscaras

As máscaras cobrem os objetos de modo que somente a parte sem máscara do objeto aparece no documento. Você usará o retângulo branco para mascarar a imagem da xícara de café, colocando uma borda preta na xícara.

1. Use a ferramenta Ponteiro e arraste o retângulo branco para cima da xícara de café.



(Figura 26)

2. Mantenha pressionada a tecla Shift e clique na imagem da xícara de café para selecionar a xícara e o retângulo.

3. Selecione Modificar > Grupo de máscaras > Máscara para traçado. O retângulo mascara a xícara de café. A pequena alça em formato de losango no centro da xícara de café é a alça da máscara.



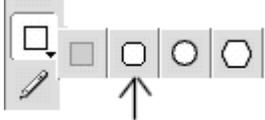
(figura 27)

4. Arraste a alça da máscara com a ferramenta Ponteiro para posicionar a xícara de café dentro da máscara.

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

EXERCÍCIO N.º 2 - MÁSCARAS

1. Peça um novo arquivo e escolha as dimensões 500 x 500 pixels com fundo branco.
2. Clique na ferramenta ROUNDED RECTANGLE TOOL (Ferramenta retangular com cantos arredondados.)



3. Desenhe um retângulo e pinte o RETÂNGULO de AZUL.
4. Vá até FILE (Arquivo) + IMPORT (Importar) procure a imagem CLOCK.PNG no diretório indicado abaixo:
C:/Arquivos de Programa/Macromedia/Fireworks 4 / Samples
5. Observe que ponteiro do mouse se modifica, clique no local desejado e arraste para fazer um pequeno relógio.
6. Selecione os dois objetos, vá até MODIFY (Modificar) + MASK (Máscara) + GROUP AS MASK (Agrupar as máscaras).

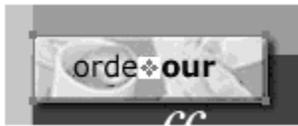
Obs.: Este efeito também é conhecido como Monotone.

7. Salve o arquivo como: **exerc02.png**

Pontos ativos

No Fireworks, é fácil associar uma área da imagem a um URL. Crie pontos ativos se quiser criar um vínculo mas não quiser os estados interativos de um botão. A criação de pontos ativos é como você cria um mapa de imagens no Fireworks.

1. Selecione o retângulo contendo o texto "order our". Certifique-se de selecionar todo o retângulo, e não apenas o texto.



(Figura 28)

2. Selecione Inserir > Ponto ativo. O Fireworks insere um retângulo azul transparente para representar o ponto ativo.

3. Digite um URL na caixa de texto no topo da janela de inspeção Objeto. Observe que a janela de inspeção Objeto exibe na barra de títulos, o tipo de objeto selecionado.

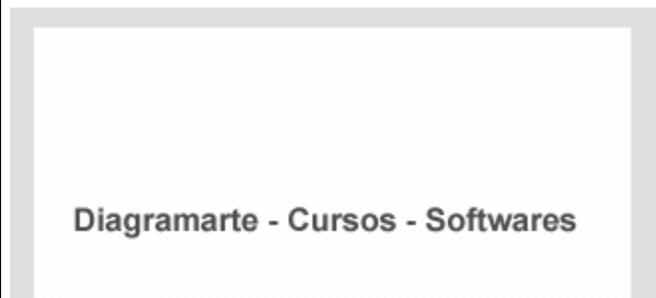


(Figura 29)

EXERCÍCIO N.º 3- PONTO ATIVO (Imagem mapeada)

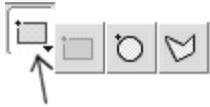
1. Peça um novo arquivo com as dimensões 300 x 300 pixels e com fundo branco.

2. Digite em ARIAL tamanho 16 o seguinte texto: "Diagramarte – Cursos – Softwares ". Posicione-o como mostra a IMAGEM5 abaixo:



(Imagem 5)

3. Clique sobre a ferramenta RECTANGLE HOTSPOT TOOL (Ferramenta para inserir áreas sensíveis) abaixo exemplo:



4. Com esta ferramenta selecionada vá até o texto: DIAGRAMARTE e crie uma lente encobrendo-o. Abaixo exemplo:



5. Agora iremos criar o link deste texto, para isso vá até o pop-up flutuante OBJECT, caso a ferramenta não estiver visível clique em: WINDOW (Janela) + OBJECT (Objeto). Clique agora em NO URL HREF e substitua para o seguinte texto: <http://www.diagramarte.com.br> observe o exemplo abaixo:



6. Tecele F12 para visualizar o link criado em Fireworks

7. Salve o arquivo como: **exerc03**

Otimização de imagem

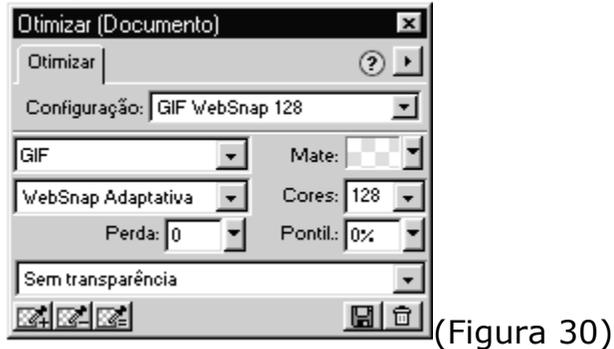
O Fireworks permite otimizar partes diferentes de um documento individualmente. Cada documento tem uma configuração de otimização padrão, mas você pode otimizar áreas individuais de um documento usando fatias. Por exemplo, a maior parte do documento no qual você está trabalhando pode ser otimizada como um arquivo GIF, mas a exibição da imagem da xícara de café ficará melhor se otimizada como um arquivo JPEG.

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

Primeiro, confirme as configurações de otimização do documento. Essas configurações são usadas em qualquer parte da imagem que não esteja em baixo de um objeto de fatia.

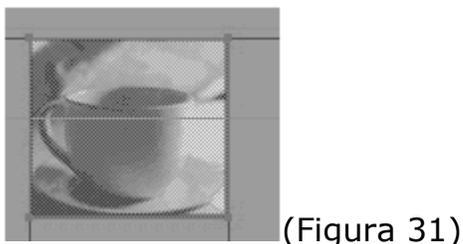
1. Deselecione todos os objetos escolhendo Editar > Deselecionar.

2. Exiba o painel Otimizar. Observe que a barra de títulos do painel mostra as configurações da seleção ativa. Nesse caso, como não há nenhuma seleção, ela mostra a configuração do documento.



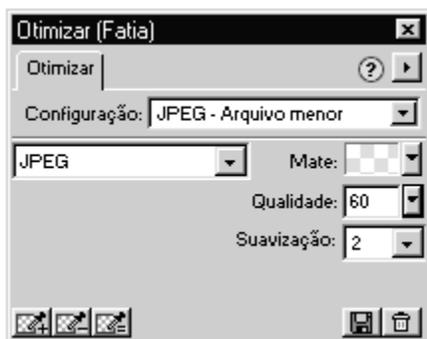
3. Verifique se GIF WebSnap 128 é a seleção no menu pop-up Configurações no topo do painel. Você pode usar as opções na base do painel para personalizar as configurações de otimização selecionadas. Para obter mais informações sobre configurações de otimização, veja o Capítulo 11, "Otimizar gráficos". Agora você criará uma fatia sobre a xícara de café.

4. Use a ferramenta Ponteiro para selecionar a imagem da xícara de café e escolha Inserir > Fatia. O Fireworks cria um objeto de fatia com o mesmo tamanho do objeto selecionado.



5. Escolha JPEG - Arquivo menor no menu pop-up Configurações no topo do painel Otimizar

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>



(Figura 32)

6. Clique na guia 2 para cima no topo da área de trabalho. Se necessário, selecione a ferramenta Mão e arraste o painel esquerdo para que possa ver a xícara de café.



(Figura 33)

O Fireworks exibe duas versões do documento. No painel da esquerda está a imagem original, e no da direita, a versão otimizada. Quando você altera a

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

imagem original, o Fireworks atualiza a imagem otimizada. Se os objetos da Web (pontos ativos e fatias) estiverem exibidos e você selecionar uma fatia à esquerda, o resto da imagem ficará opaca, permitindo focalizar a otimização da fatia selecionada.

7. Com a fatia da xícara de café selecionada, altere as configurações de otimização no painel Otimizar e observe como essas mudanças podem alterar a imagem à direita.

8. Salve o arquivo.

Animação

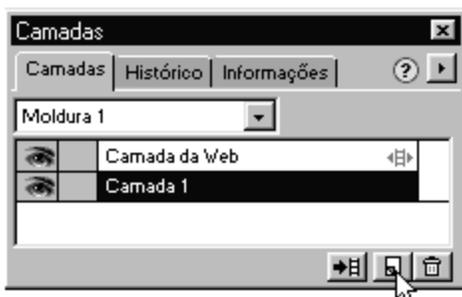
Você cria GIFs animados no Fireworks usando molduras. Cada moldura contém uma imagem diferente. Os elementos que você deseja exibir em todas as molduras são colocados em uma camada separada, compartilhada entre todas as molduras. Como a seqüência das molduras é exibida em ordem, cria a ilusão de movimento.

1. Abra o documento Animada_início.png localizado na pasta Tutorial da pasta do aplicativo Fireworks.



(Figura 34)

2. Exiba o painel Camadas e clique no botão Nova / Duplicar camada na base do painel.



(Figura 35)

Agora você moverá as miniaturas sobre a nova camada.

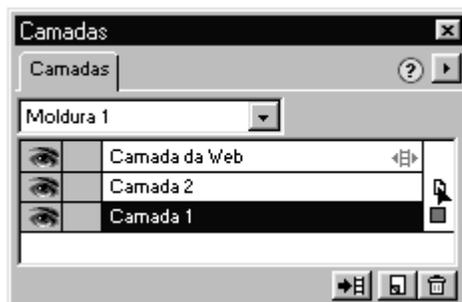
3. Selecione as quatro miniaturas mantendo pressionada a tecla Shift e clicando em cada imagem com a ferramenta Ponteiro.



(Figura 36)

O quadrado azul na coluna à direita da Camada 1 no painel Camadas indica que a seleção está sobre essa camada.

4. Arraste o quadrado azul que está próximo à Camada 1 para a nova camada, Camada 2.

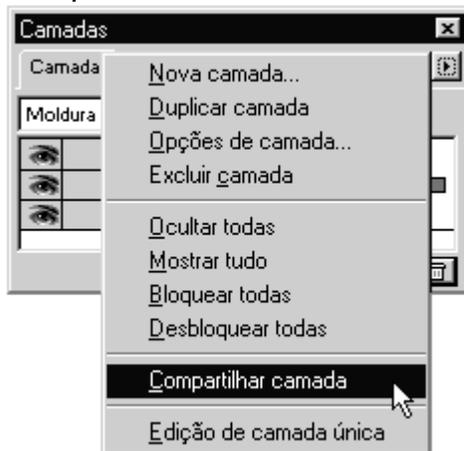


(Figura 37)

Agora você pode compartilhar a Camada 1 entre as molduras, de forma que o texto apareça em cada moldura da animação.

5. Selecione Camada 1 no painel Camadas.

6. Abra o menu pop-up de opções do painel Camadas (clique no triângulo no topo do painel) e escolha Compartilhar camada. Observe que um ícone de diapositivo aparece à direita do nome da camada para indicar que ela é compartilhada entre molduras.



(Figura 38)

7. Mantenha pressionada a tecla Shift e clique nas miniaturas para selecioná-las novamente.

8. Arraste as miniaturas no topo do texto e os alinhe sobre as quatro últimas letras do logotipo.



(Figura 39)

Em seguida você distribuirá as miniaturas em molduras separadas para criar a animação.

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

9. Exiba o painel Molduras e clique no botão Distribuir para molduras na base do painel.



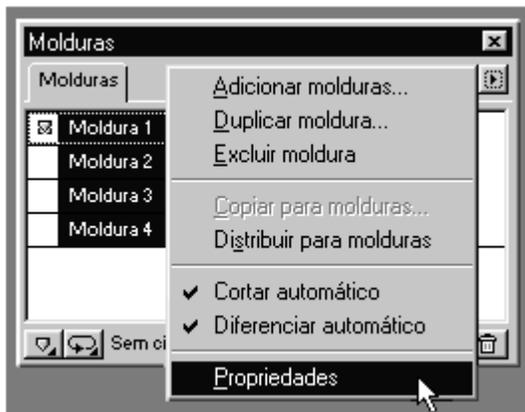
(figura 40)

10. Exiba o painel Otimizar e escolha GIF animado no menu pop-up de exportação de formato de arquivo. Você deve que usar GIF animado para exportar todas as molduras para o arquivo. Usar GIF poderá exportar somente a primeira moldura.



(Figura 41)

11. Mantenha pressionada a tecla Shift e clique em todas as molduras no painel Molduras e escolha Propriedades no menu de opções do painel. (Clique no triângulo no topo do painel.)



(Figura 42)

12. Defina o retardo de moldura para 50 (que é meio segundo) e pressione a tecla Enter (Windows) ou Return (Macintosh). O retardo de moldura define a velocidade da animação.



(Figura 43)

13. Clique no botão Executar na base da janela do aplicativo (Windows) ou da janela do documento (Macintosh). Observe que o botão de execução muda para botão de parada, conforme a animação vai sendo executada. Clique no botão de parada para parar a animação.



(Figura 44)

14. Selecione Arquivo > Salvar como, nomeie o documento **my_animation** e clique em Salvar. Se quiser, exporte o arquivo e teste-o em um navegador.

EXERCÍCIO N.º 4 – Criando um banner animado.

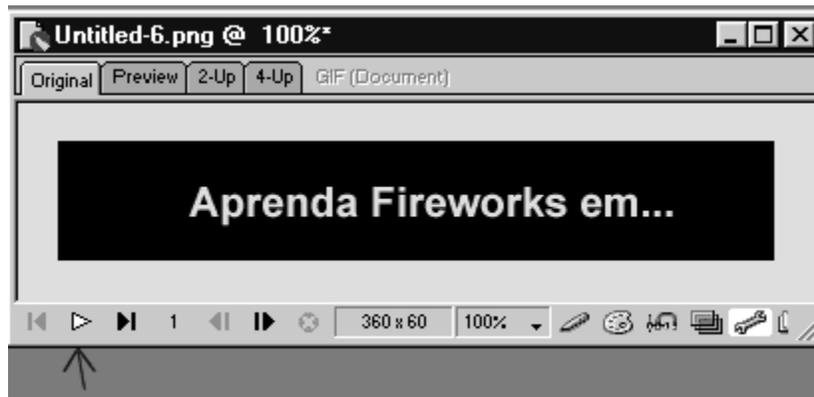
1. Peça um novo arquivo no Fireworks com as dimensões em 360 x 60 pixels e com fundo PRETO.
2. A janela pop-up FRAMES deve ficar exibida. Portanto vá até WINDOW (Janela) + FRAMES (Quadros) caso a mesma esteja oculta.
3. Digite em ARIAL, AMARELO, tamanho 21 o seguinte texto: "APRENDA FIREWORKS EM..." centralize dentro do banner como mostra a imagem abaixo:



4. Observe que no canto inferior direito da janela pop-up FRAMES há um ícone com o sinal de +. Então dê um clique sobre ele. Com este processo você estará inserindo um novo frame a sua animação. Agora clique sobre a ferramenta de texto e digite: "...30 horas de treinamento." Use a cor VERMELHO, ARIAL, tamanho 21.
5. Clique novamente no sinal de + para inserir mais um frame a sua animação. E então digite: "Diagramarte.com.br" tamanho 25, ARIAL, NEGRITO na cor BRANCO.
6. Observe na janela pop-up FRAMES que o n.º 7 aparece por três vezes. Este número significa o tempo de atraso em que sua animação será executada (DELAY TIME), ou seja quando maior for este número mais lento será sua animação. Vamos agora ajustar este parâmetro. Dê um duplo

clique sobre o n.º 7 do 1º FRAME e insira o valor 150, insira o mesmo valor para o 2º frame e para o último frame insira o valor de 300 por se tratar do fim da animação o que requer um tempo maior antes do recomeço.

7. Teste sua animação para isso clique no sinal de PLAY na janela do seu documento como mostra a imagem abaixo:



8. Salve o arquivo como: **exerc04.png**

Alterar o tamanho, a cor e a resolução do documento

Depois de criar um documento, você ainda pode voltar e alterar o tamanho da imagem, a cor da tela e as características de resolução da imagem.

Para alterar o tamanho da imagem:

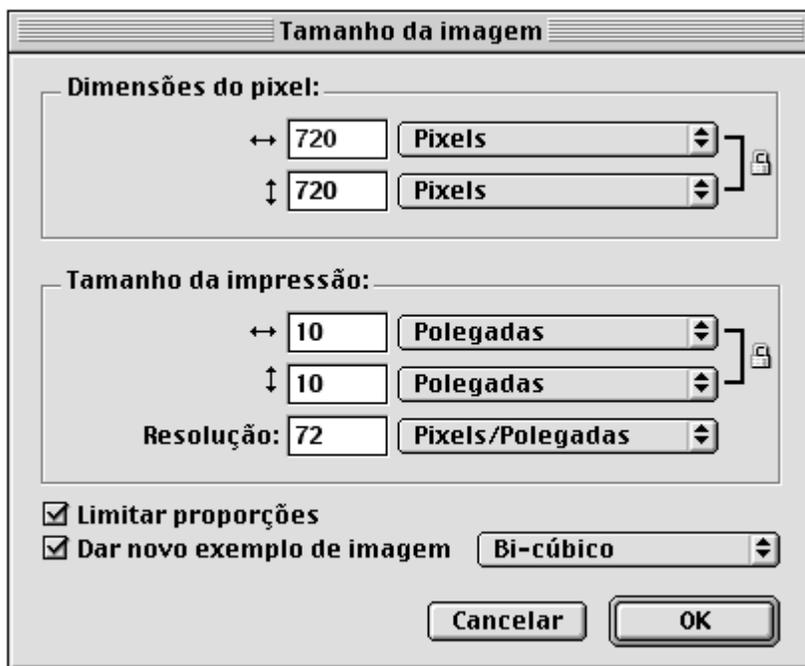
1. Selecione Modificar > Tamanho da imagem.
2. Clique em um botão Âncora para especificar quais lados da tela o Fireworks adicionará ou excluirá e, em seguida, clique em OK.

Para alterar a cor da tela:

Selecione Modificar > Cor da tela.

Para redimensionar uma imagem no Fireworks:

1. Selecione Modificar > Tamanho da imagem. A caixa de diálogo Tamanho da imagem é aberta.



(Figura 45)

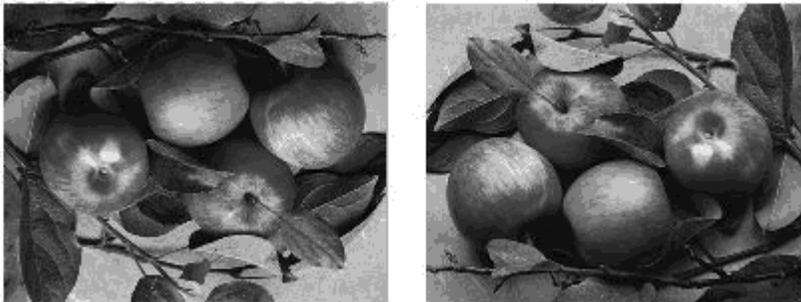
2. Digite novas dimensões horizontal e vertical nas caixas de texto Dimensões do pixel. Se Dar novo exemplo de imagem for desselecionado, você pode alterar a Resolução ou o Tamanho de Impressão, mas não as Dimensões do pixel.
3. Digite as dimensões horizontal e vertical do tamanho da imagem para imprimir nas caixas de texto Tamanho da Impressão.
4. Digite uma nova resolução para a imagem na caixa de texto Resolução. Se escolher Dar novo exemplo de imagem, a alteração da Resolução muda também as Dimensões do pixel.
5. Para manter a mesma proporção entre as dimensões horizontal e vertical do documento, escolha Limitar Proporções. Deselecione Limitar Proporções para redimensionar largura e altura de forma independente.
6. Selecione Dar novo exemplo de imagem para adicionar e excluir pixels quando redimensionar a imagem para que a aparência da imagem seja aproximadamente a mesma em um tamanho diferente.
7. Clique em OK.

Girar e aparar a tela

O Fireworks permite girar e aparar a tela com facilidade. Aparar a tela remove espaço vazio adicional em volta da imagem.

Girar a tela

Girar a tela é útil quando uma imagem importada está invertida ou de lado. Você pode girar a tela em 180 graus, 90 graus no sentido horário ou no sentido anti-horário. Quando girar a tela, todos os objetos do documento giram.



(Figura 46)

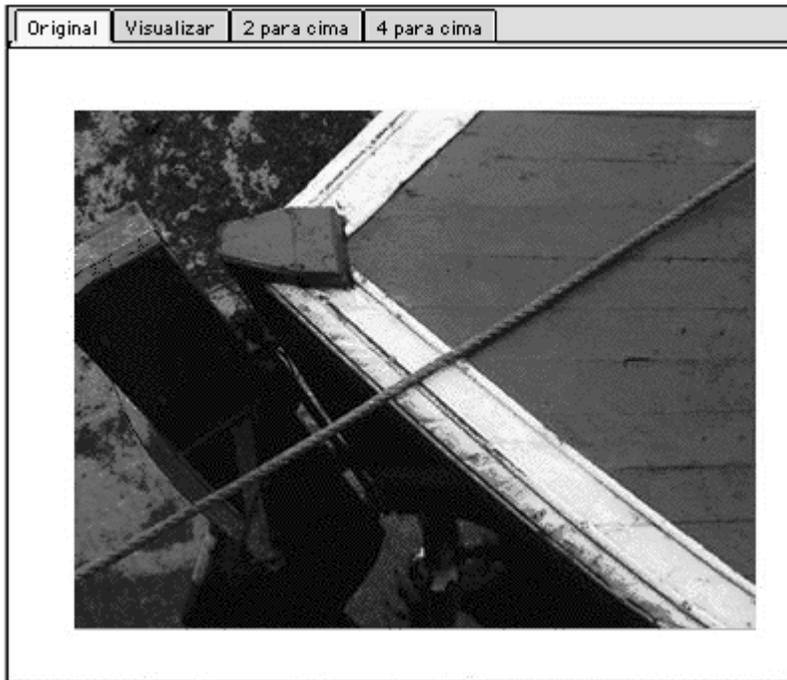
O original e girado em 180 graus

Para girar a tela:

1. Selecione Modificar > Girar tela.
2. Selecione uma das opções de rotação.

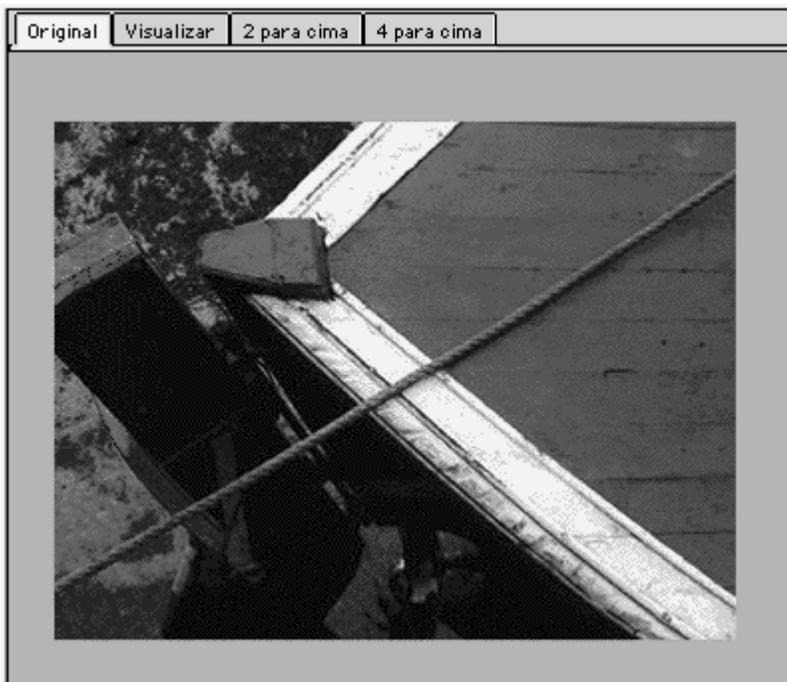
Aparar a tela

Se o documento tiver espaço adicional em volta da imagem, você poderá aparar a tela com facilidade.



(Figura 47)

O original e girado em 180 graus



(Figura 48)

Tela aparada

Para aparar a tela:

Selecione Modificar > Aparar tela para remover automaticamente o excesso de pixels em volta da borda do documento.

A tela é cortada na borda mais externa de todos os pixels do documento.

Se o documento tiver mais de uma moldura, o recurso Aparar tela faz o recorte para incluir todos os objetos em todas as molduras, e não apenas a moldura atual.

Desenhar objetos

Desenhar linhas, retângulos e elipses

É simples desenhar linhas perfeitas, retângulos, quadrados, elipses e círculos no Fireworks.

Utilize a ferramenta Linha e as ferramentas de formas básicas para desenhá-los.



Ferramenta Linha e ferramentas de formas básicas

Polígonos, triângulos e estrelas também são formas básicas. Para obter informações, consulte [Desenhar triângulos e outros polígonos](#).

Para desenhar um quadrado:

Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta a ferramenta Retângulo.

Para desenhar um círculo:

Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta a ferramenta Elipse.

Para limitar a orientação de uma linha a incrementos de 45 graus:

Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto arrasta a ferramenta Linha.

Para desenhar uma forma básica a partir de um ponto central

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

específico:

No Windows, mantenha pressionada a tecla Alt e arraste uma ferramenta de desenho.

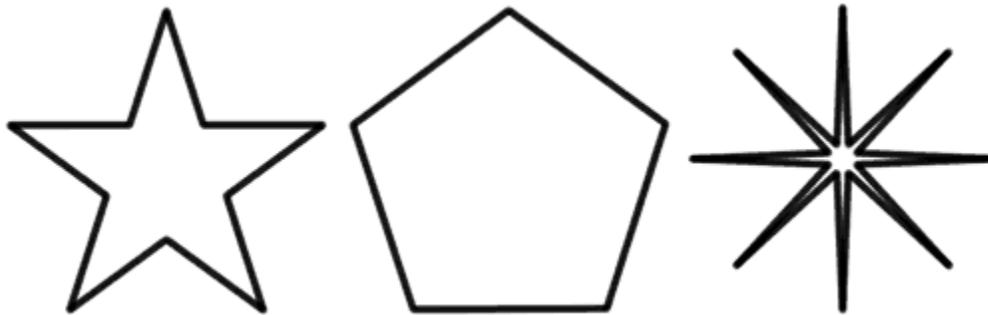
Para limitar uma forma e desenhar a partir do ponto central:

No Windows, mantenha pressionadas as teclas Shift+Alt enquanto arrasta uma ferramenta de desenho.

Desenhar estrelas

Você pode desenhar estrelas de 3 a 360 pontas. Para definir um número de pontas superior a 25, digite um valor diretamente na caixa de texto. Também é possível variar o ângulo de precisão.

Utilize o painel Opções da ferramenta Polígono para definir o número de pontas e a precisão angular. Certifique-se de alterar essas configurações antes de desenhar a estrela.



(Figura 50)

Estrela de cinco pontas com Ângulo = Automático; polígono de cinco lados; e estrela de oito pontas com Ângulo = 10.

Para desenhar uma estrela:

1. Clique duas vezes na ferramenta Polígono para abrir o painel Opções da ferramenta Polígono.
2. Selecione Estrela no menu pop-up Forma.
3. Digite o número de pontas da estrela.
4. Defina a precisão angular:

Selecione Precisão automática. Digite um valor para a precisão angular: Quanto menor o número, maior será o ângulo.

5. Mantenha pressionado o botão do mouse e arraste para desenhar a estrela.

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

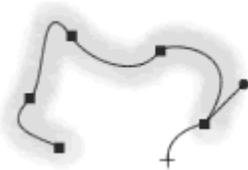
Nota: A ferramenta Polígono sempre desenha a partir de um ponto central.

Para limitar a orientação de uma forma a incrementos de 45 graus:

Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto desenha.

Desenhar traçados de forma livre através da plotagem de pontos

Para desenhar um traçado, segmento por segmento, plote os respectivos pontos. Você pode desenhar segmentos de linha curvos ou retos. O mesmo traçado pode conter segmentos retos e curvos.



(Figura 51)

Desenhe traçados através da plotagem de ponto por ponto.

Utilize a ferramenta Caneta para desenhar traçados através da plotagem de pontos. A ferramenta Caneta funciona da mesma maneira que no FreeHand e no Illustrator.



(Figura 52)

Ferramenta Caneta

Para desenhar um traçado, ponto por ponto:

1. Selecione a ferramenta Caneta.

2. Clique para plotar pontos:

Para desenhar segmentos retos, clique para plotar cada ponto.

Para desenhar segmentos curvos, mantenha pressionado o botão do mouse em um ponto e, em seguida, arraste.

3. Finalizar o traçado:

Para deixar um traçado aberto, clique duas vezes no último ponto.

Para criar um traçado fechado, clique no ponto inicial quando um

quadrado sólido aparecer ao lado do ponteiro.

Para retomar o desenho de um traçado aberto existente:

1. Selecione a ferramenta Caneta ou Redesenhar traçado.

2 - Clique no ponto final e continue o traçado.

Para obter detalhes sobre a edição de traçados, consulte [Mudar a forma de traçados através da edição de pontos](#).

Editar objetos

Mudar a forma de traçados através da edição de pontos

Os pontos são a estrutura de objetos de traçado do Fireworks. Quando você desenha com qualquer ferramenta de desenho do Fireworks no modo de objeto, o traçado resultante é definido pelos pontos especificados durante o desenho.

O tipo de ponto e o aparecimento de linhas adjacentes como curvas ou retas estão diretamente relacionados:

Um ponto de curva indica que segmentos adjacentes são curvos, mantendo transições sinuosas suaves entre os segmentos.



(Figura 53)

Um ponto de canto indica que pelo menos um dos segmentos adjacentes é uma linha reta.



(Figura 54)

Para selecionar pontos específicos:

Esta apostila foi baixada do site Geek Brasil – <http://www.geekbrasil.com.br>

1. Selecione a ferramenta Selecionar secundário.



(Figura 55)

2. Selecione um ou mais pontos:

Clique em um ponto ou mantenha pressionada a tecla Shift e clique em vários pontos, um por um.

Arraste uma área de seleção em torno de um ou mais pontos.

Para mover um ponto:

Arraste-o com a ferramenta Selecionar secundário.

Para converter um ponto de curva em um ponto de canto:

1. Selecione a ferramenta Caneta.



(Figura 56)

2. Clique em um ponto de curva para selecioná-lo.



(Figura 57)

3. Clique novamente no ponto para convertê-lo.



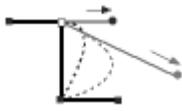
(Figura 58)

As alfas se retraem e os segmentos adjacentes ficam retos.

Para converter um ponto de canto em um ponto de curva:

1. Selecione a ferramenta Caneta.

2. Clique em um ponto de canto e arraste para longe dele. As alfas se estendem, curvando os segmentos adjacentes.



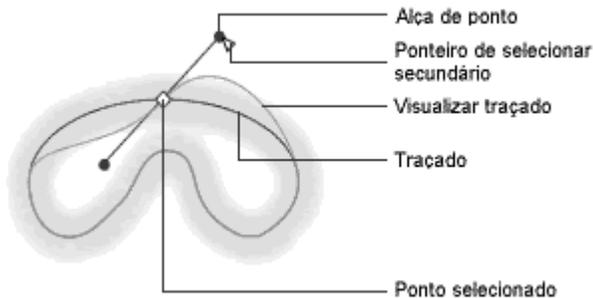
(Figura 59)

Para alterar a forma de um segmento de traçado adjacente:
Arraste uma alça de ponto.

Para exibir as alças de um ponto, caso elas não estejam visíveis:

1. Mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arraste a partir do ponto com ferramenta Selecionar secundário.
2. Repita a etapa anterior para exibir a segunda alça de ponto.

A visualização do traçado mostra o local em que o novo traçado seria desenhado se você liberasse o botão do mouse.



(Figura 60)

Arraste uma alça de ponto com a ferramenta Selecionar secundário para editar segmentos de traçado adjacentes.

Para dobrar somente um segmento adjacente, deixando o outro segmento sem edição:

1. Selecione a ferramenta Selecionar secundário.



(Figura 61)

2. Selecione um ponto.
3. Dobre o segmento:

No Windows, mantenha pressionada a tecla Alt e arraste uma alça de ponto.

Combinar objetos de traçado

Você pode combinar objetos de traçado em um único objeto de traçado.

Para criar um traçado contínuo a partir de dois traçados abertos:

1. Selecione a ferramenta Selecionar secundário.
2. Selecione dois pontos finais nos traçados abertos.
3. Selecione Modificar > Unir.

Para criar um traçado composto:

1. Selecione dois ou mais traçados abertos ou fechados.
2. Selecione Modificar > Unir.

Para separar um traçado composto:

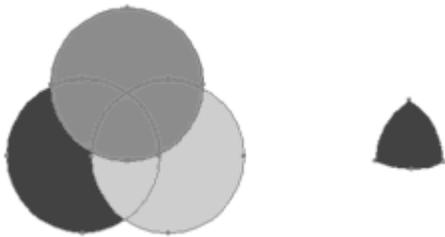
1. Selecione um traçado composto:
2. Selecione Modificar > Dividir.

Para combinar traçados fechados em um traçado que abranja toda a área dos traçados originais:

Selecione Modificar > Combinar > União.

Os atributos de traço e preenchimento do objeto posterior são aplicados ao traçado resultante.

Você pode criar um objeto da interseção de dois ou mais objetos.



(Figura 62)

Para criar um traçado fechado que abranja a área comum a todos os traçados selecionados:

Selecione Modificar > Combinar > Interseção.

Os atributos de traço e preenchimento do objeto de traçado posterior são aplicados ao traçado resultante.

Retrair ou expandir um traçado

Para expandir ou retrair um traçado selecionado:

1. Selecione Modificar > Alterar traçado > Interiorizar traçado para abrir a caixa de diálogo Interiorizar traçado.
2. Opte por retrair ou expandir o traçado:
Dentro retrai o traçado.
Fora expande o traçado.
3. Defina a largura entre o traçado original e o traçado expandido ou retraído.
4. Especifique um tipo de canto: meia-esquadria, redondo ou chanfrado.
5. Se você tiver selecionado meia-esquadria na etapa 4, defina o limite de meia-esquadria em que um canto de meia-esquadria se tornará automaticamente um canto chanfrado. O limite de meia-esquadria é a proporção do comprimento do canto de meia-esquadria em relação à largura do traço.

Um objeto de traçado maior ou menor com os mesmos atributos de traço e preenchimento substitui o objeto de traçado original.