



FIREWORKS CS6





Contents

Aula 1 – Introdução ao Adobe Fireworks CS6	6
<i>Adicionar interatividade a gráficos</i>	9
<i>Otimizar e exportar gráficos</i>	12
<i>Gráficos de vetor e de bitmap</i>	12
<i>Sobre Gráficos de Vetor</i>	13
<i>Sobre Gráficos de Bitmap</i>	14
<i>Exercícios:.....</i>	30
Aula 2 – Compreendendo o funcionamento das Seleções e Transformações em Objetos	32
<i>Seleção do objeto:</i>	32
<i>Exercícios:.....</i>	44
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	45
Aula 3 – Trabalhando com Bitmaps	46
<i>Bitmap Vazios.....</i>	49
<i>Ferramenta Pincel</i>	52
<i>Ferramenta Subexposição</i>	58
<i>Ferramenta Superexposição.....</i>	59
<i>Ferramenta de Correção de Olhos Vermelhos.....</i>	60
<i>Ferramenta Substituir cor.....</i>	61
<i>Ferramenta Carimbo.....</i>	62
<i>Exercícios:.....</i>	63
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	64



Aula 4 – Trabalhando com Vetores.....	65
<i>Desenho e edição de Formas Básicas:.....</i>	<i>66</i>
<i>Aumentar a nitidez das linhas:.....</i>	<i>70</i>
<i>Desenhar um polígono básico:.....</i>	<i>72</i>
<i>Desenhar uma estrela:.....</i>	<i>73</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>76</i>
Aula 5 – Aplicando Traçados e Preenchimentos	78
<i>Categoria de preenchimento</i>	<i>78</i>
<i>Texturas</i>	<i>87</i>
<i>Vamos modificar a figura com a textura mancha de óleo ..</i>	<i>88</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>90</i>
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	<i>91</i>
Aula 6 – Trabalhando com Estilos.....	92
<i>Tipos de Estilos:.....</i>	<i>93</i>
<i>Agora iremos ver como aplicar um estilo no Fireworks</i>	<i>97</i>
<i>Criar e excluir estilos</i>	<i>99</i>
<i>Renomeação de um estilo.....</i>	<i>101</i>
<i>Basear um novo estilo em um estilo existente.....</i>	<i>102</i>
<i>Excluir um estilo</i>	<i>103</i>
<i>Exercícios.....</i>	<i>104</i>



Aula 7 – Máscaras e Camadas no Fireworks CS6	106
<i>Camadas.....</i>	<i>106</i>
<i>Duplicar uma camada</i>	<i>108</i>
<i>Organizar camadas.....</i>	<i>108</i>
<i>Mesclar objetos no painel Camadas</i>	<i>109</i>
<i>Proteger camadas e objetos.....</i>	<i>110</i>
<i>Máscaras.....</i>	<i>111</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>115</i>
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	<i>116</i>
Aula 8 – Trabalhando com Efeitos no Fireworks CS6	117
<i>Criando Efeitos.....</i>	<i>118</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>136</i>
Aula 9 – Entendendo o funcionamento de Botões e menus Pop-up	138
<i>Criação de Botões</i>	<i>139</i>
<i>Menus pop-up.....</i>	<i>144</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>150</i>
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	<i>151</i>
Aula 10 – Criação de Layout básico no Fireworks CS6 – Parte 1	152
<i>Exercícios:.....</i>	<i>161</i>
<i>Exercícios de Fixação:.....</i>	<i>162</i>

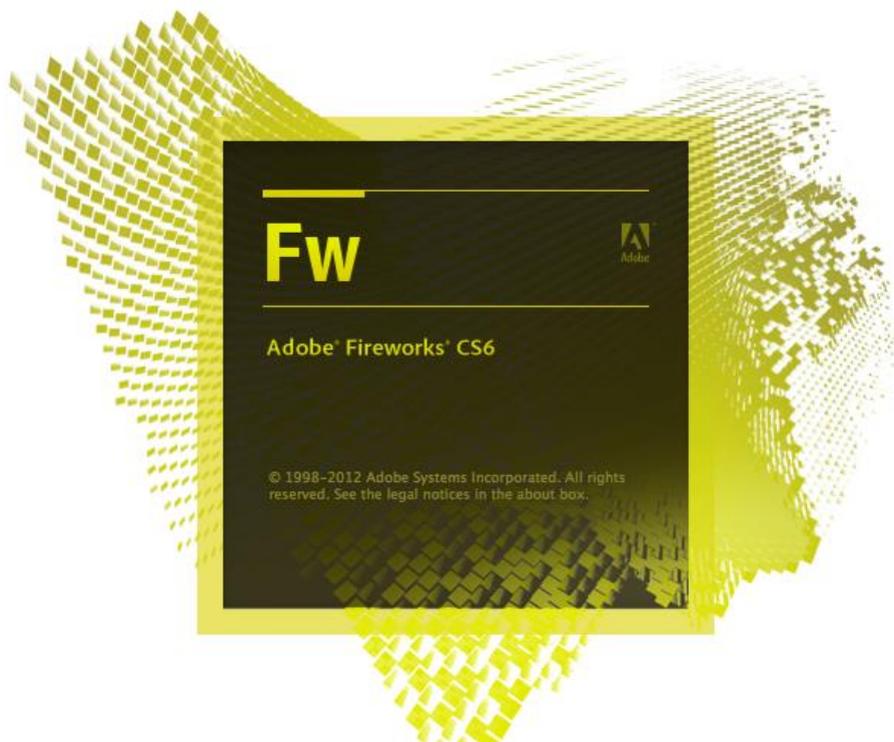


Aula 11 – Criação de Layout básico no Fireworks CS6 – Parte 2	163
<i>Layout executivo:.....</i>	<i>163</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>170</i>
<i>Exercícios de Fixação:</i>	<i>171</i>
Aula 12 – Entendendo o Fatiamento no Fireworks CS6	172
<i>Exercícios:.....</i>	<i>179</i>
<i>Exercícios de Fixação:</i>	<i>180</i>
Aula 13 – Criação de Animações no Fireworks CS6 ..	181
<i>Converter um objeto em símbolo de animação.....</i>	<i>189</i>
<i>Exercícios:.....</i>	<i>192</i>
Aula 14 – Criação de Layout Completo no Fireworks CS6	194
<i>Novidades do Fireworks CS6.....</i>	<i>194</i>
<i>Extraia as propriedades do objeto do CSS:</i>	<i>194</i>
<i>Exporte fatias como sprite do CSS.....</i>	<i>194</i>
<i>Criação de temas jQuery mobile.....</i>	<i>195</i>
<i>Aprimoramento da seleção de cores</i>	<i>197</i>
<i>Nova extensão do nome do arquivo fw.png.....</i>	<i>198</i>
<i>Diversos aprimoramentos.....</i>	<i>199</i>
<i>Exercício de Fixação:</i>	<i>204</i>



Aula 1 – Introdução ao Adobe Fireworks CS6

Olá! Seja bem-vindo à sua primeira apostila de **Adobe Fireworks CS6**.





O **Fireworks** é um programa para criação, edição e otimização de gráficos da Web. É utilizado para criar e editar imagens de bitmap, de vetor e projetar efeitos da Web.

Podemos citar como exemplos ações como a criação de sobreposições e menus pop-up, recortar e otimizar gráficos a fim de reduzir o tamanho do arquivo, entre outras. Também podemos dizer que é possível poupar tempo, pois muitas tarefas repetitivas podem ser automatizadas.

Você pode exportar ou salvar um documento como arquivo JPEG, arquivo GIF, entre outros formatos disponíveis. Os arquivos também podem ser salvos juntamente com arquivos HTML, ou seja, contendo tabelas HTML e código Java Script, para que possam ser utilizados na Web.



Desenhar e editar objetos de vetor e bitmap

O painel Ferramentas do Fireworks está dividido em seis seções, que são: **Selecionar**, **Bitmap**, **Vetor**, **Web**, **Cores** e **Exibir**.

O painel pode ser visualizado assim que o programa é iniciado. Ao clicar sobre a ferramenta desejada, o programa irá exibir outro painel, conforme a figura abaixo, com as propriedades da ferramenta selecionada.

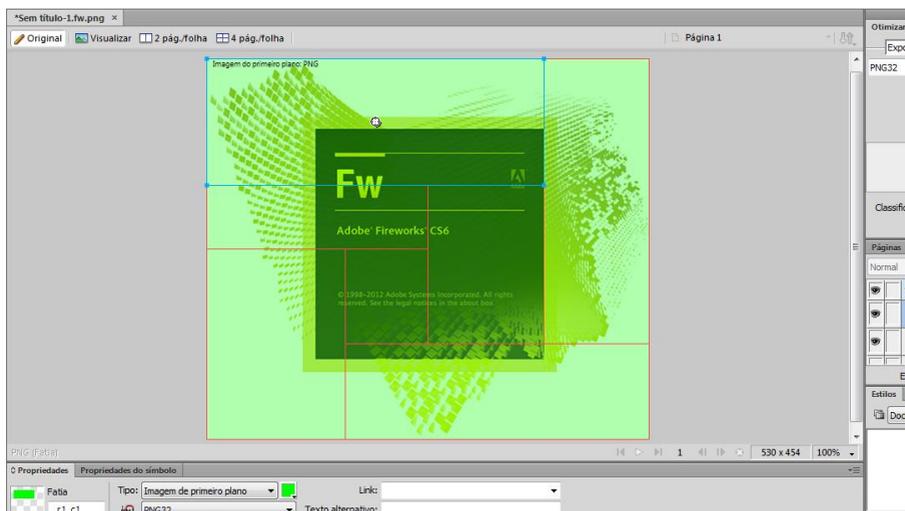




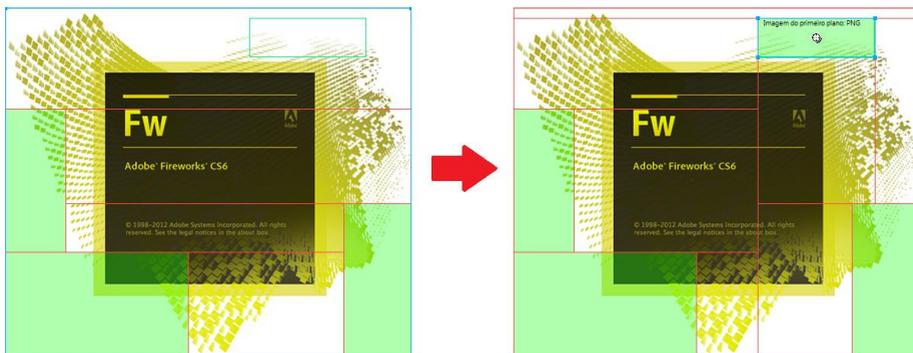
O objeto criado pode ser identificado de acordo com a ferramenta selecionada, ou seja, se é um vetor ou bitmap. Conforme visto no painel de ferramentas, há uma ampla variedade de opções que podem ser utilizadas a fim de proporcionar efeitos, comandos e técnicas para aprimorar gráficos, criar botões interativos de navegação, entre outros.

Adicionar interatividade a gráficos

Fatias e pontos de acesso são objetos da Web que especificam áreas interativas em um gráfico da Web. As fatias cortam uma imagem em seções exportáveis para que possamos aplicar comportamentos de sobreposição, animação e links de URL.

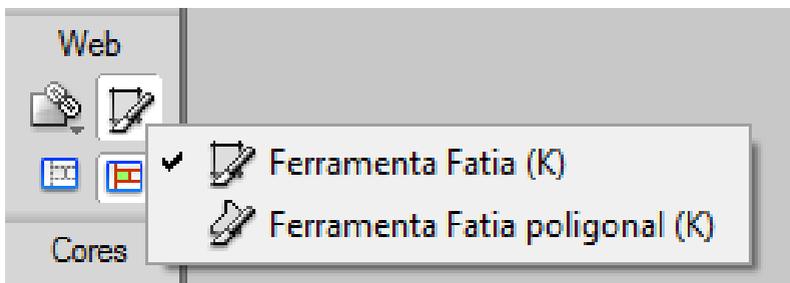


Utilizamos as alças de sobreposição para arrastar e soltar as fatias e pontos de acesso no objeto que está sendo trabalhado. Iniciamos o processo conforme a figura abaixo para obtermos o resultado da figura acima.

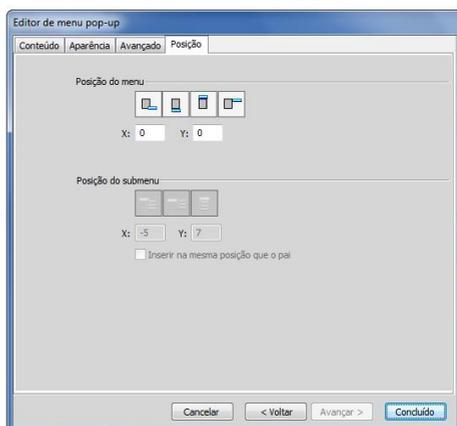
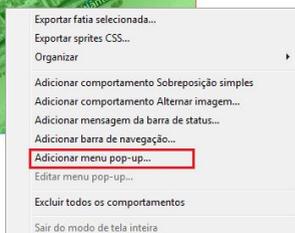




Estas opções estão no painel de ferramentas, em Web.



Para criar gráficos interativos especiais para navegação em sites da Web podemos utilizar o editor de botões e o editor de menu pop-up do Fireworks.





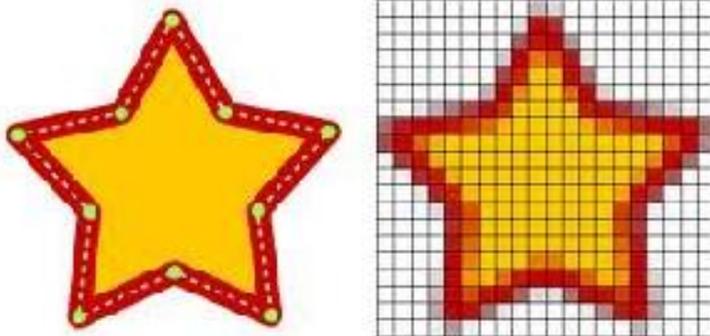
Otimizar e exportar gráficos

Use os eficientes recursos de otimização do Fireworks para obter o equilíbrio certo entre tamanho de arquivo e qualidade visual aceitável para gráficos exportados. O tipo de otimização escolhido depende das necessidades dos seus usuários e do conteúdo. Após a otimização de gráficos, a etapa seguinte é exportá-los para uso na Web. No documento PNG de origem do Fireworks, é possível exportar arquivos de vários tipos, incluindo JPEG, GIF, GIF animado e tabelas HTML contendo imagens fatiadas em vários tipos de arquivo.



Gráficos de vetor e de bitmap

Computadores exigem gráficos em formato de vetor ou bitmap. Compreender a diferença entre os dois formatos pode ajudar você a compreender o Fireworks, que contém ferramentas de vetor e bitmap e é capaz de abrir ou importar ambos os formatos.



Sobre Gráficos de Vetor

Gráficos de vetor geram imagens usando linhas e curvas (vetores) que incluem informações de cor e posição. Por exemplo, a imagem de uma folha pode ser definida por uma série de pontos que descrevem o contorno da folha. A cor da folha é determinada pela cor do seu contorno (o traçado) e a cor da área delimitada por esse contorno (o preenchimento). Gráficos de vetor não dependem de resolução. Isso significa que a qualidade da aparência de um gráfico de vetor não mudará quando você alterar sua cor, mover, redimensionar ou remodelar esse gráfico, ou quando a resolução do dispositivo de saída for alterada.



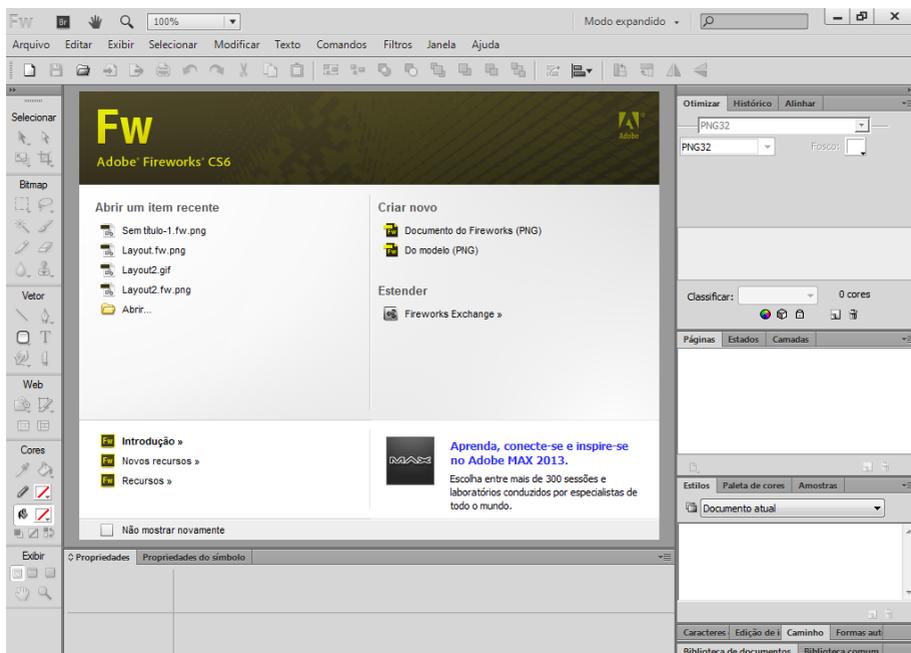
Sobre Gráficos de Bitmap

Gráficos de bitmap são compostos de pontos (pixels) organizados em uma grade. A tela do seu computador é uma ampla grade de pixels. Em uma versão bitmap da folha, a imagem é determinada pelo valor de local e cor de cada pixel na grade. Cada pixel é atribuído com uma cor. Quando exibidos com a resolução correta, os pontos se encaixam como ladrilhos em um mosaico. Ao editar um gráfico de bitmap, em vez das linhas e curvas, você modifica os pixels. Esses gráficos de bitmap dependem da resolução; ou seja, os dados que descrevem a imagem são fixos a uma grade de tamanho específico. Ampliar um gráfico de bitmap redistribui os pixels na grade, o que pode fazer com que as bordas da imagem pareçam irregulares. Exibir um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída com uma resolução menor do que a imagem propriamente dita também prejudica a qualidade da imagem.



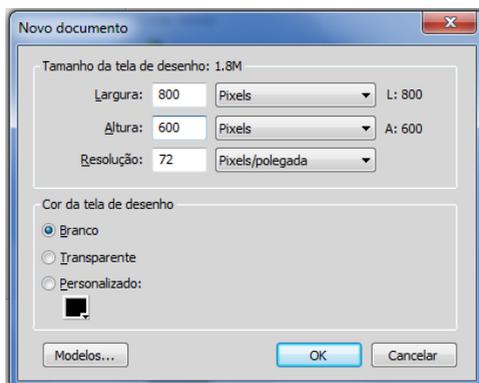
Agora vamos explorar o programa. Para abrir o Fireworks vá ao menu **Iniciar, Todos os programas** e localize  **Adobe Fireworks CS6** .

Esta é a tela inicial do Fireworks, onde você pode abrir documentos recentes ou criar novos documentos conforme sua necessidade.

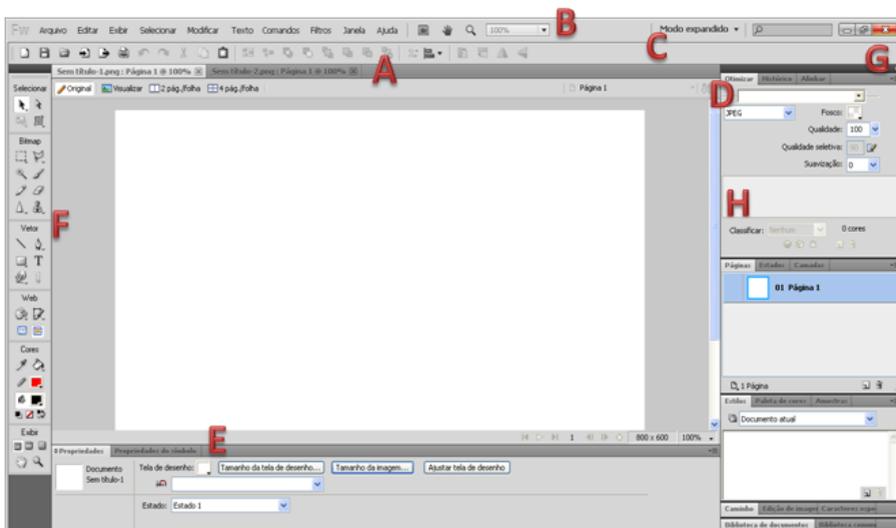


Neste caso iremos criar um novo documento, portanto, clique em  Documento do Fireworks (PNG).

Em seguida aparecerá uma janela denominada “Novo documento”. Insira as seguintes informações: 800 de largura e 600 de altura. Após clique em “OK”.



Então, veremos a área de trabalho do Fireworks.





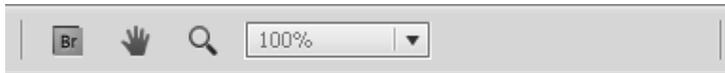
A

Janelas de documento tabuladas: Quando você quer trabalhar com dois documentos, para não ter que abrir duas vezes o Fireworks, ele tem as janelas tabuladas, como se fosse seu navegador de internet.



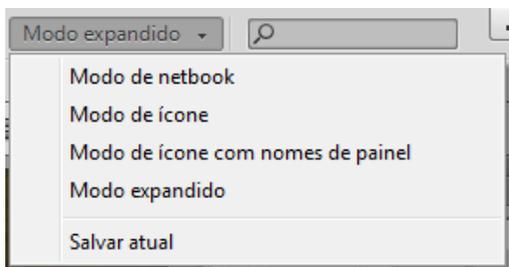
B

Barra de aplicativos: Contém um alternador de espaços de trabalho, menus e outros controles de aplicativos.



C

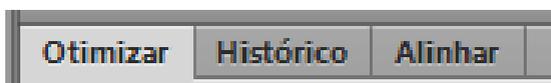
Alternador da área de trabalho: Nesta parte você pode decidir entre Modo netbook, Modo Ícone, Modo Ícone com nomes de painel ou modo expandido.





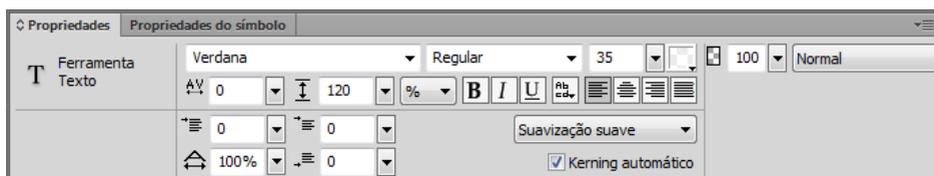
D

Barra de título do painel: Nesta barra ao manter pressionado o botão do mouse, você pode mover os painéis para qualquer lugar da Área de trabalho, deixando o Fireworks do jeito que você quiser.



E

Propriedades: As propriedades exibem as opções disponíveis para a ferramenta selecionada. Neste painel é possível aplicar efeitos, formatar, e fazer muitas outras coisas com seu objeto selecionado.





F

Painel Ferramentas: Este contém ferramentas para a criação e a edição de imagens, arte-final, elementos de página, entre outros. As ferramentas relacionadas são agrupadas.

G

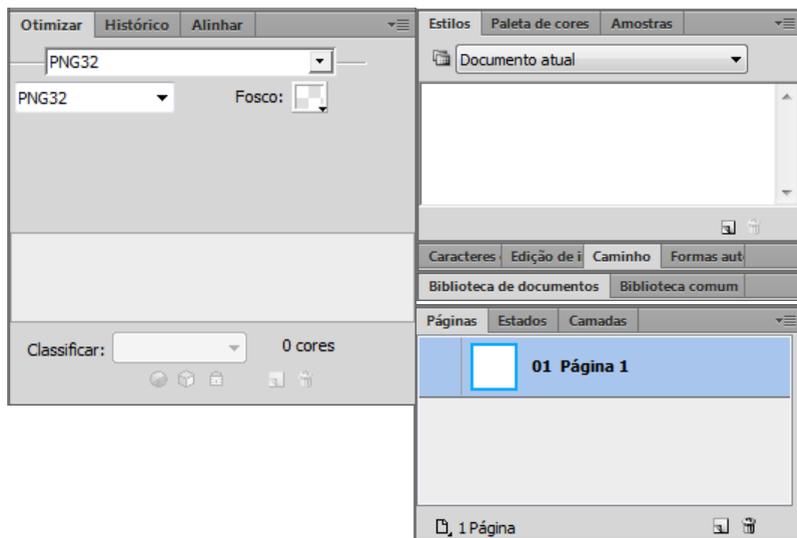
Botão Recolher em Ícones: Ao clicar neste botão, seu painel fica em ícones, e a cada ícone clicado abre sua respectiva janela para usá-la.





H

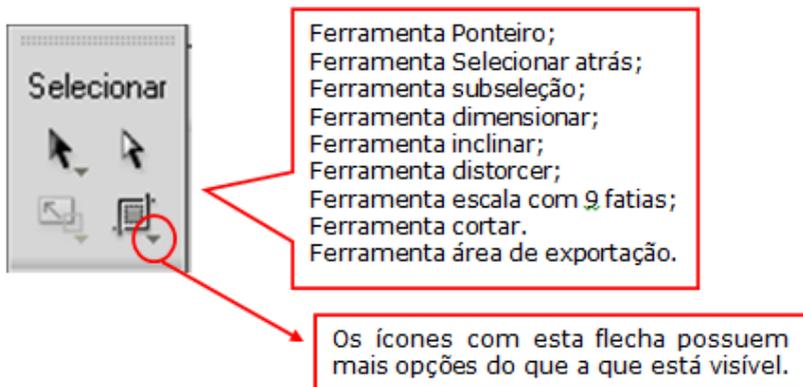
Quatro grupos de painel no encaixe vertical: Aqui temos quatro painéis, pode ser adicionado mais, ou retirar o que já tem, isso é a seu gosto. Nestes painéis você pode aplicar efeitos, fazer animações, alterar a ordem das camadas entre outras coisas.



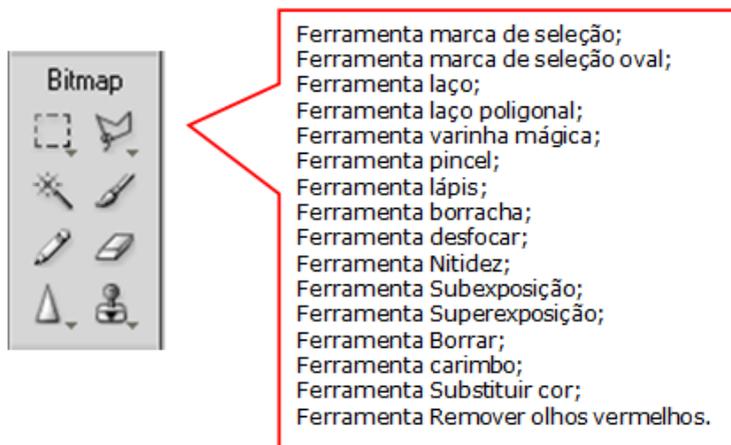


Vejamos o painel de ferramentas de forma mais detalhada, ou seja, quais são algumas das ferramentas disponíveis:

Painel Ponteiros:



Painel Bitmap:





Painel Vetor:



Ferramenta linha;
Ferramenta caneta;
Ferramenta caminho vetorial;
Ferramenta redesenhar caminho;
Ferramenta retângulo;
Ferramenta elipse;
Ferramenta polígono;
Arredondado;
Bisel;
Chanfrado;
Conexão;
Espiral;
Estrela;
Ferramenta medida;
Forma em L;
Inteligente;
Linha de seta;
Pizza;
Rosca;
Seta;
Ferramenta texto;
Ferramenta forma livre;
Ferramenta alteração de área;
Ferramenta alteração de caminho - aditiva;
Alteração de caminho - subtrativa;
Ferramenta Faca;



Painel Web:



Ponto de acesso retangular;
Ponto de acesso circular;
Ponto de acesso poligonal;
Ferramenta Fatia poligonal;



Ferramenta Conta-gotas;
Ferramenta Balde de tinta;
Ferramenta Gradiente;

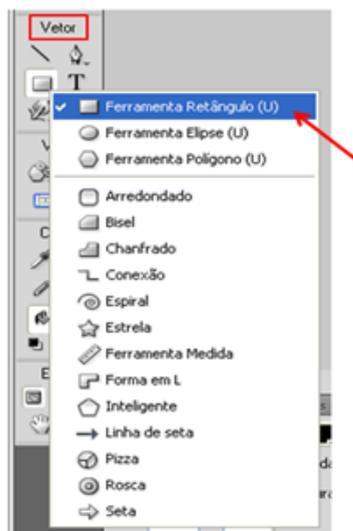


Ferramenta Mão;
Ferramenta Zoom.



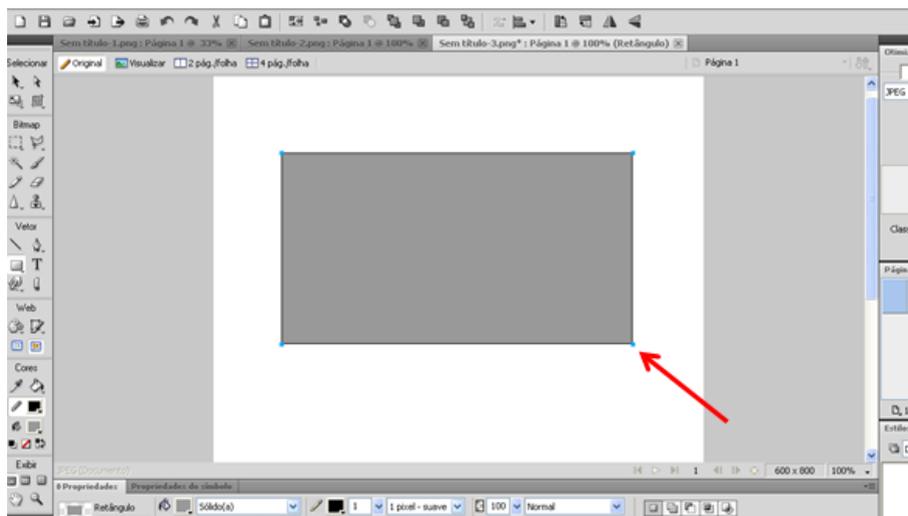
Vejamos agora a utilização de algumas das opções acima na prática:

Nas opções de **Vetor**, selecione a ferramenta retângulo





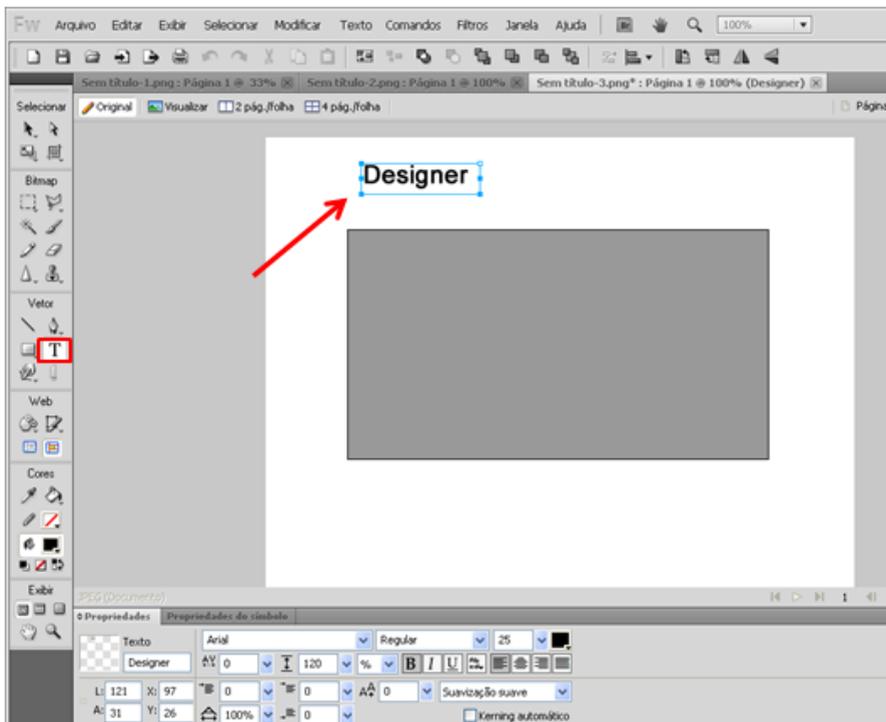
Em seguida, aplique a ferramenta na área designada para a criação.



Para finalizar nossa primeira criação no Fireworks iremos fazer a digitação de um texto.

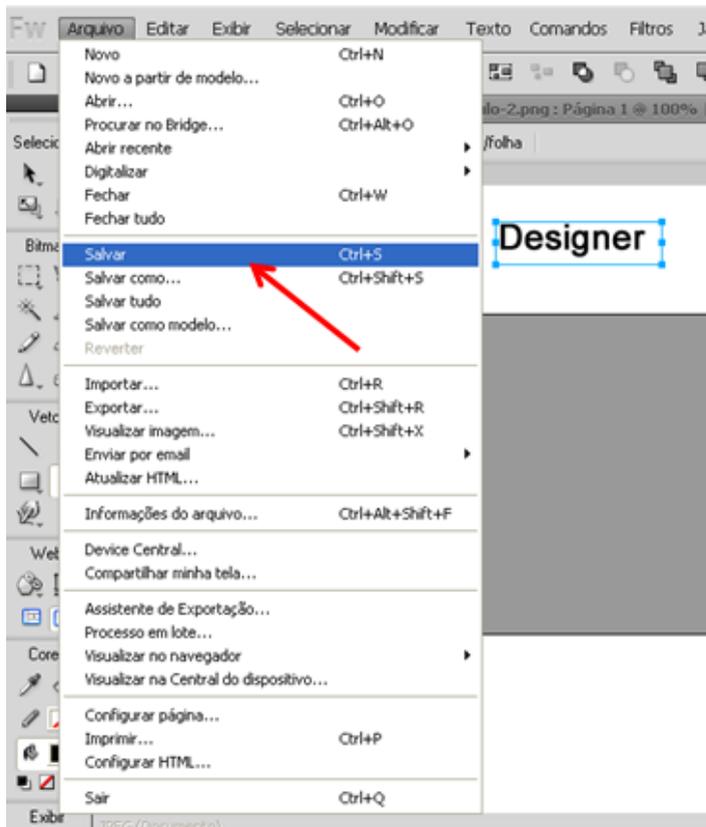


Basta clicarmos na Ferramenta Texto e clicar e arrastar com o mouse na área desejada até que se forme uma caixa de texto, depois de criada a caixa basta digitar.



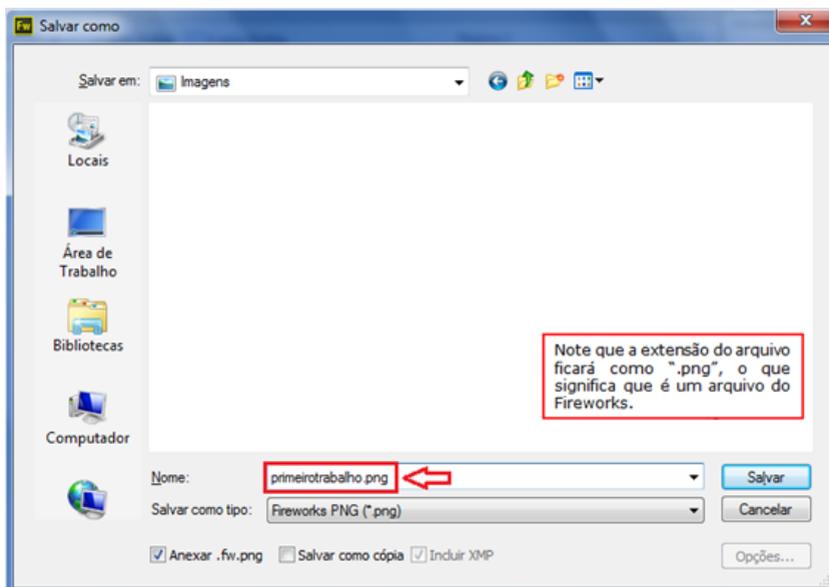


Para salvar o documento basta clicar em Arquivo, Salvar. Digite um nome para o arquivo e indique o local em que deseja armazená-lo, e por fim, clique em Salvar.





Aparecerá esta tela:



Chegamos ao final da primeira aula. Não deixe de fazer os exercícios!



Exercícios:

- 1. Em quantas seções o painel Ferramentas está dividido? E quais são elas?**

- 2. Cite algumas partes da área de trabalho do Fireworks.**

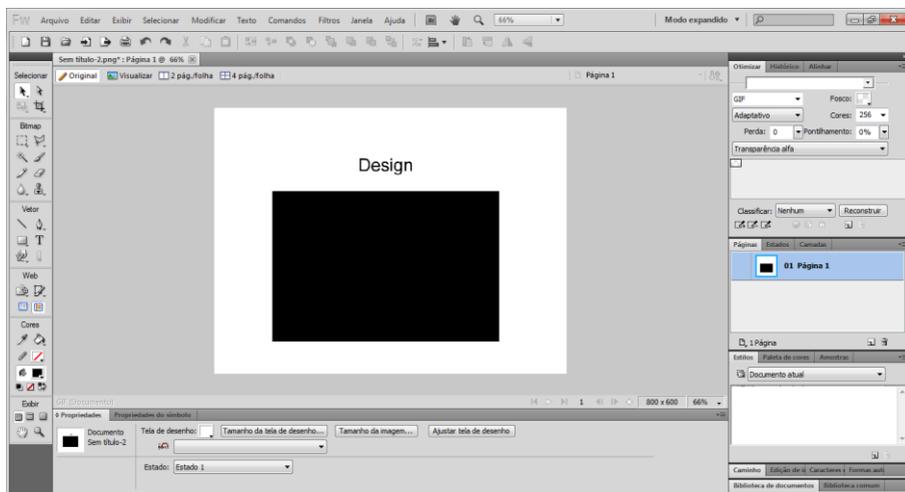
- 3. Fale sobre gráficos de vetores.**

- 4. Fale sobre gráficos de bitmap.**



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG no Fireworks, coloque as dimensões 800x600. Em seu interior desenhe um retângulo e logo acima escreve a palavra Design, assim como demonstrado abaixo.





Aula 2 – Compreendendo o funcionamento das Seleções e Transformações em Objetos

Continuaremos trabalhando com o programa Fireworks conforme iniciado na última aula. Hoje veremos seleção e transformação de objetos.

Primeiramente precisamos selecionar um objeto para que possamos executar qualquer operação na tela de desenhos. Este mesmo conceito se aplica a objetos de vetor, caminhos ou pontos, blocos de texto, palavras ou letras, fatias ou pontos de acesso, instâncias ou objetos de bitmap.

Seleção do objeto:

Para selecionarmos um objeto podemos utilizar o painel de camadas ou uma das ferramentas de seleção.



O **painel de camadas** exibe cada objeto. Você pode clicar em um objeto no painel de Camadas para selecioná-lo quando o painel estiver aberto e as camadas em expansão.

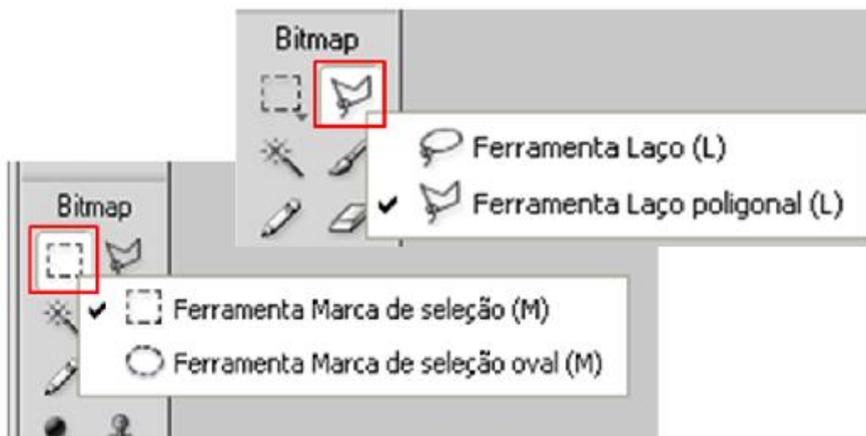


Ferramentas de seleção:

- Ferramenta Ponteiro – seleciona o objeto ao clicar sobre ele;
- Ferramenta Subseleção - seleciona um objeto individual em um grupo ou os pontos de um objeto de vetor;
- Ferramenta Selecionar Atrás - seleciona um objeto que está atrás de outro objeto;
- Ferramenta Área de Exportação - seleciona uma determinada área para ser exportada como um arquivo separado.



Seleção de pixels: É possível editar os pixels de uma tela de desenho inteira ou restringir esta seleção a uma determinada área de uma determinada imagem. Para este tipo de seleção podem ser utilizadas as seguintes ferramentas:



Estas ferramentas desenham marcas que definem a seleção, ou seja, definem a área de pixels selecionados. Após esta primeira ação, é possível manipular, mover, acrescentar ou utilizar esta mesma seleção como base para outras seleções.

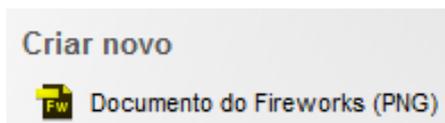
Depois de feita uma seleção, podemos editar, aplicar filtros, ou apagar os pixels dentro desta sem que as áreas ao redor sejam alteradas. Também é possível criar uma seleção flutuante de pixels, que podem ser editados, movidos, recortados ou copiados.



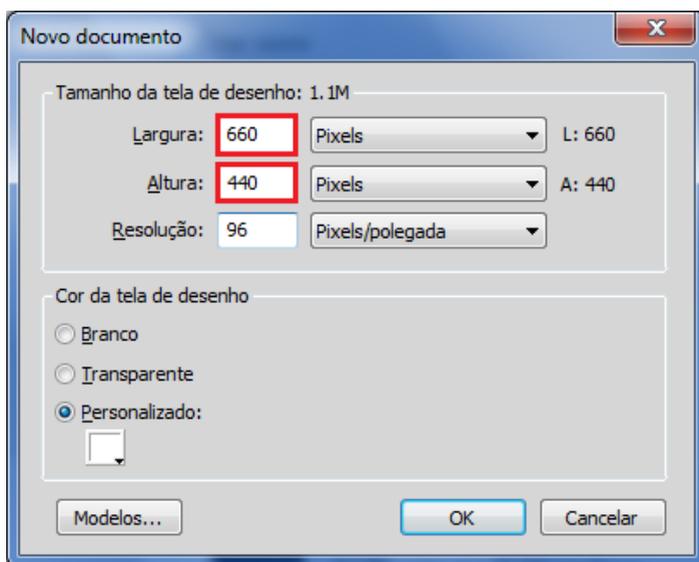
Agora veremos os conceitos acima sendo colocados em prática, vamos fazer uma seleção de **VETOR** e em seguida de **PIXEL**.

Para abrir o Fireworks clique no menu iniciar , depois em "Todos os Programas" e localize  Adobe Fireworks CS6.

Em seguida, crie um novo documento:

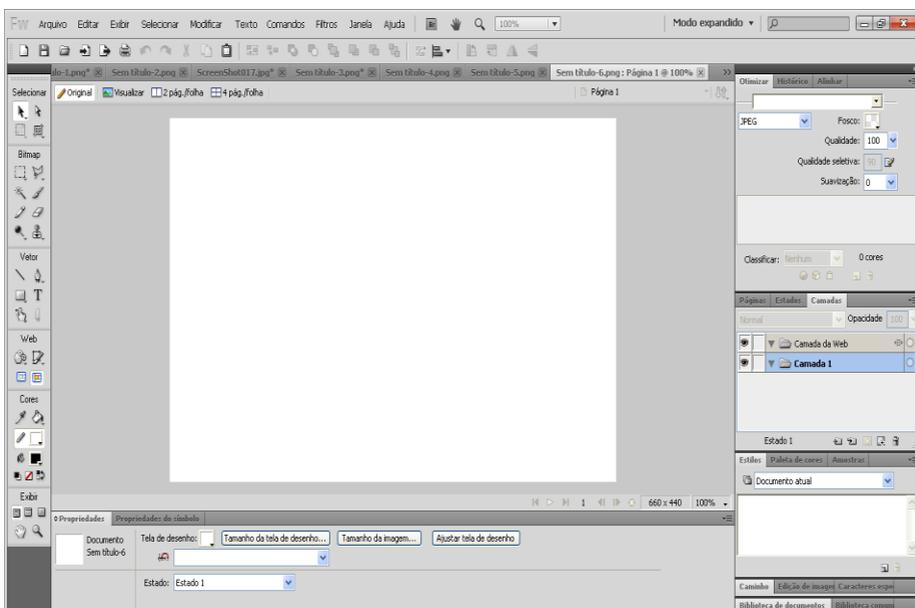


Coloque as seguintes especificações:





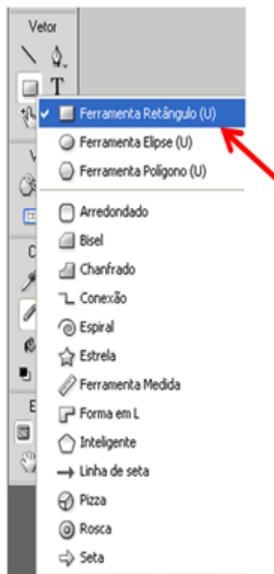
Pronto, agora já estamos na área de trabalho do programa.



Vamos criar um **VETOR** para que possamos trabalhar.



Primeiramente clique na Ferramenta Retângulo.



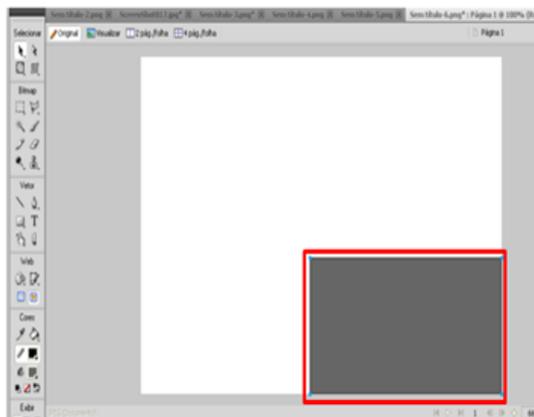
Em seguida, criaremos um retângulo na área de desenho.



Após criarmos o retângulo, clicamos na Ferramenta Ponteiro:

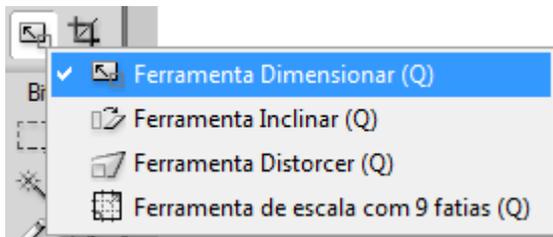


Selecionamos o objeto e pressionando o botão esquerdo do mouse, movimentamos e posicionamos o objeto no canto inferior direito da tela de desenho.

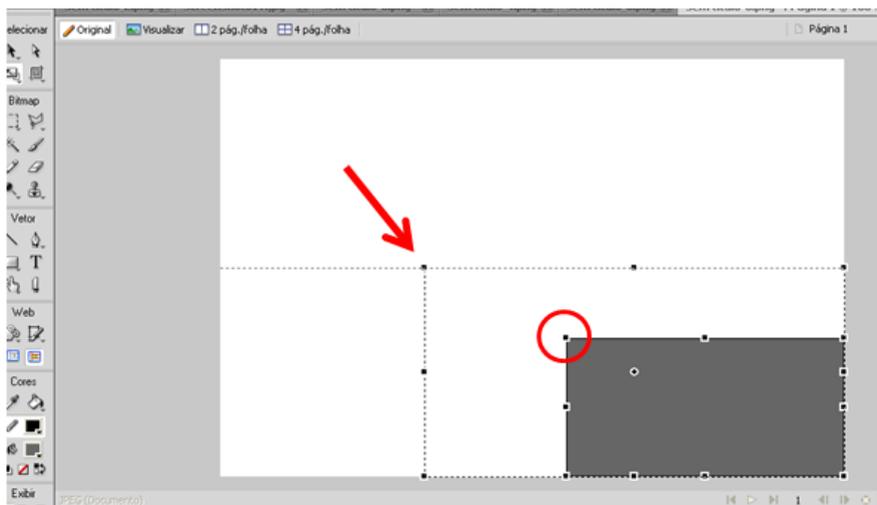




Para dimensionar um objeto basta selecionar este com a Ferramenta Ponteiro e em seguida clicar na Ferramenta Dimensionar.

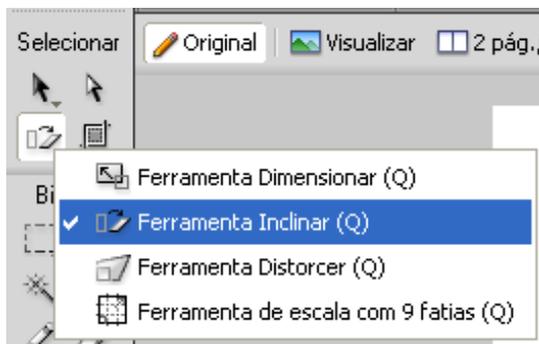


Após, basta clicar em um dos pontos do objeto e movê-lo até obter o tamanho desejado.

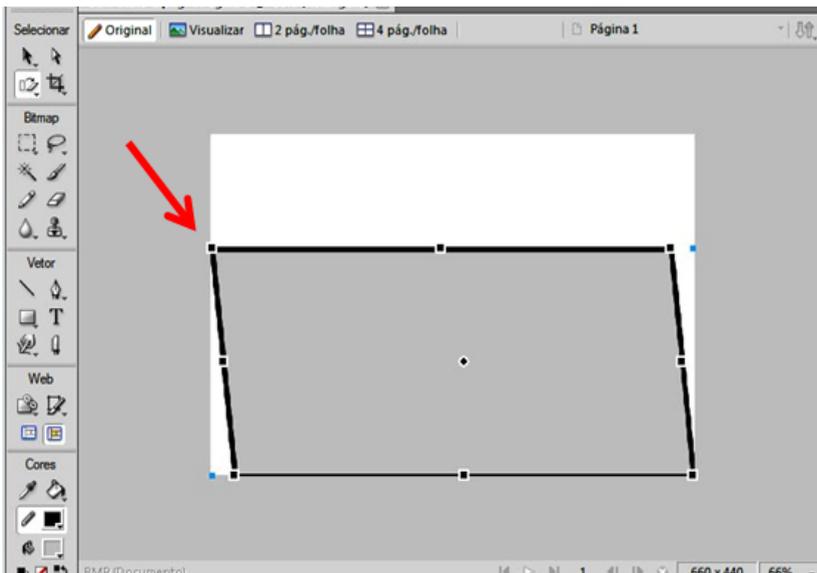




Agora veremos como utilizar a Ferramenta Inclinador. Continuaremos utilizando o mesmo objeto, porém, selecione a ferramenta indicada:



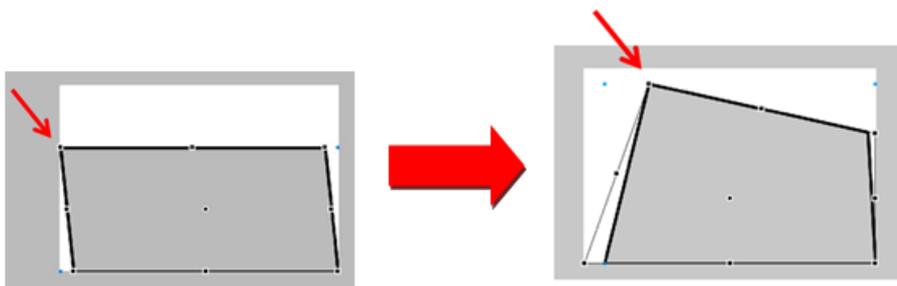
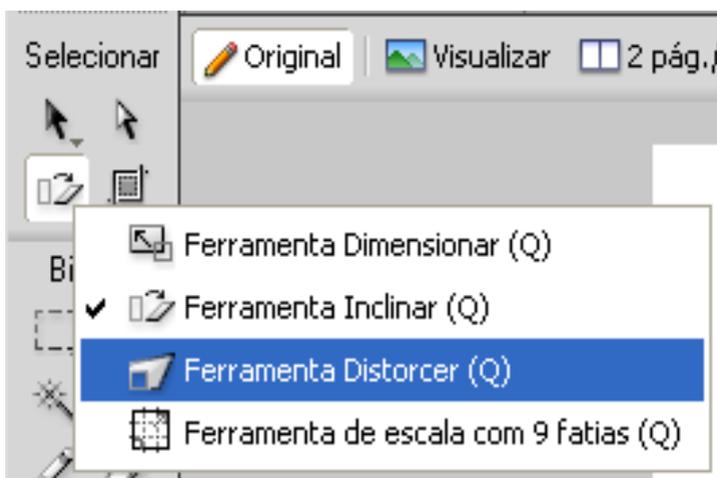
Da mesma forma que a Ferramenta Dimensionar, basta clicar em um dos pontos do objeto e movê-lo até obter a inclinação desejada.





Esta ferramenta é muito utilizada na confecção de objetos com efeito 3D para sites e até mesmo banners.

Agora usaremos a Ferramenta Distorcer. Basta selecioná-la e aplicá-la da mesma forma que a ferramenta anterior no objeto, ou seja, selecionar um dos pontos e distorcer o objeto conforme o desejado.

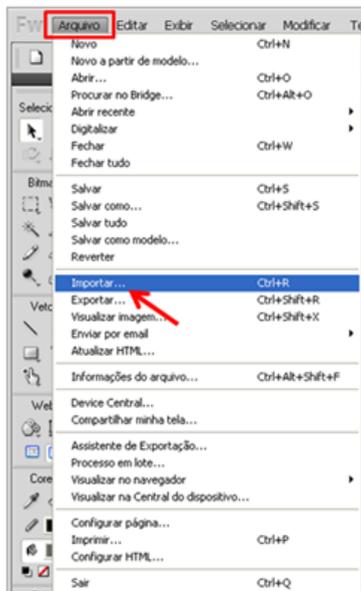
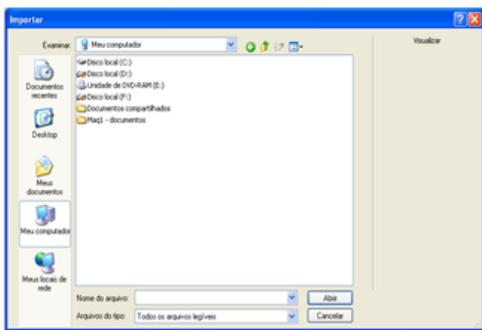


Agora veremos como executar os processos de seleção e transformação de objetos Bitmaps.



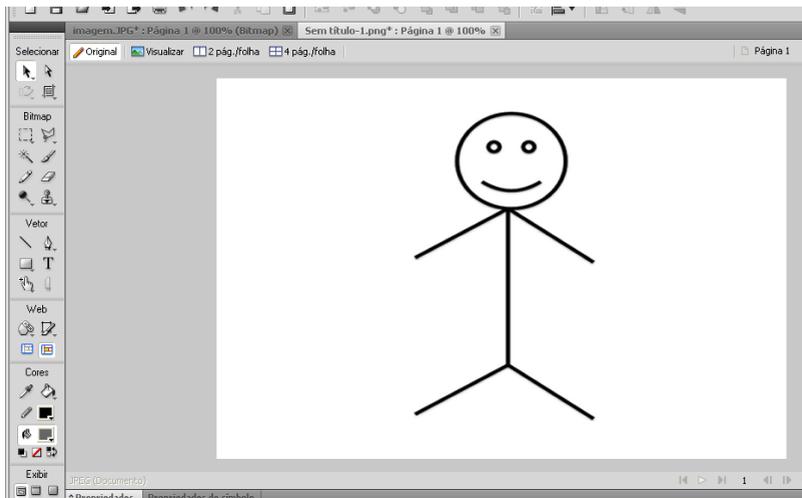
Suponhamos que um trabalho feito anteriormente foi importado para a nossa área de desenho.

Para importar arquivos basta selecionar o menu **Arquivo** e em seguida clicar em **Importar**. Então abrirá uma nova janela, onde selecionaremos o local e em seguida o arquivo desejado para que este abra na área de trabalho do programa.

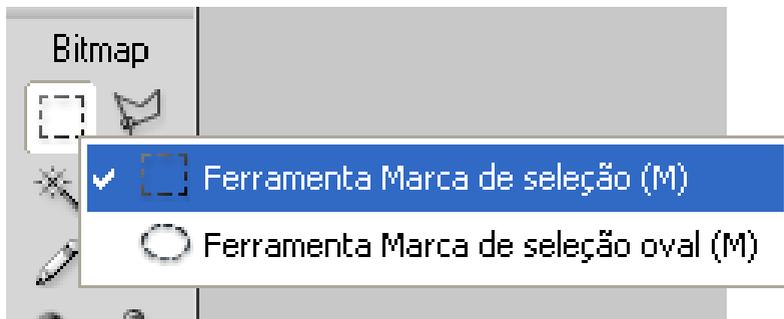


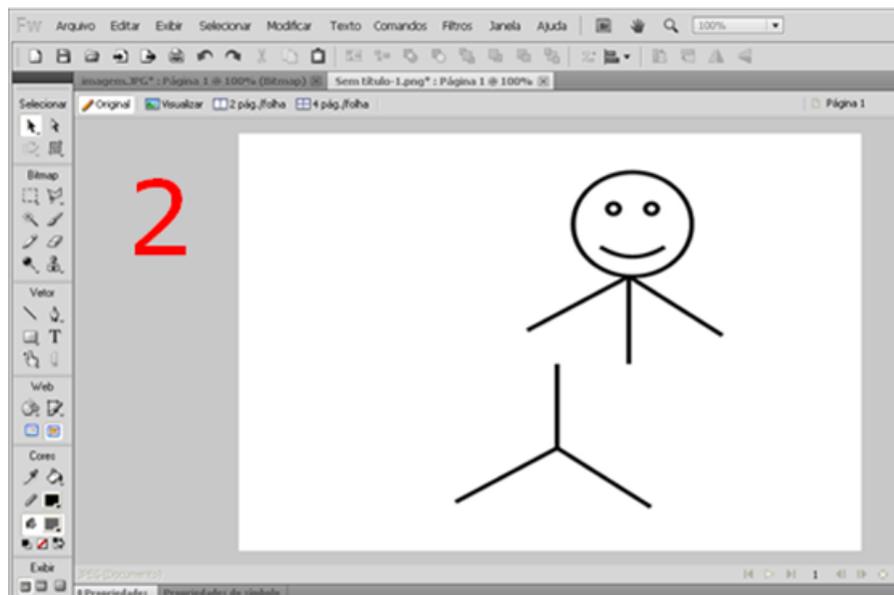
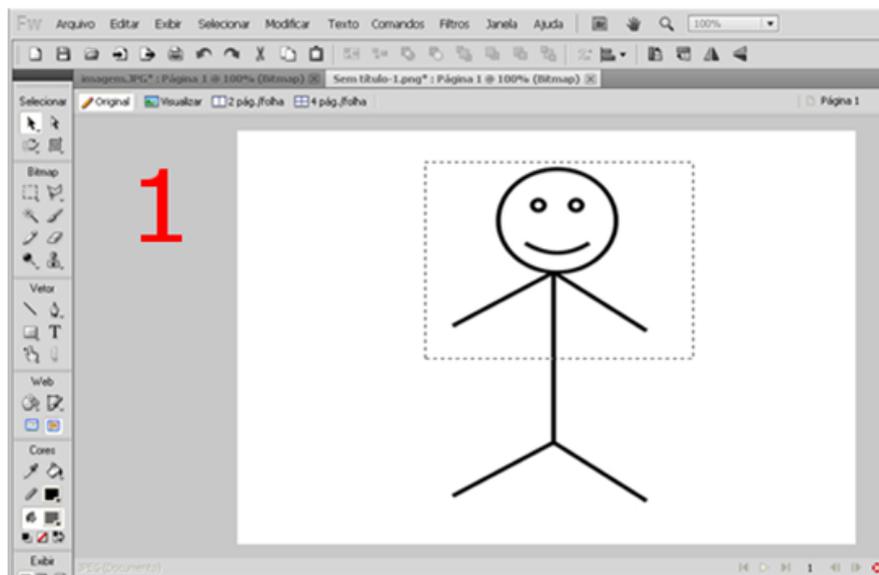


Muito bem, agora que já temos um objeto e podemos trabalhar.



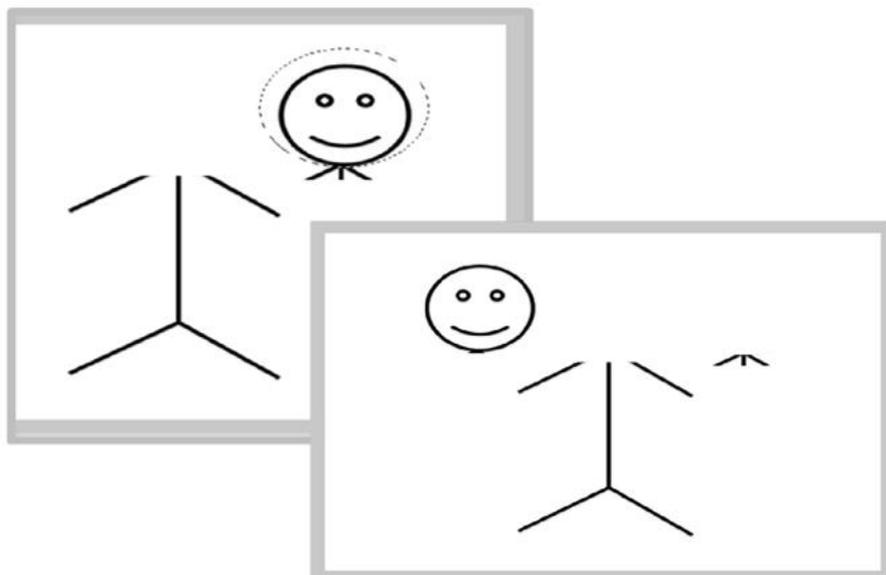
Iniciaremos pela Ferramenta Marca de Seleção. Vamos selecionar a ferramenta e em seguida fazer uma marcação na imagem¹. Após, clicamos na Ferramenta Ponteiro e arrastamos a seleção para direita. Nossa imagem ficará dividida em duas partes².







Vejamos agora a Ferramenta Marca de Seleção Oval. Esta é utilizada da mesma forma que a vista anteriormente, porém, sua demarcação no objeto é em outro formato.





Exercícios:

1. Fale sobre o painel de camadas.

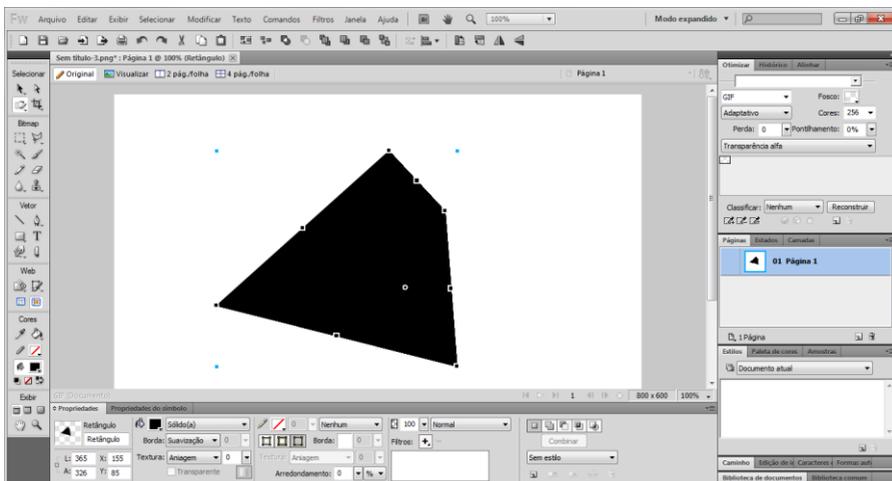
2. Quais são as ferramentas de seleção?

3. Como é feita a importação de arquivos?



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG no Fireworks, coloque as dimensões 800x600. Em seu interior desenhe um retângulo e modifique suas dimensões com ferramenta Inclin.





Aula 3 – Trabalhando com Bitmaps



Bitmaps são gráficos compostos de pequenos quadrados coloridos denominados pixels, que se combinam como os ladrilhos de um mosaico para criar uma imagem.

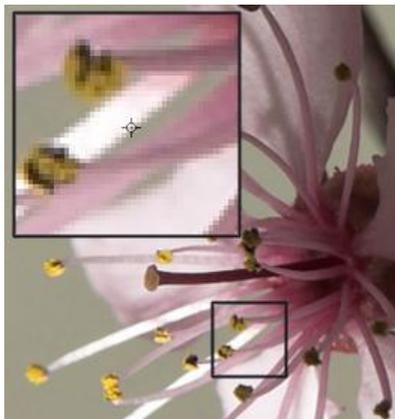
Exemplos de gráficos de bitmap incluem fotografias, imagens digitalizadas e gráficos criados em programas de pintura. Eles são chamados às vezes de imagens rasterizadas.

O Adobe® Fireworks® combina a funcionalidade de aplicativos de edição de fotos, desenho de vetores e pintura.

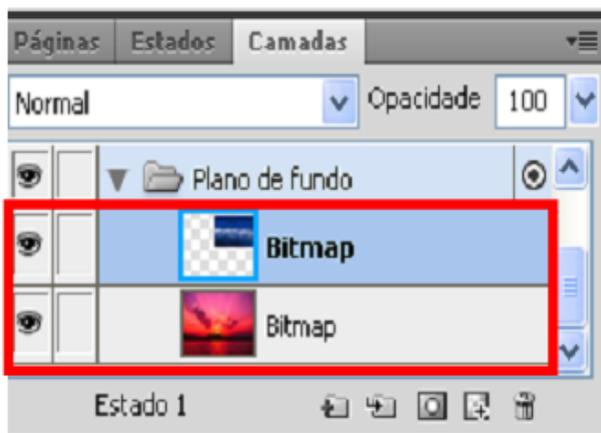
Você pode criar imagens bitmap desenhando e pintando com ferramentas de bitmap, convertendo objetos de vetor em imagens bitmap, ou abrindo e



exportando imagens. **Objetos bitmap não podem ser convertidos em objetos de vetor.**

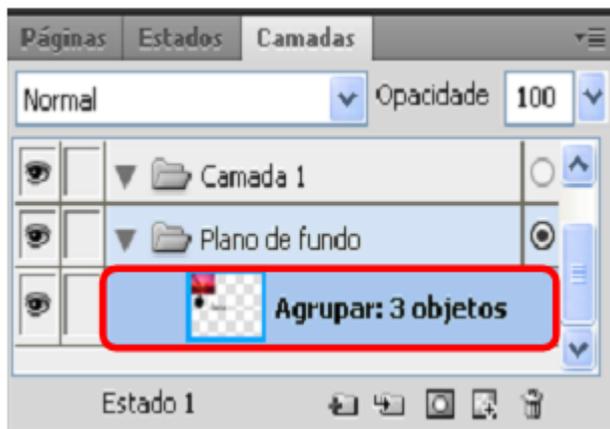


Quando um objeto de bitmap é criado, ele aparece na camada atual. No painel Camadas com camadas expandidas, é possível ver uma miniatura e o nome de cada objeto de bitmap abaixo da camada na qual ele reside.

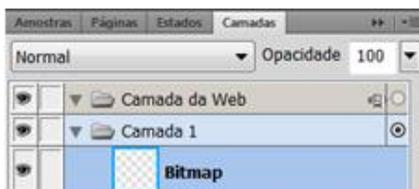




Embora alguns aplicativos de bitmap considerem cada objeto de bitmap uma camada separada, o Fireworks combina objetos de bitmap, objetos de vetor e texto em camadas.



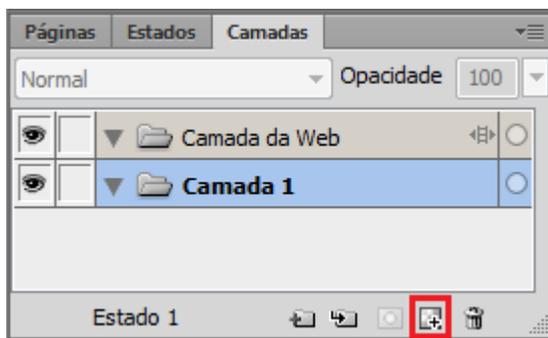
Note que ao usar a ferramenta **lápiz** é criado uma nova camada **BITMAP** é criada.





Bitmap Vazios

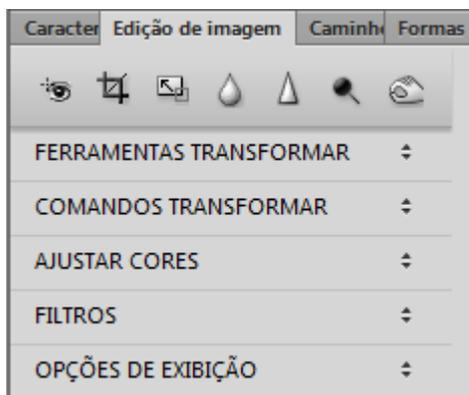
Você pode criar um bitmap vazio e, posteriormente, desenhar ou pintar pixels nele. Para isto criamos uma nova camada, clicando no botão **Nova imagem de bitmap**.



E em seguida vá em **Editar > Selecionar > Bitmap Vazio**.

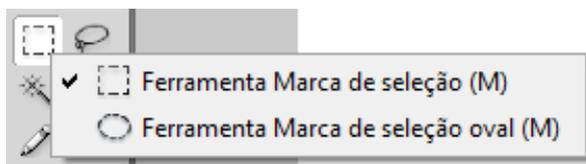
Ferramentas de Edição

As ferramentas usadas com mais frequência para edição de fotos estão localizadas no painel Edição de imagem (**Janela > Outros > Edição de imagem**).



As ferramnetas para edição são as seguintes:

Ferramenta marca de seleção



A ferramenta **Marca de seleção** e serve para selecionar algumas partes desejadas de uma imagem bitmap. A ferramenta **Marca de seleção ova** tem a mesma função que a marca de seleção, seu único diferencial é que a seleção será em forma de círculo.

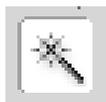


Ferramenta Laço



A ferramenta laço serve para selecionar partes da imagem livremente, clicando e arrastando. Já a ferramenta Laço poligonal seleciona partes da imagem conforme os cliques que o usuário vai dando na imagem.

Ferramenta Varinha Mágica



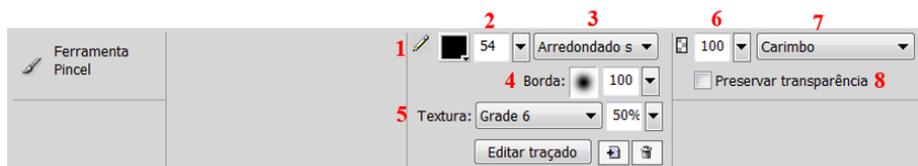
Ferramenta Varinha [Mágica](#), é uma ferramenta feita para facilitar ao máximo o ato de criar uma seleção em áreas específicas em uma imagem de alto contraste.



Ferramenta Pincel



A ferramenta pincel serve para criar traçados mais sofisticados, podendo alterar várias propriedades avançadas.



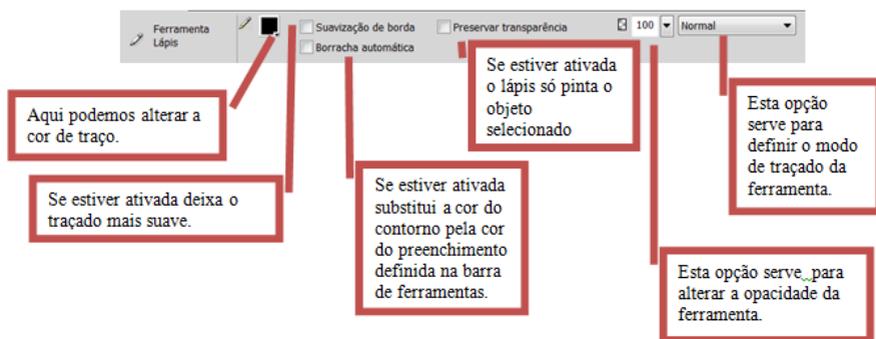
- 1- Seleciona uma cor para o traçado.
- 2- Regula o tamanho do traçado.
- 3- Escolhe o tipo de traçado para a ferramenta.
- 4- A suavidade varia de 0 a 100, valores baixos dão um aspecto mais duro ao traçado, valores altos dão um aspecto mais suave ao traçado.
- 5- Escolhe um tipo de textura para seu traçado e uma porcentagem de fluxo para o mesmo.
- 6- Regula a transparência do traçado.
- 7- Escolhe um tipo mescla para o traçado.
- 8- Se estiver ativada o pincel só pinta o objeto selecionado.



Ferramenta Lápis



A Ferramenta Lápis é usada para fazer traçados de apenas **1 pixel** como: traçados livres, linhas horizontais, verticais e diagonais. Podemos também trabalhar com pixels individuais.



Ferramenta Borracha





Serve para apagar os pixels de uma seleção ou de um objeto de bitmap. Podendo alterar algumas propriedades que veremos a seguir.



Podemos alterar a espessura da borracha.

Nesta opção podemos configurar a borda da borracha, sendo ela mais suave ou mais rígida.

Aqui podemos escolher a forma da borracha, entre a forma quadriculada ou arredondada.

Nesta opção podemos regular a opacidade da borracha.



Ferramenta Desfocar

A ferramenta Desfocar diminui o foco das áreas selecionadas em uma imagem. Veja como a imagem fica quando aplicada esta ferramenta, na figura abaixo.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Desfocar**  ou pressione a tecla **R**.



Ferramenta Borrar

A ferramenta Borrar seleciona uma cor e a empurra na direção que você arrastar em uma imagem. Veja o exemplo ao lado.

Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Borrar**  ou pressione a tecla **S**.

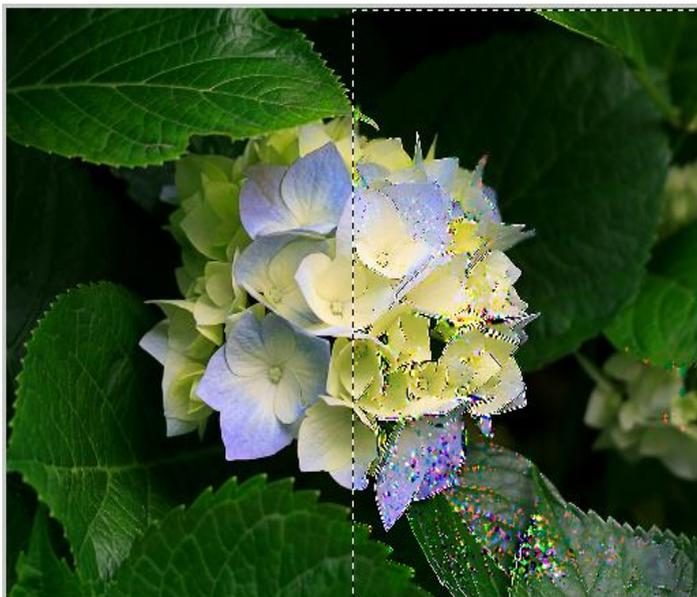




Ferramenta Nitidez

A ferramenta Nitidez aumenta a nitidez às áreas em uma imagem. Veja o exemplo ao lado.

Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Nitidez**  ou pressione a tecla **R**.





Ferramenta Subexposição

A ferramenta Subexposição clareia partes de uma imagem.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Subexposição**  ou pressione a tecla **R**.



Ferramenta Superexposição

A ferramenta Superexposição escurece partes de uma imagem.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Superexposição**  ou pressione a tecla **R**.



Ferramenta de Correção de Olhos Vermelhos

A ferramenta Remover olhos vermelhos reduz a aparência de olhos vermelhos em fotografias.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Correção de olhos vermelhos**  ou pressione a tecla **S**.



Ferramenta Substituir cor

A ferramenta Substituir cor pinta sobre uma cor com outra.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Substituir cor**  ou pressione a tecla **S**.



Ferramenta Carimbo

A ferramenta Carimbo permite copiar ou clonar uma área de uma imagem para outra.



Para utiliza-la vá até a barra de ferramentas e clique em Ferramenta **Carimbo**  ou pressione a tecla **S**.



Exercícios:

1. O que é bitmap?

2. Para que serve a Ferramenta Laço?

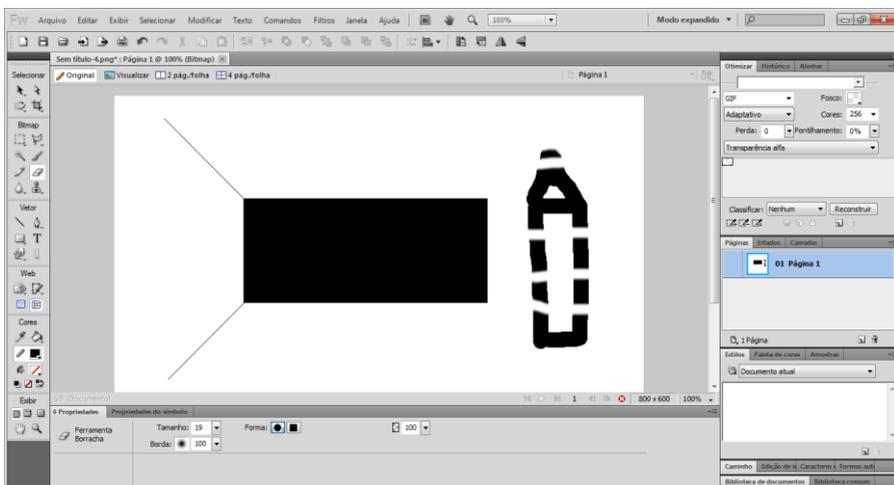
3. Para que serve a Ferramenta Borracha?

4. Qual a diferença entre as Ferramentas Subexposição e Superexposição?



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. Dentro deste arquivo faça um desenho com as ferramentas Linha, Pincel e Retângulo, logo após isso apague parte do desenho feito com o pincel utilizando a ferramenta Borracha.





Aula 4 – Trabalhando com Vetores

Um objeto de vetor é um gráfico de computador cuja forma é definida por um caminho. A forma deste caminho é determinada por pontos que são plotados ao longo dele. A cor de traçado do objeto de vetor acompanha o caminho e seu preenchimento ocupa a área dentro dele. O traçado e o preenchimento determinam a aparência do gráfico quando publicado para impressão ou na web.



Formas de objetos de vetor incluem: Formas básicas, formas automáticas (grupos de objetos de vetor que possuem controles especiais para o ajuste de seus atributos) e formas livres.



Há diversas ferramentas e técnicas que podem ser utilizadas para desenhar e editar objetos de vetor. A seguir conheceremos algumas:

 **Formas básicas:** Incluem linhas, retângulos, elipses, retângulos arredondados, polígonos e estrelas. Com estas podemos criar vários objetos vetoriais que podem ser utilizados na criação de sites, por exemplo.

Desenho e edição de Formas Básicas:

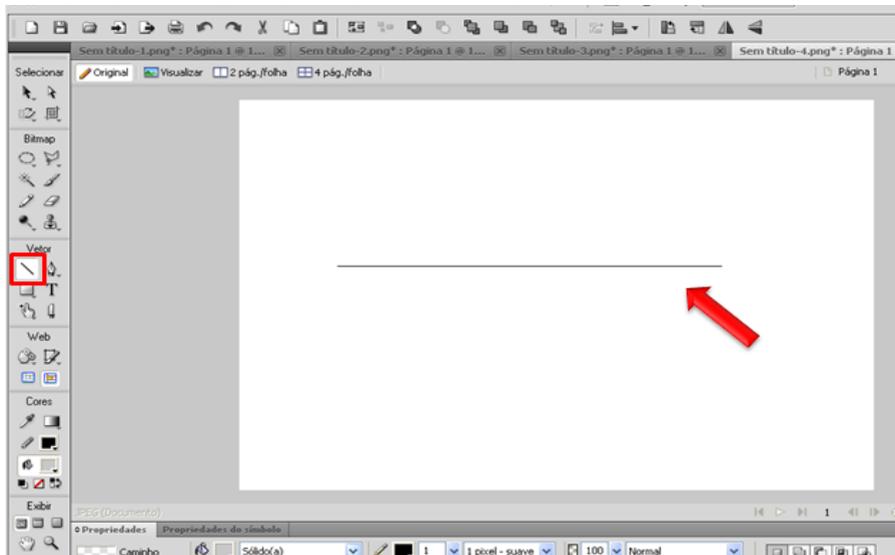
As ferramentas retângulo e retângulo arredondado podem ser agrupadas, por exemplo.



 Vejamos como desenhar uma linha:



No painel Ferramentas, selecione a opção Linha. Na área de desenho, clique no local que deseja iniciar a linha e arraste até o local final, em outras palavras, determine a extensão da linha.

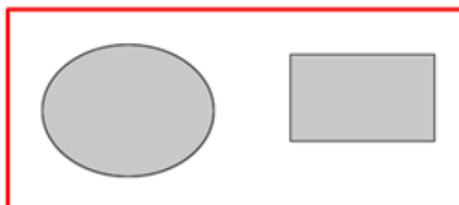


Esta opção pode ser utilizada na criação de vários objetos.

Ao criar uma linha, a fim de garantir que está fique excepcionalmente reta, basta manter a tecla Shift pressionada do início ao fim no momento da criação desta.



Já para as ferramentas Retângulo ou Elipse, mantenha a tecla Shift pressionada durante a criação para restringir as formas a quadrados ou círculos.

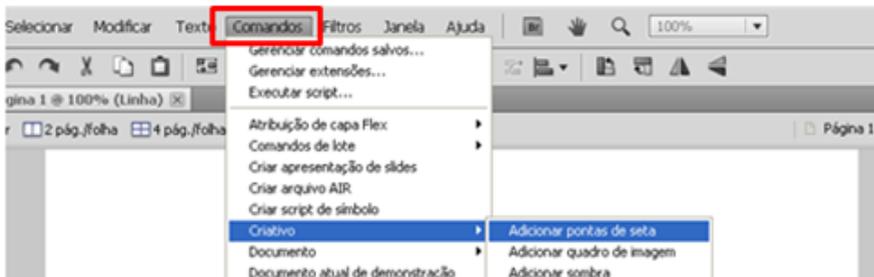


Vejamos como adicionar pontas de seta a uma linha:

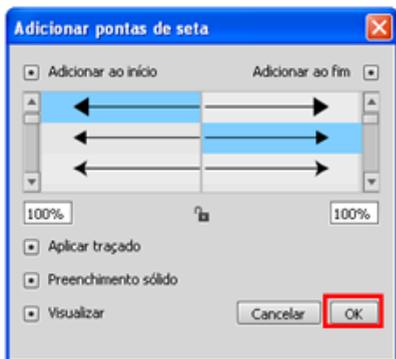
Setas são muito utilizadas na criação de layouts. Para aplicá-las basta selecionar a linha que deseja modificar na área de desenho e em seguida Comandos, Criativos, Adicionar pontas de seta.



Então, na janela com as opções, selecione um estilo para adicionar no começo e outro no fim da seta.



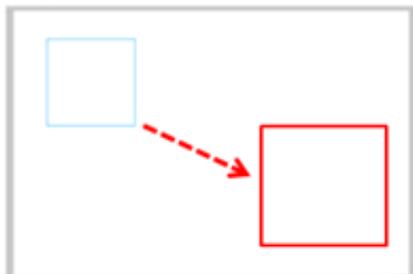
Abrirá uma janela correspondente a esta opção, basta selecionar o estilo de seta de início e o estilo de seta de fim e clicar em OK.



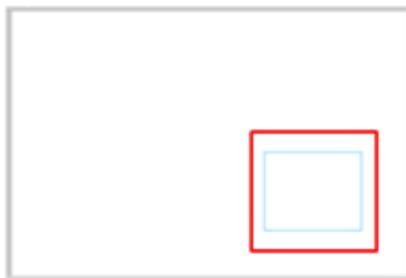
Ajustar a posição de uma forma básica ao desenhá-la:



Para realizar esta ação, selecione a forma e mantenha o botão do mouse pressionado juntamente com a barra de espaço, isto vale para retângulos ou elipses, e arraste o objeto até o local desejado na tela de desenho. Para continuar desenhando o objeto basta soltar a barra de espaço.



Após fazer o retângulo, antes de soltar o botão do mouse, pressione a tecla espaço e arraste a forma para o local desejado.



Aumentar a nitidez das linhas:

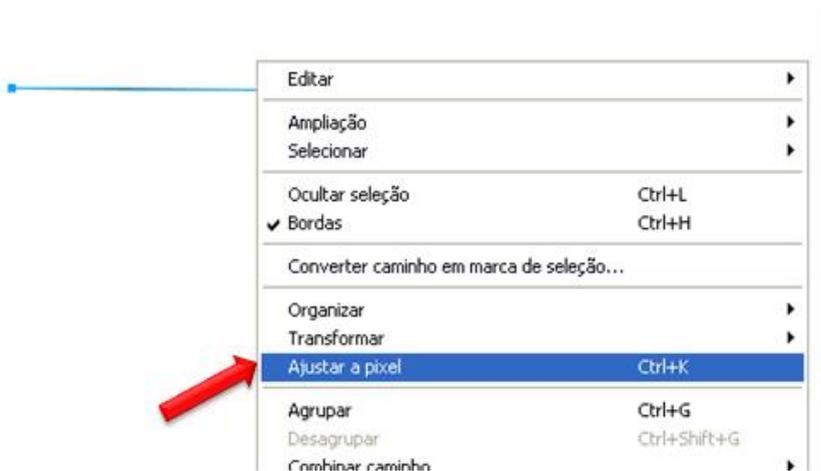
Muitas vezes as linhas desenhadas no Fireworks ficam borradas, ou seja, não produzem a nitidez desejada.



O efeito borrado é causado pelo caminho de nós inseridos com a metade dos pixels quando utilizamos o mouse.



Para aumentar a nitidez dos objetos utilize a opção "Ajustar a pixel". Este comando funciona para linhas retas onde a diferença nas coordenadas x ou y para os dois nós é menor ou igual a 0,5 px.



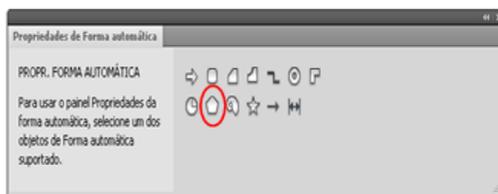
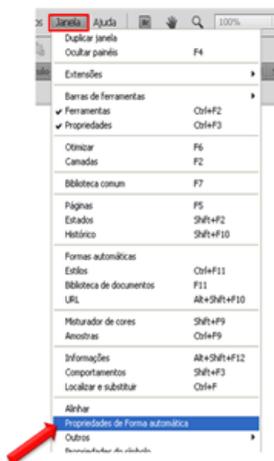
Se os nós do Fireworks estiverem posicionados na metade dos pixels, as coordenadas x ou y de ambos os



nós deverão estar no mesmo limite de pixels. Deslocar os nós em 0,5 px pode levar a alteração de um pixel nas coordenadas x ou y do Inspetor de Propriedades (PI). Esta alteração ocorre porque o PI usa o número interno mais próximo dos valores fracionários.

Desenhar um polígono básico:

A ferramenta Polígono desenha polígonos equiláteros (incluindo triângulos), a partir de um ponto central. Para utilizar esta opção selecione "Janelas" e em seguida "Propriedades de Forma automática".

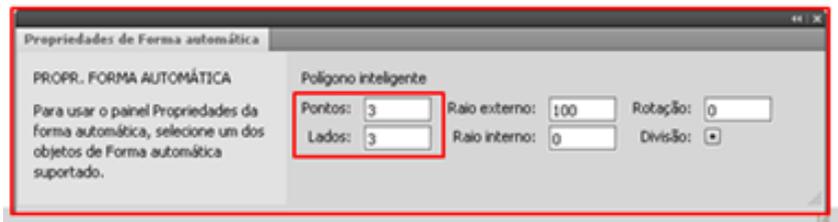


Selecionamos a forma e em seguida determinamos os valores para os pontos e lados na caixa de diálogo "Propriedades de forma Automática".



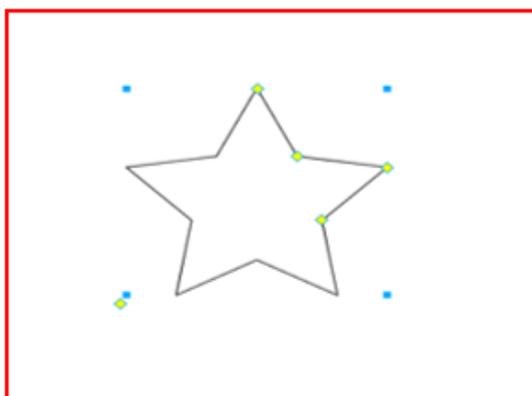
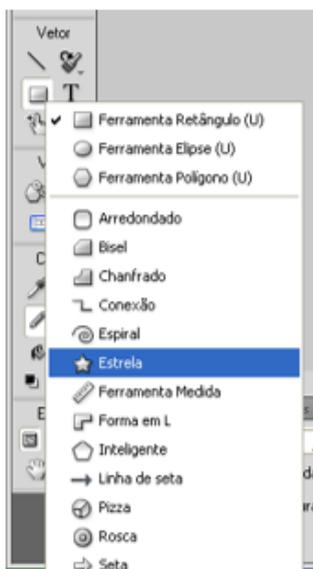


Propriedades de Forma automática:



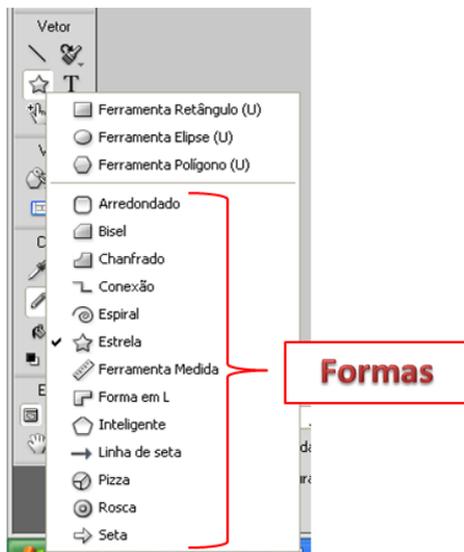
Desenhar uma estrela:

Clique sobre a Ferramenta Retângulo para abrir uma nova caixa de ferramentas agrupadas. Clique em Estrela. Crie a forma escolhida na área de desenho.





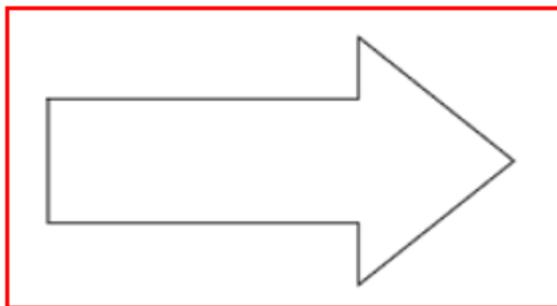
➔ Formas automáticas:



Este grupo tem pontos de controle em forma de losango e alças de grupo de objetos. Arrastar um ponto de controle altera somente sua propriedade visual associada. A maioria dos pontos de controle tem dicas de ferramenta que descrevem como estes pontos afetam a Forma Automática.



Estas ferramentas de formas automáticas criam formas em orientações predefinidas, por exemplo, a Ferramenta Seta desenha setas horizontais.



Da mesma forma, para a forma automática Estrela, por exemplo, clique e arraste o ponto de controle esquerdo para cima ou para baixo na vertical para alterar o número de pontos. É impossível usar os outros pontos de controle para modificar a “nitidez” e a “profundidade” dos raios.



Exercícios:

1. Fale sobre objetos de vetor.

2. Como é feito para adicionar pontas de setas em uma linha?

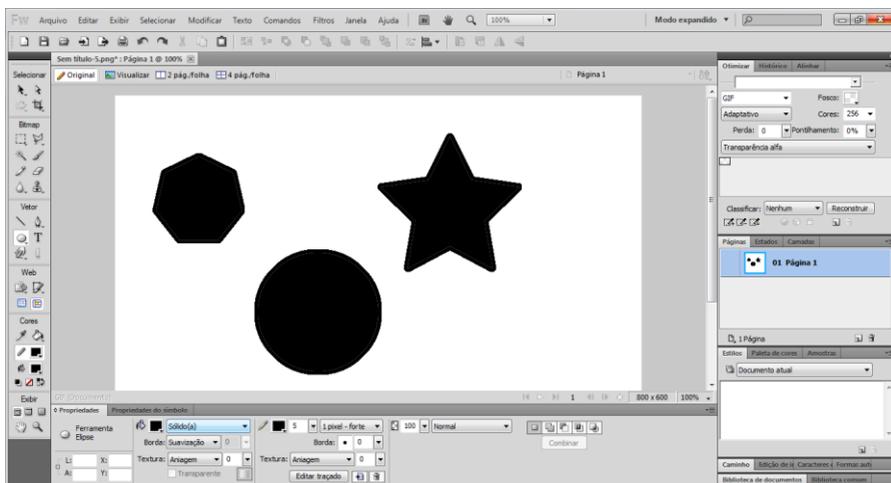
3. Fale sobre formas básicas.

4. Existem formas automáticas no Fireworks?



Exercícios de Fixação:

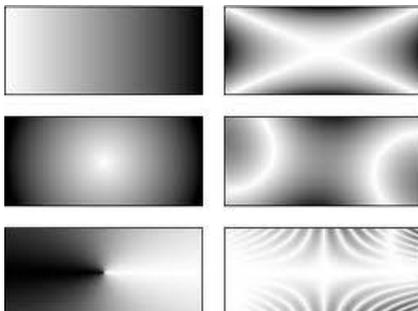
Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. Em seu interior desenhe um polígono inteligente, uma estrela e um círculo.





Aula 5 – Aplicando Traçados e Preenchimentos

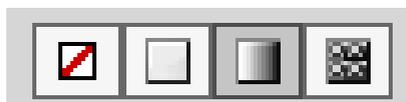
Nesta aula aprenderemos aplicação de traçados e preenchimentos.



Quando criamos um objeto no Fireworks, você tem a opção de adicionar com, preenchimento, traçados ou estilos prontos. Quando este quadrado está com um risco , quer dizer que está sem preenchimento.

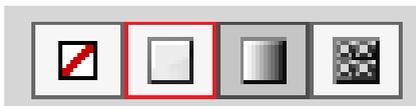
Categoria de preenchimento

Esta opção serve para que possamos escolher o tipo de preenchimento para nosso objeto. Vamos ver a seguir quais são suas opções.

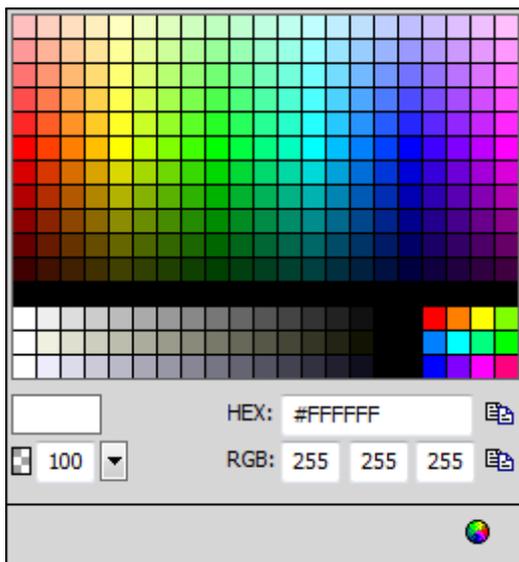




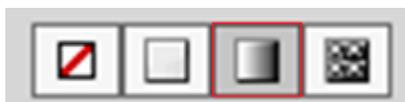
- **Sólido(a):** Preenche o objeto com apenas uma cor.



Ao clicar no ícone de preenchimento sólido, um menu mostrará todas as cores disponíveis para o preenchimento total do objeto selecionado.

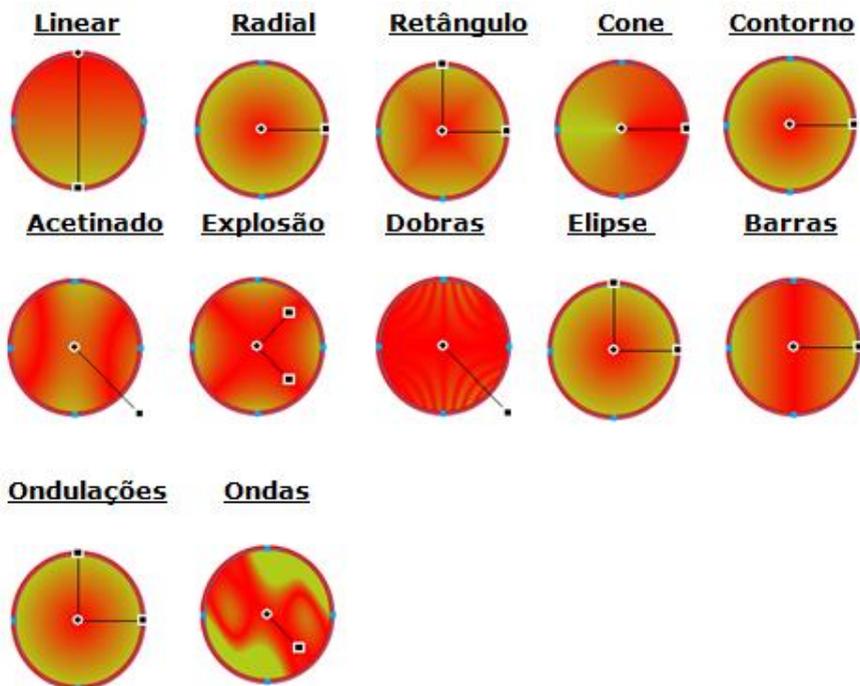


- **Gradiente:**





Nesta opção podemos aplicar diversos tipos de gradientes em nosso objeto. Vamos ver a seguir os tipos de gradientes.



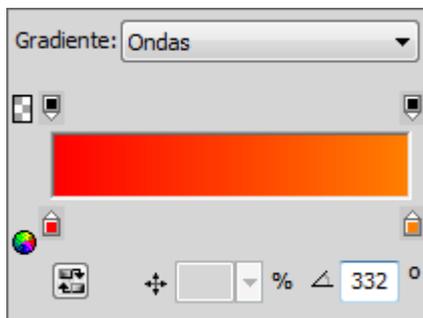
Agora veremos como editar as cores do gradiente, e adicionar mais cores ao objeto.

-Para isso clicamos na caixa de cor do gradiente





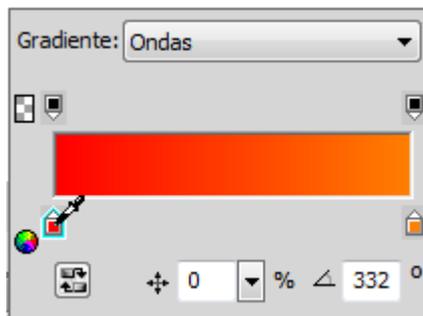
-Feito isto abrirá uma janela, onde aparecem as cores já aplicadas no objeto. Veja no exemplo abaixo.



Para alterar a uma cor já existente, basta clicar sobre os quadrados preenchidos com as respectivas cores. Veja o exemplo na figura abaixo.



Clicando sobre eles abrirá uma caixa de cores para que você escolha a nova cor para o gradiente.





Para adicionarmos mais uma cor ao nosso gradiente, basta clicar em qualquer um dos pontos livres na barra e escolher a cor desejada. Veja no exemplo abaixo a aplicação de mais cores no gradiente.

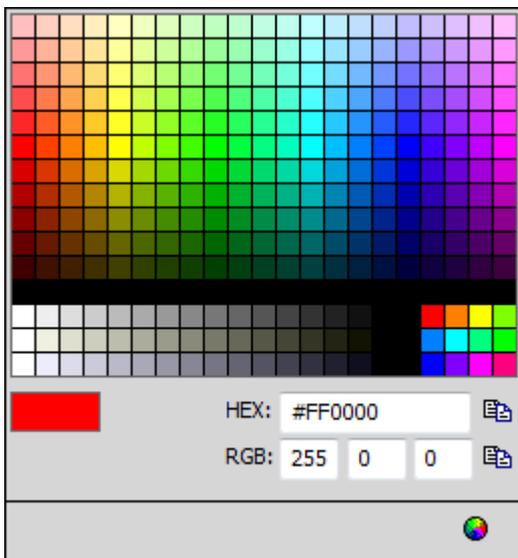
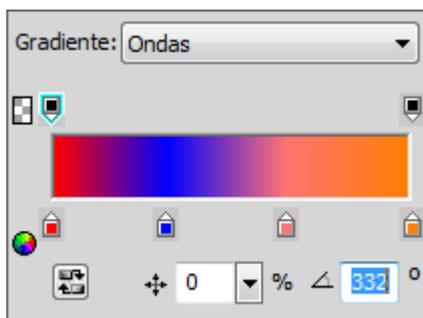
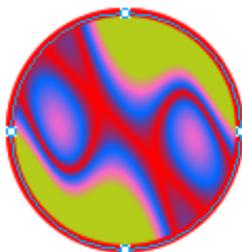


Imagem com as cores já selecionadas.





Veja abaixo como ficou nosso objeto após concluirmos a edição do **gradiente Ondas**.



- **Padrão:**

São texturas pré-definidas no Fireworks, para serem aplicadas nos objetos. A seguir vamos ver alguns tipos de texturas existentes.

Folhas



Madeira



Metal-Placa



Bolhas



Ilusão

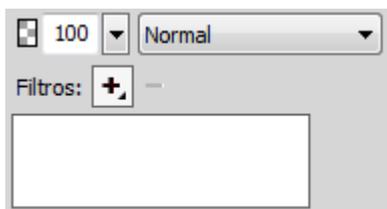




Filtros:

Vamos ver agora para que servem os filtros, e como se aplicar um filtro em um objeto.

Os filtros são ferramentas para dar efeitos em nosso objeto.



Existem diversos tipos de filtros, a seguir vamos ver alguns tipos.

Brilho Interno



Sombra



Bisel Interno



Desfoque de Movimento



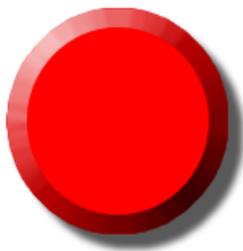
Para adicionar um filtro clicamos no sinal representada pelo sinal de +()



Ao clicar sobre o sinal se abre uma janela com as opções de filtros a serem aplicados no objeto.



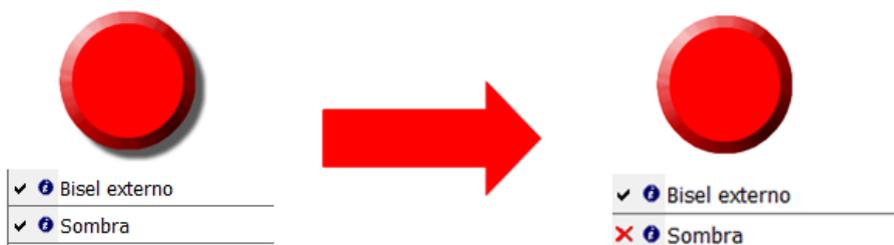
Na figura abaixo foram aplicados os filtros **Bisel Interno** e **Sombra**.





Para ocultarmos um filtro na cena basta clicar no botão com o seguinte sinal de correto (✓).

Vamos ver como fica o objeto após tirarmos o filtro sombra.



Note que ao tirarmos o filtro sombra, ele desaparece da cena, mas permanece na barra de propriedades. Caso você queira reativá-lo basta clicar no símbolo representado pela letra X para que ele volte ao objeto.

Para editarmos um filtro basta dar dois cliques sobre o mesmo, após feito isto abrirá uma janela com as opções de edição do filtro.



Veja abaixo como é feito para acessar as propriedades do filtro **Sombra**.



Para excluirmos o filtro, clicamos no sinal de menos (-).

Texturas

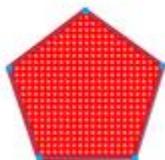
Além destes filtros, o Fireworks tem texturas que podem ser aplicadas em nosso objeto.





A seguir vamos ver alguns tipos de texturas que o Fireworks nos oferece.

Grade5



Fibra



DNA

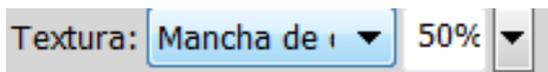


Mancha de óleo



Note que a qualidade de cada textura acima está opaco. Vamos ver a seguir como alterar a qualidade das texturas.

Vamos modificar a figura com a textura mancha de óleo





Note que o valor acima está definido em 50%, quando alterado para 100% a qualidade da textura ficará bem mais nítida. Abaixo aplicamos a textura com qualidade 100%, note a diferença.





Exercícios:

1. Cite quatro tipos de gradientes.

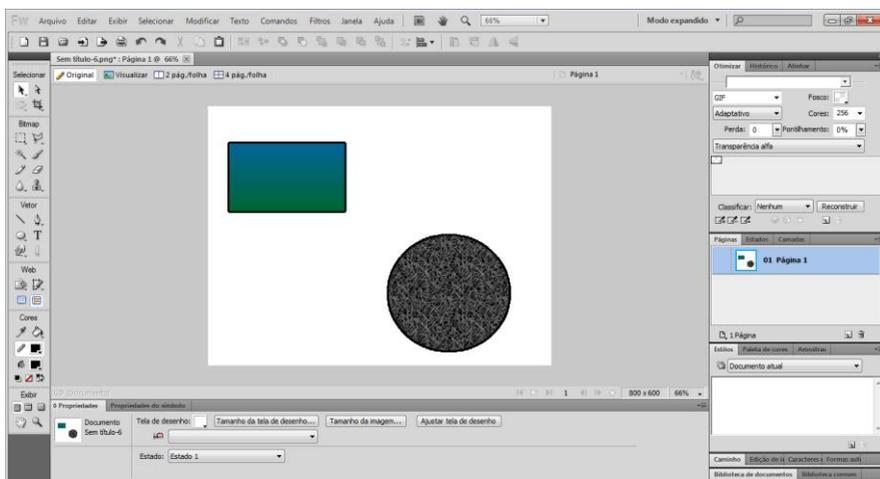
2. Para que serve a categoria de preenchimento?

3. Fale sobre texturas.



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. Em seu interior crie um retângulo com seu preenchimento em gradiente linear e um círculo com a textura de Fibra.





Aula 6 – Trabalhando com Estilos

No Fireworks, temos alguns estilos prontos que podem ser usados para aprimorar nosso trabalho. Estilos são pequenos exemplos de texturas para serem aplicados em nosso projeto.

Com estilos podem ser criadas variedades de Box's para sites, banners, cartões de visita, logotipos e muito mais.

No próprio Fireworks tem estilos padrões, e na versão CS6 surgiram alguns novos. Você ainda pode criar, editar, ou até importar estilos prontos da internet.



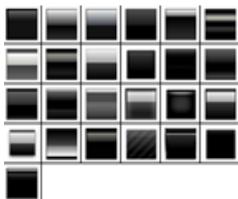


Tipos de Estilos:

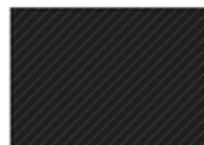
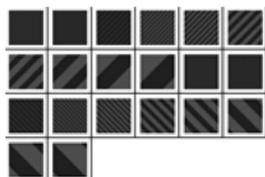
-Estilos de cromo: São estilos que trazem ao objeto um efeito de cromo, com várias opções coloridas, para você escolher qual lhe agrada mais.



Estilos de cromo escuro: Assim como o primeiro, traz efeito de cromo, porem efeitos escuros e arrojadados.

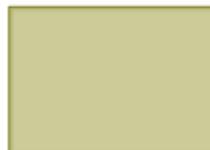


Estilos diagonais: São estilos em que são traçadas linhas diagonais entre o objeto. Muito usados por Designers.





Estilos de formulários de entrada: São estilos simples, para dar um leve toque em seu objeto.



Estilo papel antigo: Faz com que seu objeto tome a forma de um papel antigo, muito usado para fazer sites de jogos ou até mesmo um cartão de visita.

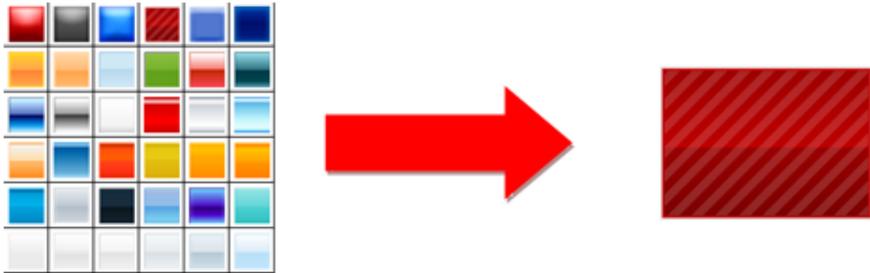


Estilos de tons pastéis: Estilos com gradiente que dão um belo visual para seu site.



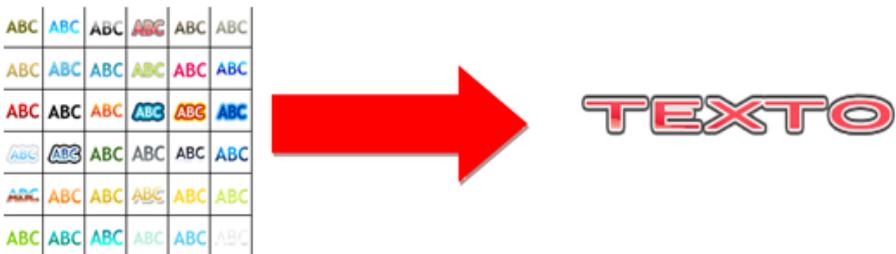


Efeitos plásticos: São estilos que traz ao objeto um efeito plastificado, um efeito de brilho.



Agora vamos ver os estilos de texto que o Fireworks nos disponibiliza.

Estilos de texto corporativo:





Estilo de texto criativo:

ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC				



TEXTO

Estilos de texto para web:

ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC
ABC	ABC	ABC	ABC	ABC	ABC



TEXTO

Logo mais abaixo tem a opção "**Outra biblioteca**". Nesta opção você pode importar diversos estilos disponíveis na Internet para o Fireworks.

O Fireworks tem muitos estilos predefinidos. Você pode adicionar, alterar e remover estilos. O DVD do



Fireworks e o site da Adobe na Web têm muitos mais estilos predefinidos que podem ser importados no Fireworks. Também é possível exportar estilos e compartilhá-los com outros usuários do Fireworks ou importar estilos de outros documentos do Fireworks.

Agora iremos ver como aplicar um estilo no Fireworks

1 Selecione os objetos na tela de desenho aos quais deseja aplicar um estilo.



2 Selecione Janela > Estilos para exibir o painel Estilos.

Janela

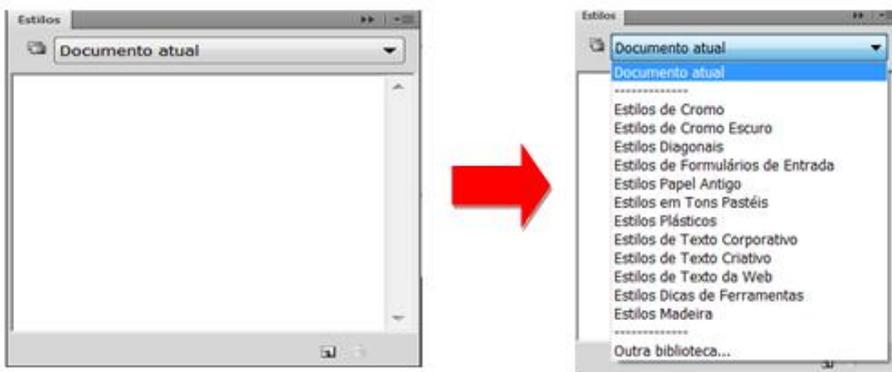


Estilos

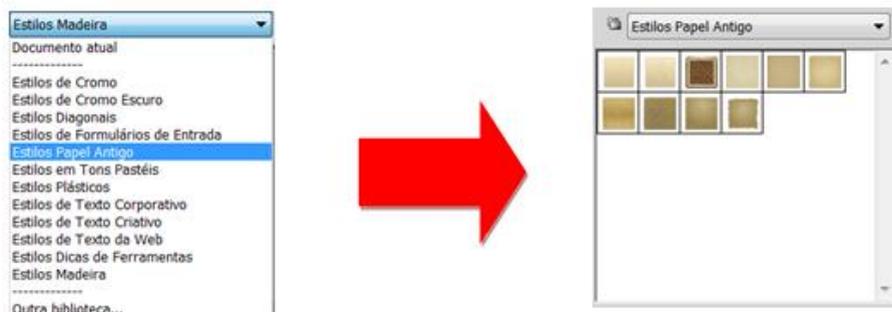




3 Escolha Documento atual, para acessar estilos atualmente em uso, ou selecione um estilo predefinido no menu pop-up, para acessar estilos predefinidos do Fireworks.

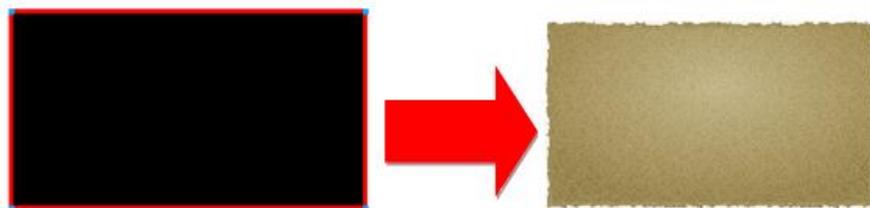


4 Clique em um estilo no painel.





Note na imagem abaixo como ficou o nosso objeto após aplicarmos o Estilo Papel Antigo.



Criar e excluir estilos

É possível criar um estilo baseado nos atributos de um objeto, grupo, texto ou forma automática selecionados. Os seguintes atributos podem ser salvos em um estilo:

- Tipo e cor de preenchimento, incluindo padrões, texturas e atributos de gradiente de vetor, como ângulo, posição e opacidade
- Tipo e cor de traçado
- Filtros



- Atributos de texto, como fonte, tamanho de pontos, estilo (negrito, itálico ou sublinhado), alinhamento, suavização de borda, kerning automático, escala horizontal, rastreamento e entrelinha

Se você excluir um estilo personalizado, não poderá recuperá-lo; entretanto, qualquer objeto que esteja utilizando esse estilo manterá seus atributos.

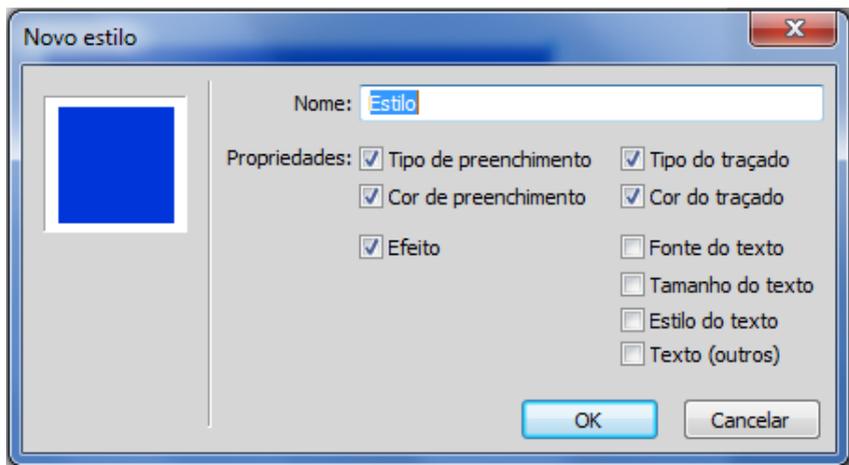
Criar um estilo

1 Crie ou selecione um objeto vetorial, texto, grupo ou forma automática com um traçado, preenchimento, filtro ou atributos de texto desejados.

2 Clique no botão Novo estilo  , na parte inferior do painel Estilos ou no Inspetor de propriedades.



3 Selecione os atributos que você deseja que façam parte do estilo.



Nota: Para salvar outros atributos de texto, use a opção *Outro texto*.

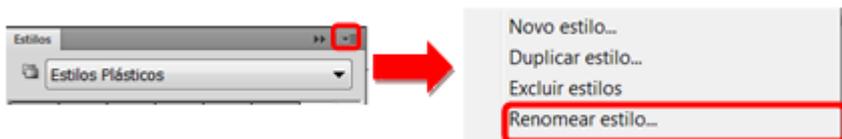
4 Nomeie o estilo clique em OK.

Renomeação de um estilo

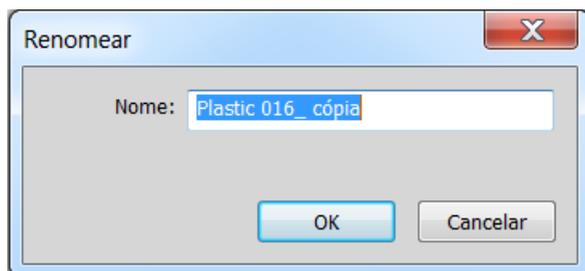
1 Selecione um estilo no painel Estilos.



2 Selecione Renomear estilo, no menu Opções do painel Estilos.



3 Digite um novo nome para o estilo e clique em OK.



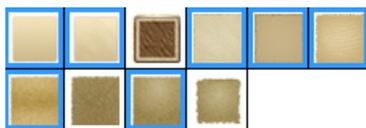
Basear um novo estilo em um estilo existente

- 1 Aplique um estilo existente a um objeto selecionado.
- 2 Edite os atributos do objeto.
- 3 Salve os atributos criando um estilo.



Excluir um estilo

1 Selecione um estilo no painel Estilos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários estilos; clique com a tecla Ctrl, pressionada para selecionar vários estilos não adjacentes.



2 Clique no botão Excluir estilo  .



Exercícios

1. Fale sobre Estilos de cromo:

2. Como é feito para excluir um estilo?

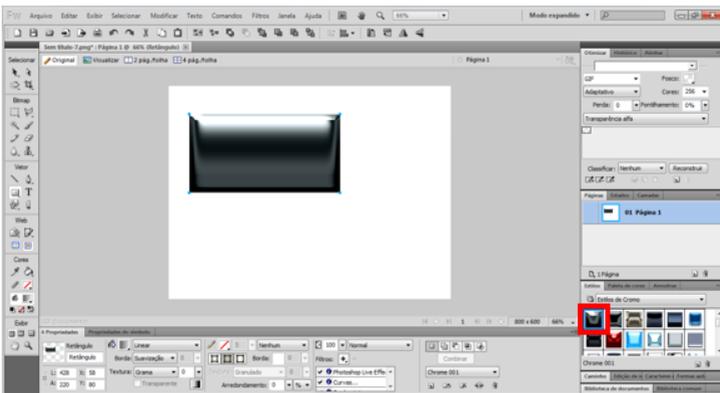
3. Como é feito para renomear um Estilo?

4. Como é feito para criar um Estilo?

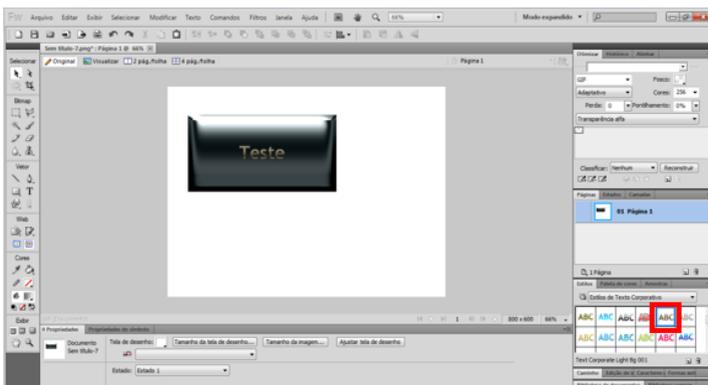


Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. Desenhe um retângulo e aplique sobre ele um estilo cromo, escolha o Cromo 001, como demonstrado na imagem abaixo.



Agora escreva em seu interior a palavra Teste e aplique um estilo de texto chamado Text Corporate Light Gb 001.





Aula 7 – Máscaras e Camadas no Fireworks CS6

Nesta aula falaremos sobre camadas e máscara.

Camadas

Cada objeto em um documento reside em uma camada. É possível criar camadas antes de desenhar ou adicionar camadas conforme necessário.

A tela de desenho fica abaixo de todas as camadas e, por si só, não é uma camada. O painel Camadas exibe o estado atual de todas as camadas no estado atual ou na página de um documento. O nome da camada ativa fica realçado. A ordem de *empilhamento* é a ordem na qual os objetos aparecem no documento e determina como os objetos em uma camada sobrepõem os objetos em outra camada. O Fireworks insere a camada criada mais recentemente no topo da pilha. Você pode reorganizar a ordem das camadas e dos objetos dentro delas e pode criar subcamadas e mover objetos até elas.



Agora vamos conhecer um pouco sobre o painel Camadas.



- A** Expandir/Contrair camada.
- B** Bloquear/desbloquear camada.
- C** Mostrar/ocultar camada.
- D** Camada ativa.
- E** Excluir camada.
- F** Camada nova/duplicada.
- G** Nova subcamada.
- H** Adicionar máscara.

Os objetos que você cria, cola ou importa são inseridos no topo da camada ativa. Usando o painel Camadas podemos adicionar novas camadas, subcamadas, excluir camadas indesejadas e duplicar camadas e objetos existentes.



Duplicar uma camada

Uma camada duplicada contém os mesmos objetos que a camada atualmente selecionada. Objetos duplicados mantêm a opacidade e o mesmo modo de mesclagem dos objetos originais.

Você pode alterar os objetos duplicados sem fazer com que o **Duplicar camada...** afete os originais.

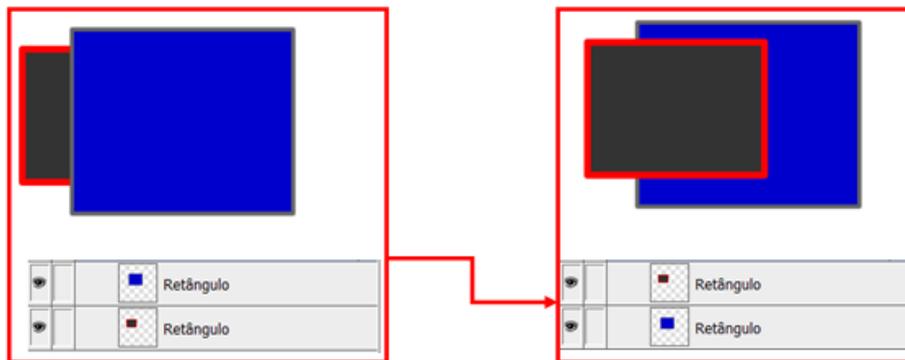
Organizar camadas

Você pode organizar camadas e objetos em um documento nomeando-os e reorganizando-os no painel Camadas. Objetos podem ser movidos dentro de uma camada ou entre camadas.

A movimentação de camadas e objetos no painel Camadas altera a ordem na qual os objetos aparecem na tela de desenho. Os objetos no topo de uma camada aparecem acima dos outros nessa camada, na tela de desenho. Os objetos na camada da extremidade superior aparecem na frente dos objetos em camadas inferiores.



Veja abaixo quando arrastamos uma camada para baixo o que acontece com os objetos na cena.



O painel Camadas rola automaticamente quando você arrasta uma camada ou um objeto para cima ou para baixo, além dos limites da área de exibição.

Mesclar objetos no painel Camadas

Podemos usar a opção mesclar camadas para agrupar as demais camadas em uma só, para facilitar o manuseio e evitar a aglomeração no painel camada. Esta opção transforma todos os objetos em apenas um.



Veja abaixo como ficam os objetos após aplicar a opção de mesclagem.



Proteger camadas e objetos

Podemos proteger as camadas, para que elas não possam ser modificadas ou até mesmo excluir algum objeto que reside dentro delas. Quando uma camada aparecer com o símbolo de um cadeado (🔒), significa que a camada está bloqueada para edições.

Para podermos voltar a editar a camada bloqueada basta clicar sobre o cadeado, feito isto a camada e os objetos que residem nela estarão livres para edição.



Máscaras

Máscaras ocultam ou mostram partes de um objeto ou imagem. Você pode usar várias técnicas de mascaramento para obter muitos tipos de efeitos criativos com objetos.

Uma máscara pode servir como aparelho cortador, recortando e aparando objetos ou imagens subjacentes. Outras máscaras proporcionam um efeito de janela enevoada, revelando ou ocultando partes dos objetos abaixo delas.

É possível criar um objeto de máscara a partir de um objeto de vetor (uma máscara de vetor) ou de um objeto de bitmap (uma máscara de bitmap). Também é possível usar texto (que cria uma máscara de vetor) e vários objetos ou objetos agrupados para criar uma máscara.

Depois de criar uma máscara, você pode ajustar a posição da seleção mascarada na tela de desenho ou modificar a aparência da máscara. Também pode aplicar transformações à máscara como um todo ou aos componentes de uma máscara individualmente.



Vamos aplicar um mascaramento na imagem abaixo.

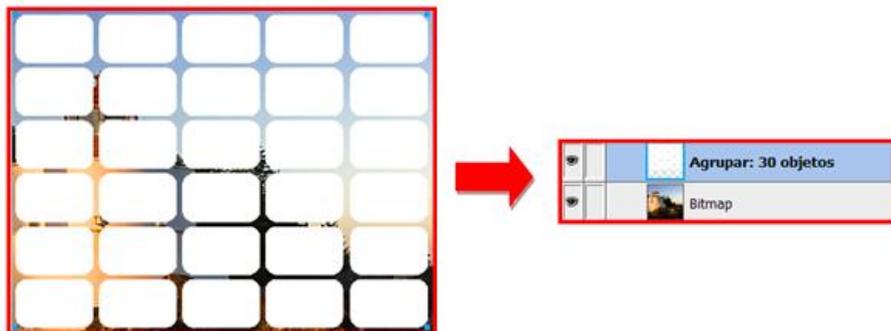


Primeiramente criamos vários retângulos sobre a imagem.





Agora agrupamos os retângulos para poder aplicar o mascaramento.



Agora selecionamos as duas camadas e acessamos o menu Modificar>Máscara e clique em Agrupar como Máscara.





Veja abaixo como ficou nosso mascaramento.





Exercícios:

1. O que é a Ordem de Empilhamento no painel camadas?

2. Os objetos que você cria, cola ou importa são inseridos em que parte da camada ativa?

3. Qual o símbolo que indica que uma camada está protegida contra edição?

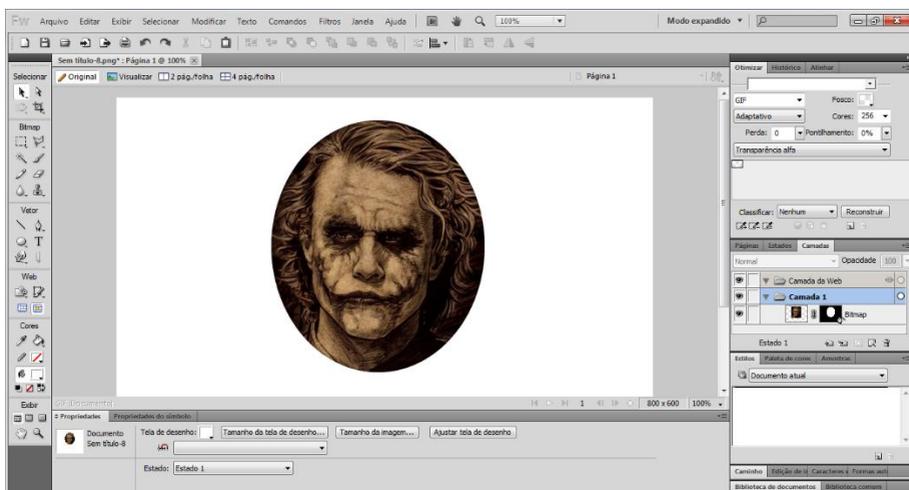
4. Para que serve o sinal de um olho que fica ao lado de uma camada?



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. No interior desse arquivo, importe uma imagem, logo após isso, crie uma nova camada e faça um círculo branco. Para finalizar, selecione a imagem e o círculo branco e agrupe ambos como máscara.

Sempre lembrando que o círculo branco deve sempre ficar sobre a imagem.





Aula 8 – Trabalhando com Efeitos no Fireworks CS6

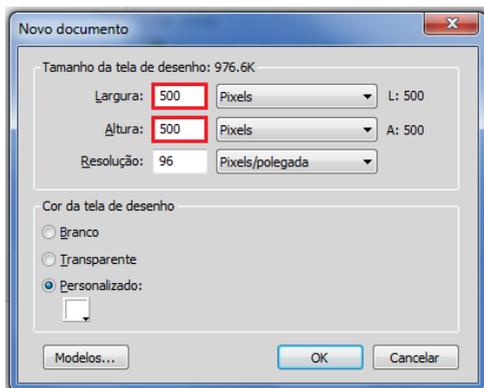
Nesta aula veremos como aplicar alguns efeitos disponíveis no Fireworks.



Primeiramente abriremos o programa  Adobe Fireworks CS6 . Em seguida vamos criar um Novo Documento.



As informações ficam desta forma:



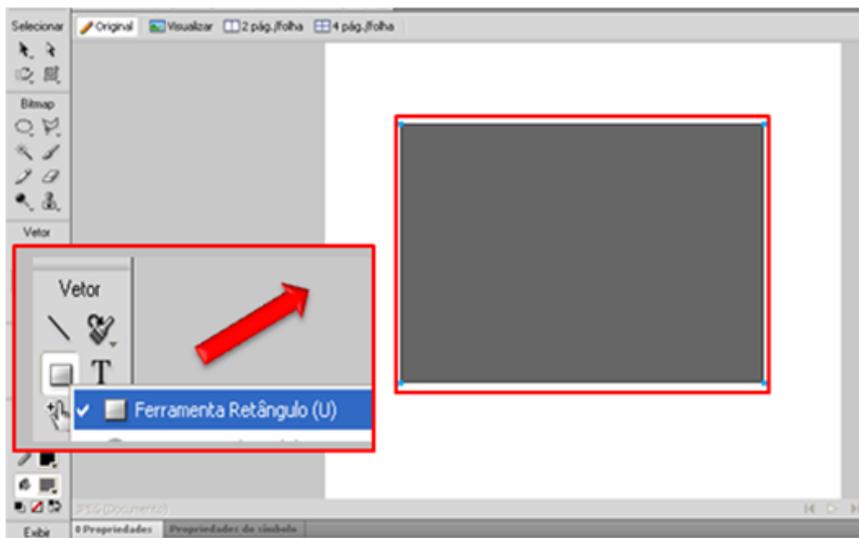
O Fireworks é muito utilizado na criação de layouts de sites, mas esta não é a sua única funcionalidade. O programa também pode ser usado na criação de banners, folders, logotipos, entre outros.

Criando Efeitos

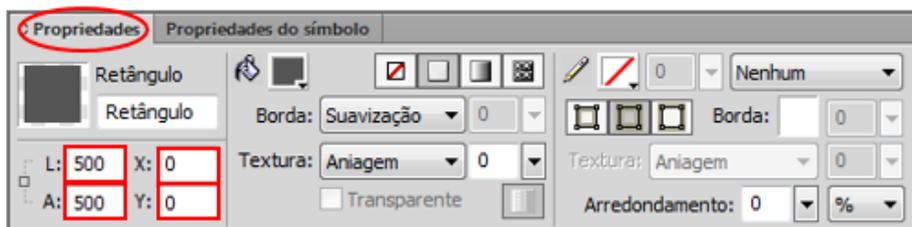
Vamos iniciar esta aula com a criação de um retângulo com as seguintes dimensões: 500 x 500.



Primeiramente crie o retângulo na área de desenho:

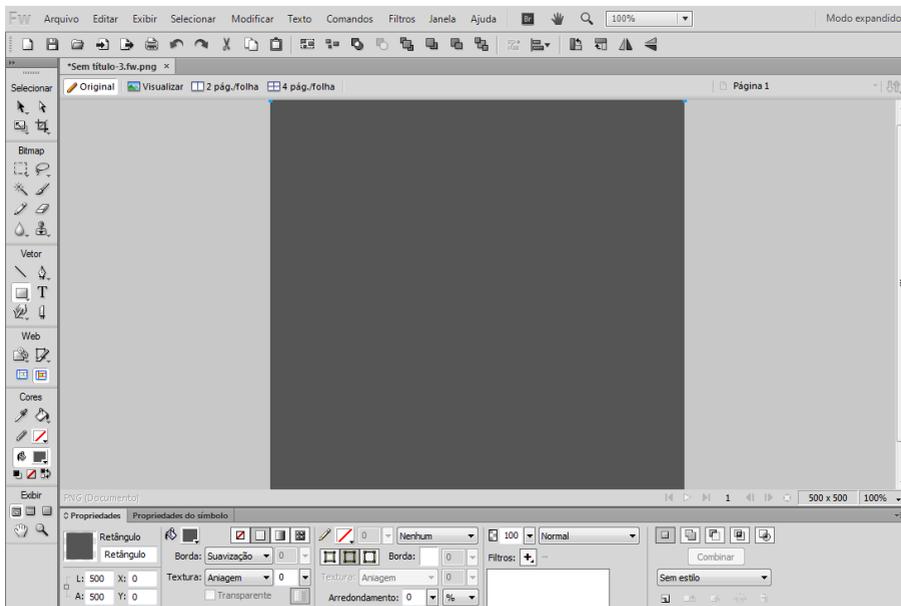


Em seguida, selecione o retângulo e defina as dimensões. Na barra de propriedades digite: L = 500, A = 500, X = 0 e Y = 0.





Nosso triângulo ficará desta forma:

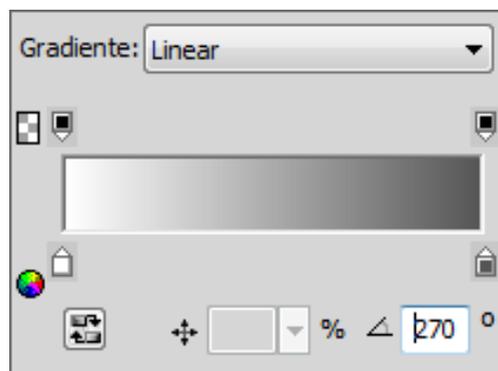


Agora iremos aplicar alguns efeitos no triângulo que criamos. Na barra de propriedades clique em Preenchimento gradiente.

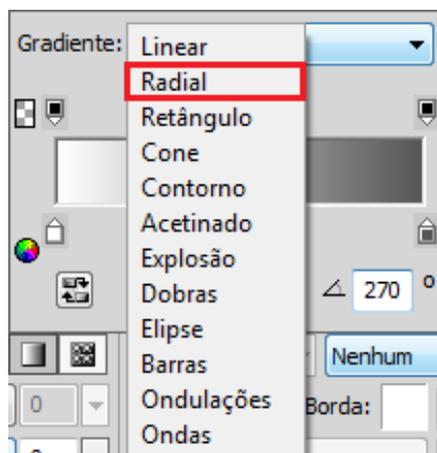




Clique em Linear.

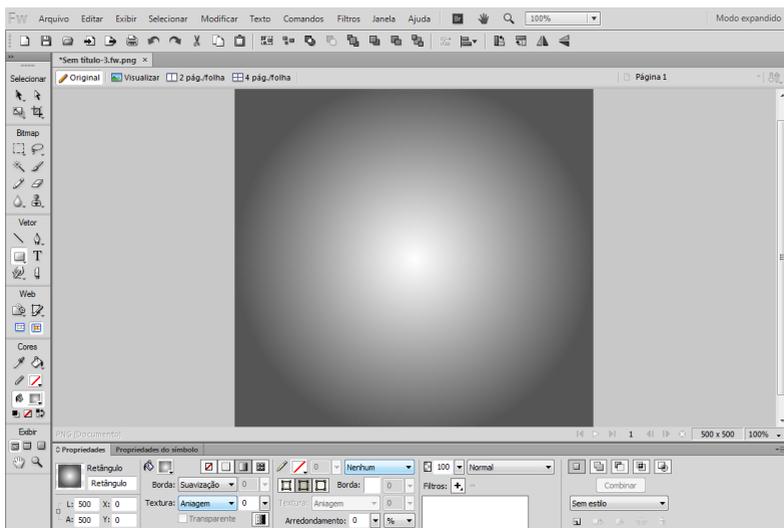


Selecione a opção Radial.

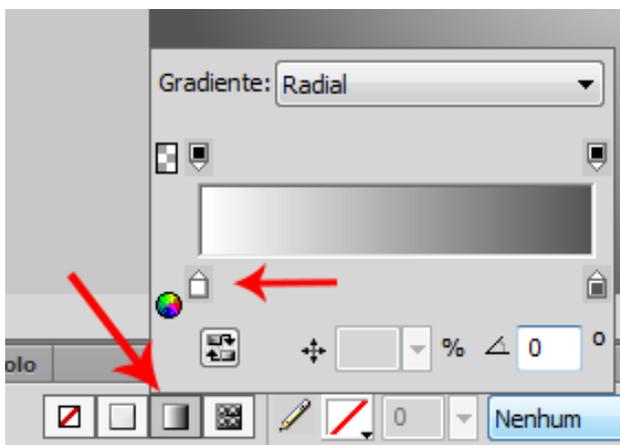




Iremos obter o seguinte resultado:

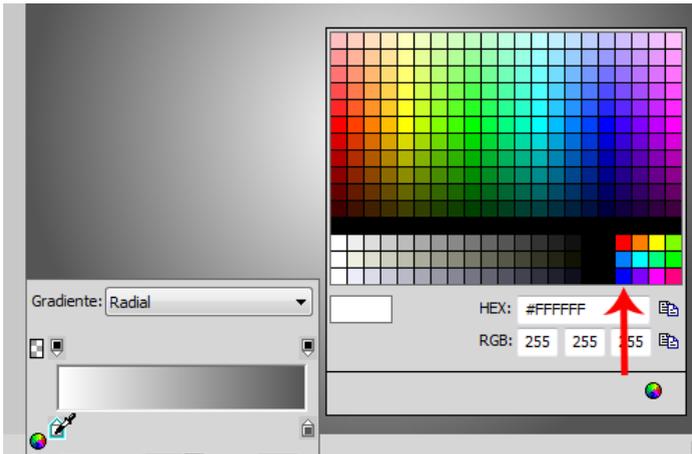


Agora iremos mudar a cor do nosso triângulo. Ainda na barra de propriedade, clique sobre o quadrado da palheta de cores e selecione a cor "azul escuro":

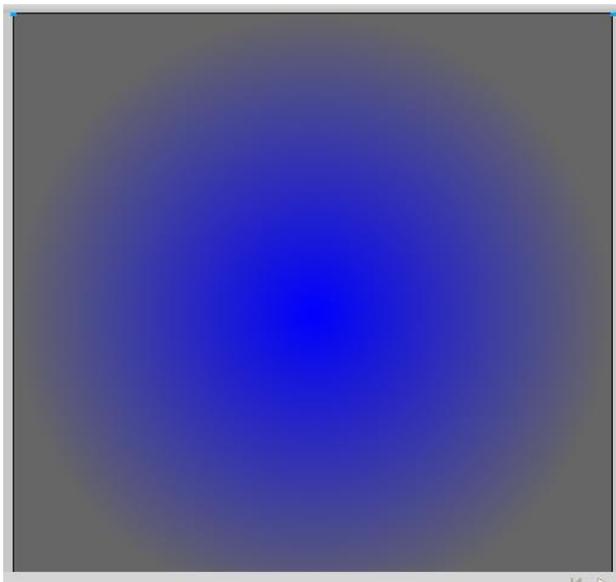




Selecione a cor azul:



O retângulo ficará desta forma:





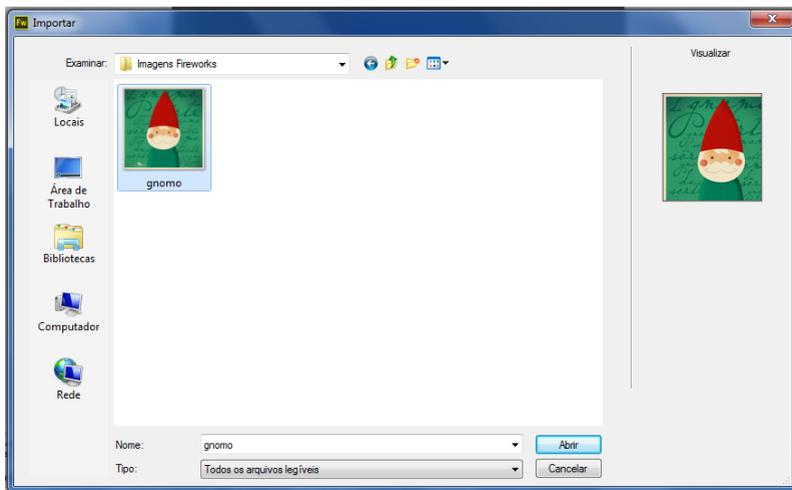
Agora veremos como importar imagens para a área de desenho para que possamos aplicar alguns efeitos sobre elas. Suponhamos que você tenha salvo duas imagens (um gnomo e um chapéu) em uma pasta na sua máquina e agora deseja importá-las para o Fireworks para fazer uma pequena montagem.

Siga os seguintes passos:

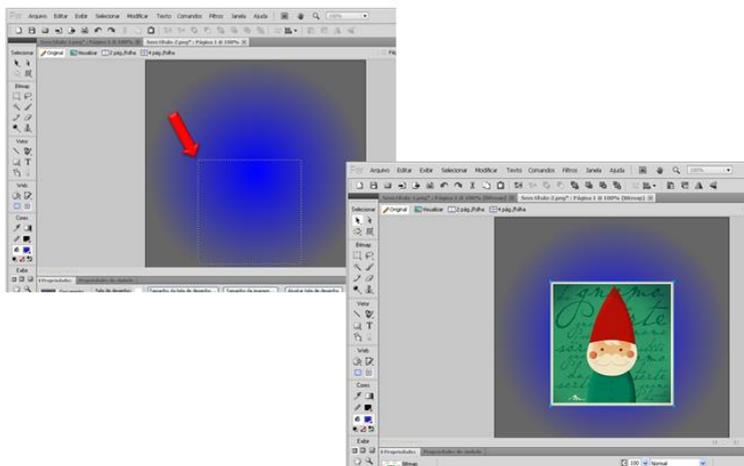




Em seguida selecione o arquivo que deseja importar:



Agora selecione na área de desenho onde deseja colocar a imagem importada:

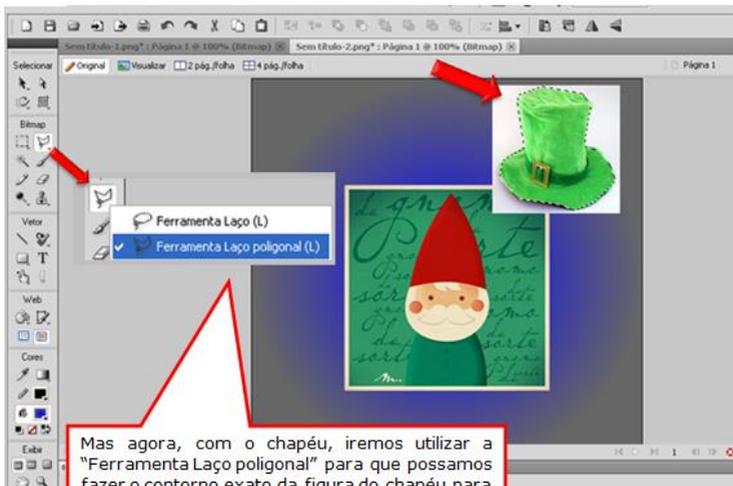




Selecione a figura e defina, na barra de propriedades, os seguintes valores:



Agora iremos importar a outra figura para que possamos fazer uma pequena montagem. A importação será feita da mesma forma que a primeira figura.



Mas agora, com o chapéu, iremos utilizar a "Ferramenta Laço poligonal" para que possamos fazer o contorno exato da figura do chapéu para posteriormente colarmos sobre a outra figura, do gnomo.

Selecione a opção mostrada na figura e vá contornando o chapéu com vários cliques, pois com esta ferramenta não conseguimos contornar continuamente o objeto.

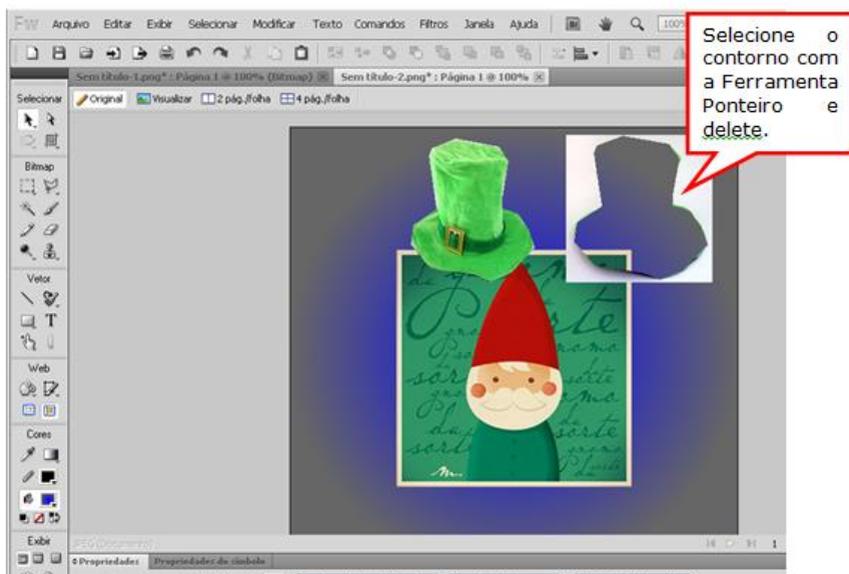


Após fazer todo o contorno do chapéu, pressione as teclas Ctrl + X (comando para Recortar) e em seguida Ctrl + V (comando para Colar).

Feitos estes passos, clique na Ferramenta Ponteiro



e arraste o chapéu para fora do seu contorno, conforme já recortamos, para algum lugar da área de desenho.



Agora iremos definir os valores corretos ao chapéu para que este fique posicionado corretamente sobre a

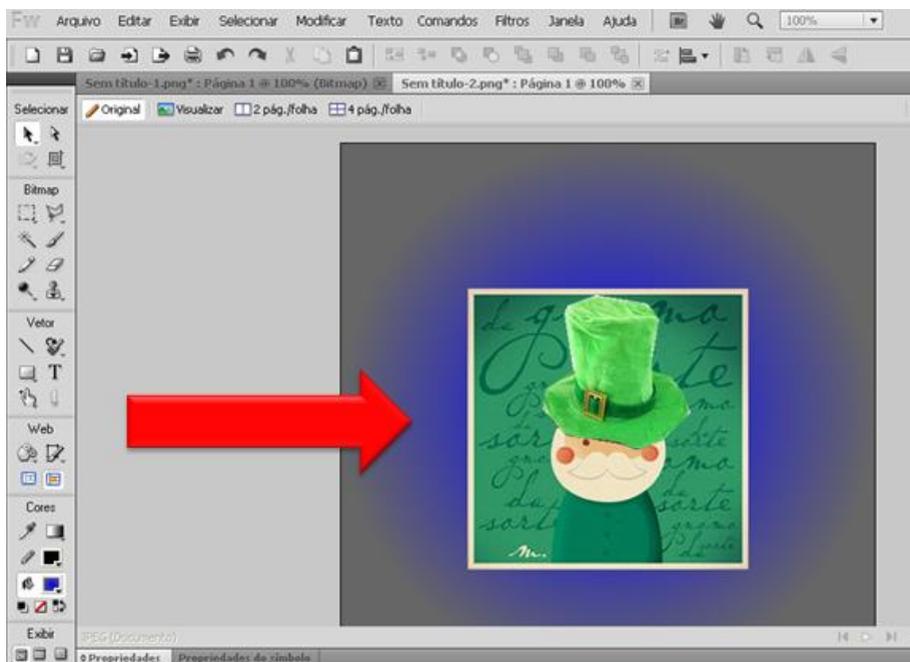


outra figura, constituindo assim nossa pequena montagem.

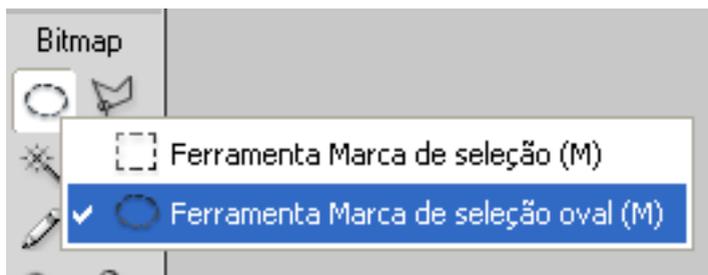
Selecionamos o chapéu com a Ferramenta Ponteiro e na barra de propriedades definimos os seguintes valores:



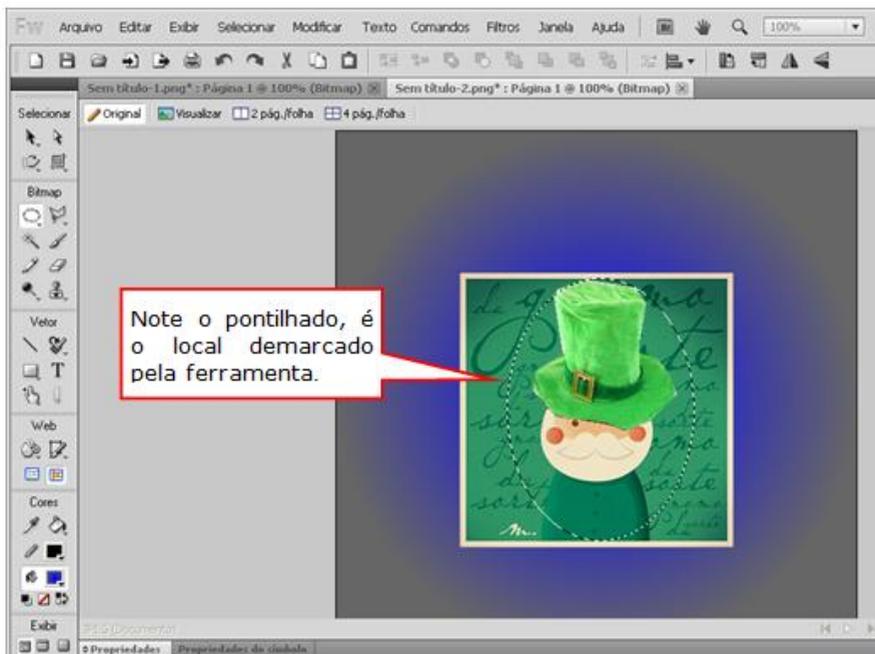
Pronto, nossa pequena montagem está pronta!



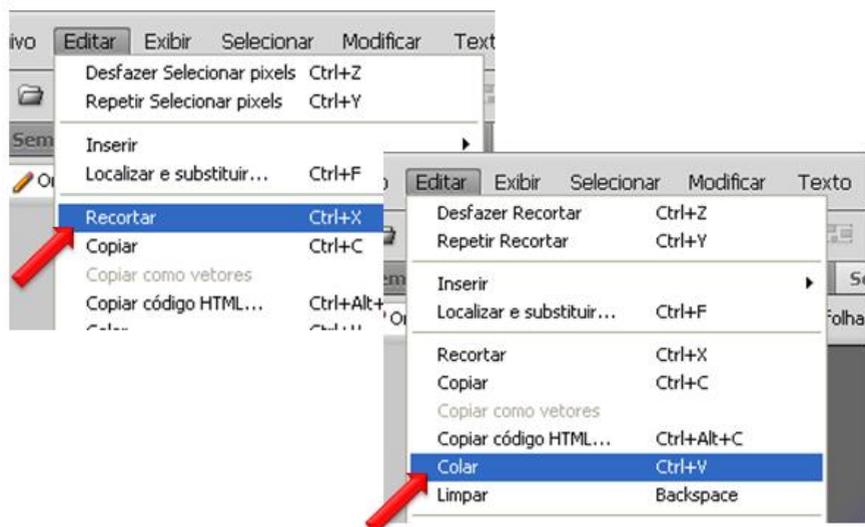
Agora iremos transformar parte da nossa imagem em outro objeto para que possamos aplicar efeitos somente no local em que desejamos. Selecione a Ferramenta Marca de seleção oval.



Em seguida, demarcamos na figura a área desejada:



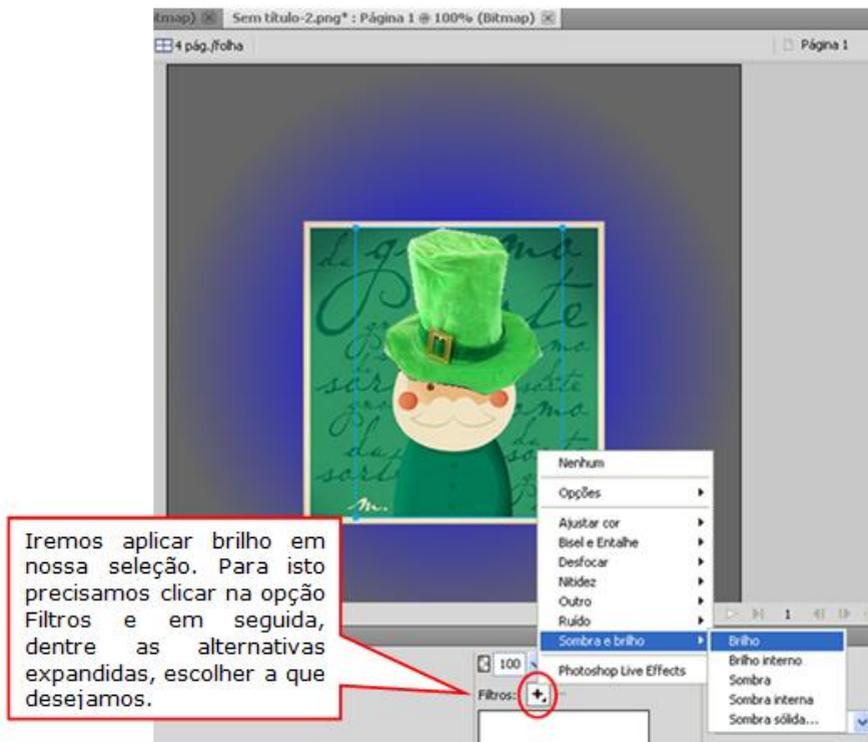
Após fazer a seleção, no menu Editar, clicamos em Recortar e em seguida refazemos este mesmo processo, porém, clicamos em Colar.



Depois de recortar e colar, selecionamos e Ferramenta Ponteiro e clicamos sobre o novo objeto, ou seja, onde aplicamos a seleção anteriormente.



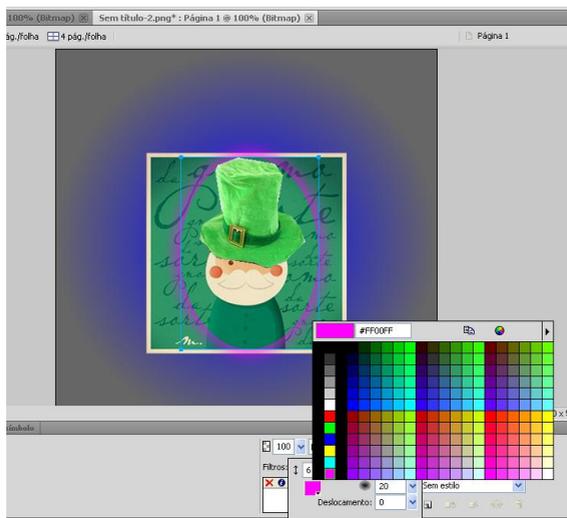
Veja abaixo:



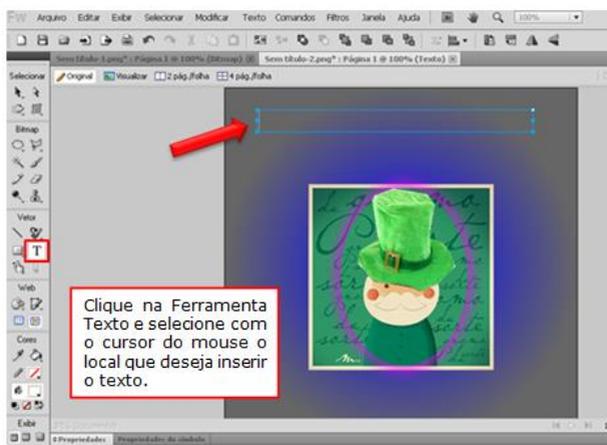
Ao clicarmos em Brilho aparecerá um pequena janela com opções referentes a esta opção.



Para escolher uma cor, por exemplo, basta clicarmos na palheta de cores e selecionar a cor desejada.



E para finalizar, iremos adicionar um texto na nossa pequena montagem.





Após fazermos a seleção, basta digitar na caixa de texto.



Em seguida podemos aplicar um estilo diferenciado no texto digitado:



Pronto! Terminamos o trabalho proposto para esta aula.





Exercícios:

- 1. Explique como podemos aplicar o efeito "gradiente" em um objeto qualquer que tenha sido criado, como por exemplo, um triângulo:**

- 2. Como importamos imagens para a área de desenho do Fireworks?**

- 3. Qual a finalidade da "ferramenta laço poligonal"?**

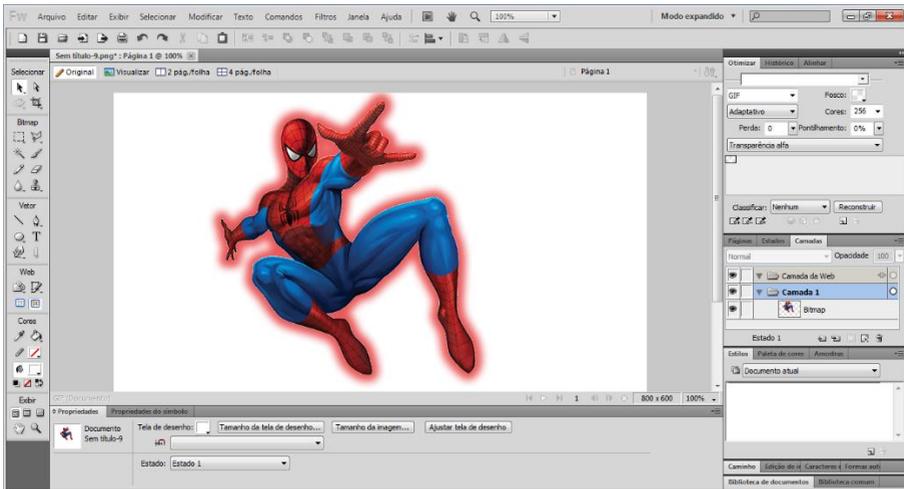
- 4. Como inserimos textos no Fireworks?**

- 5. Onde fica a opção "estilos de texto criativo"?**



Exercícios de Fixação:

Crie um arquivo em PNG nas dimensões 800x600. Em seu interior, importe uma imagem qualquer e aplique um efeito de brilho a ela.





Aula 9 – Entendendo o funcionamento de Botões e menus Pop-up

Nesta aula aprenderemos a fazer Botões e menus pop-up.

Botões são tipos especiais de símbolo usados como elementos de navegação para uma página da Web. Você pode editar botões facilmente usando o Inspetor de propriedades. Como você pode arrastar ocorrências de um botão a partir da biblioteca de símbolos até o seu documento, é possível alterar a aparência gráfica de um único botão e atualizar automaticamente a aparência de todas as ocorrências de botões em uma barra de navegação.



Menus pop-up, também conhecidos como Drop-Down, são menus em que ao passar o mouse em cima, ou dar um clique, surgem mais opções de botões, para acessar outras páginas ou menus.



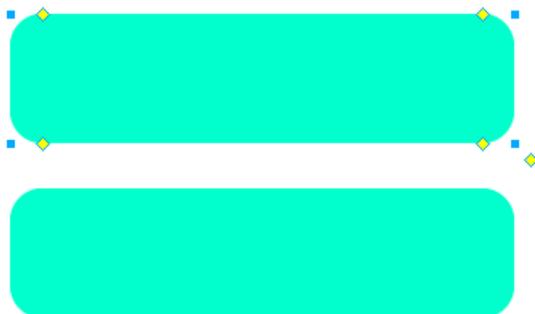
Criação de Botões

Agora vamos criar um botão seguindo as instruções abaixo.

- Primeiramente crie um retângulo arredondado no palco do Fireworks.

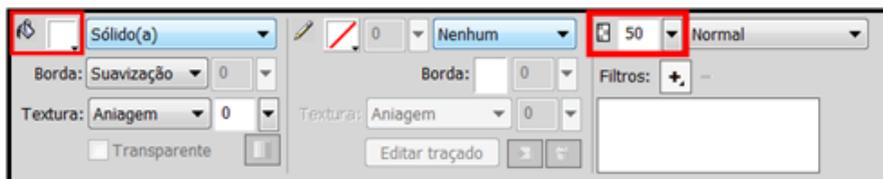


- Faça uma cópia do retângulo e cole o mesmo na cena.

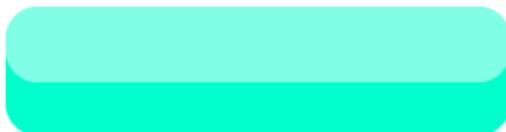




- Selecione o segundo retângulo, coloque a cor branca e em opacidade coloque 50%.



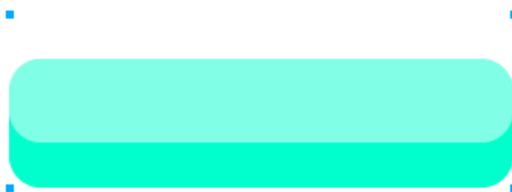
- Posicione o retângulo que editamos na metade do 1º retângulo, para formarmos um efeito de reflexo.



- Selecione os dois retângulos e agrupe-os por meio do menu Modificar>Agrupar, ou pressione Ctrl +G.



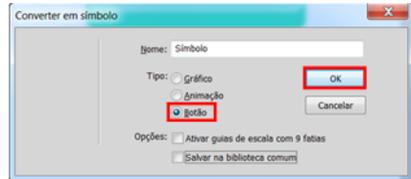
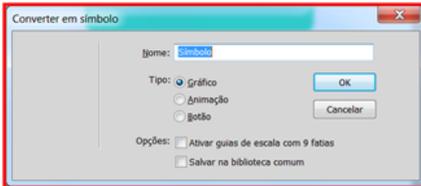
- Veja como ficou os retângulos após agruparmos.



- Agora vamos transformar o retângulo em um botão. Para isso vá em **Modificar > Símbolo** e clique em **Converter em símbolo** ou pressione a tecla **F8**.



- Feito isto abrirá uma janela, onde você vai selecionar a opção **Botão** e clique em **OK**.



- Note como fica nosso retângulo após transformá-lo em botão.



- Na barra de propriedades do botão podemos adicionar um link. No exemplo abaixo adicionamos o link (www.google.com.br), ao clicar no botão você será direcionado diretamente para o site da Google.





Para visualizarmos nosso botão basta acessar o menu **Arquivo>Visualizar no navegador e clicar em Visualizar em firerox.exe**, ou pressionar a tecla **F12**.

Observação:

Se você quiser mudar as cores quando passar o mouse por cima do botão ou ao clicar basta seguir as seguintes instruções.

- Dê dois cliques sobre o botão, para entrarmos no seu modo de edição.

- Na barra propriedades do botão clique no menu drop down de Estado.





- Quando selecionado a opção sobre escolhemos a cor que o botão vai ficar quando posicionarmos o mouse sobre o mesmo.

- Quando selecionado a opção Pressionado, escolhemos a cor que o botão deve ficar quando clicarmos sobre ele.

Menus pop-up

Menus pop-up são exibidos em um navegador quando o usuário move um ponteiro sobre um objeto de Web de acionamento ou clica nesse objeto, que pode ser uma fatia ou um ponto de acesso.

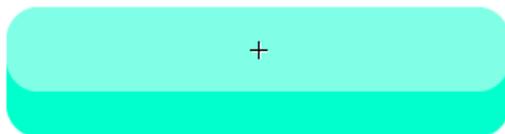
- Cada item de menu pop-up aparece como uma célula HTML ou de imagem. A célula tem um estado Liberado, um estado Sobre e texto em ambos os estados.

- Você pode anexar links de URL a itens de menu pop-up para navegação e pode criar quantos níveis de submenu desejar em menus pop-up.



- Também pode usar qualquer uma das guias, ou todas elas, e editar as respectivas configurações a qualquer momento.

Vamos ver como aplicar um menu pop-up no botão que aprendemos a fazer anteriormente.

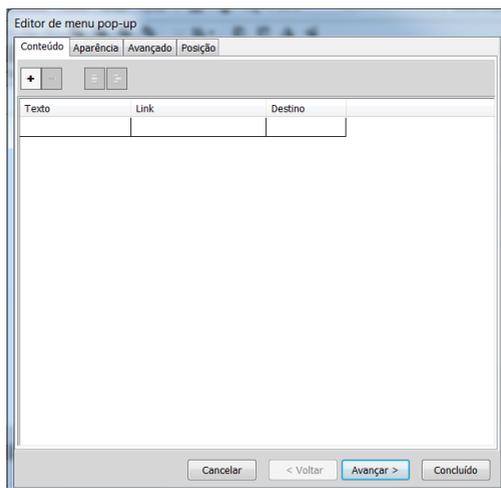


- Para adicionarmos um menu pop-up acessamos o menu **Modificar** vá até **Menu Pop-Up** e clique em **Adicionar menu pop-up**.

- Note que ao clicar em Adicionar menu pop-up abre uma janela para edição dos menus.



Janela de edição:



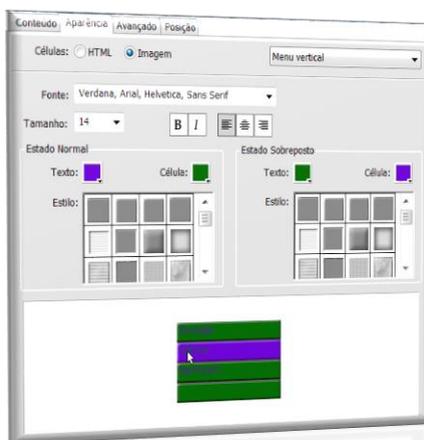
- Vamos configurar nosso menu pop-up. E texto digitamos o texto que deve aparecer, em Link o lugar para que vamos nos direcionar ao clicar sobre o botão e em Destino escolhemos a opção `_self`.

- Veja na imagem abaixo o nosso menu já configurado.

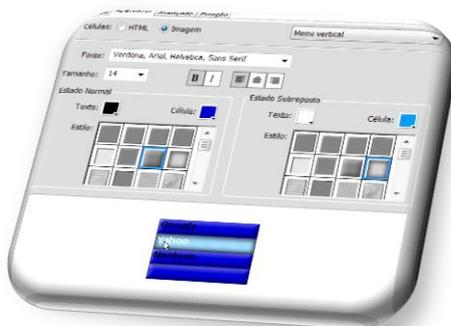




- Na aba Aparência, podemos escolher entre menu de imagem ou HTML. Também podemos definir se nosso menu será vertical ou horizontal.

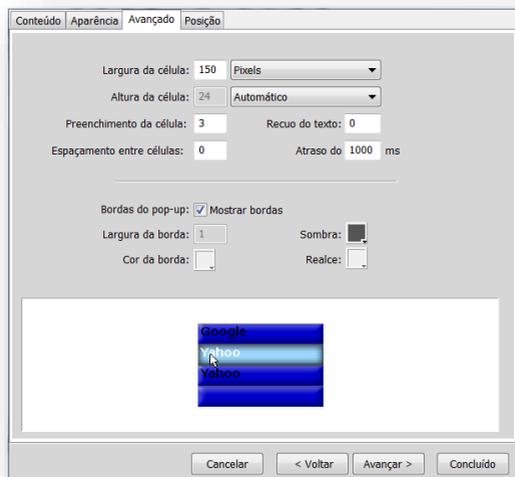


- Note que alteramos as cores e o estilo do menu.

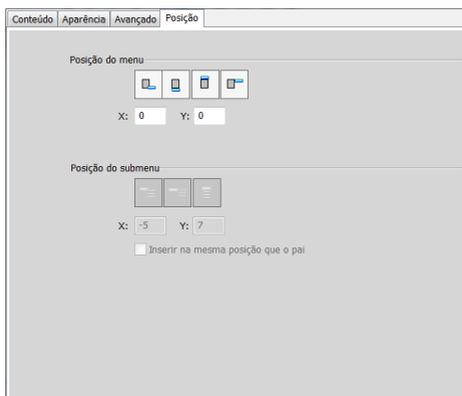




- Na aba Avançado será definido as dimensões dos botões.



- Na aba Posição definimos onde irá aparecer o menu pop-up.





- Está pronto nosso menu pop-up, para testarmos basta clicar no menu Arquivo, vá até Visualizar no navegador e clique em Visualizar em Firefox.exe.





Exercícios:

1. O que são botões?

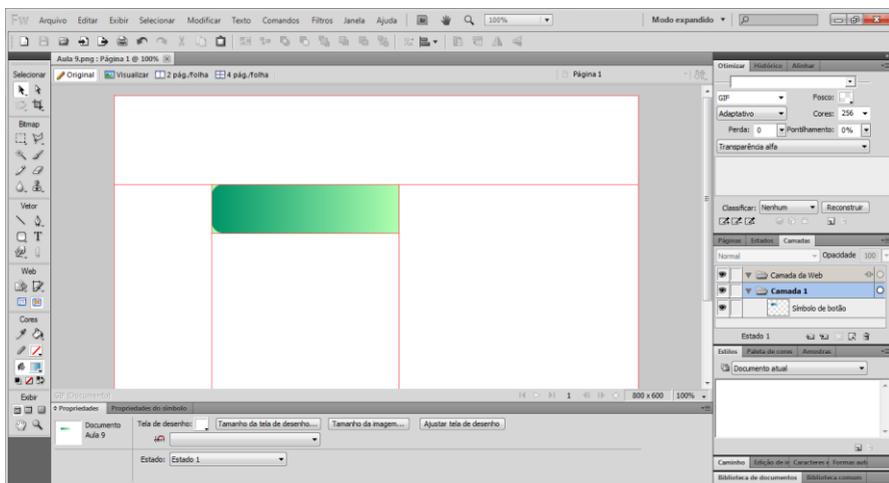
2. O que são menus Drop Down?

3. Como podemos visualizar um botão?



Exercícios de Fixação:

Crie um documento em PNG nas dimensões 800x600. Em seu interior crie um botão animado e modifique seus estados para que à medida que o mouse seja colocado sobre ou clicado, irá ser modificado.





Aula 10 – Criação de Layout básico no Fireworks CS6 – Parte 1

Nesta aula vamos aprender a fazer um layout no Fireworks CS6.

O essencial para termos um layout bom é a aparência e facilidade para nos localizarmos no site. Layout são basicamente retângulos que aplicados da forma correta podemos deixá-los com uma aparência bem chamativa e atraente.

Através de gradientes aplicados nos retângulos podemos deixar os retângulos com aspectos atraentes.



Também são importantes termos botões com efeitos e de grande utilidade.



Vamos ver como criar um layout no Fireworks, seguindo os passos a seguir.



- Primeiramente criamos um **retângulo** arredondado na parte superior da tela.



- Feito isto criamos dois retângulos, um na borda superior esquerda e um na borda inferior direita, para que nosso retângulo fique com um design diferente.



Nesta barra podemos colocar alguma imagem, vídeos, logotipos e muitas outras formas de expressar o objetivo do site.

Na figura abaixo inserimos uma imagem em nosso retângulo, com efeito, gradiente.

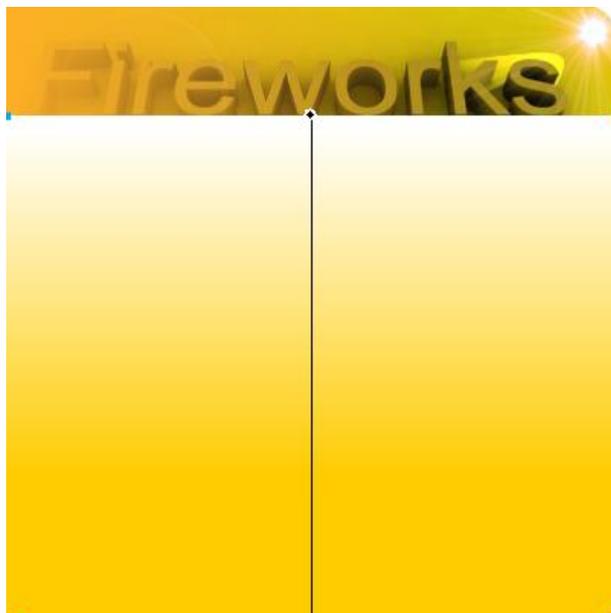




- Agora iremos criar nossa barra de menus. Para isto iremos utilizar o mesmo procedimento.



- Note que o fundo de nosso layout está em branco, para deixa-lo com aspecto mais agradável vamos criar um retângulo e adicionar um gradiente.

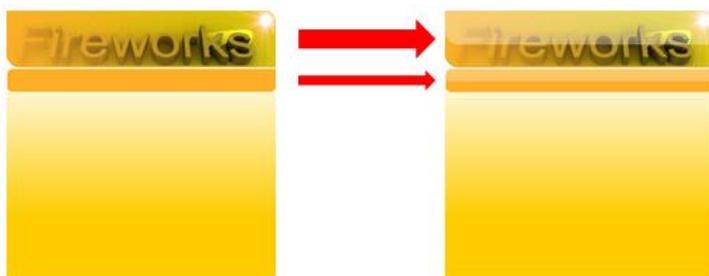




- Note que o retângulo ficou sobre os outros arquivos feitos anteriormente, para enviá-lo para trás, basta clicar com o botão **direito** sobre o objeto, vá até **Organizar** e clique em **Enviar para trás**.

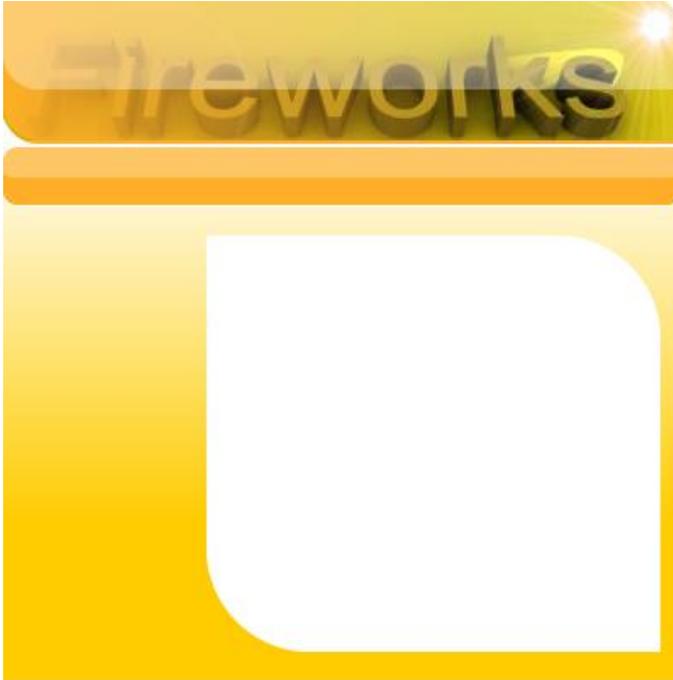


Agora aplicamos **2 retângulos** com a **cor branca** e **opacidade** com valor de **30%**, estes dois retângulos posicionados no meio dos dois retângulos dá um efeito de reflexo. Note na figura abaixo como ficou.





- Agora adicionamos um retângulo modificado, para colocarmos os conteúdos mais importantes do site.





- Neste passo adicionamos os menus e colocamos um degrade no painel de notícias.





- Agora vamos adicionar um conteúdo para ter uma noção de como ficaria o site se colocássemos ele na rede.





Os ícones ajudam a dar uma boa aparência ao seu layout, além de facilitar através da visualização o entendimento da informação que você deseja passar.

Fireworks

Home | Tutoriais | Contato | Downloads

Orkut

Twitter

Facebook

Youtube

Suporte

Início

Fw

Cada vez mais, os serviços migram para a web, que agora não apenas utiliza a infra-estrutura da Internet, mas já é tida como uma plataforma, no qual aplicativos e soluções são baseados. Os profissionais que lidam com essas ferramentas são cada vez mais requisitados e têm à sua frente um mercado mais competitivo, onde pessoas criativas e ágeis são mais requisitadas.

Copyright 2007 - 2011 © - Todos os direitos reservados



- Para finalizar nosso layout basico adicionamos um efeito de sombra na nossa área de notícias e inserimos um rodapé onde podemos colocar algumas informações, como nome da impresa e até direitos autorais.





Exercícios:

1. Conceitue "layout":

2. Qual a importância dos ícones em um layout?

3. Qual o último recurso, conforme o conteúdo da aula, utilizamos para finalizar um layout?



Exercícios de Fixação:

O exercício de Fixação da aula 10 está juntamente ligado aos exercícios das aulas 11, 12, 13 e 14, que são referentes ao desenvolvimento de um layout, aconselhamos que você assista as próximas aulas e logo em seguida, como o conhecimento adquirido, desenvolva seu próprio layout.



Aula 11 – Criação de Layout básico no Fireworks CS6 – Parte 2

Temos diversos tipos de layouts, pois não existe um padrão. Cada profissional tem seu modo e técnicas na hora de criar um site, mas podemos seguir alguns conceitos básicos.

Layout executivo:

Para empresas de grande porte, onde se visa uma aparência muito formal e um layout bem apresentável.





Também temos layouts direcionados a sites de humor, estes layouts devem ser bem descontraídos com cores alegres e figuras engraçadas. Para criarmos um layout bem feito, precisamos aplicar alguns efeitos para deixa-lo com uma boa aparência e que chame a atenção do visitante.





Podemos aplicar reflexo nos botões e nos banners do layout, para fazer este procedimento basta seguir os seguintes passos.

- Primeiramente criamos um retângulo arredondado.



OBS: Note que o botão está sem nenhum efeito.

- Após criar o triângulo, copiamos e colamos ele na cena.

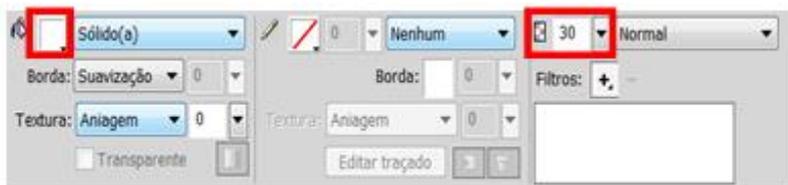


- Agora selecionamos o primeiro retângulo.





Aplicamos a cor branca nele e colocamos a opacidade em 30%.



- Após modificar o primeiro retângulo, o movemos para cima do retângulo preto.



- Agora redimensionamos o retângulo modificado para que fique na metade do retângulo preto, como mostra na figura abaixo.

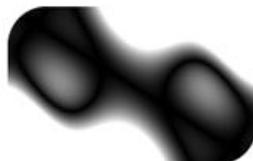
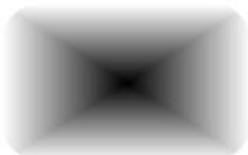


- Para finalizar basta selecionarmos os dois retângulos e agrupa-los. Para isto clique no menu **Modificar** e clique em **Agrupar**.





Outra forma de deixar seu layout mais atraente é aplicando gradientes.



Existem diversos tipos de gradientes, além disto, podemos editá-los criando formas diferentes para se adequar a seu layout.

Vamos aprender como aplicar um mascaramento para deixar seu layout diferenciado.

- Primeiramente crie um retângulo e coloque a imagem que você quer que apareça.





- Após coloque um efeito de gradiente no retângulo criado.



- Para que nosso efeito fique perfeito trocamos a cor vermelha pela cor preta que ajuda na visibilidade do efeito.



- Agora basta selecionar os dois objetos e vá em Modificar > Máscara e clique em agrupar como máscara.



- Note que os dois objetos perderam suas características iniciais. Para nosso efeito aparecer clique no ponto azul que aparece no centro do retângulo selecionado e arraste para onde estava o retângulo com gradiente.



- Pronto! Aplicamos o efeito de mascaramento junto com gradiente dando um efeito diferenciado a nosso banner.



Vários profissionais desta área criam layouts muito criativos, colocando vídeos, sons e flash's de imagens. Apesar de deixar o site mais pesado para o visitante, impressiona muito após carrega-lo por completo, passando uma ótima impressão para o visitante.



Exercícios:

1. O que é o efeito gradiente?

2. Explique resumidamente como se aplica o efeito de mascaramento para deixar o layout mais atrativo?

3. Qual o procedimento para se aplicar reflexo em botões ou banners do layout?

4. Qual a função das Guias de fatia?



Exercícios de Fixação:

O exercício de Fixação da aula 11 está juntamente ligado aos exercícios das aulas 10, 12, 13 e 14, que são referentes ao desenvolvimento de um layout, aconselhamos que você assista as próximas aulas e logo em seguida, como o conhecimento adquirido, desenvolva seu próprio layout.



Aula 12 – Entendendo o Fatiamento no Fireworks CS6

A técnica de aplicação de fatias corta um documento do Fireworks em partes menores e exporta cada parte como um arquivo separado. Ao exportar, o Fireworks cria um arquivo HTML contendo o código de tabela para remontar o gráfico em um navegador.

Aplicar fatias a uma imagem proporciona três vantagens principais:

Otimiza imagens: Para download mais rápido.

Adiciona interatividade: Para que as imagens possam responder a eventos do mouse.

Facilita atualizações: Para partes de páginas da Web que são alteradas com frequência (por exemplo, fotos e nomes em uma página de "funcionário do mês").

Vamos ver como aplicar um fatiamento em um layout.

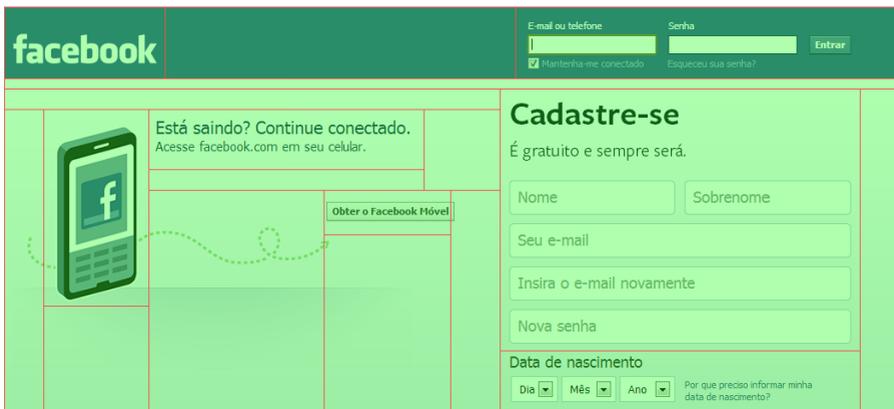


- A imagem abaixo é nosso layout que iremos fatiar.



- Para isso utilizamos a ferramenta Fatiar  (podemos acessa-la pela tecla k).

- A imagem abaixo mostra como fizemos o fatiamento de nosso layout.

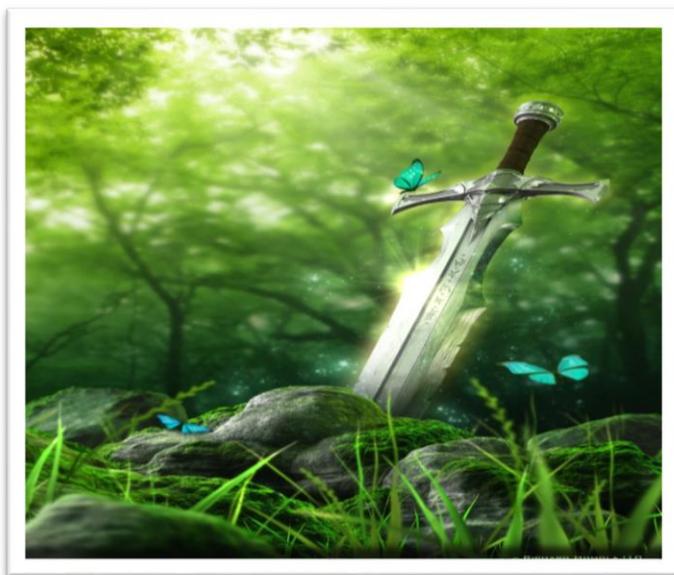




- Agora ao invés do site ser carregado por completo, será carregado em partes. Cada retângulo vermelho da imagem é uma parte que vai ser carregada para aí sim abrir o site por completo.

Já a ferramenta **Fatia Poligonal** serve para criar fatias de forma livre, clicando e contornando os objetos que você deseja fatiar.

- Vamos criar uma fatia sobre a espada da imagem abaixo.

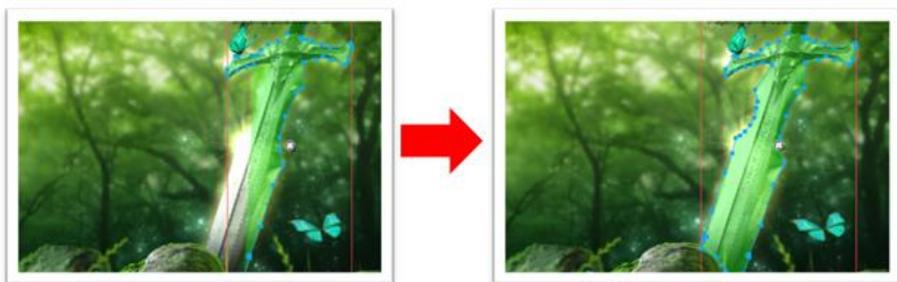




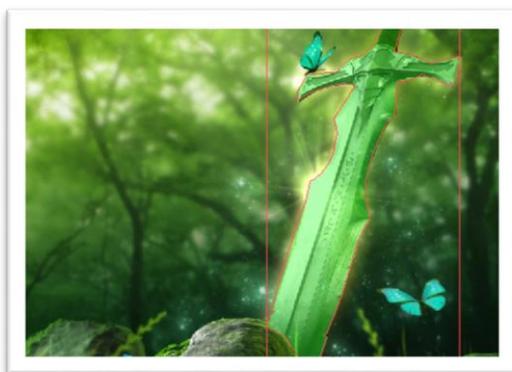
- Primeiramente selecionamos a ferramenta Fatia poligonal ()

- Com a ferramenta selecionada basta ir clicando e fazendo o contorno da espada.

Veja na imagem abaixo como é feito.



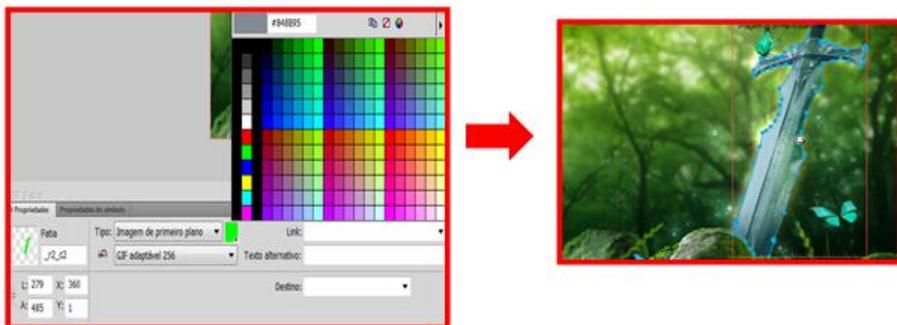
Note abaixo como ficou a fatia que fizemos contornando a espada.





Agora vamos ver como mudar a cor da fatia.

- Primeiramente selecionamos a fatia criada.
- Após isto basta ir na aba propriedades e mudar a cor na caixa de texto.

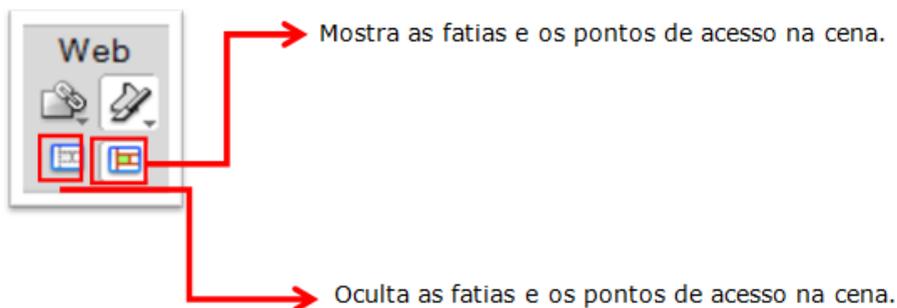


Trabalhar com um layout de fatia é semelhante a usar uma tabela em um aplicativo de processamento de texto. Quando você arrasta uma guia de fatia para redimensionar uma fatia, todas as fatias retangulares adjacentes também são redimensionadas. Também é possível usar o Inspetor de propriedades para redimensionar e transformar fatias.



Guias de fatia definem o perímetro e a posição de fatias. Guias de fatia que se estendem além de objetos de fatia definem como o restante do documento é fatiado na ocasião da exportação. É possível alterar a forma de um objeto de fatia retangular arrastando as guias de fatia ao seu redor.

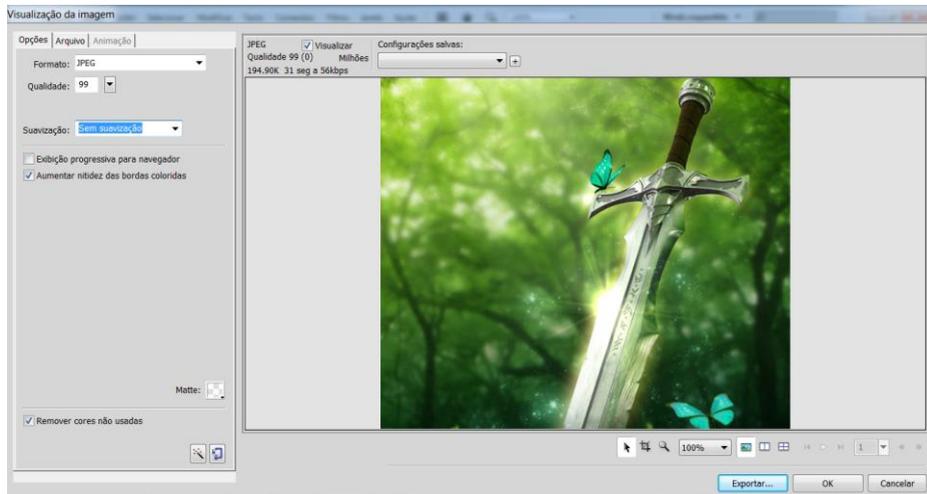
Temos dois botões na barra de ferramentas na parte web, para ocultar e mostrar fatias e pontos de acesso. Veja abaixo onde estão localizados e qual a função de cada um.



- Para salvarmos nossa imagem fatiada basta acessar o menu Arquivo e clicar em visualizar imagem.



- Feito isto abrirá uma janela onde você poderá editar alguns conceitos como, qualidade, formato, suavização, entre outros.



- Feito isto basta clicar em exportar. Logo após abrirá uma janela onde você vai escolher o diretório e o nome que você vai salvar o arquivo.

- Após escolher todos os dados basta clicar em salvar.



Exercícios:

1. Para que serve a ferramenta Fatiar?

2. Para que serve a ferramenta Fatia Poligonal?

3. No Fireworks CS6 é possível ocultar os pontos de acesso na cena?

4. Qual a função das Guias de fatia?



Exercícios de Fixação:

O exercício de Fixação da aula 12 está juntamente ligado aos exercícios das aulas 10, 11, 13 e 14, que são referentes ao desenvolvimento de um layout, aconselhamos que você assista as próximas aulas e logo em seguida, como o conhecimento adquirido, desenvolva seu próprio layout.

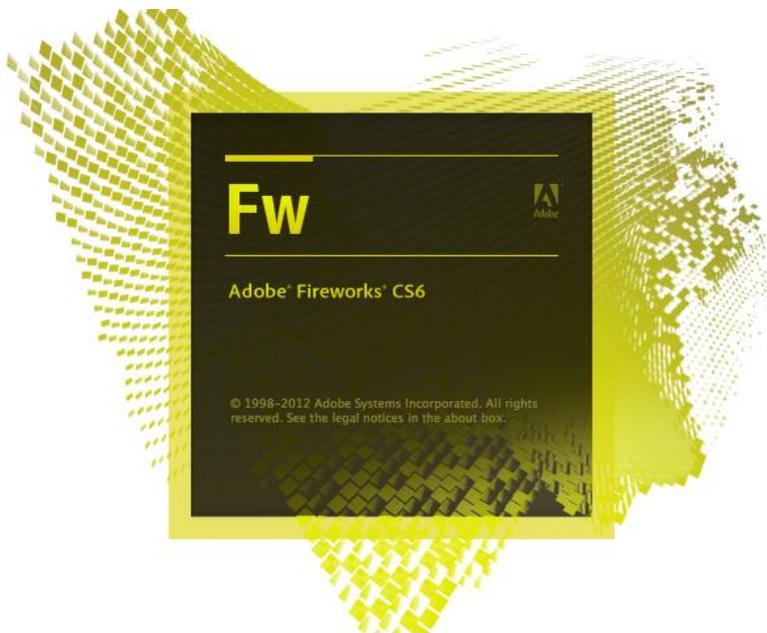


Aula 13 – Criação de Animações no Fireworks CS6

Nesta aula, veremos como criar animações atribuindo propriedades a objetos chamados de *símbolos de animação*. A animação de um símbolo se divide em *estados*, que contêm as imagens e os objetos nessa animação.

É possível ter mais de um símbolo em uma animação, e cada um pode ter uma ação diferente. Diferentes símbolos podem conter números de estados variados. A animação termina quando toda a ação de todos os símbolos é concluída.

Você pode aplicar configurações ao símbolo para alterar gradualmente o conteúdo de estados sucessivos. É possível fazer com que um símbolo pareça mover-se pela tela de desenho, apareça ou desapareça gradualmente, fique maior ou menor ou gire. Como vários símbolos podem existir em um único arquivo, é possível criar uma animação complexa na qual diferentes tipos de ação ocorrem todos ao mesmo tempo.



No painel Otimizar, é possível alterar as configurações de otimização e exportação para controlar como um arquivo é criado. O Fireworks pode exportar animações como arquivos GIF animados ou arquivos SWF do Adobe Flash. Também é possível importar animações do Fireworks diretamente no Flash para edição adicional.

Agora vamos ver como funciona uma animação estado por estado.



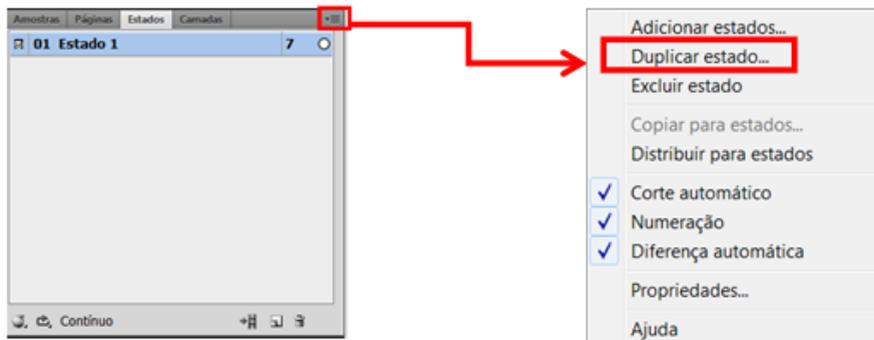
Vamos fazer uma animação em que a imagem abaixo vai mudando de cor ao decorrer da animação.

FIREWORKS

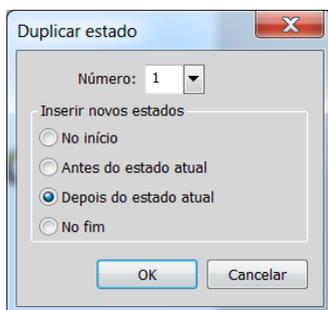
- Primeiramente acessamos o painel Estados.



- Agora selecionamos o menu da aba Estados e clicamos em Duplicar estado.



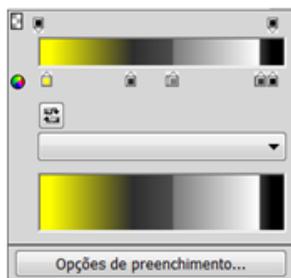
- Note que ao clicar nesta opção abrirá uma janela onde você escolhe as opções de posicionamento do novo estado e quantas cópias vão ser feitas.



- Agora vamos mudar as cores do nosso texto.



A parte que está em amarelo deve ir para o meio do texto e a cor que está na parte de baixo passará para cima.



1º Estado

2º Estado

Agora vamos duplicar o 2º estado para que possamos adicionar mais uma transição de cor.





Colocamos a cor amarela na parte de baixo de nosso texto, para criar um efeito de transição de cores.



1º Estado



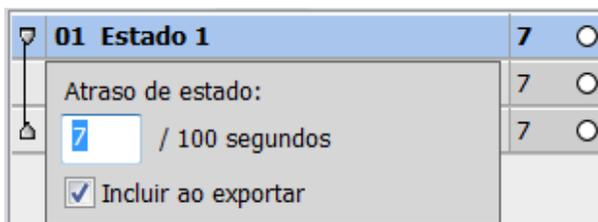
2º Estado



3º Estado

Agora iremos configurar a velocidade em que passará cada estado.

- Para isto clicamos duas vezes sobre o número que aparece ao lado de cada estado.



- Quanto maior o valor colocado mais vai demorar a passar do 1º para o segundo estado. Você pode editar o atraso de estado em todos os estados adicionados no projeto com valores diferente.



- Para vermos como ficou nossa animação basta clicar no botão de Play (▶).

- Veja abaixo como ficou nosso texto em cada estado.

Estado 1 → FIREWORKS

Estado 2 → FIREWORKS

Estado 3 → FIREWORKS

Para salvar o arquivo acessamos o menu Arquivo e clicamos em Salvar como, feito isto escolhemos a extensão do arquivo como Gif animado e a salvamos clicando em salvar.



Outra forma de animarmos objetos é criando um Símbolo de animação.

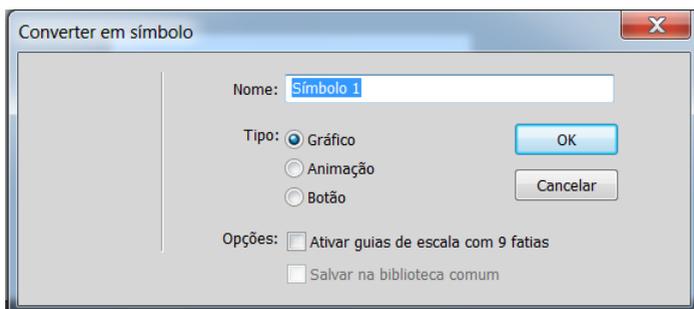


Você pode criar um símbolo de animação desde o início ou convertendo um objeto em símbolo. Em seguida, pode definir propriedades que determinam o número de estados na animação e o tipo de ação, como dimensionamento ou rotação.

A seguir vamos ver como criar um símbolo de animação.

- Primeiramente vá até o menu Editar vá em Inserir e clique em Novo símbolo.

- Feito isto abrirá uma janela, lá você pode colocar o nome para seu símbolo e escolher a opção Animação.





- Agora basta clicar em Ok para concluir seu novo símbolo.
- Dentro do símbolo podemos criar objetos em vetor ou mesmo editar imagens em bitmap.
- Após criar seu símbolo volte para a cena anterior, clicando em Página 1.



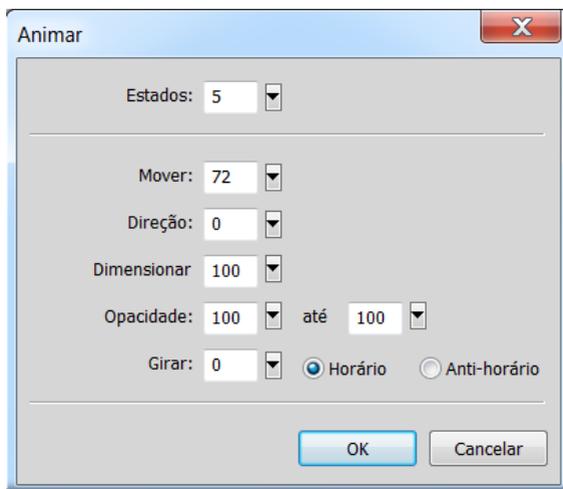
Observação: O Fireworks insere o símbolo na Biblioteca de documentos e uma cópia no centro da página. Você pode adicionar novos estados ao símbolo através da aba Estados.

Converter um objeto em símbolo de animação

- Primeiramente selecionamos o objeto.
- Feito isto clicamos no menu **Modificar**, vá até **Animação** e clique em **Animar seleção**.



- Agora você pode editar o símbolo definindo propriedades de animação.



Estados: O número de estados na animação. É possível especificar até 250 com o seletor ou inserir qualquer número na caixa Estados. O padrão é 5.

Mover: (Somente na caixa de diálogo Animar) A distância, em pixels, na qual o objeto se move. O padrão é 72, mas não há limite. O movimento é linear e não há estados-chave (ao contrário do Flash e do Adobe Director).



Direção: (Somente na caixa de diálogo Animar) A direção, em graus de 0 a 360°, na qual o objeto se move. Você também pode alterar os valores de Movimento e Direção arrastando as alças de animação do objeto.

Dimensionamento: A alteração no tamanho do símbolo, como percentual, do início ao fim. O padrão é 100%, mas não há limite. Para dimensionar um objeto de 0% a 100%, o objeto original deve ser pequeno. Objetos de vetor são recomendados.

Opacidade: O grau de aparecimento ou desaparecimento gradual do início ao fim. Os valores variam de 0 a 100, e o padrão é 100%. A criação de um aparecimento ou desaparecimento gradual requer duas ocorrências do mesmo símbolo, uma para reproduzir o aparecimento gradual e a outra para reproduzir o desaparecimento gradual.

Rotação: O grau de rotação do início ao fim. Os valores variam de 0 a 360°. É possível inserir valores mais altos para mais de uma rotação. O padrão é 0°.

Horário e Anti-horário: A direção na qual o objeto gira, seja horária ou anti-horária.



Exercícios:

1. É possível alterar as configurações de otimização e exportação em qual painel?

2. Que caminho utilizamos para Converter um objeto em símbolo de animação?

3. Para que serve a opção Dimensionamento na janela Animar?

4. Qual extensão utilizamos para salvar um objeto animado?



Exercícios de Fixação:

O exercício de Fixação da aula 13 está juntamente ligado aos exercícios das aulas 10, 11, 12 e 14, que são referentes ao desenvolvimento de um layout, aconselhamos que você assista as próximas aulas e logo em seguida, como o conhecimento adquirido, desenvolva seu próprio layout.



Aula 14 – Criação de Layout Completo no Fireworks CS6

Novidades do Fireworks CS6

Extraia as propriedades do objeto do CSS:

- É possível extrair propriedades do objeto do CSS, bem como cantos arredondados, gradientes, sombras projetadas e transformações.
- Selecione o objeto.
- Selecione Janela > Propriedades do CSS.
- Clique em Copiar tudo para copiar as propriedades do CSS do objeto selecionado. Clique na Cópia selecionada para copiar propriedades individuais.

Exporte fatias como sprite do CSS

- É possível colocar os objetos de fatia em um documento e exportá-los como uma imagem sprite



única do CSS. Usar uma imagem sprite única do CSS em vez de diversas imagens melhora o tempo de carregamento de um website reduzindo o número de solicitações do servidor.

- Quando você exporta fatias como uma imagem do CSS Sprite, com o arquivo de imagem, um arquivo CSS que contém os valores de mesclagem também é gerado.
- Clique com o botão direito em uma fatia ou em um grupo de fatias.
- Selecione Exportar CSS Sprite
- Na caixa de diálogo Exportar, clique em Exportar.

Criação de temas jQuery mobile

- É possível criar os temas do jQuery mobile com base nas amostras e sprites padrão. Além disso, é possível visualizar o tema do jQuery mobile e exportá-lo como CSS e sprites.
- Para criar um tema móvel, selecione Comandos > Tema do jQuery Mobile > Criar novo tema.



- Para visualizar temas móveis em um navegador, selecione Comandos > Tema do jQuery Mobile > Visualizar tema.
- Para exportar um tema móvel como sprites e CSS, selecione Comandos > Tema do jQuery Mobile > Exportar tema.
- Para visualizar o tema, selecione Janela > Extensões > Visualização de tema no aplicativo do jQuery Mobile.
- Para adicionar um espaço reservado para um ícone, selecione Tema do jQuery Mobile > Inserir espaço reservado do ícone.

Aprimoramentos de desempenho

- Para resolver o problema causado por *memória insuficiente*, o uso de objetos GDI pelo Fireworks foi reduzido.
- O limite do uso de memória aumentou nos computadores de 64 bits com Windows para que se possa obter uma estabilidade melhor ao abrir e salvar grandes arquivos.



- No Mac OS, a taxa de atualização do Inspetor de propriedades foi aprimorada ao alternar entre objetos.

Definir opacidade de preenchimento e traçado separadamente

- Selecione o objeto e o seletor de cores do Traçado ou Preenchimento.
- Se preferir, selecione o seletor de cores do Traçado ou Preenchimento na barra de ferramentas.
- Clique no controle deslizante de Opacidade.
- Arraste o controle deslizante para o valor desejado.

Aprimoramento da seleção de cores

- Use os botões para especificar as opções de tipo de preenchimento, como sem preenchimento, sólido, gradiente e padrões no inspetor de propriedades e na barra de ferramentas. Anteriormente, essas opções eram selecionadas por meio dos menus suspensos.



- Agora é possível especificar a posição do traçado (interna, central, externa) usando a caixa de diálogo Traçado.

Defina o ângulo dos preenchimentos de gradiente ou padrão

- Selecione o objeto.
- No Inspetor de propriedades, selecione o preenchimento de gradiente ou padrão.
- Na caixa de diálogo Editar gradiente ou Editar padrão, especifique o valor do ângulo.

Nova extensão do nome do arquivo fw.png

- Quando salvar um arquivo, ele será salvo com a extensão fw.png por padrão.
- Para alterar o comportamento padrão, selecione Editar > Preferências.
- Na guia Geral da caixa de diálogo Preferências, desmarque Append.fw.png e clique em OK.



- Além disso, é possível remover essa extensão na caixa de diálogo Salvar como.

Diversos aprimoramentos

- Aprimoramento para o painel Estilos.
- O nó do local da interrupção de cor na ferramenta Gradiente fica destacado.
- Com uso da ferramenta Conta-gotas, é possível copiar, preencher e colocar cor do traçado.
- - Selecione a ferramenta Conta-gotas, clique com o botão direito no objeto e selecione a opção desejada.
- É possível localizar o modelo padrão do Fireworks e os símbolos de biblioteca comum no diretório de Usuários.
- Se um símbolo de biblioteca comum for excluído, uma nova cópia do símbolo será criada ao reiniciar o Fireworks.



- O nome e o nível de zoom do objeto selecionado não aparecem na barra de título do documento. Essas informações estão disponíveis no painel Camadas e na barra de aplicativos.
- Atualiza para o painel e amostras do caminho.
- Agora, no Mac OS, é possível visualizar os arquivos de imagem no Google Chrome.
- A opção Caminho que oferece acesso rápido a diversos comandos relacionados ao caminho pode ser encontrada no menu Janela.
- A opção Agrupar como máscara pode ser acessada com um clique direito no menu de contexto.
- A configuração de otimização padrão para um novo arquivo é PNG32.
- **Recursos obsoletos:**
 - Exportação para AIR
 - Criação de apresentação de slides



- Aplicação de revestimento flexível
 - Device Central
 - Compartilhar minha tela
-
- Agora é possível bloquear as restrições da ferramenta Cortar usando o Inspetor de propriedades.
 - Ícones de miniatura dos objetos no painel Camadas.
 - Os seguintes ativos agora estão disponíveis na biblioteca comum: Cursores, Gestos, ícones, iPhone, ícones móveis, jQuery Alça, rede social, ícones móveis, wireframes, wireframes para iPad e iPhone, anúncio e WP7.
 - A biblioteca de estilos foi atualizada com as seguintes categorias: Estilos de símbolo de botão, padrões de design de preenchimento, pontos de cor do traçado e estilos de botão da Web.
 - As dicas de ferramenta estão disponíveis para a operação de importação do arquivo.
 - Quando um símbolo é salvo na biblioteca comum, ele fica retido na tela de desenho.



- Mais opções de padrões e texturas estão disponíveis.
- Na caixa de diálogo Preenchimento gradiente, utilize as teclas CTRL+Seta para a esquerda ou CTRL+Seta para a direita para navegar pelas interrupções de cores e de opacidade.
- No Mac, use Command+Seta para a esquerda ou Command+Seta para a direita.
- As bibliotecas são atualizadas com mais padrões e texturas.



No decorrer das aulas 10, 11, 12, 13 e 14 você aprendeu a desenvolver um site completo.

Utilizou diversas ferramentas e aumentou ainda mais seus conhecimentos.

Agora é com você, nunca deixe de praticar, pois agora você possui todos os conhecimentos necessários para se tornar um grande Web Designer.



Exercício de Fixação:

Desenvolva um layout completo de um site e o exiba no navegador.

