

Adobe Fireworks CS3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Barreto, Elberty Gesso
Adobe Fireworks CS3 / Elberty Gesso Barreto,
Wellington da Silva Rehder. -- Santa Cruz do
Rio Pardo, SP : Editora Viena, 2009. --
(Coleção standard)

ISBN 978-85-371-0183-4

1. Fireworks (Programa de computador)
2. Internet (Rede de computadores) 3. Web sites -
Criação 4. Web sites - Desenvolvimento I. Rehder,
Wellington da Silva. II. Título. III. Série.

09-00615

CDD-004.678

Índices para catálogo sistemático:

1. Internet : Sites : Criação : Programas :
Computadores : Processamento de dados
004.678
2. Sites para Internet : Criação : Programas :
Computadores : Processamento de dados
004.678

Autor: Elberty Gesso Barreto

Coautor: Wellington da Silva Rehder

Revisão Técnica: Márcio Eduardo de Carvalho Arakaki

Revisão Ortográfica: Graciele Alves de Mira

Capa: Danilo Minorello

Diagramador: Elberty Gesso Barreto

Revisão de Diagramação: Camila Ceccatto da Silva

Supervisão Editorial: Karina de Oliveira

EDITORA VIENA

Santa Cruz do Rio Pardo - SP

ISBN: 978-85-371-0183-4

Impressão e Fitolito

Oficina Gráfica da EDITORA VIENA

Copyright© 2009 - Editora Viena LTDA

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, guardada pelo sistema "retrieval" ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, seja este: eletrônico; mecânico; de fotocópia; de gravação; ou outros; sem prévia autorização por escrito da Editora.

Todas as marcas e imagens de Softwares ou outros, utilizadas e/ou mencionadas nesta obra, são propriedades de seus respectivos fabricantes e/ou criadores.



Sumário

Capítulo 1 - Noções Básicas	3
1.1. Conhecendo o Fireworks.....	3
1.2. Imagens Bitmap e Vetoriais.....	4
1.2.1. Desenho de Bitmaps.....	4
1.2.2. Desenhando Vetores.....	5
1.3. Abrindo Arquivos.....	5
1.3.1. Importando Arquivos.....	5
1.4. Salvando Arquivos no Fireworks.....	6
1.5. Integrando o Fireworks CS3 com outros Softwares.....	6
Capítulo 2 - Ambiente de Trabalho	7
2.1. A Barra de Ferramentas Tools.....	7
2.1.1. Seleção Retangular e Elíptica.....	8
2.2. Painéis.....	8
2.2.1. Painel Properties.....	9
2.3. Zoom.....	9
2.4. Modificando o Canvas.....	9
Capítulo 3 - Trabalhando com Objetos	10
3.1. Editando Objetos.....	10
3.2. Ferramentas de Edição.....	10
3.3. Ferramentas de Seleção.....	10
3.4. Selecionando Áreas.....	10
3.4.1. Movendo e Removendo Seleções.....	11
3.5. Escala, Inclinação e Distorção.....	11
3.6. Agrupando Objetos.....	12
3.7. Ordenando os Objetos.....	12
3.8. Alinhamento por Comandos.....	13
3.9. Alinhamento por Guias.....	13
3.10. Alinhamento pela Grade.....	13
Capítulo 4 - Objetos Vetoriais	14
4.1. Criando Gráficos Vetoriais.....	14
4.1.1. Criando Auto Shape.....	14
4.1.2. Criando Linhas Retas.....	14
4.1.3. Criando Linhas Curvas.....	14
4.2. Editando Gráficos Vetoriais.....	15
4.2.1. Transformando Path.....	16
4.2.2. Convertendo Path em Marquee.....	16
4.2.3. Combinando Path.....	16
4.2.4. Modificando Path.....	17
Capítulo 5 - Trabalhando com Textos	18
5.1. Inserindo Texto.....	18
5.2. Formatando o Texto.....	18
5.3. Editando Textos.....	19
5.3.1. Anexando Texto ao Path.....	19
5.3.2. Convertendo Texto para Path.....	19
5.4. Inserindo Caracteres Especiais.....	20
5.5. Efetuando a Correção Ortográfica no Fireworks.....	21
5.6. Manipulando Blocos de Textos.....	21
5.7. Estilos.....	22
5.7.1. Criando e Excluindo Estilos.....	22
5.7.2. Editando Estilos.....	22
Capítulo 6 - Cor, Preenchimento e Contorno	23
6.1. Cores.....	23
6.1.1. Estrutura das Cores.....	23

6.1.2. Paletas de Cores.....	24
6.1.3. Painel Colors.....	24
6.2. Preenchimento.....	24
6.2.1. Preenchimento Sólido.....	24
6.2.2. Preenchimento Gradiente.....	25
6.3. Contorno.....	25

Capítulo 7 - Filtros e Efeitos.....26

7.1. Filtros.....	26
7.1.1. Ajustando a Cor.....	26
7.1.2. Efeito Blur.....	26
7.1.3. Efeito Noise.....	27
7.1.4. Sharpen.....	27
7.2. Efeitos Criativos.....	27

Capítulo 8 - Camadas, Máscaras e Mesclagem.....28

8.1. Camadas.....	28
8.1.1. Adicionando e Removendo Layers.....	28
8.1.2. Organizando Layers.....	28
8.1.3. Visualizando e Bloqueando Layers.....	29
8.1.4. Web Layer.....	29
8.2. Máscaras.....	29
8.2.1. Criando Máscaras Vetoriais.....	29
8.2.2. Criando Máscaras Bitmap.....	29
8.2.3. Comandos de Máscara.....	30
8.2.4. Usando Textos como Máscaras.....	30
8.3. Mesclagem.....	30

Capítulo 9 - Slices, Rollovers e Hotspots.....31

9.1. Slices.....	31
9.1.1. Estruturando os Slices.....	31
9.1.2. Criando e Apagando Slices.....	32
9.1.3. Editando Slices.....	32
9.1.4. Visualizando os Slices.....	33
9.2. Rollovers.....	33
9.2.1. Simple Rollover.....	33
9.2.2. Swap Image.....	34
9.2.3. Múltiplos Rollovers.....	35
9.2.4. Criando Botões.....	35
9.2.5. Nav Bar Image.....	36
9.3. Hotspots.....	36

Capítulo 10 - Animando e Criando Slideshow.....37

10.1. Construindo uma Animação de Objeto.....	37
10.1.1. Excluindo uma Animação.....	37
10.1.2. Editando Caminhos de Animação de um Símbolo.....	37
10.1.3. Interpolação de Movimento.....	38
10.1.4. Visualizando uma Animação em um Navegador Web.....	38
10.2. Criando Slideshow.....	38
10.2.1. Criando uma Apresentação Slideshow.....	38
10.2.2. Abrindo um Slideshow Existente.....	39
10.2.3. Excluindo um Slideshow.....	39
10.3. Integrando o Fireworks CS3 com outros Softwares.....	39
10.3.1. Exportando Arquivos pelo Ícone de Exportação Rápida.....	39

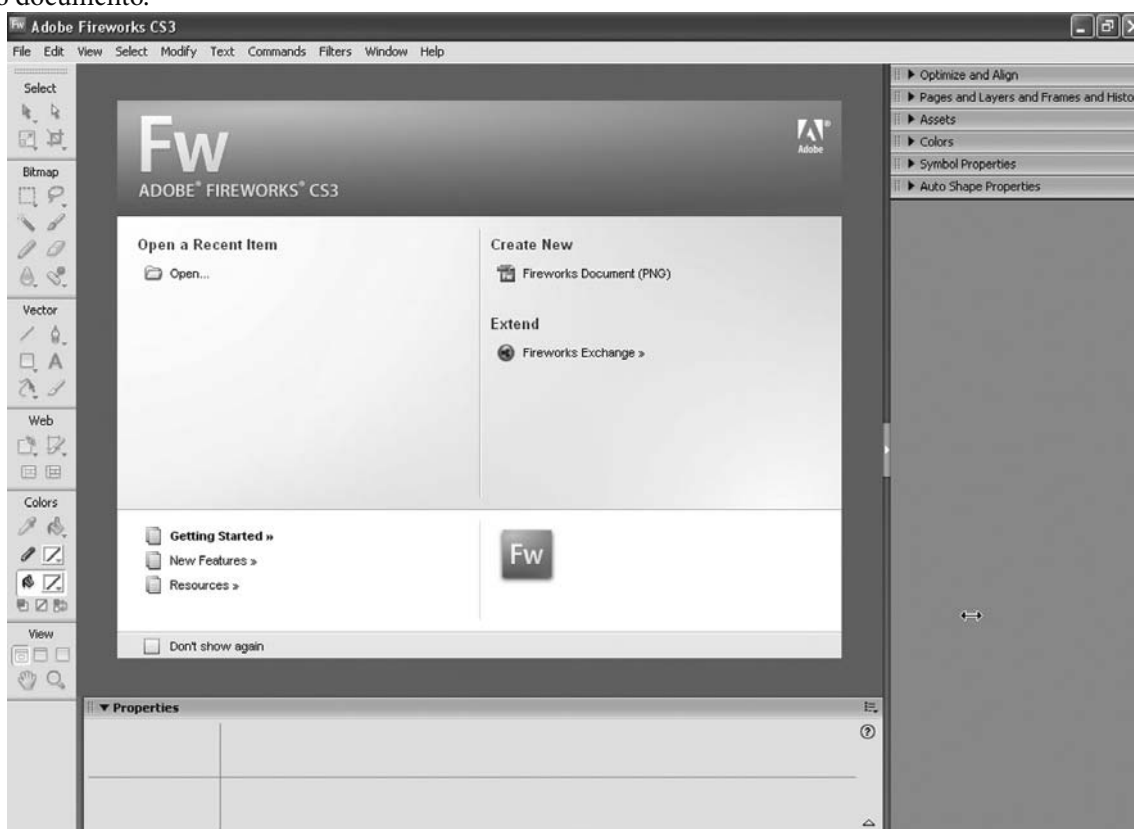
Glossário.....40

Algum tempo atrás os designers tinham como ferramentas para o desenvolvimento de sites programas o **Photoshop** ou **CorelDraw** para projetar os layouts do site, editar imagens, desenhar botões, planos de fundo, texturas etc. Criar layouts nestes softwares pode ser conveniente mas, no momento da conversão das imagens para o uso final, é complicado e trabalhoso.

O **Fireworks CS3** é uma poderosa ferramenta para projetar gráficos profissionais de Web. Suas soluções inovadoras trouxeram aos designers gráficos e webmasters uma total liberdade na criação de layouts, edição de vetores e gráficos bitmaps, animações etc.

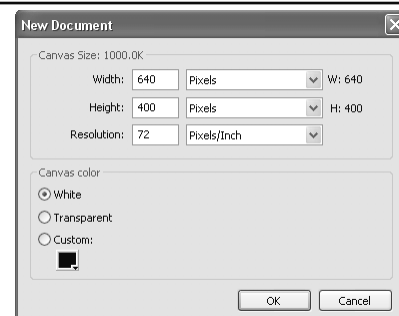
1.1. Conhecendo o Fireworks

Ao iniciarmos o programa **Fireworks** alguns elementos da sua janela, como barra de ferramentas e painéis, já são carregados. Também aparecerá uma tela chamada (**Start Page**) no centro da janela como opções para abrir ou criar um novo documento.

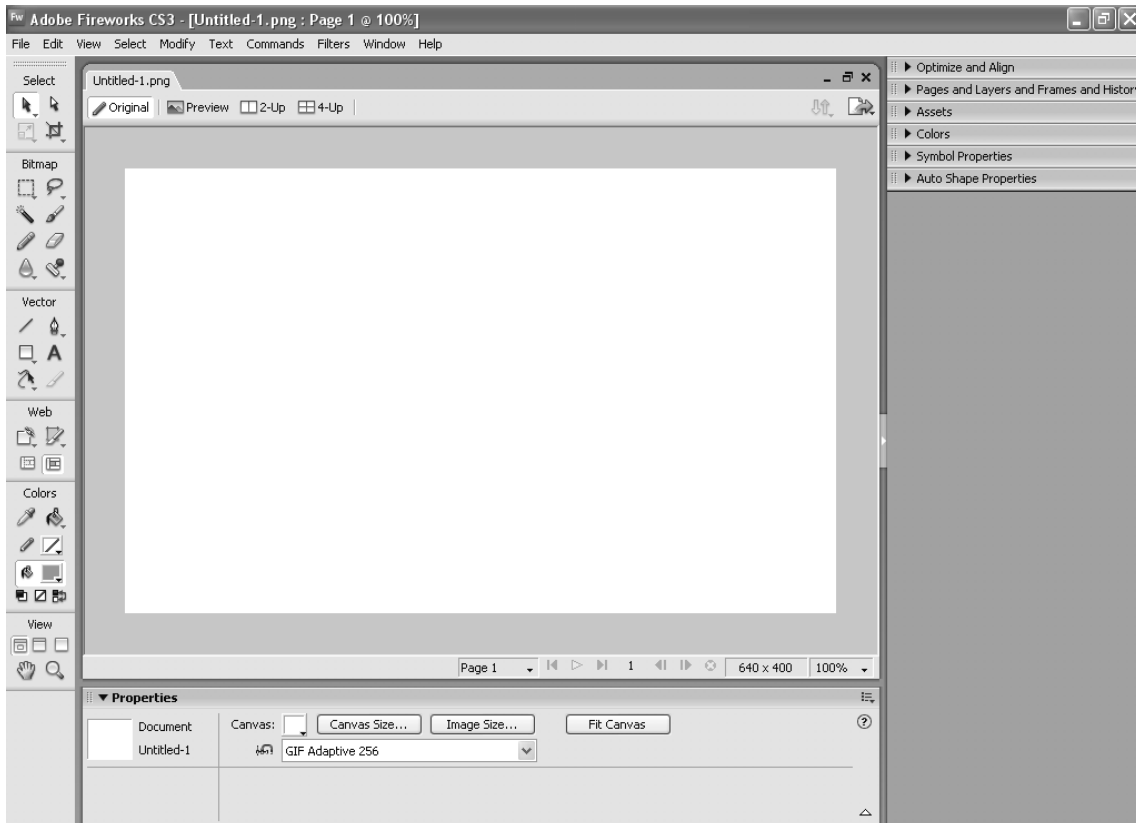


Veja como criar um arquivo novo a partir do **Start Page**:

1. Abra o programa **Fireworks**;
2. Na tela inicial (**Start Page**) clique no comando **Fireworks Document** na seção **Create New**. Será exibida a janela **New Document**;
3. Nos campos **Width** (Largura) e **Height** (Altura) digite as dimensões do seu projeto;
4. Nas caixas à direita dos campos **Width** e **Height** escolha quais unidades de medida (**Pixels**, **Inches** ou **Centimeters**) você quer usar para os valores de seu novo documento;
5. No campo **Resolution** digite a resolução desejada e escolha a unidade de medida na caixa de listagem à direita do campo;
6. No campo **Canvas Color** escolha uma cor de fundo para a área de desenho:
 - 6.1. **White**: Fundo na cor branco;
 - 6.2. **Transparent**: Fundo transparente;
 - 6.3. **Custom**: Fundo com cor personalizada, escolhida na janela do seletor de cores logo abaixo da opção **Custom**;
7. Depois de configurar o novo documento clique na opção **OK**.



No centro da janela do **Fireworks** será criada uma área de desenho vazia chamada **canvas** onde o projeto será criado.



No lado esquerdo da janela é exibida a barra de ferramentas chamada **Tools**. No lado direito é exibido os **Painéis** e na parte inferior o **Painel Inspetor de Propriedades (Properties)**.

1.2. Imagens Bitmap e Vetoriais

No momento da criação de um projeto gráfico em **Fireworks** é importante saber a diferença entre um desenho **bitmap** e um **vetorial**. O **bitmap** é uma malha de pontos coloridos, como os pontos que formam as imagens impressas. As imagens **vetoriais** são imagens geradas a partir de descrições geométricas de formas que utilizam vetores matemáticos para sua descrição.

As imagens vetoriais tem uma grande vantagem pois não perdem a qualidade e seu tamanho de arquivo na maioria das vezes, é bem menor.

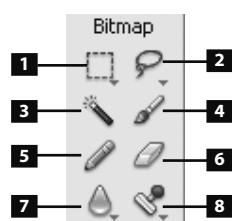
Em uma página normal da Web todas as imagens são bitmaps. As imagens vetoriais são usadas em casos específicos e geralmente dependem de um plug-in para visualizá-las.

No **Fireworks** podemos desenhar tanto imagens **bitmap** quanto imagens **vetoriais**. No entanto, quando vamos exportar o desenho para compor um projeto, todas as suas imagens (**bitmap** ou **vetoriais**) serão convertidas para o formato **bitmap** automaticamente.

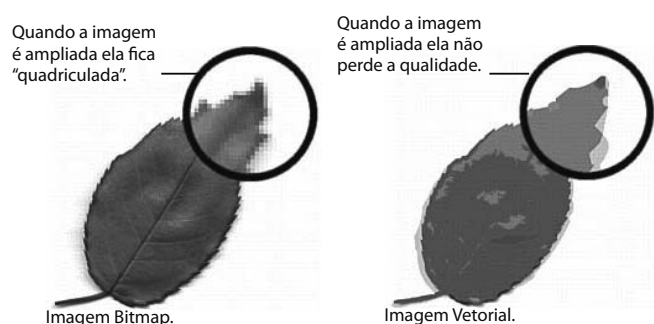
1.2.1. Desenho de Bitmaps

Os gráficos **bitmaps** são utilizados com as ferramentas do grupo **Bitmap** da barra de ferramentas **Tools**. Podemos usar as ferramentas **Bitmap** em imagens importadas e em imagens criadas no **Fireworks**.

Veja os itens das ferramentas do grupo **Bitmap**:



- 1 - Marquee tool e Oval Marquee tool.
- 2 - Lasso tool e Polygon Lasso tool.
- 3 - Magic Wand tool.
- 4 - Brush tool.
- 5 - Pencil tool.
- 6 - Eraser tool.
- 7 - Blur tool, Sharpen tool, Dodge tool, Burn tool e Smudge tool.
- 8 - Rubber Stamp tool, Replace Color tool e Red Eye Removal tool.



Segue abaixo a descrição dos itens:

- **Marquee tool e Oval Marquee tool:** Seleção retangular, oval e quadrangular.
- **Lasso tool e Polygon Lasso tool:** Ferramenta de seleção à mão livre.
- **Magic Wand tool:** Ferramenta para seleção de áreas por tonalidades de cor.
- **Brush tool:** Pincel para rabiscar linhas e traços à mão livre.
- **Pencil tool:** Desenha linhas simples.
- **Eraser tool:** Ferramenta para apagar o bitmap.
- **Blur tool, Sharpen tool, Dodge tool, Burn tool e Smudge tool:** Ferramentas para aplicar efeitos no bitmap.
- **Rubber Stamp tool, Replace Color tool e Red Eye Removal tool:** São ferramentas de reparo que permitem clonar áreas, substituir cores e corrigir olhos vermelhos em fotos.

As ferramentas como um seta preta no canto inferior direito do seu botão contém outras opções de ferramentas agrupadas. Para visualizá-la clique em cima da seta e escolha uma opção.

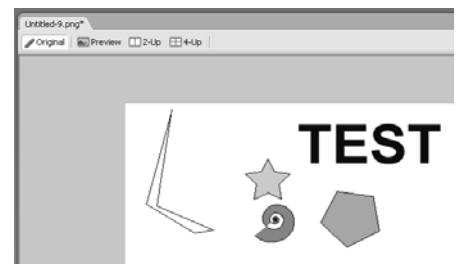
1.2.2. Desenhando Vetores

Um gráfico vetorial é um desenho de computador criado a partir de linhas chamadas **path**. O formato das linhas path são definidos por pontos controlados por funções geométricas. As áreas fechadas delimitadas por path podem receber preenchimento com cor, textura, gradientes e efeitos. As linhas representativas do path também podem receber cor, estilos e espessura.

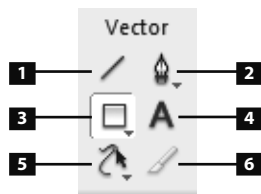
Veja na imagem ao lado alguns exemplos de gráficos vetoriais.

Formas geométricas em geral, como linhas, retângulos, elipses, polígonos, estrelas, retas e textos são exemplos de gráficos vetoriais.

A vantagem do uso de gráficos vetoriais na criação de projetos é que eles não são danificados quando ampliados. O espaço físico ocupado por um arquivo vetorial em disco é menor (na maioria das vezes) do que gráficos bitmap. São também maleáveis, permitindo alterar seu formato a qualquer momento sem danificá-los.



Para desenhar gráficos vetoriais no **Fireworks** usamos a ferramenta do grupo **Vector**, na barra **Tools**.



- 1 - Line tool: desenha linhas retas.
- 2 - Pen tool, Vector Path tool e Redraw Path tool: desenharam linhas orientadas por pontos de controle (alças).
- 3 - Auto Shape: formas geométricas pré-definidas como retângulos, elipses e estrelas.
- 4 - Text tool: insere texto no desenho.
- 5 - Freeform tool, Redshape tool e Path Scrubber tool: modificam a estrutura das linhas.
- 6 - Knife tool: corte o past transformando em dois objetos distintos.

A configuração das ferramentas de vetor é feita também pela barra **Properties** e por alguns painéis do lado direito da janela.

1.3. Abrindo Arquivos

Para abrir um documento no **Fireworks** siga os seguintes passos:

1. Clique no menu **File**;
2. Escolha o comando **Open (Ctrl+O)**;
3. Será exibida uma janela para abertura de arquivos novos onde você deve indicar qual documento deseja abrir;
4. Clique no botão **Abrir**.

O **Fireworks**, assim como outros programas de edição gráfica, pode importar imagens de muitas extensões, como **GIF, JPEG, TIFF, MAC, SGI**.

Essa capacidade de importar várias extensões, permite ao usuário editar parte das imagens em outros programas, se desejar, e no final importá-las para o **Fireworks** compondo o projeto.

Por padrão os projetos criados no **Fireworks** são salvos na extensão **PNG**.

1.3.1. Importando Arquivos

Veja como importar um arquivo:

1. Abra um novo arquivo ou um documento recente;
2. Abra o menu **File** e clique no comando **Import (Ctrl+R)**;
3. Selecione o arquivo que desejar e clique no botão **Abrir**;
4. Em seguida, você deve escolher o local onde deseja inserir a imagem e clicar para a inserção.

Além da importação de arquivos do próprio computador, o **Fireworks** também possui recursos para a importação de imagens de arquivos periféricos (scanner ou máquinas digitais). Esses comandos ficam listados na opção **Scan** do menu **File**.

Para obter uma imagem de um scanner ou máquina digital é necessário que estejam conectados ao computador. Veja como importar imagens de uma câmera digital:

1. Conecte a câmera no seu computador;
2. Instale os softwares que acompanham a câmera;
3. No **Fireworks** abra o menu **File**, clique na opção **Scan** e escolha o comando **Twain Acquire**;
4. Escolha a imagem desejada e clique em **Selecionar**;
5. A imagem será importada para dentro do documento.



Veja como importar imagens de um scanner:

1. Conecte o scanner em seu computador;
2. Instale o software (drivers fornecidos pelo fabricante) que acompanham o scanner se você ainda não o fez;
3. No **Fireworks** escolha o menu **File**, clique na opção **Scan** e escolha um dos comandos: **Twain Acquire** ou **Twain Select**;
4. Siga as instruções que o dispositivo apresentar, configurando-as;
5. A imagem será scaneada e inserida no documento do **Fireworks**.



É importante ressaltar que o **Fireworks** apenas chama os recursos próprios do scanner para fazer a cópia da imagem. A interface que controla o “scaneamento”, pertence ao software que vem junto com o scanner e não ao **Fireworks**.

1.4. Salvando Arquivos no Fireworks

Quando criamos um projeto e vamos salvá-lo é necessário definir uma nomenclatura e uma extensão para ele. Por padrão, a extensão do **Fireworks** é o **PNG**. No entanto, os projetos podem ser salvos em outras extensões gráficas. A extensão **PNG** mantém originais as camadas e características do projeto produzido pelo **Fireworks**.

Veja uma descrição das extensões mais comuns:

- **PNG:** Uma extensão que suporta múltiplas camadas e transparências. É a extensão utilizada como padrão pelo **Fireworks**.
- **BMP:** Extensão gráfica padrão do sistema operacional **Windows**. Suporta milhões de cores, mas não tem compactação, o que deixa o arquivo grande.
- **GIF:** Este formato de arquivo é amplamente utilizado na Web por causa do seu tamanho compacto. No entanto, ele possui uma paleta limitada de cores (256 no máximo).
- **AI:** Extensão padrão do programa de ilustração **Illustrator**. As vantagens destes arquivos é que são vetoriais.
- **JPEG:** É uma extensão compactada e suporta milhões de cores. Junto com a extensão **GIF** esta é a extensão padrão da Web.
- **SWF:** São extensões criadas pelo programa **Flash**. Elas são animações vetoriais de alta qualidade e leves, ideais para quem deseja produzir páginas interativas na Web.
- **PSD:** Extensão padrão do programa **Photoshop**, o mais conhecido editor de imagens.
- **TIFF:** Extensão usada para intercâmbio de imagens. Suporta extensões (RGB e CMYK), compactação e qualidade.
- **WBMP:** É uma extensão **BMP** de duas cores apenas. Formando uma tela de meio-tom.

Ao salvar um arquivo no **Fireworks** não significa que ele está pronto para uso na Web. A preparação de um arquivo em **Fireworks** para Web envolve várias outras etapas, como demarcação das áreas através das ferramentas de corte, seleção, escolha da extensão final das imagens, otimização e exportação.

Veja como salvar um projeto:

1. Crie seu projeto;
2. Abra o menu **File** e clique no comando **Save (Ctrl+S)**;
3. Será exibida a janela **Salvar como**;
4. Escolha um local para salvar o projeto, dê um nome para o arquivo e escolha uma extensão para ele;
5. Clique no botão **Salvar**.

O comando **Save As (Ctrl+Shift+S)** do menu **File** salva o documento como um novo projeto. Esse comando é muito útil para salvar projetos em várias extensões.

1.5. Integrando o Fireworks CS3 com outros Softwares

Agora temos a possibilidade de importar arquivos do **Adobe Photoshop CS3**, preservando todas as camadas e efeitos, além da possibilidade de salvar arquivos na extensão **.PSD**. Outro programa que faz parte desta integração é o **Adobe Illustrator**, onde todos os objetos vetoriais e cores também são preservados.

Veja como importar arquivos do **Photoshop**:

1. Abra o menu **File**, e clique em **Import (Ctrl+R)**;
2. Escolha o arquivo com extensão **.PSD**;
3. Clique em **Abrir**.

Ambiente de Trabalho

O ambiente de trabalho do **Fireworks CS3** é amplo e objetivo no qual permite desenvolver e modificar desde simples imagens até layouts ou páginas de animações. Também é possível trabalhar com vários formatos de arquivos, dentre os mais simples quanto fotos digitais escaneadas.

Oferece uma flexibilidade para editar vetores e imagens de mapa de bits, uma biblioteca com recursos pré-desenvolvidos e integrações com outros programas da **Adobe**, como o **Photoshop** e o **Illustrator**, **Dreamweaver** e **Flash**.

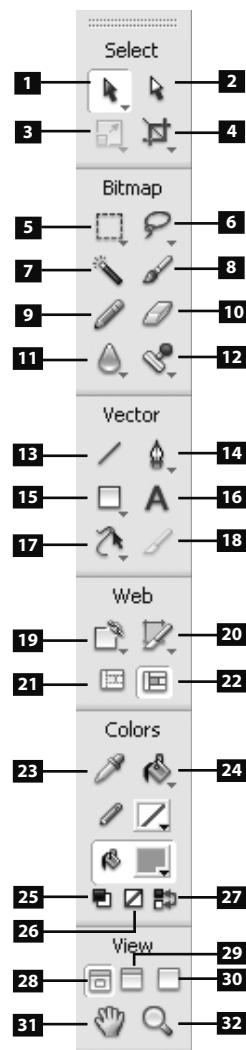
2.1. A Barra de Ferramentas Tools

A barra de ferramentas **Tools** está posicionada ao lado esquerdo da janela e contém as ferramentas utilizadas para desenhar um projeto.

Observe que suas ferramentas estão dispostas de acordo com suas funções. São seis grupos:

- **Select:** Ferramentas para seleção e corte do desenho.
- **Bitmap:** São ferramentas para desenho bitmap.
- **Vector:** Ferramentas usadas para desenho vetorial.
- **Web:** Grupo de ferramentas usadas para demarcar áreas de inserção de desenho e depois exportá-los separadamente.
- **Colors:** Grupo de ferramentas de pintura, tanto para bitmaps quanto para vetores.
- **View:** Ferramentas de visualização do desenho e da página.

Algumas ferramentas na barra **Tools** possuem um triângulo preto no lado inferior direito. Isso indica que ela possui um grupo de ferramentas dentro dela, que ao ser clicado exibirá as opções ocultas.



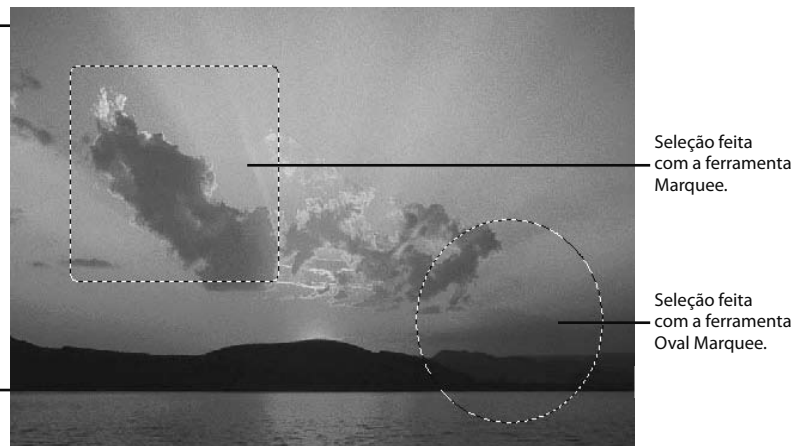
- 1 - Pointer tool (V, O).
- 2 - Subselection tool (A, 1).
- 3 - Scale tool (Q).
- 4 - Crop tool (C).
- 5 - Marquee tool (M).
- 6 - Lasso tool (L).
- 7 - Magic wand tool (W).
- 8 - Brush tool (B).
- 9 - Pencil tool (B).
- 10 - Eraser tool (B).
- 11 - Blur tool (R).
- 12 - Rubber Stamp tool (S).
- 13 - Line tool (N).
- 14 - Pen tool (P).
- 15 - Rectangle tool (U).
- 16 - Text tool (T).
- 17 - Freeform tool (O).
- 18 - Knife tool (Y).
- 19 - Rectangle Hotspot tool (J).
- 20 - Slice tool (K).
- 21 - Hide slices and hotspots (2).
- 22 - Show slices and hotspots (2).
- 23 - Eyedropper tool (I).
- 24 - Paint Bucket tool (G).
- 25 - Set Default Stroke/Fill Colors (D).
- 26 - No Stroke or Fill.
- 27 - Swap Stroke/Fill Colors (X).
- 28 - Standard Screen mode (F).
- 29 - Full Screen with M]enus mode (F).
- 30 - Full Screen mode (F).
- 31 - Hand tool (H).
- 32 - Zoom tool (Z).

2.1.1. Seleção Retangular e Elíptica

As ferramentas **Marquee** (☐) e **Oval Marquee** (◯) criam seleções nos seguintes formatos: retangular e elíptica. Estas opções ficam agrupadas em um mesmo botão na barra de ferramentas **Tools**. Ao clicar na seta preta do lado inferior direito, um menu instantâneo com as duas opções surge e você escolhe qual destas irá usar.

Veja como utilizar esta ferramenta:

1. Na barra de ferramentas **Tools** clique na ferramenta **Marquee** (☐);
2. Será exibido um menu instantâneo na barra de ferramentas;
3. Escolha uma das duas ferramentas do menu;
4. Na área do desenho canvas clique e arraste para demarcar a área que será selecionada;
5. Depois de arrastar por toda área do desenho que deseja selecionar solte o mouse. A seleção estará feita.



Seleção feita com a ferramenta Marquee.

Seleção feita com a ferramenta Oval Marquee.

Quando a ferramenta **Marquee** (☐) ou **Oval Marquee** (◯) estiver selecionada podemos configurar suas propriedades de seleção no painel **Properties**. Essas configurações ajudam para criar uma seleção mais precisa.

Na caixa **Style** do painel de **Properties** encontramos:

- **Normal:** Permite criar área de qualquer dimensão quando arrastamos o mouse.
- **Fixed Ratio:** Permite criar seleções com proporções definidas, como 2 x 4, por exemplo.
- **Fixed Size:** Permite criar seleções com tamanhos definidos.

Na caixa **Edge** encontramos as seguintes opções:

- **Hard:** Esta opção não suaviza as arestas da seleção.
- **Anti-alias:** Esta opção suaviza as arestas da seleção.
- **Feather:** Com esta opção as arestas da seleção sofrem difusão.

Essas opções **Style** e **Edge** devem ser configuradas antes de executar a seleção para que tenha o efeito ativado.

A caixa de verificação **Live marquee** habilita, quando marcada, o ajuste livre para as seleções das ferramentas **Marquee**. Assim, é o próprio programa que determina quais ajustes de **Edge** serão usados.

2.2. Painéis

À direita da janela do **Fireworks** é exibido um conjunto de opções que controlam as mais variadas operações no desenho, que se chamam **Painéis**. Alguns destes painéis têm como função personalizar ou auxiliar o uso de uma ferramenta que foi selecionada.

Para abrir ou fechar um painel selecionado, clique em seu nome ou clique duas vezes na sua barra de título. Quando um painel é aberto, desloca os outros painéis para baixo exibindo assim seus recursos.

Você poderá ficar com vários painéis abertos ao mesmo tempo sem ter que fechar os outros. Neste caso, o painel que for aberto por último será exibido por inteiro.

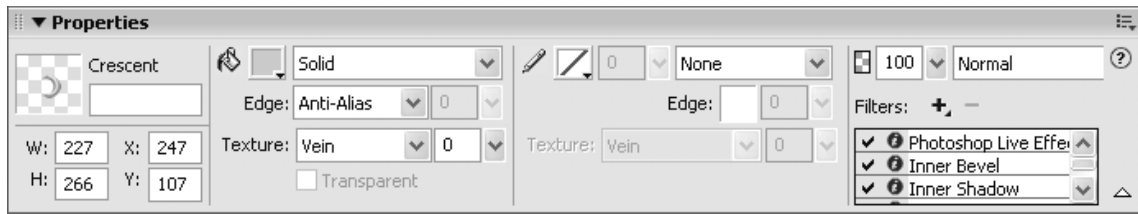
Veja a seguir uma rápida descrição dos recursos oferecidos nesses painéis:

- **Painel Optimize:** Controla os recursos de edição e redução de imagens para serem exportadas.
- **Painel Frames and History:** São dois painéis agrupados. **Frames** contém comandos para criar e gerenciar animações dentro do **Fireworks**. **History** guarda as últimas modificações feitas no projeto, permitindo desfazê-las.
- **Painel Layers:** Controla as camadas layers do desenho. Podemos trabalhar com diversas camadas layers e, em cada uma delas, existir uma parte do desenho.
- **Painel Assets:** Reúne quatro painéis. **Styles** agrupa efeitos para serem aplicados com um simples clique. **Library** agrupa uma coleção de objetos que você pode arrastar para dentro do desenho (biblioteca de elementos e objetos). **URL** biblioteca de links que você usa com mais frequência para criar suas páginas. **Shapes** agrupa uma coleção de auto-formas (desenhos prontos) que podem ser arrastadas para dentro do desenho facilitando a criação das páginas.
- **Painel Auto Shape Properties:** Exibe opções de configuração e inserção de novas auto-formas.
- **Painel Special Characters:** Lista de caracteres especiais que você pode incluir no bloco de texto do projeto com um simples clique.
- **Painel Image Editing:** Agrupa ferramentas para a edição de imagens bitmap.
- **Painel Colors:** Contém dois painéis. O **Mixer** que é onde podemos criar cores através de sua escala cromática (**RGB**) e o **Swatches** que é uma paleta de cores definidas do documento.

O uso detalhado dos recursos oferecidos por cada um destes painéis será visto no decorrer dos capítulos.
O acesso a qualquer um destes painéis também poderá ser feito através do menu **Window**.

2.2.1. Painel Properties

O painel **Properties** ou **Inspetor de Propriedades** está localizado na parte inferior da janela, possibilitando a configuração das ferramentas e objetos selecionados mais rapidamente. Seu funcionamento é dinâmico, basta estar com um objeto ou ferramenta selecionados para que suas opções de configuração sejam exibidas.



Para exibir ou ocultar o painel **Properties** basta clicar no seu nome na barra de título.

2.3. Zoom

A ferramenta **Zoom** (Q) amplia e reduz a visualização da área de desenho.
Veja como utilizar a ferramenta **Zoom** (Q):

1. Na barra **Tools** escolha a ferramenta **Zoom** (Q);
2. Na área de desenho dê um clique para ampliar;
3. Cada vez que clicar a imagem é ampliada;
4. Se desejar também pode arrastar uma área de zoom para ampliar uma parte específica;
5. Para reduzir a visualização mantenha a tecla <Alt> pressionada e clique na área de desenho.

Outra maneira de usar a opção **Zoom** é clicando no comando do menu **View** na barra superior.

2.4. Modificando o Canvas

O **Canvas** (área de desenho) é o espaço reservado para desenhar o projeto do layout. O tamanho do **canvas** é definido quando criamos um arquivo novo ou quando redimensionamos ele em suas propriedades.

As opções para modificar o **Canvas** ficam no menu **Modify**, dentro da opção **Canvas**.

Veja como redimensionar a imagem:

1. Abra o menu **Modify**, escolha a opção **Canvas** e clique no comando **Image Size (Ctrl+J)**;
2. Abrirá a janela **Image Size**;
3. Configure as medidas conforme suas necessidades e clique em **OK**.

Veja como redimensionar o **Canvas**:

1. Abra o menu **Modify**, escolha a opção **Canvas** e clique no comando **Canvas Size**;
2. Abrirá a janela **Canvas Size**;
3. Defina o novo tamanho da área de desenho para sua necessidade;
4. Especifique um ponto de ancoragem nos botões **Anchor**. O ponto de ancoragem determina a partir de qual área da imagem será feito o redimensionamento;
5. Clique em **OK**.

Veja como alterar a cor do fundo do **Canvas**:

1. Abra o menu **Modify**, escolha a opção **Canvas** e clique no comando **Canvas Color**;
2. Abrirá a janela **Canvas Color**;
3. Configure a cor de sua preferência e clique **OK**.

Veja como girar o **Canvas**:

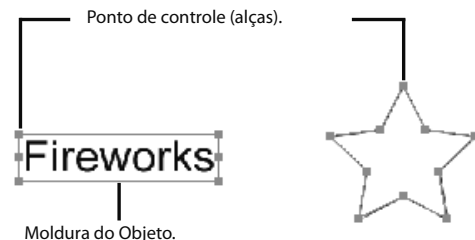
1. Abra o menu **Modify**, escolha a opção **Canvas** e clique em uma das opções:
 - 1.1. **Rotate 180°**: Gira o canvas 180 graus;
 - 1.2. **Rotate 90° CW**: Gira o canvas 90 graus no sentido horário;
 - 1.3. **Rotate 90° CCW**: Gira o canvas no sentido anti-horário.

Trabalhando com Objetos

3.1. Editando Objetos

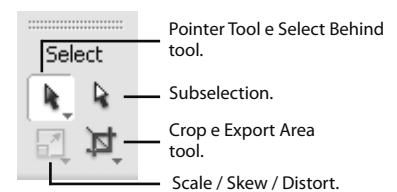
A edição de objetos consiste na aplicação de vários recursos como mover, recortar, colar, redimensionar, rotacionar e inclinar os objetos. Para transformar um objeto o primeiro passo é selecioná-lo. Isso se faz com a ferramenta de seleção ou diretamente no painel **Layers**.

Os objetos quando selecionados apresentam uma moldura ou pontos de controle (alças) nas suas extremidades. Através destes pontos podemos alterar seu tamanho.



3.2. Ferramentas de Edição

As ferramentas de edição estão localizadas no grupo **Select** da barra **Tools**. Perceba que algumas das ferramentas possuem mais de uma função no mesmo botão.



3.3. Ferramentas de Seleção

Muitas vezes a seleção de áreas na imagem envolve um processo minucioso. As áreas que você quer usar podem não estar juntas, por exemplo, e será preciso usar alguma técnica mais evoluída de seleção.

Para ajudar na seleção com as ferramentas podemos lançar mão do auxílio das teclas e dos comandos do menu **Select**. Eles funcionam com a seleção feita por qualquer uma das ferramentas.

As combinações de teclas que podemos usar com as ferramentas são as seguintes:

- **<Shift>**: Mantendo-a pressionada podemos selecionar mais áreas na imagem, sem perder as outras já selecionadas.
- **<Alt>**: Mantendo-a pressionada podemos eliminar partes da seleção já existente.

Veja o exemplo:

1. Escolha uma ferramenta de seleção e demarque uma área na imagem;
2. Pressione e mantenha pressionada a tecla **<Shift>**;
3. Demarque mais áreas na imagem;
4. Solte a tecla **<Shift>**;
5. Pressione e mantenha pressionada a tecla **<Alt>**;
6. Clique e arraste sobre as áreas já selecionadas para removê-las;
7. Solte a tecla **<Alt>**.



Você pode fazer seleções alternando o uso das teclas **<Shift>** e **<Alt>** para conseguir uma seleção mais específica e detalhada, como mostrado anteriormente. Perceba que você pode, inclusive, escolher outras ferramentas de seleção para usar com as teclas combinadas.

3.4. Selecionando Áreas

A seleção de uma área consiste em usar umas das ferramentas de seleção para demarcá-la. Cada ferramenta trabalha diferente, dando liberdade para fazer seleções mais detalhadas e específicas.

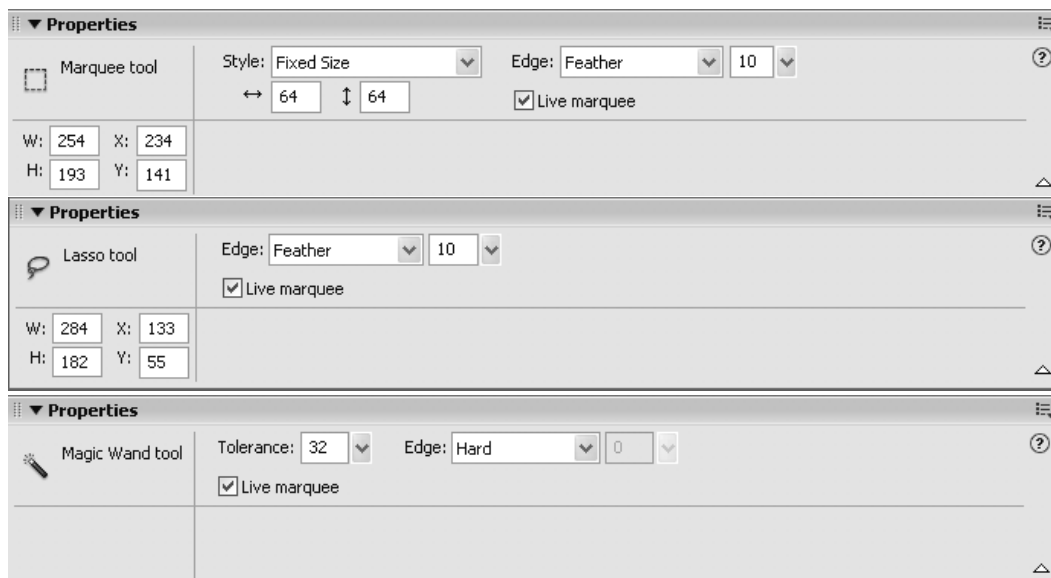
Toda a área ficará demarcada por uma linha tracejada. Quando uma área está selecionada significa que somente ela será modificada.

Depois que a área selecionada foi editada devemos remover a marca de seleção **Marquee** que somente ela será modificada.

A seleção de uma área só é válida para a camada (layer) ativa (selecionada). Mais à frente você vai aprender como escolher e selecionar as camadas do projeto.



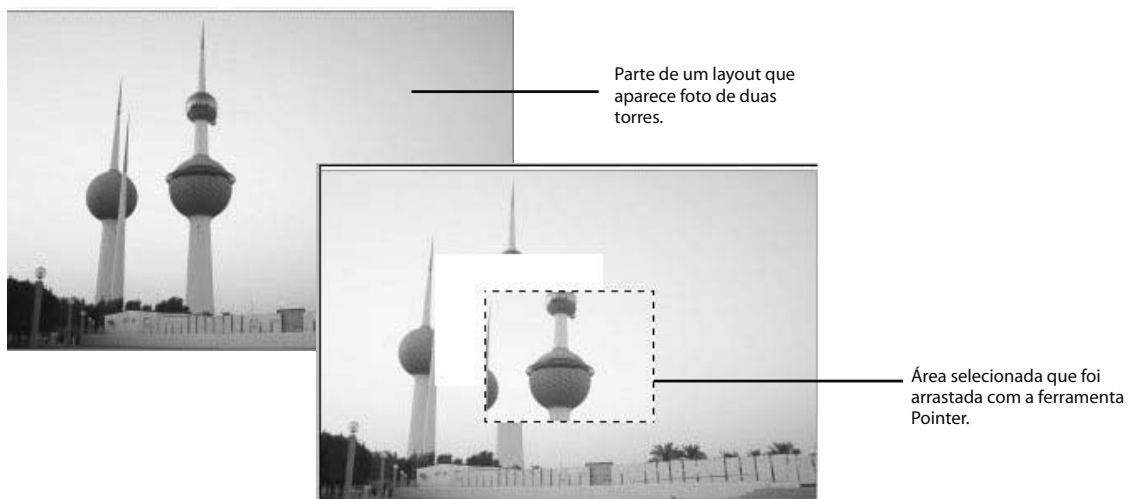
Para todas essas ferramentas existem configurações adicionais no painel **Properties**. Veja as opções abaixo.



3.4.1. Movendo e Removendo Seleções

Feita a seleção você poderá clicar dentro dela, com a mesma ferramenta de seleção, e arrastar para posicioná-la em outro lugar. Se esse arraste for feito com a tecla <Ctrl> pressionada a área será cortada e movimentada junto com a seleção.

A movimentação da área recortada também poderá ser feita com a ferramenta **Pointer** (☞).



Uma forma mais precisa e fácil de reposicionar a seleção recortada é usar as teclas de setas do teclado. Cada vez que uma tecla de seta for pressionada a seleção desloca-se 1 pixel.

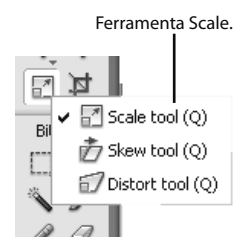
Para remover a seleção ativa devemos usar o comando **Deselect** no menu **Select** ou o atalho para esse comando <Ctrl+D>.

3.5. Escala, Inclinação e Distorção

A ferramenta **Scale** (☞) corresponde ao tamanho do objeto. Podemos aumentar ou diminuir o tamanho de qualquer objeto na área de desenho, utilizando esta ferramenta.

Veja como utilizar a ferramenta **Scale** (☞)

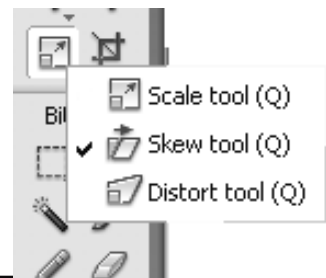
1. Selecione um objeto com a ferramenta **Pointer** (☞);
2. Na barra **Tools**, no grupo **Select** escolha a ferramenta **Scale** (☞);
3. Uma moldura aparecerá em torno do objeto. Observe que ela possui oito pontos de controle (alças);
4. Clique e arraste os pontos de controle (alças) para redimensionar o objeto;
5. Para rotacionar o objeto posicione o ponteiro do mouse entre dois pontos de controle, clique e arraste;
6. Quando terminar a edição da escala tecle <Enter> ou escolha a ferramenta **Pointer** (☞) para aplicar as modificações.



O **Skew** é a inclinação do objeto. A alteração da inclinação é realizada pela ferramenta **Skew** (☞).

Veja como utilizar a ferramenta **Skew** (↻):

1. Utilizando a ferramenta **Pointer** (☛) selecione o objeto;
2. No grupo **Select** clique no botão **Scale** (⊞) e procure a opção **Skew tool** (↻);
3. Uma moldura com oito pontos de controle (alças) aparecerá ao redor do objeto selecionado;
4. Arraste os pontos de controle da moldura para inclinar o objeto;
5. Posicionando o ponteiro do mouse entre dois pontos de controle podemos girar o objeto;
6. Quando terminar a edição tecle <Enter> ou escolha a ferramenta **Pointer** (☛).



A distorção é o recurso que permite alterar a forma do objeto. Para realizar essa operação usamos a ferramenta **Distort** (↷).

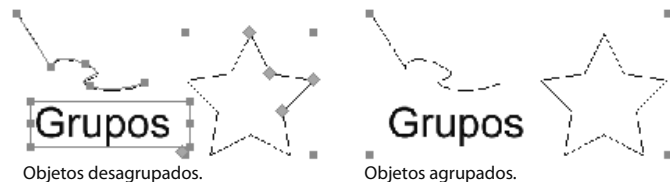
Veja como utilizar a ferramenta **Distort** (↷):

1. Utilizando a ferramenta **Pointer** (☛) selecione o objeto;
2. No grupo **Select** clique no botão **Scale** (⊞) e procure a opção **Distort** (↷);
3. Uma moldura com oito pontos de controle (alças) aparecerá ao redor do objeto selecionado;
4. Arraste os pontos de controle da moldura para distorcer o objeto;
5. Posicionando o ponteiro do mouse entre dois pontos de controle podemos girar o objeto;
6. Quando terminar a edição tecle <Enter> ou escolha a ferramenta **Pointer** (☛).

As ferramentas **Scale** (⊞), **Skew** (↻) e **Distort** (↷) também funcionam com vários objetos ao mesmo tempo.

3.6. Agrupando Objetos

O agrupamento de objetos é uma forma muito utilizada para unir objetos mantendo suas características individuais. Depois de agrupados, os objetos ficam “colados” e podemos trabalhar com todos como se fossem único.



Veja como agrupar dois ou mais objetos:

1. Usando a ferramenta **Pointer** (☛) selecione os objetos;
2. Abra o menu **Modify** na barra superior e selecione a opção **Group** (Ctrl+G).

Veja como desagrupar objetos:

1. Usando a ferramenta **Pointer** (☛) selecione o grupo;
2. Abra o menu **Modify** na barra superior e clique no comando **Ungroup** (Ctrl+Shift+G).

Veja como selecionar apenas um objeto do grupo:

1. Na barra **Tools** escolha a ferramenta **Subselection** (☞);
2. Na área do desenho clique no objeto que deseja selecionar.

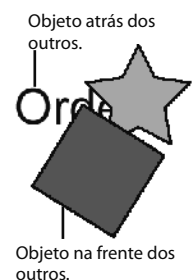
Alguns objetos no **Fireworks** já estão agrupados quando são criados é o caso dos **Auto Shapes**. Enquanto elas permanecem agrupadas temos acesso aos recursos geométricos delas, mas depois que são desagrupadas se tornam paths comuns.

3.7. Ordenando os Objetos

No momento em que os objetos são criados eles são posicionados em uma ordem na pilha de objetos. Dependendo do local e quando foi criado, ele pode ficar acima ou abaixo dos outros objetos. Essa ordem de posição pode ser alterada através de comandos ou através das camadas no painel **Layers**.

Veja como alterar a ordem do objeto:

1. Selecione o objeto com a ferramenta **Pointer** (☛);
2. Abra o menu **Modify**, clique na opção **Arranje** e escolha um dos comandos de arranjo:
 - 2.1. **Bring to Front** (Ctrl+Shift+Up): Coloca o objeto selecionado por cima de todos os outros, dentro da layer;
 - 2.2. **Bring Forward** (Ctrl+Up): Coloca o objeto imediatamente acima do objeto superior;
 - 2.3. **Send Backward** (Ctrl+Down): Coloca o objeto imediatamente abaixo do objeto inferior;
 - 2.4. **Send to Back** (Ctrl+Shift+Down): Coloca o objeto atrás de todos os outros, dentro da layer;
3. O objeto será reposicionado na pilha.



A ordem dos objetos também é determinada pela layer onde ele está. Os objetos do layer superior na pilha aparecem sobre os outros.