



macromedia®

FIREWORKS®

Usando o Fireworks

8

Marcas comerciais

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev e WebHelp são marcas comerciais ou marcas registradas da Macromedia, Inc. e podem estar registradas nos Estados Unidos ou em outras jurisdições inclusive internacionalmente. Os nomes de outros produtos, logotipos, designs, títulos, palavras e frases mencionados nesta publicação podem ser marcas comerciais, marcas de serviço ou nomes comerciais da Macromedia, Inc. ou de outras entidades e podem estar registrados em algumas jurisdições, inclusive internacionalmente.

Informações de terceiros

Este guia contém links para sites de terceiros na Web que não estão sob o controle da Macromedia, e a Macromedia não é responsável pelo conteúdo dos sites vinculados. O acesso a sites de terceiros na Web mencionados neste guia é responsabilidade do usuário. A Macromedia fornece esses vínculos apenas por conveniência, e a inclusão do vínculo não significa que a Macromedia endosse ou aceite qualquer responsabilidade pelo conteúdo dos sites de terceiros.

Copyright © 2005 Macromedia, Inc. Todos os direitos reservados. Este manual não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou convertido em qualquer formato eletrônico ou de leitura por máquina, no todo ou em parte, sem a prévia autorização por escrito da Macromedia, Inc. Entretanto, o proprietário ou o usuário autorizado de uma cópia válida do software com o qual este manual foi fornecido poderá imprimir uma cópia deste documento a partir da versão eletrônica com o único propósito de aprender a usar o software, desde que nenhuma parte deste manual seja impressa, reproduzida, distribuída, revendida ou transmitida com qualquer outro objetivo, inclusive, sem limitações, com objetivos comerciais, como a venda de cópias deste documento ou a prestação de serviços de suporte pagos.

Agradecimentos

Gerenciamento do projeto: Charles Nadeau, Debi Robson

Redação: Rosanne Conroy

Edição: Melba Lancaster, Shawn Jackson, Lisa Stanziano

Gerenciamento da produção: Patrice O'Neill

Design e produção de mídia: Adam Barnett, Aaron Begley, John Francis, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Gerenciamento do projeto de localização: Luciano Arruda

Agradecimentos especiais a Matt Hoffberg, Maureen Keating, David Spells, Marisa Bozza, Souvik Bose, Alan Musselman, Sheila McGinn, Andrew Wilson, Rosana Francescato, Masayo Noda, Kashka Pregowska-Czerw, Kristin Conradi, Bonnie Loo e a todas as equipes de engenharia e controle de qualidade do Fireworks.

Primeira edição: Agosto de 2005

Macromedia, Inc.
601 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

Índice

Capítulo 1: Introdução	7
Requisitos do sistema	7
Instalação do Fireworks	8
Novidades do Fireworks 8	9
Guia de mídia instrucional	12
 Capítulo 2: Conceitos básicos do Fireworks	 15
Sobre o trabalho no Fireworks	16
Sobre gráficos vetoriais e de bitmap	17
Criação de um novo documento	19
Abertura e importação de um arquivo	20
Salva de um arquivo no Fireworks:	30
Ambiente de trabalho do Fireworks	33
 Capítulo 3: Seleção e transformação de um objeto	 59
Seleção de um objeto	59
Seleção de um pixel	64
Edição de objetos selecionados	79
Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções	81
Organização de objetos	86
 Capítulo 4: Trabalho com bitmaps	 91
Trabalho com bitmaps	92
Criação de objetos bitmap	92
Acesso a ferramentas comuns de edição de fotos em um único local	94
Desenho, pintura e edição de objetos bitmap	95
Retoque de um bitmap	99
Ajuste da cor e do tom de um bitmap	106
Embaçamento e aguçamento de bitmaps	119
Adição de ruído a uma imagem	125

Capítulo 5: Trabalho com objetos vetoriais	127
Desenho de objetos vetoriais	128
Edição de traçados	152
Capítulo 6: Utilização de texto	163
Digitação de texto	164
Edição de texto	167
Aplicação de traços, preenchimentos e filtros ao texto	180
Anexação de um texto a um traçado	181
Transformação de texto	184
Conversão de texto em traçados	184
Importação de texto	185
Verificação da ortografia	187
Utilização do Text Editor	189
Capítulo 7: Aplicação de cor, traços e preenchimentos	191
Uso da seção Colors do painel Tools	192
Organização de grupos de exemplos e modelos de cor	193
Uso de caixas de cor e janelas pop-up de cores	203
Trabalho com traços	205
Trabalho com preenchimentos	210
Aplicação de um preenchimento dégradé ou com padrão	212
Adição de textura a traços e preenchimentos	219
Capítulo 8: Uso de Live Filters	223
Aplicação de Live Filters	224
Edição de Live Filters	230
Capítulo 9: Camadas, mascaramento e mistura	235
Trabalho com uma camada	236
Mascaramento de imagens	244
Mistura e transparência	268
Capítulo 10: Uso de estilos, símbolos e URLs	273
Uso de estilos	274
Uso de símbolos	279
Trabalho com URLs	287

Capítulo 11: Fatias, rollovers e pontos ativos	293
Criação e edição de fatias.....	294
Transformação de fatias em objetos interativos	303
Preparação de fatias para exportação.....	314
Trabalho com pontos ativos e mapas de imagem.....	321
 Capítulo 12: Criação de botões e menus pop-up.....	 329
Criação de símbolos de botões	330
Criação de barras de navegação.....	343
Criação de menus pop-up	344
 Capítulo 13: Criação de animação.....	 359
Construção de uma animação.....	360
Trabalho com símbolos de animação	361
Trabalho com molduras	365
Interpolação.....	371
Visualização de uma animação	372
Exportação de uma animação	373
Trabalho com animações existentes	375
Uso de vários arquivos como uma animação.....	376
 Capítulo 14: Otimização e exportação	 377
Sobre otimização	378
Uso do Export Wizard	378
Otimização no espaço de trabalho	384
Exportação do Fireworks	408
Envio de um documento do Fireworks como um anexo de e-mail ..	431
Uso do botão File Management	432
 Capítulo 15: Uso do Fireworks com outros aplicativos.....	 435
Trabalho com o Macromedia Dreamweaver	436
Trabalho com o Macromedia Flash	458
Trabalho com o Macromedia FreeHand MX	466
Trabalho com o Macromedia Director MX	474
Trabalho com o Macromedia HomeSite	479
Trabalho com o Adobe Photoshop.....	483
Sobre o trabalho com o Adobe GoLive.....	491
Sobre o trabalho com editores de HTML	492
Sobre a extensão dos recursos do Fireworks	492

Capítulo 16: Automatização de tarefas repetitivas	493
Localização e substituição	494
Processo em lote	499
Extensão dos recursos do Fireworks	511
Filmes SWF do Flash usados como painéis do Fireworks	518
 Capítulo 17: Preferências e atalhos de teclado	 519
Configuração de preferências	519
Alteração de conjuntos de atalhos de teclado	524
Trabalho com arquivos de configuração	526
Sobre a reinstalação do Fireworks	529
Exibição do conteúdo do pacote (somente Macintosh)	529
 Índice remissivo	 531

O Macromedia Fireworks 8 é a solução definitiva para a produção e o design gráfico profissionais para a Web. Ele é o primeiro ambiente de produção a identificar e solucionar os desafios especiais que os desenvolvedores e os designers gráficos da Web enfrentam.

É possível usar o Fireworks para criar, editar e animar gráficos da Web, adicionar interatividade avançada e otimizar imagens em um ambiente profissional. No Fireworks, pode-se criar e editar gráficos vetoriais e de bitmap em um único aplicativo. É possível editar tudo a qualquer momento. Também é possível automatizar o fluxo de trabalho para atender às demandas de atualizações e alterações demoradas.

O Fireworks integra-se a outros produtos da Macromedia, como o Dreamweaver, o Flash, o FreeHand e o Director, bem como aos seus aplicativos gráficos e editores de HTML preferidos, para oferecer uma solução para a Web realmente integrada. É possível exportar facilmente gráficos do Fireworks com código HTML e JavaScript personalizados para o editor de HTML de sua preferência.

Este capítulo abrange os seguintes tópicos:

Requisitos do sistema	7
Instalação do Fireworks	8
Novidades do Fireworks 8	9
Guia de mídia instrucional	12

Requisitos do sistema

Antes de instalar o Fireworks, é preciso verificar se o computador atende aos requisitos do sistema. Para mais informações, consultar o site da Macromedia na Web em www.macromedia.com/go/sysreqs.

Instalação do Fireworks

Esta seção explica como instalar o Fireworks.

É necessário ler as notas da versão no site da Macromedia na Web em www.macromedia.com/go/fireworks_documentation para obter as instruções e as informações mais recentes.

Para instalar o Fireworks:

1. Inserir o CD do Fireworks na unidade de CD-ROM do computador.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - No Windows, o programa de instalação do Fireworks é iniciado automaticamente.
 - No Macintosh, clicar duas vezes no ícone Fireworks Installer (Programa de instalação do Fireworks).
3. Seguir as instruções na tela.

O programa de instalação solicita as informações necessárias.
4. Caso seja solicitado, reiniciar o computador.

Registro do Fireworks

É aconselhável registrar sua cópia do Macromedia Fireworks, eletronicamente ou por correio. É possível fazer o registro eletrônico durante o processo de ativação do produto na primeira inicialização do Fireworks.

Com o registro, o usuário é adicionado à lista de prioridades para receber os últimos avisos sobre upgrades e novos produtos da Macromedia. Serão enviados avisos por e-mail sobre atualizações de produtos e sobre novo conteúdo exibido nos sites www.macromedia.com e www-euro.macromedia.com na Web.

Para registrar sua cópia do Fireworks, siga um destes procedimentos:

- Selecionar Help (Ajuda) > Online Registration (Registro on-line) e preencher o formulário eletrônico.
- Selecionar Help > Print Registration (Imprimir registro), imprimir o formulário e enviar ao endereço exibido no próprio formulário.

Exibição dos arquivos instalados com o Fireworks

Em algum momento, talvez seja necessário exibir ou acessar os arquivos instalados com o Fireworks. Durante a instalação, o Fireworks coloca os arquivos em vários locais no sistema. É importante compreender o motivo pelo qual os arquivos residem em locais específicos. Para mais informações, consultar “Trabalho com arquivos de configuração” na página 526.

Os usuários do Macintosh devem prestar atenção especial ao formato que o Fireworks usa para armazenar o aplicativo e os arquivos de configuração padrão. Para mais informações, consultar [“Exibição do conteúdo do pacote \(somente Macintosh\)” na página 529](#).

Novidades do Fireworks 8

O Fireworks 8 permite criar e otimizar imagens para a Web com controle preciso em um ambiente intuitivo e personalizável. O novo suporte aos formatos ActionScript e CSS (Cascading Style Sheet, folha de estilo em cascata) permite ao Fireworks trabalhar com mais eficiência com o Dreamweaver e o Flash. Os novos formatos de arquivo suportados, os novos painéis e o fluxo de trabalho bastante simplificado otimizam seu tempo e suas imagens.

Otimização

Painel Image Editing (Edição de imagem)	Este novo painel é um local central onde é possível acessar ferramentas de edição de imagem, filtros e comandos de menu usados com frequência.
Formatos de arquivos mais importantes	O Fireworks 8 agora suporta a importação dos formatos de arquivo QuickTime Image, MacPaint, SGI & JPEG 2000 (plug-in QuickTime necessário para suporte ao formato QuickTime).
Fluxo de trabalho de processamento em lote otimizado	A renomeação simplificada de arquivos, a capacidade de verificar as dimensões de arquivos durante o dimensionamento em um processo em lote e a adição de uma barra de status e de um arquivo de log são apenas algumas das otimizações desse fluxo de trabalho. Para mais informações sobre processamento em lote, consultar “Processo em lote” na página 499 .

O usuário pode aproveitar o fluxo de trabalho integrado no Fireworks para criar e otimizar imagens para o Dreamweaver 8 e o Flash Professional 8 sem perder informações ou tempo com a edição em dois aplicativos. Ele pode usar o suporte aperfeiçoado a CSS e ActionScript, bem como o alinhamento de recursos com os outros produtos do Studio.

Fluxo de trabalho integrado

Menus pop-up de CSS	O Fireworks 8 usa o formato CSS (Cascading Style Sheet, folha de estilo em cascata) para criar menus pop-up interativos. O resultado é a facilidade de personalizar o código que se integra bem aos sites criados no Dreamweaver. Para mais informações, consultar “Sobre a exportação de menus pop-up” na página 358 .
Compatibilidade vetorial	Os atributos vetoriais (preenchimentos, traços, filtros e modos de mistura) são preservados quando os objetos são movidos entre o Flash e o Fireworks.
Mais opções de fatiamento	As fatias poligonais são inseridas automaticamente quando um objeto selecionado é um traçado poligonal. Consultar “Criação de fatias não retangulares” na página 297 .
Reconhecimento de valores de cores ActionScript	O Fireworks reconhece os valores das cores ActionScript quando copiadas do Flash e coladas nos campos de valores de cores do Fireworks.
Uso do comando Save as (Salvar como) para salvar bitmaps em tipos diferentes de arquivos	É possível escolher entre formatos de saída de um único arquivo, como gif, jpg ou tiff, na caixa de diálogo Save As. Consultar “Salva de documentos em outros formatos” na página 31 .
Lógica evoluída para abrir, salvar e exportar	A lógica usada para determinar as pastas padrão nas caixas de diálogo Open (Abrir), Save (Salvar), Save As (Salvar como), Save a Copy (Salvar uma cópia) e Export (Exportar) foram aprimoradas reduzindo a navegação necessária.
Grades menos intrusivas	Como no Flash, as grades agora usam uma linha pontilhada e uma cor padrão mais clara.

O Fireworks usado para ferramentas visuais permite criar animações e gráficos da Web, como rollovers e pop-ups, de qualidade profissional sem precisar programar. Para manter um controle preciso sobre as imagens, existem várias novas opções criativas.

Criação sem complexidade

25 novos modos de mistura	25 novas opções para alterar a aparência de cores e objetos.
Sombra em perspectiva	Adição de uma sombra em perspectiva para abrir traçados e objetos de texto.

Criação sem complexidade

Solid Shadow (Sombra sólida)	Um novo filtro ao vivo que carimba o objeto ao qual ele é aplicado diversas vezes.
Componentes móveis da interface	Os componentes da interface de bitmap permitem imitar rapidamente uma interface móvel.
Amostras de botões, animações, temas e marcadores	Novos recursos incríveis, como botões, animações, temas e marcadores, permitem começar a trabalhar rapidamente.
Painel Auto Shape Properties (Propriedades de formas automáticas)	Este novo painel é usado para modificar as propriedades de formas automáticas, como Star Auto Shape (Forma automática de estrela), Arrow Auto Shape (Forma automática de seta) ou Smart Polygon Auto Shape (Forma automática de polígono inteligente).
Seleções de molduras ao vivo e de conversões (moldura em traçado e traçado em moldura)	Transformação de seleções ativas em traçados vetoriais editáveis ou vice-versa. Feedback instantâneo sobre configurações e filtros aplicados a seleções. Consultar “Conversão de uma moldura em um traçado” na página 74 e “Conversão de um traçado em uma seleção de moldura” na página 158 .
Nomeação automática de texto	As camadas são nomeadas automaticamente de acordo com o texto digitado nelas. Consultar “Nomeação de um objeto de texto” na página 165 .
Painel Special Characters (Caracteres especiais)	Este novo painel permite inserir caracteres especiais diretamente em blocos de texto.
Mudança da forma de um texto em um traçado	É possível editar pontos do traçado quando existe um texto anexado. Consultar “Edição de traçados e textos anexados a traçados” na página 182 .

Os diversos aperfeiçoamentos de tarefas comuns permitem poupar tempo e esforços.

Melhorias de fluxo de trabalho

As fontes recentes e a otimização lembram as últimas configurações usadas	As últimas fontes usadas agora aparecem na parte superior dos menus de fontes. A otimização agora assume como padrão as últimas configurações usadas. Consultar “Salva e reutilização de uma configuração de otimização” na página 407 .
Opção de salvar várias seleções	É possível salvar, restaurar, nomear e excluir várias seleções de molduras com os arquivos PNG. Consultar “Salva de seleções de molduras” na página 74 .

Melhorias de fluxo de trabalho

Seleção de objetos que compartilham uma borda no painel Layers (Camadas)	Com a tecla Shift pressionada, é possível clicar para selecionar objetos que compartilham uma borda ou um limite no painel de camadas.
Preferências para salvar automaticamente	As preferências do Fireworks 8 são salvas automaticamente com mais frequência.
Agrupamento de deslocamentos consecutivos	Os deslocamentos consecutivos são tratados como um único movimento.
Suporte a mesa digitalizadora aperfeiçoado	O suporte a mesa digitalizadora foi aperfeiçoado para as ferramentas Path Scrubber (Corretor de traçado) e para a sensibilidade da pressão do traçado.
Bloqueio de objetos	Bloqueio individual de objetos no painel Layers (Camadas). Consultar “Proteção de camadas e objetos” na página 240.

Para mais informações sobre novos recursos, consultar a página do Fireworks no site da Macromedia na Web em www.macromedia.com/go/fireworks.

Guia de mídia instrucional

Há vários recursos disponíveis para aprender a usar o Fireworks, incluindo este manual, a Ajuda do Fireworks, as versões em PDF dos componentes da documentação do Fireworks e diversas fontes de informações baseadas na Web.

- *Usando o Fireworks* é o manual do usuário do Fireworks. Para acessá-lo a qualquer momento na Ajuda do Fireworks, selecionar Help (Ajuda) > Using Fireworks (Usando o Fireworks). O manual também está disponível no formato PDF no site da Macromedia na Web em www.macromedia.com/go/fireworks_documentation.
- *Introdução ao Fireworks* fornece uma introdução interativa aos principais recursos do Fireworks. É possível seguir tutoriais que abrangem tarefas comuns do Fireworks, como o uso de ferramentas de desenho e edição, a otimização de imagens e a criação de rollovers, barras de navegação e outros elementos interativos. Para acessar o guia a qualquer momento na Ajuda do Fireworks, selecionar Help (Ajuda) > Getting Started with Fireworks (Introdução ao Fireworks). O guia também está disponível no formato PDF no site da Macromedia na Web em www.macromedia.com/go/fireworks_documentation.
- O Centro de suporte do Fireworks em www.macromedia.com/go/fireworks_support oferece suporte e informações para solucionar problemas.

- O Centro de desenvolvedores do Fireworks em www.macromedia.com/go/fireworks_devnet apresenta informações para ajudar o usuário a desenvolver as habilidades que já possui e aprender novas habilidades.
- O grupo de discussão do Fireworks oferece um intercâmbio ativo entre os usuários do Fireworks, os representantes de suporte técnico e a equipe de desenvolvedores do Fireworks. Usar um leitor de grupo de notícias para acessar news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks.
- *Extensão de recursos do Fireworks* inclui informações sobre como criar o código JavaScript para automatizar as tarefas do Fireworks. É possível controlar todos os comandos ou configurações do Fireworks por meio de comandos especiais JavaScript que o Fireworks consegue interpretar. O manual está disponível na Ajuda e no site da Macromedia na Web como um PDF descarregável.

Conceitos básicos do Fireworks

O Macromedia Fireworks 8 é um aplicativo para projetar gráficos a serem usados na Web. Suas soluções inovadoras resolvem os principais problemas enfrentados por designers gráficos e webmasters. Com a ampla variedade de ferramentas do Fireworks, é possível criar e editar gráficos vetoriais e de bitmap em um único arquivo.

Com o surgimento do Fireworks, os designers da Web não precisam mais trabalhar ao mesmo tempo em dúzias de aplicativos específicos para uma tarefa. Seus Live Filters (Filtros ao vivo) não-destrutivos eliminam a frustração de ter que recriar gráficos da Web a partir do zero após uma simples edição. O Fireworks gera código JavaScript, facilitando a criação de rollovers. Os recursos eficientes de otimização reduzem o tamanho dos arquivos de gráficos da Web sem prejudicar a qualidade.

No caso de um iniciante no Fireworks, vale a pena compreender os conceitos gerais do aplicativo, como a abertura, a importação e a salva de arquivos, a navegação no ambiente e o trabalho em um arquivo. O ambiente de trabalho do Fireworks torna-se disponível quando um usuário cria um novo arquivo ou abre um arquivo existente.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Sobre o trabalho no Fireworks	16
Sobre gráficos vetoriais e de bitmap	17
Criação de um novo documento	19
Abertura e importação de um arquivo	20
Salva de um arquivo no Fireworks:	30
Ambiente de trabalho do Fireworks	33

Sobre o trabalho no Fireworks

O Fireworks é um aplicativo versátil para criar, editar e otimizar gráficos da Web. É possível criar e editar imagens vetoriais e de bitmap, projetar efeitos na Web, como rollovers e menus pop-up, cortar e otimizar gráficos para reduzir o tamanho dos arquivos e poupar tempo automatizando tarefas repetitivas. Depois de concluir um documento, o usuário pode exportá-lo ou salvá-lo como um arquivo no formato JPEG, GIF ou em outro formato — junto com os arquivos HTML que contém as tabelas HTML e o código JavaScript — para usar na Web. Ele também pode exportar um tipo de arquivo específico para outro aplicativo ou salvá-lo em outro aplicativo, como o Photoshop ou o Macromedia Flash, se quiser continuar a trabalhar nesse aplicativo.

Objetos vetoriais e de bitmap

No painel Fireworks Tools (Ferramentas do Fireworks), existem seções distintas que contêm ferramentas para desenhar e editar vetores e bitmaps. Para mais informações sobre esses dois formatos básicos, consultar [“Sobre gráficos vetoriais e de bitmap” na página 17](#)

No Fireworks, a ferramenta selecionada determina se o objeto criado é um vetor ou um bitmap. Por exemplo, a seleção da ferramenta Pen (Caneta) na seção Vector (Vetor) do painel Tools (Ferramentas) permite começar a desenhar traçados vetoriais plotando pontos; a seleção da ferramenta Brush (Pincel) permite arrastar e pintar um objeto de bitmap; e a seleção da ferramenta Text (Texto) permite começar a digitar.

Depois de desenhar objetos vetoriais, objetos de bitmap ou textos, é possível usar um conjunto de ferramentas, efeitos, comandos e técnicas para aperfeiçoar e concluir gráficos. As ferramentas do Fireworks no Button Editor (Editor de botão) permitem criar botões de navegação interativos.

O usuário também pode usar as ferramentas do Fireworks para editar gráficos importados. Ele pode importar e editar arquivos em JPEG, GIF, PNG, PSD e em muitos outros formatos de arquivo. Depois de importar a imagem de um gráfico, ele pode ajustar sua cor e seu tom, bem como cortá-la, retocá-la e mascará-la.

Gráficos interativos

As fatias e os pontos ativos são objetos da Web que especificam áreas interativas em um gráfico da Web. As fatias cortam uma imagem em seções diferentes às quais é possível aplicar comportamentos de rollover, animação e links de URLs (Uniform Resource Locator, localizadores uniformes de recursos). Além disso, é possível exportar as seções usando configurações diferentes. Em uma página da Web, cada fatia aparece em uma célula de tabela. Os pontos ativos permitem atribuir links de URLs e comportamentos a um gráfico, no todo ou em parte. Para mais informações, consultar [“Fatias, rollovers e pontos ativos” na página 293](#).

As fatias e os pontos ativos têm alças de rollover arrastar e soltar que permitem atribuir com rapidez comportamentos de rollover e imagem de troca a gráficos diretamente no espaço de trabalho. O Button Editor e o Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up) são recursos convenientes do Fireworks que ajudam a criar gráficos interativos especiais para a navegação em sites na Web.

Sobre a otimização e a exportação de um gráfico

O Fireworks tem recursos eficientes de otimização para ajudar o usuário a encontrar o equilíbrio entre o tamanho do arquivo e a qualidade visual aceitável durante a preparação para exportar um gráfico. É possível otimizar gráficos da Web no Fireworks para minimizar o tamanho do arquivo desses gráficos e carregá-los rapidamente em sites na Web e, ao mesmo tempo, comparar a qualidade dos gráficos nas exibições Preview (Visualizar), 2-Up ou 4-Up no espaço de trabalho.

É possível fatiar uma imagem em partes menores e, em seguida, otimizar cada parte no formato mais adequado ao conteúdo. Para maior flexibilidade de otimização, o usuário pode usar a compressão seletiva de JPEG a fim de se concentrar na parte mais importante de um JPEG e reduzir a qualidade do fundo.

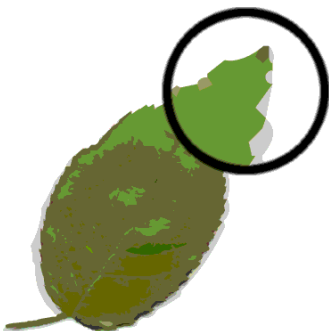
Depois da otimização dos gráficos, a próxima etapa é exportá-los para usar na Web. No documento PNG de origem do Fireworks, o usuário pode exportar arquivos de vários tipos, inclusive JPEG, GIF, GIF animado e tabelas HTML que contêm imagens fatiadas em diversos tipos de arquivos. Para mais informações, consultar [“Otimização e exportação” na página 377](#).

Sobre gráficos vetoriais e de bitmap

Os computadores exibem gráficos em formato vetorial ou de bitmap. Compreender a diferença entre os dois formatos ajuda a compreender o Fireworks, que contém ferramentas vetoriais e de bitmap e consegue abrir ou importar ambos os formatos.

Sobre gráficos vetoriais

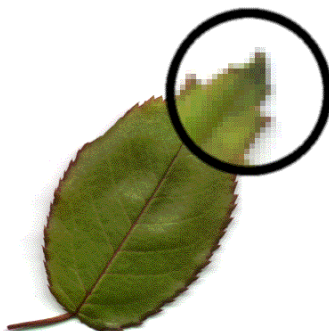
Os gráficos vetoriais processam imagens usando linhas e curvas, chamadas vetores, que incluem informações sobre cor e posição. Por exemplo, vários pontos, que descrevem o contorno de uma folha, podem definir a imagem dessa folha. A cor do contorno (o traço) e a cor da área delimitada pelo contorno (o preenchimento) determinam a cor da folha



Quando edita um gráfico vetorial, o usuário modifica as propriedades das linhas e das curvas que descrevem sua forma. Os gráficos vetoriais independem da resolução, ou seja, é possível mover, redimensionar, mudar a forma ou alterar a cor de um gráfico vetorial, bem como exibi-lo em dispositivos de saída de diferentes resoluções, sem alterar a qualidade da aparência.

Sobre gráficos de bitmap

Os gráficos de bitmap são compostos por pontos, denominados pixels, organizados em uma grade. A tela do computador é uma grande grade de pixels. Em uma versão em bitmap da folha, o local e o valor da cor de cada pixel na grade determinam a imagem. É atribuída uma cor a cada ponto. Quando exibidos na resolução correta, os pontos ajustam-se como ladrilhos em um mosaico para formar a imagem.



Quando edita um gráfico de bitmap, o usuário modifica pixels, em vez de linhas e curvas. Esses gráficos de bitmap independem da resolução, ou seja, os dados que descrevem a imagem são fixados a uma grade de um tamanho específico. A ampliação de um gráfico de bitmap redistribui os pixels na grade, dando às bordas da imagem uma aparência desigual. A exibição de um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída com uma resolução menor que a da própria imagem também pode prejudicar a qualidade da imagem.

Criação de um novo documento

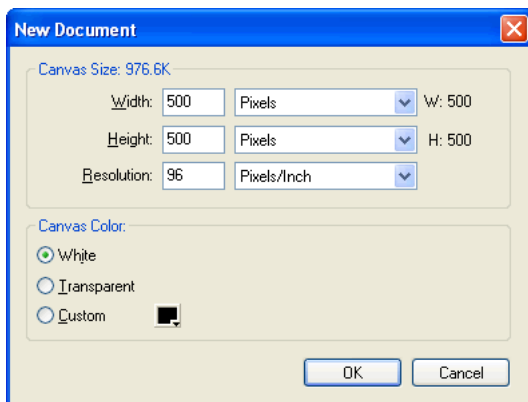
A seleção de File (Arquivo) > New (Novo) permite criar um novo documento PNG (Portable Network Graphic) no Fireworks. PNG é o formato de arquivo nativo do Fireworks. Depois de criar gráficos no Fireworks, é possível exportá-los ou salvá-los em outros formatos gráficos para a Web conhecidos, como JPEG, GIF e GIF animado. Também é possível exportar ou salvar gráficos em vários formatos populares usados fora da Web, como TIFF e BMP. Sejam quais forem as configurações de otimização e exportação escolhidas, o arquivo PNG do Fireworks original é preservado para permitir a edição fácil posteriormente.

Para criar um gráfico da Web no Fireworks, primeiro é necessário configurar um novo documento ou abrir um documento existente. Posteriormente, é possível ajustar as opções de configuração no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Para criar um novo documento:

1. Selecionar File (Arquivo) > New (Novo).

A caixa de diálogo New Document (Novo documento) é aberta.



2. Digitar as medidas de largura e altura da tela em pixels, polegadas ou centímetros.
3. Digitar uma resolução em pixels por polegada ou pixels por centímetro.

4. Selecionar branco, transparente ou uma cor personalizada para a tela.

OBSERVAÇÃO

A janela pop-up da caixa de cor Custom (Personalizar) permite selecionar uma cor de tela personalizada.

5. Clicar em OK para criar o novo documento.

Para criar um novo documento do mesmo tamanho de um objeto na Área de transferência:

1. Copiar um objeto para a Área de transferência a partir de qualquer uma das seguintes origens:
 - Outro documento do Fireworks
 - Um navegador da Web
 - Qualquer um dos aplicativos listados em [“Como colar no Fireworks” na página 25](#)
2. Selecionar File (Arquivo) > New (Novo).

A caixa de diálogo New Document (Novo documento) é aberta com as dimensões de largura e altura do objeto na Área de transferência.
3. Definir a resolução e a cor da tela e, em seguida, clicar em OK.
4. Selecionar Edit (Editar) > Paste (Colar) para colar o objeto da Área de transferência no novo documento.

Abertura e importação de um arquivo

No Fireworks, é possível abrir, importar e editar facilmente imagens vetoriais e de bitmap criadas em outros programas gráficos. Também é possível importar imagens de uma câmera digital ou de um scanner.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks preserva os comportamentos JavaScript, mas não todos, durante a importação de um arquivo do Macromedia Dreamweaver. Se o Fireworks suportar um comportamento específico, ele reconhecerá esse comportamento e o manterá quando o arquivo retornar ao Dreamweaver.

Para abrir um documento do Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir).

A caixa de diálogo Open (Abrir) é exibida.

2. Selecionar o arquivo e clicar em Open.

DICA

Para abrir um arquivo sem substituir a versão anterior, selecionar Open as Untitled (Abrir sem título) e salvar o arquivo com um nome diferente.

Esta seção abrange os seguintes tópicos:

- [“Abertura de documentos fechados recentemente” na página 21](#)
- [“Abertura de gráficos criados em outros aplicativos” na página 21](#)
- [“Criação de um arquivo PNG do Fireworks a partir de um arquivo HTML” na página 23](#)
- [“Inserção de um objeto em um documento do Fireworks” na página 24](#)

Abertura de documentos fechados recentemente

O menu File (Arquivo) lista até 10 documentos fechados recentemente no submenu Open Recent (Abrir recente). A Start Page (Página inicial) também lista os documentos fechados recentemente.

Para abrir um arquivo fechado recentemente:

1. Selecionar File (Arquivo) > Open Recent (Abrir recente).
2. Selecionar um arquivo no submenu.

Para abrir um arquivo fechado recentemente quando nenhum arquivo estiver aberto:

1. Clicar no nome do arquivo na página inicial.

Abertura de gráficos criados em outros aplicativos

Com o Fireworks, é possível abrir arquivos criados em outros aplicativos ou formatos, incluindo arquivos do Photoshop, Macromedia FreeHand, Illustrator e CorelDRAW descompactado, e arquivos nos formatos WBMP, EPS, JPEG, GIF e GIF animado.

Quando um arquivo em um formato diferente de PNG é aberto usando os comandos File (Arquivo) > Open (Abrir), é criado um novo documento PNG do Fireworks com base no arquivo aberto. É possível usar todos os recursos do Fireworks para editar a imagem. Em seguida, é possível selecionar Save As (Salvar como) para salvar o trabalho como um novo arquivo PNG do Fireworks ou em outro formato. No caso de alguns tipos de imagens, é possível selecionar Save (Salvar) para salvar o documento no formato original. A salva no formato original do documento nivela a imagem em uma única camada e não permite a edição de recursos específicos do Fireworks adicionados à imagem.

Com o Fireworks, é possível salvar nos seguintes formatos de arquivo diretamente: Fireworks PNG, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIF, SWE, AI, PSD e PICT (somente Mac).

OBSERVAÇÃO

O Fireworks salva imagens TIF de 16 bits à intensidade de cor de 24 bits.

GIFs animados

É possível trazer arquivos GIF para o Fireworks de duas maneiras:

- Importar um GIF animado como um símbolo de animação. Editar e mover todos os elementos da animação como uma unidade e usar o painel Library (Biblioteca) para criar novas instâncias do símbolo.

OBSERVAÇÃO

Na importação de um GIF animado, a configuração de retardo de moldura assume 0,07 segundos como padrão. Se necessário, usar o painel Frames (Molduras) para restaurar a duração original.

- Abrir um GIF animado da mesma forma que um arquivo GIF normal. Cada elemento do GIF é colocado como uma imagem separada na sua própria moldura do Fireworks. É possível converter o gráfico em um símbolo de animação no Fireworks.

Arquivos EPS

O Fireworks abre a maioria dos arquivos EPS, como os arquivos EPS do Photoshop, como imagens bitmap niveladas, nas quais todos os objetos são combinados em uma única camada. No entanto, alguns arquivos EPS exportados do Illustrator, mantêm as informações sobre vetores.

Quando os arquivos EPS, em sua maioria, são abertos, é exibida a caixa de diálogo EPS File Options (Opções de arquivo EPS).

Image Size (Tamanho da imagem) determina as dimensões da imagem e as unidades nas quais a imagem é processada. É possível selecionar entre pixels, porcentagens, polegadas e centímetros.

Resolution (Resolução) indica o número de pixels por unidade para a resolução.

Constrain Proportions (Limitar proporções) abre o arquivo nas mesmas proporções do original.

Anti-aliased (Sem serrilhado) suaviza as bordas irregulares no arquivo EPS aberto.

Quando os arquivos EPS do Illustrator são abertos ou importados, é exibida a caixa de diálogo Vector File Options (Opções de arquivo vetorial). Ela é a mesma caixa de diálogo exibida quando os arquivos do FreeHand são abertos ou importados.

Arquivos WBMP

O Fireworks consegue abrir arquivos WBMP, que são arquivos de 1 bit (monocromáticos) otimizados para dispositivos móveis de computação. Esse formato é usado especificamente em páginas WAP (Wireless Application Protocol, protocolo de aplicações sem fio). É possível abrir um arquivo WBMP usando diretamente File (arquivo) > Open (Abrir) ou importar um arquivo WBMP usando File (Arquivo) > Import (Importar).

Criação de um arquivo PNG do Fireworks a partir de um arquivo HTML

O Fireworks consegue abrir e importar conteúdo HTML criado em outros aplicativos. Quando um arquivo HTML é aberto ou importado, o Fireworks reconstrói o layout e os comportamentos definidos pelo código HTML, o que permite recriar páginas da Web com gráficos fatiados, botões JavaScript e outros tipos de interatividade. Esse recurso permite recuperar sites da Web herdados mesmo sem os arquivos PNG de origem. Ele também permite abrir ou importar rapidamente uma página da Web para atualizar gráficos, alterar o layout de um documento ou alterar links de navegação, botões e outros elementos de interatividade, tudo sem recriar a página a partir do zero ou modificar seus scripts.

Como o Fireworks exporta conteúdo HTML na forma de uma tabela HTML, ele também determina o layout do documento para HTML importado com base nas tabelas HTML. Um arquivo HTML precisa conter, no mínimo, uma tabela para que o Fireworks possa reconstruí-lo. Para mais informações sobre HTML, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

É possível inserir conteúdo HTML no Fireworks de várias formas:

- Abrir todas as tabelas HTML em um arquivo HTML.
- Abrir a primeira tabela HTML que o Fireworks encontrar em um arquivo HTML.

- Importar a primeira tabela HTML que o Fireworks encontrar para um documento do Fireworks existente.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks também consegue importar documentos que usam a codificação UTF-8 e aqueles que são criados em XHTML. Os arquivos XHTML geralmente têm a extensão .xhtm ou .xhtml. Para mais informações sobre esses tipos de arquivo, consultar [“Exportação de arquivos com e sem codificação UTF-8” na página 426](#) e [“Exportação de XHTML” na página 425](#).

Para abrir todas as tabelas de um arquivo HTML:

1. Selecionar File (Arquivo) > Reconstitute Table (Reconstituir tabela).
2. Selecionar o arquivo HTML que contém as tabelas a serem abertas e clicar em Open (Abrir).

Cada uma das tabelas é aberta em sua própria janela de documento.

Para abrir somente a primeira tabela de um arquivo HTML:

1. Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir).
2. Selecionar o arquivo HTML que contém a tabela a ser aberta e clicar em Open.

A primeira tabela no arquivo HTML é aberta em uma nova janela de documento.

Para importar a primeira tabela de um arquivo HTML para um documento aberto do Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar).
2. Selecionar o arquivo HTML do qual pretende importar e clicar em Open (Abrir).
3. Clicar para colocar o ponto de inserção no local em que a tabela importada deverá aparecer.

Inserção de um objeto em um documento do Fireworks

É possível importar, arrastar ou copiar e colar objetos vetoriais, imagens bitmap ou textos criados em outros aplicativos para um documento do Fireworks. Também é possível importar imagens de uma câmera digital ou de um scanner.

Como arrastar uma imagem para o Fireworks

É possível arrastar objetos vetoriais, imagens bitmap ou textos de qualquer aplicativo que suporte o recurso de arrastar para o Fireworks:

- FreeHand 7 ou posterior
- Flash 3 ou posterior

- Photoshop 4 ou posterior
- Illustrator 7 ou posterior
- Microsoft Office 97 ou posterior
- Microsoft Internet Explorer 3 ou posterior
- Netscape Navigator 3 ou posterior
- CorelDRAW 7 ou posterior

Para arrastar uma imagem ou um texto para o Fireworks:

- No outro aplicativo, arrastar o objeto ou o texto para o Fireworks.

Como colar no Fireworks

Colar um objeto copiado de outro aplicativo no Fireworks posiciona o objeto no centro do documento ativo. É possível copiar e colar um objeto ou um texto da Área de transferência em qualquer um destes formatos:

- FreeHand 7 ou posterior
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- Texto ASCII
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

Para colar no Fireworks:

1. No outro aplicativo, copiar o objeto ou o texto a ser colado.
2. No Fireworks, colar o objeto ou o texto no documento.

Posicionamento de objetos colados

O posicionamento de um objeto colado no Fireworks depende do que foi selecionado:

- Se, pelo menos, um objeto em uma única camada estiver selecionado, o objeto colado será posicionado na frente — ou empilhado logo acima — do objeto selecionado na mesma camada.

- Se a própria camada estiver selecionada, se nenhum objeto estiver selecionado ou se todos os objetos estiverem selecionados, o objeto colado será posicionado na frente — ou empilhado logo acima — do primeiro objeto na mesma camada.
- Se dois ou mais objetos em mais de uma camada estiverem selecionados, o objeto selecionado será posicionado na frente — ou empilhado logo acima — do primeiro objeto na camada mais alta.
- Se a Web Layer (Camada da Web) ou um objeto na Web Layer estiver selecionado, o objeto colado será posicionado na frente — ou empilhado acima — de todos os outros objetos na camada mais baixa.

OBSERVAÇÃO

A Web Layer (Camada da Web) é uma camada especial que contém todos os objetos da Web. Ela sempre está na parte superior do painel Layers (Camadas). Para mais informações sobre camadas, consultar [“Camadas, mascaramento e mistura” na página 235](#).

Criação de nova amostra de objetos colados

Quando um bitmap com uma resolução diferente daquela do documento do Fireworks de destino é colado, o Fireworks pergunta se é necessário fazer uma nova amostra do bitmap.

Na criação de uma nova amostra, ocorre a adição ou a subtração de pixels de um bitmap redimensionado para aproximar o máximo possível sua aparência do bitmap original. A criação de uma nova amostra de um bitmap em uma resolução mais alta geralmente causa perda insignificante de qualidade. No entanto, a criação de uma nova amostra em uma resolução mais baixa sempre causa perda de dados e, em geral, queda de qualidade.

Para criar uma nova amostra de um objeto de bitmap colando:

1. Copiar o bitmap para a Área de transferência do Fireworks ou de outro programa.
2. Selecionar Edit (Editar) > Paste (Colar) no Fireworks.
Se a imagem bitmap na Área de transferência tiver uma resolução diferente daquela do documento atual, será exibida uma caixa de diálogo perguntando se deve ser criada ou não uma nova amostra.
3. Selecionar uma das seguintes opções:
 - **Resample (Nova amostra)** mantém a largura e a altura originais do bitmap colado, adicionando ou subtraindo pixels como necessário.
 - **Don't Resample (Não criar nova amostra)** mantém todos os pixels originais, o que pode aumentar ou reduzir o tamanho relativo da imagem colada além do esperado.

Importação de arquivos PNG

É possível importar arquivos PNG do Fireworks para a camada atual do documento ativo do Fireworks. Os objetos de ponto ativo ou de fatia são colocados na Web Layer (Camada da Web) do documento. Para mais informações sobre fatias e objetos da Web, consultar [“Visualização e exibição de fatias e guias de fatia” na página 298](#). Para mais informações sobre camadas, consultar [“Trabalho com uma camada” na página 236](#).

Para importar um arquivo PNG para uma camada de documento do Fireworks:

1. No painel Layers (Camadas), selecionar a camada para a qual o arquivo será importado.
2. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar) para abrir a caixa de diálogo Import.
3. Navegar até o arquivo a ser importado e clicar em Open (Abrir).
4. Na tela, colocar o ponteiro de importação no local em que deseja posicionar o canto superior esquerdo da imagem.
5. Importar o arquivo:
 - Clicar para importar a imagem no tamanho original.
 - Arrastar o ponteiro de importação para redimensionar a imagem ao importá-la.O Fireworks retém as proporções da imagem.

Importação de uma câmera digital ou de um scanner

Só é possível importar imagens de uma câmera digital ou de um scanner quando o dispositivo é compatível com TWAIN (Windows) ou usa o recurso interno OS X Image Capture (Captura de imagem do OS X) (Macintosh). As imagens importadas de uma câmera digital ou de um scanner para o Fireworks são abertas como novos documentos.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks não consegue importar de câmeras digitais ou scanners de imagens a menos que os drivers de software, módulos e plug-ins adequados estejam instalados. Para instruções específicas sobre instalação, configurações e opções, consultar a documentação da câmera ou do scanner sobre o módulo TWAIN ou o plug-in Acquire do Photoshop.

No Macintosh, o Fireworks procura automaticamente os plug-ins Acquire do Photoshop na pasta Plug-ins contida na pasta de aplicativo do Fireworks. Para colocar os plug-ins em outro local, é necessário apontar o Fireworks para esse local alternativo.

OBSERVAÇÃO

A localização exata da pasta Plug-ins varia em função do sistema operacional. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Para direcionar o Fireworks para os plug-ins Acquire do Photoshop:

1. No Fireworks, selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências).

OBSERVAÇÃO

No Mac OS X, selecionar Fireworks > Preferences (Preferências).

2. Clicar na guia Folders (Pastas).
3. Selecionar Photoshop Plug-Ins (Plug-ins do Photoshop).
4. Clicar em Browse (Procurar) se a caixa de diálogo Select the Photoshop Plug-ins Folder (Selecionar pasta de plug-ins do Photoshop), no Windows, ou Choose a Folder (Escolher uma pasta), no Macintosh, não for exibida automaticamente.
5. Navegar até a pasta que contém os plug-ins do Photoshop.

Para importar uma imagem de uma câmera digital (Macintosh):

1. Conectar a câmera ao computador.
2. Instalar o software que acompanha a câmera caso ainda não esteja instalado.
3. No Fireworks, selecionar File (Arquivo) > Acquire (Obter) e, em seguida, selecionar Camera Acquire (Obtenção de câmera) ou Camera Select (Seleção de câmera).
4. Na caixa de diálogo Select Camera (Selecionar câmera), selecionar uma câmera e clicar em OK.

5. Na caixa de diálogo Select Images (Selecionar imagens), selecionar as imagens a serem importadas e clicar em OK.

OBSERVAÇÃO

A caixa de diálogo Select Images só exibe os tipos de arquivos suportados pelo Fireworks.

6. Siga as instruções para aplicar as configurações desejadas.

A imagem importada é aberta como um novo documento do Fireworks.

Para importar uma imagem de uma câmera digital (Windows):

1. Conectar a câmera ao computador.
2. Instalar o software que acompanha a câmera caso ainda não esteja instalado.
3. No Fireworks, selecionar File (Arquivo) > Scan (Varrer) e, em seguida, selecionar Twain Acquire (Obtenção de Twain) ou Twain Select (Seleção de Twain).
4. Na caixa de diálogo Select Source (Selecionar origem), selecionar uma origem e clicar em OK.
5. Na caixa de diálogo Select Images (Selecionar imagens), selecionar as imagens a serem importadas e clicar em OK.

A interface de usuário para o software da câmera é exibida.

6. Seguir as instruções para aplicar as configurações desejadas.

A imagem importada é aberta como um novo documento do Fireworks.

Para importar uma imagem de um scanner (Macintosh):

1. Conectar o scanner ao computador.
2. Instalar o software que acompanha o scanner caso ainda não esteja instalado.
3. No Fireworks, selecionar File (Arquivo) > Acquire (Obter) e, em seguida, selecione Twain Acquire (Obtenção de Twain) ou Twain Select (Seleção de Twain).

OBSERVAÇÃO

Para a maioria dos módulos T WAIN ou plug-ins Acquire do Photoshop, caixas de diálogo adicionais solicitam a definição de outras opções.

4. Seguir as instruções para aplicar as configurações desejadas.

A imagem importada é aberta como um novo documento do Fireworks.

Para importar uma imagem de um scanner (Windows):

1. Conectar o scanner ao computador.
2. Instalar o software que acompanha o scanner caso ainda não esteja instalado.
3. No Fireworks, selecionar File (Arquivo) > Scan (Varrer) e, em seguida, selecionar Twain Acquire (Obtenção de Twain) ou Twain Select (Seleção de Twain).

OBSERVAÇÃO

Para a maioria dos módulos TWAIN ou plug-ins Acquire do Photoshop, caixas de diálogo adicionais solicitam a definição de outras opções.

4. Seguir as instruções para aplicar as configurações desejadas.

A imagem importada é aberta como um novo documento do Fireworks.

Salva de um arquivo no Fireworks:

Quando um novo documento é criado ou quando um arquivo PNG existente do Fireworks é aberto, o nome do arquivo tem a extensão .png. Os arquivos de outros tipos, como PSD e HTML, também são abertos como arquivos PNG, o que permite usar o documento PNG do Fireworks como o arquivo de origem ou de trabalho.

No entanto, vários arquivos mantêm as extensões de nome originais e as configurações de otimização quando abertos no Fireworks. Para mais informações, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

O local no qual o Fireworks salva um documento por padrão é determinado pelas seguintes informações nesta ordem:

- O local do arquivo atual
- O local de exportação/salva atual, definido sempre que o usuário procura o local padrão em uma caixa de diálogo Save (Salvar), Save As (Salvar como), Save a Copy (Salvar uma cópia) ou Export (Exportar)
- O local padrão onde os novos documentos ou imagens são salvos no sistema operacional

Salva de um arquivo PNG no Fireworks

Quando um novo documento é criado ou quando um arquivo PNG existente do Fireworks é aberto, o nome do arquivo tem a extensão .png. O arquivo exibido na janela de documento do Fireworks é o arquivo de origem ou de trabalho.

O uso do arquivo PNG do Fireworks como o arquivo de origem apresenta as seguintes vantagens:

- O arquivo PNG de origem é sempre editável. É possível voltar e fazer outras alterações mesmo quando o arquivo é exportado para uso na Web.
- É possível dividir gráficos complexos em várias fatias no arquivo PNG e exportá-las como diversos arquivos com formatos diferentes e configurações de otimização variadas.

Para salvar um novo documento do Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > Save As (Salvar como).
A caixa de diálogo Save As (Salvar como) é aberta.
2. Navegar até o local desejado e digitar o nome do arquivo.
Não é necessário digitar uma extensão, o Fireworks faz isso automaticamente.
3. Clicar em Save.

Para salvar um documento existente:

- Selecionar File (Arquivo) > Save (Salvar).

Salva de documentos em outros formatos

Quando um arquivo em um formato diferente de PNG é aberto através da seleção da opção File (Arquivo) > Open (Abrir), é possível utilizar todos os recursos do Fireworks para editar a imagem. Em seguida, é possível selecionar Save As (Salvar como) para salvar o trabalho como um novo arquivo PNG do Fireworks ou para salvá-lo em um formato diferente. Para salvar a maioria dos tipos de arquivos no formato original, basta selecionar Save (Salvar).

OBSERVAÇÃO

Se um arquivo PNG for salvo como um arquivo de bitmap, como GIF ou JPEG, os objetos gráficos manipulados no PNG não estarão mais disponíveis no arquivo de bitmap (ver “[Sobre gráficos vetoriais e de bitmap](#)” na página 17). Para revisar a imagem, é necessário editar o arquivo PNG de origem e exportá-lo novamente.

É possível salvar arquivos diretamente nos seguintes formatos: Fireworks PNG, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIF, SWF, AI, PSD e PICT (somente Macintosh). O Fireworks salva imagens TIF de 16 bits à intensidade de cor de 24 bits.

Os arquivos de outros tipos, como PSD e HTML, são abertos como arquivos PNG, o que permite usar o documento PNG do Fireworks como o arquivo de origem. As edições realizadas são aplicadas ao arquivo PNG e não ao original.

Para salvar um arquivo existente no formato GIF, JPEG, TIF, BMP ou em outro formato listado acima:

1. Selecionar File (Arquivo) > Save (Salvar).
2. Se o documento contiver modificações não-editáveis no formato original do arquivo, será exibida uma notificação na caixa de diálogo Save. As modificações não-editáveis incluem a adição de novos objetos, máscaras e Live Filters (Filtros ao vivo), bem como o ajuste de opacidade, a aplicação de modos de mistura e a salva de seleções de pixels.

OBSERVAÇÃO

Caso a opção Save as a Copy (Salvar uma cópia) não seja selecionada, o formato do arquivo do documento de trabalho será alterado para o formato em que ele for salvo.

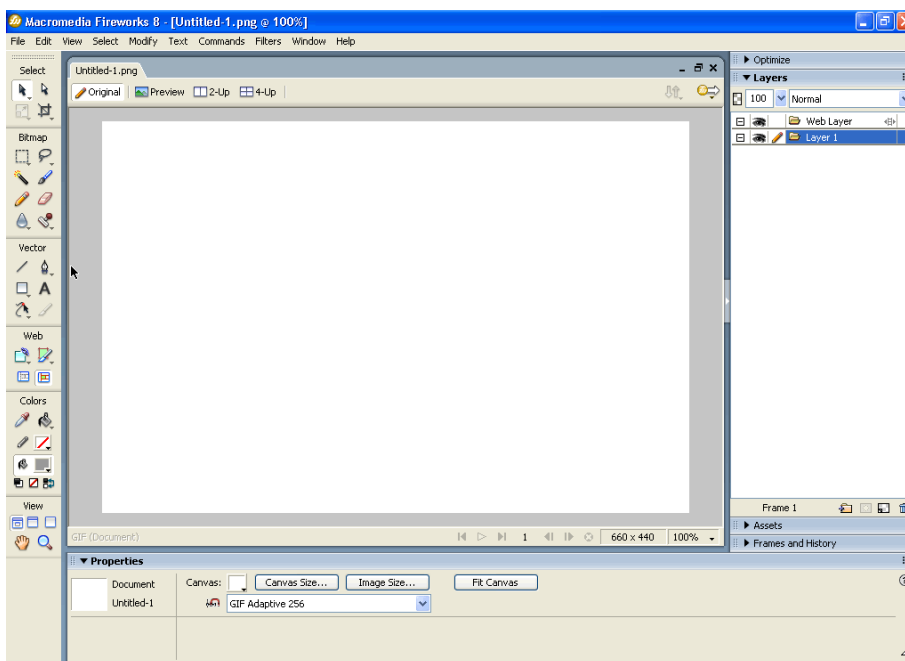
Para exportar um documento para outro formato:

1. Selecionar um formato de arquivo no painel Optimize (Otimizar).
2. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar) para exportar o documento.

Para mais informações sobre exportação de arquivos, consultar [“Otimização e exportação” na página 377](#).

Ambiente de trabalho do Fireworks

Quando um documento é aberto no Fireworks pela primeira vez, o aplicativo ativa o ambiente de trabalho, inclusive o painel Tools (Ferramentas), o Property inspector (Inspetor de propriedades), os menus e outros painéis. O painel Tools (Ferramentas), no lado esquerdo da tela, contém categorias rotuladas, inclusive grupos de bitmaps, vetores e ferramentas da Web. Por padrão, o Property inspector aparece na parte inferior do documento e exibe inicialmente as propriedades do documento. Em seguida, ele é alterado para exibir as propriedades de uma ferramenta ou de um objeto selecionado recentemente durante o trabalho no documento. Inicialmente, os painéis são encaixados em grupos no lado direito da tela. A janela do documento aparece no centro do aplicativo.



Uso da página inicial

Quando o Fireworks é iniciado sem um documento aberto, a página inicial do aplicativo aparece no ambiente de trabalho. A página inicial permite acesso rápido aos tutoriais do Fireworks, aos arquivos recentes e ao Fireworks Exchange, em que é possível adicionar novos recursos a alguns dos recursos do Fireworks já existentes. O uso da página inicial é bem semelhante ao de uma página da Web. Basta clicar em qualquer recurso exibido para usá-lo.

Para desativar a página inicial:

1. Executar o Fireworks sem abrir um documento.

A página inicial é exibida.

2. Clicar em Don't Show Again (Não mostrar novamente).

Uso do painel Tools

O painel Tools (Ferramentas) é organizado em seis categorias: Select (Selecionar), Bitmap, Vector (Vetor), Web, Colors (Cores) e View (Exibir).



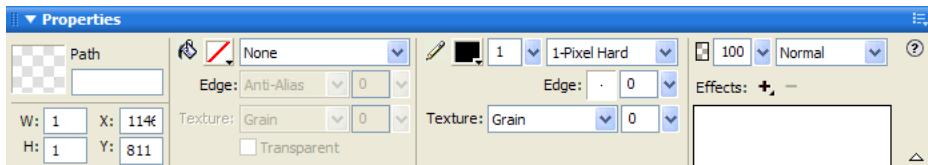
Alteração de opções de ferramentas

Quando uma ferramenta é selecionada, o Property inspector (Inspecor de propriedades) exibe suas opções. Algumas opções continuam a ser exibidas durante o trabalho com a ferramenta. No caso de outras ferramentas, como as ferramentas de forma básica, Pen (Caneta) e Line (Linha), o Property inspector exibe as propriedades do objeto selecionado. Para mais informações sobre o Property inspector, consultar [“Uso do Property inspector” na página 36](#).

Para exibir as opções de uma ferramenta em uso no Property inspector:

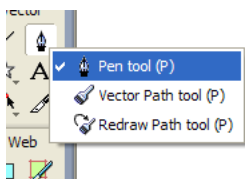
- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção) para cancelar a seleção de todos os objetos.

Para mais informações sobre opções de ferramentas específicas, consultar as seções que apresentam as várias ferramentas no manual *Usando o Fireworks* ou na Ajuda do Fireworks.



Seleção de uma ferramenta de um grupo de ferramentas

Um triângulo pequeno no canto inferior direito de uma ferramenta no painel Tools (Ferramentas) indica que ela faz parte de um grupo de ferramentas. Por exemplo, a ferramenta Rectangle (Retângulo) faz parte do grupo de ferramentas básicas de forma, que também inclui as ferramentas básicas Rounded Rectangle (Retângulo arredondado), Ellipse (Elipse) e Polygon (Polígono), bem como todas as ferramentas Auto Shape (Forma automática), que aparecem abaixo da linha divisória.



Para selecionar uma ferramenta alternativa de um grupo de ferramentas:

1. Clicar no ícone da ferramenta e manter o botão do mouse pressionado.
É exibido um menu pop-up com os ícones das ferramentas, os nomes das ferramentas e as teclas de atalho. Há uma marca de seleção à esquerda do nome da ferramenta selecionada no momento.
2. Arrastar o ponteiro para realçar a ferramenta desejada e liberar o botão do mouse.
A ferramenta aparece no painel Tools (Ferramentas) e suas opções são exibidas no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Uso do Property inspector

O Property inspector (Inspetor de propriedades) é um painel contextual que exibe as propriedades da seleção atual, as opções da ferramenta atual ou as propriedades do documento. Por padrão, o Property inspector é encaixado na parte inferior do espaço de trabalho.

É possível abrir o Property inspector com metade da altura, exibindo duas linhas de propriedades, ou com a altura total, exibindo quatro linhas. Também é possível recolher completamente o Property inspector sem retirá-lo da área de trabalho.

OBSERVAÇÃO

A maioria dos procedimentos no manual *Usando o Fireworks* supõe que o Property inspector esteja exibido com toda a altura.

Para desencaixar o Property inspector:

- Arrastar o grampo no canto superior esquerdo para outra parte do espaço de trabalho.

Para encaixar o Property inspector na parte inferior do espaço de trabalho (somente Windows):

- Arrastar a barra lateral no Property inspector (Inspetor de propriedades) para a parte inferior da tela.

Para expandir o Property inspector da metade da altura para toda a altura, revelando outras opções, seguir um destes procedimentos:

- Clicar na seta de expansão no canto inferior direito do Property inspector (Inspetor de propriedades).
- Clicar no ícone no canto superior do Property inspector e selecionar Full Height (Altura total) no menu Options (Opções).

OBSERVAÇÃO

No Windows, o menu Options só está disponível quando o Property inspector está encaixado.

Para reduzir o Property inspector à metade da altura, seguir um destes procedimentos:

- Clicar na seta de expansão no canto inferior direito do Property inspector (Inspetor de propriedades).

- Selecionar Half Height (Metade da altura) no menu Options (Opções) do Property inspector.

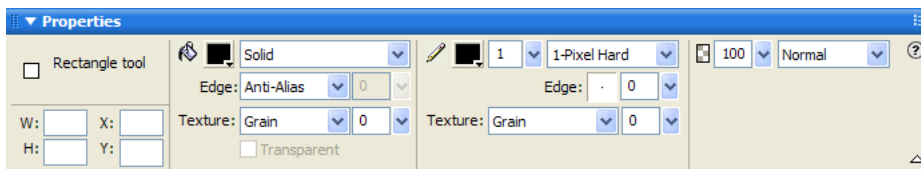
OBSERVAÇÃO

No Windows, o menu Options só está disponível quando o Property inspector está encaixado.

Para recolher o Property inspector quando ele estiver encaixado, seguir um destes procedimentos:

- Clicar na seta de expansão ou no título do Property inspector (Inspetor de propriedades).
- Selecionar Collapse Panel Group (Recolher grupo de painéis) no menu Options (Opções) do Property inspector encaixado.

Para mais informações sobre opções específicas do Property inspector, consultar as seções adequadas do manual *Usando o Fireworks* ou da Ajuda do Fireworks.



Uso de painéis

Os painéis são controles flutuantes que ajudam a editar aspectos de um objeto selecionado ou de elementos do documento. Os painéis permitem trabalhar em molduras, camadas, símbolos, exemplos de cores e outros elementos. Os painéis são arrastáveis, portanto é possível agrupá-los em organizações personalizadas.

Por padrão, alguns painéis são agrupados e outros não. Os seguintes painéis podem conter outros painéis:

- Assets (Propriedades)
- Colors (Cores)
- Frames (Molduras) e History (Histórico)

Por padrão, os painéis Optimize (Otimizar), Image Editing (Edição de imagem), Layers (Camadas), Shapes (Formas), Auto Shape Properties (Propriedades de formas automáticas), Info (Informações), Behaviors (Comportamentos), Find (Localizar) e Align (Alinhar) geralmente não são agrupados com outros painéis, mas é possível agrupá-los se desejado. Quando os painéis são agrupados, todos os nomes do grupo de painéis aparecem na barra de título desse grupo. No entanto, é possível atribuir um nome preferido aos grupos de painéis.

O **painel Optimize** permite gerenciar as configurações que controlam o tamanho e o tipo de um arquivo e trabalhar com a paleta de cores da fatia ou do arquivo a ser exportado.

O **painel Image Editing** inclui ferramentas e opções usadas com frequência para editar imagens.

O **painel Layers** organiza a estrutura de um documento e contém opções para criar, excluir e manipular camadas.

O **painel Frames** inclui opções para criar animações.

O **painel History** lista os comandos usados recentemente para que seja possível desfazê-los e refazê-los com rapidez. Além disso, é possível selecionar várias ações e, em seguida, salvá-las e reutilizá-las como comandos. Para mais informações, consultar [“Uso do painel History para desfazer e repetir várias ações” na página 56](#).

O **painel Shapes** contém Auto Shapes (Formas automáticas) que não são exibidas no painel Tools (Ferramentas).

O **painel Auto Shapes Properties** permite alterar as propriedades de uma Auto Shape depois de inserida no documento.

O **painel Styles (Estilos)** permite armazenar e reutilizar combinações de características de objetos ou selecionar um estilo de estoque.

O **painel Special Characters (Caracteres especiais)** permite inserir caracteres especiais em blocos de texto diretamente no Fireworks com um único clique.

O **painel Library (Biblioteca)** contém símbolos de gráficos, botões e animações. É possível arrastar facilmente instâncias desses símbolos do painel Library para o documento. Para fazer mudanças globais em todas as instâncias, basta modificar o símbolo. Para mais informações, consultar [“Uso de estilos, símbolos e URLs” na página 273](#).

O **painel URL** permite criar bibliotecas com URLs usados frequentemente.

O **painel Color Mixer (Misturador de cores)** permite criar novas cores para adicionar à paleta de cores do documento atual ou para aplicar a objetos selecionados.

O **painel Swatches (Exemplos de cores)** gerencia a paleta de cores do documento atual.

O **painel Info** fornece informações sobre as dimensões do objeto selecionado e as coordenadas exatas do ponteiro quando movido pela tela.

O painel **Behaviors** gerencia comportamentos, que determinam o que os pontos ativos e as fatias fazem em resposta ao movimento do mouse.

O painel **Find** permite pesquisar e substituir elementos como texto, URLs, fontes e cores em um ou vários documentos.

O painel **Align** contém controles para alinhar e distribuir objetos na tela.

Organização de painéis e grupos de painéis

Por padrão, os painéis do Fireworks são encaixados em grupos na área de encaixe no lado direito da área de trabalho. É possível desencaixar grupos de painéis, adicionar painéis a um grupo, desencaixar painéis individuais, reorganizar a ordem dos grupos de painéis encaixados, além de recolher e fechar grupos de painéis. Também é possível abrir e fechar painéis individuais.

Para desencaixar ou mover um grupo de painéis:

- Arrastar o grampo do painel no canto superior esquerdo para longe da área de encaixe do painel no lado direito da tela.

Para encaixar um grupo de painéis:

- Arrastar o grampo do painel na direção da área de encaixe.
À medida que um painel ou um grupo de painéis é arrastado pela área de encaixe de painel, um retângulo ou uma linha de visualização de posicionamento mostra o local em que ele deve ser posicionado entre os grupos.

Para recolher ou expandir um painel ou um grupo de painéis, seguir um destes procedimentos:

- Clicar no título do painel ou do grupo de painéis.

OBSERVAÇÃO

A barra de título permanece visível quando o painel ou o grupo de painéis é recolhido.

- Clicar na seta de expansão no canto superior esquerdo do painel ou do grupo de painéis.

Para desencaixar um painel de um grupo de painéis:

- Selecionar **Group With (Agrupar a) > New Panel Group (Novo grupo de painéis)** no menu **Options (Opções)** na barra de título do grupo de painéis. (O nome do comando **Group With** é alterado de acordo com o nome do painel ativo.) O painel aparece em um novo grupo de painéis próprio.

Para encaixar um painel em um grupo de painéis:

- Selecionar o nome de um grupo de painéis no submenu Group With (Agrupar a) do menu Options (Opções) do grupo de painéis. (O nome do comando Group With é alterado de acordo com o nome do painel ativo.)

Para renomear um grupo de painéis:

1. Clicar no ícone no canto superior do grupo de painéis e selecionar Rename Panel Group (Renomear grupo de painéis) no menu Options (Opções).
2. Digitar o novo nome.

Para retornar um painel à posição padrão para a resolução da tela, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Window (Janela) > Workspace Layouts (Layouts do espaço de trabalho) > 800 x 600.
- Selecionar Window > Workspace Layouts > 1024 x 768.
- Selecionar Window > Workspace Layouts > 1280 x 1024.

Para abrir um painel:

- Selecionar o nome do painel no menu Window (Janela).

DICA

Uma marca de seleção ao lado do nome de um painel no menu Window indica que o painel está aberto.

Para fechar um painel, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar o nome do painel no menu Window (Janela).
- Clicar no botão Close (Fechar) na barra de título do painel quando o painel estiver desencaixado.

Para ocultar todos os painéis e o Property inspector:

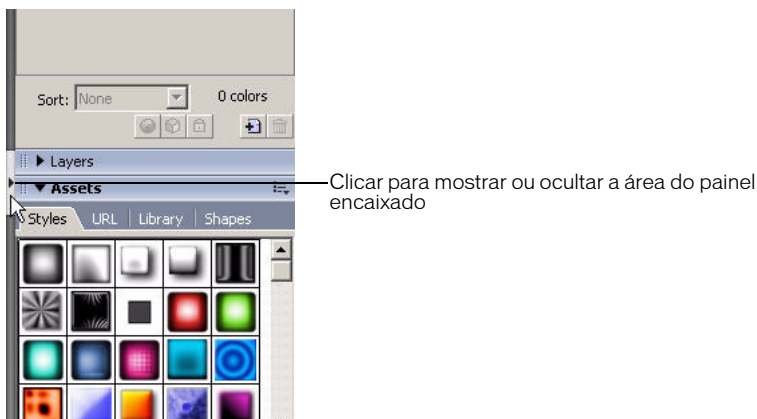
- Selecionar Window (Janela) > Hide Panels (Ocultar painéis). Para exibir painéis ocultos, selecionar Window > Hide Panels novamente.

OBSERVAÇÃO

Os painéis ocultados quando Hide Panels é selecionado continuam ocultos quando a seleção desse comando é cancelada.

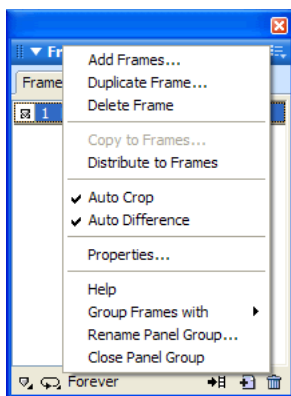
Para mostrar ou ocultar painéis encaixados na janela do aplicativo (somente Windows), seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a barra vertical para a esquerda da área do painel encaixado para redimensionar a área do painel.
- Clicar na seta pequena que separa a área do painel encaixado do restante da janela do aplicativo.



Uso do menu Options de um painel ou de um grupo de painéis

Cada painel ou grupo de painéis tem um menu Options (Opções) que lista várias opções específicas do painel ou do grupo de painéis ativo. Um menu Options também é exibido no Property inspector (Inspetor de propriedades), exceto no Windows quando o Property inspector está desencaixado.



Para selecionar uma opção no menu Options de um painel ou de um grupo de painéis:

1. Clicar no menu Options (Opções) no canto superior direito do painel ou do grupo de painéis para abrir o menu.
2. Selecionar um item do menu.

Salva de layouts de painéis

É possível salvar o layout de painéis usando o menu Commands (Comandos). Na próxima abertura do Fireworks, os painéis são organizados na mesma posição no espaço de trabalho.

Para salvar um layout de espaço de trabalho:

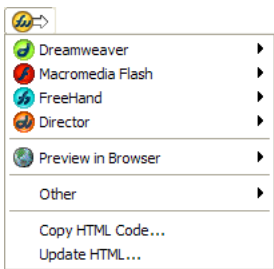
1. Selecionar Window (Janela) > Workspace Layouts (Layouts de espaço de trabalho) > Save Current (Salvar atual).
2. Nomear o layout do espaço de trabalho e clicar em OK.

Para abrir um layout de espaço de trabalho salvo:

- Selecionar Window (Janela) > Workspace Layouts (Layouts de espaço de trabalho) e selecionar um layout de espaço de trabalho no submenu.

Sobre o botão Quick Export

O botão Quick Export (Exportação rápida) permite exportar arquivos do Fireworks para vários aplicativos da Macromedia, inclusive o Dreamweaver, o Flash, o Director e o FreeHand. Além disso, é possível exportar arquivos para o Photoshop, o FrontPage, o Adobe GoLive e o Illustrator, ou visualizar os arquivos no navegador de sua preferência. Para mais informações, consultar [“Uso do botão Quick Export” na página 429](#).



Abertura e movimentação de barras de ferramentas (somente Windows)

O Fireworks for Windows inclui duas barras de ferramentas com os comandos comuns do Fireworks.

Para mostrar ou ocultar uma barra de ferramentas:

- Selecionar Window (Janela) > Toolbars (Barras de ferramentas) e selecionar uma barra de ferramentas.

Para desencaixar uma barra de ferramentas:

- Arrastar a barra de ferramentas para longe de seu local de encaixe.

OBSERVAÇÃO

Se uma barra de ferramentas estiver desencaixada, clique no botão de fechamento no canto superior direito da barra de título para fechá-la.

Para encaixar uma barra de ferramentas:

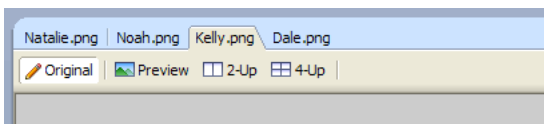
- Arrastar a barra de ferramentas para uma área de encaixe na parte superior, inferior, esquerda ou direita da janela do aplicativo até que o retângulo de visualização de posicionamento apareça.

Navegação e exibição de um documento

É possível controlar a ampliação, o número de exibições e o modo de exibição de um documento. Também é possível enquadrar facilmente a exibição de um documento, o que é útil quando ele é ampliado, e a tela não pode mais ser vista por inteiro.

Uso de guias de documentos (Windows)

Quando um documento é maximizado, é possível escolher facilmente entre vários documentos abertos usando as guias dos documentos que aparecem na parte superior da janela do documento. Cada documento aberto exibe seu nome de arquivo em uma guia que aparece acima dos botões de exibição.

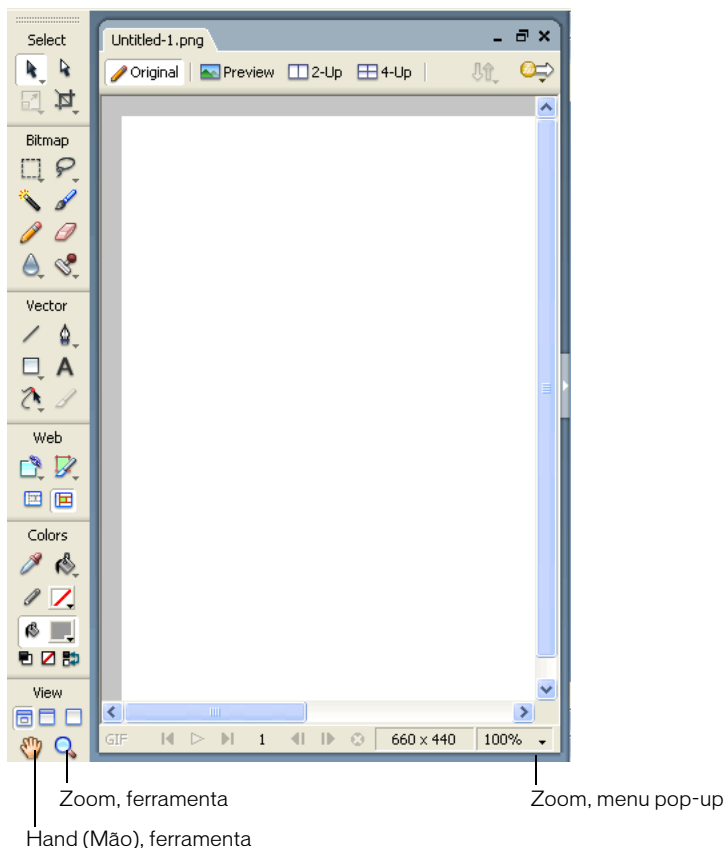


Para seleccionar um documento diferente quando o documento atual estiver maximizado:

- Clicar na guia do documento a ser exibido.

Zoom e enquadramento

O Fireworks permite aumentar ou reduzir de acordo com uma porcentagem de ampliação predefinida ou definida pelo usuário.



Para aumentar de acordo com incrementos predefinidos, seguir um destes procedimentos:

- Seleccionar a ferramenta Zoom e clicar para especificar um novo ponto central dentro da janela do documento. Cada clique amplia a imagem até a próxima ampliação predefinida.

- Selecionar uma configuração de zoom no menu pop-up Set Magnification (Definir ampliação) na parte inferior da janela do documento.
- Selecionar Zoom In (Aumentar) ou uma ampliação predefinida no menu View (Exibir).

Para reduzir de acordo com incrementos predefinidos, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar a ferramenta Zoom, pressionar o botão Alt (Windows) ou o botão Option (Macintosh) e clicar dentro da janela do documento. Cada clique reduz a exibição até a próxima porcentagem predefinida.
- Selecionar uma configuração de zoom no menu pop-up Set Magnification (Definir ampliação) na parte inferior da janela do documento.
- Selecionar Zoom Out (Reduzir) ou uma ampliação predefinida no menu View (Exibir).

Para aumentar uma área específica sem ser restringido pelos incrementos de zoom predefinidos:

1. Selecionar a ferramenta Zoom.
2. Arrastar sobre a parte da imagem a ser ampliada.

O tamanho da caixa de seleção de zoom determina a porcentagem de ampliação precisa, que é exibida na caixa de texto Set Magnification (Definir ampliação).

OBSERVAÇÃO

Não é possível digitar uma porcentagem de ampliação na caixa de texto Set Magnification.

Para reduzir uma área específica:

- Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arrastar uma área de seleção com a ferramenta Zoom.

Para retornar à ampliação 100%:

- Clicar duas vezes na ferramenta Zoom no painel Tools (Ferramentas).

Para enquadrar o documento:

1. Selecionar a ferramenta Hand (Mão).
2. Arrastar o ponteiro em forma de mão.

À medida que a área além da borda da tela é enquadrada, a exibição continua o enquadramento para que seja possível trabalhar com pixels situados na borda da tela.

Para ajustar o documento à exibição atual:

- Clicar duas vezes na ferramenta Hand (Mão).

Uso de modos de exibição para gerenciar o espaço de trabalho

Com os botões dos modos de exibição na seção View (Exibir) do painel Tools (Ferramentas), o usuário pode controlar o layout do espaço de trabalho. É possível selecionar um dos três modos de exibição:



O modo Standard Screen (Tela padrão) é a exibição padrão da janela do documento.



O modo Full Screen with Menus (Tela inteira com menus) é uma exibição maximizada da janela do documento sobre um fundo cinza com menus, barras de ferramentas, barras de rolagem e painéis visíveis.



O modo Full Screen (Tela inteira) é uma exibição maximizada da janela do documento sobre um fundo preto sem menus, barras de ferramentas ou barras de título visíveis.

Para alterar o modo de exibição, seguir um destes procedimentos:

- Para alterar para o modo Full Screen with Menus (Tela inteira com menus), clicar no botão Full Screen with Menus Mode (Modo de tela inteira com menus) no painel Tools (Ferramentas).
- Para alterar para o modo Full Screen (Tela inteira), clicar no botão Full Screen Mode (Modo de tela inteira) no painel Tools.
- Para retornar ao modo Standard Screen (Tela padrão), clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), na janela do documento e, em seguida, selecionar Exit Full Screen Mode (Sair do modo de tela inteira) ou clicar no botão Standard Screen Mode (Modo de tela padrão) no painel Tools.

Exibição de diversas visualizações de um documento

É possível usar várias exibições para ver um documento em ampliações diferentes simultaneamente. As alterações feitas em uma exibição são refletidas automaticamente em todas as outras exibições do mesmo documento. Em geral, o usuário deseja certificar-se de que seu documento não seja maximizado no espaço de trabalho antes de criar várias exibições. Assim, ele pode ver diversas exibições do documento ao mesmo tempo.

Para abrir outra exibição do documento em uma configuração de zoom diferente:

1. Selecionar Window (Janela) > Duplicate Window (Duplicar Janela).
2. Selecionar uma configuração de zoom para a nova janela.

Para colocar exibições de um documento lado a lado:

- Selecionar Window (Janela) > Tile Horizontal (Lado a lado horizontal) ou Window > Tile Vertical (Lado a lado vertical).

Para fechar uma janela de exibição de documento:

- Clicar no botão Close (Fechar) da janela.

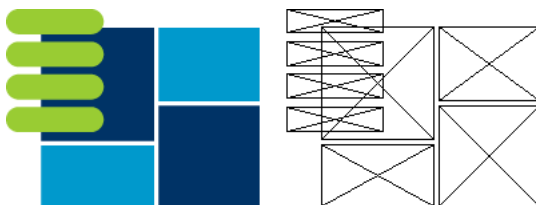
Controle do redesenho do documento

Os modos de exibição afetam a representação na tela de um documento, mas não os dados dos seus objetos ou a qualidade de impressão.

Para controlar o redesenho de um documento:

- Selecionar View (Exibir) > Full Display (Tela inteira).

Quando a opção Full Display é selecionada, o Fireworks exibe o documento em todas as cores disponíveis com os detalhes completos. Quando a seleção dessa opção é cancelada, o Fireworks exibe traçados com 1 pixel de largura sem preenchimento e mostra imagens com um X sobreposto.



Modos de exibição e de rascunho

Para exibir um documento como ele aparecerá em uma plataforma diferente:

- No Windows, selecionar View (Exibir) > Macintosh Gamma (Gama do Macintosh).
- No Macintosh, selecionar View > Windows Gamma (Gama do Windows).

Agora é possível visualizar o documento como ele aparecerá na plataforma do outro computador. Por exemplo, quando o trabalho é executado na plataforma Windows, é possível usar esse comando para visualizar um documento como ele aparecerá na plataforma Macintosh.

Alteração da tela

É necessário especificar características ao criar um novo documento do Fireworks. É possível modificar o tamanho e a cor da tela, bem como alterar a resolução da imagem, a qualquer momento usando o menu Modify (Modificar) ou o Property inspector (Inspetor de propriedades). Durante o trabalho com o documento, também é possível girar a tela e eliminar as partes indesejadas.

Alteração de tamanho, cor e resolução de uma tela

O Fireworks facilita a alteração do tamanho, da cor e da resolução da imagem da tela.

Para alterar o tamanho da tela:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Modify (Modificar) > Canvas (Tela) > Canvas Size (Tamanho da tela).
 - Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção), clicar na ferramenta Pointer (Ponteiro) para exibir as propriedades do documento no Property inspector (Inspetor de propriedades) e, em seguida, clicar no botão Canvas Size.
2. Digitar as novas dimensões nas caixas de texto Width (Largura) e Height (Altura).
3. Clicar em um botão Anchor (Âncora) para especificar os lados da tela que o Fireworks aumentará ou diminuirá e clicar em OK.

OBSERVAÇÃO

Por padrão, a âncora central é selecionada, indicando que as alterações no tamanho da tela são feitas em todos os lados.

Para alterar a cor da tela no menu Modify:

1. Selecionar Modify (Modificar) > Canvas (Tela) > Canvas Color (Cor da tela).
2. Selecionar White (Branco), Transparent (Transparente) ou Custom (Personalizar). Ao selecionar Custom, clicar em uma cor na janela pop-up Swatches (Exemplos de cores).

Para selecionar a cor da tela no Property inspector:

1. Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção), clicar na ferramenta Pointer (Ponteiro) para exibir as propriedades do documento no Property inspector (Inspetor de propriedades) e clicar na caixa de cor Canvas (Tela).

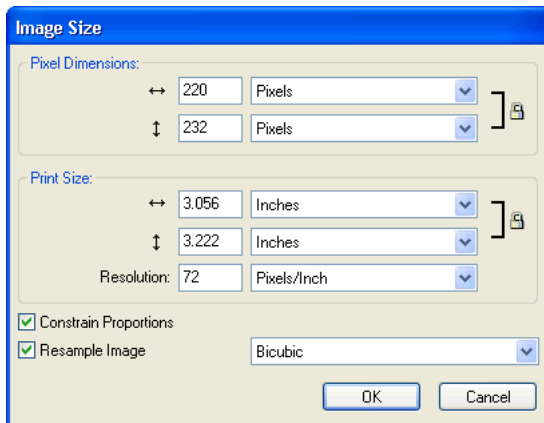
2. Escolher uma cor na janela pop-up Swatches (Exemplos de cores) ou clicar o conta-gotas em uma cor em qualquer ponto da tela. Para selecionar uma tela transparente, clicar no botão None (Nenhum) na janela pop-up Swatches.

Para redimensionar um documento e todo o seu conteúdo:

1. Seguir um destes procedimentos:

- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção), clicar na ferramenta Pointer (Ponteiro) para exibir as propriedades do documento no Property inspector (Inspecor de propriedades) e, em seguida, clicar no botão Image Size (Tamanho da imagem) no mesmo inspetor.
- Selecionar Modify (Modificar) > Canvas (Tela) > Image Size (Tamanho da imagem).

A caixa de diálogo Image Size é aberta.



2. Nas caixas de texto Pixel Dimensions (Dimensões dos pixels), digitar as novas dimensões horizontal e vertical.
É possível alterar as unidades de medida. Se a opção Resample Image (Criar nova amostra da imagem) não estiver marcada, será possível alterar a resolução ou o tamanho da impressão, mas não as dimensões dos pixels.
3. Nas caixas de texto Print Size (Tamanho da impressão), digitar as dimensões horizontal e vertical para a imagem impressa.
4. Na caixa de texto Resolution (Resolução), digitar uma nova resolução para a imagem.
É possível selecionar entre pixels por polegada e pixels por centímetro como as unidades ou selecionar Resample Image. A alteração da resolução também altera as dimensões dos pixels.
5. Seguir um destes procedimentos:

- Para manter a mesma proporção entre as dimensões horizontal e vertical do documento, selecionar Constrain Proportions (Limitar proporções).
 - Cancelar a seleção de Constrain Proportions para redimensionar a largura e a altura independentemente.
6. Selecionar Resample Image para adicionar ou remover pixels ao redimensionar a imagem a fim de obter uma aparência semelhante em um tamanho diferente.
 7. Clicar em OK.

Sobre criação de nova imagem

O Fireworks cria novas amostras de imagens diferentemente da maioria dos aplicativos de edição de imagem. O Fireworks contém objetos de imagens bitmap baseados em pixels e objetos vetoriais baseados em traçado.

- Quando é criada uma nova amostra de um objeto bitmap, são adicionados pixels à imagem para aumentá-la ou são removidos pixels da imagem para reduzi-la.
- Quando é criada uma nova amostra de um objeto vetorial, ocorre pouca perda de qualidade pois o traçado é redesenhado matematicamente em um tamanho maior ou menor.

Como os atributos de objetos vetoriais no Fireworks são vistos como pixels, alguns traçados ou preenchimentos podem parecer um pouco diferentes depois da criação da nova amostra, pois é preciso redesenhar os pixels que compõem a amostra ou o preenchimento.

OBSERVAÇÃO

As guias, os objetos de ponto ativo e os objetos de fatia são redimensionados quando o tamanho da imagem do documento é alterado.

O redimensionamento de objetos bitmap sempre apresenta um problema peculiar — adicionar ou remover pixels para redimensionar a imagem, ou alterar o número de pixels por polegada ou centímetro?

É possível alterar o tamanho de uma imagem bitmap ajustando a resolução ou criando uma nova amostra da imagem. Quando ajusta a resolução, o usuário altera o tamanho dos pixels da imagem para que um número maior ou menor de pixels fique contido em um espaço específico. O ajuste da resolução sem criar uma nova amostra não resulta em perda de dados.

A criação de uma amostra maior ou a adição de pixels para aumentar a imagem pode resultar em perda de qualidade porque os pixels adicionados nem sempre correspondem à imagem original.

A criação de uma amostra menor ou a remoção de pixels para diminuir a imagem sempre causa perda de qualidade pois são descartados pixels para redimensionar a imagem. A perda de dados da imagem é outro efeito colateral da criação de uma amostra menor.

Rotação da tela

A rotação da tela é útil quando uma imagem é importada de cabeça para baixo ou de lado. É possível girar a tela 180° ou 90° no sentido horário, ou 90° no sentido anti-horário.

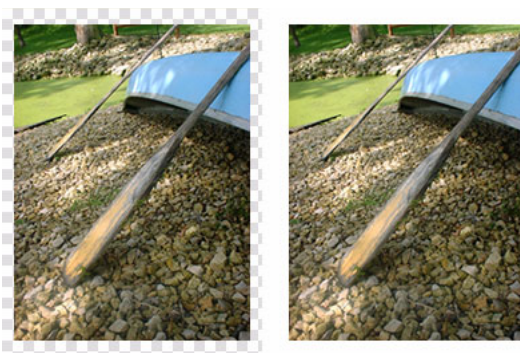
Quando a tela é girada, todos os objetos do documento também são.

Para girar a tela, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Modify (Modificar) > Canvas (Tela) > Rotate 180° (Girar 180°).
- Selecionar Modify > Canvas > Rotate 90° CW (Girar 90° SH).
- Selecionar Modify > Canvas > Rotate 90° CCW (Girar 90° SAH).

Apara ou ajuste da tela

Quando o documento contém espaço extra em torno do conteúdo da tela, é possível aparar a tela. Também é possível modificar a tela expandindo-a para ajustar objetos que ultrapassam seu limite.



Original; tela aparada

Para aparar ou ajustar a tela ao conteúdo do documento:

- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção) para exibir as propriedades do documento no Property inspector (Inspetor de propriedades).
- Clicar em Fit Canvas (Ajustar tela) no Property inspector.
A tela é aumentada ou reduzida até o tamanho de seu conteúdo.

Corte de um documento

Para eliminar partes indesejadas de um documento, basta cortá-las. A tela é redimensionada para se ajustar a uma área definida.

Por padrão, o corte exclui objetos que ultrapassam os limites da tela. É possível manter objetos fora da tela alterando uma preferência antes de cortar.

Para cortar um documento:



1. Selecionar a ferramenta Crop (Cortar) no painel Tools (Ferramentas) ou selecionar Edit (Editar) > Crop Document (Cortar documento).
2. Arrastar a caixa delimitadora na tela. Ajustar as alças de corte até que a caixa delimitadora envolva a área do documento a ser mantida.
3. Clicar duas vezes dentro da caixa delimitadora ou pressionar a tecla Enter para cortar o documento.

O Fireworks redimensiona a tela para a área definida e exclui os objetos que ultrapassam as bordas da tela.

DICA

Para manter objetos fora da tela, cancelar a seleção de Delete Objects when Cropping (Excluir objetos ao cortar) na guia Editing (Edição) da caixa de diálogo Preferences (Preferências) antes de cortar. Para mais informações sobre preferências, consultar [“Configuração de preferências” na página 519](#).

Uso de menus contextuais

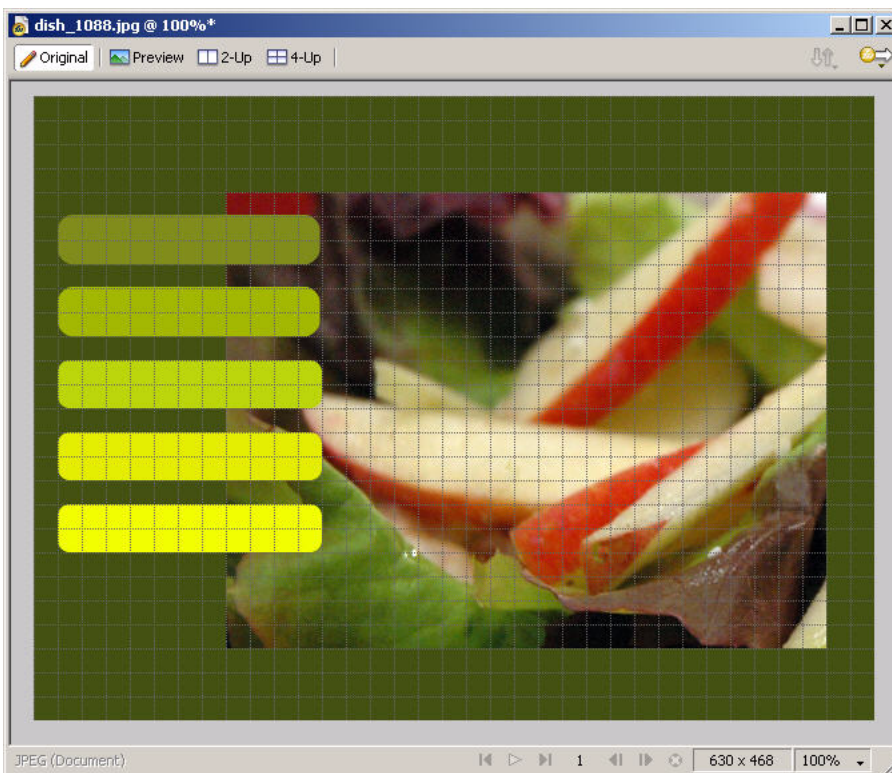
Os menus contextuais permitem acessar rapidamente comandos relevantes para a seleção atual.

Para exibir um menu contextual:

- Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), em um item selecionado na janela do documento.

Uso de réguas, guias e a grade

É possível usar réguas e guias para dispor objetos com a maior precisão possível e para ajudar a desenhar. O usuário pode colocar guias no documento e alinhar objetos a essas guias ou ativar a grade do Fireworks e alinhar objetos a ela.



Uso de réguas

As réguas ajudam a medir, organizar e planejar o layout do trabalho. Como as imagens do Fireworks são criadas para a Web, onde os gráficos são medidos em pixels, as réguas do Fireworks sempre medem em pixels, independentemente da unidade de medida usada na criação do documento.

Para exibir e ocultar réguas:

- Selecionar View (Exibir) > Rulers (Réguas).

As réguas vertical e horizontal aparecem ao longo das margens da janela do documento.

Uso de guias

As guias são linhas arrastadas das réguas para a tela do documento. Elas servem para auxiliar o desenho ajudando a colocar e alinhar objetos. É possível usar guias para marcar partes importantes do documento, como as margens, o ponto central do documento e as áreas em que o trabalho deve ser preciso.

Para ajudar a organizar objetos, o Fireworks permite alinhar objetos a guias. É possível bloquear guias para evitar que elas sejam movidas por acidente.

OBSERVAÇÃO

As guias não residem em uma camada, nem são exportadas com um documento. Elas são apenas ferramentas de design.

O Fireworks também possui guias de fatia que permitem fatiar um documento para usar na Web. No entanto, as guias normais de imagens são diferentes das guias de fatia. Para mais informações sobre guias de fatia, consultar [“Movimentação de guias de fatia para editar fatias” na página 301](#).

Para criar uma guia horizontal ou vertical:

1. Clicar e arrastar a partir da régua correspondente.
2. Posicionar a guia na tela e soltar o botão do mouse.

OBSERVAÇÃO

Para reposicionar a guia, arrastá-la novamente.

Para mover a guia para uma posição específica:

1. Clicar duas vezes na guia.
2. Digitar a nova posição na caixa de diálogo Move Guide (Mover guia) e clicar em OK.

Para exibir ou ocultar guias:

- Selecionar View (Exibir) > Guides (Guias) > Show Guides (Mostrar guias).

Para alinhar objetos a guias:

- Selecionar View (Exibir) > Guides (Guias) > Snap to Guides (Alinhar a guias).

Para alterar cores de guias:

1. Selecionar View (Exibir) > Guides (Guias) > Edit Guides (Editar guias).
2. Selecionar a nova cor da guia na janela pop-up da caixa de cor e clicar em OK.

Para bloquear ou desbloquear todas as guias:

- Selecionar View (Exibir) > Guides (Guias) > Lock Guides (Bloquear guias).

Para remover uma guia:

- Arrastar a guia para fora da tela.

Uso da grade

A grade do Fireworks exibe um sistema de linhas horizontais e verticais na tela. A grade é útil para posicionar objetos com precisão. Além disso, é possível exibir, editar, redimensionar e alterar a cor da grade.

OBSERVAÇÃO

A grade não reside em uma camada, nem é exportada com um documento. Ela é apenas uma ferramenta de design.

Para exibir e ocultar a grade:

- Selecionar View (Exibir) > Grid (Grade) > Show Grid (Mostrar grade).

Para alinhar objetos à grade:

- Selecionar View (Exibir) > Grid (Grade) > Snap to Grid (Alinhar à grade).

Para alterar a cor da grade:

1. Selecionar View (Exibir) > Grid (Grade) > Edit Grid (Editar grade).
2. Selecionar a nova cor da grade na janela pop-up da caixa de cor e clicar em OK.

Para alterar o tamanho das células da grade:

1. Selecionar View (Exibir) > Grid (Grade) > Edit Grid (Editar grade).
2. Digitar os valores adequados nas caixas de texto de espaçamento horizontal e vertical e clicar em OK.

Uso do painel History para desfazer e repetir várias ações

Com o painel History (Histórico), é possível exibir, modificar e repetir as ações executadas para criar o documento. O painel History lista as ações executadas por último no Fireworks até o número especificado no campo Undo Steps (Etapas de desfazer) na caixa de diálogo Preferences (Preferências) do Fireworks.

Com o painel History, é possível executar qualquer uma destas ações:

- Desfazer e refazer rapidamente ações recentes.
- Selecionar ações executadas recentemente no painel History e repeti-las.
- Copiar comandos selecionados da Área de transferência como o texto JavaScript equivalente.
- Salvar um grupo de ações executadas recentemente como um comando personalizado e, em seguida, selecioná-lo no menu Command (Comando) para reutilizar como um único comando. Para mais informações sobre a criação de comandos usando o painel History, consultar [“Scripts com o painel History” na página 512](#).

Para desfazer e refazer ações:

1. Selecionar Window (Janela) > History (Histórico) para abrir o painel History.
2. Arrastar o marcador Undo (Desfazer) para cima ou para baixo.

Para repetir ações:

1. Executar as ações.
2. Seguir um destes procedimentos para realçar as ações a serem repetidas no painel History (Histórico):
 - Clicar em uma ação para realçá-la.
 - Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar para realçar várias ações individuais.
 - Manter pressionada a tecla Shift e clicar para realçar uma faixa contígua de ações.
3. Clicar no botão Replay (Reproduzir) na parte inferior do painel History.

Para salvar ações para reutilizar:

1. Realçar as ações a serem salvas no painel History (Histórico).
2. Clicar no botão Save (Salvar) na parte inferior do painel.
3. Digitar o nome de um comando e clicar em OK.

Para usar o comando personalizado salvo:

- Selecionar o nome do comando no menu Commands (Comandos).

Seleção e transformação de um objeto

Quando trabalha no Macromedia Fireworks 8, o usuário manipula objetos vetoriais e de bitmap, blocos de texto, fatias e pontos ativos, além de áreas de pixels. Com a utilização das ferramentas de seleção e transformação, ele pode mover, copiar, excluir, girar, dimensionar ou inclinar objetos. Em documentos com vários objetos, ele pode organizar os objetos empilhando-os, agrupando-os e alinhando-os.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Seleção de um objeto	59
Seleção de um pixel	64
Edição de objetos selecionados	79
Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções	81
Organização de objetos	86

Seleção de um objeto

Antes de executar algum procedimento em qualquer objeto da tela, é necessário selecioná-lo. Isso se aplica a um objeto vetorial, um traçado ou pontos; um bloco de texto, uma palavra ou uma letra; uma fatia ou um ponto ativo; uma ocorrência; ou um objeto bitmap.

É possível usar qualquer um destes recursos para selecionar objetos:

O painel Layers (Camadas) exibe cada objeto. É possível clicar em um objeto no painel Layers para que ele seja selecionado quando aberto e para que as camadas sejam estendidas. Para mais informações, consultar [Capítulo 9, “Camadas, mascaramento e mistura”, na página 235](#).



A ferramenta Pointer (Ponteiro) seleciona objetos quando o usuário clica neles ou arrasta uma área de seleção ao redor dos objetos.



A ferramenta Subselection (Selecionar secundário) seleciona um objeto individual dentro de um grupo ou os pontos de um objeto vetorial.



A ferramenta Select Behind (Selecionar atrás) seleciona um objeto que está atrás de outro.



A ferramenta Export Area (Área de exportação) seleciona uma área a ser exportada como um arquivo separado.

Para mais informações sobre a seleção de áreas de pixels específicas em uma imagem bitmap, consultar [“Seleção de um pixel” na página 64](#).

Uso da ferramenta Pointer

A ferramenta Pointer (Ponteiro) seleciona objetos quando o usuário clica neles ou arrasta uma área de seleção ao redor de todos os objetos ou parte deles.

Para selecionar um objeto por meio de um clique, seguir um destes procedimentos:

- Mover a ferramenta Pointer (Ponteiro) sobre o traçado ou caixa delimitadora do objeto e clicar.
- Clicar no traço ou no preenchimento do objeto.
- Selecionar o objeto no painel Layers (Camadas).

DICA

Para o usuário visualizar o que será selecionado se ele clicar em um objeto abaixo do ponteiro na tela, ele deve selecionar a opção Mouse Highlight (Realçar mouse) na guia Editing (Edição) da caixa de diálogo Preferences (Preferências). Para mais informações sobre preferências, consultar [“Configuração de preferências” na página 519](#).

Para selecionar objetos arrastando:

- Arrastar a ferramenta Pointer (Ponteiro) para incluir um ou mais objetos na área de seleção.



Uso da ferramenta Subselection

A ferramenta Subselection (Selecionar secundário) permite selecionar, mover ou modificar pontos em um traçado vetorial ou em um objeto que pertença a um grupo.

Para mover ou modificar objetos com a ferramenta Subselection:

1. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).
2. Fazer uma seleção.
As alças de seleção são exibidas.
3. Seguir um destes procedimentos:
 - Para modificar um objeto, arrastar um dos pontos ou alças de seleção.
 - Para mover todo o objeto, arrastar em qualquer parte do objeto, exceto um ponto ou alça de seleção.

Uso da ferramenta Select Behind

Ao trabalhar com gráficos que contêm vários objetos, o usuário pode usar a ferramenta Select Behind (Selecionar atrás) para selecionar um objeto que esteja oculto ou obscurecido por outros objetos.

Para selecionar um objeto posicionado atrás de outros:

- Clicar repetidamente na ferramenta Select Behind (Selecionar atrás) sobre os objetos empilhados, passando pelos objetos do topo à base na ordem de empilhamento, até selecionar o objeto desejado.

OBSERVAÇÃO

Também é possível selecionar um objeto de difícil acesso clicando nele no painel Layers (Camadas) enquanto as camadas estão expandidas.

Informações de seleção no Property Inspector

Sempre que o usuário seleciona um objeto, o Property Inspector (Inspetor de propriedades) identifica a seleção. A área superior esquerda do Property Inspector contém as seguintes informações sobre a seleção:

- Uma descrição do item em inspeção

- Uma caixa de texto para digitar o nome do item

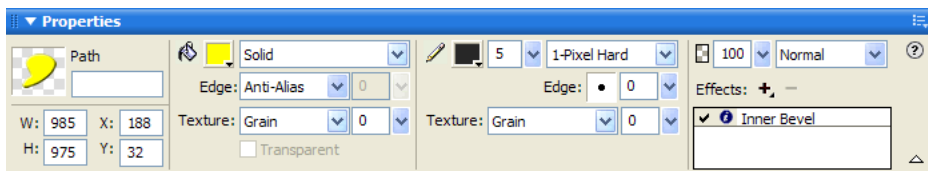
OBSERVAÇÃO

O nome aparece na barra de título do documento sempre que o item é selecionado. No caso de fatias e botões, o nome corresponde ao nome do arquivo quando exportado.

- O número de objetos quando mais de um objeto é selecionado

OBSERVAÇÃO

Se a barra de status estiver ativada (apenas no Windows), os objetos selecionados também serão identificados na barra de status na parte inferior da janela do documento.



O Property Inspector também exibe informações e configurações sobre o tipo de objeto selecionado. Por exemplo, quando um traçado vetorial é selecionado, o Property Inspector exibe suas propriedades, como largura e cor do traço.

Modificação de uma seleção

Após selecionar um único objeto, é possível adicionar objetos à seleção e cancelar a seleção de objetos selecionados. Com um único comando, o usuário pode selecionar ou cancelar toda a seleção em cada uma das camadas de um documento. Pode também ocultar o traçado da seleção para editar um objeto selecionado e visualizá-lo da forma como aparecerá na Web ou quando impresso.

Para adicionar a uma seleção:

- Manter a tecla Shift pressionada enquanto clica em objetos adicionais com a ferramenta Pointer (Ponteiro), Subselection (Selecionar secundário) ou Select Behind (Selecionar atrás).

Para cancelar a seleção de um objeto deixando outros objetos selecionados:

- Manter a tecla Shift pressionada enquanto clica no objeto selecionado.

Para selecionar tudo em todas as camadas do documento:

- Escolher Select (Selecionar) > Select All (Selecionar tudo).

OBSERVAÇÃO

A opção Select All (Selecionar tudo) não seleciona os objetos ocultos.

Para cancelar a seleção de todos os objetos selecionados:

- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção).

OBSERVAÇÃO

Além disso, é necessário cancelar a seleção da preferência Single Layer Editing (Edição de camada única) para selecionar todos os objetos visíveis em todas as camadas de um documento. Quando a preferência Single Layer Editing é selecionada, só os objetos na camada atual são selecionados. Para mais informações, consultar [“Organização de camadas” na página 239](#).

Para ocultar o feedback da seleção de traçado de um objeto selecionado:

- Selecionar View (Exibir) > Hide Edges (Ocultar bordas).

OBSERVAÇÃO

O painel Layers (Camadas) ou o Property Inspector (Inspetor de propriedades) permite identificar o objeto selecionado quando o contorno e os pontos estão ocultos.

Para ocultar objetos selecionados:

- Selecionar View (Exibir) > Hide Selection (Ocultar seleção).

OBSERVAÇÃO

Os objetos ocultos não são exportados. Essa regra não se aplica a objetos de ponto ativo e de fatia na Web Layer (Camada da Web).

Para exibir todos os objetos:

- Selecionar View (Exibir) > Show All (Mostrar tudo).

OBSERVAÇÃO

Para ocultar objetos selecionados ou não, é possível clicar ou arrastar ao longo da coluna do olho no painel Layers.

Seleção de um pixel

É possível editar pixels na tela inteira ou escolher uma das ferramentas de seleção para restringir a edição a uma área específica da imagem:



A ferramenta Marquee (Moldura) seleciona uma área retangular de pixels em uma imagem.



A ferramenta Oval Marquee (Moldura oval) seleciona uma área elíptica de pixels em uma imagem.



A ferramenta Lasso (Laço) seleciona uma área de pixels de forma livre em uma imagem.



A ferramenta Polygon Lasso (Laço polígono) seleciona uma área de pixels de forma livre com borda reta em uma imagem.



A ferramenta Magic Wand (Varinha mágica) seleciona uma área de pixels de cores semelhantes em uma imagem.

As ferramentas de seleção de pixels desenharam uma moldura de seleção que define a área de pixels selecionada. Depois de desenhada a moldura da seleção, é possível manipulá-la movendo-a, adicionando objetos a ela ou baseando outra seleção nela. O usuário pode editar pixels dentro da seleção, aplicar filtros aos pixels ou apagar pixels sem afetar os pixels que ultrapassam a seleção. Ele também pode criar uma seleção de pixels flutuante que pode ser editada, movida, recortada ou copiada.

Opções de ferramentas de seleção de bitmap

Quando o usuário seleciona a ferramenta Marquee (Moldura), Oval Marquee (Moldura oval), Lasso (Laço), Polygon Lasso (Laço polígono) ou Magic Wand (Varinha mágica), o Property Inspector (Inspetor de propriedades) exibe as opções para essa ferramenta.

Quando uma dessas ferramentas é usada, a seleção da caixa Live marquee (Moldura ao vivo) permite alterar as configurações da borda e a quantidade de enevoamento da seleção de bitmap, caso a opção Feather (Enevoar) seja especificada como a configuração de borda.

O Property inspector também exibe as três opções de borda para essas ferramentas:

Hard (Acentuada) cria uma seleção de moldura com uma borda definida.

Anti-alias (Suavização de serrilhado) evita bordas dentadas na seleção de moldura.

Feather (Enevoar) permite suavizar a borda da seleção de pixels.

Quando uma ferramenta de seleção é usada, é possível definir a opção Feather antes de criar uma seleção ou enevoar seleções existentes marcando a caixa Live marquee (Moldura ao vivo). Também é possível enevoar seleções existentes usando o comando Feather do menu Select (Selecionar). Para mais informações, consultar [“Enevoamento de uma seleção de pixels” na página 72](#).

Quando a ferramenta Marquee ou Oval Marquee é selecionada, o Property Inspector também exibe três opções de estilo:

Normal permite criar uma moldura em que a altura e a largura são independentes entre si.

Fixed Ratio (Proporção fixa) restringe a altura e a largura a proporções definidas.

Fixed Size (Tamanho fixo) estabelece a altura e a largura em uma dimensão definida.

OBSERVAÇÃO

A ferramenta Magic Wand (Varinha mágica) também permite configurar a tolerância. Para mais informações, consultar [“Seleção de uma área com cores semelhantes” na página 67](#).

Criação de uma moldura de seleção de pixels

As ferramentas Marquee (Moldura), Oval Marquee (Moldura oval) e Lasso (Laço) na seção Bitmap do painel Tools (Ferramentas) permitem selecionar áreas de pixels específicas de uma imagem bitmap desenhando uma moldura em torno delas.

OBSERVAÇÃO

Para alterar as configurações da seleção quando uma dessas ferramentas é usada, é necessário marcar a caixa Live marquee (Moldura ao vivo) antes de selecionar.

Para selecionar uma área retangular ou elíptica de pixels:

1. Selecionar a ferramenta Marquee (Moldura) ou Oval Marquee (Moldura oval).
2. Definir as opções Style (Estilo) e Edge (Borda) no Property Inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Opções de ferramentas de seleção de bitmap” na página 64.](#)
3. Arrastar para desenhar uma moldura de seleção, que define a seleção de pixel.

Para desenhar outras molduras quadradas ou circulares, manter a tecla Shift pressionada e arrastar a ferramenta Marquee ou Oval Marquee. Se a caixa Live marquee (Moldura ao vivo) estiver desmarcada enquanto o usuário estiver fazendo uma série de seleções, esse recurso só afetará a última seleção da série.

Para desenhar uma moldura a partir de um ponto central, cancelar a seleção de outras molduras ativas e, em seguida, manter a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada ao desenhar.

Para selecionar uma área de pixels de forma livre:

1. Selecionar a ferramenta Lasso (Laço).
2. Selecionar uma opção em Edge (Borda) no Property Inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Opções de ferramentas de seleção de bitmap” na página 64.](#)
3. Arrastar o ponteiro em torno dos pixels que deseja selecionar.

Plotagem de um ponto para criar uma seleção de moldura

A ferramenta Polygon Lasso (Laço polígono) permite selecionar pixels específicos em uma imagem bitmap clicando várias vezes em torno do perímetro da área de pixels a ser selecionada.

Para selecionar uma área de pixels poligonal:

1. Selecionar a ferramenta Polygon Lasso (Laço polígono).
2. Selecionar uma opção em Edge (Borda) no Property inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Opções de ferramentas de seleção de bitmap” na página 64.](#)
3. Clicar para plotar pontos em volta do perímetro do objeto ou área para contornar a seleção.

Manter a tecla Shift pressionada para restringir os segmentos da moldura do Polygon Lasso a incrementos de 45 graus.

4. Seguir um destes procedimentos para fechar o polígono:

- Clicar no ponto inicial.
- Clicar duas vezes no espaço de trabalho.

Seleção de uma área com cores semelhantes

A ferramenta Magic Wand (Varinha mágica) permite selecionar áreas de pixels com cores semelhantes. Com o ajuste das opções Edge (Borda) e Tolerance (Tolerância) da Magic Wand no Property Inspector (Inspetor de propriedades), é possível controlar a maneira como a ferramenta seleciona os pixels.

Para selecionar uma área de pixels de faixas de cores semelhantes:

1. Selecionar a ferramenta Magic Wand (Varinha mágica).
2. Selecionar uma opção em Edge (Borda) no Property inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Opções de ferramentas de seleção de bitmap” na página 64](#).
3. Definir o nível de tolerância arrastando o controle deslizante de tolerância no Property Inspector.

A tolerância representa a faixa de tons de cores que são selecionadas quando um pixel é clicado com a Magic Wand. Se o usuário digitar **0** e clicar em um pixel, só serão selecionados os pixels adjacentes exatamente do mesmo tom. Se ele digitar **65**, será selecionada uma faixa mais ampla de tons.

4. Clicar na área de cor a ser selecionada.

Uma moldura aparece em torno da faixa de pixels selecionada.



Pixels selecionados com um nível de tolerância mais baixo (acima), depois uma tolerância mais alta (abaixo)

Para selecionar cores semelhantes no documento:

1. Selecionar uma área de cor com uma ferramenta Marquee (Moldura) ou Lasso (Laço), ou com a ferramenta Magic Wand (Varinha mágica).
2. Escolher Select (Selecionar) > Select Similar (Selecionar similar).

Uma ou mais molduras mostram todas as áreas que contêm a faixa de pixels selecionada, de acordo com a configuração atual da opção Tolerance (Tolerância) no Property Inspector (Inspetor de propriedades) da ferramenta Magic Wand.

OBSERVAÇÃO

Para ajustar a tolerância do comando Select Similar, é necessário selecionar a ferramenta Magic Wand e, antes de usar o comando, alterar a configuração de Tolerance no Property Inspector. O usuário também pode marcar a caixa Live marquee (Moldura ao vivo) para alterar a configuração de Tolerance enquanto usa a ferramenta Magic Wand.

Remoção de uma seleção de moldura

É possível remover uma moldura sem afetar o documento.

Para remover uma moldura, seguir um destes procedimentos:

- Desenhar outra moldura.
- Clicar fora da seleção atual com uma ferramenta Marquee (Moldura) ou Lasso (Laço).
- Pressionar a tecla Esc.
- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção).

Ajuste de uma moldura de seleção

Após selecionar pixels com a ferramenta Marquee (Moldura) ou Lasso (Laço), o usuário pode editar ou mover a borda da moldura sem afetar os pixels sob ela. Ele pode adicionar ou excluir manualmente pixels da borda da moldura usando teclas modificadoras.

O usuário também pode expandir ou contrair a borda da moldura de acordo com um valor especificado, selecionar uma área adicional de pixels em torno da moldura existente ou suavizar a borda da moldura.

Movimentação de uma moldura

É possível mover uma moldura para colocá-la em uma área de pixels diferente.

Para mover uma moldura, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a moldura com uma ferramenta Marquee (Moldura) ou Lasso (Laço), ou com a ferramenta Magic Wand (Varinha Mágica).
- Usar as teclas de seta para deslocar a moldura a incrementos de 1 pixel.
- Pressionar a tecla Shift e usar as teclas de seta para mover a moldura a incrementos de 10 pixels.

Ajuste da seleção de moldura com a barra de espaços

O usuário pode reposicionar com facilidade uma moldura ao desenhá-la pressionando a barra de espaços enquanto desenha.

Para reposicionar a seleção com a barra de espaços:

1. Começar a arrastar para desenhar a seleção.
2. Sem soltar o botão do mouse, manter a barra de espaços pressionada.
3. Arrastar a moldura para outro local da tela.
4. Com o botão do mouse pressionado, liberar a barra de espaços.
5. Continuar arrastando para desenhar a seleção.

Adição a uma seleção de pixels

Depois de desenhar uma moldura de seleção com uma ferramenta de seleção de bitmap, é possível adicioná-la à seleção com a mesma ferramenta ou com outra ferramenta semelhante.

Para adicionar a uma seleção de pixels existente:

1. Selecionar uma ferramenta de seleção de bitmap.
2. Manter a tecla Shift pressionada e desenhar molduras de seleção adicionais.
3. Repetir as etapas 1 e 2 com qualquer ferramenta de seleção de bitmap para continuar a adição à seleção.

Molduras sobrepostas se unem para formar uma moldura contínua.

Subtração de pixels de uma seleção

É possível subtrair pixels de uma seleção ou perfurar partes de uma seleção, definindo áreas de pixel dentro da moldura original que não farão mais parte da seleção.

Para subtrair pixels de uma seleção:

- Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e usar uma ferramenta de seleção de bitmap para selecionar a área de pixel a ser perfurada.

Criação de uma moldura a partir de interseções de molduras

É possível selecionar pixels em uma moldura existente desenhando uma moldura que se sobreponha à original.

Para selecionar uma área de pixels definida pela interseção de duas molduras:

1. Manter as teclas Alt+Shift (Windows) ou Option+Shift (Macintosh) pressionadas durante a criação de uma nova seleção de moldura que se sobreponha à moldura original.
2. Soltar o botão do mouse.

Somente os pixels na área de interseção das duas molduras são selecionados.

Uso de miniaturas e teclas modificadoras para modificar seleções de pixels

É possível criar uma seleção de pixels em um bitmap selecionado usando a opacidade de qualquer objeto ou máscara no painel Layers (Camadas). Para mais informações sobre o painel Layers, consultar “[Trabalho com uma camada](#)” na página 236.

Para criar ou substituir uma seleção de pixels em um bitmap selecionado usando a opacidade de um objeto:

1. No painel Layers, posicionar o ponteiro sobre a miniatura do objeto a ser usado para criar a seleção de pixels.

2. Manter a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada.



O ponteiro é alterado para indicar que a área opaca ou o canal alfa do objeto está prestes a ser selecionado.

3. Clicar na miniatura.

A nova seleção de pixel é criada no bitmap selecionado.

Para adicionar à seleção atual de pixels:



- Clicar com as teclas Control e Shift pressionadas (Windows), ou Command e Shift pressionadas (Macintosh), na miniatura de um objeto no painel Layers (Camadas) para adicionar a forma da área opaca à seleção atual de pixels.

DICA

Quando o usuário posiciona o ponteiro sobre a miniatura e mantém pressionadas as teclas modificadoras especificadas, o ponteiro indica que ele está prestes a fazer uma adição à seleção de pixels.

Para subtrair da seleção atual de pixels:



- Para subtrair a forma da área opaca de um objeto da seleção de pixels atual, é necessário pressionar as teclas Control e Alt (Windows), ou as teclas Command e Option (Macintosh), e clicar na miniatura do objeto no painel Layers (Camadas).

DICA

Quando o usuário posiciona o ponteiro sobre a miniatura e pressiona as teclas modificadoras especificadas, o ponteiro indica que ele está prestes fazer uma subtração da seleção de pixels.

Para criar uma seleção de pixels em um bitmap selecionado a partir da interseção de objetos sobrepostos:



1. Pressionar a tecla Control (Windows), ou Command (Macintosh), e clicar na miniatura de um objeto para selecionar o canal alfa ou a área opaca.
2. Pressionar as teclas Control, Shift e Alt (Windows), ou Command, Shift e Option (Macintosh), e clicar em outro objeto.

Uma seleção de pixels é criada no bitmap selecionado a partir da interseção das áreas opacas dos dois objetos sobrepostos.

DICA

Quando o usuário posiciona o ponteiro sobre a miniatura e pressiona as teclas modificadoras especificadas, o ponteiro indica que ele está prestes a criar uma seleção de pixels a partir da interseção das áreas opacas de dois objetos sobrepostos.

Criação de uma seleção de pixels inversa

Tendo como ponto de partida uma seleção atual de pixels, é possível criar outra seleção de pixels que selecione todos os pixels não selecionados no momento. Esse método permite, por exemplo, selecionar todos os pixels em volta da seleção original e depois apagá-los.

Para criar uma seleção de pixels inversa:

1. Fazer uma seleção de pixels usando qualquer ferramenta de seleção de bitmap.
2. Escolher Select (Selecionar) > Inverse Selection (Selecionar inverso).

Todos os pixels que não estavam na seleção original são selecionados agora.

Enevoamento de uma seleção de pixels

O enevoamento cria um efeito de transparência visual nos pixels selecionados. Com o comando Feather (Enevoar), o usuário pode experimentar várias quantidades de enevoamento e exibir os resultados antes de cancelar a seleção de pixels. Ele também pode enevoar uma seleção definindo uma quantidade de enevoamento no Property Inspector (Inspetor de propriedades) antes de usar ou enquanto usa uma ferramenta de seleção de bitmap. Para mais informações, consultar [“Opções de ferramentas de seleção de bitmap” na página 64](#).

Para enevoar uma seleção de pixels:

1. Escolher Select (Selecionar) > Feather (Enevoar).
2. Digitar uma quantidade de enevoamento na caixa de diálogo Feather.

O tamanho da moldura da seleção é alterado para refletir a quantidade de enevoamento.

3. Se necessário, alterar o número na caixa de diálogo Feather para ajustar a quantidade.
4. Clicar em OK.

DICA

Para exibir a aparência da seleção enevoada sem os pixels à volta, escolher Select > Select Inverse (Selecionar inverso) e pressionar Delete. Em seguida, é possível usar o painel History (Histórico) ou Edit (Editar) > Undo (Desfazer) para tentar novamente.

Expansão ou contração de uma moldura

Após desenhar uma moldura para seleccionar pixels, é possível expandir ou contrair suas bordas.

Para expandir a borda de uma moldura:

1. Depois de desenhar a moldura, escolher Select (Selecionar) > Expand Marquee (Expandir moldura).
2. Digitar o número de pixels a ser aplicado para expandir a borda da moldura e clicar em OK.

Para contrair a borda de uma moldura:

1. Depois de desenhar a moldura, escolher Select (Selecionar) > Contract Marquee (Contrair moldura).
2. Digitar o número de pixels a ser aplicado para contrair a borda da moldura e clicar em OK.

Seleção de uma área em torno de uma moldura existente

É possível criar uma moldura adicional, com uma largura especificada, para emoldurar uma moldura existente. Esse recurso permite criar efeitos gráficos especiais, como o enevoamento das bordas de uma seleção de pixels.

Para seleccionar uma área em torno de uma moldura existente:

1. Depois de desenhar uma moldura, escolher Select (Selecionar) > Border Marquee (Borda da moldura).
2. Digitar a largura da moldura a ser aplicada em torno da moldura existente e clicar em OK.

Suavização da borda de uma moldura

É possível eliminar o excesso de pixels ao longo das bordas de uma seleção de pixel. Esse recurso é útil quando aparecerem pixels em excesso ao longo da borda de uma seleção de pixels ou de uma moldura depois que a ferramenta Magic Wand (Varinha mágica) é usada.



Uma seleção de pixels antes e depois da suavização

Para suavizar a borda de uma moldura:

1. Escolher Select (Selecionar) > Smooth Marquee (Suavizar moldura).
2. Digitar um raio de amostragem para especificar o grau de suavização desejado e clicar em OK.

Conversão de uma moldura em um traçado

Com o Fireworks, é possível converter uma seleção de bitmap em um objeto vetorial desenhando uma moldura em torno da parte do bitmap a ser convertida. Esse processo é útil, por exemplo, para começar a criar uma animação tracejando uma seleção de um bitmap.

Para converter uma moldura em um traçado

- Depois de desenhar uma moldura, escolher Select (Selecionar) > Convert Marquee to Path (Converter moldura em traçado).

Os atributos atuais de traçado e preenchimento do documento são aplicados ao novo traçado.

Transferência de uma seleção de moldura

É possível transferir uma seleção de moldura de um objeto bitmap para outro na mesma camada ou em uma camada diferente. Também é possível transferir a seleção da moldura para uma máscara.

Para transferir uma seleção de moldura para outro objeto bitmap:

1. Fazer uma seleção desenhando a moldura.
2. No painel Layers (Camadas), selecionar outro objeto bitmap na mesma camada ou em outra camada.

A moldura é transferida para esse objeto.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks trata máscaras e objetos mascarados como objetos separados. Para mais informações sobre máscaras, consultar [“Mascaramento de imagens” na página 244](#).

Salva de seleções de molduras

É possível salvar o tamanho, a forma e o local de uma seleção para reaplicá-los futuramente. Também é possível salvar várias seleções de molduras.

Para salvar uma seleção de moldura:

1. Escolher Select (Selecionar) > Save Bitmap Selection (Salvar seleção de bitmap) para abrir a caixa de diálogo Save Selection (Salvar seleção).
 2. A caixa Document (Documento) exibe o nome do documento ativo no qual a seleção de moldura será salva. É possível manter o nome existente ou selecionar outro nome no menu pop-up caso seja preferível salvar a seleção de moldura em outro documento aberto.
 3. A caixa Selection (Seleção) exibe o nome da seleção ativa no documento ativo. No caso de uma nova seleção, por padrão, é exibida a palavra New (Nova). É possível manter esse nome ou, para substituir uma seleção salva anteriormente pela nova seleção, escolher outra seleção salva no menu pop-up.
 4. A caixa Name (Nome), que exibe a palavra Default (Padrão), só estará ativa se a caixa Selection exibir a palavra New. Nesse caso, é necessário selecionar a palavra Default e digitar um nome para a nova seleção.
 5. Se a caixa Selection exibir a palavra New, a seleção New estará ativa na seção Operation (Operação) da caixa de diálogo Save Selection (Salvar seleção). Se uma seleção salva anteriormente estiver selecionada na caixa Selection, todas as opções a seguir estarão ativadas na seção Operation.
 - “Replace selection” (Substituir seleção) substitui a seleção ativa no documento ativo por aquela especificada na caixa Selection.
 - “Add to selection” (Adicionar à seleção) adiciona a seleção ativa àquela especificada nas caixas Document e Selection.
 - “Subtract from selection” (Subtrair da seleção) subtrai a seleção ativa daquela especificada nas caixas Document e Selection.
 - “Intersect with selection” (Fazer interseção com a seleção) faz a interseção da seleção ativa com àquela especificada nas caixas Document e Selection.
 6. Selecionar uma opção na seção Operation e clicar em OK.
- Repetir esse processo para cada uma das seleções de moldura a ser salva.

Restauração de uma seleção de moldura

É possível restaurar uma seleção de moldura nomeada e salva anteriormente.

Para restaurar uma seleção de moldura:

1. Escolher Select (Selecionar) > Restore Bitmap Selection (Restaurar seleção de bitmap) para abrir a caixa de diálogo Restore Selection (Restaurar seleção).
 2. A caixa Document (Documento) exibe o nome do documento ativo no qual uma seleção de moldura foi salva. É possível manter esse nome ou selecionar outro no menu pop-up caso seja preferível restaurar uma seleção de moldura de outro documento aberto.
 3. A caixa Selection (Seleção) exibe o nome da seleção a ser restaurada. Para restaurar uma seleção diferente, é necessário selecioná-la no menu pop-up.
 4. Para inverter a seleção restaurada, é necessário selecionar a caixa Invert (Inverter).
 5. Se não houver uma seleção de moldura ativa no documento atual, a seleção New (Nova) estará ativada na seção Operation (Operação) da caixa de diálogo Restore Selection (Restaurar seleção). Se houver uma seleção de moldura ativa no documento atual, todas as opções a seguir estarão ativadas na seção Operation.
 - “Replace selection” (Substituir seleção) substitui a seleção ativa no documento ativo por aquela especificada na caixa Selection.
 - “Add to selection” (Adicionar à seleção) adiciona a seleção ativa àquela especificada nas caixas Document e Selection.
 - “Subtract from selection” (Subtrair da seleção) subtrai a seleção ativa daquela especificada nas caixas Document e Selection.
 - “Intersect with selection” (Fazer interseção com a seleção) faz a interseção da seleção ativa com àquela especificada nas caixas Document e Selection.
 6. Selecionar uma opção na seção Operation e clicar em OK.
- Repetir esse processo para cada uma das seleções de moldura a ser restaurada.

Exclusão de uma seleção de moldura

É possível excluir uma seleção de moldura nomeada e salva anteriormente.

OBSERVAÇÃO

Esse recurso só estará ativado se um documento aberto contiver, no mínimo, uma seleção salva.

Para excluir uma seleção de moldura:

1. Escolher Select (Selecionar) > Delete Bitmap Selection (Excluir seleção de bitmap) para abrir a caixa de diálogo Delete Selection (Excluir seleção).
2. A caixa Document (Documento) exibe o nome do documento ativo que contém uma seleção de moldura. É possível manter esse nome ou selecionar outro no menu pop-up para excluir uma seleção de moldura de um documento diferente.
3. A caixa Selection (Seleção) exibe o nome da seleção ativa no documento ativo. É possível mantê-la como está ou, para excluir uma seleção diferente do documento que aparece na caixa Document (Documento), escolher outra seleção no menu pop-up.
4. Para excluir a seleção exibida na caixa Selection, clicar em OK. Para fechar a caixa de diálogo sem excluir uma seleção, clicar em Cancel (Cancelar).

Criação e movimentação de uma seleção de pixels flutuante

Quando uma moldura é arrastada para outro local, a própria moldura é movida. Para mover, editar, recortar ou copiar uma seleção de pixels, primeiro é necessário transformar os pixels em seleção flutuante.

Para criar uma seleção de pixels flutuante:

1. Fazer uma seleção de pixels com uma ferramenta de seleção de bitmap.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e arrastar a seleção com qualquer ferramenta da seção Bitmap do painel Tools (Ferramentas).
 - Selecionar a ferramenta Pointer (Ponteiro) e arrastar a seleção.

Para mover uma seleção flutuante, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a seleção flutuante com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou com qualquer ferramenta de seleção de bitmap.
- Se a ferramenta ativa não for uma ferramenta de seleção de bitmap, manter a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arrastar a seleção flutuante.
- Usar as teclas de seta ou as teclas de seta+Shift.

Quando a seleção de pixel flutuante é cancelada ou quando uma ferramenta vetorial ou da Web é selecionada, a seleção flutuante torna-se parte do objeto bitmap atual.

Inserção de um novo bitmap por meio de recorte ou cópia

É possível inserir um novo bitmap com base em uma seleção de pixels na camada atual do documento através de recorte e cópia dos pixels selecionados.

Para inserir um novo bitmap recortando e colando uma seleção de pixels:

1. Selecionar uma área de pixels usando uma ferramenta de seleção de pixels.
2. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Bitmap via Cut (Bitmap através de recorte).

Um novo objeto bitmap é criado na camada atual com base na seleção de pixels e os pixels selecionados são removidos do objeto bitmap original. No painel Layers (Camada), uma miniatura do novo bitmap aparece na camada atual acima do objeto do qual foi recortado.

Para inserir um novo bitmap copiando e colando uma seleção de pixels:

1. Selecionar uma área de pixels usando uma ferramenta de seleção de pixels.
2. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Bitmap via Copy (Bitmap através de cópia).

Um novo objeto bitmap é criado na camada atual com base na seleção de pixels e os pixels selecionados permanecem no objeto bitmap original. No painel Layers (Camadas), uma miniatura do novo bitmap aparece na camada atual acima do objeto do qual foi copiado.

Edição de objetos selecionados

O Fireworks oferece diversas maneiras de editar objetos selecionados: é possível mover objetos na tela ou de um aplicativo para outro, replicar objetos com os comandos Clone (Clonar) e Duplicate (Duplicar), ou remover totalmente os objetos do espaço de trabalho.

Para mover uma seleção, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a seleção com as ferramentas Pointer (Ponteiro), Subselection (Selecionar secundário) ou Select Behind (Selecionar atrás).
- Pressionar qualquer tecla de seta para mover a seleção em incrementos de 1 pixel.
- Manter a tecla Shift pressionada enquanto pressiona qualquer tecla de seta para mover a seleção a incrementos de 10 pixels.
- No Property Inspector (Inspecor de propriedades), digitar as coordenadas X e Y para a localização do canto superior esquerdo da seleção.
- Digitar as coordenadas X e Y no painel Info (Informações). Se as caixas X e Y não estiverem visíveis, arrastar a borda inferior do painel.

Para mover ou copiar objetos selecionados através de colagem:

1. Selecionar um ou vários objetos.
2. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) ou Edit > Copy (Copiar).
3. Selecionar Edit > Paste (Colar).

Para duplicar um ou mais objetos selecionados:

- Selecionar Edit (Editar) > Duplicate (Duplicar).

Durante a repetição do comando, aparecem duplicatas do objeto selecionado organizadas em cascata a partir do original, dispostas 10 pixels abaixo e 10 pixels à direita da duplicata anterior. O objeto duplicado mais recente passa a ser o objeto selecionado.

OBSERVAÇÃO

Não é possível usar os comandos Duplicate ou Clone (Clonar) com seleções de bitmaps. É necessário usar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) ou Rubber Stamp (Carimbo) para duplicar partes de uma imagem bitmap. Para mais informações sobre o uso da ferramenta Subselection, consultar os procedimentos a seguir. Para mais informações sobre o uso da ferramenta Rubber Stamp, consultar [“Retoque de um bitmap” na página 99](#).

Para duplicar um objeto selecionado pelo processo de arrastar:

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) o objeto usando a ferramenta Pointer (Ponteiro).

Para duplicar uma seleção de pixels, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a seleção de pixel usando a ferramenta Subselection.
- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) o objeto usando a ferramenta Pointer (Ponteiro).

Para clonar uma seleção:

- Selecionar Edit (Editar) > Clone (Clonar).

O clone da seleção fica empilhado exatamente em frente ao original e passa a ser o objeto selecionado.

OBSERVAÇÃO

Para afastar um clone selecionado do original com precisão pixel por pixel, usar as teclas de seta ou teclas de seta+Shift. Essa é uma forma conveniente para manter uma distância específica entre os clones ou o alinhamento vertical ou horizontal dos clones.

Para excluir objetos selecionados, seguir um destes procedimentos:

- Pressionar a tecla Delete ou Backspace.
- Selecionar Edit (Editar) > Clear (Limpar).
- Selecionar Edit > Cut (Recortar).
- Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), no objeto e, em seguida, selecionar Edit > Cut no menu contextual.

Para cancelar uma seleção, seguir um destes procedimentos:

- Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção).
- Se estiver usando a ferramenta Marquee (Moldura), Oval Marquee (Moldura oval) e Lasso (Laço), clicar em qualquer lugar da imagem fora da área selecionada.
- Pressionar a tecla Esc.

Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções

É possível transformar um grupo ou um objeto selecionado, ou uma seleção de pixels, usando as ferramentas Scale (Dimensionar), Skew (Inclinar) e Distort (Distorcer) e os comandos de menu:



Scale aumenta ou reduz um objeto.

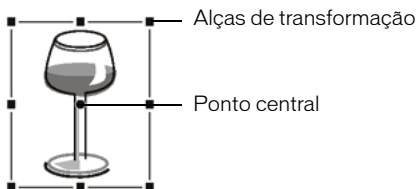


Skew inclina um objeto ao longo de um eixo especificado.

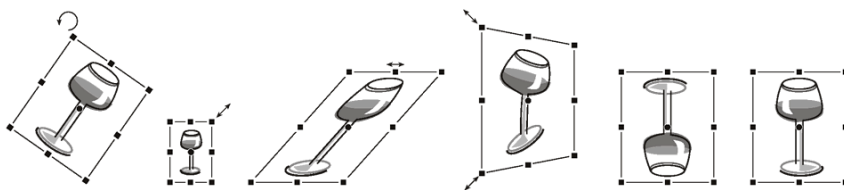


Distort move os lados ou os cantos de um objeto na direção em que uma alça de seleção for arrastada enquanto a ferramenta estiver ativa. Isso é útil na criação de efeito 3-D.

Quando o usuário seleciona uma ferramenta de transformação ou o comando de menu Transform (Transformar), o Fireworks exibe alças de transformação em volta dos objetos selecionados.



Objeto original



Objeto girado, dimensionado, inclinado, distorcido e virado na vertical e na horizontal

Para transformar objetos selecionados usando as alças de transformação:

1. Selecionar uma ferramenta de transformação.

À medida que o ponteiro é movido sobre as alças de seleção, ou perto delas, ele é alterado para indicar a transformação atual.

2. Para transformar os objetos, seguir um destes procedimentos:

- Colocar o ponteiro próximo a um ponto de canto e depois arrastá-lo para girar.
- Arrastar a alça de transformação para executar a ação de acordo com a ferramenta de transformação ativa.

3. Clicar duas vezes dentro da janela ou pressionar a tecla Enter para aplicar as alterações.

Redimensionamento (dimensionamento) de objetos

O dimensionamento de um objeto aumenta ou reduz esse objeto no sentido horizontal, vertical ou em ambos.

Para dimensionar um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para exibir as alças de transformação:



- Selecionar a ferramenta Scale (Dimensionar).
- Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Scale.

2. Arrastar as alças de transformação:

- Para dimensionar o objeto na horizontal e na vertical, arrastar uma das alças de canto. As proporções serão restringidas se a tecla Shift for pressionada durante o dimensionamento.
- Para dimensionar o objeto na horizontal ou vertical, arrastar uma alça lateral.
- Para dimensionar o objeto a partir do centro, arrastar qualquer alça mantendo a tecla Alt pressionada.

OBSERVAÇÃO

Também é possível redimensionar objetos selecionados digitando as dimensões no Property Inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Transformação numérica de objetos” na página 85](#).

Rotação de objetos

Na rotação de um objeto, ele gira em torno de seu ponto central. Para girar um objeto, selecionar um ângulo predefinido ou posicionar o ponteiro fora das alças de transformação do objeto a fim de exibir o ponteiro de rotação antes de arrastar.

OBSERVAÇÃO

Também é possível girar o documento na tela. Para mais informações, consultar [“Rotação da tela” na página 51](#).

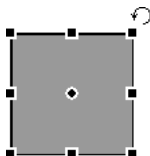
Para girar um objeto selecionado 90° ou 180°:

- Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) e escolher um comando Rotate (Girar) no submenu.

Para girar um objeto selecionado arrastando:



1. Selecionar uma ferramenta de transformação.
2. Mover o ponteiro para fora do objeto até o ponteiro de rotação aparecer.



3. Arrastar o ponteiro para girar o objeto.

DICA

Para restringir a rotação a incrementos de 15 graus em relação ao horizonte, arrastar o ponteiro pressionando a tecla Shift.

4. Clicar duas vezes dentro da janela ou pressionar Enter para aplicar as alterações.

Para reposicionar o eixo de rotação:

- Arrastar o ponto central para longe do centro.

Para redefinir o eixo de rotação no centro da seleção, seguir um destes procedimentos:

- Clicar duas vezes no ponto central.
- Pressionar a tecla Esc para cancelar a seleção do objeto e, em seguida, selecioná-lo novamente.

Inversão de objetos

É possível inverter um objeto no seu eixo vertical ou horizontal sem mover sua posição relativa na tela.

Para inverter um objeto selecionado:

- Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Flip Horizontal (Inverter horizontalmente) ou Flip Vertical (Inverter verticalmente).

Inclinação de objetos

O processo de inclinação torna o objeto enviesado ao longo do eixo horizontal, vertical ou de ambos.

Para inclinar um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para exibir as alças de transformação:



- Selecionar a ferramenta Skew (Inclinar).
- Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Skew (Inclinar).

2. Arrastar uma alça para inclinar o objeto.

3. Clicar duas vezes dentro da janela ou pressionar a tecla Enter para remover as alças de transformação.

Para obter a ilusão de perspectiva:

- Arrastar um ponto de canto.

Distorção de objetos

Para alterar o tamanho e as proporções de um objeto, arrastar uma alça de seleção com a ferramenta Distort (Distorcer).

Para distorcer um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para exibir as alças de transformação:



- Selecionar a ferramenta Distort (Distorcer).
- Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Distort.

2. Arrastar uma alça para distorcer o objeto.

3. Clicar duas vezes dentro da janela ou pressionar a tecla Enter para aplicar as alterações.

Transformação numérica de objetos

Em vez de arrastar para dimensionar, redimensionar ou girar um objeto, é possível transformá-lo digitando valores específicos.

Para redimensionar objetos selecionados usando o Property Inspector ou o painel Info:

- Digitar novas medidas de largura (W) ou altura (H).

OBSERVAÇÃO

Se as caixas W (L) e H (A) não estiverem visíveis no Property Inspector (Inspetor de propriedades), clicar na seta de expansão para visualizar todas as propriedades.

Para dimensionar ou girar objetos selecionados usando Numeric Transform:

1. Selecionar Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Numeric Transform (Transformação numérica).
A caixa de diálogo Numeric Transform é aberta.
2. No menu pop-up, selecionar o tipo de transformação a ser feito na seleção atual: Scale (Dimensionar), Resize (Redimensionar) ou Rotate (Girar).
3. Selecionar Constrain Proportions (Restringir proporções) para manter as proporções horizontal e vertical ao dimensionar ou redimensionar uma seleção.
4. Selecionar Scale Attributes (Atributos de escala) para transformar o preenchimento, o traço e os efeitos do objeto junto com ele.
5. Cancelar a seleção de Scale Attributes para transformar apenas o traçado.
6. Digitar valores numéricos para transformar a seleção e clicar em OK.

Exibição de informações de transformação no painel Info

O painel Info (Informações) exibe dados de transformação numérica do objeto selecionado no momento. As informações são atualizadas à medida que o objeto é editado.

- Para dimensionar e liberar transformações, o painel Info mostra a largura (W) e a altura (H) do objeto original antes da transformação e a porcentagem de aumento ou diminuição da largura e da altura durante a transformação.
- Para inclinar e distorcer, o painel Info mostra o ângulo de inclinação a incrementos de um grau e as coordenadas X e Y do ponteiro durante a transformação.

Para exibir informações de transformação durante a transformação de uma seleção:

- Selecionar Window (Janela) > Info (Informações).

Organização de objetos

Ao trabalhar com vários objetos em um único documento, é possível usar diversas técnicas para organizar o documento:

- Agrupar objetos individuais para tratá-los como se fossem um ou proteger o relacionamento de cada objeto com os outros integrantes do grupo.

- Posicionar objetos atrás ou na frente de outros objetos. A maneira como os objetos são organizados é denominada *ordem de empilhamento*.
- Alinhar objetos selecionados em uma área da tela ou em um eixo vertical ou horizontal.

Agrupamento de objetos

É possível agrupar objetos individuais selecionados e, em seguida, manipulá-los como se fossem um único objeto. Por exemplo, depois de desenhar as pétalas de uma flor como objetos individuais, é possível agrupá-las para selecionar e mover a flor inteira como um único objeto. O usuário pode editar grupos sem agrupá-los. Pode também selecionar um objeto individual de um grupo para editar sem agrupar os objetos. Além disso, ele pode desagrupar os objetos a qualquer momento.

Para agrupar dois ou mais objetos selecionados:

- Selecionar Modify (Modificar) > Group (Agrupar).

Para desagrupar objetos selecionados:

- Selecionar Modify (Modificar) > Ungroup (Desagrupar).

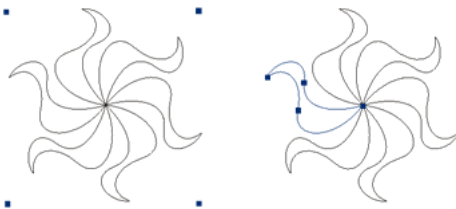
Seleção de objetos dentro de grupos

Para trabalhar com objetos individuais de um grupo, é possível desagrupá-los ou usar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) para selecionar objetos individuais enquanto mantém o grupo intacto.



Ferramenta Subselection

Quando os atributos de um objeto selecionado secundariamente são modificados, somente esse objeto é alterado, não o grupo inteiro. Mover um objeto selecionado como secundário para outra camada remove o objeto do grupo.



Seleção secundária de um objeto em um grupo

Para selecionar um objeto que faz parte de um grupo:

- Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) e clicar no objeto ou arrastar uma área de seleção ao seu redor. Para adicionar objetos ou cancelar a seleção deles em uma seleção, manter a tecla Shift pressionada enquanto clica ou arrasta.

Para selecionar o grupo que contém um objeto selecionado secundário, seguir um destes procedimentos:

- Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), em qualquer lugar do grupo e, em seguida, escolher Select (Selecionar) > Superselect (Selecionar principal) no menu contextual.
- Escolher Select > Superselect.

Para selecionar todos os objetos dentro de um grupo selecionado, seguir um destes procedimentos:

- Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), em qualquer lugar do grupo e, em seguida, escolher Select (Selecionar) > Subselect (Selecionar secundário) no menu contextual.
- Escolher Select > Subselect.

Empilhamento de objetos

Dentro de uma camada, o Fireworks empilha objetos com base na ordem em que foram criados, sendo o objeto criado mais recentemente inserido no topo da pilha. A ordem de empilhamento dos objetos determina a maneira como eles aparecem quando sobrepostos.

As camadas também afetam a ordem de empilhamento. Por exemplo, vamos supor que um documento tenha duas camadas denominadas Camada 1 e Camada 2. Se a Camada 1 estiver listada abaixo da Camada 2 no painel Layers (Camadas), tudo na Camada 2 aparecerá à frente de tudo na Camada 1. A ordem das camadas pode ser alterada arrastando a camada no painel Layers para uma nova posição. Para mais informações, consultar [“Organização de camadas” na página 239](#).

Para alterar a ordem de empilhamento de um objeto ou grupo selecionado em uma camada:

- Selecionar Modify (Modificar) > Arrange (Organizar) > Bring to Front (Trazer para frente) ou Send to Back (Enviar para trás) para mover o objeto ou o grupo para o início ou para o final da ordem de empilhamento.
- Selecionar Modify > Arrange > Bring Forward (Avançar) ou Send Backward (Recuar) para mover o objeto ou o grupo uma posição acima ou abaixo na ordem de empilhamento.

Quando mais de um objeto ou grupo é selecionado, os objetos se movem na frente ou atrás de todos os objetos não selecionados enquanto a ordem relativa entre eles é mantida.

Alinhamento de objetos

Os comandos Align (Alinhar) do menu Modify (Modificar) oferecem várias opções de organização que permitem executar qualquer um destes procedimentos:

- Alinhar objetos ao longo do eixo horizontal ou vertical.
- Alinhar objetos selecionados verticalmente (ao longo da borda direita, do centro ou da borda esquerda) ou horizontalmente (ao longo da borda superior, do centro ou da borda inferior).

OBSERVAÇÃO

As bordas são determinadas pelas caixas delimitadoras incluídas em cada objeto selecionado.

- Distribuir objetos selecionados de forma que seus centros ou bordas fiquem equidistantes.
- É possível aplicar um ou mais comandos Align a objetos selecionados.

Para alinhar objetos selecionados, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Modify (Modificar) > Align (Alinhar) > Left (Esquerda) para alinhar os objetos de acordo com o objeto selecionado mais à esquerda.
- Selecionar Modify > Align > Center Vertical (Centralizado vertical) para alinhar o centro dos objetos ao longo de um eixo vertical.
- Selecionar Modify > Align > Right (Direita) para alinhar os objetos de acordo com o objeto selecionado mais à direita.
- Selecionar Modify > Align > Top (Topo) para alinhar os objetos de acordo com o objeto selecionado mais acima.
- Selecionar Modify > Align > Center Horizontal (Centralizado horizontal) para alinhar o centro dos objetos ao longo de um eixo horizontal.
- Selecionar Modify > Align > Bottom (Base) para alinhar os objetos de acordo com o objeto selecionado mais abaixo.

Para distribuir igualmente as larguras ou as alturas de três ou mais objetos selecionados:

- Selecionar Modify (Modificar) > Align (Alinhar) > Distribute Widths (Distribuir larguras) ou Modify > Align > Distribute Heights (Distribuir alturas).

Sobre a organização de objetos entre camadas

O painel Layers (Camadas) oferece outra dimensão de controle organizacional. É possível mover objetos selecionados de uma camada para outra arrastando a miniatura do objeto ou o indicador azul de seleção no painel Layers para outra camada. Para mais informações, consultar [“Organização de camadas” na página 239](#).

Bitmaps são gráficos compostos de pequenos quadrados coloridos chamados de 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. Às vezes, esses itens são chamados de *imagens de varredura*.

O Macromedia Fireworks 8 combina a funcionalidade de aplicativos de edição de fotos, desenho de vetor e pintura. Há várias opções para criar imagens bitmap: desenhar e pintar com ferramentas de bitmap, converter objetos vetoriais em imagens bitmap ou abrir ou importar imagens.

O Fireworks dispõe de um sofisticado conjunto de Live Filters (Filtros ao vivo) para ajuste de cores e tons, além de uma ampla gama de métodos para retocar imagens bitmap, inclusive cortar, enevoar e duplicar ou clonar imagens. Além disso, o Fireworks possui um conjunto de ferramentas de retoque — Blur (Embaçar), Sharpen (Aguçar), Dodge (Clarear), Burn (Escurecer) e Smudge (Mancha).

Para obter mais informações sobre métodos de seleção e transformação de imagens e áreas de pixels, consultar [Capítulo 3, “Seleção e transformação de um objeto”, na página 59](#).

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Trabalho com bitmaps.....	92
Criação de objetos bitmap	92
Acesso a ferramentas comuns de edição de fotos em um único local.....	94
Desenho, pintura e edição de objetos bitmap	95
Retoque de um bitmap	99
Ajuste da cor e do tom de um bitmap.....	106
Embaçamento e aguçamento de bitmaps	119
Adição de ruído a uma imagem.....	125

Trabalho com bitmaps

A seção Bitmap do painel Tools (Ferramentas) contém ferramentas de seleção e edição de bitmaps. Para editar os pixels de um bitmap no documento, é possível selecionar uma ferramenta na seção Bitmap. Ao contrário de versões anteriores do Fireworks, não é preciso alternar deliberadamente entre o modo bitmap e o modo vetorial, mas ainda assim é possível trabalhar com bitmaps, objetos vetoriais e texto. Alternar para o modo apropriado é tão simples quanto selecionar uma ferramenta vetorial ou de bitmap no painel Tools.

OBSERVAÇÃO

Versões anteriores do Fireworks exibem uma borda listrada ao redor da tela para indicar que o Fireworks está no modo bitmap. Para ver a conhecida borda listrada ao trabalhar com bitmaps, é possível selecionar Bitmap Options (Opções de bitmap) > Display Striped Border (Exibir borda listrada) na categoria Edit (Editar) da caixa de diálogo Preferences (Preferências).

Criação de objetos bitmap

Há várias maneiras de criar gráficos de bitmap: usar as ferramentas de desenho e pintura de bitmap do Fireworks; recortar ou copiar e colar seleções de pixels; ou converter uma imagem vetorial em um objeto bitmap. Uma outra forma de criar um objeto bitmap é inserir uma imagem bitmap vazia no documento e, depois, desenhá-la, pintá-la ou preenchê-la.

Ao ser criado, o novo objeto bitmap é adicionado à camada atual. O painel Layers (Camadas), com as camadas expandidas, mostra uma miniatura e o nome de cada objeto bitmap abaixo da camada na qual ele reside. Embora alguns aplicativos de bitmap considerem cada objeto bitmap como uma camada, o Fireworks organiza os objetos bitmap e vetoriais e o texto como objetos separados que residem em camadas. Para mais informações, consultar [“Trabalho com uma camada” na página 236](#).

Para criar um novo objeto bitmap:

1. Selecionar a ferramenta Brush (Pincel) ou Pencil (Lápis) na seção Bitmap do painel Tools (Ferramentas).
2. Pintar ou desenhar com a ferramenta Brush ou Pencil para criar objetos bitmap na tela.

Um novo objeto bitmap é adicionado à camada atual no painel Layers (Camadas). Para mais informações sobre o uso das ferramentas Pencil ou Brush, consultar [“Desenho, pintura e edição de objetos bitmap” na página 95](#).

É possível criar um novo bitmap vazio e, depois, desenhar ou pintar pixels nele.

Para criar um objeto bitmap vazio, seguir um destes procedimentos:



- Clicar no botão New Bitmap Image (Nova imagem bitmap) no painel Layers (Camadas).
- Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Empty Bitmap (Bitmap vazio).
- Desenhar uma moldura de caixa de seleção, começando em uma área em branco da tela, e preenchê-la. Para mais informações, consultar [“Criação de uma moldura de seleção de pixels” na página 65](#).

Um bitmap vazio é adicionado à camada atual no painel Layers. Se a seleção do bitmap vazio for cancelada antes que algum pixel seja desenhado, importado ou inserido nele, o objeto bitmap vazio desaparecerá automaticamente do painel Layers e do documento.

Para recortar ou copiar pixels e colá-los como um novo objeto bitmap:

1. Fazer uma seleção de pixels com a ferramenta Lasso (Laço), Marquee (Moldura) ou Magic Wand (Varinha mágica).

Para mais informações, consultar [“Seleção de um pixel” na página 64](#).

2. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) e, em seguida, Edit > Paste (Colar).
- Selecionar Edit > Copy (Copiar) e, em seguida, Edit > Paste.
- Selecionar Edit > Insert (Inserir) > Bitmap via Copy (Bitmap através de cópia) para copiar a seleção atual em um novo bitmap.
- Selecionar Edit > Insert > Bitmap via Cut (Bitmap através de recorte) para recortar a seleção atual e colocá-la em um novo bitmap.

A seleção aparece no painel Layers (Camadas) como um objeto da camada atual.

OBSERVAÇÃO

Uma outra alternativa é clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), em uma seleção de moldura de pixels e escolher uma opção de recorte ou cópia no menu contextual. Para mais informações sobre as opções Bitmap via Cut e Bitmap via Copy, consultar [“Inserção de um novo bitmap por meio de recorte ou cópia” na página 78](#).

Para converter objetos vetoriais selecionados em uma imagem bitmap, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Modify (Modificar) > Flatten Selection (Nivelar seleção).
- Selecionar Flatten Selection no menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas).

A conversão de vetor em bitmap é irreversível, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) ou quando a operação para desfazer ações no painel History (Histórico) ainda é uma opção. Imagens bitmap não podem ser convertidas em objetos vetoriais.

Acesso a ferramentas comuns de edição de fotos em um único local

Para facilitar e agilizar o seu trabalho inicial de edição de fotos, o Fireworks reuniu as ferramentas mais usadas na edição de fotos em um único local. O painel Image Editing (Edição de imagem) contém as seguintes ferramentas: Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos), Crop (Cortar), Rotate (Girar), Blur (Embaçar), Sharpen (Aguçar), Dodge (Clarear) e Burn (Escurecer).

O painel Image Editing também contém:

- Ferramentas Transform (Transformar): Scale (Dimensionar), Skew (Inclinar), Distort (Distorcer), Free Rotate (Girar livremente)
- Comandos Transform (Transformar): Numeric Transform (Transformação numérica), opções Rotate (Girar), Flip Horizontal (Inverter horizontalmente), Flip Vertical (Inverter verticalmente), Remove Transformations (Remover transformações)
- Adjust Color (Ajustar cor): Auto Levels (Níveis automáticos), Brightness/Contrast (Brilho/Contraste), Curves (Curvas), Hue/Saturation (Matiz/Saturação), Invert (Inverter), Levels (Níveis), Convert to Grayscale (Converter em tons de cinza), Convert to Sepia Tone (Converter em sépia)
- Filters (Filtros): Blur (Embaçar), Blur More (Embaçamento maior), Sharpen (Aguçar), Sharpen More (Aguçamento maior), Unsharp Mask (Desfocar máscara), Add Noise (Adicionar ruído), Convert to Alpha (Converter em alfa), Find Edges (Localizar bordas)
- View Options (Opções de exibição): Show/Hide Rulers (Mostrar/ocultar réguas), Show/Hide Grid (Mostrar/ocultar grade), Snap/Don't Snap to Grid (Alinhar/não alinhar à grade), Edit Grid (Editar grade), Show/Hide Guides (Mostrar/ocultar guias), Snap/Don't Snap to Guides (Alinhar/não alinhar a guias), Lock/Unlock Guides (Bloquear/desbloquear guias), Edit Guides (Editar guias)

As ferramentas contidas no painel Image Editing são as mesmas encontradas em outros locais no Fireworks, como na caixa de ferramentas e no menu Modify (Modificar) > Transform. O painel Image Editing, que é aberto selecionando Window (Janela) > Image Editing, apresenta apenas algumas das ferramentas mais usadas em um único painel por uma questão de conveniência.

Para informações detalhadas sobre o uso dessas ferramentas e opções, consultar [“Retoque de um bitmap” na página 99](#), [“Ajuste da cor e do tom de um bitmap” na página 106](#), [“Embaçamento e aguçamento de bitmaps” na página 119](#) e [“Adição de ruído a uma imagem” na página 125](#).

Desenho, pintura e edição de objetos bitmap

A seção Bitmap do painel Tools (Ferramentas) contém ferramentas que selecionam, desenham, pintam e editam pixels em uma imagem bitmap.

Desenho de um objeto bitmap

A ferramenta Pencil (Lápis) pode ser usada para desenhar linhas retas de 1 pixel, de maneira restrita ou à mão livre, praticamente da mesma forma que se usa um lápis verdadeiro, com ou sem régua, para desenhar linhas com bordas acentuadas. É possível aumentar um bitmap e usar a ferramenta Pencil para editar pixels específicos.

Para desenhar um objeto com a ferramenta Pencil:



1. Selecionar a ferramenta Pencil (Lápis).
2. Definir as opções da ferramenta no Property inspector (Inspetor de propriedades):
 - Anti-aliased (Sem serrilhado)** suaviza as bordas das linhas desenhadas.
 - Auto Erase (Apagar automaticamente)** usa a cor de preenchimento quando o usuário clica com a ferramenta Pencil na cor do traço.
 - Preserve Transparency (Preservar transparência)** restringe a ferramenta Pencil a desenhar apenas em pixels existentes, e não nas áreas transparentes de uma imagem.
3. Arrastar o mouse para desenhar. Manter pressionada a tecla Shift e arrastar para restringir o traçado a uma linha diagonal, horizontal ou vertical.

Pintura de um objeto bitmap

O usuário pode usar a ferramenta Brush (Pincel) para fazer pinceladas utilizando a cor da caixa Stroke Color (Cor do traço) ou pode utilizar a ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta) para transformar a cor de pixels selecionados na cor da caixa Fill Color (Cor de preenchimento). A ferramenta Gradient (Dégradé) preenche objetos bitmap ou vetoriais com uma combinação de cores em padrões ajustáveis.

Para pintar um objeto com a ferramenta Brush:



1. Selecionar a ferramenta Brush (Pincel).
2. Definir os atributos de traço no Property inspector (Inspetor de propriedades).
3. Arrastar para pintar.

Para mais informações sobre a definição de opções da ferramenta Brush, consultar [“Trabalho com traços”](#) na página 205.

Para transformar a cor dos pixels na cor da caixa Fill Color:



1. Selecionar a ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta).
2. Selecionar uma cor na caixa Fill Color (Cor de preenchimento).
3. Definir o valor de tolerância no Property inspector (Inspetor de propriedades).

OBSERVAÇÃO

A tolerância determina como pixels com cores semelhantes devem ser preenchidos. Um valor de tolerância baixo preenche os pixels com valores da cor semelhantes ao pixel clicado. Um valor de tolerância alto preenche os pixels com uma faixa mais ampla de valores da cor.

4. Clicar na imagem.

Todos os pixels dentro da faixa de tolerância mudam para a cor de preenchimento.

Para aplicar um preenchimento dégradé a uma seleção de pixels:



1. Fazer a seleção.
2. Selecionar a ferramenta Gradient (Dégradé).
3. Definir os atributos de preenchimento no Property inspector (Inspetor de propriedades).
4. Clicar na seleção de pixels para aplicar o preenchimento.

As ferramentas Paint Bucket (Lata de tinta) e Gradient também podem preencher objetos vetoriais selecionados. Para mais informações sobre a criação, a aplicação e a edição de preenchimentos dégradé, consultar [“Trabalho com preenchimentos”](#) na página 210.

Amostragem de cor para usar como cor do traço ou preenchimento

A ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) pode criar uma amostra de cor de uma imagem para designar uma nova cor de traço ou preenchimento. Há várias opções à sua escolha: criar uma amostra da cor de um único pixel, de uma média de valores da cor dentro de uma área de 3 por 3 pixels ou de uma média de valores da cor dentro de uma área de 5 por 5 pixels.

Para criar uma amostra de uma cor de traço ou preenchimento:

1. Se o atributo correto ainda não estiver ativo, seguir um destes procedimentos:
 - Clicar no ícone Stroke (Traço) ao lado da caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas) para torná-lo o atributo ativo.

- Clicar no ícone Fill (Preenchimento) ao lado da caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools para torná-lo o atributo ativo.

OBSERVAÇÃO

Não clicar na caixa de cor propriamente dita. Caso contrário, o ponteiro conta-gotas que aparecerá não será a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas). Para informações sobre o ponteiro conta-gotas da caixa de cor, consultar [“Amostragem de uma cor em uma janela pop-up de cores” na página 204](#).

2. Abrir um documento do Fireworks ou qualquer arquivo que o Fireworks possa abrir. Para mais informações, consultar [Capítulo 11, “Fatias, rollovers e pontos ativos”, na página 293](#).



3. Selecionar a ferramenta Eyedropper na seção Colors (Cores) do painel Tools. Definir a configuração Color Averaging Sample (Média de cores de amostragem) no Property inspector (Inspetor de propriedades):

1 pixel cria uma cor de traço ou preenchimento a partir de um único pixel.

3x3 pixels cria uma cor de traço ou preenchimento a partir da média dos valores das cores contidas em uma área de 3 x 3 pixels.

5x5 pixels cria uma cor de traço ou preenchimento a partir da média dos valores das cores contidas em uma área de 5 x 5 pixels.

4. Clicar a ferramenta Eyedropper em qualquer parte do documento.

O exemplo de cor aparece em todas as caixas Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) do Fireworks.

Remoção de objetos bitmap

Uma das utilidades da ferramenta Eraser (Borracha) é remover pixels. Por padrão, o ponteiro da ferramenta Eraser representa o tamanho da borracha atual, mas é possível alterar o tamanho e a aparência do ponteiro na caixa de diálogo Preferences (Preferências). Para mais informações, consultar [“Edição de preferências” na página 521](#).



Eraser (Borracha), ferramenta

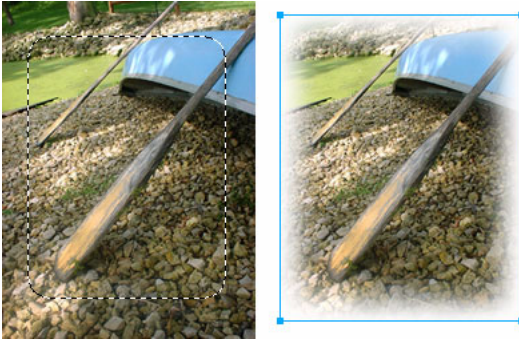
Para apagar pixels em um objeto bitmap selecionado ou em uma seleção de pixels:

1. Selecionar a ferramenta Eraser (Borracha).
2. No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar a forma de borracha redonda ou quadrada.

3. Arrastar o controle deslizante Edge (Borda) para definir a suavidade da borda da borracha.
4. Arrastar o controle deslizante Size (Tamanho) para definir o tamanho da borracha.
5. Arrastar o controle deslizante Eraser Opacity (Opacidade da borracha) para definir o grau de opacidade.
6. Arrastar a ferramenta Eraser sobre os pixels a serem apagados.

Enevoamento de seleções de pixels

O enevoamento desfoca as bordas de uma seleção de pixels e ajuda a misturar a área selecionada com os pixels que a envolvem. O recurso de enevoar é útil quando uma seleção é copiada e colada em outro fundo.



Para enevoar as bordas de uma seleção de pixels ao fazer essa seleção:

1. Selecionar uma ferramenta de seleção de bitmap no painel Tools (Ferramentas).
2. Selecionar Feather (Enevoar) no menu pop-up Edge (Borda) do Property inspector (Inspetor de propriedades).
3. Arrastar o controle deslizante para definir o número de pixels a serem embaçados ao longo da borda da seleção.
4. Fazer uma seleção.

Para enevoar as bordas de uma seleção de pixels a partir da barra de menus:

1. Escolher Select (Selecionar) > Feather (Enevoar).
2. Digitar um valor na caixa de diálogo Feather Selection (Enevoar seleção), para definir o raio de enevoamento, e clicar em OK.

O valor do raio determina o número de pixels que são enevoados de cada lado da borda da seleção.

Retoque de um bitmap

O Fireworks contém diversas ferramentas que ajudam a retocar imagens. Há várias opções à sua escolha: alterar o tamanho de uma imagem, reduzir ou aguçar seu foco ou copiar e "carimbar" uma parte dela em outra área.



A ferramenta Rubber Stamp (Carimbo) permite copiar ou clonar uma área de uma imagem em outra.



A ferramenta Blur (Embaçar) reduz o foco das áreas selecionadas em uma imagem.



A ferramenta Smudge (Mancha) absorve uma cor e a distribui na direção em que é arrastada em uma imagem.



A ferramenta Sharpen (Aguçar) aumenta o contraste das áreas de uma imagem.



A ferramenta Dodge (Clarear) clareia partes de uma imagem.



A ferramenta Burn (Escurecer) escurece partes de uma imagem.



A ferramenta Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos) reduz o efeito de olhos vermelhos em fotografias



A ferramenta Replace Color (Substituir cor) substitui uma cor por outra diferente

Clonagem de pixels

A ferramenta Rubber Stamp (Carimbo) clona a área de uma imagem bitmap de modo que seja possível carimbá-la em outra parte da imagem. Clonar pixels é útil para corrigir fotos arranhadas ou remover poeira de uma imagem; é possível copiar uma área de pixels de uma foto e substituir o ponto arranhado ou empoeirado por uma área clonada.

Para clonar partes de uma imagem bitmap:

1. Selecionar a ferramenta Rubber Stamp (Carimbo).
2. Clicar em uma área para designá-la como a origem ou a área a ser clonada.

O ponteiro de amostragem se transforma em um ponteiro em forma de cruz.

OBSERVAÇÃO

Para designar uma outra área de pixels para clonar, manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e clicar em outra área de pixels a fim de designá-la como origem.

3. Ir para outra parte da imagem e arrastar o ponteiro.

Aparecem dois ponteiros. O primeiro, a origem da clonagem, tem forma de cruz. Para mais informações, consultar [“Edição de preferências” na página 521](#).

Dependendo das preferências de pincel selecionadas, o segundo ponteiro será um carimbo, uma cruz ou um círculo azul. À medida que ele é arrastado, os pixels sob o primeiro ponteiro são copiados e aplicados à área sob o segundo.

Para definir as opções da ferramenta Rubber Stamp:

1. Selecionar a ferramenta Rubber Stamp (Carimbo).
2. Selecionar uma das seguintes opções no Property inspector (Inspetor de propriedades):

Size (Tamanho) determina o tamanho do carimbo.

Edge (Borda) determina a suavidade do traço (100% é acentuado; 0% é suave).

Source Aligned (Origem alinhada) afeta a operação de amostragem. Quando essa opção está selecionada, o ponteiro de amostragem move-se nas direções vertical e horizontal alinhado com o segundo. Quando ela não está selecionada, a área de amostragem permanece fixa, independentemente da direção do movimento e do ponto em que o usuário clica no segundo ponteiro.

Use Entire Document (Usar documento inteiro) cria uma amostra de todos os objetos em todas as camadas. Quando essa opção não está selecionada, a ferramenta Rubber Stamp (Carimbo) cria uma amostra apenas do objeto ativo.

Opacity (Opacidade) determina a visibilidade do fundo através do traço.

Blend Mode (Modo Misturar) afeta a maneira como a imagem clonada influi no fundo.

Para duplicar uma seleção de pixels, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar a seleção de pixels com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).
- Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arrastar a seleção de pixels com a ferramenta Pointer (Ponteiro).

Embaçamento, aguçamento e mancha de pixels

As ferramentas Blur (Embaçar) e Sharpen (Aguçar) afetam o foco dos pixels. A ferramenta Blur destaca ou retira o destaque de partes de uma imagem embaçando seletivamente o foco dos elementos, da mesma maneira que um fotógrafo controla a profundidade de campo. A ferramenta Sharpen pode ser útil para resolver problemas de digitalização ou fotografias fora de foco. A ferramenta Smudge (Mancha) mistura suavemente as cores, como se criasse um reflexo da imagem.

Para embaçar ou aguçar uma imagem:

1. Selecionar a ferramenta Blur (Embaçar) ou Sharpen (Aguçar).

2. Definir as opções de pincel no Property inspector (Inspetor de propriedades):
Size (Tamanho) define o tamanho da ponta do pincel.
Edge (Borda) especifica a suavidade da ponta do pincel.
Shape (Forma) define uma forma quadrada ou redonda para a ponta do pincel.
Intensity (Intensidade) define a quantidade de embaçamento ou aguçamento.
3. Arrastar a ferramenta sobre os pixels a serem aguçados ou embaçados.

DICA

Manter a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada para passar de um comportamento de ferramenta para outro.

Para manchar as cores de uma imagem:

1. Selecionar a ferramenta Smudge (Mancha).
2. Definir as opções da ferramenta no Property inspector (Inspetor de propriedades):
Size (Tamanho) especifica o tamanho da ponta do pincel.
Shape (Forma) define uma forma quadrada ou redonda para a ponta do pincel.
Edge (Borda) especifica a suavidade da ponta do pincel.
Pressure (Pressão) define a intensidade do traço.
Smudge Color (Cor da mancha) permite manchar com uma cor especificada no início de cada traço. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta usará a cor sob o ponteiro da ferramenta.
Use Entire Document (Usar documento inteiro) mancha usando os dados das cores de todos os objetos em todas as camadas. Se essa opção não estiver selecionada, a ferramenta Smudge usará a cor apenas do objeto ativo.
3. Arrastar a ferramenta sobre os pixels a serem manchados.

Clareamento e escurecimento de um pixel

A ferramenta Dodge (Clarear) ou Burn (Escurecer) clareia ou escurece partes de uma imagem, respectivamente. Esse processo é semelhante à técnica de aumentar ou diminuir a exposição à luz de uma fotografia durante a revelação em um quarto escuro.

Para clarear ou escurecer partes de uma imagem:

1. Selecionar a ferramenta Dodge (Clarear) para clarear partes de uma imagem ou a ferramenta Burn (Escurecer) para escurecê-las.
2. Definir as opções de pincel no Property inspector (Inspetor de propriedades):
Size (Tamanho) define o tamanho da ponta do pincel.
Shape (Forma) define uma forma quadrada ou redonda para a ponta do pincel.

Edge (Borda) define a suavidade da ponta do pincel.

3. Definir a exposição no Property inspector.

A exposição varia de 0% a 100%. Para um efeito mais brando, especificar um valor percentual mais baixo; para um efeito mais forte, especificar um valor mais alto.

4. Definir a faixa no Property inspector:

Shadows (Sombras) altera principalmente as partes escuras da imagem.

Highlights (Realces) altera principalmente as partes claras da imagem.

Midtones (Meios-tons) altera principalmente a faixa intermediária por canal na imagem.

5. Arrastar sobre a parte da imagem a ser clareada ou escurecida.

Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) ao arrastar a ferramenta para alternar temporariamente entre as ferramentas Dodge (Clarear) e Burn (Escurecer).

Remoção de olhos vermelhos de uma fotografia

Em algumas fotografias, as pupilas do modelo adquirem um tom avermelhado artificial. A ferramenta Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos) pode ser usada para corrigir esse efeito. Essa ferramenta pinta rapidamente somente as áreas vermelhas de uma fotografia, substituindo as cores avermelhadas por tons de cinza e preto.



Fotografia original; após a utilização da ferramenta Red-eye Removal

Para corrigir o efeito de olhos vermelhos em uma fotografia:



1. Seleccionar a ferramenta Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos) no menu pop-up.

2. Definir os atributos no Property inspector (Inspecor de propriedades):

Tolerance (Tolerância) determina a faixa de matizes a serem substituídos (0 substitui apenas o vermelho; 100 substitui todos os matizes contendo o vermelho).

Strength (Intensidade) define a intensidade dos tons de cinza usados para substituir as cores avermelhadas.

3. Clicar e arrastar o ponteiro em forma de cruz sobre as pupilas vermelhas na fotografia.

Substituição de cores

A ferramenta Replace Color (Substituir cor) permite que o usuário selecione uma cor e pinte sobre ela usando uma cor diferente.



Fotografia original; após a utilização da ferramenta Replace Color

O Fireworks oferece duas maneiras diferentes de substituir uma cor por outra. É possível substituir uma cor especificada nos exemplos de cores ou substituir uma cor usando a ferramenta Replace Color diretamente na imagem.

Para substituir uma cor por outra usando os exemplos de cores:



1. Selecionar a ferramenta Replace Color (Substituir cor) no menu pop-up.
2. Na caixa From (De) no Property inspector (Inspecor de propriedades), clicar em Swatch (Exemplo).
3. Clicar na fonte de cores From para selecionar o mostruário de cores e escolher uma cor no menu pop-up para especificar a cor a ser substituída.
4. Clicar na fonte de cores To (Para) no Property inspector e selecionar uma cor no menu pop-up.

5. Definir os outros atributos de traço no Property inspector:
 - Size (Tamanho)** define o tamanho da ponta do pincel.
 - Shape (Forma)** define uma forma quadrada ou redonda para a ponta do pincel.
 - Tolerance (Tolerância)** determina a faixa de cores a ser substituída; 0 substitui somente a cor To (Para), enquanto 255 substitui todas as cores similares à cor To.
 - Strength (Intensidade)** determina a porção da cor Change (Alterável) a ser substituída.
 - Colorize (Colorir)** substitui a cor Change pela cor To. Desmarcar Colorize para pintar parte da cor Change com a cor To, mantendo a outra parte intacta.
6. Arrastar a ferramenta sobre a cor a ser substituída.

Para substituir uma cor por outra selecionando uma cor na imagem:



1. Selecionar a ferramenta Replace Color (Substituir cor) no menu pop-up.
2. Na caixa From (De) no Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar em Image (Imagem).
3. Clicar na fonte de cores To (Para) no Property inspector para selecionar o mostruário de cores e escolher uma cor no menu pop-up.
4. Definir os outros atributos de traço no Property inspector:
 - Size (Tamanho)** define o tamanho da ponta do pincel.
 - Shape (Forma)** define uma forma quadrada ou redonda para a ponta do pincel.
 - Tolerance (Tolerância)** determina a faixa de cores a ser substituída; 0 substitui somente a cor To (Para), enquanto 255 substitui todas as cores similares à cor To.
 - Strength (Intensidade)** determina a porção da cor Change (Alterável) a ser substituída.
 - Colorize (Colorir)** substitui a cor From pela cor To. Desmarcar Colorize para pintar parte da cor From com a cor To, mantendo a outra parte intacta.
5. Com a ferramenta, clicar em uma seção da imagem bitmap que contenha a cor a ser substituída. Continuar a pintar a imagem com a ferramenta sem erguê-la. A cor na qual o usuário clicou quando começou a pintar será substituída pela cor especificada na fonte de cores To.

Corte de um bitmap selecionado

É possível isolar um único objeto bitmap em um documento do Fireworks e cortar apenas esse objeto, mantendo os demais objetos intactos na tela.

Para cortar uma imagem bitmap sem afetar outros objetos do documento:

1. Selecionar um objeto bitmap clicando nele na tela ou em sua miniatura no painel Layers (Camadas), ou desenhar uma moldura de caixa de seleção com uma ferramenta de seleção de bitmap.
2. Selecionar Edit (Editar) > Crop Selected Bitmap (Cortar bitmap selecionado).
As alças de corte aparecem ao redor de todo o bitmap selecionado ou ao redor da moldura da caixa de seleção, caso tenha sido desenhada na etapa 1.
3. Ajustar as alças de corte até que a caixa delimitadora envolva a área da imagem bitmap que deseja manter.

OBSERVAÇÃO

Para cancelar uma seleção de corte, pressionar Esc.



Caixa delimitadora

4. Clicar duas vezes dentro da caixa delimitadora ou pressionar Enter para cortar a seleção.
Todos os pixels do bitmap selecionado que estiverem fora da caixa delimitadora serão removidos, mas os outros objetos do documento permanecerão.

Ajuste da cor e do tom de um bitmap

O Fireworks incorpora filtros de ajuste de cor e de tom que melhoram e intensificam as cores nas imagens bitmap. É possível ajustar o contraste e o brilho, a faixa tonal, o matiz e a saturação de cor das imagens.

A aplicação de filtros como Live Filters (Filtros ao vivo) no Property inspector (Inspetor de propriedades) é um processo não-destrutivo. Os Live Filters não alteram permanentemente os pixels; é possível removê-los ou editá-los a qualquer momento.

Para aplicar filtros de uma forma permanente e irreversível, é necessário selecioná-los no menu Filters (Filtros). No entanto, a Macromedia recomenda o uso de filtros como Live Filters sempre que possível.

O usuário pode aplicar filtros do menu Filters, mas não Live Filters, a seleções de pixels. No entanto, ele pode definir uma área de um bitmap, criar um bitmap separado e, em seguida, aplicar um Live Filter a ele.

Quando um filtro é aplicado a um objeto vetorial selecionado usando o menu Filters, o Fireworks converte a seleção em um bitmap.

Para aplicar um Live Filter a uma área definida por uma moldura de caixa de seleção de bitmap:

1. Selecionar uma ferramenta de seleção de bitmap e desenhar uma moldura de caixa de seleção.
 2. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar).
 3. Selecionar Edit > Paste (Colar).
- O Fireworks cola a seleção exatamente onde os pixels se encontravam, porém, a seleção passa a ser um objeto bitmap à parte.
4. Clicar na miniatura do novo objeto bitmap no painel Layers (Camadas) para selecionar o objeto bitmap.
 5. Aplicar um Live Filter (Filtro ao vivo) do Property inspector (Inspetor de propriedades).

O Fireworks só aplica o Live Filter ao novo objeto bitmap, simulando a aplicação de um filtro a uma seleção de pixels.

OBSERVAÇÃO

Embora os Live Filters sejam mais flexíveis, um grande número deles em um documento pode resultar em uma queda no desempenho do Fireworks. Para mais informações, consultar [“Controle do redesenho do documento” na página 47](#).

Ajuste da faixa tonal

Os recursos Levels (Níveis) e Curves (Curvas) são úteis para ajustar a faixa tonal de um bitmap. Levels (Níveis) corrige bitmaps que contêm uma alta concentração de pixels nos realces, meios-tons ou sombras. O recurso Auto Levels (Níveis automáticos) permite que o Fireworks ajuste a faixa tonal automaticamente. Para um controle mais preciso sobre a faixa tonal de um bitmap, usar o recurso Curves, que permite ajustar qualquer cor ao longo da faixa tonal sem afetar outras cores.

Uso do recurso Levels

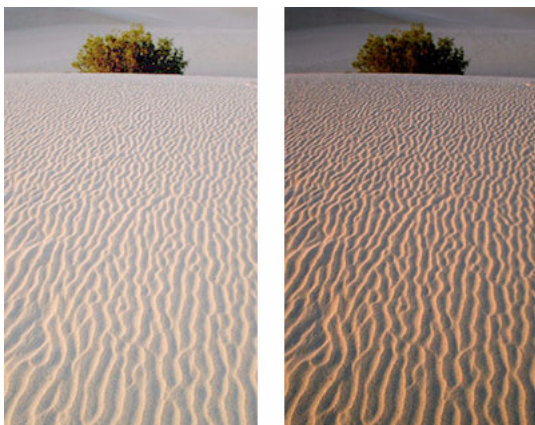
Um bitmap com uma faixa tonal completa deve ter um número par de pixels em todas as áreas. O recurso Levels (Níveis) corrige bitmaps com alta concentração de pixels em realces, meios-tons ou sombras.

Highlights (Realces) corrige o excesso de pixels claros, que deixam a imagem como se estivesse desbotada.

Midtones (Meios-tons) corrige o excesso de pixels de meio-tom, que deixam a imagem suave.

Shadows (Sombras) corrige o excesso de pixels escuros, que ocultam muitos detalhes.

O recurso Levels define os pixels mais escuros como preto e os mais claros como branco e, em seguida, redistribui proporcionalmente os tons médios. Isso produz uma imagem com os detalhes mais aguçados em todos os seus pixels.



Original com pixels concentrados nos realces; após o ajuste com o recurso Levels

O histograma na caixa de diálogo Levels exibe a distribuição de pixels de um bitmap. O histograma é uma representação gráfica de como os pixels estão distribuídos nos realces, meios-tons e sombras.

O histograma ajuda a determinar o melhor método para correção da faixa tonal de uma imagem. Uma alta concentração de pixels nos realces ou nas sombras indica que a imagem poderia ser melhorada com os recursos Levels ou Curves.

O eixo horizontal representa os valores das cores, da mais escura (0) até a mais clara (255). Ler o eixo horizontal da esquerda para a direita: os pixels mais escuros estão à esquerda, os meios-tons, no centro e os mais claros, à direita.

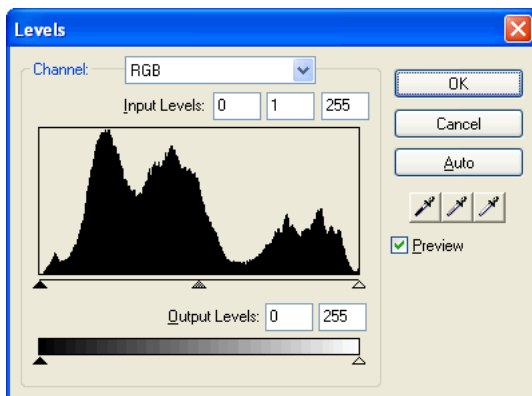
O eixo vertical representa o número de pixels em cada nível de brilho. Normalmente, a primeira operação é ajustar os realces e as sombras. Ajustar os tons médios, em seguida, permite melhorar o brilho desses tons sem afetar os realces e as sombras.

Para ajustar realces, meios-tons e sombras:

1. Selecionar a imagem bitmap.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Levels (Níveis):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Levels no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Adjust Color > Levels.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, ela não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter, conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).



Caixa de diálogo Levels

DICA

Para exibir as alterações no espaço de trabalho, selecionar Preview (Visualizar) na caixa de diálogo. À medida que são feitas alterações, a imagem é atualizada automaticamente.

3. No menu pop-up Channel (Canal), selecionar a aplicação de alterações a canais de cores individuais (vermelho, azul ou verde) ou a todos os canais de cores (RGB).
4. Arrastar os controles deslizantes Input Levels (Níveis de entrada) abaixo do histograma para ajustar os realces, meios-tons e sombras:
 - O controle deslizante da direita ajusta os realces usando valores de 255 a 0.
 - O controle deslizante do centro ajusta os meios-tons usando valores de 10 a 0.
 - O controle deslizante da esquerda ajusta as sombras usando valores de 0 a 255.

À medida que o usuário move os controles deslizantes, os valores são inseridos automaticamente nas caixas Input Levels (Níveis de entrada).

OBSERVAÇÃO

O valor de sombra não pode ser mais alto do que o valor de realce; o valor de realce não pode ser mais baixo do que o valor de sombra; e os meios-tons devem estar entre as configurações de sombra e realce.

5. Arrastar os controles deslizantes Output Levels (Níveis de saída) para ajustar os valores de contraste na imagem:

- O controle deslizante da direita ajusta os realces usando valores de 255 a 0.
- O controle deslizante da esquerda ajusta as sombras usando valores de 0 a 255.

À medida que o usuário move os controles deslizantes, os valores são inseridos automaticamente nas caixas Output Levels.

Uso do recurso Auto Levels

O recurso Auto Levels (Níveis automáticos) permite que o Fireworks ajuste a faixa tonal automaticamente.

Para ajustar realces, meios-tons e sombras automaticamente:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para selecionar Auto Levels (Níveis automáticos):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Auto Levels no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Adjust Color > Auto Levels.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter, conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

DICA

Existe também a possibilidade de ajustar os realces, meios-tons e sombras automaticamente clicando no botão Auto (Automático) na caixa de diálogo Levels or Curves (Níveis ou curvas).

Uso do recurso Curves

O recurso Curves (Curvas) é semelhante a Levels (Níveis), só que oferece um controle mais preciso sobre a faixa tonal. Enquanto Levels usa realces, sombras e meios-tons para corrigir a faixa tonal, Curves permite ajustar qualquer cor na faixa tonal, em vez de ajustar apenas três variáveis, sem afetar outras cores. O recurso Curves pode ser usado, por exemplo, para corrigir um matiz de cor causado por condições de iluminação.

A grade na caixa de diálogo Curves ilustra dois valores de brilho:

O eixo horizontal representa o brilho original dos pixels, mostrado na caixa Input (Entrada).

O eixo vertical representa os novos valores de brilho, mostrados na caixa Output (Saída).

Quando a caixa de diálogo Curves é aberta pela primeira vez, a linha diagonal indica que não foram feitas alterações, de modo que os valores de entrada e de saída são os mesmos para todos os pixels.

Para ajustar um ponto específico na faixa tonal:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Curves (Curvas):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no sinal de adição (+) ao lado do rótulo Filters (Filtros) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Curves no menu pop-up Filters.

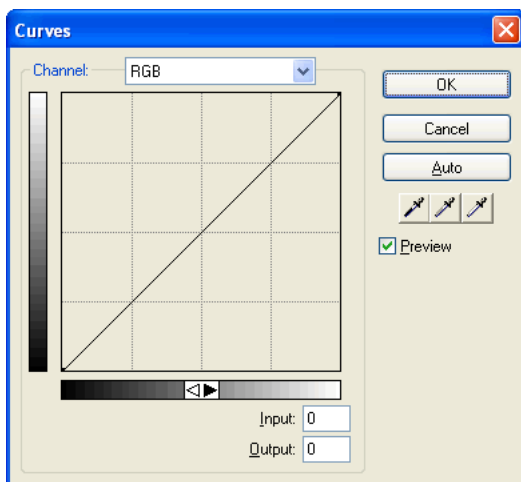
OBSERVAÇÃO

Se o Property inspector estiver parcialmente minimizado, clicar no botão Add Filters (Adicionar filtros), e não no sinal de adição.

- Selecionar Filters > Adjust Color > Curves.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, ela não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

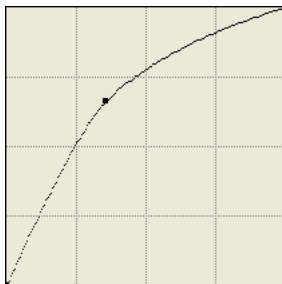


Caixa de diálogo Curves

3. No menu pop-up Channel (Canal), selecionar a aplicação de alterações a canais de cores individuais ou a todas as cores.

4. Clicar em um ponto na linha diagonal da grade e arrastá-lo até a nova posição para ajustar a curva.

- Cada ponto na curva tem seus próprios valores de entrada e saída. Quando se arrasta um ponto, os valores de entrada e saída são atualizados automaticamente.
- A curva exibe valores de brilho de 0 a 255, com 0 representando as sombras.



Curva após arrastar um ponto para ajustar

DICA

Também é possível ajustar os realces, meios-tons e sombras automaticamente clicando no botão Auto (Automático) na caixa de diálogo Curves (Curvas).

Para excluir um ponto ao longo da curva:

- Arrastar o ponto para fora da grade.

OBSERVAÇÃO

Não é possível excluir os pontos finais da curva.

Uso de conta-gotas tonal

Os realces, sombras e meios-tons podem ser ajustados com o uso do conta-gotas Shadow (Sombra), Highlight (Realce) ou Midtone (Meio-tom) na caixa de diálogo Levels or Curves (Níveis ou curvas).

Para ajustar o equilíbrio tonal manualmente com os conta-gotas tonais:

1. Abrir a caixa de diálogo Levels or Curves (Níveis ou curvas) e selecionar um canal de cor no menu pop-up Channel (Canal).
2. Escolher o conta-gotas apropriado para redefinir os valores tonais da imagem:



- Clicar no pixel mais claro na imagem com o conta-gotas Highlight (Realce) para redefinir o valor de realce.



- Clicar no pixel de cor neutra na imagem com o conta-gotas Midtone (Meio-tom) para redefinir o valor de meio-tom.



- Clicar no pixel mais escuro na imagem com o conta-gotas Shadow (Sombra) para redefinir o valor de sombra.

3. Clicar em OK.

Ajuste de brilho e contraste

O recurso Brightness/Contrast (Brilho/Contraste) modifica o contraste ou o brilho dos pixels em uma imagem. Isso afeta os realces, sombras e meios-tons de uma imagem. O recurso Brightness/Contrast é geralmente usado para corrigir imagens muito escuras ou muito claras.



Original; após o ajuste do brilho

Para ajustar o brilho ou o contraste:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Brightness/Contrast (Brilho/Contraste):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Brightness/Contrast no menu pop-up Filters (Filtros).

- Selecionar Filters > Adjust Color > Brightness/Contrast.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

3. Arrastar os controles deslizantes Brightness (Brilho) e Contrast (Contraste) para ajustar as configurações.

Os valores variam de -100 a 100.

4. Clicar em OK.

Aplicação do Live Filter Color Fill

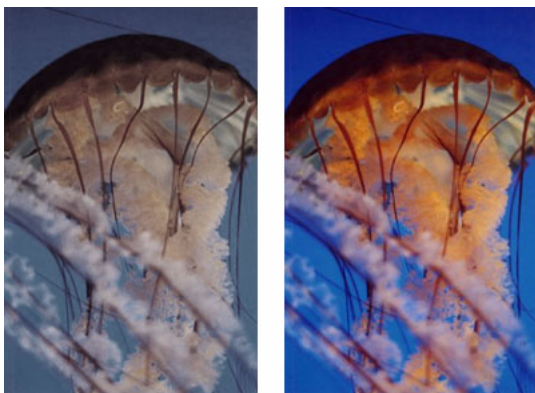
É possível usar o Live Filter (Filtro ao vivo) Color Fill (Preenchimento colorido) para alterar rapidamente a cor de objetos, seja substituindo totalmente os pixels por uma cor específica ou misturando uma cor em um objeto existente. A mistura de cores adiciona a cor no topo do objeto. A mistura de uma cor em um objeto já existente é semelhante a usar Hue/Saturation (Matiz/Saturação). Entretanto, o processo de mistura permite aplicar rapidamente uma cor específica apresentada em um painel de exemplos de cores.

Para adicionar um Live Filter Color Fill a um objeto selecionado:

1. No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Color Fill (Preenchimento colorido) no menu pop-up Filters (Filtros).
2. Selecionar um modo de mistura.
O modo padrão é Normal. Para informações sobre cada modo de mistura, consultar [“Sobre modos de mistura” na página 268](#).
3. Selecionar uma cor de preenchimento no menu pop-up da caixa de cor.
4. Selecionar uma porcentagem de opacidade para a cor de preenchimento e pressionar Enter.

Ajuste de matiz e saturação

O recurso Hue/Saturation (Matiz/Saturação) ajusta o tom de uma cor, seu matiz; a intensidade de uma cor, sua saturação; ou a luminosidade de uma cor em uma imagem.



Original; após o ajuste da saturação

Para ajustar o matiz ou a saturação:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Hue/Saturation (Matiz/Saturação):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Hue/Saturation no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Adjust Color > Hue/Saturation.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, ela não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”](#), na página 223.

3. Arrastar o controle deslizante Hue (Matiz) para ajustar a cor da imagem.
Os valores variam de -180 a 180.
4. Arrastar o controle deslizante Saturation (Saturação) para ajustar a pureza das cores.
Os valores variam de -100 a 100.

5. Arrastar o controle deslizante Lightness (Luminosidade) para ajustar a luminosidade das cores.

Os valores variam de -100 a 100.

6. Clicar em OK.

Para alterar uma imagem RGB para uma imagem de dois tons ou adicionar cor a uma imagem em tons de cinza:

- Selecionar Colorize (Colorir) na caixa de diálogo Hue/Saturation (Matiz/Saturação).

OBSERVAÇÃO

Quando o usuário seleciona Colorize, a faixa de valores dos controles deslizantes Hue e Saturation é alterada. Hue varia de 0 a 360. Saturation varia de 0 a 100.

Inversão dos valores das cores de uma imagem

O filtro Invert (Inverter) altera cada cor em uma imagem para seu inverso na roda de cores. Por exemplo, a aplicação do filtro a um objeto vermelho ($R=255$, $G=0$, $B=0$) altera a cor para azul claro ($R=0$, $G=255$, $B=255$).



Uma imagem monocromática; após inversão



Uma imagem colorida; após inversão

Para inverter cores:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Adjust Color (Ajustar cor) > Invert (Inverter) no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Adjust Color > Invert.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

Embaçamento e aguçamento de bitmaps

O Fireworks dispõe de um conjunto de opções de embaçamento e aguçamento que podem ser aplicadas como Live Filters (Filtros ao vivo) ou como filtros permanentes e irreversíveis.

Embaçamento de uma imagem

O embaçamento suaviza a aparência de uma imagem bitmap. O Fireworks possui seis opções de embaçamento:

Blur (Embaçar) suaviza o foco de pixels selecionados.

Blur More (Embaçamento maior) embaça aproximadamente três vezes mais que Blur.

Gaussian Blur (Desfoque Gaussiano) aplica uma média ponderada de embaçamento a cada pixel para produzir um efeito nebuloso.

Motion Blur (Embaçamento de movimento) cria o efeito de uma imagem em movimento.

Radial Blur (Embaçamento radial) cria o efeito de uma imagem em rotação.

Zoom Blur (Embaçamento de zoom) cria o efeito de uma imagem que se aproxima ou se afasta do observador.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de filtros a partir do menu Filters é destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover um filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador em cada um dos procedimentos a seguir. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

Para embaçar uma imagem:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Blur (Embaçar) > Blur ou Blur More (Embaçamento maior) no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Blur > Blur ou Blur More.

Para embaçar uma imagem usando o Gaussian Blur:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Gaussian Blur (Desfoque Gaussiano):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Blur (Embaçar) > Gaussian Blur no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Blur > Gaussian Blur.
3. Arrastar o controle deslizante Blur Radius (Raio de desfoque) para definir a intensidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 0,1 a 250. Um aumento no raio resulta em um efeito de embaçamento mais intenso.
4. Clicar em OK.

Para embaçar uma imagem usando o Motion Blur:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Motion Blur (Embaçamento de movimento):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Blur (Embaçar) > Motion Blur no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Blur > Motion Blur.
3. Arrastar o disco Angle (Ângulo) para definir a direção do efeito de embaçamento.
4. Arrastar o controle deslizante Distance (Distância) para definir a intensidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 1 a 100. Um aumento na distância resulta em um efeito de embaçamento mais intenso.
5. Clicar em OK.

Para embaçar uma imagem usando o Radial Blur:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Radial Blur (Embaçamento radial):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Blur (Embaçar) > Radial Blur no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Blur > Radial Blur.
3. Arrastar o controle deslizante Amount (Quantidade) para definir a intensidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 1 a 100. Um aumento na quantidade resulta em um efeito de embaçamento mais intenso.
4. Arrastar o controle deslizante Quality (Qualidade) para definir a suavidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 1 a 100. Um aumento na qualidade resulta em um efeito de embaçamento com menos repetições da imagem original.
5. Clicar em OK.

Para embaçar uma imagem usando o Zoom Blur:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Zoom Blur (Embaçamento de zoom):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Blur (Embaçar) > Zoom Blur no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Blur > Zoom Blur.
3. Arrastar o controle deslizante Amount (Quantidade) para definir a intensidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 1 a 100. Um aumento na quantidade resulta em um efeito de embaçamento mais intenso.
4. Arrastar o controle deslizante Quality (Qualidade) para definir a suavidade do efeito de embaçamento.

Os valores variam de 1 a 100. Um aumento na qualidade resulta em um efeito de embaçamento com menos repetições da imagem original.
5. Clicar em OK.

Uso do filtro Find Edges para criar uma aparência de esboço

O filtro Find Edges (Localizar bordas) identifica as transições de cores nas imagens e as transforma em linhas para dar aos bitmaps a aparência de desenhos de linhas.



Original; após a aplicação de Find Edges

Para aplicar o filtro Find Edges a uma área selecionada, seguir um destes procedimentos:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Other (Outro) > Find Edges (Localizar bordas) no menu pop-up Filters (Filtros).
- Selecionar Filters > Other > Find Edges.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, "Uso de Live Filters"](#), na página 223.

Conversão de uma imagem em uma transparência

É possível usar o filtro Convert to Alpha (Converter em alfa) para converter um objeto ou um texto em uma transparência com base na transparência da imagem.

Para aplicar o filtro Convert to Alpha a uma área selecionada, seguir um destes procedimentos:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Other (Outro) > Convert to Alpha (Converter em alfa) no menu pop-up Filters (Filtros).
- Selecionar Filters > Other > Convert to Alpha.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

Uso do recurso Sharpen para aguçar uma imagem

O recurso Sharpen (Aguçar) corrige imagens embaçadas. O Fireworks possui três opções de aguçamento:

Sharpen (Aguçar) ajusta o foco de uma imagem embaçada aumentando o contraste dos pixels adjacentes.

Sharpen More (Aguçamento maior) aumenta o contraste dos pixels adjacentes aproximadamente três vezes mais do que Sharpen (Aguçar).

Unsharp Mask (Desfocar máscara) aguça uma imagem ajustando o contraste das bordas dos pixels. Essa opção oferece o maior controle, portanto, normalmente é a melhor opção para aguçar uma imagem.



Original; após o aguçamento

Para aguçar uma imagem usando uma opção de aguçamento:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para selecionar uma opção de aguçamento:
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Sharpen (Aguçar) > Sharpen ou Sharpen More (Aguçamento maior) no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Sharpen > Sharpen ou Sharpen More.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”](#), na página 223.

Para aguçar uma imagem usando Unsharp Mask:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Unsharp Mask (Desfocar máscara):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Sharpen (Aguçar) > Unsharp Mask (Desfocar máscara) no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Sharpen > Unsharp Mask.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, ela não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”](#), na página 223.

3. Arrastar o controle deslizante Sharpen Amount (Grau de desfoque) para selecionar o grau de efeito de aguçamento de 1% a 500%.
4. Arrastar o controle deslizante Pixel Radius (Raio do pixel) para selecionar um raio de 0,1 a 250.

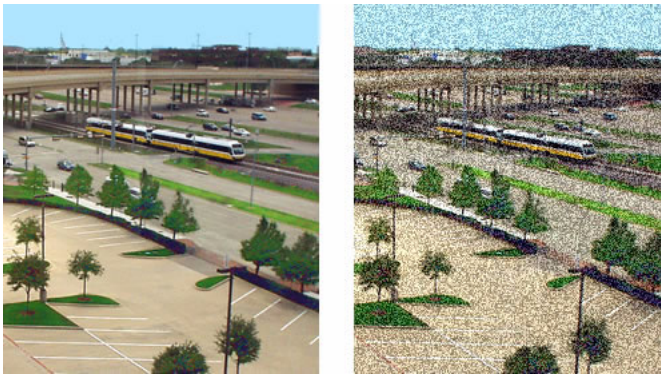
Um aumento no raio resulta em uma área maior de contraste nítido em torno de cada borda de pixel.

5. Arrastar o controle deslizante Threshold (Limiar) para selecionar um limiar de 0 a 255. Valores entre 2 e 25 são os mais usados. Um aumento no limiar aguça somente os pixels com contraste maior na imagem. Uma diminuição no limiar inclui pixels de menor contraste. Um limiar de 0 aguça todos os pixels na imagem.
6. Clicar em OK.

Adição de ruído a uma imagem

A maior parte das imagens obtidas com câmeras digitais e scanners não apresenta cores perfeitamente uniformes quando visualizada em grandes ampliações. Em vez disso, as cores exibidas consistem em pixels de várias cores diferentes. Em edição de imagem, o termo “ruído” se refere a essas variações de cor aleatórias nos pixels que formam uma imagem.

Às vezes, quando parte de uma imagem é colada em outra, a diferença na quantidade da variação de cores aleatórias entre as duas imagens pode sobressair, impedindo que as imagens se fundam suavemente. Nesse caso, pode-se adicionar ruído a uma ou ambas as imagens para criar a ilusão de que ambas são provenientes da mesma fonte. O ruído também pode ser adicionado por razões artísticas como, por exemplo, para simular uma fotografia antiga ou simular estática em uma tela de televisão.



Fotografia original; após adicionar ruído

Para adicionar ruído a uma imagem:

1. Selecionar a imagem.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir a caixa de diálogo Add Noise (Adicionar ruído):
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Noise (Ruído) > Add Noise (Adicionar ruído) no menu pop-up Filters (Filtros).
 - Selecionar Filters > Noise > Add Noise.

OBSERVAÇÃO

A aplicação de um filtro a partir do menu Filters é uma operação destrutiva, ou seja, não poderá ser desfeita, exceto quando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) for uma opção. Para manter a capacidade de ajustar, desativar ou remover esse filtro, aplique-o como um Live Filter (Filtro ao vivo), conforme descrito na primeira opção com marcador desta etapa. Para mais informações, consultar [Capítulo 8, "Uso de Live Filters"](#), na página 223.

3. Arrastar o controle deslizante Amount (Quantidade) para definir a quantidade de ruído. Os valores variam de 1 a 400. Um aumento na quantidade resulta em uma imagem com mais pixels inseridos aleatoriamente.
4. Marcar a caixa de seleção Color (Cor) para aplicar ruído colorido. Deixar a caixa de seleção desmarcada para aplicar apenas ruído monocromático.
5. Clicar em OK.

Trabalho com objetos vetoriais

Um *objeto vetorial* é uma imagem gráfica de computador cuja forma é definida por um traçado. A forma de um traçado vetorial é determinada por pontos plotados ao longo do caminho. Uma cor de traço do objeto vetorial segue o traçado. Seu preenchimento ocupa a área interna do traçado. Em geral, o traço e o preenchimento determinam a forma como o gráfico aparecerá quando for impresso ou publicado na Web.

O Macromedia Fireworks 8 possui várias ferramentas para desenhar e editar objetos vetoriais usando diversas técnicas. Com as ferramentas de forma básica, é possível desenhar rapidamente linhas retas, círculos e elipses, quadrados e retângulos, estrelas e qualquer polígono equilateral de 3 a 360 lados.

É possível desenhar traçados vetoriais livres com as ferramentas Pen (Caneta) e Vector Path (Traçado vetorial). Usando a ferramenta Pen, é possível desenhar formas complexas com curvas suaves e linhas retas plotando pontos um por um.

O Fireworks oferece vários métodos para edição dos objetos vetoriais desenhados. É possível alterar a forma de um objeto movendo, adicionando ou excluindo pontos. Além disso, é possível usar alças de ponto para alterar a forma dos segmentos de traçado adjacentes. Ferramentas de forma livre permitem a alteração na forma dos objetos por meio da edição direta dos traçados. Também é possível editar Auto Shapes (Formas automáticas) usando seus métodos de edição predefinidos.

A opção Commands (Comandos) do menu Modify (Modificar) lhe oferece mais opções para editar objetos, inclusive combinando objetos para criar um único objeto, criando um objeto a partir do ponto de interseção de vários objetos e expandindo o traço de um objeto. Além disso, o usuário pode importar gráficos e manipulá-los usando esses comandos.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Desenho de objetos vetoriais	128
Edição de traçados	152

Desenho de objetos vetoriais

O Fireworks possui várias ferramentas para desenhar objetos vetoriais. Com elas, é possível desenhar formas básicas, traçados livres e formas complexas plotando pontos um a um. Também é possível desenhar Auto Shapes (Formas automáticas), que são grupos de objetos vetoriais com controles especiais para ajustar seus atributos.

Desenho de linhas básicas, retângulos e elipses

É possível usar a ferramenta Line (Linha), Rectangle (Retângulo) ou Ellipse (Elipse) para desenhar formas básicas rapidamente. A ferramenta Rectangle desenha retângulos como objetos agrupados. Para mover um ponto de canto de um retângulo de forma independente, é necessário desagrupar o retângulo ou usar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário). Para desenhar um retângulo básico com cantos chanfrados, arredondados ou chanfrados arredondados, consultar o procedimento a seguir. Para desenhar um retângulo Auto Shape com cantos arredondados, consultar [“Ajuste de Auto Shapes de retângulo chanfrado, arredondado e chanfrado arredondado”](#) na página 136.

Para desenhar uma linha, retângulo ou elipse:

1. Selecionar a ferramenta Line (Linha), Rectangle (Retângulo) ou Ellipse (Elipse) no painel Tools (Ferramentas).
2. Se desejar, definir os atributos de traço e preenchimento no Property inspector (Inspetor de propriedades). Consultar [Capítulo 7, “Aplicação de cor, traços e preenchimentos”](#), na página 191.
3. Arrastar na tela para desenhar a forma.

Para a ferramenta Line (Linha), arrastar com a tecla Shift pressionada para limitar as linhas a incrementos de 45 graus.

Para a ferramenta Rectangle (Retângulo) ou Ellipse (Elipse), arrastar com a tecla Shift para limitar as formas a quadrados ou círculos.

Para desenhar linha, retângulo ou elipse a partir de um ponto central específico:

- Posicionar o ponteiro no ponto central pretendido e arrastar com a tecla Alt (Windows) ou com Option (Macintosh) a ferramenta de desenho.

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

- Posicionar o ponteiro no ponto central pretendido e arrastar a ferramenta de desenho com as teclas Shift-Alt (Windows) ou com Shift-Option (Macintosh) pressionadas.

Para ajustar a posição de uma forma básica durante o desenho:

- Enquanto pressionar o botão do mouse, pressionar e manter a barra de espaços pressionada, depois arrastar o objeto para um outro local da tela. Soltar a barra de espaços para continuar a desenhar o objeto.

OBSERVAÇÃO

A ferramenta Line (Linha) é uma exceção. Se a barra de espaços for pressionada enquanto estiver sendo usada a ferramenta Line, a posição de uma linha não será alterada na tela.

Para redimensionar linha, retângulo ou elipse, seguir um destes procedimentos:

- Digitar novos valores de largura (L) ou altura (A) no Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel Info (Informações).
- Selecionar a ferramenta Scale (Dimensionar) na seção Select (Selecionar) do painel Tools (Ferramentas) e arrastar uma alça de transformação de canto. Isso redimensiona o objeto proporcionalmente.

OBSERVAÇÃO

Para redimensionar um objeto proporcionalmente, selecionar **Modify (Modificar) > Transform (Transformar) > Scale (Dimensionar)** e arrastar a alça de transformação de canto ou selecionar **Modify > Transform > Numeric Transform (Transformação numérica)** e digitar novas dimensões. Para mais informações sobre o dimensionamento ou o redimensionamento de objetos, consultar [“Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções” na página 81](#).

- Arrastar o ponto de canto de um retângulo.

OBSERVAÇÃO

O dimensionamento de um objeto vetorial não altera a largura do traço.

Desenho de retângulos arredondados básicos

É possível desenhar retângulos com cantos arredondados por meio da ferramenta Rounded Rectangle (Retângulo arredondado) ou da opção Roundness (Arredondamento) no Property inspector (Inspecor de propriedades) para ajustar o arredondamento dos cantos de um retângulo selecionado. A ferramenta Rounded Rectangle desenha retângulos como objetos agrupados. Para mover pontos de retângulo arredondado de forma independente, é necessário desagrupar o retângulo ou usar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).

Para desenhar um retângulo com cantos arredondados:

1. No menu pop-up da ferramenta Rectangle (Retângulo), selecionar a ferramenta Rounded Rectangle (Retângulo arredondado).
2. Arrastar o mouse na tela para desenhar o retângulo.

DICA

Para ajustar o arredondamento dos cantos ao desenhar, pressionar repetidamente uma das teclas de seta ou as teclas de número 1 ou 2.

Para arredondar os cantos de um retângulo selecionado:

- No Property inspector (Inspecor de propriedades), inserir um valor entre 0 e 100 na caixa Roundness (Arredondamento) e pressionar a tecla Enter ou arrastar o controle deslizante pop-up.

OBSERVAÇÃO

Se o Property inspector (Inspecor de propriedades) estiver a meia altura, clicar na seta expansora no canto direito inferior para expandi-lo com a altura total.

Desenho de estrelas e polígonos básicos

Com a ferramenta Polygon (Polígono), é possível desenhar qualquer polígono equilátero ou estrela, desde um triângulo até um polígono ou uma estrela com 360 lados.

Para desenhar um polígono:

1. Na seção Vector (Vetor) do painel Tools (Ferramentas), selecionar a ferramenta Polygon (Polígono), que é uma das ferramentas básicas de desenho de forma.
2. No Property inspector (Inspecor de propriedades), seguir um destes procedimentos para especificar o número de lados do polígono:
 - Usar o controle deslizante pop-up Sides (Lados) para selecionar de 3 a 25 lados.
 - Digitar um número de 3 a 360 na caixa de texto Sides (Lados).

3. Arrastar o mouse para desenhar o polígono.

Para limitar a orientação do polígono a incrementos de 45 graus, manter pressionada a tecla Shift ao desenhar. A ferramenta Polygon (Polígono) sempre desenha a partir de um ponto central.

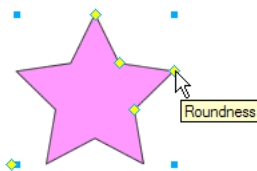
Para desenhar uma estrela:

1. Selecionar a ferramenta Polygon (Polígono).
2. No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Star (Estrela) no menu pop-up Shape (Forma).
3. Na caixa de texto Sides (Lados), digitar o número de pontos para a estrela.
4. Na caixa de texto Angle (Ângulo), selecionar Automatic (Automático) ou digitar um valor. Valores próximos de 0 resultam em pontos longos e finos; valores próximos de 100 resultam em pontos curtos e robustos.
5. Arrastar o mouse na tela para desenhar a estrela.

Para limitar a orientação da estrela a incrementos de 45 graus, manter pressionada a tecla Shift ao arrastar o mouse. A ferramenta Polygon (Polígono) sempre desenha a partir de um ponto central.

Desenho de Auto Shapes

Auto Shapes (Formas automáticas) são grupos de objetos vetoriais inteligentes que obedecem a regras especializadas para simplificar a criação e a edição de elementos visuais comuns. As ferramentas Auto Shape desenharam grupos de objetos. Diferentemente de outros grupos de objetos, as Auto Shapes selecionadas têm pontos de controle em forma de losango, além das alças de grupos de objetos. Cada ponto de controle é associado a uma propriedade visual específica da forma. Arrastar um ponto de controle altera apenas a propriedade visual associada. A maioria dos pontos de controle das Auto Shapes tem dicas de ferramenta que descrevem como esses pontos afetam a Auto Shape. Mover o ponteiro sobre um ponto de controle para ver a dica de ferramenta que descreve a propriedade regida pelo ponto de controle.



As ferramentas Auto Shape criam formas em orientações predefinidas. Por exemplo, a ferramenta Arrow (Seta) desenha setas horizontalmente. É possível transformar Auto Shapes para que alterem a orientação. Para mais informações, consultar [“Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções” na página 81.](#)

Embora cada ferramenta Auto Shape do painel Tools (Ferramentas) use o mesmo método de desenho fácil, os atributos editáveis de cada Auto Shape são diferentes.

Arrow (Seta) desenha grupos de objetos que são exibidos como setas simples de qualquer proporção. Com o uso de pontos de controle, é possível ajustar a abertura da ponta da seta, o comprimento e a largura da cauda e o comprimento da extremidade.

Beveled Rectangle (Retângulo chanfrado) desenha grupos de objetos que são exibidos como retângulos com cantos chanfrados. Usando pontos de controle, é possível editar a quantidade de chanfro para todos os cantos juntos ou alterar o chanfro de cantos individuais.

Chamfer Rectangle (Retângulo chanfrado arredondado) desenha grupos de objetos que são exibidos como retângulos chanfrados e com cantos arredondados dentro do retângulo. É possível editar o raio do chanfro de todos os cantos juntos ou alterá-lo para cantos individuais.

Connector Line (Linha conectora) desenha grupos de objetos que são exibidos como linhas conectoras de três segmentos, como aquelas usadas para conectar os elementos de um fluxograma ou organograma. Usando pontos de controle, é possível editar os pontos finais da primeira e terceira seções da linha conectora, assim como a localização da segunda seção, que conecta a primeira e última seções.

Doughnut (Rosquinha) desenha grupos de objetos que são exibidos como anéis preenchidos. Usando pontos de controle, é possível ajustar o perímetro interno ou dividir a forma em partes.

L-Shape (Forma de L) desenha grupos de objetos que são exibidos como formas com um ângulo para a direita. Usando pontos de controle, é possível ajustar o comprimento e a largura das seções horizontal e vertical, assim como a curvatura do canto.

Pie (Torta) desenha grupos de objetos que são exibidos como gráficos setoriais. Usando pontos de controle, é possível dividir a forma em partes.

Smart Polygon (Polígono inteligente) desenha grupos de objetos que são exibidos como polígonos equiláteros com 3 a 25 lados. Com o uso de pontos de controle, é possível redimensionar e girar, adicionar ou remover segmentos, aumentar ou diminuir o número de lados ou adicionar um polígono interno à forma.

Rounded Rectangle (Retângulo arredondado) desenha grupos de objetos que são exibidos como retângulos com cantos arredondados. Usando pontos de controle, é possível editar o arredondamento de todos os cantos juntos ou alterá-lo para cantos individuais.

Spiral (Espiral) desenha grupos de objetos que são exibidos como espirais abertas. Usando pontos de controle, é possível editar o número de rotações da espiral e determinar se ela é aberta ou fechada.

Star (Estrela) desenha grupos de objetos que são exibidos como estrelas com qualquer número de pontos de 3 a 25. Usando pontos de controle, é possível adicionar ou remover pontos e ajustar os ângulos internos e externos dos pontos.

Add Shadow (Adicionar sombra) adiciona uma sombra abaixo do objeto selecionado com base nas dimensões desse objeto. Na verdade, a sombra é uma forma automática e, como todas essas formas, contém pontos de controle usados para manipular sua aparência. Por exemplo, o usuário pode pressionar a tecla Shift e arrastar o ponto de controle Direction (Direção) para restringir seu movimento a um ângulo de 45 graus. Ao clicar no ponto de controle Direction, ele atribui à sombra sua forma original.

OBSERVAÇÃO

O comando Add Shadow enviará automaticamente a nova forma de sombra um nível para trás. A menos que esse comando seja aplicado a apenas um objeto na parte superior da camada atual, a sombra poderá aparecer acima do objeto selecionado.

Para desenhar uma Auto Shape usando o painel Tools:

1. Na seção Vector (Vetor) do painel Tools (Ferramentas), selecionar uma ferramenta Auto Shape (Forma automática) no menu pop-up.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Arrastar na tela para desenhar a forma.
 - Clicar na tela para posicionar a forma com o tamanho padrão.

Para criar a Auto Shape Add Shadow:

1. Selecionar um objeto na tela.
2. Selecionar Commands (Comandos) > Creative (Criativo) > Add Shadow (Adicionar sombra).

É adicionada uma sombra ao objeto selecionado.
3. Para alterar a sombra, seguir um destes procedimentos:
 - Arrastar o ponto de controle Direction (Direção) para restringir seu movimento a um ângulo de 45 graus.
 - Clicar no ponto de controle Direction para redefinir a sombra (seu tamanho será idêntico ao da forma original).

- Pressionar as teclas Control e Command e clicar no ponto de controle Direction para redefinir apenas o eixo x.
- Clicar duas vezes no ponto de controle Perspective (Perspectiva) para redefinir apenas a largura da sombra.

Para mais informações sobre a alteração de propriedades de uma Auto Shape (Forma automática), consultar [“Alteração das propriedades de Auto Shapes”](#).

Alteração das propriedades de Auto Shapes

O painel Auto Shape Properties (Propriedades de formas automáticas) fornece controle numérico preciso sobre as Auto Shapes. Depois de inserir uma Auto Shape, é possível usar esse painel para alterar as propriedades dessa forma.

As propriedades específicas que um usuário pode alterar variam de acordo com a Auto Shape selecionada. Por exemplo, se ele tiver inserido a forma Arrow (Seta), poderá alterar sua largura, altura, espessura e outras características. Se tiver inserido a forma Star (Estrela), poderá alterar seu número de pontos, raio e outras características.

O usuário também pode usar o painel Auto Shape Properties para inserir outra Auto Shape diretamente no documento.

OBSERVAÇÃO

Esse painel só suporta as Auto Shapes exibidas no painel Tools (Ferramentas). Ele não suporta Auto Shapes de terceiros ou incluídas no painel Shapes (Formas), em Window (Janela) > Auto Shapes.

Para alterar as propriedades de uma Auto Shape:

1. Inserir uma Auto Shape (Forma automática) no documento.
2. Selecionar Window (Janela) > Auto Shape Properties (Propriedades de formas automáticas).
É exibido o painel Auto Shape Properties com as propriedades da Auto Shape selecionada.
3. Ajustar as propriedades no painel Auto Shape Properties.

DICA

No caso das formas Rectangle (Retângulo), é possível optar por bloquear seus cantos para que as alterações feitas em um canto afetem os outros três. Também é possível alterar as propriedades de cada canto individualmente.

4. Para aplicar as alterações, pressionar Tab ou Enter.

A Auto Shape selecionada é atualizada com as alterações feitas em suas propriedades. Para fazer outras alterações, ajustar a Auto Shape na tela usando seus pontos de controle, e os valores correspondentes no painel Auto Shape Properties (Propriedades de formas automáticas) serão atualizados dinamicamente.

5. Para inserir outra Auto Shape, selecionar uma no menu pop-up Insert New Auto Shape (Inserir nova forma automática) na parte inferior do painel.

A nova forma aparece no canto superior esquerdo do documento.

Ajuste de Auto Shapes de seta

As setas têm cinco pontos de controle. Há pontos de controle para ajustar a abertura da ponta da seta, o comprimento da cauda, o comprimento da extremidade da ponta e a largura da cauda.

Para ajustar a abertura de uma ponta de seta:

- Arrastar o ponto de controle de abertura de uma seta selecionada.

Para aumentar ou diminuir a agudeza da ponta de uma seta:

- Arrastar o ponto de controle da ponta de uma seta selecionada.

Para alongar ou diminuir a cauda de uma seta:

- Arrastar o ponto de controle do comprimento da cauda de uma seta selecionada.

Para ajustar a largura da cauda de uma seta:

- Arrastar o ponto de controle da largura da cauda de uma seta selecionada.

Ajuste de Auto Shapes de seta dobrada

As setas dobradas têm cinco pontos de controle. Há pontos de controle para ajustar a abertura da ponta da seta, o comprimento da extremidade da ponta, o comprimento da cauda, a largura da cauda e o arredondamento da dobra da seta.

Para ajustar a abertura da ponta de uma seta dobrada:

- Arrastar o ponto de controle da ponta de uma seta dobrada selecionada.

Para aumentar ou diminuir a agudeza da ponta de uma seta dobrada:

- Arrastar o ponto de controle da ponta de uma seta dobrada selecionada.

Para alongar ou diminuir a cauda de uma seta dobrada:

- Arrastar o ponto de controle do comprimento da alça de uma seta dobrada selecionada.

Para ajustar a largura da cauda de uma seta dobrada:

- Arrastar o ponto de controle da largura da alça de uma seta dobrada selecionada.

Para ajustar o arredondamento do canto da cauda de uma seta dobrada:

- Arrastar o ponto de controle do raio do canto de uma seta dobrada.

Ajuste de Auto Shapes de retângulo chanfrado, arredondado e chanfrado arredondado

Os retângulos chanfrados, arredondados e chanfrados arredondados têm cinco pontos de controle. O ponto de controle em cada canto ajusta todos os cantos juntos. Também é possível arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) para editar um único canto. O ponto de controle restante redimensiona o retângulo sem alterar seu arredondamento.

OBSERVAÇÃO

Para editar o raio do canto de retângulos desenhados com a ferramenta Rectangle (Retângulo), use a configuração Rectangle Roundness (Arredondamento do retângulo) no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Para ajustar os cantos de uma Auto Shape de retângulo chanfrado, arredondado ou chanfrado arredondado:

- Arrastar o ponto de controle do canto de uma forma selecionada.

Para ajustar um único canto de uma Auto Shape de retângulo chanfrado, arredondado ou chanfrado arredondado:

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) um ponto de controle do canto de uma forma selecionada.

Para redimensionar uma Auto Shape de retângulo chanfrado, arredondado ou chanfrado arredondado, sem afetar os cantos:

- Arrastar o ponto de controle de arrastar-para-redimensionar.

Para converter os cantos de um retângulo em um tipo diferente:

- Clicar com a tecla Alt (Windows) ou clicar com a tecla Option (Macintosh) em qualquer ponto de controle dos cantos.

Para converter um único canto em um tipo diferente:

- Com a tecla Shift pressionada, clicar pressionando a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) em qualquer ponto de controle dos cantos.

Ajuste de Auto Shapes de linha conectora

As linhas conectoras têm cinco pontos de controle. Há pontos de controle para posicionar os pontos inicial e final, para ajustar a posição da barra cruzada (a linha que conecta os segmentos de linha inicial e final) e para ajustar o arredondamento dos cantos.

Para mover o ponto inicial ou final de uma linha conectora:

- Arrastar o ponto de controle no início ou final da linha conectora.

Para reposicionar a barra cruzada de uma linha conectora:

- Arrastar o ponto de controle de posição horizontal.

Para ajustar todos os cantos de uma linha conectora selecionada:

- Arrastar um ponto de controle do canto.

Para ajustar um único canto de uma linha conectora selecionada:

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) um ponto de controle do canto.

Ajuste de Auto Shapes de rosquinha

Inicialmente, as Auto Shapes (Formas automáticas) de rosquinha têm três pontos de controle. Há pontos de controle para ajustar o perímetro interno, para definir o perímetro interno como zero e para dividir a forma em fatias e torná-la semelhante a um gráfico setorial. É possível adicionar tantas seções quantas desejadas usando pontos de controle. Para cada nova seção, o Fireworks adiciona um ponto de controle para redimensionar ou dividir a nova seção.

Para adicionar seções a uma rosquinha selecionada:

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) um ponto de controle de adicionar/dividir setor no perímetro externo da forma.

Para remover uma seção de uma rosquinha selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de adicionar/dividir setor no perímetro externo da forma para definir a parte da forma que deve permanecer na tela.

Para redimensionar o raio interno de uma rosquinha selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de raio interno.

Para definir o raio interno de uma rosquinha selecionada como zero:

- Clicar no ponto de controle de redefinição do raio.

Ajuste de Auto Shapes de torta

Inicialmente, as Auto Shapes (Formas automáticas) de torta têm três pontos de controle. Há pontos de controle para dividir a forma em fatias, ajustar o tamanho das fatias e redefinir a torta com uma fatia. É possível adicionar tantas seções quantas desejadas usando pontos de controle. Para cada nova seção, o Fireworks adiciona um ponto de controle para redimensionar ou dividir a nova seção.

Para adicionar seções a uma torta selecionada:

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) um ponto de controle de arrastar-para-segmento no perímetro externo da forma.

Para redimensionar uma fatia de uma torta selecionada:

- Arrastar um ponto de controle de arrastar-para-segmento no perímetro externo da forma.

Para redefinir a torta selecionada com uma fatia:

- Clicar no ponto de controle de redefinição.

Ajuste de Auto Shapes de forma de L

As formas de L têm quatro pontos de controle. Há pontos de controle para ajustar o comprimento e a largura de cada seção da forma de L e para ajustar o arredondamento da curva.

Para alterar o comprimento ou a largura da seção de uma forma de L selecionada:

- Arrastar um dos dois pontos de controle de comprimento/largura.

Para ajustar o arredondamento dos cantos de uma forma de L selecionada:

- Arrastar o ponto de controle do raio do canto.

Ajuste de Auto Shapes de polígono inteligente

Inicialmente, Smart Polygons (Polígonos inteligentes) são exibidos como pentágonos com quatro pontos de controle. Há pontos de controle para redimensionar e girar, adicionar ou remover segmentos do polígono, aumentar ou diminuir o número de lados do polígono e adicionar um polígono interno à forma para criar um anel.

Para redimensionar ou girar um polígono inteligente selecionado, executar um destes procedimentos:

- Arrastar o ponto de controle de dimensionar/girar.
- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) o ponto de controle de dimensionar/girar para girar somente.

Para adicionar ou remover seções de um polígono inteligente selecionado:

- Arrastar o ponto de controle das seções.

Para alterar o número de lados de um polígono inteligente selecionado:

- Arrastar o ponto de controle dos lados.

Para dividir um polígono inteligente selecionado em segmentos.

- Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou arrastar com a tecla Option (Macintosh) o ponto de controle dos lados.

Para redimensionar o polígono interno de um polígono inteligente, executar um destes procedimentos:

- Se o polígono tiver um polígono interno, arrastar o ponto de controle do polígono interno.
- Se o polígono não tiver um polígono interno, arrastar o ponto de controle de redefinição do polígono interno.

Para redefinir o polígono interno de um polígono inteligente selecionado:

- Clicar no ponto de controle de redefinição do polígono interno.

Ajuste de Auto Shapes de espiral

As espirais têm dois pontos de controle. Há pontos de controle para ajustar o número de voltas da espiral e para torná-la aberta ou fechada.

Para ajustar o número de voltas de uma espiral selecionada:

- Arrastar o ponto de controle das espirais.

Para abrir ou fechar uma espiral selecionada:

- Clicar no ponto de controle de abrir/fechar espiral .

Ajuste de Auto Shapes de estrela

Inicialmente, as estrelas têm cinco pontos de controle. Há pontos de controle para adicionar ou remover pontos, para ajustar os ângulos internos e externos dos pontos e para ajustar o arredondamento dos pontos mais elevados e mais baixos.

Para alterar o número de lados de uma estrela selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de pontos.

Para ajustar os pontos mais baixos de uma estrela selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de ponto mais baixo.

Para ajustar os pontos de uma estrela selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de ponto mais elevado.

Para ajustar o arredondamento dos pontos mais elevados ou mais baixos de uma estrela selecionada:

- Arrastar o ponto de controle de arredondamento.

Uso do painel Assets para adicionar Auto Shapes a um desenho

O painel Assets contém uma guia Shapes (Formas) onde podem ser encontradas formas automáticas adicionais. Essas Auto Shapes, em geral, são mais complexas que as do painel Tools (Ferramentas). Para colocar as Auto Shapes no desenho, em vez de desenhá-las diretamente na tela, é necessário arrastá-las do painel Assets para a tela.

Para criar uma Auto Shape usando o painel Assets:

1. Selecionar Window (Janela) > Auto Shapes (Formas automáticas) para exibir a guia Shapes (Formas), caso ela não esteja visível.
2. Arrastar a visualização de uma Auto Shape do painel Assets para a tela.
3. Também é possível editar a Auto Shape arrastando os pontos de controle.

Adição de novas Auto Shapes ao Fireworks

É possível adicionar novas Auto Shapes (Formas automáticas) ao Fireworks usando o site do Fireworks Exchange na Web. Algumas Auto Shapes novas são exibidas na guia Shapes (Formas) do painel Assets (Propriedades) e outras são exibidas no menu Tools (Ferramentas), agrupadas com as outras Auto Shapes.

Também é possível adicionar novas Auto Shapes ao Fireworks criando o código JavaScript para elas. Para mais informações, consultar *Extending Fireworks* (Extensão dos recursos do Fireworks).

Para adicionar novas Auto Shapes ao Fireworks:

1. Selecionar Window (Janela) > Auto Shapes (Formas automáticas) para exibir o painel Shapes (Formas), caso ele não esteja visível.
2. No menu Options (Opções) do painel Shapes, selecionar Get More Auto Shapes (Obter mais formas automáticas).
O Fireworks se conecta à Web e navega para o site do Fireworks Exchange.
3. Seguir as instruções na tela para selecionar novas Auto Shapes e adicioná-las ao Fireworks.

Desenho de traçados de forma livre

É possível desenhar traçados vetoriais de forma livre com a ferramenta Vector Path (Traçado vetorial), da mesma maneira como se faz desenhos com um marcador de ponta macia ou um crayon. A ferramenta Vector Path está localizada no menu pop-up da ferramenta Pen (Caneta).

É possível alterar os atributos de traço e preenchimento de traçados desenhados com a ferramenta Vector Path. Consultar [Capítulo 7, “Aplicação de cor, traços e preenchimentos”](#), na página 191.

Uso da ferramenta Vector Path

A ferramenta Vector Path (Traçado vetorial) possui uma grande variedade de categorias de traços de pincel, inclusive aerógrafo, caligrafia, carvão, crayon e artificial. Em geral, cada categoria possui várias opções de traços, como Light Marker (Marcador claro), Dark Marker (Marcador escuro), Splattered Oil (Óleo borrifado), Bamboo (Bambu), Ribbon (Fita), Confetti (Confete), 3D, Toothpaste (Pasta de dente) e Viscous Alien Paint (Pintura viscosa).

Embora os traços sejam parecidos com a pintura ou tinta, cada um possui pontos e traçados de um objeto vetorial. Isso significa que é possível alterar a forma do traço, usando qualquer uma das diversas técnicas de edição vetorial. Depois de mudar a forma do traçado, o traço é redesenhado.

Para obter uma suavização de traçado mais precisa, antes de desenhá-lo, é possível alterar o número de pontos exibidos nele na caixa Precision (Precisão) do Property inspector (Inspetor de propriedades).



Pintura editada pela movimentação de pontos vetoriais

É possível modificar traços de pincel e adicionar preenchimentos a objetos selecionados desenhados com a ferramenta Vector Path. As novas configurações de traço e preenchimento são mantidas para uso futuro da ferramenta Vector Path dentro do documento atual.

Para desenhar um traçado vetorial de forma livre:



1. No menu pop-up Pen (Caneta), selecionar a ferramenta Vector Path (Traçado vetorial).
2. Caso seja preferível, definir os atributos do traço e as opções da ferramenta Vector Path no Property inspector (Inspetor de propriedades). Consultar [Capítulo 7, “Aplicação de cor, traços e preenchimentos”](#), na página 191.
3. Caso seja preferível, alterar o nível de precisão do traçado selecionando um número no menu pop-up Precision (Precisão) do Property inspector para a ferramenta Vector Path. Quanto maior o número selecionado, maior o número de pontos exibidos no traçado desenhado.
4. Arrastar o mouse para desenhar. Para limitar o traçado a uma linha horizontal ou vertical, manter a tecla Shift pressionada durante o arraste.
5. Soltar o botão do mouse para terminar o traçado. Para fechar o traçado, soltar o botão do mouse quando o ponteiro retornar ao ponto inicial do traçado.

Desenho de traçados através da plotagem de pontos

Uma das maneiras de desenhar e editar objetos vetoriais no Fireworks é plotar pontos como se estivesse desenhando uma figura conectada por pontos. Quando o usuário clica em cada ponto com a ferramenta Pen (Caneta), o Fireworks desenha automaticamente o traçado do objeto vetorial a partir do último ponto clicado.

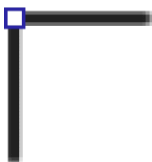
Além de conectar os pontos só com segmentos retos, a ferramenta Pen pode desenhar segmentos curvos suaves, derivados matematicamente, conhecidos como curvas Bézier. O tipo de cada ponto — de canto ou de curva — determina se as curvas adjacentes são linhas retas ou curvas.



É possível modificar segmentos de traçado reto e curvo arrastando os pontos. Além disso, pode-se modificar segmentos de traçado curvo arrastando as alças de ponto. É possível, inclusive, converter segmentos de traçado reto em curvo (e vice-versa) pela conversão dos pontos.

Desenho de um segmento de traçado reto

Para desenhar segmentos de linha reta com a ferramenta Pen (Caneta), basta clicar para colocar os pontos. Cada clique com a ferramenta Pen plota um ponto de canto.



Para desenhar um traçado com segmentos de linha reta:



1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Caso seja preferível, selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências), ativar uma das opções a seguir na guia Editing (Edição) da caixa de diálogo Preferences e clicar em OK:
Show Pen Preview (Mostrar visualização da caneta) exibe o segmento de linha que resultaria do clique seguinte.

Show Solid Points (Mostrar pontos sólidos) mostra os pontos sólidos durante o desenho.

OBSERVAÇÃO

No Mac OS X, selecionar Fireworks > Preferences para abrir a caixa de diálogo Preferences.

3. Clicar na tela para substituir o primeiro ponto de canto.
4. Mover o ponteiro e clicar para colocar o próximo ponto. Um segmento de linha reta une os dois pontos.
5. Continuar plotando pontos. Os segmentos retos unem intervalos entre pontos.
6. Seguir um destes procedimentos para finalizar o traçado, aberto ou fechado:
 - Clicar duas vezes no último ponto para terminar o traçado como aberto.
 - Selecionar outra ferramenta para finalizar o traçado como aberto.

OBSERVAÇÃO

Quando o usuário seleciona uma ferramenta vetorial ou de seleção diferente da ferramenta Text (Texto) e retorna à ferramenta Pen (Caneta), o Fireworks reinicia o desenho do objeto no seu próximo clique.

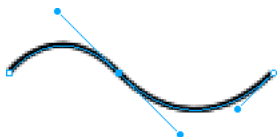
- Clicar no primeiro ponto plotado para fechar o traçado. Os pontos inicial e final de um traçado fechado são o mesmo ponto.

OBSERVAÇÃO

Ciclos formados por uma sobreposição de traçado não são traçados fechados. Apenas traçados iniciados e terminados no mesmo ponto são considerados traçados fechados.

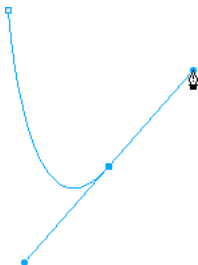
Desenho de segmentos de traçado curvo

Para desenhar segmentos de traçado curvo, basta clicar e arrastar durante a plotagem dos pontos. Durante o desenho, o ponto atual mostra alças. Sejam desenhados com a ferramenta Pen (Caneta) ou com outra ferramenta de desenho do Fireworks, todos os pontos de todos os objetos vetoriais têm alças de ponto. No entanto, essas alças apenas são visíveis nos pontos curvos.



Para desenhar um objeto com segmentos curvos:

1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Clicar para colocar o primeiro ponto de canto.
3. Mover o local do próximo ponto e, em seguida, clicar e arrastar para elaborar um ponto de curva. Toda vez que clicar e arrastar o mouse, o Fireworks estende o segmento de linha para o novo ponto.



4. Continuar plotando pontos. Se um novo ponto for clicado e arrastado, será elaborado um ponto de curva, se for apenas clicado, será produzido um ponto de canto.

DICA

É possível alternar temporariamente para a ferramenta Selecionar secundário de modo a alterar o local dos pontos e a forma das curvas durante o desenho. Pressionar a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta um ponto ou uma alça de ponto com a ferramenta Pen.

5. Seguir um destes procedimentos para finalizar o traçado, aberto ou fechado:
 - Clicar duas vezes no último ponto para terminar o traçado como aberto.
 - Selecionar outra ferramenta para finalizar o traçado como aberto. Quando o usuário seleciona certas ferramentas e retorna à ferramenta Pen, o Fireworks reinicia o desenho do objeto no seu próximo clique.

- Clicar no primeiro ponto plotado para fechar o traçado. Os pontos inicial e final de um traçado fechado são o mesmo ponto.

Ajuste da forma de um segmento de traçado reto

É possível aumentar, diminuir ou alterar a posição de um segmento de traçado reto pela movimentação dos pontos.

Para alterar um segmento de traçado reto:

1. Selecionar o traçado com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário).
2. Clicar em um ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) para selecioná-lo.

Pontos de canto selecionados aparecem como quadrados azuis sólidos.

3. Arrastar o ponto ou usar as teclas de seta para mover o ponto para um novo local.

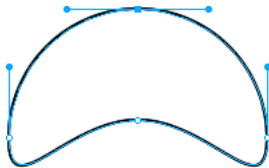
Ajuste da forma de um segmento de traçado curvo

É possível alterar a forma de um objeto vetorial arrastando as alças de seus pontos com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário). As alças de ponto determinam o grau de curvatura entre os pontos fixos. Essas curvas são conhecidas como curvas Bézier.

Para editar a curva Bézier de um segmento de traçado:

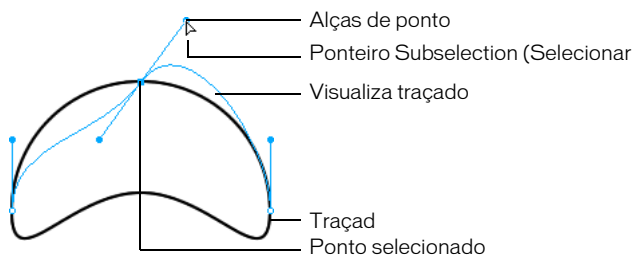
1. Selecionar o traçado com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário).
2. Clicar em um ponto de curva com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) para selecioná-lo.

Um ponto de curva selecionado aparece como um quadrado azul sólido. As alças de ponto se estendem a partir do ponto.

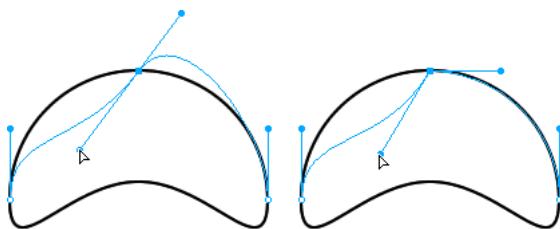


3. Arrastar as alças para um novo local. Para restringir o movimento da alça a ângulos de 45°, manter a tecla Shift pressionada ao arrastar.

A visualização do traçado azul mostra o local em que o novo traçado será desenhado se o botão do mouse for solto.

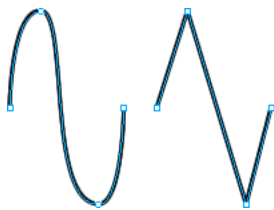


Por exemplo, se arrastar a alça de ponto esquerda para baixo, a alça de ponto direita irá para cima. Arrastar com a tecla Alt uma alça para movê-la de maneira independente-

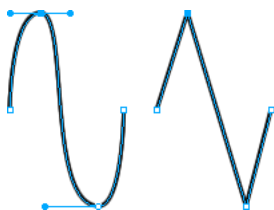


Conversão de um segmento de traçado em reto ou curvo

Segmentos de traçado reto são interseccionados por pontos de canto. Os segmentos de traçado curvo contêm pontos de curva.



É possível a conversão de um segmento reto em curvo e vice-versa, por meio da conversão do ponto.



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

1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Clicar em um ponto de canto em um traçado selecionado e arrastar para longe.

As alças se estendem, curvando os segmentos adjacentes.

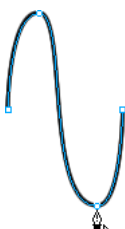


OBSERVAÇÃO

Para editar as alças do ponto, selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) ou pressionar a tecla Control (Windows) ou a tecla Command (Mac) enquanto a ferramenta Pen está ativa.

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

1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Clicar em um ponto de curva em um traçado selecionado.



As alças se retraem e os segmentos adjacentes ficam retos.



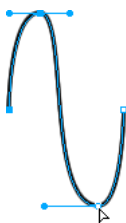
Seleção de pontos

A ferramenta Subselection (Selecionar secundário) permite a seleção de vários pontos. Antes de selecionar um ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário), é necessário selecionar o traçado com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection ou clicar na miniatura no painel Layers (Camadas).

Para selecionar pontos específicos em um traçado selecionado:



1. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar em um ponto ou manter a tecla Shift pressionada e clicar em vários pontos, um por um.



- Arrastar em volta dos pontos a serem selecionados.

Para exibir as alças de um ponto de curva:

- Clicar no ponto com a ferramenta Subselection. Se qualquer ponto mais perto do ponto clicado for um ponto de curva, a alça próxima também será exibida.

Movimento de um ponto e de uma alça de ponto

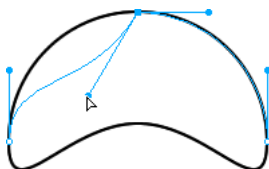
É possível alterar a forma de um objeto arrastando os pontos e as alças de ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).

Para mover um ponto:

- Arrastá-lo com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) no painel Tools (Ferramentas).
 - O Fireworks redesenha o traçado para refletir a nova posição do ponto.

Para alterar a forma de um segmento de traçado:

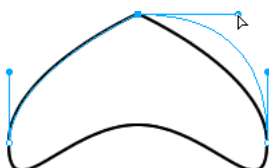
- Arrastar uma alça de ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário). Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou com Option (Macintosh) para arrastar uma alça de cada vez.



Para ajustar a alça de um ponto de curva:



1. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) no painel Tools (Ferramentas).
2. Selecionar um ponto de canto.
3. Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou com Option (Macintosh) o ponto para exibir sua alça e dobrar o segmento adjacente.



Arraste de uma alça de ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) para editar o segmento adjacente de traçado

Inserção e exclusão de pontos em um traçado

É possível adicionar e excluir pontos de um traçado. A adição de pontos a um traçado proporciona controle sobre um segmento específico dentro do traçado. A exclusão de pontos do traçado muda sua forma ou simplifica a edição.

Para inserir um ponto em um traçado selecionado:

- Com a ferramenta Pen (Caneta), clicar em qualquer ponto do traçado que não tenha um ponto.

Para excluir o ponto de um segmento de traçado selecionado, seguir um destes procedimentos:

- Clicar em um ponto de canto de um objeto selecionado com a ferramenta Pen (Caneta).
- Clicar duas vezes em um ponto de curva de um objeto selecionado com a ferramenta Pen.
- Selecionar um ponto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) e pressionar a tecla Delete ou Backspace.

Continuação de um traçado existente

É possível usar a ferramenta Pen (Caneta) para continuar a desenhar um traçado aberto existente.

Para retomar o desenho de um traçado aberto existente:

1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Clicar no ponto final e continuar o traçado.
O ponteiro da ferramenta Pen (Caneta) é alterado para indicar a adição de um traçado.

Mescla de dois traçados abertos

Um usuário pode conectar dois traçados abertos para formar um traçado contínuo. Quando ele conecta dois traçados, os atributos de traço, preenchimento e filtro do traçado superior transformam-se nos atributos do traçado mesclado recentemente.

Para mesclar dois traçados abertos:

1. Selecionar a ferramenta Pen (Caneta) no painel Tools (Ferramentas).
2. Clicar no ponto final de um dos traçados.
3. Mover o ponteiro para o ponto final do outro traçado e dar um clique.

União automática de traçados abertos semelhantes

É possível unir facilmente um traçado aberto a outro com características de traço e preenchimento semelhantes.

Para unir automaticamente dois traçados abertos:

1. Selecionar um traçado aberto.
2. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) e arrastar um ponto final do traçado para dentro de alguns pixels do ponto final do traçado semelhante.
O ponto final fica alinhado com o outro traçado e os dois se transformam em um único traçado.

Edição de traçados

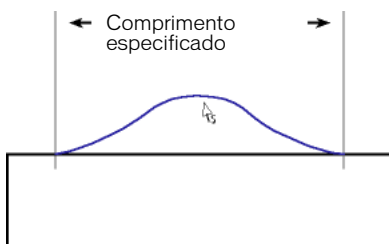
O Fireworks lhe oferece diversos métodos para edição de objetos vetoriais. É possível alterar a forma de um objeto movendo, adicionando ou excluindo pontos. Também é possível mover as alças de ponto para alterar a forma de segmentos de traçado adjacentes. Ferramentas de forma livre permitem a alteração na forma dos objetos por meio da edição direta dos traçados. Além disso, é possível usar operações de traçado para criar novas formas, pela combinação ou alteração de traçados existentes.

Edição com ferramentas vetoriais

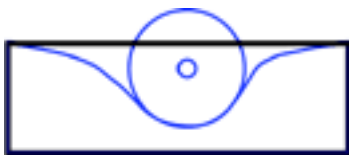
Além de arrastar pontos e alças de ponto, o usuário pode usar diversas ferramentas do Fireworks para editar objetos vetoriais diretamente.

Dobra e mudança de forma de objetos vetoriais

A ferramenta Freeform (Forma livre) permite que o usuário dobre e mude a forma de objetos vetoriais diretamente, em vez de manipular os pontos. É possível empurrar ou puxar qualquer parte de um traçado, independentemente de onde os pontos estiverem localizados. O Fireworks adiciona, move ou exclui automaticamente pontos ao longo do traçado à medida que a forma do objeto vetorial é alterada.



Ferramenta Freeform (Forma livre) puxando um segmento de traçado



Ferramenta Freeform (Forma livre) empurrando um segmento de traçado

Quando o usuário move o ponteiro do mouse sobre um traçado selecionado, ele se transforma no ponteiro de empurrar ou puxar, dependendo da sua posição em relação ao traçado selecionado.

Ponteiro	Significado
	A ferramenta Freeform (Forma livre) está em uso.
	A ferramenta Freeform está em uso e o ponteiro de puxar está em posição para puxar o traçado selecionado.
	A ferramenta Freeform está em uso e o ponteiro de puxar está puxando o traçado selecionado.
	A ferramenta Freeform está em uso e o ponteiro de empurrar está ativo.
	A ferramenta Reshape Area (Mudar forma) da área está em uso e o ponteiro de mudança da área está ativo. A área do círculo interno para o círculo externo representa a intensidade reduzida.

Quando o ponteiro estiver diretamente sobre o traçado, o usuário poderá puxar o traçado. Quando o ponteiro não estiver diretamente sobre o traçado, ele poderá empurrar o traçado. É possível alterar o tamanho do ponteiro de empurrar e puxar.

OBSERVAÇÃO	A ferramenta Freeform (Forma livre) da área também responde à pressão de um digitalizador Wacom ou de outra mesa digitalizadora compatível.
------------	---

Para puxar um traçado selecionado:



1. Selecionar a ferramenta Freeform (Forma livre) no painel Tools (Ferramentas).
2. Mover o ponteiro diretamente sobre o traçado selecionado.



- O ponteiro é alterado para o ponteiro de puxar.
3. Arrastar o traçado.

Para empurrar um traçado selecionado:



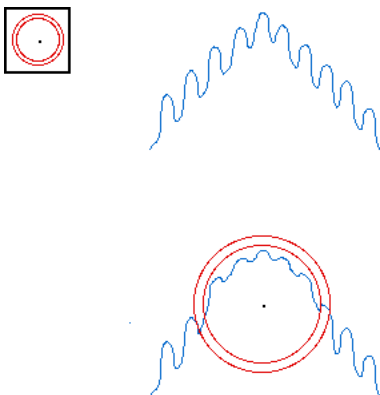
1. Selecionar a ferramenta Freeform (Forma livre) no painel Tools (Ferramentas).
2. Apontar ligeiramente para fora do traçado.
3. Arrastar em direção ao traçado para empurrá-lo. Empurrar ou puxar o traçado selecionado para mudar sua forma.

Para alterar o tamanho do ponteiro de empurrar, seguir um destes procedimentos:

- Com o botão do mouse pressionado, pressionar a tecla de seta à direita ou 2, para aumentar a largura do ponteiro.
- Com o botão do mouse pressionado, pressionar a tecla Seta à esquerda ou 1, para diminuir a largura do ponteiro.
- Para definir o tamanho do ponteiro e o comprimento do segmento do traçado afetado, cancelar a seleção de todos os objetos do documento e, em seguida, digitar um valor de 1 a 500 na caixa de texto Size (Tamanho) do Property inspector (Inspetor de propriedades). O valor indica o tamanho do ponteiro em pixels.

Distorção de traçados

É possível usar a ferramenta Reshape Area (Mudar forma da área) para puxar a área de todos os traçados selecionados para dentro do círculo externo do ponteiro de mudança de forma da área.



O círculo interno do ponteiro é o limite da ferramenta em sua intensidade total. A área entre os círculos interno e externo muda a forma dos traçados abaixo da intensidade total. O círculo externo do ponteiro determina o movimento gravitacional do ponteiro. É possível definir a sua intensidade.

OBSERVAÇÃO

A ferramenta Reshape Area (Mudar forma da área) também responde à pressão de um digitalizador Wacom ou de outra mesa digitalizadora compatível.

Para distorcer traçados selecionados:



1. No menu pop-up Freeform (Forma livre), selecionar a ferramenta Reshape Area (Mudar forma da área).
2. Arrastar os traçados para redesenhá-los.

Para alterar o tamanho do ponteiro de mudança de forma da área, seguir um destes procedimentos:

- Com o botão do mouse pressionado, pressionar a tecla de seta à direita ou 2, para aumentar a largura do ponteiro.
- Com o botão do mouse pressionado, pressionar a tecla Seta à esquerda ou 1, para diminuir a largura do ponteiro.
- Para definir o tamanho do ponteiro e o comprimento do segmento do traçado afetado, cancelar a seleção de todos os objetos do documento e, em seguida, digitar um valor de 1 a 500 na caixa de texto Size (Tamanho) do Property inspector (Inspetor de propriedades). O valor indica o tamanho do ponteiro em pixels.

Para definir a intensidade do círculo interno do ponteiro de mudança de forma da área:

- Digitar um valor de 1 a 100 na caixa de texto Strength (Força) do Property inspector (Inspetor de propriedades). O valor indica a porcentagem de intensidade potencial do ponteiro. Quanto maior a porcentagem, maior será a intensidade.

Redesenho de traçados

É possível usar a ferramenta Redraw Path (Redesenhar traçado) para redesenhar ou estender um segmento de um traçado selecionado, mantendo suas características de traço, preenchimento e efeitos.

Para redesenhar ou estender o segmento de um traçado selecionado:



1. No menu pop-up Pen (Caneta), selecionar a ferramenta Redraw Path (Redesenhar traçado).
2. Caso seja preferível, alterar o nível de precisão da ferramenta Redraw Path selecionando um número no menu pop-up da caixa Precision (Precisão) do Property inspector (Inspetor de propriedades). Quanto maior o número selecionado, maior o número de pontos exibidos no traçado.
3. Mover o ponteiro diretamente sobre o traçado.
O ponteiro é transformado no ponteiro de redesenho de traçado.⁴

4. Arrastar o mouse para redesenhar ou estender um segmento de traçado. A parte do traçado a ser redesenhada está realçada em vermelho.
5. Soltar o botão do mouse.

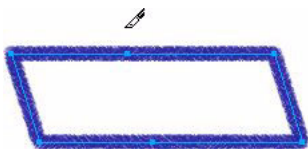
Alteração da aparência de um traçado por pressão e velocidade variada

É possível alterar a aparência de um traçado usando as ferramentas Path Scrubber (Corretor de traçado). Com a utilização de pressão e velocidade variada, é possível alterar as propriedades do traço de um traçado. Essas propriedades incluem tamanho do traço, ângulo, quantidade de tinta, dispersão, matiz, luminosidade e saturação. É possível especificar quais as propriedades que serão afetadas pelas ferramentas Path Scrubber (Corretor de traçado) usando a guia Sensitivity (Sensibilidade) da caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço). Além disso, pode-se especificar qual a quantidade de pressão e velocidade que afeta essas propriedades. Para detalhes sobre as opções de configuração da caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço), consultar [“Trabalho com traços” na página 205](#).

Recorte de traçados em vários objetos



A ferramenta Knife (Faca) permite fatiar um traçado em dois ou mais traçados.



Para recortar um traçado selecionado:

1. Selecionar a ferramenta Knife (Faca) no painel Tools (Ferramentas).

OBSERVAÇÃO

Se usar a borracha das canetas Wacom, a ferramenta Knife (Faca) será selecionada automaticamente.

2. Seguir um destes procedimentos:
 - Arrastar o ponteiro no traçado.
 - Clicar no traçado.
3. Cancelar a seleção do traçado.

Edição com operações de traçado

É possível usar operações de traçado no menu Modify (Modificar) para criar novas formas, por meio da combinação ou alteração de traçados existentes. No caso de algumas operações de traçado, a ordem de empilhamento dos objetos de traçado selecionados define o modo de funcionamento da operação. Para informações sobre a organização da ordem de empilhamento de objetos selecionados, consultar [“Empilhamento de objetos” na página 88](#).

OBSERVAÇÃO

O uso de uma operação de traçado remove todas as informações de pressão e velocidade dos traçados afetados.

Combinação de objetos de traçado

Um usuário pode combinar objetos de traçado em um único objeto de traçado. Ele pode conectar os pontos finais de dois traçados abertos para criar um único traçado fechado ou pode unir vários traçados para criar um traçado composto.

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

1. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) no painel Tools (Ferramentas).
2. Selecionar dois pontos finais nos traçados abertos.
3. Selecionar Modify (Modificar) > Combine Paths (Combinar traçados) > Join (Unir).

Para criar um traçado composto:

1. Selecionar dois ou mais traçados abertos ou fechados.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Combine Paths (Combinar traçados) > Join (Unir).

Para separar um traçado composto:

1. Selecionar o traçado composto.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Combine Paths (Combinar traçados) > Split (Dividir).

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

- Selecionar Modify (Modificar) > Combine Paths (Combinar traçados) > Union (União).
O traçado resultante assume os atributos de traço e preenchimento do objeto que está colocado mais atrás.

Conversão de um traçado em uma seleção de moldura

É possível converter uma forma vetorial em uma seleção de bitmap e, em seguida, usar as ferramentas de bitmap para editar o novo bitmap.

Para converter um traçado em uma seleção de moldura:

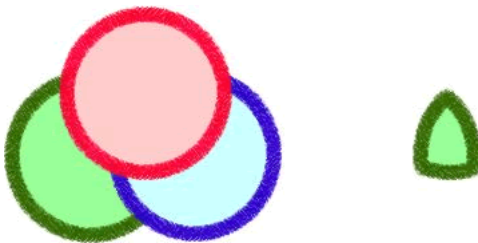
1. Selecionar um traçado.
2. Selecionar **Modify (Modificar) > Convert Path to Marquee (Converter traçado em moldura)**.
3. Na caixa de diálogo **Convert Path to Marquee**, selecionar uma configuração de **Edge (Borda)** para a seleção de moldura a ser criada.
4. Caso a opção **Feather (Enevoar)** esteja selecionada na configuração de **Edge**, especificar o valor a ser usado para a quantidade de enevoamento.
5. Para converter o traçado selecionado em uma moldura, clicar em **OK**.

OBSERVAÇÃO

A conversão de um traçado em uma moldura exclui o traçado selecionado. Para não excluir traçados ao convertê-los em seleções de molduras, é possível alterar a configuração padrão. Selecionar **Edit (Editar) > Preferences (Preferências) > Editing (Edição)** e desmarcar **Delete paths when converting to marquee (Excluir traçados ao converter em moldura)**.

Criação de um objeto a partir da interseção de outros objetos

Com a utilização do comando **Intersect (Interseção)**, é possível criar um objeto a partir da interseção de dois ou mais objetos.

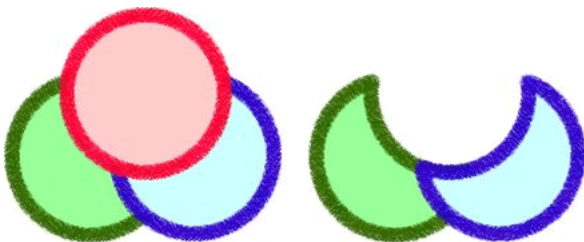


Para criar um traçado fechado que abranja a área comum a todos os traçados selecionados:

- Selecionar **Modify (Modificar) > Combine Paths (Combinar traçados) > Intersect (Interseção)**. O traçado resultante assume os atributos de traço e preenchimento do objeto que está colocado mais atrás.

Remoção de partes de um objeto de traçado

É possível remover partes de um objeto de traçado selecionado conforme definido pelas partes sobrepostas de outro objeto de traçado selecionado que esteja organizado na frente do primeiro objeto.



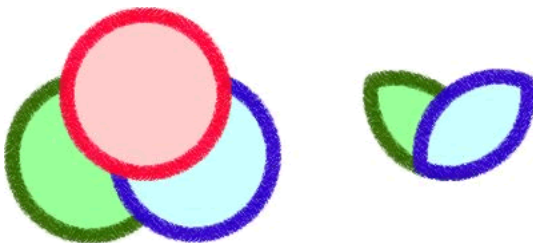
Para remover partes de um objeto de traçado:

1. Selecionar o objeto de traçado que define a área a ser removida.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Arrange (Organizar) > Bring to Front (Trazer para frente).
3. Manter a tecla Shift pressionada e adicionar à seleção o objeto de traçado do qual as partes devem ser removidas.
4. Selecionar Modify > Combine Paths (Combinar traçados) > Punch (Perfuração).

Os atributos de traço e preenchimento permanecem inalterados.

Corte de um traçado

É possível cortar um traçado usando a forma de um outro traçado. O traçado da frente ou o mais superior define a forma da área cortada.



Para cortar um traçado selecionado:

1. Selecionar o objeto de traçado que define a área a ser cortada.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Arrange (Organizar) > Bring to Front (Trazer para frente).
3. Manter a tecla Shift pressionada e adicionar à seleção o objeto de traçado a ser cortado.
4. Selecionar Modify > Combine Paths (Combinar traçados) > Crop (Cortar).

O objeto de traçado resultante retém os atributos de traço e preenchimento do objeto que está colocado mais atrás.

Simplificação de um traçado

É possível remover pontos de um traçado e manter a mesma forma geral. O comando Simplify (Simplificar) remove os pontos redundantes do traçado de acordo com uma quantidade especificada.

Convém usar o comando Simplify se houver uma linha reta com mais de dois pontos, por exemplo. São necessários apenas dois pontos para produzir uma linha reta. Ou talvez o traçado contenha pontos que estão exatamente um em cima do outro. O comando Simplify remove os pontos desnecessários para reproduzir o traçado feito.

Para simplificar um traçado selecionado:

1. Selecionar Modify (Modificar) > Alter Path (Alterar traçado) > Simplify (Simplificar).

A caixa de diálogo Simplify (Simplificar) é exibida.

2. Digitar uma quantidade de simplificação e clicar em OK.

Com a maior simplificação, aumenta também o grau em que o Fireworks pode alterar o traçado para reduzir o número de pontos no traçado.

Expansão de um traço

É possível converter o traço de um traçado selecionado em traçado fechado. O traçado resultante cria a ilusão de um traçado sem preenchimento e de um traço com os mesmos atributos do preenchimento do objeto original.



OBSERVAÇÃO

A expansão do traço de um traçado que faz interseção com ele próprio pode produzir resultados interessantes. Se o traçado original tiver um preenchimento, as partes de interseção do traçado não terão preenchimento depois da expansão do traço.

Para expandir o traço de um objeto selecionado:

1. Selecionar Modify (Modificar) > Alter Path (Alterar traçado) > Expand Stroke (Expandir traço) para abrir a caixa de diálogo Expand Stroke.
2. Definir a largura do traçado fechado resultante.
3. Especificar um tipo de canto: meia-esquadria, redondo ou chanfrado.
4. Se selecionar meia-esquadria, será necessário definir o limite de meia-esquadria, o ponto em que um canto de meia-esquadria se torna automaticamente um canto chanfrado. O limite de meia-esquadria é a proporção do comprimento do canto de meia-esquadria em relação à largura do traço.
5. Selecionar uma opção de extremidade da linha: botão, quadrada ou redonda. Em seguida, clicar em OK.

Um traçado fechado na forma do original e com os mesmos atributos de traço e preenchimento substitui o traçado original.

Retração ou expansão de um traçado

É possível retraindo ou expandindo o traçado de um objeto selecionado em um número específico de pixels.

Para expandir ou retraindo um traçado selecionado:

1. Selecionar Modify (Modificar) > Alter Path (Alterar traçado) > Inset Path (Interiorizar traçado) para abrir a caixa de diálogo Inset Path.
2. Selecionar uma direção para retraindo ou expandir o traçado:
Dentro retrai o traçado.
Fora expande o traçado.
3. Definir a largura entre o traçado original e o traçado expandido ou retraído.
4. Especificar um tipo de canto: meia-esquadria, redondo ou chanfrado.
5. Se selecionar meia-esquadria, será necessário definir o limite de meia-esquadria, o ponto em que um canto de meia-esquadria se torna automaticamente um canto chanfrado. O limite de meia-esquadria é a proporção do comprimento do canto de meia-esquadria em relação à largura do traço.
6. Clicar em OK.

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

O Macromedia Fireworks 8 tem muitos recursos de texto normalmente reservados para aplicativos de editoração eletrônica sofisticados. É possível criar um texto em várias fontes e tamanhos, além de ajustar kerning, espaçamento, cor, entrelinhamento, deslocamento da linha de base e muito mais. A combinação dos recursos de edição de texto do Fireworks com a vasta gama de traços, preenchimentos, filtros e estilos transforma o texto em um elemento ativo dos seus projetos gráficos. É possível usar o verificador ortográfico do Fireworks para corrigir erros ortográficos.

Quando o usuário cria um objeto de texto, o Fireworks salva automaticamente o objeto com um nome que corresponda ao conteúdo do texto, facilitando sua localização posterior. Se ele preferir atribuir um nome diferente ao objeto de texto, poderá alterar com facilidade o nome atribuído automaticamente.

A capacidade de editar texto a qualquer momento — mesmo depois de aplicar Live Filters (Filtros ao vivo) como sombras e chanfros — significa que é possível alterar o texto com facilidade. Também é possível copiar objetos que incluam texto e alterar o texto para cada cópia. Texto vertical, texto transformado, texto anexado a traçados e texto convertido em traçados ou imagens estendem as possibilidades de projeto.

É possível importar texto mantendo os atributos RTF (Rich Text Format). Além disso, ao importar um documento Photoshop que contém texto, o texto permanece editável. O Fireworks trata fontes ausentes na importação solicitando a seleção de uma fonte substituta ou permitindo a importação de texto como uma imagem estática.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Digitação de texto	164
Edição de texto	167
Aplicação de traços, preenchimentos e filtros ao texto	180
Anexação de um texto a um traçado	181
Transformação de texto	184
Conversão de texto em traçados	184
Importação de texto	185
Verificação da ortografia	187
Utilização do Text Editor	189

Digitação de texto

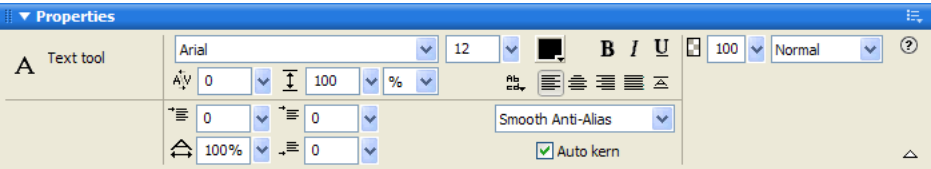
Com a ferramenta Text (Texto) e as opções do Property inspector (Inspetor de propriedades), é possível digitar, formatar e editar texto em seus gráficos.



Ferramenta Text (Texto)

OBSERVAÇÃO

Se o Property inspector estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades do texto.



O Property inspector (Inspetor de propriedades) quando a ferramenta Text (Texto) estiver selecionada

Nomeação de um objeto de texto

À medida que um texto é adicionado a um documento do Fireworks, esse objeto de texto é salvo automaticamente com um nome que corresponda ao texto digitado. É possível substituir o nome atribuído por um diferente, se for preferível.

Para alterar o nome de um objeto de texto:

1. Selecionar o objeto de texto.

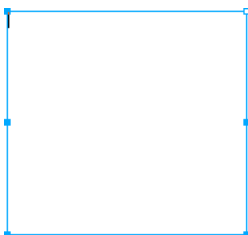
O nome existente do objeto de texto é exibido na caixa Text (Texto) do Properties inspector (Inspetor de propriedades) e na miniatura do objeto no painel Layers (Camadas).

2. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar o nome na caixa Text do Properties inspector e digitar um novo nome.
- Clicar no nome na miniatura do objeto no painel Layers e digitar um novo nome.

Criação de bloco de texto

Todo texto em um documento Fireworks aparece dentro de um retângulo com alças denominado bloco de texto.



Para digitar texto:

1. Selecionar a ferramenta Text (Texto).

O Property inspector (Inspetor de propriedades) exibe opções para a ferramenta Text (Texto).

2. Selecionar a cor, a fonte, o tamanho, o espaçamento e outras características de texto.

3. Seguir um destes procedimentos:

- Clicar no documento onde deseja que o bloco de texto comece. Será criado um bloco de texto de dimensionamento automático.
- Arrastar para desenhar um bloco de texto. Será criado um bloco de texto com largura fixa.

Para mais informações sobre os diferentes tipos de blocos de texto, consultar [“Uso de blocos de texto de dimensionamento automático e largura fixa” na página 166](#).

4. Digitar o texto. Para inserir uma quebra de parágrafo, pressionar Enter.
5. Se desejar, realçar o texto no bloco de texto após digitá-lo e reformatá-lo.
6. Ao concluir a digitação do texto, seguir um destes procedimentos:
 - Clicar fora do bloco de texto.
 - Selecionar outra ferramenta no painel Tools (Ferramentas).
 - Pressionar Esc.

Movimentação de um bloco de texto

É possível selecionar um bloco de texto e movê-lo para qualquer ponto do documento, como qualquer outro objeto. Durante a criação de um texto, é possível mover blocos de texto ao arrastá-los.

Para mover um bloco de texto:

- Arrastá-lo até o novo local.

Para mover um bloco de texto enquanto arrasta para criá-lo:

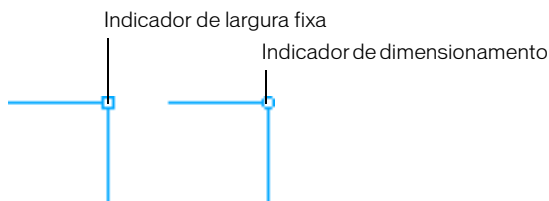
1. Manter pressionado o botão do mouse, pressionar e manter pressionada a barra de espaço e arrastar o bloco de texto para outro local na tela.
2. Soltar a barra de espaço para continuar a desenhar o bloco de texto.

Uso de blocos de texto de dimensionamento automático e largura fixa

O Fireworks trabalha com blocos de texto de dimensionamento automático e blocos de texto de largura fixa. Um bloco de texto de dimensionamento automático expande-se horizontalmente à medida que o usuário digita. Se ele remover parte do texto, o bloco de texto de dimensionamento automático será reduzido para conter somente o texto restante. Os blocos de texto de dimensionamento automático são criados por padrão quando o usuário clica na tela com a ferramenta Text (Texto) e começa a digitar.

Blocos de texto de largura fixa permitem controlar a largura de texto com quebra de linha. Esses são criados por padrão quando o usuário arrasta o mouse para desenhar um bloco de texto com a ferramenta Text (Texto).

Quando o ponteiro do texto estiver ativo em um bloco de texto, um círculo ou quadrado vazado aparece no canto superior direito do bloco de texto. O círculo indica um bloco de texto de dimensionamento automático; o quadrado indica um bloco de texto com largura fixa. Clicar duas vezes no canto para alterar de um tipo de bloco de texto para outro.



Um bloco de texto de largura fixa e um bloco de texto de dimensionamento automático

Para alterar um bloco de texto para largura fixa ou dimensionamento automático:

1. Clicar duas vezes dentro do bloco de texto.
2. Clicar duas vezes no círculo ou quadrado no canto superior direito do bloco de texto.
O bloco de texto é alterado para o outro tipo.

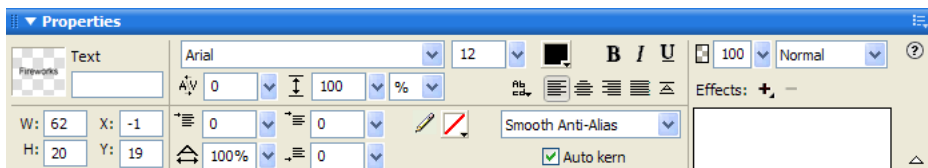
Para alterar um bloco de texto selecionado para largura fixa redimensionando-o:

- Arrastar uma alça de redimensionamento.
O bloco de texto é alterado automaticamente de dimensionamento automático para largura fixa.

Edição de texto

Em um bloco de texto, é possível variar todos os aspectos do texto, inclusive tamanho, fonte, espaçamento, entrelinhamento e deslocamento da linha de base. Quando um texto é editado, o Fireworks redesenha seus atributos de traço, preenchimento e filtro de forma correspondente.

É possível alterar os atributos de um bloco de texto, usando o Property inspector (Inspetor de propriedades). Se o Property inspector estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades do texto.



O Property inspector (Inspetor de propriedades) quando um bloco de texto é selecionado

Também é possível usar o Text Editor (Editor de texto) e os comandos no menu Text (Texto) para editar texto, mas o Property inspector oferece o meio mais rápido para alterar os atributos de texto e proporciona controle de edição mais detalhado do que as outras duas opções. Para mais informações sobre o Text Editor, consultar [“Utilização do Text Editor” na página 189](#).

OBSERVAÇÃO

As alterações feitas durante uma sessão de edição de texto consistem em apenas um Undo (Desfazer). A escolha de Edit (Editar) > Undo (Desfazer) durante a edição de texto desfaz todas as edições realizadas desde que o usuário clicou duas vezes no bloco de texto para editar seu conteúdo.

Para editar o texto:

1. Selecionar o texto que deseja alterar:

- Clicar em um bloco de texto com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário) para selecionar o bloco inteiro. Para selecionar vários blocos simultaneamente, manter pressionada a tecla Shift ao selecionar cada bloco.
- Clicar duas vezes em um bloco de texto com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário) e realçar um intervalo de texto.
- Clicar dentro de um bloco de texto com a ferramenta Text (Texto) e realçar um intervalo de texto.

2. Fazer as alterações.

Para mais informações sobre a alteração de atributos de texto, consultar [“Escolha de uma fonte, um tamanho e um estilo do texto” na página 169](#), [“Inserção de caracteres especiais” na página 169](#), [“Configuração do kerning” na página 172](#), [“Configuração do entrelinhamento” na página 173](#), [“Configuração da orientação do texto” na página 174](#), [“Configuração do alinhamento de texto” na página 175](#) e [“Recuo do texto” na página 176](#).

3. Seguir um destes procedimentos para aplicar as alterações:

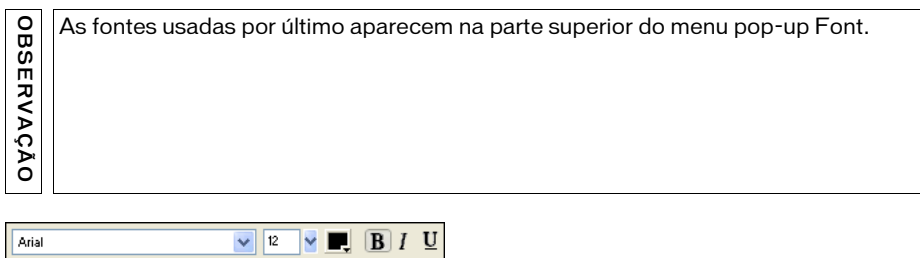
- Clicar fora do bloco de texto.
- Selecionar outra ferramenta no painel Tools (Ferramentas).
- Pressionar Esc.

Escolha de uma fonte, um tamanho e um estilo do texto

Usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) para alterar a fonte, o tamanho e os atributos de estilo do texto em um bloco de texto.

Para alterar a fonte, o tamanho e o estilo do texto selecionado usando o Property inspector (Inspetor de propriedades):

1. Para alterar a fonte, selecionar outra fonte no menu pop-up Font (Fonte).



2. Para alterar o tamanho da fonte, arrastar o controle deslizante pop-up Font Size (Tamanho da fonte) ou digitar um valor na caixa de texto. O tamanho da fonte é medido em pontos.
3. Para aplicar um estilo negrito, itálico ou sublinhado, clicar no botão de estilo correspondente.

Inserção de caracteres especiais

É possível inserir caracteres especiais em um texto diretamente no Fireworks, em vez de copiá-los e colá-los de outra origem.

Para inserir caracteres especiais:

1. Depois de criar um bloco de texto, clicar no local dentro desse bloco onde será inserido um caractere especial.
2. Selecionar Window (Janela) > Special Characters (Caracteres especiais).
3. No painel Special Characters, selecionar o caractere a ser inserido.

Aplicação de cor do texto

A cor do texto é controlada pela caixa Fill Color (Cor de preenchimento). Por padrão, o texto é preto e sem traço. É possível alterar a cor de todo o texto em um bloco de texto selecionado ou do texto realçado em um bloco de texto. A ferramenta Text (Texto) mantém a cor atual do texto de um bloco de texto para outro.

A ferramenta Text mantém a cor atual do texto independentemente da cor de preenchimento de outras ferramentas. Quando usar outra ferramenta depois de usar a ferramenta Text, as configurações de preenchimento e traço reverterão às configurações mais recentes antes da utilização da ferramenta Text. Da mesma forma, quando retornar à ferramenta Text, a cor de preenchimento reverterá à configuração mais recente da ferramenta Text, e o traço será redefinido como None (Nenhum). O Fireworks mantém a cor atual da ferramenta Text (Texto) quando o usuário alterna de um documento para outro ou fecha e reabre o Fireworks.

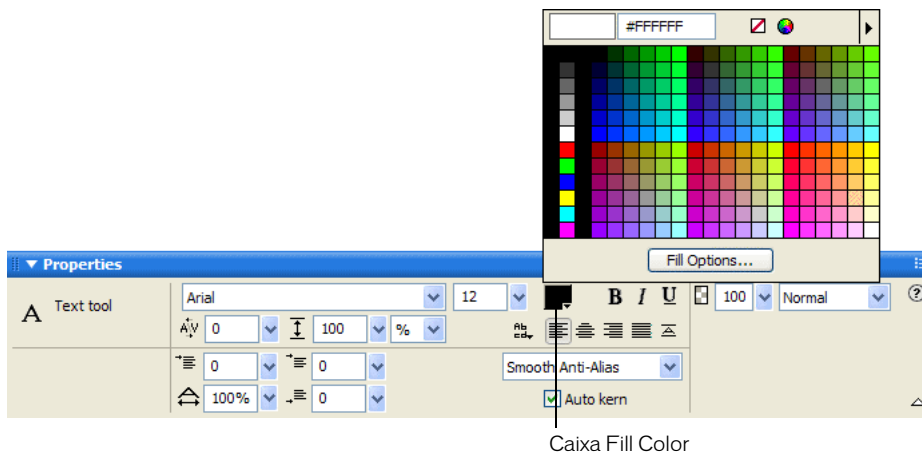
É possível adicionar um traço e Live Filters (Filtros ao vivo) a todo o texto, mas não apenas ao texto realçado, de um bloco de texto selecionado. O Fireworks atualiza as características de traço e os Live Filters aplicados a um bloco de texto quando o texto desse bloco é editado, mas a ferramenta Text (Texto) não mantém as características de traço ou os Live Filters no caso da criação de um novo bloco de texto. Para mais informações, consultar [“Aplicação de traços, preenchimentos e filtros ao texto” na página 180](#).

Aplicação de cor a todo o texto em blocos de texto selecionados

É possível aplicar cor de texto a todo o texto nos blocos de texto selecionados usando o Property inspector (Inspetor de propriedades), qualquer caixa Fill Color (Cor de preenchimento) ou a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas). Também é possível usar qualquer um desses métodos para definir a cor do texto para a ferramenta Text.

Para definir a cor de todo o texto em um bloco de texto selecionado, seguir um destes procedimentos:

- Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector e selecionar uma cor na janela pop-up de cores, ou criar uma amostra de uma cor de qualquer lugar na tela usando o ponteiro conta-gotas enquanto a janela pop-up está aberta.



Caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector (Inspetor de propriedades)

- No painel Tools (Ferramentas), clicar na caixa Fill Color e selecionar uma cor na janela pop-up de cores ou criar uma amostra de uma cor de qualquer lugar na tela usando o ponteiro conta-gotas enquanto a janela pop-up Fill Color está aberta.
- No painel Tools, clicar no ícone ao lado da caixa Fill Color, selecionar a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) e, em seguida, clicar em qualquer lugar de um documento aberto para criar uma amostra de uma cor.

A cor na caixa Fill Color (Cor do preenchimento) no painel Tools (Ferramentas) muda para refletir a cor para a qual foi feita a amostragem com o ponteiro conta-gotas ou com a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas), e a cor do texto selecionado também muda.

Aplicação de cor ao texto realçado em um bloco de texto

É possível alterar a cor do texto realçado em um bloco de texto usando o Property inspector (Inspetor de propriedades) ou qualquer caixa Fill Color. Não é possível usar a ferramenta Eyedropper para editar a cor do texto realçado.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário tentar aplicar um traço a um texto realçado em um bloco de texto, o bloco de texto inteiro será automaticamente selecionado.

Para aplicar cor de texto apenas ao texto selecionado em um bloco de texto, seguir um destes procedimentos:

- Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector (Inspetor de propriedades) e selecionar uma cor na janela pop-up de cores ou criar uma amostra de uma cor de qualquer lugar na tela usando o ponteiro conta-gotas enquanto a janela pop-up Fill Color está aberta.
- Clicar na caixa Fill Color no painel Tools (Ferramentas) e selecionar uma cor na janela pop-up de cores ou criar uma amostra de uma cor de qualquer lugar na tela usando o ponteiro conta-gotas enquanto a janela pop-up Fill Color está aberta.

Configuração do kerning

O kerning aumenta ou diminui o espaçamento entre certos pares de letras para melhorar a aparência. A maioria das fontes inclui informações que automaticamente reduzem a quantidade de espaço entre certos pares de letras, como "TA" ou "Va". O kerning automático do Fireworks utiliza informações de kerning de uma fonte ao exibir texto, mas é possível desativá-lo em tamanhos de ponto menores ou quando o texto não tiver suavização de serrilhado. O kerning é medido como uma porcentagem.

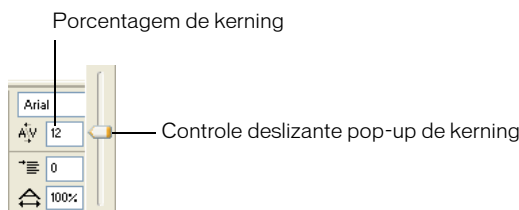
Para definir o kerning, usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) ou o teclado.

Para desabilitar o kerning automático:

- No Property inspector, desmarcar Auto Kern (Kern automático). Se o Property inspector estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.

Para definir o kerning:

1. Seguir um destes procedimentos para selecionar o texto para fazer kerning:
 - Clicar entre dois caracteres com a ferramenta Text (Texto).
 - Usar a ferramenta Text para realçar os caracteres que deseja alterar.
 - Usar a ferramenta Pointer (Ponteiro) para selecionar um bloco de texto inteiro. Clicar com Shift para selecionar vários blocos de texto.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), arrastar o controle deslizante pop-up Kerning ou digitar uma porcentagem na caixa de texto.



Zero representa kerning normal. Valores positivos distanciam as letras. Valores negativos aproximam as letras.

- Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto pressiona as teclas seta à esquerda ou seta à direita no teclado.
A tecla de seta à esquerda distancia as letras em 1% e a tecla de seta à direita aproxima as letras em 1%.

DICA

Manter pressionada as teclas Shift e Control (Windows) ou Shift e Command (Macintosh) enquanto pressiona as teclas seta à esquerda ou seta à direita para ajustar o kerning em incrementos de 10%.

Configuração do entrelinhamento

O entrelinhamento determina a distância entre linhas adjacentes em um parágrafo. O entrelinhamento pode ser medido em pixels ou como uma porcentagem da distância, em pontos, que separa as linhas, de uma linha de base à outra.

É possível usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) ou o teclado para definir o entrelinhamento.



Opções de entrelinhamento no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Para definir o entrelinhamento do texto selecionado no Property inspector:

1. No Property inspector, arrastar o controle deslizante pop-up Leading (Entrelinhamento) ou digitar um valor na caixa de texto. O padrão é 100%.
2. Para alterar o tipo de unidade do entrelinhamento, selecionar % ou px (pixels) no menu pop-up Leading Units (Unidades de entrelinhamento).

Para definir o entrelinhamento do texto selecionado usando o teclado:

- Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto pressiona as teclas seta para cima ou tecla para baixo.

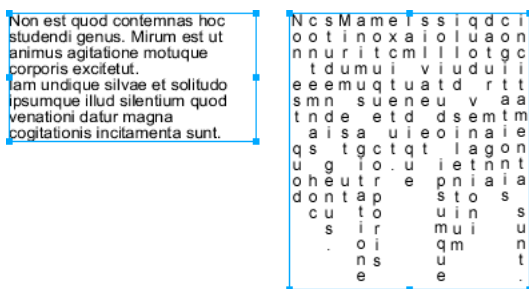
A tecla de seta para cima distancia as linhas e a tecla de seta para baixo as aproxima.

DICA

Manter pressionadas as teclas Shift e Control (Windows) ou Shift e Command (Macintosh) enquanto pressiona as teclas de seta para cima ou de seta para baixo para ajustar o kerning em incrementos de 10%.

Configuração da orientação do texto

Um bloco de texto pode ser orientado horizontal ou verticalmente. Por padrão, o texto é orientado horizontalmente.



Orientação horizontal e vertical

O texto também pode fluir da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita.



Texto que flui da direita para a esquerda e da esquerda para a direita

No Fireworks, é possível definir a orientação horizontal e vertical, assim como a direção do fluxo de texto no Property inspector (Inspector de propriedades). Essas configurações se aplicam apenas a blocos de texto inteiros.

Para definir a orientação de um bloco de texto selecionado:



1. Clicar no botão Text Orientation (Orientação do texto) no Property inspector.
2. Selecionar uma opção de orientação no menu pop-up:

Horizontal Left to Right (Horizontal da esquerda para a direita) é a configuração padrão do texto no Fireworks, para a maior parte dos idiomas. Ela orienta o texto na horizontal e exibe os caracteres da esquerda para a direita.

Horizontal Right to Left (Horizontal da direita para a esquerda) orienta o texto na horizontal e exibe os caracteres da direita para a esquerda. É útil para exibir texto em idiomas em que o texto flui da direita para a esquerda, como hebraico ou árabe.

Vertical Left to Right (Vertical da esquerda para a direita) orienta o texto verticalmente. Se aplicar esta definição às linhas de texto separadas por quebras de linha condicional ou incondicional, cada linha de texto será exibida como uma coluna. As colunas fluem da esquerda para a direita.

Vertical Right to Left (Vertical da direita para a esquerda) orienta o texto verticalmente. Várias linhas de texto separadas por quebras de linha são exibidas como colunas que fluem da direita para a esquerda. Esta opção é útil para exibir texto em idiomas em que o texto flui da direita para a esquerda em colunas, como o japonês.

OBSERVAÇÃO

Os caracteres de texto vertical sempre fluem do topo para a base. Escolher uma das opções de orientação Vertical afetará apenas a ordem das colunas de texto, não a ordem dos caracteres.

Configuração do alinhamento de texto

O alinhamento determina a posição de um parágrafo de texto relativo às bordas do bloco de texto. No alinhamento horizontal, o texto é alinhado em relação às bordas esquerda e direita de um bloco de texto. No alinhamento vertical, o texto é alinhado em relação às bordas inferior e superior de um bloco de texto. Para mais informações sobre a configuração da orientação vertical ou horizontal de um texto, consultar [“Configuração da orientação do texto” na página 174](#).

É possível alinhar o texto horizontal à borda esquerda ou direita do bloco de texto, centralizá-lo ou justificá-lo completamente, para que o texto fique alinhado às bordas esquerda e direita. Por padrão, o texto horizontal é alinhado à esquerda.

O texto vertical pode ser alinhado ao topo ou à base de um bloco de texto, centralizado dentro de um bloco de texto ou justificado completamente entre as bordas superior e inferior.

Para obter um filtro alongado ou para encaixar o texto em um espaço específico, é possível definir o alinhamento para esticar o texto horizontalmente (para um texto orientado na horizontal) ou verticalmente (para um texto orientado na vertical).

lagunculam

Texto horizontal esticado para preencher um bloco

Os controles de alinhamento aparecem no Property inspector (Inspetor de propriedades) quando o texto é realçado ou um bloco de texto é selecionado.



Opções de alinhamento de texto no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Para definir o alinhamento de texto:

1. Selecionar o texto.
2. Clicar em um botão de alinhamento no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Recuo do texto

É possível recuar a primeira linha de um parágrafo usando o Property inspector. O recuo é medido em pixels.



Opção de recuo de parágrafo no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Se o Property inspector (Inspetor de propriedades) estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.

Para recuar a primeira linha de parágrafos selecionados:

- No Property inspector, arrastar o controle deslizante pop-up Paragraph Indent (Recuo do parágrafo) ou digitar um valor na caixa de texto.

Configuração do espaçamento de parágrafo

É possível especificar o espaçamento desejado antes e depois dos parágrafos usando o Property inspector. O espaçamento de parágrafo é medido em pixels.



Opções de espaçamento de parágrafo no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Se o Property inspector (Inspetor de propriedades) estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.

Para definir o espaço que precede os parágrafos selecionados:

- No Property inspector, arrastar o controle deslizante pop-up Space Preceding Paragraph (Espaço para o parágrafo anterior).

Para definir o espaço depois dos parágrafos selecionados:

- No Property inspector, arrastar o controle deslizante pop-up Space After Paragraph (Espaço depois do parágrafo) ou digitar um valor na caixa de texto.

Suavização de bordas de texto

Para suavizar uma borda de texto, é necessário suavizar o serrilhado dela. Isso faz com que as bordas do texto misturem-se com o fundo de modo que o texto fique mais limpo e legível quando ampliado.



Texto original; após suavização

Para definir a suavização de serrilhado, usar o Property inspector (Inspetor de propriedades).

Se o Property inspector estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades. A suavização de serrilhado se aplica a todos os caracteres em um dado bloco de texto.

No Anti-Alias (Sem suavização de serrilhado) desativa a suavização de texto.

Crisp Anti-Alias (Ondular suavização de serrilhado) cria uma transição nítida entre as bordas do texto e do fundo.

Strong Anti-Alias (Forte suavização de serrilhado) cria uma transição muito brusca entre as bordas do texto e o fundo, preservando as formas dos caracteres de texto e aprimorando as áreas detalhadas dos caracteres.

Smooth Anti-Alias (Suavizar serrilhado) cria uma transição suave entre as bordas do texto e do fundo.

System Anti-Alias (Suavização de serrilhado do sistema) usa o método de suavização de texto fornecido pelo Windows XP ou Mac OS X.

Custom Anti-Alias (Suavização de serrilhado personalizado) oferece os seguintes controles especializados para a suavização de serrilhado:

Oversampling (Superamostragem) determina a quantidade de detalhes usados para a criação da transição entre as bordas do texto e do fundo.

Sharpness (Precisão) determina a suavidade da transição entre as bordas do texto e o fundo.

Strength (Intensidade) determina quanto as bordas do texto se misturam com o fundo.

Para aplicar uma borda com serrilhado suavizado ao texto selecionado:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar uma das opções do menu pop-up Anti-Aliasing (Suavização de serrilhado):

OBSERVAÇÃO

Quando abrir arquivos vetoriais como arquivos do FreeHand, no Fireworks, o texto apresentará suavização de serrilhado. Para editar esse atributo, use o Property inspector. Para mais informações, consultar [“Abertura de gráficos criados em outros aplicativos”](#) na página 21

Expansão e contração da largura de caractere

É possível expandir ou contrair a largura de caractere do texto horizontal usando a opção Horizontal Scale (Escala horizontal) no Property inspector (Inspetor de propriedades).

A escala horizontal é medida em valores percentuais. 100% é o padrão.



Opção Horizontal Scale (Escala horizontal) no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Se o Property inspector (Inspetor de propriedades) estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.

Para expandir ou contrair caracteres selecionados:

- No Property inspector, arrastar o controle deslizante pop-up Horizontal Scale (Escala horizontal) ou digitar um valor na caixa de texto. Arrastar o controle deslizante para valores superiores a 100% para expandir a largura ou altura dos caracteres, e arrastá-lo para valores inferiores para contrair a largura ou altura dos caracteres.

Configuração do deslocamento da linha de base

O deslocamento da linha de base determina o grau de proximidade que o texto ficará acima ou abaixo da sua linha de base natural. O texto ficará sobre a linha de base se essa não for deslocada. É possível usar o deslocamento da linha de base para criar caracteres subscritos e sobrescritos.

Non ^{est} quod _{contemnas} hoc studendi genus.

Os controles de deslocamento da linha de base estão no Property inspector (Inspetor de propriedades). O deslocamento da linha de base é medido em pixels.



Opção Baseline Shift (Deslocamento da linha de base) no Property inspector

Para definir o deslocamento da linha de base:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), arrastar o controle deslizante pop-up Baseline Shift (Deslocamento da linha de base) ou digitar um valor na caixa de texto para especificar a altura inferior ou superior, respectivamente, em que o Fireworks deverá colocar o texto subscrito ou sobrescrito. Digitar valores positivos para criar caracteres sobrescritos. Digitar valores negativos para criar caracteres subscritos.

Aplicação de traços, preenchimentos e filtros ao texto

Um usuário pode aplicar traços, preenchimentos e filtros ao texto de um bloco de texto selecionado como a qualquer outro objeto. Ele também pode aplicar qualquer estilo do painel Styles (Estilos) ao texto, mesmo que não seja um estilo de texto. Além disso, ele pode criar um novo estilo salvando os atributos do texto.

O texto criado poderá ser editado no Fireworks. Os traços, os preenchimentos, os filtros e os estilos são atualizados automaticamente durante a edição do texto.



Texto com traço, preenchimento, filtro e estilo aplicados

É possível aplicar cor de texto sólida ao texto realçado em um bloco de texto. Contudo, os atributos de traço e os atributos de preenchimento não sólido, como preenchimentos em dégradé, são aplicados a todo o texto do bloco selecionado, e não apenas ao texto realçado.

Para mais informações sobre traços e preenchimentos, consultar [Capítulo 7, “Aplicação de cor, traços e preenchimentos”](#), na página 191. Para mais informações sobre como usar estilos, consultar [“Uso de estilos”](#) na página 274. Para mais informações sobre Live Filters (Filtros ao vivo), consultar [“Aplicação de Live Filters”](#) na página 224.

A ferramenta Text (Texto) não mantém as configurações de traço ou Live Filters quando um novo bloco de texto é criado. Entretanto, é possível salvar os atributos de traço, preenchimento e Live Filters aplicados ao texto para reutilizar como um estilo no painel Styles (Estilos). Salvar atributos de texto como estilo não salva o texto propriamente dito, apenas os atributos.

Para salvar atributos de texto como estilo:

1. Criar um objeto de texto e aplicar os atributos desejados.
2. Selecionar o objeto de texto.
3. Selecionar New Style (Novo estilo) no painel Styles (Estilos) do menu Options (Opções).
4. Selecionar as propriedades para o novo estilo e atribuir um nome a ele.
5. Clicar em OK.

Anexação de um texto a um traçado

Para liberar o texto das restrições de blocos de texto retangulares, é possível desenhar um traçado e anexar texto a ele. O texto flui ao longo da forma do traçado e ainda pode ser editado.

Um traçado ao qual é anexado um texto perde temporariamente seus atributos de traço, preenchimento e filtro. Qualquer atributo de traço, preenchimento e filtro aplicado subsequente é aplicado ao texto, e não ao traçado. Posteriormente, se o texto for separado do traçado, esse traçado recuperará seus atributos de traço, preenchimento e filtro.

OBSERVAÇÃO

Anexar texto que contém quebras de linha condicionais ou incondicionais pode produzir resultados inesperados.

Se o texto anexado a um traçado aberto exceder o comprimento do traçado, o texto restante retornará e reproduzirá a forma do traçado.

lagunculam sic etiam
pugillares feras.

O texto em um traçado que retorna e repete a forma do traçado

Para incluir texto em um traçado:

1. Manter pressionada a tecla Shift e selecionar um bloco de texto e um traçado.
2. Selecionar Text (Texto) > Attach to Path (Anexar ao traçado).

Para separar o texto de um traçado selecionado:

- Selecionar Text (Texto) > Detach from Path (Separar a partir do traçado).

Edição de traçados e textos anexados a traçados

É possível editar o texto anexado a um traçado. Além disso, é possível editar a forma do traçado.

Para editar o texto anexado a um traçado, seguir um destes procedimentos:

- Clicar duas vezes no objeto de texto em um traçado com a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário).
- Selecionar a ferramenta Text (Texto) e o texto a ser editado.

Para editar a forma do traçado:

1. Com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário), selecionar o objeto de texto em um traçado. Agora, os pontos do traçado estão selecionados como secundários e prontos para a edição.
2. Arrastar os pontos para mudar a forma do traçado.

OBSERVAÇÃO

Também é possível usar a ferramenta Beizer Pen para editar o traçado. O texto flui de forma automática e correta ao redor do traçado à medida que os pontos são editados.

Alteração da orientação e direção do texto em um traçado

A ordem em que desenhar um traçado estabelece a direção do texto a ele anexado.

Por exemplo, se o usuário desenhar um traçado da direita para a esquerda, o texto anexado aparecerá de trás para a frente e de cabeça para baixo.



Texto anexado a um traçado desenhado da direita para a esquerda

É possível inverter a direção ou alterar a orientação do texto anexado a um traçado. Além disso, pode-se alterar o ponto inicial do texto em um traçado.

Para alterar a orientação de texto em um traçado selecionado:

- Selecionar Text (Texto) > Orientation (Orientação) e selecionar uma orientação.



Texto girado ao redor de um traçado



Texto orientado verticalmente em um traçado



Texto inclinado verticalmente ao redor de um traçado



Texto inclinado horizontalmente ao redor de um traçado

Para inverter a direção de texto em um traçado selecionado:

- Selecionar Text (Texto) > Reverse Direction (Inverter direção).

Para mover o ponto inicial do texto anexado a um traçado:

1. Selecionar o objeto de texto em um traçado.
2. No Property inspector (Inspetor de propriedades), digitar um valor na caixa de texto Text Offset (Deslocamento do texto). Em seguida, pressionar Enter.

OBSERVAÇÃO

Se o Property inspector estiver minimizado, clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.

Transformação de texto

Um usuário pode transformar blocos de texto da mesma forma que outros objetos. Ele pode dimensionar, girar, inclinar e virar o texto para criar efeitos de texto sem igual.

Pode ainda editar o texto transformado, embora transformações maiores possam dificultar a leitura. Quando uma transformação de bloco de texto faz o texto ser dimensionado ou redimensionado, o tamanho da fonte resultante aparece no Property inspector (Inspetor de propriedades) quando o texto é selecionado.

Conversão de texto em traçados

É possível converter um texto em traçados e depois editar as formas das letras como se fossem objetos vetoriais. Todas as ferramentas de edição vetorial ficam disponíveis após a conversão de um texto em traçados. No entanto, não é possível editar esse objeto como um texto.

Para converter o texto selecionado em traçados:

- Selecionar Text (Texto) > Convert to Paths (Converter em traçados).
O texto convertido em traçados mantém todos os seus atributos visuais, mas só é possível editá-lo como traçados. É possível editar o texto convertido como um grupo ou editar os caracteres convertidos de modo individual.



Para editar traçados de caracteres de texto convertido individualmente, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar o texto convertido com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).
- Selecionar o texto convertido e escolher Modify (Modificar) > Ungroup (Desagrupar).
Para editar os traçados de caracteres de texto convertido individualmente, usar as ferramentas de edição vetorial. Para mais informações sobre como editar traçados, consultar [“Edição de traçados” na página 152](#).

É possível criar um traçado composto a partir de um objeto de texto criado por meio da conversão de texto em traçados.

Para criar um traçado composto a partir de um grupo de traçados criado por meio da conversão de texto em traçados:

1. Selecionar o grupo de traçados.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Ungroup (Desagrupar).
3. Selecionar Modify > Combine Paths (Combinar traçados) > Join (Unir).

Importação de texto

É possível copiar texto de um documento de origem e colá-lo no documento atual do Fireworks ou então arrastá-lo do documento de origem para o documento atual. Também é possível abrir ou importar um arquivo de texto inteiro no Fireworks.

O Fireworks pode importar formatos RTF (rich text format) e ASCII (texto regular).

Para abrir ou importar um arquivo de texto:

1. Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir) ou File > Import (Importar).
2. Navegar até a pasta que contém o arquivo.
3. Selecionar o arquivo e clicar em OK.

Texto do Photoshop

É possível abrir ou importar um arquivo do Photoshop que contenha texto. Também é possível copiar o texto de um arquivo do Photoshop e colá-lo no documento atual do Fireworks ou arrastá-lo do arquivo do Photoshop para o documento atual. Para mais informações, consultar [“Abertura de gráficos criados em outros aplicativos”](#) na página 21.

Arquivos RTF

Ao importar um texto RTE, o Fireworks mantém estes atributos:

- Fonte, tamanho e estilo (negrito, itálico, sublinhado)
- Alinhamento (esquerda, direita, centralizado, justificado)
- Entrelinhamento
- Deslocamento da linha de base
- Kerning da faixa
- Escala horizontal
- Cor do primeiro caractere

Todas as outras informações de RTF são ignoradas.

No Fireworks, não é possível importar texto RTF usando os recursos de copiar e colar ou arrastar e soltar.

Texto ASCII

É possível importar texto ASCII usando qualquer um dos métodos de importação. O texto ASCII importado é definido para a fonte padrão atual, com 12 pixels de altura, e para a cor de preenchimento atual.

Tratamento de fontes ausentes

Se o usuário abrir um documento no Fireworks com fontes não instaladas no computador, o Fireworks perguntará se ele deseja substituir as fontes ou manter sua aparência. Essa característica é útil para compartilhar arquivos com outros usuários em outros computadores que talvez não tenham as mesmas fontes instaladas.

Escolher Maintain Appearance (Manter aparência) substitui o texto pela imagem bitmap que representa a aparência do texto na sua fonte original. Ainda é possível editar o texto. Mas, se o usuário fizer isso, o Fireworks substituirá a imagem bitmap pela fonte que estiver instalada no sistema. A aparência do texto pode ser alterada.

O usuário pode selecionar fontes para substituir as fontes ausentes. Após a substituição das fontes, o documento é aberto e ele pode editar e salvar o texto. Quando o arquivo for reaberto em um computador que contenha as fontes originais, o programa se lembrará da fonte original.

Para selecionar uma fonte de substituição:

1. Abrir um documento com as fontes ausentes.
A caixa de diálogo Missing Fonts (Fontes ausentes) é aberta.
2. Selecionar uma fonte ausente na lista Change Missing Font (Alterar fonte ausente).
3. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar uma fonte de substituição na lista To (Para).
 - Selecionar a exibição do texto na fonte padrão do sistema.
 - Para deixar a fonte inalterada, clicar em No Change (Sem alteração).
4. Clicar em OK.

Da próxima vez que abrir um documento com as mesmas fontes ausentes, a caixa de diálogo Missing Fonts (Fontes ausentes) conterá as fontes selecionadas.

Verificação da ortografia

Para verificar a ortografia de blocos de texto específicos ou de todo o texto em um documento, usar o comando Check Spelling (Verificar a ortografia) no menu Text (Texto).

Para verificar a ortografia do texto:

1. Selecionar um ou mais blocos de texto. Se nenhum bloco de texto estiver selecionado, o Fireworks verificará a correção ortográfica no documento inteiro.
2. Selecionar Text (Texto) > Check Spelling (Verificar a ortografia).
3. Caso o usuário não tenha verificado a ortografia no Fireworks antes, aparecerá uma caixa de diálogo solicitando a seleção de um dicionário. É necessário clicar em OK para fechar a caixa de diálogo. Em seguida, selecionar um idioma na lista Dictionary (Dicionário) e clicar em OK.

Se o usuário não selecionar um idioma, o Fireworks solicitará a seleção de um dicionário sempre que a ortografia de um documento for verificada.

OBSERVAÇÃO

A opção Macromedia.tlx está sempre selecionada no topo da lista de dicionários. Para mais informações sobre esta opção, consultar [“Personalização da verificação ortográfica” na página 188](#).

4. A caixa de diálogo Check Spelling (Verificar a ortografia) é aberta. Para cada palavra encontrada, selecionar a opção apropriada:

Add to Personal (Adicionar a Pessoais) adiciona a palavra não reconhecida ao seu dicionário pessoal.

Ignore (Ignorar) ignora a ocorrência atual da palavra não reconhecida.

Ignore All (Ignorar todas) ignora todas as ocorrências da palavra não reconhecida durante a sessão atual de verificação ortográfica. Da próxima vez que fizer a verificação ortográfica, o Fireworks novamente identificará a palavra como não reconhecida.

Change (Alterar) substitui a ocorrência atual da palavra não reconhecida pelo texto digitado na caixa Change To (Alterar para) ou pela seleção na lista Suggestions (Sugestões).

Change All (Alterar tudo) substitui todas as ocorrências da palavra não reconhecida da mesma maneira.

Delete (Excluir) remove uma palavra duplicada.

Quando concluir a verificação da correção ortográfica em um documento, o Fireworks fechará a caixa de diálogo Check Spelling (Verificar a ortografia) e exibirá uma mensagem indicando que a verificação da correção ortográfica está concluída.

Personalização da verificação ortográfica

É possível personalizar a verificação ortográfica realizada pelo Fireworks nos documentos usando a caixa de diálogo Spelling Setup (Configuração da correção ortográfica).

Daqui é possível especificar um ou mais dicionários que o Fireworks usará durante a verificação ortográfica, assim como editar as palavras no seu dicionário pessoal. Também é possível especificar os itens desejados para a verificação ortográfica do Fireworks, inclusive endereços de Internet e de arquivos.

Para personalizar a verificação ortográfica no Fireworks:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Text (Texto) > Spelling Setup (Configuração da verificação ortográfica).
 - Clicar no botão Setup (Configurar) na caixa de diálogo Check Spelling (Verificar a ortografia).
2. Selecionar as opções desejadas na caixa de diálogo Spelling Setup (Configuração da verificação ortográfica):
 - Selecionar um ou mais dicionários.

OBSERVAÇÃO

A opção Macromedia.tlx está sempre selecionada no topo da lista de dicionários. Este é o arquivo que contém seu dicionário personalizado de correção ortográfica.

- Para procurar o dicionário personalizado, clicar no ícone da pasta ao lado da caixa de texto Personal Dictionary Path (Caminho do dicionário pessoal).
 - Para editar o dicionário personalizado, clicar no botão Edit Personal Dictionary (Editar dicionário pessoal) e adicionar, excluir ou modificar as palavras na lista.
 - Selecionar os tipos de palavras que deseja incluir na verificação ortográfica.
3. Clicar em OK.

Utilização do Text Editor

No Fireworks 4 e versões anteriores, o Text Editor (Editor de texto) era usado para criar e editar texto. Todas as opções de edição e formatação de texto encontradas no Text Editor estão agora localizadas no Property inspector (Inspecor de propriedades). Contudo, ainda é possível acessar o Text Editor pelo menu Text (Texto).

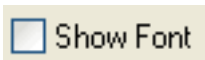
O Text Editor (Editor de texto) é útil para trabalhar com o texto difícil de editar na tela, como grandes blocos de texto, texto anexado a um traçado ou texto com fontes e tamanhos difíceis de ler. É possível escolher exibir esse texto na fonte e tamanho padrão do sistema se for necessário para facilitar a edição.

Para exibir o Text Editor:

1. Selecionar um bloco de texto e escolher Text (Texto) > Editor.
2. Modificar e formatar o texto usando as opções disponíveis.
3. Clicar em OK e aplicar as alterações e fechar o Text Editor.

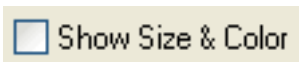
Para visualizar o texto na fonte do sistema:

- Cancelar a seleção de Show Font (Mostrar fonte) no Text Editor (Editor de texto).



Para exibir o texto no tamanho padrão:

- Cancelar a seleção de Show Size & Color (Mostrar tamanho e cor) no Text Editor.



Aplicação de cor, traços e preenchimentos

O Macromedia Fireworks 8 oferece uma ampla variedade de painéis, ferramentas e opções para organizar e selecionar cores, e aplicá-las a imagens bitmap e a objetos vetoriais.

No painel Swatches (Exemplos de cores), o usuário pode selecionar um grupo de exemplos de cores predefinidos, como Color Cubes (Cubos de cor), Continuous Tone (Tom contínuo) ou Grayscale (Tons de cinza), ou pode criar grupos de exemplos de cores personalizados que incluam suas cores favoritas ou as cores aprovadas pelo cliente. No Color Mixer (Misturador de cores), ele pode selecionar um modelo de cor, como Hexadecimal, RGB ou Grayscale, e, em seguida, escolher as cores de traços e preenchimentos diretamente na barra de cores ou por meio da inserção dos valores específicos das cores.

O espaço de trabalho do Fireworks contém caixas de cores que mostram as escolhas de cores atuais para opções e características de objetos. Quando o usuário clica em uma caixa de cor, é exibida uma janela pop-up de cores na qual é possível selecionar uma cor para a caixa. Para aplicar uma cor à caixa de cor, ele pode afastar o ponteiro da janela pop-up de cores aberta e clicar em qualquer cor na tela.

A seção Colors (Cores) do painel Tools (Ferramentas) contém controles de cor de preenchimento e traço, além de outras opções de cor. A seção Bitmap contém as ferramentas Paint Bucket (Lata de tinta), Gradient Fill (Preenchimento dégradé) e Eyedropper (Contagotas), que são úteis para aplicar cor a seleções de bitmaps, áreas com cor semelhante e objetos vetoriais. Para informações sobre essas ferramentas de bitmap, consultar [Capítulo 4, “Trabalho com bitmaps”](#), na página 91.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre correção de cor utilizando Live Filters (Filtros ao vivo) e filtros, consultar [“Ajuste da cor e do tom de um bitmap”](#) na página 106.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Uso da seção Colors do painel Tools	192
Organização de grupos de exemplos e modelos de cor	193
Uso de caixas de cor e janelas pop-up de cores	203
Trabalho com traços	205
Trabalho com preenchimentos	210
Aplicação de um preenchimento dégradé ou com padrão	212
Adição de textura a traços e preenchimentos	219

Uso da seção Colors do painel Tools

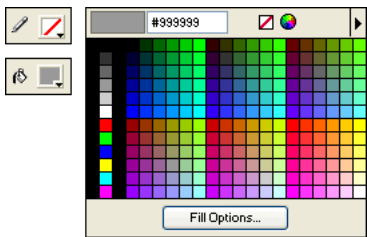
A seção Colors (Cores) do painel Tools (Ferramentas) contém controles que ativam as caixas Stroke Color (Cor do traço) e Fill Color (Cor de preenchimento), as quais, por sua vez, determinam se as escolhas de cores afetam os traços ou preenchimentos de objetos selecionados. Além disso, a seção Colors (Cores) possui controles que rapidamente redefinem as cores segundo os valores padrão, definem as configurações de cor de preenchimento e traço como None (Nenhum) e trocam as cores de traços e preenchimentos.

Para ativar a caixa Stroke Color ou Fill Color:

- No painel Tools (Ferramentas), clicar no ícone ao lado da caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento). A área da caixa de cor ativa aparece como um botão pressionado no painel Tools.

OBSERVAÇÃO

A ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta) preenche as seleções de pixels e os objetos vetoriais com a cor exibida na caixa Fill Color no painel Tools.



Caixas de cores no painel Tools (Ferramentas) e a janela pop-up de cores

Para redefinir as cores segundo o padrão:

- Clicar no botão Default Colors (Cores padrão) no painel Tools (Ferramentas) ou no Color Mixer (Misturador de cores).

Para remover o traço e o preenchimento dos objetos selecionados usando o botão No Stroke or Fill (Nenhum traço ou preenchimento):

1. Clicar no botão No Stroke or Fill na seção Colors (Cores) do painel Tools (Ferramentas).
O traço ou preenchimento da característica ativa ficará definido como None (Nenhum).
2. Para definir a característica inativa também como None, clicar novamente no botão No Stroke or Fill.

OBSERVAÇÃO

Para definir o preenchimento ou o traço de objetos selecionados como None, também é possível clicar no botão Transparent (Transparente) em qualquer janela pop-up da caixa Fill Color (Cor do preenchimento) ou Stroke Color (Cor do traço), ou selecionar None no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) ou Stroke Options (Opções de traço) no Property Inspector (Inspetor de propriedades).

Para trocar cores de traço e preenchimento:



- Clicar no botão Swap Colors (Trocar cores) no painel Tools (Ferramentas) ou no Color Mixer (Misturador de cores).

Organização de grupos de exemplos e modelos de cor

O painel Swatches (Exemplos de cores) e o Color Mixer (Misturador de cores) se combinam para formar o grupo de painéis Colors (Cores). No painel Swatches, o usuário pode exibir, alterar, criar e editar grupos de exemplos, bem como selecionar cores de traço e de preenchimento. Ele pode usar o Color Mixer para selecionar um modelo de cor, misturar cores de traço e preenchimento, arrastando os controles deslizantes de valores de cores ou digitando valores de cores, e selecionar cores de traço e de preenchimento diretamente na barra de cores.

Aplicação de cores através do painel Swatches

O painel Swatches (Exemplos de cores) exibe todas as cores do grupo de exemplos atual. É possível usar o painel Swatches para aplicar cores de traço e de preenchimento a textos ou objetos vetoriais selecionados.

Para aplicar uma cor ao traço ou preenchimento de um objeto selecionado através do painel Swatches (Exemplos de cores):

1. Clicar no ícone ao lado da caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas) ou no Property inspector (Inspecor de propriedades) para ativá-lo.
2. Se o painel Swatches (Exemplos de cores) ainda não estiver aberto, selecionar Window (Janela) > Swatches.
3. Clicar em um exemplo para aplicar a cor ao traço ou preenchimento do objeto selecionado. A cor aparece na caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) ativa.

Alteração de um grupo de exemplos

É fácil alternar para outro grupo de exemplos de cores ou criar um grupo próprio. O menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores) contém os seguintes grupos de exemplos de cores: Color Cubes (Cubos de cor), Continuous Tone (Tom contínuo), Macintosh System (Sistema Macintosh), Windows System (Sistema Windows) e Grayscale (Tons de cinza). É possível importar exemplos personalizados de arquivos de paleta de cores salvos como arquivos ACT ou GIF.

Para selecionar um grupo de exemplos:

- Selecionar um grupo de exemplos no menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores).

OBSERVAÇÃO

Ao selecionar Color Cubes (Cubos de cor), o usuário retorna ao grupo de exemplos padrão.

Para selecionar um grupo de exemplos personalizados:

1. Selecionar Replace Swatches (Substituir exemplos) no menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores).
2. Navegar até a pasta e selecionar um arquivo de exemplo.

3. Clicar em Open (Abrir).

Os exemplos de cores do arquivo substituem os exemplos anteriores.

OBSERVAÇÃO

Para informações sobre a criação de um grupo de exemplos personalizados, consultar [“Personalização do painel Swatches” na página 196](#) e [“Salva de uma paleta” na página 398](#).

Para adicionar exemplos de uma paleta de cores externa aos exemplos atuais:

1. Selecionar Add Swatches (Adicionar exemplos) no menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores).
2. Navegar até a pasta desejada e selecionar um arquivo da paleta de cores.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks pode adicionar novos exemplos de paletas exportadas como arquivos ACT ou GIF.

3. Clicar em OK.

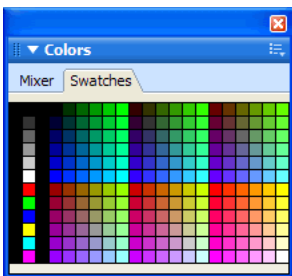
O Fireworks adiciona os novos exemplos ao final dos atuais.

Personalização do painel Swatches

O painel Swatches (Exemplos de cores) oferece opções que adicionam, excluem, substituem e classificam exemplos de cores ou grupos de exemplos inteiros.

OBSERVAÇÃO

A seleção de Edit (Editar) > Undo (Desfazer) não desfaz adições nem exclusões de exemplos.



Painel Swatches (Exemplos de cores)

Para adicionar uma cor ao painel Swatches (Exemplos de cores):

1. Selecionar a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) no painel Tools (Ferramentas).
2. Selecionar o número de pixels a ser retirado como amostra no menu pop-up Sample (Amostra) do Property inspector (Inspetor de propriedades): 1 pixel, 3x3 Average (Média 3x3) ou 5x5 Average (Média 5x5).
3. Clicar em qualquer ponto de uma janela de documento do Fireworks aberta para retirar uma amostra de uma cor.
4. Mover a ponta do ponteiro conta-gotas para o espaço aberto após o último exemplo no painel Swatches (Exemplos de cores).
O ponteiro conta-gotas se transforma no ponteiro lata de tinta.
5. Clicar para adicionar o exemplo.

DICA

Quando o usuário seleciona a opção Snap to Web Safe (Alinhar pela cor websafe) no menu Options (Opções) da janela pop-up de cores, qualquer cor não-websafe selecionada com o ponteiro conta-gotas é alterada para a cor websafe mais próxima.

Para substituir um exemplo por outra cor:

1. Selecionar a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) no painel Tools (Ferramentas).

2. Selecionar o número de pixels a ser retirado como amostra no menu pop-up Sample (Amostra) do Property inspector (Inspetor de propriedades): 1 pixel, 3x3 Average (Média 3x3) ou 5x5 Average (Média 5x5).
3. Clicar em qualquer ponto de uma janela de documento do Fireworks para retirar uma amostra de uma cor.
4. Manter pressionada a tecla Shift e colocar o ponteiro sobre um exemplo no painel Swatches (Exemplos de cores).
O ponteiro se transforma no ponteiro lata de tinta.
5. Clicar no exemplo para substituí-lo pela nova cor.

Para excluir um exemplo do painel Swatches (Exemplos de cores):

1. Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e colocar o ponteiro sobre um exemplo.
O ponteiro se transforma no ponteiro tesoura.
2. Clicar no exemplo para excluí-lo do painel Swatches (Exemplos de cores).

Para salvar uma seleção de cores de exemplo:

1. Adicionar as cores de exemplo ao painel Swatches (Exemplos de cores).
2. Selecionar Save Swatches (Salvar exemplos) no menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores).
A caixa de diálogo Export Swatches (Exportar exemplos) é exibida.
3. Selecionar um nome de arquivo e um diretório e clicar em Save (Salvar).

Limpeza e classificação de exemplos

O menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores) oferece a opção de limpar e classificar exemplos.

Para limpar ou classificar exemplos:

- Selecionar um dos seguintes itens no menu Options (Opções) do painel Swatches (Exemplos de cores):
 - Clear Swatches (Limpar exemplos)** limpa todo o painel Swatches.
 - Sort By Color (Classificar por cor)** classifica os exemplos por valor de cor.

Criação de uma cor no Color Mixer (Misturador de cores)

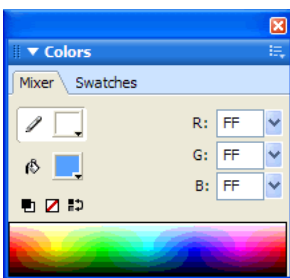
O Color Mixer (Misturador de cores) permite criar cores arrastando-se os controles deslizantes ou digitando-se valores para cada componente de um modelo de cor, como RGB, Hexadecimal ou CMY. A cor criada é aplicada à caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) ativa. O Color Mixer (Misturador de cores) também possui uma barra de cores que exibe a faixa de cores do modelo de cor atual. Para aplicar uma cor, o usuário pode clicar em qualquer ponto na barra de cores. Pode também clicar no botão selecionador de cores do sistema para selecionar uma cor do sistema Windows ou Macintosh.

DICA

Ainda que CMY seja uma opção de modelo de cor, gráficos exportados diretamente do Fireworks não são ideais para impressão. Para readaptar os gráficos exportados do Fireworks para impressão, uma possibilidade é importá-los para o FreeHand MX, que executará automaticamente a conversão das imagens RGB em CMYK ao gerar separações de cores digitais. Para mais informações, consultar a documentação do FreeHand.

Mistura de cores no Color Mixer

É possível usar o Color Mixer (Misturador de cores) para exibir os valores das cores ativas e editar valores de cores para criar novas cores.



Por padrão, o Color Mixer (Misturador de cores) identifica as cores RGB como hexadecimais, exibindo os valores dos componentes vermelho (R), verde (G) e azul (B) da cor. Os valores RGB hexadecimais são calculados com base em uma faixa de 00 a FF.

Modelo de cor	Modo de expressão de cor
RGB	Valores de Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul), onde cada componente tem um valor de 0 a 255. 0-0-0 é preto e 255-255-255 é branco.
Hexadecimal	Valores RGB de Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul), onde cada componente tem um valor hexadecimal de 00 a FF. 00-00-00 é preto e FF-FF-FF é branco.
HSB	Valores de Hue (Matiz), Saturation (Saturação) e Brightness (Brilho), onde Hue tem um valor de 0 a 360 graus, e Saturation e Brightness têm valores que variam de 0 a 100%.
CMY	Valores de Ciano, Magenta e Yellow (Amarelo), onde cada componente tem um valor de 0 a 255. 0-0-0 é branco e 255-255-255 é preto.
Grayscale (Tons de cinza)	Porcentagem de preto. O valor do componente Preto (K) simples varia de 0 a 100%, onde 0 é branco e 100 é preto, e os valores intermediários correspondem a tons de cinza.

É possível selecionar modelos de cor alternativos no menu Options (Opções) do Color Mixer (Misturador de cores). Os valores dos componentes da cor atual se alteram para cada novo modelo de cor.

Para exibir o Color Mixer (Misturador de cores):

- Selecionar Window (Janela) > Color Mixer (Misturador de cores).

Para aplicar uma cor da barra de cores a um objeto vetorial selecionado:

1. Clicar no ícone ao lado da caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) no Color Mixer (Misturador de cores).
2. Mover o ponteiro sobre a barra de cores.
O ponteiro se transforma no ponteiro conta-gotas.
3. Clicar para selecionar uma cor.
A cor é aplicada ao objeto selecionado e se torna a cor ativa de traço ou preenchimento.

Para selecionar uma cor no Color Mixer (Misturador de cores):

1. Cancelar a seleção de todos os objetos antes de misturar uma cor, para evitar a edição indesejada de um objeto durante a mistura de cores.

2. Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) ou Fill Color (Cor de preenchimento) para torná-la o destino da nova cor.
3. Selecionar um modelo de cor no menu Options (Opções) do Color Mixer (Misturador de cores).
4. Seguir um destes procedimentos para especificar valores de componentes de cor:
 - Digitar valores nas caixas de texto de componentes de cor.
 - Usar os controles deslizantes pop-up.
 - Selecionar uma cor na barra de cores.

A adição da cor ao painel Swatches (Exemplos de cores) possibilita a sua reutilização. Para mais informações, consultar [“Personalização do painel Swatches” na página 196](#).

Para alternar a barra de cores entre os modelos de cor:

- Manter pressionada a tecla Shift e clicar na barra de cores na parte inferior do Color Mixer (Misturador de cores).

OBSERVAÇÃO

As opções do Color Mixer não se alteram.

Criação de cores com os selecionadores de cores do sistema

Em vez de usar o Color Mixer (Misturador de cores) e o painel Swatches (Exemplos de cores) para criar cores, é possível utilizar a caixa de diálogo Windows System (Sistema Windows) ou Macintosh System (Sistema Macintosh).

Para selecionar uma cor do selecionador de cores do sistema:

1. Clicar em qualquer caixa de cor.
2. Selecionar Windows OS ou Mac OS no menu Options (Opções) de qualquer janela pop-up de cores.

A janela pop-up exibe os exemplos de cores do sistema.
3. Selecionar uma cor no selecionador de cores do sistema.

A cor se torna a nova cor de traço ou preenchimento.

Para informações sobre a adição de uma cor do selecionador de cores ao painel Swatches (Exemplos de cores), consultar [“Personalização do painel Swatches” na página 196](#).

Exibição de um valor da cor

Além do Color Mixer (Misturador de cores) e da janela pop-up de cores, também é possível identificar valores da cor através do painel Info (Informações).

Para exibir o valor da cor de qualquer parte do documento usando o painel Info (Informações):

1. Clicar na ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) no painel Tools (Ferramentas).
2. Selecionar Window (Janela) > Info (Informações) para exibir o painel Info.
3. Mover o ponteiro sobre o objeto que contém a cor que deseja exibir (somente Windows).

Para exibir o valor da cor de preenchimento ou traço ativa, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Window (Janela) > Color Mixer (Misturador de cores) para RGB ou outros valores do sistema de cores.
- Clicar em uma caixa de cor para abrir a janela pop-up de cores e exibir o valor hexadecimal na parte superior da janela.
- Colocar o ponteiro sobre uma caixa de cor e ler a dica de ferramenta (somente Windows).

OBSERVAÇÃO

Por padrão, os valores RGB da cor aparecem no painel Info (Informações) e no Color Mixer (Misturador de cores), e o valor hexadecimal aparece na janela pop-up de cores, assim como na dica de ferramenta da caixa de cor, no Windows. No entanto, é possível alterar o modelo de cor exibido no Color Mixer ou no painel Info a qualquer momento.

Para exibir informações de cor de outro modelo de cor:

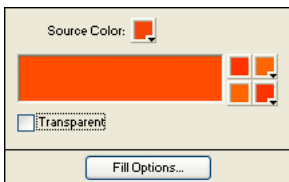
- Selecionar outro modelo de cor no menu Options (Opções) do painel Info ou do Color Mixer.

Pontilhamento com cores websafe

Às vezes, pode ser necessário usar uma cor que não é uma cor websafe. Por exemplo, o logotipo da sua empresa pode utilizar uma cor que não é websafe. Para criar a aparência de uma cor websafe que não é trocada nem pontilhada quando exportada com uma paleta websafe, usar um preenchimento Pontilhamento Web.

OBSERVAÇÃO

O pontilhamento Web pode aumentar o tamanho do arquivo.



Duas cores websafe criam um preenchimento Pontilhamento Web.

Para usar o preenchimento Pontilhamento Web:

1. Selecionar um objeto que contenha uma cor não-websafe.
2. Selecionar Web Dither (Pontilhamento Web) no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) do Property inspector (Inspetor de propriedades).
3. Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector.

A janela pop-up de cores é aberta, exibindo opções de preenchimentos Pontilhamento Web. A cor não-websafe do objeto aparece na caixa Source Color (Cor da origem) na janela Fill Options. As duas cores de pontilhamento websafe aparecem nas caixas de cores à direita. O pontilhamento Web aparece no objeto e se torna a cor de preenchimento ativa.

OBSERVAÇÃO

Definir a borda de um preenchimento Pontilhamento Web como Anti-Alias (Suavização de serrilhado) ou Feather (Enevoar) resulta em cores que não são websafe.

4. Clicar fora da janela pop-up para fechá-la.

Para criar a ilusão de um verdadeiro preenchimento transparente em um navegador da Web:

1. Selecionar o objeto ao qual deseja aplicar um preenchimento transparente.
2. Selecionar Web Dither (Pontilhamento Web) no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) do Property inspector (Inspetor de propriedades).
3. Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector. A janela pop-up de cores é aberta, exibindo opções de preenchimentos Pontilhamento Web.
4. Clicar na opção Transparent (Transparente).

As caixas de cores no lado direito da janela pop-up mudam para refletir a seleção, e o objeto na tela se torna semi-opaco ou translúcido.
5. Clicar fora da janela pop-up para fechá-la.
6. Exportar o objeto como GIF ou PNG com a opção Index Transparency (Transparência do índice) ou Alpha Channel Transparency (Transparência alfa definida). Para mais informações sobre a exportação de arquivos com transparência, consultar [“Transformação em áreas transparentes” na página 399](#).

Quando o gráfico for exibido em um navegador da Web, o fundo da página da Web mostrará todos os pixels do preenchimento Pontilhamento Web transparente, criando o aspecto de transparência.

OBSERVAÇÃO

Nem todos os navegadores oferecem suporte a arquivos PNG.

Uso de caixas de cor e janelas pop-up de cores

Há caixas de cores em todo o Fireworks — da seção Colors (Cores) do painel Tools (Ferramentas) até o Property inspector (Inspetor de propriedades) e o Color Mixer (Misturador de cores). Cada uma exibe a cor atual atribuída à propriedade do objeto associado.

Seleção de uma cor em uma janela pop-up de cores

Um clique em qualquer caixa de cor abre uma janela pop-up de cores semelhante ao painel Swatches (Exemplos de cores). São oferecidas duas opções: exibir, em uma janela pop-up de cores os mesmos exemplos exibidos no painel Swatches (Exemplos de cores) ou exibir exemplos diferentes.

Para selecionar uma cor para uma caixa de cor:

1. Clicar na caixa de cor.

A janela pop-up de cores é exibida.

2. Seguir um destes procedimentos:

- Clicar em um exemplo para aplicá-lo à caixa de cor.
- Clicar com o ponteiro conta-gotas em uma cor na tela para aplicá-la à caixa de cor.
- Clicar no botão Transparent (Transparente) na janela pop-up para tornar transparente o traço ou o preenchimento.

Para exibir o grupo de exemplos atuais do painel Swatches (Exemplos de cores) na janela pop-up de cores:

- Selecionar Swatches Panel (Painel Exemplos de cores) no menu Options (Opções) da janela pop-up de cores.

Para exibir um outro grupo de exemplos na janela pop-up de cores:

- Selecionar um grupo de exemplos no menu Options (Opções) da janela pop-up de cores. A seleção de um grupo de exemplos aqui não afeta o painel Swatches (Exemplos de cores).

Amostragem de uma cor em uma janela pop-up de cores

Quando uma janela pop-up de cores estiver aberta, o ponteiro se transformará em um conta-gotas especial que pode retirar amostras de cores de praticamente qualquer parte da tela. Isso é conhecido como *amostragem*.

Para retirar uma amostra de cor de qualquer parte da tela para a caixa de cor atual:

1. Clicar em qualquer caixa de cor.



A janela pop-up de cores é exibida e o ponteiro se transforma em um conta-gotas.

2. Clicar em qualquer ponto no espaço de trabalho do Fireworks a fim de selecionar uma cor para a caixa de cor.

A cor é aplicada à característica ou ao recurso associado à caixa de cor, e a janela pop-up de cores é fechada.

DICA

Pressionar a tecla Shift e clicar para selecionar uma cor websafe.

Trabalho com traços

O Property inspector (Inspetor de propriedades), o menu pop-up Stroke Options (Opções de traço) e a caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço) proporcionam total controle sobre todas as nuances do pincel, inclusive a quantidade de tinta, o tamanho e a forma da ponta, a textura, o efeito de borda e o aspecto.

Aplicação de traços

É possível alterar os atributos de traço das ferramentas Pen (Caneta), Pencil (Lápis) e Brush (Pincel) para que o próximo objeto vetorial desenhado apresente os novos atributos. Também é possível aplicar atributos de traço a um objeto ou traçado depois de desenhá-lo.

A cor atual do traço aparece na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas), no Property inspector (Inspetor de propriedades) e no Color Mixer (Misturador de cores). É possível alterar a cor do traço de uma ferramenta de desenho ou do objeto selecionado em qualquer um desses três painéis.



O ícone do lápis indica a caixa Stroke Color no painel Tools, no Property inspector e no Color Mixer.

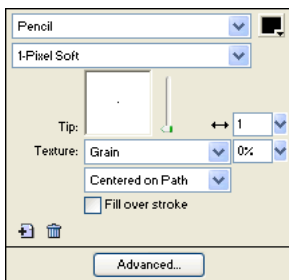
Para alterar atributos do traço de objetos selecionados, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar um dos atributos de traço no Property inspector.

DICA

Selecionar Stroke Options (Opções de traço) no menu pop-up Stroke Options para obter mais atributos.

- Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas) e clicar em Stroke Options. Selecionar um atributo de traço na janela pop-up Stroke Options (Opções de traço).



Usar as opções do Property inspector ou da janela pop-up Stroke Options para alterar o traço aplicado a um objeto.

Para alterar a cor do traço de uma ferramenta de desenho:

1. Pressionar Control+D (Windows) ou Command+D (Macintosh) para cancelar a seleção de todos os objetos.
2. Selecionar uma ferramenta de desenho no painel Tools (Ferramentas).
3. Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools ou no Property inspector para abrir a janela pop-up de cores.
4. Selecionar uma cor para o traço no conjunto de exemplos.
5. Arrastar para desenhar o objeto.

OBSERVAÇÃO

Um traço recém-criado assume a cor exibida no momento na caixa Stroke Color.

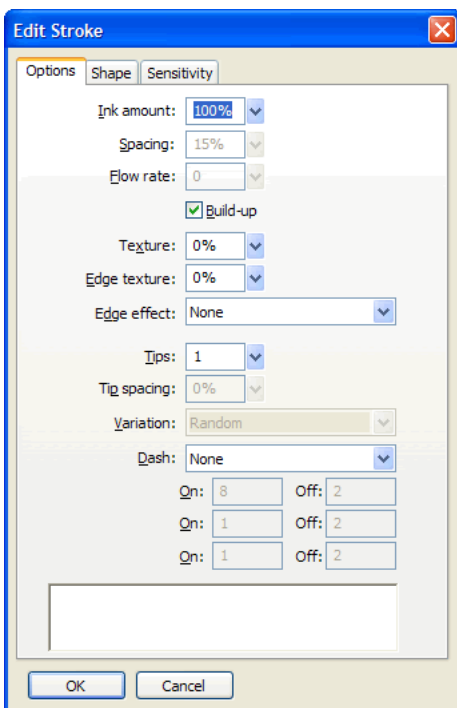
Para remover todos os atributos de traço de um objeto selecionado, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar None (Nenhum) no menu pop-up Stroke Options (Opções de traço) do Property inspector ou da janela pop-up Stroke Options.
- Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas) ou no Property inspector e clicar no botão Transparent (Transparente).



Criação de traços personalizados

É possível usar a caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço) para alterar características específicas do traço.



A caixa de diálogo Edit Stroke tem três guias: Options (Opções), Shape (Forma) e Sensitivity (Sensibilidade).

A visualização do traço, na parte inferior de cada guia, mostra o pincel atual com as configurações atuais. As configurações atuais de sensibilidade à pressão e à velocidade se refletem na visualização como um traço que estreita ou desaparece, ou muda da esquerda para a direita.

Para abrir a caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço):

1. Seguir um destes procedimentos para abrir a janela pop-up Stroke Options (Opções de traço):
 - Selecionar Stroke Options no menu pop-up Stroke Options do Property inspector (Inspetor de propriedades).

- Selecionar Stroke Options na janela pop-up da caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas).
- 2. Clicar em Advanced (Avançado).
A caixa de diálogo Edit Stroke é exibida.

Para definir opções gerais do traço de pincel:

1. Na guia Options (Opções) da caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço), definir a quantidade de tinta, o espaçamento e a taxa de fluxo. Taxas de fluxo mais altas criam traços de pincel que flutuam ao longo do tempo, como com um aerógrafo.
2. Para sobrepor traços de pincel por traços densos, selecionar Build-up (Montar).
3. Para definir a textura do traço, alterar a opção Texture (Textura). Quanto mais alto for o número, mais aparente ficará a textura.
4. Para definir a textura nas bordas, digitar um número na caixa de texto Edge Texture (Textura da borda) e selecionar um efeito de borda no menu pop-up Edge Effect (Efeito da borda).
5. Definir o número de pontas desejado para o traço de pincel. Para várias pontas, digitar um valor de espaçamento da ponta e selecionar o método de variação da cor. É possível selecionar Random (Aleatória), Uniform (Uniforme), Complementary (Complementar), Hue (Matiz) ou Shadow (Sombra).
6. Para selecionar uma linha pontilhada ou tracejada, escolher uma opção no menu pop-up Dash (Tracejar).
7. Para definir o comprimento de traços e espaços de uma linha pontilhada, usar os três conjuntos de caixas de entrada de texto On (Início) e Off (Fim) para controlar o primeiro, segundo e terceiro traços, respectivamente.
8. Clicar em Apply (Aplicar) para aplicar as configurações a traços selecionados e, em seguida, clicar em OK.

Para modificar a ponta do pincel:

1. Na guia Shape (Forma) da caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço), selecionar Square (Quadrado) para uma ponta quadrada ou, para uma ponta redonda, cancelar a seleção de Square.
2. Digitar valores para o tamanho da ponta do pincel, a suavidade da borda, o aspecto da ponta e o ângulo da ponta.
3. Clicar em Apply (Aplicar) e, em seguida, em OK.

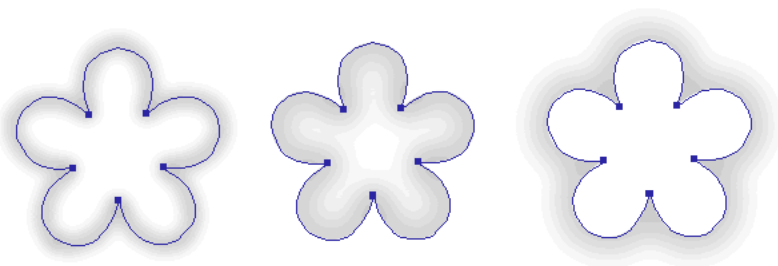
O Fireworks possui configurações de traço para fazer o ajuste fino dos atributos de traço controlados por velocidade e pressão quando for utilizada uma caneta ou uma mesa digitalizadora Wacom sensível à pressão. É possível selecionar o atributo de traço a ser controlado com a caneta.

Para definir a sensibilidade do traço:

1. Na guia Sensitivity (Sensibilidade) da caixa de diálogo Edit Stroke (Editar traço), selecionar uma propriedade de traço como Size (Tamanho), Ink Amount (Quantidade de tinta) ou Saturation (Saturação) no menu pop-up Stroke Property (Propriedade do traço).
2. Nas opções Affected By (Afetado por), selecionar até que ponto os dados da sensibilidade afetam a propriedade do traço atual.
3. Clicar em OK.

Posicionamento de traços em traçados

Por padrão, o traço de pincel de um objeto é centralizado no traçado. É possível posicionar o traço de pincel inteiramente dentro ou fora do traçado. Isso permite controlar o tamanho geral de objetos com traços e criar efeitos como traços nas bordas de botões chanfrados.



Traço centralizado, traço interno e traço externo

O menu pop-up Stroke (Traço) da janela Stroke Options (Opções de traço) oferece a opção de reorientar os traços de pincel.

Para mover um traço de pincel dentro ou fora do traçado selecionado:

1. Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas) ou no Property inspector (Inspetor de propriedades) para abrir a janela pop-up da caixa de cor.
2. Selecionar uma opção no menu pop-up Location of Stroke Relative to Path (Localização do traço em relação ao traçado): Inside (Dentro), Centered (Centralizado) ou Outside (Fora).
3. Como alternativa, selecionar a opção Fill over Stroke (Preencher sobre traço).

Normalmente, o traço sobrepõe o preenchimento. A seleção de Fill over Stroke (Preencher sobre traço) desenha o preenchimento sobre o traço. Se o usuário selecionar essa opção para um objeto com um preenchimento opaco, qualquer parte do traço incluída no traçado será obscurecida. Um preenchimento com um grau de transparência pode ser tingido ou misturado com traços do pincel dentro do traçado.

Criação de estilos de traço

É possível alterar características específicas de traço, como quantidade de tinta, forma da ponta e sensibilidade da ponta, e salvar o traço personalizado como um estilo para reutilizar em vários documentos.

Para criar traços personalizados:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço) no painel Tools (Ferramentas) e clicar em Stroke Options (Opções de traço).
 - Selecionar Stroke Options no menu pop-up Stroke Options do Property inspector (Inspector de propriedades).A janela pop-up Stroke Options é exibida.
2. Editar os atributos de traço de pincel desejados.
3. Salvar os atributos de traço personalizados como um estilo. Para mais informações, consultar [“Criação e exclusão de estilos” na página 275](#).

Trabalho com preenchimentos

O Property inspector (Inspector de propriedades), o menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento), a janela pop-up Fill Options e a janela pop-up Gradient (Dégradé), assim como um conjunto de padrões e texturas de bitmap, possibilitam a criação de uma ampla variedade de preenchimentos para texto e objetos vetoriais. Com a ferramenta Gradient (Dégradé) ou Paint Bucket (Lata de tinta), também é possível preencher seleções de pixels com base nas configurações de preenchimento atuais.

Definição de atributos de preenchimento das ferramentas de desenho

O usuário pode definir os atributos de preenchimento das ferramentas de desenho Rectangle (Retângulo), Rounded Rectangle (Retângulo arredondado), Ellipse (Elipse) e Polygon (Polígono) que serão aplicados aos próximos objetos que desenhar. O preenchimento atual aparece na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas), no Property inspector (Inspetor de propriedades) e no Color Mixer (Misturador de cores). É possível utilizar qualquer um desses painéis para alterar o preenchimento de uma ferramenta de desenho.



O ícone da lata de tinta indica a caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas), no Property inspector e no Color Mixer.

Para alterar a cor de preenchimento sólido das ferramentas de desenho vetorial aplicáveis e da ferramenta Paint Bucket:

1. Selecionar uma ferramenta de desenho de vetor ou a ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta).
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Pressionar Control+D (Windows) ou Command+D (Macintosh) para cancelar a seleção de todos os objetos e clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no Property inspector para abrir a janela pop-up Fill Color (Cor de preenchimento).
 - Clicar na caixa Fill Color no painel Tools (Ferramentas) ou no Color Mixer (Misturador de cores) para abrir a janela pop-up de cores.
3. Selecionar uma cor para o preenchimento no conjunto de exemplos ou criar uma amostra de cor de qualquer parte da tela usando o ponteiro conta-gotas.
4. Usar a ferramenta da forma desejada.

OBSERVAÇÃO

A seleção da ferramenta Text (Texto) sempre faz com que a caixa Fill Color (Cor de preenchimento) reverta para a última cor de texto sólida usada por essa ferramenta.

Edição de um preenchimento sólido

Um preenchimento sólido é uma cor sólida que preenche o interior de um objeto. O painel Tools (Ferramentas), o Inspetor de propriedades e o Misturador de cores permitem alterar a cor de preenchimento de um objeto.

Para editar o preenchimento sólido de um objeto vetorial selecionado:

1. Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas), no Property inspector (Inspetor de propriedades) e no Color Mixer (Misturador de cores), para abrir a janela pop-up de cores.
2. Selecionar um exemplo na janela pop-up de cores.

O preenchimento aparece no objeto selecionado e se torna a cor de preenchimento ativa.

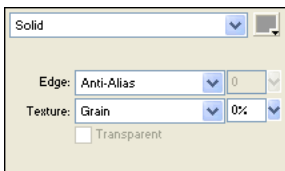
Aplicação de um preenchimento dégradé ou com padrão

O usuário pode alterar preenchimentos para exibir diversas características sólidas, pontilhadas, com padrão ou dégradé que variam de cores sólidas a dégradés. Essas características lembram cetim, ondulações, dobras ou dégradés que se ajustam ao contorno do objeto ao qual são aplicadas. Além disso, existe a possibilidade de alterar vários atributos de um preenchimento, como cor, borda, textura e transparência.

É possível selecionar um dos vários preenchimentos dégradé e com padrão predefinidos ou criar um preenchimento próprio.

OBSERVAÇÃO

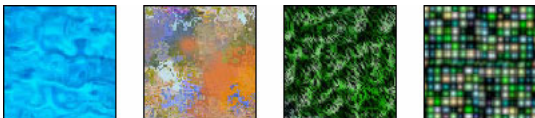
Um preenchimento recém-criado assume a cor atual exibida na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas).



As opções de preenchimento do Property inspector (Inspetor de propriedades) ou da janela pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) permitem editar os atributos de preenchimento.

Aplicação de um preenchimento com padrão

É possível preencher um objeto de traçado com um gráfico bitmap, o que é conhecido como *preenchimento com padrão*. O Fireworks oferece mais de uma dezena de preenchimentos com padrão, incluindo Berber (Capacho Berbere), Leaves (Folhas) e Wood (Madeira).



Para aplicar um preenchimento com padrão a um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Pattern (Padrão) no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) no Property inspector (Inspetor de propriedades).
 - Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas), clicar em Fill Options (Opções de preenchimento) e selecionar Pattern (Padrão) no menu pop-up Fill Options.
2. Selecionar um padrão no menu pop-up Pattern Name (Nome do padrão).

O preenchimento com padrão aparece no objeto selecionado e se torna a cor de preenchimento ativa.

Adição de um padrão personalizado

É possível definir um arquivo de bitmap como um novo preenchimento com padrão. Estes são os formatos de arquivo que podem ser usados como padrão: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (somente Macintosh). Quando um preenchimento com padrão for uma imagem transparente de 32 bits, a transparência afetará o preenchimento no Fireworks. Se uma imagem não tiver 32 bits, ficará opaca.

Quando um novo padrão é adicionado, seu nome aparece no menu pop-up Pattern Name (Nome do padrão) da janela pop-up Fill Options (Opções de preenchimento).

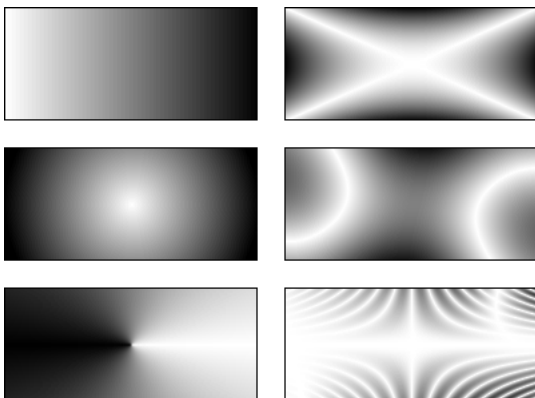
Para criar um novo padrão a partir de um arquivo externo:

1. Com as propriedades do objeto vetorial exibidas no Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Pattern (Padrão) no menu pop-up Fill Options.
2. Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) e selecionar Other (Outro) no menu pop-up Pattern Name (Nome do padrão).
3. Navegar até o arquivo de bitmap que deseja usar como o novo padrão e clicar em Open (Abrir).

O novo padrão é adicionado à lista Pattern Name (Nome do padrão), em ordem alfabética.

Aplicação de um preenchimento dégradé

As categorias de preenchimento, além de None (Nenhum), Solid (Sólido), Pattern (Padrão) e Web Dither (Pontilhamento Web), são preenchimentos dégradé. Esses preenchimentos misturam cores para criar vários efeitos.



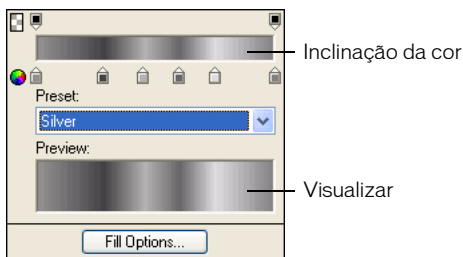
Objetos com vários preenchimentos dégradé

Para aplicar um preenchimento dégradé a um objeto selecionado:

- Selecionar um dégradé no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) no Property inspector (Inspetor de propriedades). O preenchimento aparece no objeto selecionado e se torna o preenchimento ativo.

Edição de um preenchimento dégradé

Para editar o preenchimento dégradé atual, clicar em qualquer caixa Fill Color (Cor de preenchimento) e usar a janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé).



Janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé)

Para abrir a janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé):

1. Selecionar um objeto com um preenchimento dégradé ou escolher um preenchimento dégradé no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) no Property inspector (Inspetor de propriedades).
2. Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas) ou no Property inspector para abrir a janela pop-up.

A janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé) é aberta com o dégradé atual na visualização e na inclinação da cor.

Para adicionar um novo exemplo de opacidade ou cor ao dégradé, seguir um destes procedimentos:

- Para adicionar um exemplo de cor, clicar na área abaixo da inclinação da cor dégradé.
- Para adicionar um exemplo de opacidade, clicar na área acima da inclinação da cor dégradé.

Para remover um exemplo de opacidade ou cor do dégradé:

- Arrastar o exemplo para longe da janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé).

Para definir ou alterar a cor de um exemplo de cor:

1. Clicar no exemplo de cor.
2. Selecionar uma cor na janela pop-up.

Para definir ou alterar a transparência de um exemplo de opacidade:

1. Clicar no exemplo de opacidade.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Arrastar o controle deslizante até a porcentagem de transparência, onde 0 é totalmente transparente e 100 é totalmente opaco.
 - Digitar um valor numérico de 1 a 100 para definir a opacidade.

OBSERVAÇÃO

O quadriculado de transparência mostra o dégradé em áreas transparentes.

3. Quando terminar de editar o dégradé, pressionar Enter ou clicar fora da janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé). O preenchimento dégradé aparece em quaisquer objetos selecionados e se torna o preenchimento ativo.

Para ajustar a transição entre as cores no preenchimento:

- Arrastar exemplos de cores para a esquerda ou para a direita.

Criação de um preenchimento com a ferramenta Gradient (Dégradé)

A ferramenta Gradient (Dégradé) se encontra no mesmo grupo da ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta). Esta nova ferramenta funciona de forma semelhante à ferramenta Paint Bucket, só que preenche um objeto com um dégradé e não com uma cor sólida. Da mesma maneira que a ferramenta Paint Bucket, ela conserva as propriedades do último elemento utilizado.

Para usar a ferramenta Gradient:

1. Clicar na ferramenta Paint Bucket (Lata de tinta) no painel Tools (Ferramentas) e escolher a ferramenta Gradient (Dégradé) no menu pop-up.
2. Selecionar um dos atributos a seguir no Property inspector (Inspetor de propriedades):

Fill Options (Opções de preenchimento) é um menu pop-up no qual é possível selecionar um tipo de dégradé.

Fill Color (Cor do preenchimento) é uma caixa que, quando clicada, exibe a janela pop-up Edit Gradient (Editar dégradé), na qual é possível definir várias opções de cor e transparência.

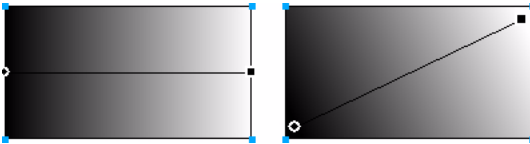
Edge (Borda) determina se o dégradé tem uma borda de preenchimento acentuada, sem serrilhado ou enevoada. Quando uma borda enevoada é selecionada, é possível especificar a quantidade de enevoamento.

Texture (Textura) oferece várias opções de seleção, incluindo Grain (Grão), Metal, Hatch (Linha diagonal), Mesh (Malha) ou Sandpaper (Lixa).

3. Clicar e arrastar o ponteiro para estabelecer o ponto de partida do dégradé, assim como a direção e o comprimento da área dégradé.

Transformação e distorção de preenchimentos

É possível mover, girar, inclinar e alterar a largura do preenchimento dégradé ou com padrão de um objeto. A seleção de um objeto com um preenchimento dégradé ou com padrão usando as ferramentas Pointer (Ponteiro) ou Gradient (Dégradé) faz com que seja exibido um conjunto de alças no objeto ou próximas a ele. É possível arrastar essas alças para ajustar o preenchimento do objeto.



Usar as alças de preenchimento para ajustar interativamente um preenchimento dégradé ou com padrão.

Para mover o preenchimento dentro de um objeto:

- Arrastar a alça redonda ou clicar em um outro local dentro do preenchimento usando a ferramenta Gradient (Dégradé).

Para girar o preenchimento:

- Arrastar as linhas que conectam as alças.

Para ajustar a largura e a inclinação do preenchimento:

- Arrastar uma alça quadrada.

Definição de uma borda de preenchimento acentuada, enevoada ou sem serrilhado

No Fireworks, é possível transformar a borda de um preenchimento em uma linha acentuada regular ou suavizá-la usando os recursos de suavização de serrilhado ou enevoamento. Por padrão, as bordas apresentam serrilhados suavizados. A suavização de serrilhado suaviza bordas irregulares que podem ocorrer em objetos arredondados, como elipses e círculos, misturando sutilmente a borda com o fundo.

Já o enevoamento cria uma mistura perceptível nos dois lados da borda. Isso suaviza a borda, criando um efeito similar a um brilho.

Para alterar a borda de um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para exibir o menu pop-up Edge (Borda):
 - Clicar no menu pop-up Edge (Borda) no Property inspector (Inspetor de propriedades).
 - Clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools, clicar em Fill Options (Opções de preenchimento) e no menu pop-up Edge (Borda).
2. Selecionar uma opção de borda: Hard Edge (Borda acentuada), Anti-Alias (Suavização de serrilhado) ou Feather (Enevoar).
3. No caso de borda enevoada, selecionar também o número de pixels a serem enevoados em cada lado da borda.

O padrão é 10. É possível selecionar de 0 a 100. Quanto mais alto for o nível, maior será o enevoamento.



Sobre a salva de um preenchimento dégradé personalizado

Para salvar as configurações de dégradé atuais como um dégradé personalizado para usar em vários documentos, é necessário criar um estilo. Para mais informações, consultar [“Criação e exclusão de estilos” na página 275](#).

Remoção de um preenchimento

É simples remover atributos de preenchimento de objetos selecionados.

Para remover o preenchimento de um objeto selecionado, seguir um destes procedimentos:

- Selecionar None (Nenhum) no menu pop-up Fill Options (Opções de preenchimento) do Property inspector (Inspetor de propriedades) ou da janela pop-up Fill Options.
- Clicar em qualquer caixa Fill Color e clicar no botão Transparent (Transparente). Essa opção remove somente preenchimentos sólidos.



Adição de textura a traços e preenchimentos

É possível adicionar efeitos tridimensionais tanto a traços quanto a preenchimentos através da adição de textura. O Fireworks oferece várias texturas, mas também permite o uso de texturas externas.

Adição de textura a um traço

As texturas modificam o brilho do traço, mas não o matiz, e conferem aos traços uma aparência menos mecânica e mais orgânica, como se a superfície texturizada estivesse recebendo tinta. As texturas são mais eficazes quando usadas com traços largos. É possível adicionar uma textura a qualquer traço. O Fireworks oferece várias opções de textura, como Chiffon, Oilslick (Mancha de óleo) e Sandpaper (Lixa).



Usar as opções de traço do Property inspector (Inspetor de propriedades) ou da janela pop-up Stroke Options (Opções de traço) para adicionar uma textura a um traço de pincel.

Para adicionar textura ao traço de um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para abrir o menu pop-up Stroke Texture (Textura do traço):
 - Clicar no menu pop-up Stroke Texture no Property inspector.
 - No painel Tools (Ferramentas), clicar na caixa Stroke Color (Cor do traço), em Stroke Options (Opções de traço) e, em seguida, clicar no menu pop-up Texture (Textura).

2. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar uma textura no menu pop-up.
- Selecionar Other (Outra) no menu pop-up e navegar até um arquivo de textura para usar uma textura externa.

OBSERVAÇÃO

É possível aplicar texturas a partir de arquivos nos seguintes formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (somente Macintosh).

3. Digitar uma porcentagem de 0 a 100 para controlar a profundidade da textura.

Aumentar a porcentagem aumenta a intensidade da textura.

Adição de textura a um preenchimento

As texturas modificam o brilho de um preenchimento, mas não o matiz, e conferem aos preenchimentos uma aparência menos mecânica e mais orgânica. É possível adicionar uma textura a qualquer preenchimento. O Fireworks oferece várias texturas à sua escolha, como Chiffon, Oilslick (Mancha de óleo) e Sandpaper (Lixa). Mas também permite o uso de arquivos de bitmap como texturas. Isso permite criar praticamente qualquer tipo de textura personalizada.

Para adicionar textura ao preenchimento de um objeto selecionado:

1. Seguir um destes procedimentos para abrir o menu pop-up Fill Texture (Textura do preenchimento):

- Clicar no menu pop-up Fill Texture no Property inspector (Inspetor de propriedades).
- No painel Tools (Ferramentas), clicar na caixa Fill Color (Cor de preenchimento), em Fill Options (Opções de preenchimento) e, em seguida, clicar no menu pop-up Texture (Textura).

2. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar uma textura no menu pop-up.
- Selecionar Other (Outra) no menu pop-up e navegar até um arquivo de textura para usar uma textura externa.

3. Digitar uma porcentagem de 0 a 100 para controlar a profundidade da textura.

Aumentar a porcentagem aumenta a intensidade da textura.

4. Selecionar Transparent (Transparente) para introduzir um nível de transparência no preenchimento.

A porcentagem de textura também controla o grau de transparência.

Adição de uma textura personalizada

Existe a opção de usar arquivos de bitmap do Fireworks e de outros aplicativos como texturas.

É possível aplicar texturas a partir de arquivos nos seguintes formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (somente Macintosh).

Quando uma nova textura é adicionada, seu nome aparece no menu pop-up Texture Name (Nome da textura).

Para criar uma nova textura a partir de um arquivo externo:

1. Com as propriedades do objeto vetorial exibidas no Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Other (Outra) em qualquer um dos menus pop-up Texture Name (Nome da textura).
2. Navegar até o arquivo de bitmap que deseja usar como a nova textura e clicar em Open (Abrir).

A nova textura é adicionada à lista Texture Name, em ordem alfabética.

Os Live Filters (Filtros ao vivo) do Macromedia Fireworks 8 são melhorias que podem ser aplicadas a objetos vetoriais, imagens bitmap e textos. Os Live Filters incluem chanfros e relevo, sombras sólidas, outras sombras e brilhos, correção de cor, e embaçamento e aguçamento. É possível aplicar Live Filters a objetos selecionados diretamente no Property inspector (Inspetor de propriedades).

O Fireworks atualiza automaticamente os Live Filters quando o usuário edita qualquer objeto em que tenham sido aplicados. Depois de aplicar um Live Filter, o usuário pode alterar suas opções a qualquer momento ou reorganizar a ordem dos filtros para testar um filtro combinado. No Property inspector, é possível ativar, desativar ou excluir os Live Filters. Quando um filtro é removido, o objeto ou a imagem volta a ter a aparência anterior.

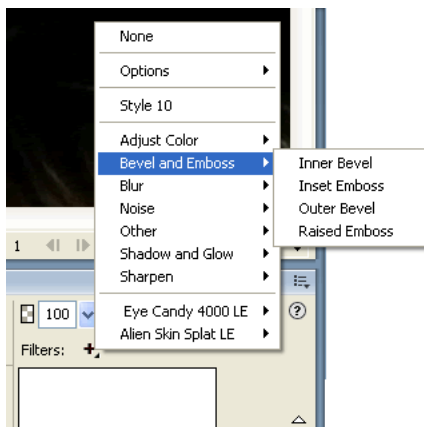
Alguns filtros agora incluídos nos Live Filters do Fireworks— como Auto Levels (Níveis automáticos), Gaussian Blur (Desfoque Gaussiano) e Unsharp Mask (Desfocar máscara) — só estavam disponíveis como plug-ins ou filtros irreversíveis. Além desses filtros, o usuário pode adicionar plug-ins de outros fornecedores para usar como Live Filters no Fireworks. Se preferir, ele pode usar esses filtros no modo tradicional por meio do menu Filters (Filtros). Para mais informações, consultar [“Ajuste da cor e do tom de um bitmap” na página 106](#).

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Aplicação de Live Filters	224
Edição de Live Filters	230

Aplicação de Live Filters

O usuário pode aplicar um ou mais Live Filters (Filtros ao vivo) a objetos selecionados usando o Property inspector (Inspetor de propriedades). Sempre que ele adiciona um novo Live Filter ao objeto, esse filtro é adicionado à lista no menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros) do Property inspector. É possível ativar ou desativar cada Live Filter.



Menu pop-up Filters do Property inspector

Quando o usuário selecionar objetos para aplicar Live Filters, o local das opções de Live Filters será um pouco diferente, dependendo da altura do Property inspector:

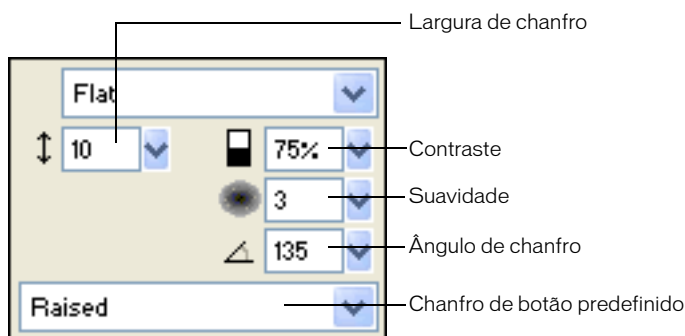
- Quando o Property inspector estiver maximizado para toda a altura, ele deve usar o botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo), o botão Delete Live Filters (Excluir filtros ao vivo) e a lista de Live Filters aplicados que estão exibidos.
- Quando o Property inspector estiver com a metade da altura, ele deve clicar em Edit Filters (Editar filtros) para exibir o botão Add Live Filters, o botão Delete Live Filters e a lista de Live Filters aplicados.

OBSERVAÇÃO

Um preenchimento recém-criado assume a cor atual exibida na caixa Fill Color (Cor de preenchimento) no painel Tools (Ferramentas).

O usuário pode personalizar cada Live Filter para obter a aparência desejada. Quando ele seleciona filtros para a correção de cores, são abertas caixas de diálogo com controles para ajustar as características das cores, como os níveis automáticos, o brilho e o contraste, o matiz e a saturação, a inversão, as curvas e o preenchimento colorido. Quando ele seleciona o filtro Bevel (Chanfro), Blur (Embaçar), Emboss (Relevo), Glow (Brilho), Shadow (Sombra) ou Sharpen (Aguçar), uma caixa de diálogo ou uma janela pop-up é aberta e nela é possível ajustar as configurações do filtro. Quando ele seleciona um filtro para embaçar ou aguçar, esse filtro é aplicado diretamente ao objeto.

Testar as configurações até obter a aparência desejada. Para alterar as configurações do filtro posteriormente, consultar [“Edição de Live Filters” na página 230](#).



Janela pop-up Inner Bevel (Chanfro interno)

Para aplicar um Live Filter a objetos selecionados:

1. Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) no Property inspector (Inspetor de propriedades) e selecionar um filtro no menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros).
O filtro é adicionado à lista Filters para o objeto selecionado.

DICA

Para aplicar um Live Filter (Filtro ao vivo) de forma que ele pareça afetar apenas uma seleção de pixels em uma imagem, é possível recortar e colar a seleção no local para criar uma nova imagem bitmap, selecioná-la e, em seguida, aplicar o Live Filter.

2. Se for aberta uma janela pop-up ou uma caixa de diálogo, digitar as configurações do filtro e seguir um destes procedimentos:
 - Se o Live Filter tiver uma caixa de diálogo, clicar em OK.
 - Se o Live Filter tiver uma janela pop-up, pressionar a tecla Enter ou clicar em qualquer parte do espaço de trabalho.

3. Repetir as etapas 1 e 2 para aplicar mais Live Filters.

OBSERVAÇÃO

A ordem de aplicação dos Live Filters afeta o filtro geral. É possível arrastar os Live Filters para reorganizar a ordem de empilhamento. Para mais informações, consultar [“Reordenação de Live Filters” na página 231](#).

Para ativar ou desativar um Live Filter aplicado a um objeto:

- Clicar na caixa ao lado do filtro na lista Filters (Filtros) do Property inspector (Inspetor de propriedades).

Para ativar ou desativar todos os Live Filters aplicados a um objeto:

- Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) do Property inspector (Inspetor de propriedades) e selecionar Options (Opções) > All On (Tudo ativado) ou Options > All Off (Tudo desativado) no menu pop-up.

Para mais informações sobre a remoção permanente de Live Filters, consultar [“Remoção de Live Filters” na página 231](#).

Aplicação de bordas chanfradas

A aplicação de uma borda chanfrada a um objeto cria uma aparência de alto relevo. É possível criar um chanfro interno ou um chanfro externo.



Um retângulo com Inner Bevel (Chanfro interno) e Outer Bevel (Chanfro externo)

Para aplicar uma borda chanfrada a um objeto selecionado:

1. Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) no Property inspector (Inspetor de propriedades) e selecionar uma opção de chanfro no menu pop-up:
 - Bevel and Emboss (Chanfro e relevo) > Inner Bevel (Chanfro interno).
 - Bevel and Emboss > Outer Bevel (Chanfro externo).
2. Editar as configurações do filtro na janela pop-up.
3. Clicar fora da janela ou pressionar Enter para fechá-la.

Aplicação de relevo

É possível usar o Live Filter (Filtro ao vivo) Emboss (Relevo) para que uma imagem, um objeto ou um texto pareça estar em alto ou baixo relevo na tela.



Um objeto com Inset Emboss (Interiorizar relevo) e Raised Emboss (Relevo elevado)

Para aplicar um filtro Emboss:

1. Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) no Property inspector (Inspecor de propriedades) e selecionar uma opção de relevo no menu pop-up:
 - Bevel and Emboss (Chanfro e relevo) > Inset Emboss (Interiorizar relevo).
 - Bevel and Emboss > Raised Emboss (Relevo elevado).
2. Editar as configurações do filtro na janela pop-up.

Para que o objeto original apareça na área em relevo, selecionar Show Object (Mostrar objeto).
3. Quando acabar, clicar fora da janela ou pressionar Enter para fechá-la.

OBSERVAÇÃO

Para manter a compatibilidade com versões anteriores, os Live Filters Emboss em objetos de documentos mais antigos são abertos com a opção Show Object desmarcada.

Aplicação de sombras e brilhos

O Fireworks facilita a aplicação de brilhos, sombras sólidas, sombras internas e outras sombras a objetos. É possível especificar o ângulo da sombra para simular o ângulo de incidência da luz sobre o objeto.



Filtros Drop Shadow, Inner Shadow e Glow

Para aplicar uma sombra sólida:

1. No Property inspector (Inspecor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo), apontar para Shadow and Glow (Sombra e brilho) e clicar em Solid Shadow (Sombra sólida).
2. Na caixa de diálogo Solid Shadow, ajustar as configurações do filtro:
 - Arrastar o controle deslizante Angle (Ângulo) para definir a direção da sombra.
 - Arrastar o controle deslizante Distance (Distância) para definir a distância entre a sombra e o objeto.
 - Marcar a caixa de seleção Solid Color (Cor sólida) para aplicar uma cor sólida à sombra.
 - Selecionar a caixa de cores para abrir a janela pop-up de cores e definir a cor da sombra.
 - Para não visualizar a sombra sólida, desmarcar a caixa de seleção Preview (Visualizar).
3. Quando terminar, clicar em OK.

Para aplicar uma sombra interna ou outra sombra:

1. Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) no Property inspector (Inspecor de propriedades) e selecionar uma opção de sombra no menu pop-up:
 - Shadow and Glow (Sombra e brilho) > Drop Shadow (Aplicar sombra).
 - Shadow and Glow > Inner Shadow (Sombra interna).
2. Editar as configurações do filtro na janela pop-up:
 - Arrastar o controle deslizante Distance (Distância) para definir a distância entre a sombra e o objeto.
 - Selecionar a caixa de cores para abrir a janela pop-up de cores e definir a cor da sombra.
 - Arrastar o controle deslizante Opacity (Opacidade) para definir a porcentagem de transparência da sombra.
 - Arrastar o controle deslizante Softness (Suavidade) para definir a precisão da sombra.
 - Arrastar o disco Angle (Ângulo) para definir a direção da sombra.
 - Selecionar Knock Out (Separação) para ocultar o objeto e exibir apenas a sombra.
3. Quando terminar, clicar fora da janela ou pressionar Enter para fechá-la.

Para aplicar um brilho:

1. Clicar no botão Add Filters (Adicionar filtros) no Property inspector (Inspecor de propriedades) e selecionar Shadow and Glow (Sombra e brilho) > Glow (Brilho).

2. Editar as configurações do filtro na janela pop-up:

- Clicar na caixa de cores para abrir a janela pop-up de cores e definir a cor do brilho.
- Arrastar o controle deslizante Width (Largura) para definir a largura do brilho.
- Arrastar o controle deslizante Opacity (Opacidade) para definir a porcentagem de transparência do brilho.
- Arrastar o controle deslizante Softness (Suavidade) para definir a precisão do brilho.
- Arrastar o controle deslizante Offset (Deslocamento) para especificar a distância entre o brilho e o objeto.

3. Quando terminar, clicar fora da janela ou pressionar Enter para fechá-la.

Aplicação de filtros e plug-ins do Photoshop como Live Filters

É possível aplicar todos os filtros integrados e plug-ins do menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros) como Live Filters (Filtros ao vivo) usando o Property inspector (Inspetor de propriedades). A aplicação desses filtros como Live Filters garante que o usuário possa editá-los ou removê-los de um objeto a qualquer momento.

OBSERVAÇÃO

Os plug-ins do Photoshop 6 ou posterior são incompatíveis com o Fireworks 8.

O menu que em algumas versões anteriores do Fireworks era chamado Xtras é chamado de menu Filters (Filtros) no Fireworks 8. As extensões Xtra do Fireworks agora são conhecidas como filtros.

Plug-ins do menu Filters

Na instalação de um plug-in do Photoshop no Fireworks, ele é adicionado ao menu Filters (Filtros) e ao Property inspector (Inspetor de propriedades). O usuário só deve usar o menu Filters para aplicar filtros e plug-ins do Photoshop se tiver certeza de que não editará ou removerá o filtro. Somente é possível remover um filtro se o comando Undo (Desfazer) estiver disponível.

Instalação de plug-ins do Photoshop

É possível usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) para aplicar alguns plug-ins do Photoshop como Live Filters (Filtros ao vivo). Nem todos os plug-ins do Photoshop podem ser usados como Live Filters. Além disso, também é possível importar plug-ins do Photoshop apontando para uma pasta de plug-ins, usando a caixa de diálogo Preferences (Preferências). Para mais informações, consultar [“Preferências de pastas” na página 523](#).

Quando o usuário compartilhar um arquivo do Fireworks ao qual foi aplicado um plug-in do Photoshop como Live Filter, o outro usuário que abri-lo só poderá exibir o filtro em um computador em que o plug-in esteja instalado. No entanto, os filtros internos do Fireworks são salvos com o arquivo do Fireworks.

Para instalar plug-ins do Photoshop:

1. No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Filters (Adicionar filtros) e selecionar Options (Opções) > Locate Plugins (Localizar plug-ins).
2. Navegar até a pasta em que os plug-ins do Photoshop estão instalados e clicar em OK.
3. Reiniciar o Fireworks para carregar os plug-ins.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário mover os plug-ins para uma pasta diferente, ele deverá repetir as etapas acima ou selecionar File (Arquivo) > Preferences (Preferências) e clicar na guia Folders (Pastas) para alterar o caminho até os plug-ins. Em seguida, reiniciar o Fireworks.

Para aplicar um plug-in do Photoshop a um objeto selecionado como um Live Filter:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar um filtro no submenu Options (Opções).

Sobre a aplicação de filtros a objetos agrupados

Se um filtro for aplicado a um grupo, ele será aplicado a todos os objetos do grupo. Se os objetos forem desagrupados, as configurações do filtro de cada objeto serão revertidas para aquelas aplicadas ao objeto individualmente.

Para aplicar um filtro a um objeto individual de um grupo, selecionar apenas esse objeto com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário). Para informações sobre a seleção de um grupo ou de objetos de um grupo, consultar [“Seleção de objetos dentro de grupos” na página 87](#).

Edição de Live Filters

Quando o usuário clica no botão de informações de um Live Filter (Filtro ao vivo) no Property inspector (Inspetor de propriedades), o Fireworks abre uma janela pop-up com as configurações atuais do filtro, que podem ser editadas.

Para editar um Live Filter:

1. No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão de informações ao lado do filtro a ser editado.

A janela pop-up ou caixa de diálogo correspondente será aberta.

2. Ajustar as configurações do filtro.

OBSERVAÇÃO

Se o filtro não for editável, o botão de informações estará esmaecido. Por exemplo, não é possível editar Auto Levels (Níveis automáticos).

3. Clicar fora da janela ou pressionar Enter.

Reordenação de Live Filters

É possível reorganizar a ordem dos filtros aplicados a um objeto. A reorganização dos filtros altera a sequência em que foram aplicados, o que pode alterar o filtro combinado.

Em geral, os filtros que alteram o interior de um objeto, como o Inner Bevel (Chanfro interno), devem ser aplicados antes dos filtros que alteram o exterior do objeto. Por exemplo, é necessário aplicar o filtro Inner Bevel antes de aplicar o filtro Outer Bevel (Chanfro externo), Glow (Brilho) ou Shadow (Sombra).

Para reordenar os filtros aplicados a um objeto selecionado:

- Arrastar um filtro para a posição desejada na lista do Property inspector (Inspetor de propriedades).

OBSERVAÇÃO

Os filtros listados na parte superior da lista são aplicados antes daqueles que estão na parte inferior da lista.

Remoção de Live Filters

É fácil remover filtros individuais ou todos os filtros de um objeto.

Para remover um único filtro aplicado a um objeto selecionado:

- Selecionar o filtro a ser removido da lista Filters (Filtros) no Property inspector (Inspetor de propriedades) e clicar no botão Delete Live Filters (Excluir filtros ao vivo).

Para remover todos os filtros de um objeto selecionado:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar None (Nenhum) no menu-pop up.

Criação de Live Filters personalizados

Para salvar uma combinação específica de configurações de Live Filters (Filtros ao vivo), é necessário criar um Live Filter personalizado. Todos os Live Filters personalizados aparecem no menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros) do Property inspector (Inspetor de propriedades) e no painel Styles (Estilos). Os Live Filters personalizados são, na verdade, estilos com todas as opções de propriedade desmarcadas, exceto a opção Filter (Filtro).

- O usuário pode criar um Live Filter personalizado usando o Property inspector ou o painel Styles.
- Ele pode aplicar um Live Filter personalizado aos objetos selecionados no menu pop-up Add Filters ou no painel Styles.
- Ele pode renomear ou excluir um Live Filter personalizado usando o painel Styles.

Para criar um Live Filter personalizado usando o Property inspector:

1. Aplicar as configurações do Live Filter (Filtro ao vivo) a objetos selecionados. Para mais informações, consultar [“Aplicação de Live Filters” na página 224](#).
2. No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar Options (Opções) > Save As Style (Salvar como estilo).

A caixa de diálogo New Style (Novo estilo) é aberta.

3. Digitar um nome para o estilo e clicar em OK.

O nome do Live Filter personalizado é adicionado ao menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros), e um ícone de estilo representando o Live Filter é adicionado ao painel Styles (Estilos).

Para criar um Live Filter personalizado usando o painel Styles:

1. Aplicar as configurações do Live Filter (Filtro ao vivo) a objetos selecionados. Para mais informações, consultar [“Aplicação de Live Filters” na página 224](#).
2. Selecionar New Style (Novo estilo) no painel Styles (Estilos) do menu Options (Opções).
A caixa de diálogo New Style (Novo estilo) é aberta.
3. Desmarcar todas as propriedades, exceto a propriedade Filter (Filtro), digitar um nome e clicar em OK.

O nome do Live Filter personalizado é adicionado ao menu pop-up Add Filters (Adicionar filtros), e um ícone de estilo representando o Live Filter é adicionado ao painel Styles.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário selecionar propriedades adicionais na caixa de diálogo Add New Style (Adicionar novo estilo), o estilo não estará mais incluído no menu pop-up Add Filters do Property inspector (Inspetor de propriedades), embora permaneça no painel Styles como um estilo normal.

Para aplicar um Live Filter personalizado a objetos selecionados, seguir um destes procedimentos:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) e selecionar um Live Filter (Filtro ao vivo) personalizado.
- Clicar no ícone do Live Filter personalizado no painel Styles (Estilos).

É possível renomear ou excluir um Live Filter personalizado como qualquer outro estilo no painel Styles. Para mais informações, consultar [“Criação e exclusão de estilos” na página 275](#) e [“Edição de estilos” na página 277](#).

OBSERVAÇÃO

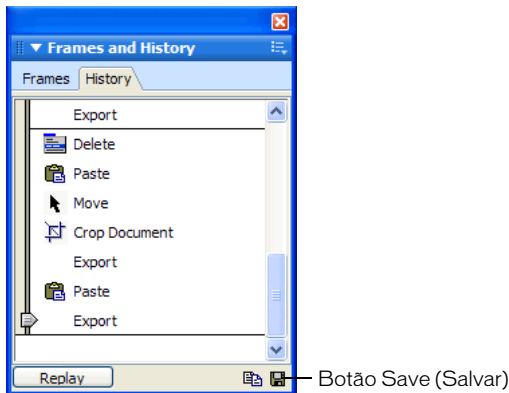
Não é possível renomear ou excluir um filtro padrão do Fireworks.

Salva de Live Filters como comandos

O usuário pode salvar e reutilizar um filtro criando um comando baseado nesse filtro. No painel History (Histórico), ele pode automatizar todos os Live Filters (Filtros ao vivo) aplicados a um objeto criando um comando disponível no menu Commands (Comandos). É possível usar esses comandos no processamento em lote. Para mais informações, consultar [“Execução de um comando com um processo em lote” na página 508](#).

Para salvar as configurações de um filtro como um comando:

1. Aplicar os filtros ao objeto.
2. Se o painel History (Histórico) não estiver visível, selecionar Window (Janela) > History.
3. Pressionar a tecla Shift e clicar na faixa de ações que deseja salvar como comando.
4. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Save as Command (Salvar como comando) no painel History do menu Options (Opções).
 - Clicar no botão Save (Salvar) na parte inferior do painel History (Histórico).



5. Digitar o nome do comando e clicar em OK para adicionar o comando ao menu Commands (Comandos).

Camadas, mascaramento e mistura

As camadas dividem um documento do Macromedia Fireworks 8 em planos distintos, como se os componentes da ilustração tivessem sido desenhados em folhas separadas de papel vegetal. Um documento pode ser formado por várias camadas e cada camada pode conter diversos objetos. No Fireworks, o painel Layers (Camadas) contém uma lista das camadas e dos objetos contidos em cada uma delas. As camadas do Fireworks são semelhantes aos conjuntos de camadas do Photoshop. As camadas do Photoshop são semelhantes aos objetos individuais do Fireworks.

O mascaramento proporciona um controle de criatividade sobre camadas e objetos. O painel Layers oferece a opção de aplicar máscaras e modos de mistura. As opções dos menus Select (Selecionar) e Modify (Modificar) permitem a criação de máscaras. Usando um objeto vetorial ou bitmap, é possível delinear parte da imagem que está embaixo. Por exemplo, para delinear parte de uma fotografia de modo que ela pareça ter uma moldura elíptica ao seu redor, cole uma forma elíptica como uma máscara em cima da fotografia. Todas as áreas fora da elipse desaparecerão como se tivessem sido cortadas, mostrando apenas a parte da figura dentro da elipse.

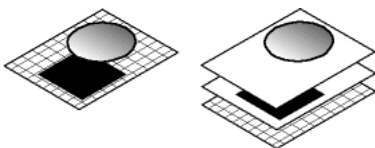
Técnicas de mistura proporcionam um outro nível de controle de criatividade. É possível criar efeitos exclusivos misturando cores em objetos sobrepostos. O Fireworks oferece vários modos de mistura para ajudá-lo a obter exatamente a aparência desejada.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Trabalho com uma camada	236
Mascaramento de imagens	244
Mistura e transparência.....	268

Trabalho com uma camada

Cada objeto de um documento reside em uma camada. O usuário pode criar as camadas antes de desenhar ou adicioná-las, conforme a necessidade. A tela está abaixo de todas as camadas e não é uma camada em si. Para mais informações sobre o trabalho com telas, consultar [“Alteração da tela” na página 48](#).



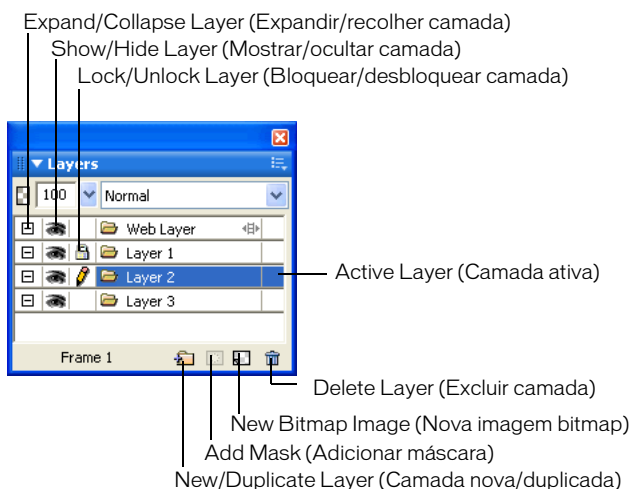
O painel Layers (Camadas) exibe a ordem de empilhamento de camadas e objetos. Essa é a ordem em que eles aparecem no documento. O Fireworks empilha as camadas com base na ordem em que foram criadas, inserindo a última camada criada no topo da pilha. A ordem de empilhamento determina a forma como os objetos de uma camada se sobrepõem aos objetos de outra. A ordem das camadas e dos objetos pode ser reorganizada em camadas.

O painel Layers exibe o estado atual de todas as camadas da moldura atual de um documento. Para exibir outras molduras, é possível usar o painel Frames (Molduras) ou selecionar uma opção no menu pop-up Frame na parte inferior do painel Layers. Para mais informações, consultar [“Trabalho com molduras” na página 365](#).

O nome da camada ativa é realçado no painel Layers. É possível expandir uma camada para exibir uma lista de todos os seus objetos. Os objetos são exibidos como miniaturas.

O painel Layers também mostra máscaras. Selecionar a miniatura da máscara permite editá-la. O painel Layers também oferece a possibilidade de criar novas máscaras de bitmap. Para mais informações sobre máscaras, consultar [“Mascaramento de imagens” na página 244](#).

Os controles do modo de mistura e opacidade se encontram na parte superior do painel Layers. Para mais informações, consultar [“Ajuste da opacidade e aplicação de misturas” na página 271](#).



Ativação de uma camada

Um clique em uma camada ou em um de seus objetos faz com que ela se torne a camada ativa. Os objetos desenhados, colados ou importados posteriormente residem, a princípio, no topo da camada ativa.

Para ativar uma camada, seguir um destes procedimentos:

- Clicar no nome da camada no painel Layers.
- Selecionar um objeto nessa camada.

Adição e remoção de uma camada

O painel Layers oferece as seguintes opções: adicionar novas camadas, excluir camadas indesejadas e duplicar camadas e objetos existentes.

Quando se cria uma nova camada, uma camada em branco é inserida acima da camada selecionada atualmente. A nova camada passa a ser a camada ativa e é realçada no painel Layers. Quando se exclui uma camada, a camada acima dela se torna a camada ativa.

A criação de uma camada duplicada adiciona uma nova camada que contém os mesmos objetos que a camada selecionada atualmente. Objetos duplicados retêm o modo de mistura e opacidade dos objetos dos quais foram copiados. Esses objetos podem ser alterados sem que isso afete os originais.

Para adicionar uma camada, seguir um destes procedimentos:



- Clicar no botão New/Duplicate Layer (Camada nova/duplicada) sem selecionar uma camada.
- Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Layer (Camada).
- No menu Options (Opções) do painel Layers, selecionar New Layer (Nova camada) e clicar em OK.

Para excluir uma camada, seguir um destes procedimentos:



- Arrastar a camada para o ícone de lixeira no painel Layers.
- Selecionar a camada e clicar no ícone de lixeira no painel Layers.

Para duplicar uma camada, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar uma camada até o botão New/Duplicate Layer (Camada nova/duplicada).
- Selecionar uma camada e, no menu Options (Opções) do painel Layers, selecionar Duplicate Layer (Duplicar camada). Em seguida, selecionar o número de camadas duplicadas a serem inseridas e onde posicioná-las na ordem de empilhamento:

At the Top (No topo) posiciona a(s) nova(s) camada(s) no topo do painel Layers. A Web Layer (Camada da Web) é sempre a camada superior, portanto a seleção da opção At the Top posiciona a camada duplicada embaixo da Web Layer.

Before Current Layer (Antes da camada atual) posiciona a(s) nova(s) camada(s) acima da camada selecionada.

After Current Layer (Depois da camada atual) posiciona a(s) nova(s) camada(s) abaixo da camada selecionada.

At the Bottom (Na base) posiciona a(s) nova(s) camada(s) na base do painel Layers.

Para duplicar um objeto:

- Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arrastar o objeto até a posição desejada.

Exibição de uma camada

O painel Layers (Camadas) exibe os objetos e camadas em uma estrutura hierárquica. Se um documento contiver vários objetos e camadas, o painel Layers poderá ficar desorganizado e ficará difícil navegar nele. Recolher a exibição de camadas ajuda a eliminar a bagunça. Para exibir ou selecionar objetos específicos em uma camada, é possível expandi-la. Também é possível expandir ou recolher todas as camadas ao mesmo tempo.

Para expandir ou recolher os objetos em uma camada:

- Clicar no sinal de adição (+) ou subtração (-) (Windows) ou no triângulo (Macintosh) à esquerda do nome da camada no painel Layers.

Para expandir ou recolher todas as camadas:

- Manter pressionada a tecla Alt e clicar no sinal de adição (+) ou subtração (-) (Windows), ou manter pressionada a tecla Option e clicar no triângulo (Macintosh) à esquerda do nome da camada no painel Layers.

Organização de camadas

É possível organizar os objetos e as camadas em um documento nomeando-os e reorganizando-os no painel Layers (Camadas). Os objetos podem ser movidos dentro de uma camada ou entre camadas.

Mover camadas e objetos no painel Layers altera a ordem em que os objetos aparecem na tela. Os objetos no topo de uma camada aparecem acima dos outros objetos dessa camada na tela. Os objetos na camada mais alta aparecem na frente de objetos em camadas inferiores.

OBSERVAÇÃO

O painel Layers rola automaticamente quando uma camada ou um objeto é arrastado para cima ou para baixo, além dos limites da área visualizável.

Para nomear uma camada ou um objeto:

1. Clicar duas vezes em um objeto ou camada no painel Layers.

2. Digitar um novo nome para o objeto ou camada e pressionar Enter.

OBSERVAÇÃO

Não é possível renomear a Web Layer (camada da Web). No entanto, é possível nomear objetos da Web na Web Layer (camada da Web), como fatias e pontos ativos. Para mais informações, consultar ["Uso da Web Layer" na página 243](#).

Para mover uma camada ou um objeto:

- Arrastar a camada ou o objeto até a posição desejada no painel Layers.

Para mover todos os objetos selecionados em uma camada para outra posição:

- Arrastar o indicador de seleção azul de uma camada para outra.
Todos os objetos selecionados na camada são movidos simultaneamente para a outra camada.

Para copiar todos os objetos selecionados em uma camada para outra posição:

- Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e arrastar o indicador de seleção azul de uma camada para outra.
O Fireworks copia todos os objetos selecionados em uma camada para a outra camada.

Proteção de camadas e objetos

O painel Layers oferece várias opções que permitem controlar a acessibilidade de objetos.

É possível proteger os objetos de um documento contra edição e seleção acidentais. O bloqueio de um objeto individual evita sua seleção ou edição. O bloqueio de uma camada evita a seleção ou a edição de todos os objetos dessa camada. O recurso Single Layer Editing (Edição de camada única) protege os objetos em todas as camadas, exceto na camada ativa, contra alterações ou seleções indesejadas. Através do painel Layers também é possível controlar a visibilidade dos objetos e camadas na tela. Quando um objeto ou uma camada estiver oculto(a) no painel Layers, ele(a) não aparecerá na tela, impedindo assim que seja alterado(a) ou selecionado(a) inadvertidamente.

OBSERVAÇÃO

Camadas e objetos ocultos não são incluídos quando um documento é exportado. No entanto, os objetos da Web Layer (camada da Web) podem ser exportados sempre, independentemente de estarem ocultos ou não. Para mais informações sobre exportação, consultar ["Exportação do Fireworks" na página 408](#).

Para bloquear um objeto:

- Clicar no quadrado da coluna imediatamente à esquerda do nome do objeto.



Um ícone de cadeado indica que o objeto está bloqueado.

Para bloquear uma camada:

- Clicar no quadrado da primeira coluna imediatamente à esquerda do nome da camada.



Um ícone de cadeado indica que a camada está bloqueada.

Para bloquear várias camadas:

- No painel Layers, arrastar o ponteiro pela coluna Lock (Bloquear).

Para bloquear ou desbloquear todas as camadas:

- No menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas), selecionar Lock All (Bloquear todas) ou Unlock All (Desbloquear todas).

Para ativar ou desativar o recurso Single Layer Editing:

- No menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas), selecionar Single Layer Editing (Edição de camada única).

Uma marca de seleção indica que a Single Layer Editing (Edição de camada única) está ativa.

Para mostrar ou ocultar uma camada ou objetos em uma camada:

- Clicar no quadrado da coluna do meio à esquerda de um nome de camada ou objeto.



O ícone do olho indica que a camada está visível.

Para mostrar ou ocultar vários objetos ou camadas:

- No painel Layers, arrastar o ponteiro pela coluna do olho.

Para mostrar ou ocultar todos os objetos e camadas:

- No menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas), selecionar Show All (Mostrar tudo) ou Hide All (Ocultar tudo).

Mesclagem de um objeto no painel Layers

O trabalho com objetos bitmap poderá fazer com que o painel Layers (Camadas) fique desorganizado em pouco tempo. O Fireworks oferece a opção de mesclar objetos no painel Layers, caso o último objeto selecionado esteja imediatamente acima de um objeto bitmap. Os objetos e bitmaps a serem mesclados não necessitam ser adjacentes no painel Layers, nem residir na mesma camada.

Mesclar para baixo faz com que todos os objetos bitmap e vetoriais selecionados sejam nivelados no objeto bitmap que está logo abaixo do último objeto selecionado. O resultado é um único objeto bitmap. Depois de mesclados, os objetos bitmap e vetoriais não podem ser editados separadamente e perde-se a capacidade de edição de objetos vetoriais.

Para mesclar objetos:

1. No painel Layers, selecionar os objetos que se deseja mesclar com um objeto bitmap. Manter pressionada a tecla Shift e clicar para selecionar mais de um objeto.

DICA

É possível mesclar o conteúdo de uma camada selecionada em um objeto bitmap que seja o primeiro da camada imediatamente abaixo da camada selecionada.

2. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Merge Down (Mesclar para baixo) no menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas).
- Selecionar Modify (Modificar) > Merge Down.
- Selecionar Merge Down no menu contextual que aparece quando o usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou quando pressiona a tecla Control (Macintosh) e clica nos objetos selecionados na tela.

Os objetos selecionados são mesclados com o objeto bitmap. O resultado é um único objeto bitmap.

OBSERVAÇÃO

Merge Down (Mesclar para baixo) não afeta fatias, pontos ativos nem botões.

Compartilhamento de uma camada

É possível compartilhar uma camada entre todas as molduras de um documento. Com isto, ao atualizar um objeto em uma camada, ele é atualizado automaticamente em todas as molduras. Isso será útil para exibir objetos, como elementos de fundo, em todas as molduras de uma animação.

Para compartilhar uma camada selecionada entre molduras, seguir um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar Share This Layer (Compartilhar esta camada) no menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas).
- No painel Layers, clicar duas vezes no nome da camada e selecionar Share Across Frames (Compartilhar entre molduras).

Uso da Web Layer

A Web Layer (camada da Web) é uma camada especial que aparece como a camada superior em cada documento. Essa camada contém objetos da Web, como fatias e pontos ativos, que são usados para atribuir interatividade a documentos exportados do Fireworks. Para mais informações sobre objetos da Web, consultar [Capítulo 11, “Fatias, rollovers e pontos ativos”, na página 293](#).

Não é possível cancelar o compartilhamento, excluir, duplicar, mover ou renomear a Web Layer (camada da Web). Também não é possível mesclar objetos que nela residam. Ela sempre é compartilhada entre todas as molduras, e os objetos da Web ficam visíveis em todas as molduras.

Para renomear uma fatia ou um ponto ativo na Web Layer (camada da Web):

1. No painel Layers, clicar duas vezes na fatia ou no ponto ativo.
2. Digitar um novo nome e clicar fora da janela ou pressionar a tecla Enter.

OBSERVAÇÃO

Quando uma fatia for renomeada, o novo nome será usado quando ela for exportada.

Sobre importação de camadas agrupadas do Photoshop

Os arquivos do Photoshop que contêm camadas são importados com cada camada posicionada como um objeto separado em uma camada única do Fireworks. As camadas agrupadas são importadas como camadas individuais, como se tivessem sido desagrupadas no Photoshop antes da importação para o Fireworks. O efeito de corte nas camadas agrupadas do Photoshop perde-se na importação.

Mascaramento de imagens

Como o nome sugere, as máscaras ocultam ou mostram partes de um objeto ou imagem. Diversas técnicas de mascaramento podem ser usadas para se obter vários tipos de efeitos criativos com objetos.

O usuário pode criar uma máscara para funcionar como uma estampa de biscoito, cortando objetos ou imagens subjacentes. Ou também criar uma máscara para obter o efeito de uma janela enevoadas, revelando ou ocultando porções do objeto abaixo. Esse tipo de máscara usa tons de cinza para tornar objetos selecionados mais ou menos visíveis. Uma outra alternativa é criar uma máscara que use sua própria transparência para afetar a visibilidade.

Para criar uma máscara, usa-se o painel Layers ou os menus Edit (Editar), Select (Selecionar) ou Modify (Modificar). Depois de criada a máscara, será possível ajustar a posição da seleção com máscara na tela ou modificar a aparência da máscara editando o objeto de máscara. Além disso, existe a opção de aplicar transformações à máscara como um todo ou a seus componentes individuais.

Sobre máscaras

O usuário pode criar um objeto de máscara a partir de um objeto vetorial (uma máscara vetorial) ou de um objeto bitmap (uma máscara de bitmap). Pode também usar vários objetos ou objetos agrupados para criar uma máscara.

Sobre máscaras vetoriais

Se o usuário estiver acostumado a trabalhar com outros aplicativos de ilustração vetorial, como o Macromedia FreeHand, talvez já esteja familiarizado com máscaras vetoriais, também chamadas de traçados de corte ou itens de colagem. O objeto de máscara vetorial corta ou apara os objetos subjacentes segundo a forma do seu traçado, criando um efeito de estampa de biscoito. -



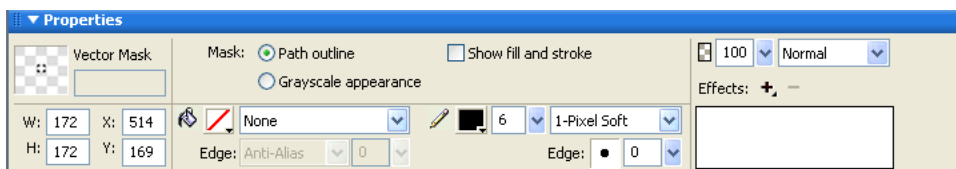
Uma máscara vetorial aplicada com o uso de seu contorno de traçado

A criação de uma máscara vetorial é indicada por uma miniatura de máscara com um ícone de caneta, exibida no painel Layers.



Uma miniatura de máscara vetorial no painel Layers

Ao selecionar uma máscara vetorial, o Property inspector (Inspetor de propriedades) exibe informações sobre a maneira como ela é aplicada. A metade inferior do Property inspector exibe propriedades adicionais que permitem editar o preenchimento e o traço do objeto de máscara.

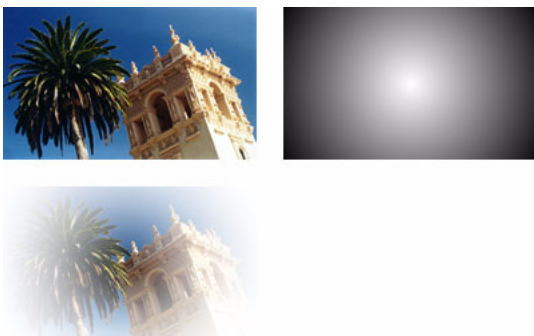


Propriedades da máscara vetorial no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Por padrão, máscaras vetoriais são aplicadas com o uso de seu contorno de traçado, mas também é possível aplicá-las de outras maneiras. Para mais informações, consultar [“Alteração da forma de aplicação de máscaras”](#) na página 264.

Sobre máscaras de bitmap

Um usuário do Photoshop talvez já esteja familiarizado com as máscaras de camada. As máscaras de bitmap do Fireworks são semelhantes às máscaras de camada, pois os pixels de um objeto de máscara afetam a visibilidade dos objetos que estão embaixo. Entretanto, as máscaras de bitmap do Fireworks são muito mais versáteis: a forma de aplicar pode ser facilmente alterada, seja usando a aparência dos tons de cinza ou sua própria transparência. Além disso, o Property inspector (Inspetor de propriedades) do Fireworks torna as propriedades da máscara e as opções de ferramentas de bitmap mais acessíveis, o que simplifica consideravelmente o processo de edição da máscara. Quando uma máscara for selecionada, o Property inspector exibirá diversas propriedades, não apenas para a máscara selecionada, mas também para quaisquer ferramentas de bitmap que possam ser usadas para editá-la.

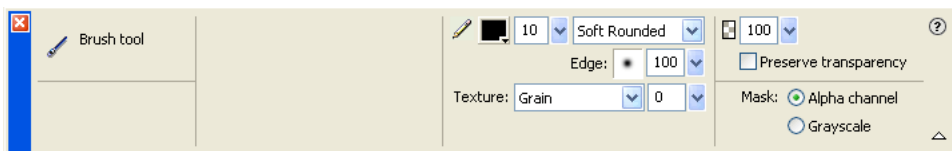


Objetos originais e uma máscara de bitmap aplicada com o uso da aparência dos tons de cinza

As máscaras de bitmap podem ser aplicadas de duas formas:

- Com o uso de um objeto existente para mascarar outros objetos. Essa técnica é semelhante à aplicação de uma máscara vetorial.
- Com a criação de um objeto denominado máscara vazia. Inicialmente, as máscaras vazias são totalmente transparentes ou totalmente opacas. Uma máscara transparente (ou branca) mostra o objeto com máscara em sua totalidade, e uma máscara opaca (ou preta) oculta inteiramente o objeto. As ferramentas de bitmap podem ser usadas para desenhar no objeto de máscara ou para modificá-lo, mostrando ou ocultando os objetos com máscara que estão embaixo.

Quando o usuário cria uma máscara de bitmap, o Property inspector (Inspetor de propriedades) exibe informações sobre a maneira como ela é aplicada. Se ele selecionar uma ferramenta de bitmap quando uma máscara de bitmap estiver selecionada, o Property inspector exibirá as propriedades e as opções da máscara para a ferramenta selecionada, simplificando o processo de edição da máscara.-



Propriedades da máscara de bitmap no Property inspector quando uma ferramenta de bitmap estiver selecionada

Por padrão, a maioria das máscaras de bitmap são aplicadas com o uso da aparência dos tons de cinza, mas também é possível aplicá-las com o uso de seu canal alfa. Para mais informações, consultar [“Alteração da forma de aplicação de máscaras” na página 264](#).

Criação de uma máscara com base em um objeto existente

Uma máscara pode ser criada com base em um objeto existente. Quando usado como máscara, o contorno de traçado de um objeto vetorial pode ser utilizado para cortar outros objetos. Quando um objeto bitmap é usado como máscara, o brilho de seus pixels ou sua transparência afeta a visibilidade de outros objetos.

Mascaramento de um objeto com o comando Paste as Mask

O comando Paste as Mask (Colar como máscara) permite a criação de máscaras através do mascaramento de um objeto ou grupo de objetos com outro objeto. Paste as Mask (Colar como máscara) cria uma máscara vetorial ou de bitmap. Quando usar um objeto vetorial como máscara, Paste as Mask (Colar como máscara) cria uma máscara vetorial que corta objetos com máscara usando o contorno do traçado do objeto vetorial. Quando usar uma imagem bitmap como máscara, Paste as Mask (Colar como máscara) cria uma máscara de bitmap que afeta a visibilidade de objetos com máscara usando os valores de cor dos tons de cinza do objeto bitmap.

Para criar uma máscara com o comando Paste as Mask (Colar como máscara):

1. Selecionar o objeto que se deseja usar como máscara. Manter pressionada a tecla Shift e clicar para selecionar vários objetos.

OBSERVAÇÃO

Se vários objetos forem usados como máscara, o Fireworks sempre criará uma máscara vetorial, mesmo que ambos os objetos sejam bitmaps.

2. Posicionar a seleção de modo que sobreponha-se ao objeto ou grupo de objetos a ser mascarado.

O objeto ou objetos a serem usados como máscara podem ficar na frente ou atrás dos objetos ou grupo a serem mascarados.

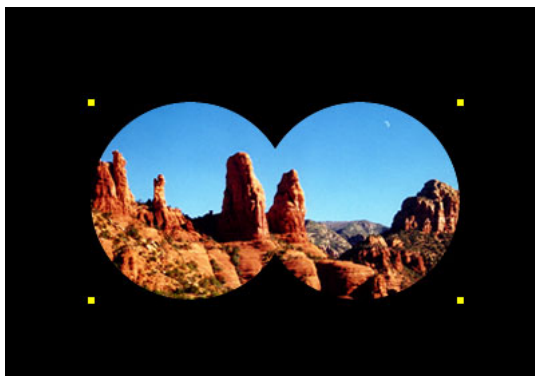


3. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) para recortar os objetos a serem usados como máscara.
4. Selecionar o objeto ou grupo a ser mascarado.

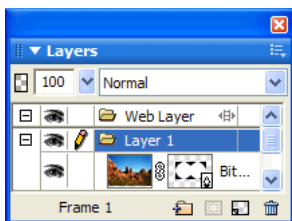
Se o usuário mascarar vários objetos, eles deverão ser agrupados. Para mais informações sobre o agrupamento de objetos, consultar [“Agrupamento de objetos”](#) na página 87.



5. Para colar a máscara, seguir um dos seguintes procedimentos:
- Selecionar Edit (Editar) > Paste as Mask (Colar como máscara).
 - Selecionar Modify (Modificar) > Mask (Máscara) > Paste as Mask.



Uma máscara aplicada a uma imagem com uma tela preta



A máscara no painel Layers

Mascaramento de objetos com o comando Paste Inside

Os usuários do Macromedia FreeHand talvez já estejam familiarizados com o método de criação de máscaras Paste Inside (Colar em). O comando Paste Inside (Colar em) cria uma máscara vetorial ou de bitmap, dependendo do tipo de objeto de máscara utilizado. O comando Paste Inside (Colar em) cria uma máscara preenchendo um traçado fechado ou objeto bitmap com outros objetos: gráficos vetoriais, texto ou imagens bitmap. Às vezes, o próprio traçado é chamado de traçado de corte e os itens que ele contém são chamados de conteúdo ou itens de colagem. O conteúdo que ultrapassar o traçado de corte ficará oculto. No Fireworks, o comando Paste Inside (Colar em) produz um efeito semelhante ao comando Paste as Mask (Colar como máscara), com algumas diferenças:

- Com Paste Inside (Colar em), o objeto recortado e colado é aquele a ser mascarado. Comparar isso com o comando Paste as Mask (Colar como máscara), em que o objeto recortado e colado é o objeto de máscara.
- Com máscaras vetoriais, Paste Inside (Colar em) mostra o preenchimento e o traço do próprio objeto de máscara. Por padrão, o comando Paste as Mask (Colar como máscara) não torna visíveis o preenchimento e o traço do objeto de máscara vetorial. No entanto, é possível ativar ou desativar o preenchimento e o traço de uma máscara vetorial com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações, consultar [“Alteração da forma de aplicação de máscaras” na página 264](#).

Para criar uma máscara com o comando Paste Inside (Colar em):

1. Selecionar o objeto ou objetos a serem usados como conteúdo da colagem.
2. Posicionar o objeto ou objetos de modo que sobreponham-se ao objeto dentro do qual será colado o conteúdo.

OBSERVAÇÃO

A ordem de empilhamento não é importante, desde que os objetos a serem usados como conteúdo da colagem permaneçam selecionados. Esses objetos podem estar acima ou abaixo do objeto de máscara no painel Layers (Camadas).



3. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) para mover os objetos para a Área de transferência.
4. Selecionar o objeto no qual se deseja colar o conteúdo. Esse objeto será usado como máscara ou traçado de corte.



5. Selecionar Edit (Editar) > Paste Inside (Colar em).

Os objetos colados parecem estar dentro do objeto de máscara ou cortados por ele.



Uso de texto como máscara

As máscaras de texto são um tipo de máscara vetorial. Elas são aplicadas da mesma maneira que as máscaras que utilizam objetos existentes: basta usar o texto como objeto de máscara. A maneira usual de aplicar uma máscara de texto é usar seu contorno de traçado, mas também é possível aplicá-la usando sua aparência em tons de cinza.



Uma máscara de texto aplicada com o uso de seu contorno de traçado

Para mais informações, consultar [“Criação de uma máscara com base em um objeto existente” na página 247](#). Para mais informações sobre as diferentes formas de aplicar máscaras, consultar [“Alteração da forma de aplicação de máscaras” na página 264](#).

Adição de máscara a objetos usando o painel Layers

A maneira mais rápida de se adicionar uma máscara de bitmap transparente vazia é através do painel Layers (Camadas). O painel Layers adiciona uma máscara branca a um objeto, que o usuário pode personalizar desenhando nela com as ferramentas de bitmap.

OBSERVAÇÃO

Para detalhes sobre a criação de máscaras opacas (ou pretas) vazias, consultar [“Mascaramento de objetos com os comandos Reveal e Hide” na página 254](#).

Para criar uma máscara de bitmap com o uso do painel Layers:

1. Selecionar o objeto que se deseja mascarar.
2. Na parte inferior do painel Layers, clicar no botão Add Mask (Adicionar máscara).
O Fireworks aplica uma máscara vazia ao objeto selecionado. O painel Layers exibe uma miniatura de máscara que representa a máscara vazia.
3. Opcionalmente, se o objeto com máscara for um bitmap, usar uma das ferramentas de Marquee (Moldura) da caixa de seleção ou Lasso (Laço) para criar uma seleção de pixels.
4. No painel Tools (Ferramentas), selecionar uma ferramenta de pintura de bitmap, como a ferramenta Brush (Pincel), Pencil (Lápis), Paint Bucket (Lata de tinta) ou Gradient (Dégradé).
5. Definir as opções de ferramenta desejadas no Property inspector (Inspetor de propriedades).

6. Com a máscara ainda selecionada, desenhar na máscara vazia. Nas áreas desenhadas, o objeto com máscara que está embaixo fica oculto.



Imagem com máscara aplicada



A máscara da maneira como aparece no painel Layers

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre a modificação da aparência de uma máscara de bitmap desenhando nela, consultar [“Modificação da aparência de uma máscara” na página 262](#).

Mascaramento de objetos com os comandos Reveal e Hide

O submenu Modify (Modificar) > Mask (Máscara) oferece várias opções de aplicação de máscaras de bitmap vazias a objetos:

Reveal All (Revelar tudo) aplica uma máscara transparente vazia a um objeto, revelando todo o objeto. Para obter o mesmo efeito, clicar no botão Add Mask (Adicionar máscara) no painel Layers.

Hide All (Ocultar tudo) aplica uma máscara opaca vazia a um objeto, o que oculta todo o objeto.

Reveal Selection (Revelar seleção) só pode ser usada com seleções de pixels. Ela aplica uma máscara de pixels transparentes com o uso da seleção de pixels atual. Os outros pixels do objeto bitmap ficam ocultos. Para obter o mesmo efeito, é possível criar uma seleção de pixels e, em seguida, clicar no botão Add Mask (Adicionar máscara).

Hide Selection (Ocultar seleção) só pode ser usada com seleções de pixels. Ela aplica uma máscara de pixels opacos com o uso da seleção de pixels atual. Os outros pixels do objeto bitmap são mostrados. Para obter o mesmo efeito, é possível criar uma seleção de pixels e, em seguida, pressionar a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) e clicar no botão Add Mask (Adicionar máscara).

Para usar os comandos Reveal All (Revelar tudo) e Hide All (Ocultar tudo) para criar uma máscara:

1. Selecionar o objeto que se deseja mascarar.
2. Para criar a máscara, seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Selecionar Modify (Modificar) > Mask (Máscara) > Reveal All (Revelar tudo) para mostrar o objeto.
 - Selecionar Modify > Mask > Hide All (Ocultar tudo) para ocultar o objeto.
3. No painel Tools (Ferramentas), selecionar uma ferramenta de pintura de bitmap, como Brush (Pincel), Pencil (Lápis) ou Paint Bucket (Lata de tinta).
4. Definir as opções de ferramenta desejadas no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Se uma máscara Hide All (Ocultar tudo) estiver aplicada, selecionar uma cor diferente do preto.
5. Desenhar na máscara vazia. Nas áreas desenhadas, o objeto com máscara que está embaixo fica oculto ou é mostrado, dependendo do tipo de máscara aplicada.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre a modificação da aparência de uma máscara de bitmap desenhando nela, consultar [“Modificação da aparência de uma máscara” na página 262](#).

Para usar os comandos *Reveal Selection* e *Hide Selection* para criar uma máscara:

1. Selecionar a ferramenta *Magic Wand* (Varinha mágica) ou uma ferramenta de moldura ou laço no painel *Tools* (Ferramentas).
2. Selecionar pixels em um bitmap.

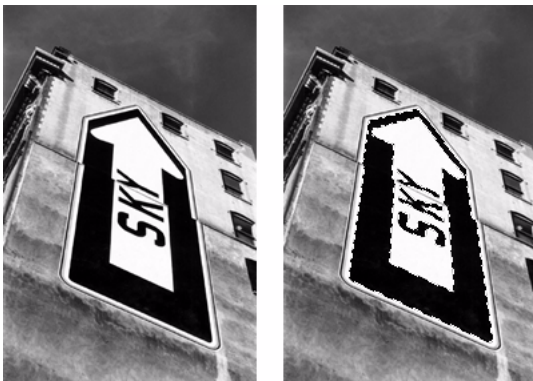
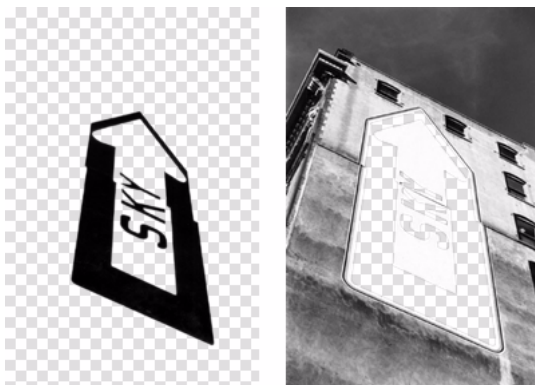


Imagem original; pixels selecionados com a Magic Wand

3. Para criar a máscara, seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Selecionar *Modify* (Modificar) > *Mask* (Máscara) > *Reveal Selection* (Revelar seleção) para mostrar a área definida pela seleção de pixels.
 - Selecionar *Modify* > *Mask* > *Hide Selection* (Ocultar seleção) para ocultar a área definida pela seleção de pixels.



*Os resultados de *Reveal Selection* e *Hide Selection**

Usa-se a seleção de pixels para aplicar uma máscara de bitmap. Com as ferramentas de bitmap do painel Tools (Ferramentas), é possível fazer outras edições na máscara para revelar ou ocultar os pixels restantes do objeto com máscara. Para mais informações sobre a modificação da aparência de uma máscara de bitmap desenhando nela, consultar [“Modificação da aparência de uma máscara” na página 262](#).

Sobre importação e exportação de máscaras de camada do Photoshop

O Photoshop permite mascarar imagens com máscaras de camada ou camadas agrupadas. O Fireworks permite importar com êxito imagens que usem máscaras de camada sem perder a capacidade de editá-las. As máscaras de camada são importadas como máscaras de bitmap.

As máscaras do Fireworks também podem ser exportadas para o Photoshop. Elas são convertidas em máscaras de camada do Photoshop. Se os objetos com máscara incluírem texto e o usuário quiser manter a capacidade de edição do texto no Photoshop, ele precisará selecionar Maintain Editability over Appearance (Manter a capacidade de edição sobre a aparência) ao exportar.

OBSERVAÇÃO

Se o objeto de máscara for texto, ele será convertido em bitmap e deixará de ser editável depois de importado para o Photoshop.

Agrupamento de objetos para formar uma máscara

É possível agrupar dois ou mais objetos existentes para criar uma máscara. O objeto do topo torna-se o objeto de máscara.

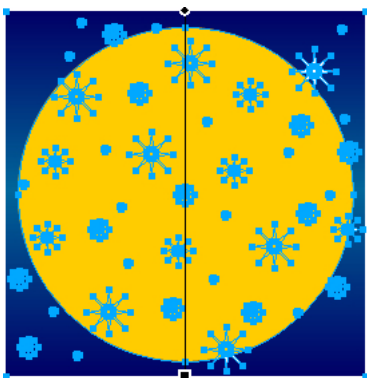
Há a opção de agrupar objetos como máscaras vetoriais ou de bitmap. A ordem de empilhamento determina o tipo de máscara aplicada. Se o objeto do topo for um objeto vetorial, o resultado será uma máscara vetorial. Se o objeto do topo for um objeto bitmap, o resultado será uma máscara de bitmap.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre máscaras vetoriais e de bitmap, consultar [“Sobre máscaras” na página 244](#).

Para agrupar objetos a fim de formar uma máscara:

1. Manter pressionada a tecla Shift e clicar em dois ou mais objetos sobrepostos.



É possível selecionar objetos de camadas diferentes.

2. Selecionar Modify (Modificar) > Mask (Máscara) > Group as Mask (Agrupar como máscara).



Edição de uma máscara

As máscaras podem ser modificadas de várias maneiras. Ao modificar a posição, forma e cor de uma máscara, é possível alterar a visibilidade dos objetos com máscara. Também existe a opção de se alterar o tipo de máscara e a forma como ela será aplicada. Além disso, é possível substituir, desativar ou excluir máscaras.

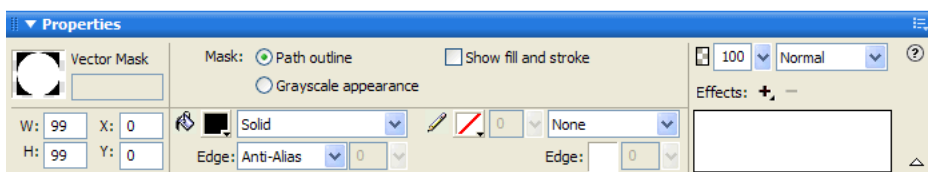
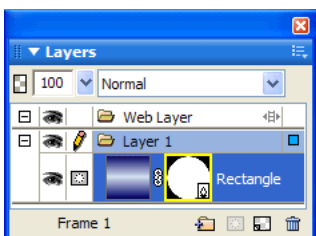
Os resultados da edição de uma máscara ficam visíveis imediatamente, mesmo que o próprio objeto de máscara não esteja visível na tela. A miniatura de máscara no painel Layers exibe as edições feitas na máscara.

Os objetos com máscara também podem ser modificados. É possível reorganizar objetos com máscara sem mover a máscara. Uma outra opção oferecida é de adicionar outros objetos com máscara a um grupo de máscaras existente.

Seleção de máscara e objeto com máscara com o uso de miniaturas de máscara

Com as miniaturas do painel Layers, é fácil identificar e selecionar máscaras e objetos com máscara. As miniaturas permitem selecionar e editar com facilidade apenas a máscara ou os objetos com máscara, sem afetar os outros objetos.

Quando a miniatura da máscara for selecionada, o ícone da máscara aparecerá ao lado dela no painel Layers e suas propriedades serão exibidas no Property inspector (Inspetor de propriedades), onde poderão ser alteradas, se desejado.



Para selecionar uma máscara:

- Clicar na miniatura da máscara no painel Layers.
Quando uma miniatura de máscara está selecionada, o painel Layers exibe um realce amarelo ao seu redor.

Para selecionar objetos com máscara:

- No painel Layers, clicar na miniatura do objeto com máscara.
Quando a miniatura de um objeto com máscara está selecionada, o painel Layers exibe um realce azul ao seu redor.

Seleção de máscara e objeto com máscara com o uso da ferramenta Subselection

Com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário), é possível selecionar máscaras individuais e objetos com máscara na tela sem selecionar os outros componentes da máscara.

Quando uma máscara ou um objeto com máscara for selecionado com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário), o Property inspector (Inspecor de propriedades) mostrará as propriedades do objeto selecionado.

Para selecionar uma máscara ou objeto com máscara de forma independente:

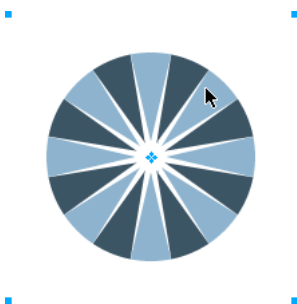
- Clicar no objeto na tela com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).
Quando selecionadas, as máscaras exibem um realce amarelo e os objetos com máscara, um realce azul.

Movimentação de uma máscara e de um objeto com máscara

É possível reposicionar máscaras e objetos com máscara. Tanto uns quanto outros podem ser movidos em conjunto ou de forma independente.

Para mover uma máscara e respectivos objetos com máscara ao mesmo tempo:

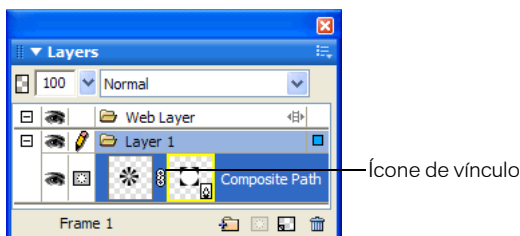
1. Selecionar a máscara na tela com a ferramenta Pointer (Ponteiro).
2. Arrastar a máscara para a nova posição, sem arrastar a alça de movimentação, a não ser que o objeto com máscara deva ser movido separadamente da máscara.



Para mover máscaras e objetos com máscara de forma independente por meio de desvinculação:

1. Clicar no ícone de vínculo na máscara no painel Layers.

Isso desvincula as máscaras dos objetos com máscara para que possam se mover de forma independente.



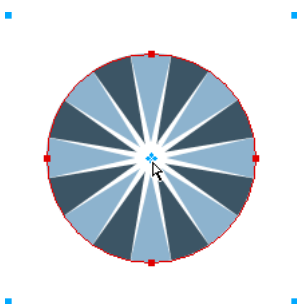
2. Selecionar a miniatura do objeto a ser movido: a máscara ou os objetos com máscara.
3. Arrastar o objeto ou objetos na tela com a ferramenta Pointer (Ponteiro).

OBSERVAÇÃO	Se houver mais de um objeto com máscara, todos serão movidos em conjunto.
-------------------	---

4. Clicar entre as miniaturas de máscara no painel Layers. Esse procedimento volta a vincular os objetos com máscara à máscara.

Para mover uma máscara de forma independente com o uso de sua alça de movimentação:

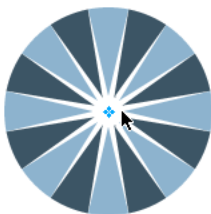
1. Selecionar a máscara na tela com a ferramenta Pointer (Ponteiro).
2. Selecionar a ferramenta Subselection (Selecionar secundário) e arrastar a alça de movimentação da máscara para uma nova posição.



Para mover objetos com máscara de forma independente da máscara com o uso da alça de movimentação:

1. Selecionar a máscara na tela com a ferramenta Pointer (Ponteiro).
2. Arrastar a alça de movimentação para a nova posição.

Os objetos são movidos sem afetar a posição da máscara.



OBSERVAÇÃO

Se houver mais de um objeto com máscara, todos serão movidos em conjunto.

Para mover objetos com máscara independentemente uns dos outros:

- Clicar no objeto com a ferramenta Subselect (Selecionar secundário) para selecioná-lo e, em seguida, arrastá-lo.

Essa é a única forma de selecionar e mover um único objeto com máscara sem mover outros objetos com máscara.

Modificação da aparência de uma máscara

A modificação da forma e cor de uma máscara altera a visibilidade dos objetos com máscara.

A forma de uma máscara de bitmap pode ser alterada desenhando-se nela com as ferramentas de bitmap. A forma de uma máscara vetorial pode ser alterada movendo-se os pontos do objeto de máscara.

Se a máscara for aplicada com o uso da aparência dos tons de cinza, será possível modificar suas cores para afetar a opacidade dos objetos com máscara que estão embaixo. O uso de cores de meio-tom em uma máscara de tons de cinza confere uma aparência translúcida aos objetos com máscara. Usar cores mais claras para exibir os objetos com máscara e cores mais escuras para ocultá-los e exibir o fundo.

Outra possibilidade é alterar uma máscara adicionando objetos de máscara a ela ou usar as ferramentas de transformação.

Para modificar a forma da máscara selecionada, seguir um dos seguintes procedimentos:

- Desenhar na máscara de bitmap com as ferramentas de desenho de bitmap.
- Mover os pontos de um objeto de máscara vetorial com a ferramenta Subselection (Selecionar secundário).

Para modificar a cor da máscara selecionada, seguir um dos seguintes procedimentos:

- No caso de máscaras de bitmap com tons de cinza, usar as ferramentas de bitmap para desenhar na máscara empregando vários valores de cor dos tons de cinza.
- No caso de máscaras vetoriais com tons de cinza, alterar a cor do objeto de máscara.

OBSERVAÇÃO

Usar cores mais claras para exibir os objetos com máscara e cores mais escuras para ocultá-los.

Para modificar uma máscara adicionando mais objetos de máscara:

1. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) para recortar os objetos selecionados a serem adicionados.
2. No painel Layers, selecionar a miniatura do objeto com máscara.
3. Selecionar Edit > Paste as Mask (Colar como máscara).
4. Selecionar Add (Adicionar) quando for perguntado se a máscara existente deverá ser substituída ou se serão adicionados objetos a ela.
O objeto ou objetos são adicionados à máscara.

Para modificar uma máscara com as ferramentas de transformação:

1. Selecionar a máscara na tela com a ferramenta Pointer (Ponteiro).
2. Usar uma ferramenta de transformação ou um comando do submenu Modify (Modificar) > Transform (Transformar) para aplicar uma transformação à máscara. Para mais informações sobre o uso das ferramentas de transformação, consultar [“Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções”](#) na página 81.

A transformação é aplicada à máscara e aos respectivos objetos com máscara.

OBSERVAÇÃO

Existe a opção de se aplicar uma transformação somente ao objeto de máscara. Para fazer isso, primeiro é necessário desvincular a máscara dos objetos de máscara no painel Layers e, em seguida, executar a transformação.

Alteração da forma de aplicação de máscaras

É possível usar o Property inspector (Inspecor de propriedades) para certificar-se de que se esteja editando uma máscara e para identificar o tipo de máscara em que se está trabalhando. Quando uma máscara é selecionada, o Property inspector permite alterar a maneira como ela é aplicada. Se o Property inspector (Inspecor de propriedades) estiver minimizado, o usuário deverá clicar na seta de expansão para ver todas as propriedades.

Por padrão, as máscaras vetoriais são aplicadas com o uso de seu contorno de traçado. O contorno do traçado ou o texto é usado como máscara. Uma outra opção é mostrar o preenchimento e o traço da máscara. Isso produz um resultado semelhante ao uso do comando Paste Inside (Colar em) para criar máscaras. Para mais informações, consultar [“Criação de uma máscara com base em um objeto existente” na página 247](#).



Uma máscara vetorial aplicada com o uso de seu contorno de traçado com a opção Show Fill and Stroke (Mostrar preenchimento e traço) ativada

A aplicação de uma máscara de bitmap com o uso de seu canal alfa permite criar uma máscara semelhante a uma máscara vetorial aplicada usando seu contorno de traçado. Ao se aplicar uma máscara com o uso de seu canal alfa, a transparência do objeto de máscara afeta a visibilidade do objeto que está recebendo a máscara.



Uma máscara de bitmap aplicada com o uso de seu canal alfa

Máscaras vetoriais e de bitmap podem ser aplicadas com o uso da aparência dos tons de cinza. Por padrão, as máscaras de bitmap são aplicadas com o uso da aparência dos tons de cinza. Quando a máscara for aplicada com o uso da aparência dos tons de cinza, a luminosidade de seus pixels determinará quanto do objeto com máscara será exibido. Pixels claros exibem o objeto com máscara. Pixels mais escuros na máscara separam a imagem e mostram o fundo. A aplicação de máscaras com o uso da aparência dos tons de cinza criará efeitos interessantes se o objeto de máscara contiver um preenchimento gradiente ou com padrão.



Uma máscara vetorial com preenchimento com padrão aplicada com o uso da aparência dos tons de cinza

Além disso, há a opção de se converter máscaras vetoriais em máscaras de bitmap. No entanto, máscaras de bitmap não podem ser convertidas em máscaras vetoriais.

Para mais informações sobre máscaras vetoriais e de bitmap, consultar [“Sobre máscaras” na página 244](#).

Para aplicar uma máscara vetorial com o uso de seu contorno de traçado:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Path Outline (Contorno do traçado) quando uma máscara vetorial estiver selecionada.

Para mostrar o preenchimento e o traço da máscara vetorial:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Show Fill and Stroke (Mostrar preenchimento e traço) quando uma máscara vetorial aplicada com o uso de seu contorno de traçado estiver selecionada.

Para aplicar uma máscara de bitmap com o uso de seu canal alfa:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Alpha Channel (Canal alfa) quando uma máscara de bitmap estiver selecionada.

Para aplicar uma máscara vetorial ou de bitmap com o uso da aparência dos tons de cinza:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Grayscale Appearance (Aparência da escala de cinza) quando uma máscara estiver selecionada.

Para converter uma máscara vetorial em uma máscara de bitmap:

1. No painel Layers, selecionar a miniatura do objeto de máscara.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Flatten Selection (Nivelar seleção).

Adição de um objeto a uma seleção com máscara

É possível adicionar mais objetos a uma seleção com máscara existente.

Para adicionar objetos com máscara a uma seleção com máscara:

1. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) para recortar os objetos selecionados a serem adicionados.
2. No painel Layers, selecionar a miniatura do objeto com máscara.
3. Selecionar Edit (Editar) > Paste Inside (Colar em).

O objeto ou objetos são adicionados aos objetos com máscara.

OBSERVAÇÃO

O uso do comando Paste Inside (Colar em) em uma máscara existente não mostrará o traço e o preenchimento do objeto de máscara, a menos que a máscara original tenha sido aplicada com seu traço e preenchimento.

Substituição, desativação e exclusão de uma máscara

Uma máscara pode ser substituída por um novo objeto de máscara. Também é possível desativar ou excluir uma máscara. A desativação da máscara a oculta temporariamente. A exclusão da máscara a remove de forma permanente.

Para substituir uma máscara:

1. Selecionar Edit (Editar) > Cut (Recortar) para recortar os objetos selecionados a serem usados como máscara.
2. No painel Layers, selecionar a miniatura do objeto com máscara e selecionar Edit > Paste as Mask (Colar como máscara).
3. Clicar em Replace (Substituir) quando for perguntado se deseja substituir a máscara existente ou adicionar a ela.
O objeto de máscara existente é substituído pelo novo.

Para desativar ou ativar uma máscara selecionada, seguir um dos seguintes procedimentos:

- No menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas), selecionar Disable Mask (Desativar máscara) ou Enable Mask (Ativar máscara).
- Selecionar Modify (Modificar) > Mask (Máscara) > Disable Mask ou Modify > Mask > Enable Mask.

Um X vermelho aparece na miniatura da máscara quando ela está desativada. Clicar no X ativa a máscara.

Para excluir a máscara selecionada:

1. Para excluir a máscara, seguir um dos seguintes procedimentos:
 - No menu Options (Opções) do painel Layers (Camadas), selecionar Delete Mask (Excluir máscara).
 - Selecionar Modify (Modificar) > Mask (Máscara) > Delete Mask.
 - No painel Layers, arrastar a miniatura da máscara para o ícone de lixeira.
2. Escolher se deseja aplicar ou descartar o efeito da máscara nos objetos com máscara antes de excluí-la:

Apply (Aplicar) mantém as alterações efetuadas no objeto, mas a máscara deixa de ser editável. Se o objeto que estiver recebendo a máscara for do tipo vetorial, a máscara e o objeto vetorial serão convertidos em uma única imagem bitmap.

Discard (Descartar) elimina as alterações efetuadas e restaura o objeto à sua forma original.

Cancel (Cancelar) anula a operação de exclusão e deixa a máscara inalterada.

Mistura e transparência

Compositing (Composição) é o processo de variar a interação da transparência ou da cor de dois ou mais objetos sobrepostos. No Fireworks, os modos de mistura permitem criar imagens compostas. Os modos de mistura também adicionam uma dimensão de controle à opacidade de objetos e imagens.

Sobre modos de mistura

Quando um modo de mistura é selecionado, o Fireworks aplica-o a todos os objetos selecionados. Os objetos de um documento ou de uma camada podem ter modos de mistura diferentes daqueles usados em outros objetos do documento ou da camada.

Quando objetos com diferentes modos de mistura são agrupados, o modo de mistura do grupo substitui os modos individuais. O desagrupamento dos objetos restaura o modo de mistura de cada objeto.

OBSERVAÇÃO

Os modos de mistura de camadas não funcionam com documentos de símbolos.

O modo de mistura contém os seguintes elementos:

Blend color (Cor de mistura) é a cor à qual se aplica o modo de mistura.

Opacity (Opacidade) é o grau de transparência ao qual se aplica o modo de mistura.

Base color (Cor base) é a cor dos pixels sob a cor de mistura.

Result color (Cor resultante) é o resultado do efeito do modo de mistura sobre a cor base.

Eis alguns dos modos de mistura do Fireworks:

Normal (Normal) não aplica nenhum modo de mistura.

Multiply (Multiplicar) multiplica a cor base pela cor de mistura, resultando em cores mais escuras.

Screen (Tela) multiplica o inverso da cor de mistura pela cor base, resultando em um efeito alvejante.

Darken (Escurecimento) seleciona a cor de mistura e a cor base mais escuras para usar como cor resultante. Esse procedimento substitui apenas os pixels que são mais claros do que a cor de mistura.

Lighten (Clareamento) seleciona a cor de mistura e a cor base mais claras para usar como cor resultante. Esse procedimento substitui apenas os pixels que são mais escuros do que a cor de mistura.

Difference (Diferença) subtrai a cor de mistura da cor base ou a cor base da cor de mistura. A cor com menos brilho é subtraída da cor com mais brilho.

Hue (Matiz) combina o valor de matiz da cor de mistura com a luminância e saturação da cor base para criar a cor resultante.

Saturation (Saturação) combina a saturação da cor de mistura com a luminância e o matiz da cor base para criar a cor resultante.

Color (Cor) combina o matiz e a saturação da cor de mistura com a luminância da cor base para criar a cor resultante, mantendo os níveis de cinza para colorir imagens monocromáticas e tingir imagens coloridas.

Luminosity (Luminosidade) combina a luminância da cor de mistura com o matiz e a saturação da cor base.

Invert (Inverter) inverte a cor base.

Tint (Tingir) adiciona a cor cinza à cor base.

Erase (Apagar) remove todos os pixels da cor base, inclusive os da imagem de fundo.

Para mais informações sobre outros modos de mistura, consultar o site www.pegtop.net/delphi/blendmodes/ na Web.

Exemplos do modo de mistura

Eis aqui exemplos de alguns dos modos de mistura do Fireworks. Para outros exemplos, consultar o site www.pegtop.net/delphi/blendmodes/ na Web.



Imagem original



Normal



Multiply (Multiplicar)



Screen (Tela)



Darken (Escurecimento)



Lighten (Clareamento)



Difference (Diferença)



Hue (Matiz)



Saturation (Saturação)



Color (Cor)



Luminosity (Luminosidade)



Invert (Inverter)



Tint (Tingir)



Erase (Apagar)

Ajuste da opacidade e aplicação de misturas

O Property inspector (Inspetor de propriedades) e o painel Layers (Camadas) oferecem opções de ajuste de opacidade de objetos selecionados e aplicação de modos de mistura. Uma configuração de opacidade de 100 torna um objeto totalmente opaco. Uma configuração de 0 (zero) torna um objeto totalmente transparente.

Também existe a opção de se especificar o modo de mistura e a opacidade antes de desenhar um objeto.

Para especificar o modo de mistura e a opacidade antes de se desenhar um objeto:

- Com a ferramenta desejada selecionada no painel Tools (Ferramentas), definir as opções de mistura e opacidade no Property inspector antes de desenhar o objeto.

OBSERVAÇÃO

As opções de mistura e opacidade não estão disponíveis para todas as ferramentas.

Para definir um modo de mistura e o nível de opacidade de objetos existentes:

1. Com dois objetos sobrepostos, selecionar o objeto do topo.
2. No menu pop-up Blend Mode (Modo Misturar) no Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel Layers (Camadas), selecionar uma opção de mistura.
3. Selecionar uma configuração no controle deslizante pop-up Opacity (Opacidade) ou digitar um valor na caixa de texto.

Para definir um nível de opacidade e um modo de mistura padrão para aplicar a objetos à medida que forem desenhados:

1. Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção) para evitar a aplicação indevida de um modo de mistura e opacidade.
2. Com uma ferramenta de desenho de bitmap ou vetor selecionada, escolher um modo de mistura e um nível de opacidade no Property inspector (Inspetor de propriedades).
O modo de mistura e o nível de opacidade selecionados são usados como o padrão para todos os objetos desenhados posteriormente com a ferramenta.

Sobre o Live Filter Fill Color

O Fireworks também oferece um Live Filter (Filtro ao vivo) que permite ajustar a cor de um objeto alterando seu modo de mistura e sua opacidade. Esse Live Filter, denominado Fill Color (Cor de preenchimento), produz o mesmo efeito da sobreposição de um objeto a outro com uma opacidade e um modo de mistura diferentes. Para mais detalhes sobre o uso do Live Filter Fill Color, consultar [Capítulo 8, “Uso de Live Filters”, na página 223](#).

Uso de estilos, símbolos e URLs

O Macromedia Fireworks 8 contém três painéis que permitem armazenar e reutilizar estilos, símbolos e URLs. Os estilos, símbolos e URLs são armazenados nos painéis Styles (Estilos), Library (Biblioteca) e URL, respectivamente. Por padrão, todos os três painéis estão organizados no grupo de painéis Assets (Propriedades).

O painel Styles contém um conjunto de estilos predefinidos do Fireworks à sua escolha. Além disso, se o usuário tiver criado uma combinação de atributos de traços, preenchimentos, filtros e texto e desejar reutilizá-los, poderá salvar os atributos como um estilo. Em vez de reconstruir atributos, basta salvá-los no painel Styles e, depois, aplicar essa combinação de atributos a outros objetos.

O Fireworks possui três tipos de símbolos: gráfico, animação e botão. Cada um apresenta características exclusivas para seu uso específico. O painel Library oferece opções para criar novos símbolos, assim como para duplicar, importar e editar símbolos. Para informações sobre recursos específicos incorporados aos símbolos de animação e de botão, consultar [Capítulo 13, “Criação de animação”, na página 359](#) e [Capítulo 12, “Criação de botões e menus pop-up”, na página 329](#).

Um URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) é o endereço de uma página ou arquivo específico na Internet. Se usar o mesmo URL muitas vezes, o usuário poderá adicioná-lo ao painel URL. Os URLs podem ser organizados e agrupados em bibliotecas de URLs.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Uso de estilos	274
Uso de símbolos	279
Trabalho com URLs.....	287

Uso de estilos

É possível salvar e reaplicar um conjunto de atributos predefinidos de preenchimento, traço, filtro e texto criando um estilo. Quando um estilo é aplicado a um objeto, esse objeto assume as características do estilo.



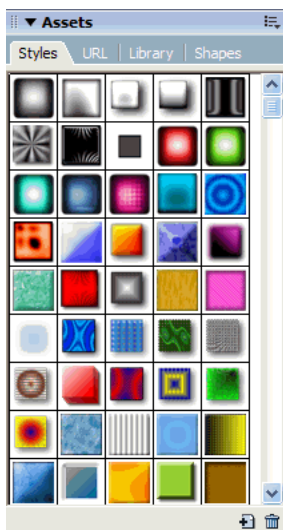
O Fireworks contém vários estilos predefinidos. É possível adicionar, alterar e remover estilos. O CD-ROM do Fireworks e o site da Macromedia na Web contêm vários outros estilos predefinidos que podem ser importados para o Fireworks. É possível também exportar estilos e compartilhá-los com outros usuários do Fireworks ou importar estilos de outros documentos do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Não é possível aplicar estilos a objetos bitmap.

Aplicação de um estilo

O painel Styles (Estilos) permite criar, armazenar e aplicar estilos a objetos ou texto.



Painel Styles

Depois de aplicado a um objeto, o estilo poderá ser atualizado sem afetar o objeto original. O Fireworks não mantém um registro do estilo que foi aplicado a um objeto. Se um estilo personalizado for excluído, ele não poderá ser recuperado; entretanto, qualquer objeto que esteja usando o estilo atualmente manterá seus atributos. Se um estilo fornecido no Fireworks for excluído, ele poderá ser recuperado, assim como todos os outros estilos excluídos, usando-se o comando Reset Styles (Redefinir estilos) no menu Options (Opções) do painel Styles. No entanto, a redefinição de estilos também exclui os estilos personalizados.

Para aplicar um estilo a um objeto ou bloco de texto selecionado:

1. Selecionar Window (Janela) > Styles (Estilos) para abrir o painel Styles.
2. Clicar em um estilo do painel Styles.

Criação e exclusão de estilos

É possível criar um estilo com base nos atributos de um objeto selecionado. O estilo é exibido no painel Styles (Estilos).

O painel Styles também oferece a opção de excluir estilos.

Os atributos a seguir podem ser salvos em um estilo:

- Cor e tipo de preenchimento, inclusive padrões, texturas e atributos gradiente de vetores, como ângulo, posição e opacidade
- Cor e tipo de traço
- Filtros
- Atributos de texto, como fonte, tamanho do ponto, estilo (negrito, itálico ou sublinhado), alinhamento, suavização de serrilhado, kerning automático, kerning da faixa e entrelinhamento

Para criar um novo estilo:

1. Criar ou selecionar um objeto vetorial ou um texto com os atributos desejados de traço, preenchimento, filtro ou texto.
2. Clicar no botão New Style (Novo estilo) na parte inferior do painel Styles (Estilos)
3. Selecionar os atributos a serem integrados ao estilo na caixa de diálogo New Style.



OBSERVAÇÃO

Para salvar outros atributos de texto não listados, como alinhamento, suavização de serrilhado, kerning automático, escala horizontal, kerning da faixa e entrelinhamento, é necessário selecionar a opção Text Other (Texto outro).

4. Atribuir um nome ao estilo se desejar e clicar em OK.

No painel Styles, aparecerá um ícone que mostra o estilo.

Para basear um novo estilo em um estilo existente:

1. Aplicar o estilo existente a um objeto selecionado.
2. Editar os atributos do objeto.
3. Salvar os atributos criando um novo estilo, conforme descrito no procedimento anterior.

Para excluir um estilo:

1. Selecionar um estilo no painel Styles.

Manter pressionada a tecla Shift e clicar para selecionar vários estilos; manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar para selecionar diversos estilos não contíguos.



2. Clicar no botão Delete Style (Excluir estilo) no painel Styles.

Edição de estilos

Para alterar os atributos de um estilo, editar o estilo a partir do painel Styles (Estilos).

Para editar um estilo:

1. Escolher Select (Selecionar) > Deselect (Cancelar seleção) para cancelar a seleção de quaisquer objetos na tela.
2. Clicar duas vezes em um estilo no painel Styles.
3. Na caixa de diálogo Edit Style (Editar estilo), selecionar ou cancelar a seleção dos componentes dos atributos a serem aplicados. A caixa de diálogo Edit Style contém as mesmas opções da caixa de diálogo New Style. Para detalhes sobre a escolha de atributos para incluir em um estilo, consultar [“Criação e exclusão de estilos” na página 275](#).
4. Clicar em OK para aplicar as alterações ao estilo.

Exportação e importação de um estilo

O compartilhamento de estilos com outros usuários do Fireworks é uma maneira de economizar tempo e manter a consistência. Uma forma de compartilhar estilos é exportá-los para usar em outros computadores.

Para exportar estilos:

1. Selecionar um estilo no painel Styles.
Manter pressionada a tecla Shift e clicar para selecionar vários estilos; manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar para selecionar diversos estilos não contíguos.
2. Selecionar Export Styles (Exportar estilos) no menu Options (Opções) do painel Styles.
3. Digitar um nome e um local para o documento que conterá os estilos salvos.
4. Clicar em Save.

Para importar estilos:

1. Selecionar Import Styles (Importar estilos) no menu Options (Opções) do painel Styles (Estilos).
2. Selecionar um documento de estilos a ser importado.
Todos os estilos do documento de estilos são importados e inseridos diretamente após o estilo selecionado no painel Styles.

Uso de um padrão de estilo

A redefinição do painel Styles para o seu estado padrão exclui todos os estilos personalizados do painel Styles e recupera quaisquer estilos padrão excluídos. Uma outra possibilidade oferecida é alterar o tamanho dos ícones exibidos no painel Styles.

Para redefinir o painel Styles para os estilos padrão:

- Selecionar Reset Styles (Redefinir estilos) no menu Options (Opções) do painel Styles (Estilos).

OBSERVAÇÃO

Redefinir estilos para o padrão remove quaisquer estilos personalizados que possam ter sido salvos.

Para alterar o tamanho dos ícones de visualização de estilo:

- Selecionar Large Icons (Ícones grandes) no menu Options (Opções) do painel Styles (Estilos) para alternar entre os tamanhos pequeno e grande de visualização.

Aplicação de um atributo sem criar um estilo

É possível copiar atributos de um objeto e aplicá-los a outros objetos, sem criar um novo estilo no painel Styles. Esse método pode ser usado para aplicar rapidamente atributos a um objeto quando não houver intenção de reutilizá-los em outros objetos. É possível copiar e aplicar atributos de preenchimentos, traços, filtros e texto.

Para copiar atributos de um objeto e aplicá-los a outros objetos:

1. Selecionar o objeto cujos atributos deseja copiar.
2. Selecionar Edit (Editar) > Copy (Copiar).
3. Cancelar a seleção do objeto original e selecionar o objeto ou objetos aos quais deseja aplicar os novos atributos.
4. Selecionar Edit > Paste Attributes (Colar atributos).

Os objetos selecionados assumem os mesmos atributos do objeto original.

Uso de símbolos

O Fireworks possui três tipos de símbolos: gráfico, animação e botão. Cada um apresenta características exclusivas para seu uso específico. Ocorrências são representações de um símbolo do Fireworks. Quando o objeto de símbolo (o original) é editado, as ocorrências (cópias) são automaticamente alteradas para refletir as modificações no símbolo.

Os símbolos são muito úteis sempre que se deseja reutilizar um elemento gráfico. É possível colocar ocorrências em vários documentos do Fireworks e manter a associação ao símbolo. Os símbolos são úteis para criar botões e animar objetos em diversas molduras. Para mais informações sobre os recursos adicionais incorporados aos recursos de animação e botão, consultar [“Criação de símbolos de animação” na página 361](#) e [“Criação de símbolos de botões” na página 330](#).

Criação de um símbolo

É possível criar símbolos de gráfico, animação e botão usando o submenu Edit > Insert (Inserir). É possível criar um símbolo tendo como base qualquer objeto, bloco de texto ou grupo e, em seguida, organizá-los no painel Library (Biblioteca). Para colocar ocorrências em um documento, basta arrastá-las do painel Library para a tela.

Para criar um novo símbolo tendo como base um objeto selecionado:

1. Selecionar o objeto e escolher Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Convert to Symbol (Converter em símbolo).
2. Digitar um nome para o símbolo na caixa de texto Name (Nome) da caixa de diálogo Symbol Properties (Propriedades do símbolo).
3. Selecionar um tipo de símbolo: gráfico, animação ou botão. Em seguida, clicar em OK.

O símbolo aparece na biblioteca, o objeto selecionado se torna uma ocorrência do símbolo e o Property inspector (Inspetor de propriedades) exibe opções de símbolo.

Para criar um símbolo a partir do zero:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > New Symbol (Novo símbolo).
 - Selecionar New Symbol no menu Options (Opções) do painel Library (Biblioteca).
2. Selecionar um tipo de símbolo: gráfico, animação ou botão. Em seguida, clicar em OK.
Dependendo do tipo de símbolo selecionado, o programa abre o Symbol Editor (Editor de símbolo) ou o Button Editor (Editor de botão).
3. Criar o símbolo usando as ferramentas no painel Tools (Ferramentas) e fechar o editor.

Para mais informações, consultar “Criação de símbolos de botões” na página 330 e “Criação de símbolos de animação” na página 361.

Posicionamento de ocorrências

É possível posicionar ocorrências de um símbolo no documento atual.

Para posicionar uma ocorrência:

- Arrastar um símbolo do painel Library para o documento atual.



Uma ocorrência de um símbolo na tela

Edição de um símbolo

É possível modificar um símbolo no Symbol Editor (Editor de símbolo), que atualiza automaticamente todas as ocorrências associadas no final da edição.

OBSERVAÇÃO

Para a maioria dos tipos de edições, a modificação de uma ocorrência afeta o símbolo e todas as outras ocorrências. Entretanto, existem algumas exceções. Para mais informações, consultar “Edição de ocorrências” na página 282.

Para editar um símbolo e todas as suas ocorrências:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o Symbol Editor:
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência.
 - Escolher uma ocorrência e selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Edit Symbol (Editar símbolo).
2. Fazer as alterações no símbolo e fechar a janela.

O símbolo e todas as ocorrências refletem as modificações feitas.

Para renomear um símbolo:

1. Clicar duas vezes no nome do símbolo no painel Library.
2. Alterar o nome na caixa de diálogo Symbol Properties e clicar em OK.

Para duplicar um símbolo:

1. No painel Library (Biblioteca), selecionar o símbolo.
2. Selecionar Duplicate (Duplicar) no menu Options (Opções) do painel Library.

Para alterar o tipo do símbolo:

1. Clicar duas vezes no nome do símbolo na Biblioteca.
2. Selecionar uma outra opção de tipo de símbolo.

Para selecionar todos os símbolos não usados no painel Library:

- Escolher Select Unused Items (Selecionar itens não usados) no menu Options (Opções) do painel Library (Biblioteca).

Para excluir um símbolo:

1. No painel Library (Biblioteca), selecionar o símbolo.
2. Selecionar Delete (Excluir) no menu Options (Opções) do painel Library.
3. Clicar em Delete. O símbolo e todas as suas ocorrências são excluídos.

Edição de ocorrências

Ao clicar duas vezes em uma ocorrência para editá-la, o usuário está, na verdade, editando o próprio símbolo no Symbol Editor ou no Button Editor. Para editar apenas a ocorrência atual, será necessário quebrar o vínculo entre ela e o símbolo. No entanto, esse procedimento quebra permanentemente o relacionamento entre os dois e quaisquer edições futuras feitas no símbolo não serão refletidas na ocorrência anterior.

Os símbolos de botão apresentam recursos convenientes que permitem manter o relacionamento entre o símbolo e a ocorrência para um grupo de botões, ao mesmo tempo em que atribuem texto exclusivo de botão e URLs a cada ocorrência. Para mais informações, consultar [“Edição de símbolos de botão” na página 336](#).

Quebra de vínculos de um símbolo

É possível modificar uma ocorrência sem afetar o símbolo ou outras ocorrências. Para isso, primeiro é preciso quebrar o vínculo entre a ocorrência e o símbolo.

Para liberar uma ocorrência de um símbolo:

1. Selecionar a ocorrência.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Break Apart (Desmembrar).

A ocorrência selecionada se torna um grupo. O símbolo no painel Library não estará mais associado a esse grupo. Após a separação do símbolo, uma ocorrência anterior do botão perderá suas características de símbolo de botão, e uma ocorrência anterior da animação perderá suas características de símbolo de animação.

Edição de uma propriedade da ocorrência

Estas propriedades da ocorrência podem ser modificadas no Property inspector sem afetar o símbolo ou outras ocorrências:

- Modo de mesclagem
- Opacidade
- Filtros
- Largura e altura
- *coordenadas x e y*

OBSERVAÇÃO

As ocorrências de botão possuem propriedades adicionais que podem ser editadas sem afetar o símbolo. Para mais informações sobre edição de ocorrências de botão, consultar [“Edição de símbolos de botão” na página 336](#).

Para editar propriedades da ocorrência sem afetar o símbolo ou quebrar o vínculo com ele:

1. Seleccionar a ocorrência.
2. Modificar propriedades da ocorrência no Property inspector (Inspector de propriedades).

Importação e exportação de um símbolo

O painel Library armazena os símbolos de gráfico, botão e animação criados no documento atual. Ele também armazena os símbolos importados para o documento atual. O painel Library é específico do documento atual, mas é possível usar os símbolos de uma biblioteca em mais de um documento do Fireworks. Para isso, basta importar e exportar, recortar e colar ou arrastar e soltar.

Há possibilidade de importar símbolos de outras bibliotecas, inclusive das bibliotecas que contêm símbolos preparados no Macromedia Fireworks e daquelas que contêm símbolos exportados anteriormente pelo próprio usuário ou por outras pessoas. Se, por outro lado, o usuário tiver criado símbolos que gostaria de reutilizar ou compartilhar, ele poderá exportar suas próprias bibliotecas de símbolos. Quando o usuário exporta uma biblioteca de símbolos, ela é exportada como um arquivo PNG.

Importação de símbolos

O Fireworks possui bibliotecas de símbolos no submenu Edit > Libraries (Bibliotecas) a partir das quais é possível importar símbolos preparados de botão, gráfico e animação, assim como barras de navegação e temas com vários símbolos. O uso desses símbolos agiliza o processo de criação de sofisticadas páginas da Web que contêm elementos de navegação avançados, sem a necessidade de criar símbolos originais.

Para importar um ou mais símbolos preparados de uma biblioteca de símbolos do Fireworks:

1. Abrir um documento do Fireworks.

2. Selecionar Edit (Editar) > Libraries (Bibliotecas) e escolher uma biblioteca:

Animations (Animações) abre um conjunto de símbolos com animação.

Bullets (Marcadores) abre um conjunto de símbolos gráficos semelhantes a vários marcadores de lista.

Buttons (Botões) abre um conjunto de símbolos de botão do Fireworks com 2, 3 e 4 estados.

Themes (Temas) abre uma lista de símbolos de animação, gráfico e botão; cada tema consiste em um trio de símbolos com nome e design semelhantes e com cores coordenadas para uso em conjunto.

Other (Outro) abre uma caixa de diálogo Open (Abrir) a partir da qual é possível navegar para arquivos PNG de bibliotecas de símbolos que foram exportados anteriormente. Para mais informações, consultar o próximo procedimento.

Além disso, existe a opção de importar símbolos de arquivos PNG de bibliotecas que foram exportados anteriormente e estão localizados no disco rígido, em um CD ou em uma rede. Para mais informações sobre a exportação de símbolos, consultar [“Exportação de símbolos” na página 285](#).

Para importar símbolos de outro arquivo para o documento atual:

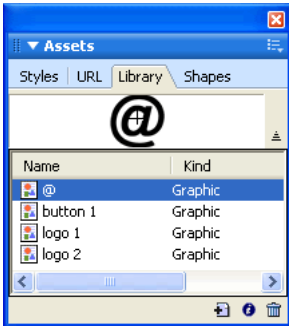
1. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar Import Symbols (Importar símbolos) no menu Options (Opções) do painel Library (Biblioteca).
- Selecionar Edit (Editar) > Libraries (Bibliotecas) > Other (Outra).

2. Navegar até a pasta que contém o arquivo, selecionar o arquivo e clicar em Open (Abrir).

3. Selecionar os símbolos que deseja importar e clicar em Import (Importar).

Os símbolos importados são exibidos no painel Library.



Um outro método de importar e exportar símbolos individuais de e para os painéis Library de vários documentos é arrastar e soltar ou copiar e colar ocorrências.

Para importar um símbolo arrastando e soltando ou copiando e colando, seguir um destes procedimentos:

- Arrastar uma ocorrência do símbolo do documento que o contiver para o documento de destino.
- Copiar uma ocorrência do símbolo no documento que contém o símbolo e colá-la no documento de destino.

O símbolo é importado para o painel Library do documento de destino e mantém um relacionamento com o símbolo do documento original. Para mais informações, consultar [“Atualização de ocorrências e símbolos exportados em vários documentos”](#) na página 286.

Exportação de símbolos

Se o usuário tiver criado ou importado símbolos para um documento do Fireworks e desejar salvá-los para que possam ser reutilizados em outros documentos ou compartilhados com outras pessoas, ele poderá usar o menu Options no painel Library para exportá-los para um arquivo PNG. Ele depois poderá importar os símbolos navegando para o arquivo PNG que contém os símbolos usando o submenu Edit > Libraries. Para mais informações, consultar [“Importação de símbolos”](#) na página 284.

Para exportar símbolos:

1. Selecionar Export Symbols (Exportar símbolos) no menu Options (Opções) do painel Library (Biblioteca).
2. Selecionar os símbolos que deseja exportar e clicar em Export (Exportar).
3. Navegar até uma pasta, digitar um nome para o arquivo do símbolo e clicar em Save.
O Fireworks salva os símbolos em um único arquivo PNG.

Atualização de ocorrências e símbolos exportados em vários documentos

Os símbolos importados mantêm o vínculo com o documento do símbolo original. É possível editar o documento do símbolo original e depois atualizar os documentos de destino para refletir as edições.

Para atualizar todos os símbolos e ocorrências importados:

1. No documento original, clicar duas vezes em uma ocorrência ou escolher uma ocorrência e selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Edit Symbol (Editar símbolo) para abrir o editor de símbolo apropriado.
2. Modificar o símbolo e fechar o editor.
3. Salvar o arquivo.
4. No documento para o qual o símbolo foi importado, selecionar o símbolo no painel Library (Biblioteca).
5. Selecionar Update (Atualizar) no menu Options (Opções) do painel Library.

OBSERVAÇÃO

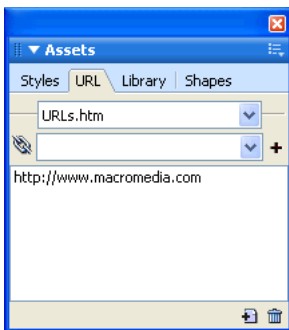
Para atualizar todos os símbolos importados, selecionar esses símbolos no painel Library e escolher Update.

Trabalho com URLs

A atribuição de um URL a um objeto da Web cria um vínculo com um arquivo, como uma página da Web. É possível atribuir URLs a pontos ativos, botões e objetos de fatia. Se pretender usar os mesmos URLs diversas vezes, crie uma biblioteca de URLs no painel URL para armazenar os URLs. Use o painel URL para adicionar, editar e organizar seus URLs.

Por exemplo, se o seu site na Web contiver vários botões de navegação para retornar à página principal, adicione o URL de sua página principal ao painel URL. A seguir, atribua esse URL a cada botão de navegação selecionando-o na biblioteca de URLs. É possível usar o recurso Find and Replace (Localizar e substituir) para alterar um URL em vários documentos (consultar “[Localização e substituição](#)” na página 494).

As bibliotecas de URLs estão disponíveis para todos os documentos do Fireworks e são salvas entre as sessões.



Painel URL

Atribuição de um URL a um objeto da Web

Para atribuir um URL a um objeto da Web:

1. Digitar o URL na caixa de texto Link.
2. Clicar no botão de mais (+) para adicionar o URL.
3. Selecionar um objeto da Web.
4. Selecionar o URL do painel de visualização do URL.

Criação de uma biblioteca de URLs

É possível agrupar os URLs em bibliotecas. Isso mantém os URLs relacionados no mesmo local, facilitando o acesso a eles. O usuário pode salvar URLs na biblioteca de URLs padrão, no arquivo URLs.htm ou nas novas bibliotecas de URL que forem criadas. Também é possível importar URLs de um documento HTML existente e, mais tarde, criar uma biblioteca com eles.

As novas bibliotecas e os URLs.htm criados são armazenados na pasta URL Libraries (Bibliotecas de URLs) na pasta Macromedia/Fireworks 8 contida na pasta Application Data (Dados do aplicativo), no Windows, ou Application Support (Suporte ao aplicativo), no Macintosh, específica do usuário. Para informações sobre a localização dessa pasta, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Para criar uma nova biblioteca de URLs:

1. Selecionar New URL Library (Nova biblioteca de URL) no menu Options (Opções) do painel URL.
2. Digitar o nome da biblioteca na caixa de texto e clicar em OK.
O nome da nova biblioteca aparece no menu pop-up Library do painel URL.

Para adicionar um novo URL a uma biblioteca de URLs:

1. Selecionar uma biblioteca no menu pop-up Library (Biblioteca).
2. Digitar um URL na caixa de texto Link.
3. Clicar no botão de mais (+).

O botão de mais (+) adiciona o URL atual à biblioteca.

Mais tarde, para organizar ainda mais os URLs, bastará adicionar apenas aqueles que estão em uso no documento.

Para adicionar um URL à biblioteca e simultaneamente atribuí-lo a um objeto da Web:

1. Selecionar o objeto.
2. Para inserir o URL, seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Add URL (Adicionar URL) no menu Options (Opções) do painel URL, inserir um URL absoluto ou relativo e clicar em OK.
 - Digitar um URL na caixa de texto Link. Clicar no botão de mais (+).O URL aparece no painel de visualização de URL. Consultar [“Atribuição de URLs” na página 314](#) e [“Configuração de URL para um símbolo de botão ou ocorrência” na página 339](#).

Para adicionar os URLs usados a uma biblioteca de URLs:

1. Selecionar uma biblioteca no menu pop-up Library (Biblioteca).
2. Selecionar Add Used URLs to Library (Adicionar URLs usados à biblioteca) no menu Options (Opções) do painel URL.

Para excluir um URL selecionado do painel de visualização de URL:



- Clicar no botão Delete URL from Library (Excluir URL da biblioteca) na base do painel URL.

Para excluir todos os URLs não usados da biblioteca:

1. Selecionar Clear Unused URLs (Apagar URLs não usados) no menu Options (Opções) do painel URL.
2. Clicar em OK.

Edição de um URL

É simples editar URLs através do painel URL. É possível editar apenas uma ocorrência de um URL ou fazer com que as alterações se espalhem em todo o documento.

Para editar um URL:

1. Selecionar o URL que deseja editar no painel de visualização de URL.
2. Selecionar Edit URL (Editar URL) no menu Options (Opções) do painel URL.
3. Editar o URL. Selecionar Change All Occurrences in Document (Alterar todas as ocorrências no documento) para atualizar este vínculo por todo o documento.

Sobre URLs absolutos e relativos

No painel URL, é possível digitar um URL absoluto ou relativo:

- Se estiver vinculando a uma página da Web que esteja fora do seu site na Web, usar um URL absoluto.
- Se estiver vinculando a uma página da Web dentro do seu site, tanto faz usar um URL absoluto ou um URL relativo.

URLs absolutos são URLs completos que incluem o protocolo do servidor, que normalmente é `http://` para páginas da Web. Por exemplo, `http://www.macromedia.com/br/support/` é o URL absoluto da página do Suporte do Macromedia Fireworks na Web. Os URLs absolutos permanecem precisos, independentemente da localização do documento de origem, mas eles não vincularão corretamente se o documento de destino for movido.

URLs relativos são relativos à pasta que contém o documento de origem. Estes são exemplos de sintaxe de navegação de URLs relativos:

- `file.htm` vincula a um arquivo localizado na mesma pasta do documento de origem.
- `../file.htm` vincula a um arquivo localizado na pasta dois níveis acima da pasta que contém o documento de origem. Cada `../` representa um nível.
- `htmldocs/file.htm` vincula a um arquivo localizado na pasta `htmldocs`, que está dentro da pasta que contém o documento de origem.

Em geral, os URLs relativos são os mais simples de usar em vínculos com arquivos que estarão sempre na mesma pasta do documento atual.

Exportação e importação de um URL

Se o painel URL contiver URLs que deseje usar novamente em outros documentos do Fireworks, o usuário poderá exportá-los para uso posterior. Ele poderá, então, importá-los facilmente para qualquer outro documento do Fireworks para fácil acesso.

Também é possível importar todos os URLs mencionados em qualquer documento HTML existente.

Para exportar URLs:

1. Selecionar Export URLs (Exportar URLs) no menu Options (Opções) do painel URL.
2. Digitar um nome de arquivo e clicar em Save.

É criado um arquivo HTML. Esse arquivo contém os URLs exportados.

Para importar URLs:

1. Selecionar Import URLs (Importar URLs) no menu Options (Opções) do painel URL.
2. Selecionar um arquivo HTML e clicar em Open.

Todos os URLs neste arquivo serão importados.

Fatias, rollovers e pontos ativos

As fatias são os elementos básicos para criar interatividade no Macromedia Fireworks 8. Elas são objetos da Web — não existem como imagens, mas como código HTML em última análise. É possível vê-las, selecioná-las e renomeá-las através da Web Layer (camada Web) no painel Layers (Camadas). Este capítulo aborda os principais conceitos referentes às fatias e fornece os procedimentos para usá-las de modo a incorporar a interatividade a páginas da Web.

Com o uso do método de rollover arrastar e soltar para anexar interatividade a fatias, é possível criar com rapidez efeitos de rollover e mudança de imagens no espaço de trabalho. É possível visualizar os comportamentos atribuídos no painel Behaviors (Comportamentos) e criar interações mais complexas com o uso desse painel.

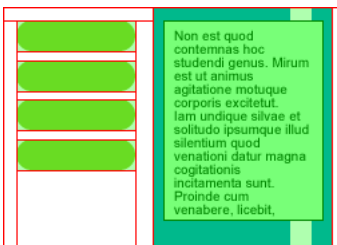
Também é possível incorporar interatividade a páginas da Web com pontos ativos. Os pontos ativos são usados para criar um mapa de imagem, o código HTML que define uma *região ativa* em um documento HTML. Essas regiões não necessariamente são vinculadas a lugar algum; elas podem simplesmente acionar um comportamento ou definir um texto alternativo. Os pontos ativos também recebem eventos de mouse, permitindo a execução de comportamentos de JavaScript nas fatias.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Criação e edição de fatias.	294
Transformação de fatias em objetos interativos	303
Preparação de fatias para exportação.	314
Trabalho com pontos ativos e mapas de imagem.	321

Criação e edição de fatias

O fatiamento corta um documento do Fireworks em pedaços menores e exporta cada fatia como um arquivo separado. Na exportação, o Fireworks também cria um arquivo HTML com o código da tabela para remontar o gráfico em um navegador.



O fatiamento corta um documento em várias partes, que são exportadas como arquivos separados.

O fatiamento de uma imagem apresenta pelo menos três grandes vantagens:

Otimização Um dos desafios do design gráfico para a Internet é garantir que as imagens sejam descarregadas rapidamente sem prejudicar sua qualidade. O fatiamento permite otimizar cada fatia individual com o uso do formato de arquivo e as configurações de compressão mais apropriados. Para mais informações, consultar [Capítulo 14, “Otimização e exportação”, na página 377](#).

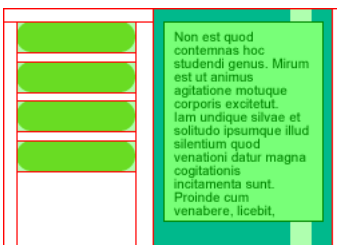
Interatividade É possível usar as fatias para criar áreas que reagem em resposta a eventos do mouse. Para mais informações a adição de interatividade a fatias, consultar [“Transformação de fatias em objetos interativos” na página 303](#).

Atualização de partes de uma página da Web O fatiamento permite atualizar com facilidade partes de uma página da Web que são modificadas com frequência. Por exemplo, uma página da Web corporativa pode ter uma seção dedicada ao funcionário do mês que é modificada mensalmente. O fatiamento permite mudar rapidamente o nome e a foto do funcionário sem a necessidade de substituir a página inteira.

Criação de objetos de fatia

Para criar um objeto de fatia, desenhe-o com a ferramenta Slice (Fatia) ou insira uma fatia baseada em um objeto selecionado.

As linhas que se estendem do objeto de fatia são guias de fatia que determinam os limites dos arquivos da imagem separada nos quais se divide o documento na exportação. Por padrão, essas guias são vermelhas.



Para inserir uma fatia retangular com base em um objeto selecionado:

1. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Slice (Fatia). A fatia é um retângulo cuja área inclui as bordas mais distantes do objeto selecionado.
2. Se for selecionado mais de um objeto, escolher como aplicar as fatias:
 - Single (Único)** cria um único objeto de fatia que cobre todos os objetos selecionados.
 - Multiple (Vários)** cria um objeto de fatia para cada objeto selecionado.

Para desenhar um objeto de fatia retangular:



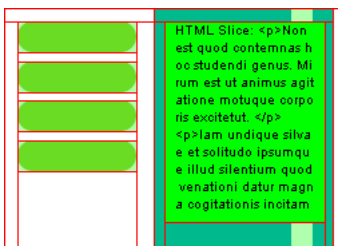
1. Selecionar a ferramenta Slice (Fatia).
2. Arrastar para desenhar o objeto de fatia. O objeto de fatia é exibido na Web Layer (Camada da Web) e as guias de fatia são exibidas no documento.

OBSERVAÇÃO

É possível ajustar a posição de uma fatia à medida que a mesma é arrastada para ser desenhada. Mantendo pressionado o botão do mouse, simplesmente manter pressionada a barra de espaço e arrastar a fatia para outro local da tela. Soltar a barra de espaço para continuar o desenho da fatia.

Criação de fatias HTML

Uma fatia HTML designa uma área em que texto HTML normal é exibido no navegador. Uma fatia HTML não exporta uma imagem; ela exporta texto HTML que é exibido na célula da tabela definida pela fatia.



Fatias HTML são úteis quando se deseja atualizar rapidamente o texto que aparece na página da Web sem ter que criar novas imagens.

Para criar uma fatia HTML:

1. Desenhar um objeto de fatia e selecioná-lo.
2. No Property inspector (Inspecor de propriedades), selecionar HTML no menu pop-up Type (Tipo).
3. Clicar em Edit (Editar).
4. Digitar o texto na janela Edit HTML Slice (Editar fatia HTML) e formatá-lo, caso desejado, com a adição de tags de formatação de texto HTML.

OBSERVAÇÃO

Como alternativa, é possível adicionar tags de formatação de texto HTML ao HTML depois que ele for exportado, por meio de um editor de texto ou editor de HTML, como o Macromedia Dreamweaver.

5. Clicar em OK para aplicar as alterações e fechar a janela Edit HTML Slice (Editar fatia HTML).

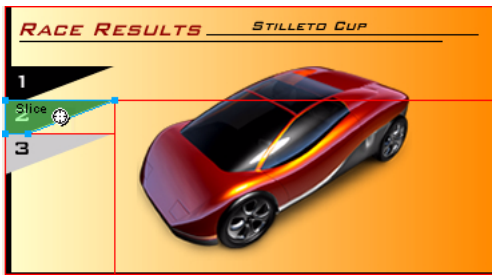
O texto e as tags de HTML incluídos aparecem no arquivo PNG do Fireworks no corpo da fatia como código HTML puro.

OBSERVAÇÃO

A aparência das fatias de texto HTML pode variar quando visualizadas em navegadores e sistemas operacionais diferentes, porque o tamanho e tipo das fontes podem ser configurados no navegador.

Criação de fatias não retangulares

Fatias retangulares podem ser insuficientes ao se tentar incorporar interatividade a uma imagem não retangular. Se o usuário desejar acrescentar um efeito de rollover a uma fatia, por exemplo, e os objetos de fatia se sobrepuserem ou tiverem formas irregulares, uma fatia retangular poderá trocar imagens de fundo indesejadas com a imagem de troca. O Fireworks resolve este problema com o uso da ferramenta Polygon Slice (Fatia poligonal), que permite o desenho de fatias com qualquer forma poligonal.



Também é possível inserir uma fatia sobre o traçado vetorial para criar formas de fatia irregulares.

Para desenhar um objeto de fatia poligonal:



1. Selecionar a ferramenta Polygon Slice (Fatia poligonal).
2. Clicar para posicionar os pontos vetoriais do polígono. A ferramenta Polygon Slice (Fatia poligonal) desenha apenas segmentos de linhas retas.
3. Ao desenhar um objeto de fatia poligonal em torno de objetos com bordas suaves, certificar-se de incluir todo o objeto para evitar a criação de bordas acentuadas indesejadas no gráfico da fatia.

4. Para interromper o uso da ferramenta Polygon Slice (Fatia poligonal), selecionar outra ferramenta no painel Tools (Ferramentas). Não é necessário clicar no primeiro ponto novamente para fechar o polígono.

OBSERVAÇÃO

Evitar o uso de fatias poligonais em excesso, uma vez que elas exigem muito mais código JavaScript do que fatias retangulares semelhantes. O uso excessivo de fatias poligonais pode aumentar o tempo de processamento do navegador da Web.

Para criar uma fatia retangular ou poligonal a partir de um objeto vetorial ou traçado:

1. Selecionar um traçado vetorial.
2. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Insert Rectangular Slice (Inserir fatia retangular) ou Insert Polygon Slice (Inserir fatia poligonal) dependendo da forma desejada.

Visualização e exibição de fatias e guias de fatia

É possível controlar a visibilidade de fatias e outros objetos da Web em um documento com o uso dos painéis Layers (Camadas) e Tools (Ferramentas). Quando a visibilidade da fatia para o documento inteiro é desativada, as guias de fatia também são ocultas.

Com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades), é possível organizar as fatias através da atribuição de uma cor exclusiva para cada objeto de fatia. Também é possível alterar a cor das guias de fatias por meio do menu View (Exibir).

Exibição de fatias no painel Layers

A Web Layer (Camada da Web) mostra todos os objetos da Web no documento para que seja possível selecionar e exibir cada um deles.

Para visualizar e selecionar uma fatia no painel Layers:

1. Selecionar Window (Janela) > Layers (Camadas) para abrir o painel Layers.
2. Expandir a Web Layer (Camada da Web) clicando no botão de adição (+) (Windows) ou no triângulo (Macintosh).

A Web Layer (Camada da Web) exibe a lista completa de objetos da Web contidos no documento.

3. Clicar em um nome de fatia para selecioná-la.

A fatia é realçada em Web Layer (Camada da Web) e é selecionada na tela.

Exibição e ocultação de fatias

Ao ocultar uma fatia, esta se torna invisível no arquivo PNG do Fireworks. É possível ocultar todos ou alguns objetos da Web. Como as fatias são objetos da Web, elas são listadas em Web Layer (Camada da Web) no painel Layers (Camadas), em que a visibilidade pode ser ativada ou desativada para uma fatia selecionada. Também é possível controlar a visibilidade da fatia através do painel Tools (Ferramentas). Ocultar um objeto de fatia não impede sua exportação no HTML.

Para ocultar e mostrar fatias e pontos ativos específicos:

1. Clicar no ícone do olho próximo aos objetos da Web específicos no painel Layers (Camadas).
2. Clicar na coluna do olho para ativar novamente a visibilidade. O ícone do olho reaparecerá quando os objetos da Web estiverem novamente visíveis.



Para ocultar ou mostrar todos os pontos ativos, fatias e guias, seguir um destes procedimentos:

- Clicar no botão Hide/Show Slices (Ocultar/mostrar fatias) apropriado na seção Web tools (Ferramentas da Web) do painel Tools (Ferramentas).



- No painel Layer (Camadas), clicar no ícone do olho próximo a Web Layer (Camada da Web).

Para exibir ou ocultar guias de fatias em qualquer exibição de documento:

- Selecionar View (Exibir) > Slice Guides (Guias de fatia).

Alteração da cor de fatias e guias de fatia

Se as cores usadas em um documento forem semelhantes à cor da fatia, pode ser difícil ver as fatias contra os objetos no documento. Para facilitar a exibição, é possível atribuir uma nova cor às fatias selecionadas. A atribuição de cores exclusivas a fatias individuais também ajuda a organizá-las. Também é possível alterar a cor da guia.

OBSERVAÇÃO

Ao visualizar o documento, as fatias não selecionadas são visíveis como uma sobreposição branca.

Para mudar a cor de um objeto de fatia selecionado:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar uma nova cor na caixa de cores.

Para mudar a cor das guias de fatia:

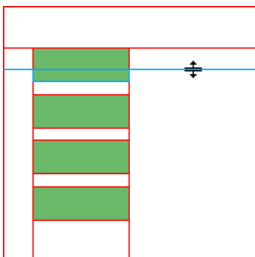
1. Selecionar View (Exibir) > Guides (Guias) > Edit Guides (Editar guias).
2. Selecionar uma nova cor na seção Slice Color (Cor da fatia) da caixa de diálogo Guides (Guias) e clicar em OK.

Edição de fatias

No Fireworks, é possível trabalhar com um layout de fatia como se fosse uma tabela em um aplicativo de processamento de texto. Quando uma guia de fatia é arrastada para redimensionar uma fatia, o Fireworks automaticamente redimensiona também todas as fatias retangulares adjacentes. Além disso, é possível usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) para redimensionar e transformar fatias da mesma forma que objetos vetoriais e de bitmap.

Movimentação de guias de fatia para editar fatias

As guias de fatia definem o perímetro e a posição das fatias. As guias de fatia que se estendem além dos objetos de fatia definem como o restante do documento será fatiado ao ser exportado. É possível alterar o formato de um objeto de fatia retangular arrastando as guias de fatia que o circundam. É impossível redimensionar objetos de fatia não retangulares através da movimentação das guias de fatia.

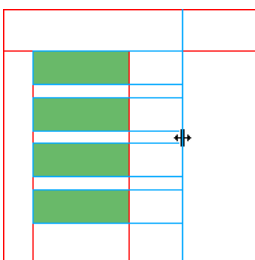


Redimensionamento de um objeto de fatia arrastando suas guias de fatia

OBSERVAÇÃO

Se forem arrastadas as guias de fatia que circundam um botão do Fireworks na janela Document (Documento), o Fireworks redimensiona a fatia que define a área ativa do botão. No entanto, não é possível excluir a área ativa de um botão do Fireworks arrastando as guias de fatia que o circundam.

Se vários objetos de fatia estiverem alinhados ao longo de uma guia de fatia única, será possível arrastar aquela guia de fatia para redimensionar simultaneamente todos os objetos de fatia.



Redimensionamento de vários objetos de fatia arrastando uma única guia

Além disso, se uma guia for arrastada em uma determinada coordenada, todas as outras guias nessa mesma coordenada também se moverão com ela.

Para redimensionar uma ou mais fatias:

1. Posicionar as ferramentas Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário) sobre uma guia de fatia.



O ponteiro se transforma em um ponteiro de movimento de guia.

2. Arrastar a guia de fatia até o local desejado.

As fatias são redimensionadas automaticamente, bem como todas as fatias adjacentes.

Para reposicionar uma guia de fatia na borda da tela:

- Usar as ferramentas Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário) para arrastar a guia de fatia além da borda da tela.

Para mover guias de fatia adjacentes:

1. Pressionar a tecla Shift e arrastar uma guia de fatia ao longo das guias de fatia adjacentes.
2. Soltar a guia de fatia no local desejado.

Todas as guias de fatia arrastadas movem-se até esse local.

DICA

É possível cancelar esta operação soltando a tecla Shift antes de soltar o botão do mouse. Todas as guias de fatia capturadas retornam às suas posições originais.

Uso de ferramentas para editar objetos de fatia

É possível usar as ferramentas Pointer (Ponteiro), Subselection (Selecionar secundário) e Transform (Transformação) para redefinir a forma de uma fatia ou redimensioná-la. Só é possível inclinar e distorcer fatias poligonais.

OBSERVAÇÃO

O redimensionamento e a redefinição da forma de fatias com o uso dessas ferramentas permitem criar sobreposições de fatias, porque o tamanho dos objetos de fatia adjacentes não é ajustado automaticamente. Quando fatias se sobrepõem, a fatia de cima prevalece se houver interatividade. Para evitar a sobreposição de fatias, usar as guias de fatia para editá-las. Para mais informações, consultar [“Movimentação de guias de fatia para editar fatias” na página 301](#).

Para editar a forma de uma fatia selecionada, executar um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar a ferramenta Pointer (Ponteiro) ou Subselection (Selecionar secundário) e arrastar os pontos do canto da fatia para modificar sua forma.
- Usar uma ferramenta de transformação para executar a transformação desejada.

Para mais informações sobre o uso das ferramentas de transformação, consultar [“Transformação e distorção de objetos selecionados e seleções” na página 81.](#)

OBSERVAÇÃO

A transformação de uma fatia retangular pode alterar sua forma, posição ou dimensões, mas a fatia propriamente dita permanece retangular.

Sobre o uso do painel Property inspector ou Info para editar objetos de fatia

Também é possível alterar numericamente a posição e o tamanho de um objeto de fatia com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades). Para mais informações sobre a alteração numérica das dimensões de um objeto, consultar [“Transformação numérica de objetos” na página 85.](#) Para mais informações sobre a alteração numérica da posição de um objeto, consultar [“Edição de objetos selecionados” na página 79.](#)

Transformação de fatias em objetos interativos

Os blocos de construção básicos para a criação de interatividade no Fireworks são os objetos de fatia. O Fireworks oferece duas maneiras para tornar as fatias interativas:

- O método de rollover arrastar e soltar é a maneira mais fácil para tornar uma fatia interativa. Para criar rapidamente uma interatividade simples, basta arrastar a alça de comportamento de uma fatia e soltá-la na fatia alvo.
- O painel Behaviors (Comportamentos) permite criar interatividades mais complexas. O painel Behaviors (Comportamentos) contém uma série de comportamentos interativos que podem ser acrescentados às fatias. É possível criar efeitos interessantes com o acréscimo de vários comportamentos a uma fatia única. Também é possível selecionar dentre diversos eventos de mouse que acionam comportamentos interativos.

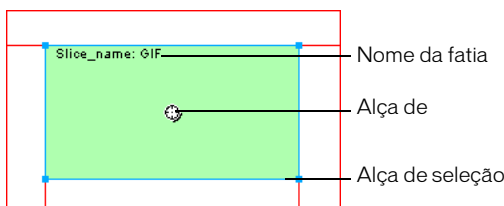
Os comportamentos no Fireworks são compatíveis com os comportamentos no Macromedia Dreamweaver. Ao se exportar um rollover do Fireworks para o Dreamweaver, é possível editar comportamentos do Fireworks com a utilização do painel Behaviors (Comportamentos) do Dreamweaver.

Adição de interatividade simples a fatias

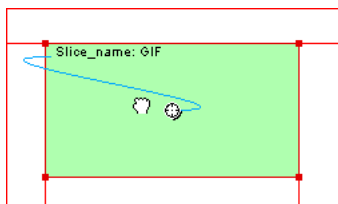
O método de rollover arrastar e soltar é uma forma rápida e eficiente de criar efeitos de rollover e troca-de imagem.

Especificamente, o método de rollover arrastar e soltar permite determinar o que ocorre com uma fatia quando o ponteiro passa sobre ela. Denomina-se o resultado final uma imagem de rollover. Imagens de rollover são gráficos que mudam de aparência em um navegador da Web ao se mover o ponteiro do mouse sobre eles.

Quando o usuário seleciona uma fatia, aparece um círculo com um retículo no centro da fatia. Isso é chamado de *alça de comportamento*.



É possível criar efeitos de rollover e troca de imagem com facilidade arrastando-se a alça de comportamento de uma fatia de acionamento e soltando-a em uma fatia alvo. O acionador e o alvo podem ser a própria fatia.

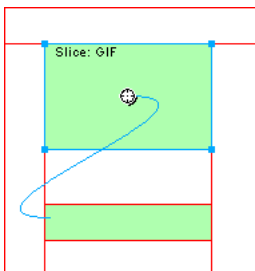


Os pontos ativos também têm alças de comportamento para a incorporação de efeitos de rollover. Para mais informações, consultar “Criação de pontos ativos” na página 322.

Sobre rollovers

Todos os rollovers funcionam da mesma forma. Uma imagem aciona a exibição de outra quando o ponteiro rola sobre a primeira. O acionador é sempre um objeto da Web — uma fatia, um ponto ativo ou um botão.

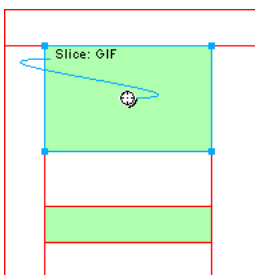
O rollover mais simples troca uma imagem na Frame 1 (Moldura 1) por uma imagem diretamente abaixo dela na Frame 2 (Moldura 2). Também é possível construir rollovers mais complexos. Rollovers de troca de imagem podem alternar uma imagem em qualquer moldura; rollovers desmembrados são trocados em uma imagem de uma fatia que não seja a fatia acionadora.



No Fireworks, ao selecionar um objeto acionador da Web criado com o uso de uma alça de comportamento ou no painel Behaviors (Comportamentos), exibem-se todas as suas relações de comportamento. Por padrão, uma interação de rollover é representada por uma linha de comportamento azul.

Criação de um rollover simples

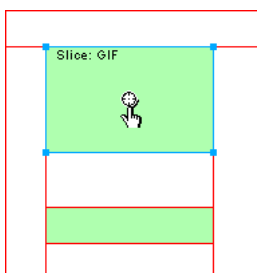
Um rollover simples troca a moldura diretamente abaixo da moldura superior e envolve apenas uma fatia.



Para anexar um rollover simples a uma fatia:

1. Verificar se o objeto acionador não está em uma camada compartilhada. Para mais informações, consultar [“Compartilhamento de uma camada” na página 242](#).
2. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Slice (Fatia) para criar uma fatia acima do objeto acionador.
3. Criar uma nova moldura no painel Frames (Molduras) clicando no botão New/Duplicate Frame (Moldura nova/duplicada).

4. Criar, colar ou importar uma imagem a ser usada como imagem de troca na nova moldura. Posicionar a imagem abaixo da fatia criada na etapa 2. Essa fatia ainda estará visível, embora já tenha sido atingida a etapa 2. As fatias permanecem visíveis em todas as molduras.
5. No painel Frames (Molduras), selecionar Frame 1 (Moldura 1) para retornar à moldura com a imagem original.
6. Selecionar a fatia e colocar o ponteiro sobre a alça de comportamento. O ponteiro passará a ter o formato de mão.



OBSERVAÇÃO

É possível selecionar a fatia estando em qualquer moldura.

7. Clicar na alça de comportamento e selecionar Simple Rollover (Rollover simples) no menu.
8. Clicar na guia Preview (Visualização) para exibir e testar o rollover ou pressionar F12 para visualizá-lo em um navegador.

Criação de um rollover desmembrado

Um rollover desmembrado troca uma imagem em um objeto da Web quando o ponteiro passa sobre outro objeto da Web. Quando o ponteiro do mouse passa sobre uma imagem de acionamento ou se esta é clicada, exibe-se uma imagem em um local diferente na página da Web. Considera-se a imagem sobre a qual passa o ponteiro como o acionador e a imagem alterada como o alvo.

De forma semelhante ao que ocorre com rollovers simples, que usam apenas uma fatia, primeiro é necessário configurar as fatias acionador e alvo, bem como a moldura na qual residirá a imagem de troca. Em seguida, é possível vincular o acionador à fatia alvo com uma linha de comportamento.

OBSERVAÇÃO

O acionador para um rollover desmembrado não precisa ser uma fatia. Pontos ativos e botões também têm alças de comportamento que podem ser usadas para criar rollovers desmembrados. Para mais informações sobre pontos ativos, consultar [“Criação de pontos ativos” na página 322](#). Para mais informações sobre botões, consultar [“Criação de símbolos de botões” na página 330](#).

Para acrescentar um rollover desmembrado a uma imagem selecionada:

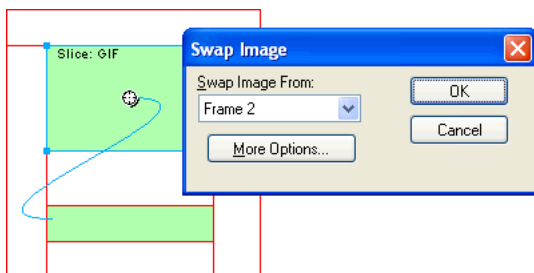
1. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Slice (Fatia) ou Hotspot (Ponto ativo) para anexar uma fatia ou ponto ativo à imagem acionadora.

OBSERVAÇÃO

Esta etapa não será necessária se o objeto selecionado for um botão ou se uma fatia ou ponto ativo já cobrirem a imagem.

2. No painel Frames (Molduras), criar uma nova moldura clicando no botão New/Duplicate Frame (Moldura nova/duplicada).
3. Colocar uma segunda imagem, a ser usada como o alvo na nova moldura, no local desejado da tela. É possível colocar a imagem em qualquer lugar, exceto sob a fatia criada na etapa 1.
4. Escolher a imagem e selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Slice (Fatia) para anexar uma fatia à imagem.
5. No painel Frames (Molduras), selecionar Frame 1 (Moldura 1) para retornar à moldura com a imagem original.
6. Selecionar a fatia, ponto ativo ou botão que cobre a área acionadora (a imagem original) e colocar o ponteiro sobre a alça de comportamento. O ponteiro passará a ter o formato de mão.
7. Arrastar a alça de comportamento da fatia acionadora ou ponto ativo até a fatia alvo criada na etapa 4.

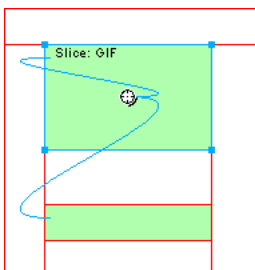
A linha de comportamento estende-se do centro do acionador até o canto superior esquerdo da fatia alvo, e a caixa de diálogo Swap Image (Trocar imagem) é aberta.



8. No menu pop-up Swap Image from (Trocar imagem de), selecionar a moldura criada na etapa 2 e clicar em OK.
9. Clicar no botão Preview (Visualização) para visualizar e testar o rollover desmembrado.

Aplicação de vários rollovers a uma fatia

É possível arrastar mais de uma alça de comportamento de uma única fatia para criar diversos comportamentos de troca. Por exemplo, é possível acionar um rollover e um rollover desmembrado na mesma fatia.



Acionamento de um comportamento de rollover e um de rollover desmembrado a partir de uma fatia

OBSERVAÇÃO

Também é possível adicionar vários comportamentos com o uso do painel Behaviors (Comportamentos). Para mais informações, consultar [“Uso do painel Behaviors para adicionar interatividade a fatias”](#) na página 310.

Para aplicar mais de um rollover à fatia selecionada:

1. Arrastar uma alça de comportamento na fatia selecionada até a borda da mesma fatia ou sobre outra fatia.
Arrastar a alça até a borda superior esquerda da mesma fatia cria uma imagem de troca e arrastar a alça até outra fatia cria um rollover desmembrado.
2. Selecionar a moldura da imagem de troca e clicar em OK.
3. Para criar mais rollovers, repetir as etapas 1 e 2 tantas vezes quanto desejado.

Remoção de um rollover arrastar e soltar

É possível remover com facilidade um rollover arrastar e soltar de uma fatia, um ponto ativo ou um botão.

Para remover um rollover arrastar e soltar de um objeto da Web ou botão selecionado:

1. Clicar na linha de comportamento azul que se deseja remover.
2. Clicar em OK para remover o comportamento de imagem de troca.

Uso do painel Behaviors para adicionar interatividade a fatias

Além de rollovers, é possível acrescentar outros tipos de interatividade a fatias com o uso do painel Behaviors (Comportamentos). É possível criar interações personalizadas através da edição de comportamentos existentes.

OBSERVAÇÃO

Embora seja possível criar rollovers simples, desmembrados e complexos com o painel Behaviors (Comportamentos), recomenda-se o método de rollover arrastar e soltar. Para mais informações, consultar [“Adição de interatividade simples a fatias” na página 304](#).

Os seguintes comportamentos estão disponíveis no Fireworks:

Simple Rollover (Rollover simples) adiciona um comportamento de rollover à fatia selecionada usando a Frame 1 (Moldura 1) como Up state (estado Acima) e a Frame 2 (Moldura 2) como Over state (estado Sobre). Após a seleção desse comportamento, é necessário criar uma imagem na segunda moldura, na mesma fatia, para criar o estado Sobre. A opção Simple Rollover (Rollover simples), na verdade, é um grupo de comportamentos que contém os comportamentos Swap Image (Trocar imagem) e Swap Image Restore (Restaurar imagem trocada).

Swap Image (Trocar imagem) substitui a imagem na fatia especificada pelo conteúdo de outra moldura ou o conteúdo de um arquivo externo.

Swap Image Restore (Restaurar imagem de troca) restaura o objeto alvo à aparência padrão na Frame 1 (Moldura 1).

Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação) define uma fatia para fazer parte de uma barra de navegação do Fireworks. Cada fatia que faça parte da barra de navegação deve ter este comportamento. A opção Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação), na verdade, é um grupo de comportamentos que contém os comportamentos Nav Bar Over (Sobre na barra de navegação), Nav Bar Down (Abaixo na barra de navegação) e Nav Bar Restore (Restaurar barra de navegação). Esse comportamento é definido automaticamente por padrão ao se usar o Button Editor (Editor de botão) para criar um botão que inclua um estado Include Over While Down (Incluir Sobre durante o estado Abaixo) ou Show Down Image Upon Load (Mostrar imagem abaixo durante carregamento). Ao se criar um botão com dois estados, um comportamento de rollover simples é atribuído à sua fatia. Ao se criar um botão com três ou quatro estados, um comportamento Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação) é atribuído à sua fatia. Para mais informações sobre botões, consultar [“Criação de símbolos de botões” na página 330](#).

Nav Bar Over (Sobre na barra de navegação) especifica o estado Over (Sobre) para a fatia selecionada no momento quando ela faz parte de uma barra de navegação e, opcionalmente, especifica os estados Preload images (Pré-carregar imagens) e Include Over While Down (Incluir Sobre durante o estado Abaixo).

Nav Bar Down (Abaixo na barra de navegação) especifica um estado Down (Abaixo) para a fatia selecionada no momento quando ela faz parte de uma barra de navegação e, opcionalmente, especifica um estado Preload images (Pré-carregar imagens).

Nav Bar Restore (Restaurar barra de navegação) restaura todas as outras fatias na barra de navegação para o estado Up (Acima).

Set Pop-up Menu (Definir o menu pop-up) acrescenta um menu pop-up a uma fatia ou ponto ativo. Ao ser aplicado um comportamento de menu pop-up, é possível usar o Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up). Para mais informações, consultar [“Criação de menus pop-up” na página 344](#).

Definir texto da barra de status permite definir o texto para exibição na barra de status, na base da maioria das janelas de navegadores.

Adição de comportamentos

Com o uso do painel Behaviors (Comportamentos) é possível acrescentar um comportamento a uma fatia. Também é possível acrescentar mais de um comportamento.

Para acrescentar um comportamento a uma fatia selecionada com o painel Behaviors:

1. Clicar no botão Add Behavior (Adicionar comportamento) (o botão com o sinal de mais) no painel Behaviors (Comportamentos).



2. Selecionar um comportamento no botão Add Behavior (Adicionar comportamento). Para uma explicação de cada comportamento, consultar [“Uso do painel Behaviors para adicionar interatividade a fatias” na página 310](#).

Edição de comportamentos

O painel Comportamentos também permite editar comportamentos existentes. É possível especificar o tipo de evento do mouse (como onClick) que aciona o comportamento.

OBSERVAÇÃO

Não é possível alterar o evento para Simple Rollover (Rollover simples) e Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação).

Para alterar o evento de mouse que ativa o comportamento:

1. Selecionar a fatia acionadora ou ponto ativo que contém o comportamento a ser modificado.
Todos os comportamentos associados à fatia ou ponto ativo são exibidos no painel Behaviors (Comportamentos).
2. Selecionar o comportamento que se deseja editar.
3. Clicar na seta ao lado do evento e selecionar um novo evento no menu pop-up:
 - onMouseOver** aciona o comportamento quando o ponteiro passa sobre a área acionadora.
 - onMouseOut** aciona o comportamento quando o ponteiro deixa a área acionadora.
 - onClick** aciona o comportamento quando se clica no objeto acionador.
 - onLoad** aciona o comportamento quando a página da Web é carregada.

Uso de arquivos de imagem externos para a imagem de troca

É possível usar uma imagem fora do documento atual do Fireworks como origem para uma imagem de troca. As imagens de origem podem estar em formato GIF, GIF animado, JPEG ou PNG. Quando um arquivo externo é selecionado como origem da imagem, o Fireworks troca esse arquivo pela fatia de destino durante o acionamento da imagem de troca em um navegador da Web.

O arquivo deve ter a mesma largura e altura da fatia pela qual está sendo trocado. Se isto não ocorrer, o navegador redimensionará o arquivo para que se ajuste dentro do objeto de fatia. O redimensionamento do arquivo poderá reduzir sua qualidade, especialmente no caso de um GIF animado.

Para selecionar um arquivo de imagem externo como origem para uma imagem de troca:

1. Na caixa de diálogo Swap Image (Trocar imagem), Nav Bar Over (Sobre na barra de navegação) ou Nav Bar Down (Abaixo na barra de navegação), selecionar Image File (Arquivo de imagem) e clicar no ícone de pasta.

OBSERVAÇÃO

Caso essa opção não seja exibida na caixa de diálogo Swap Image (Trocar imagem), selecionar More Options (Mais opções) e executar a etapa 1.

2. Navegar até o arquivo que se deseja usar e clicar em Open (Abrir).
3. Se necessário, cancelar a seleção de Preload Images (Pré-carregar as imagens) (se o arquivo externo for um GIF animado).

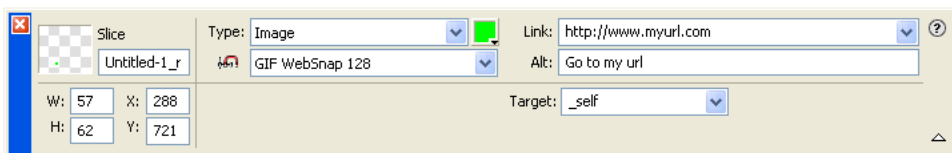
O pré-cacheamento pode interromper a exibição de GIFs animados como estados de rollover. Para evitar esse problema, cancelar a seleção de Preload Images (Pré-carregar imagens) ao configurar o rollover.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário planejar a exportação do documento para uso na Web, deverá certificar-se de que o arquivo de imagem externo seja acessível no HTML do Fireworks exportado. O Fireworks cria caminhos relativos do documento até os arquivos de imagem. É aconselhável colocar os arquivos externos no site local antes de usá-los como imagens de troca no Fireworks. Ao serem carregados os arquivos na Web, certificar-se de também carregar o arquivo de imagem externo. Para mais informações sobre o Fireworks HTML, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

Preparação de fatias para exportação

Com o Property inspector (Inspetor de propriedades), é possível criar fatias interativamente atribuindo vínculos e destinos a elas. Também é possível especificar a exibição de um texto alternativo em um navegador enquanto a imagem é carregada. Além disso, é possível selecionar um formato de arquivo de exportação para otimizar uma fatia selecionada. Se o Property inspector estiver minimizado, será preciso clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades da fatia.



Propriedades da fatia no Property inspector (Inspetor de propriedades)

Com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades) ou do painel Layers (Camadas), é possível atribuir nomes exclusivos às fatias. Na exportação, o Fireworks usa o nome especificado para nomear os arquivos gerados a partir do fatiamento. Se não for digitado um nome de fatia no Property inspector (Inspetor de propriedades) nem no painel Layers (Camadas), o Fireworks nomeia automaticamente as fatias durante a exportação. É possível alterar a convenção de nomeação automática que o Fireworks usa através da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML).

O Fireworks exporta um documento fatiado do Fireworks como um arquivo HTML e uma série de arquivos gráficos. É possível definir as propriedades do arquivo HTML exportado com o uso da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML).

Atribuição de URLs

O URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) representa o endereço de uma página ou arquivo específicos da Internet. Quando um URL é atribuído a uma fatia, os usuários podem navegar até aquele endereço clicando na área definida pela fatia em seus navegadores da Web.

Para atribuir um URL à fatia selecionada:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), digitar um URL na caixa de texto Link.

DICA

Caso se deseje reutilizar os URLs, é possível criar uma biblioteca de URLs no painel URL e armazená-los nela. Para mais informações, consultar [“Trabalho com URLs” na página 287](#).

Digitação de texto alternativo

Texto alternativo, ou alt, aparece no marcador de lugar de imagem enquanto esta é descarregada da Web e também substitui as imagens que falham ao serem descarregadas. Em algumas versões mais recentes de navegadores, o texto também aparece ao lado do ponteiro como uma dica.

A digitação de um texto alternativo breve e claro torna-se cada vez mais importante no design para a Web. Um número cada vez maior de pessoas com limitações visuais usa aplicativos de leitura de tela, que convertem o texto alternativo em voz gerada pelo computador à medida que o ponteiro do mouse passa sobre as imagens de uma página da Web.

Para especificar texto alternativo para uma fatia ou ponto ativo selecionado:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), digitar o texto na caixa Alt Text (Texto alternativo).

Atribuição de um alvo

Alvo é uma moldura de página da Web ou janela de navegador da Web alternativa na qual o documento vinculado é aberto. É possível especificar um alvo para uma fatia selecionada no Property inspector (Inspetor de propriedades). Se o Property inspector (Inspetor de propriedades) estiver minimizado, será necessário clicar na seta de expansão para ver todas as propriedades.

Para especificar um alvo para uma fatia ou ponto ativo selecionado no Property inspector:

- Digitar o nome da moldura HTML na caixa de texto Target (Destino) ou selecionar um alvo reservado no menu pop-up Target:
 - blank** carrega os documentos vinculados em uma nova janela sem nome do navegador.
 - parent** carrega o documento vinculado no conjunto principal de molduras ou na janela da moldura que contém o vínculo. Se a moldura que contém o link não estiver aninhada, o documento vinculado será carregado na janela inteira do navegador.
 - self** carrega o documento vinculado na mesma moldura ou janela do vínculo. Este alvo está subentendido e, por isso, normalmente não é necessário especificá-lo.
 - _top** carrega o documento vinculado na janela inteira do navegador, removendo, assim, todas as molduras.

Configurações de exportação

No Property inspector (Inspetor de propriedades), é possível otimizar uma fatia com a seleção de uma opção no menu pop-up Export Settings (Configurações de exportação). Também é possível selecionar dentre configurações de exportação comuns para definir rapidamente um formato de arquivo e aplicar várias configurações com formatos específicos. Para mais informações sobre o uso e a personalização dessas configurações, consultar [“Uso das configurações de otimização” na página 385](#).

Nomeação de fatias

O fatiamento desmembra uma imagem em partes. O Fireworks exporta cada parte em cada moldura como um arquivo separado; assim, cada arquivo deve ter um nome.

O Fireworks nomeia automaticamente cada arquivo de fatia no momento da exportação. É possível aceitar a convenção de nomeação padrão ou alterá-la, ou digitar um nome personalizado para cada fatia.

Personalização de nomes de arquivos de fatia

É possível atribuir nomes específicos a fatias para que os arquivos de fatias possam ser identificados facilmente na estrutura de arquivos do site da Web. Por exemplo, se houver um botão em uma barra de navegação que retorne à página inicial, o usuário poderá atribuir o nome *Home* (Início) à fatia.

Para digitar um nome de fatia personalizado, executar um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar a fatia na tela, digitar um nome na caixa Object Name (Nome do objeto), no Property inspector (Inspetor de propriedades), e pressionar Enter.
- Em Web Layer (Camada da Web), clicar duas vezes no nome da fatia, digitar um novo nome e pressionar Enter.

Não adicionar a extensão do arquivo ao nome-base. O Fireworks adiciona automaticamente as extensões aos arquivos de fatia no momento da exportação.

Nomeação automática de arquivos de fatia

Caso não seja digitado um nome de fatia no Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel Layers (Camadas), o Fireworks alternará para a nomeação automática. A nomeação automática atribui automaticamente um nome exclusivo a cada arquivo de fatia com base na convenção de nomeação padrão.

Para nomear automaticamente um arquivo de fatia:

- Ao exportar a imagem fatiada, digitar um nome nas caixas de texto File Name (Nome do arquivo) (Windows) ou Name (Nome) (Macintosh) na caixa de diálogo Export (Exportar). Não adicionar uma extensão de arquivo. O Fireworks adiciona automaticamente as extensões aos arquivos de fatia no momento da exportação.

Alteração da convenção de nomeação automática padrão

Na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML), guia Document Specific (Específico do documento), é possível alterar a convenção de nomeação para fatias.

O Fireworks permite especificar uma convenção de nomeação personalizada com o uso de uma vasta gama de opções de nomeação. É possível criar uma convenção de nomeação que contenha até oito elementos. Um elemento pode consistir em qualquer uma das seguintes opções de nomeação automática.

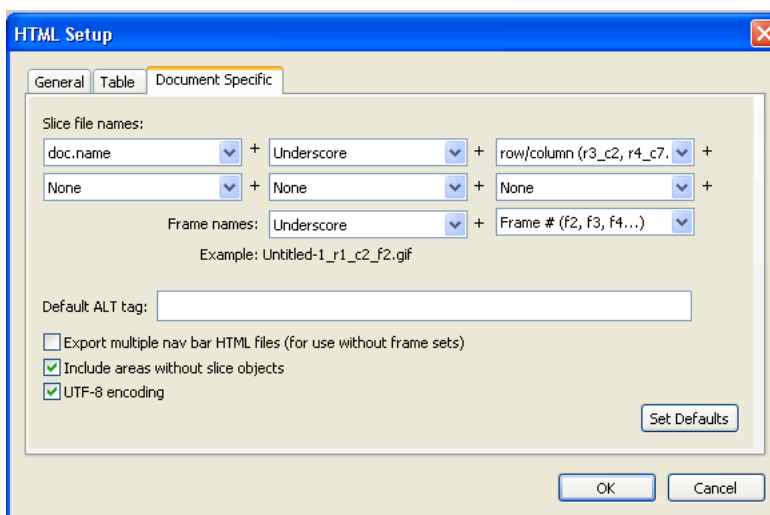
Opção	Descrição
Nenhum	Nenhum nome é aplicado ao elemento.
nome.doc	O elemento recebe o nome do documento.
"fatia"	É possível inserir a palavra "fatia" na convenção de nomeação.
Fatia # (1,2,3...)	O elemento é rotulado numérica ou alfabeticamente de acordo com o estilo selecionado.
Fatia # (01,02,03...)	
Fatia # (A,B,C...)	
Fatia # (A,B,C...)	
linha/coluna (r3_c2, r4_c7...)	Row (Linha) (r##) e Col (coluna) (c##) designam as linhas e colunas da tabela que os navegadores da Web usam para reconstruir uma imagem fatiada. É possível usar essa informação na convenção de nomeação.
Sublinhar	O elemento usa normalmente qualquer um desses caracteres como separadores entre outros elementos.
Ponto	
Espaço	
Hífen	

Por exemplo, se o nome do documento for meudoc, a convenção de nomeação nome.doc + "fatia" + Fatia # (A,B,C...) resultará em uma fatia chamada meudocfatiaA. Provavelmente, nunca será necessária uma convenção de nomeação que utilize todos os oito elementos.

Se uma fatia possuir mais de uma moldura, por padrão o Fireworks adicionará um número a cada arquivo da moldura. Por exemplo, se for digitado o nome de arquivo de fatia personalizado **início** para um botão de três estados, o Fireworks nomeará a imagem do estado Up (Acima) como início.gif, a imagem do estado Over (Sobre) como início_f2.gif e a imagem do estado Down (Abaixo) como início_f3.gif. É possível criar uma convenção de nomeação personalizada para fatias de várias molduras com o uso da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML).

Para alterar a convenção de nomeação automática padrão:

1. Selecionar File (Arquivo) > HTML Setup (Configuração do HTML) para abrir a caixa de diálogo HTML Setup.
2. Clicar na guia Document Specific (Específico do documento).
3. Na seção File Names (Nomes dos arquivos), criar a nova convenção de nomeação selecionando nas listas.



4. (Opcional) Para definir essas informações como o padrão para todos os novos documentos do Fireworks, clicar em Set Defaults (Definir padrões).

OBSERVAÇÃO

É necessário tomar cuidado ao selecionar None (Nenhum) como uma opção de menu para a nomeação automática de fatias. Se o usuário selecionar None (Nenhum) como a opção para os três primeiros menus, o Fireworks exportará os arquivos de fatia que se sobrepõem uns aos outros, resultando em um único gráfico exportado e uma tabela que exibe esse gráfico em todas as células.

Definição da forma de exportação das tabelas HTML

O fatiamento define como a estrutura da tabela HTML aparecerá quando um documento do Fireworks for exportado para uso na Web.

Ao exportar um documento fatiado do Fireworks para HTML, ele é recriado com o uso de uma tabela HTML. Cada elemento fatiado no documento do Fireworks reside em uma célula da tabela. Depois de exportada, uma fatia do Fireworks migra para uma célula de tabela HTML.

É possível especificar como uma tabela do Fireworks é recriada em um navegador. Dentre outras opções, é possível selecionar o uso de espaçadores ou tabelas aninhadas ao exportar para HTML:

- Espaçadores são imagens que ajudam a alinhar corretamente as células da tabela ao ser exibida em um navegador.
- Uma tabela aninhada é uma tabela dentro de outra. As tabelas aninhadas não usam espaçadores. Eles podem ser carregados com maior lentidão nos navegadores, mas, como não há espaçadores, é mais fácil editar seu HTML.

Para mais informações sobre HTML, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

Para definir como exportar tabelas HTML no Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > HTML Setup (Configuração do HTML) ou, na caixa de diálogo Export (Exportar), clicar no botão Options (Opções).
2. Clicar na guia Table (Tabela).
3. Selecionar uma opção de espaçamento no menu pop-up Space With (Espaçar):

Nested Tables – No Spacers (Tabelas aninhadas - Sem espaçadores) cria um ninho de tabelas sem espaçadores.

Single Table – No Spacers (Tabela simples - Sem espaçadores) cria uma tabela simples sem espaçadores. Essa opção pode fazer com que as tabelas sejam exibidas incorretamente em certos casos.

1-Pixel Transparent Spacer (Espaçador transparente de 1 pixel) usa um GIF transparente de 1 pixel por 1 pixel como espaçador, o qual é redimensionado, conforme necessário, no HTML. Isto gera uma linha com altura de 1 pixel no topo da tabela e uma coluna com largura de 1 pixel no lado direito.

4. Selecionar uma cor de célula para as fatias de HTML:

- Para atribuir às células a mesma cor de fundo da tela do documento, selecionar Use Canvas Color (Usar cor da tela).
- Para selecionar uma cor diferente, cancelar a seleção de Use Canvas Color e selecionar uma cor na janela pop-up de cores.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário selecionar uma cor da janela pop-up de cores, ela só será aplicada a fatias HTML; as fatias de imagem continuarão a usar a cor da tela.

5. Selecionar o conteúdo a ser colocado nas células vazias no menu pop-up Contents (Conteúdo):

None (Nenhum) faz com que as células vazias permaneçam em branco.

Spacer Image (Imagem do espaçador) coloca uma pequena imagem transparente chamada spacer.gif em células vazias.

Non-breaking Space (Espaço não-separável) coloca uma tag HTML de espaço nas células vazias. A célula aparece vazada.

OBSERVAÇÃO

As células vazias ocorrerão somente se a seleção da opção Incluir áreas sem fatias, na caixa de diálogo Export (Exportar), for cancelada durante a exportação.

6. Clicar em OK.

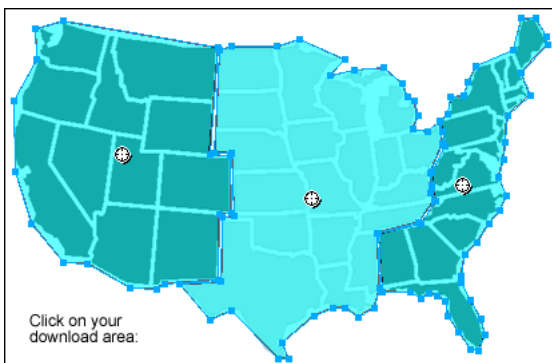
Para mais informações sobre a especificação das opções de exportação de HTML, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).

OBSERVAÇÃO

É possível especificar configurações exclusivas de exportação de tabela para objetos fatiados de cada documento. Ou é possível usar, na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML), guia Document Specific (Específico do documento), o botão Set Defaults (Definir padrões) para aplicar os padrões para todos os novos documentos.

Trabalho com pontos ativos e mapas de imagem

Designers da Web podem usar pontos ativos para tornar interativas pequenas partes de um gráfico interativo maior, vinculando áreas de gráficos da Web a um URL. É possível criar um mapa de imagem no Fireworks exportando o HTML de um documento que contenha pontos ativos.



Mapa de imagem com pontos ativos

Na maioria das vezes, pontos ativos e mapas de imagem dependem menos de recursos do que gráficos fatiados. O fatiamento pode depender mais de recursos para os navegadores da Web em função do código HTML adicional que devem descarregar e pela quantidade de processamento necessário para reconstruir os gráficos fatiados.

OBSERVAÇÃO

É possível criar um mapa de imagem fatiada. A exportação de um mapa de imagem fatiada normalmente gera vários arquivos gráficos. Para mais informações sobre fatias, consultar [“Criação de objetos de fatia” na página 295](#).

Os pontos ativos são ideais quando se deseja vincular áreas de uma imagem a outras páginas da Web, não sendo necessário, porém, realçar aquelas áreas ou produzir efeitos de rollover em resposta à movimentação ou ações do mouse. Os pontos ativos e mapas de imagem também são ideais quando o gráfico no qual foram colocados os pontos ativos for exportado melhor como um arquivo gráfico simples; em outras palavras, a exportação do gráfico inteiro será melhorada com o uso do mesmo formato de arquivo e das mesmas configurações de otimização.

Criação de pontos ativos

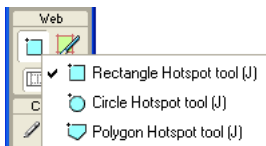
Depois de identificar as áreas em um gráfico de origem que seriam pontos de navegação satisfatórios, criar os pontos ativos e, em seguida, atribuir vínculos URL, menus pop-up, mensagens da barra de status e texto alternativo a eles. Há duas maneiras de se criar pontos ativos:

- É possível desenhar o ponto ativo em volta de uma área de destino no gráfico com o uso das ferramentas Hotspot (Ponto ativo): Rectangle (Retângulo), Circle (Círculo) ou Polygon (Polígono).
- É possível selecionar um objeto e inserir o ponto ativo sobre ele.

Um ponto ativo não necessita sempre ser um retângulo ou um círculo. Também é possível criar pontos ativos poligonais compostos por muitos pontos. Esta pode ser uma boa abordagem ao se trabalhar com imagens complexas.

Para criar um ponto ativo retangular ou circular:

1. Na seção Web do painel Tools (Ferramentas), selecionar a ferramenta Rectangle Hotspot (Ponto ativo retangular) ou Circle Hotspot (Ponto ativo circular).



2. Arrastar a ferramenta Hotspot (Ponto ativo) para desenhar um ponto ativo sobre uma área do gráfico. Manter pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) para desenhar a partir do ponto central.

OBSERVAÇÃO

É possível ajustar a posição de um ponto ativo à medida que o mesmo é arrastado para ser desenhado. Enquanto o botão do mouse é mantido pressionado, simplesmente deve-se manter pressionada a barra de espaço no teclado e, em seguida, arrastar o ponto ativo para outro local na tela. Soltar a barra de espaço para continuar a desenhar o ponto ativo.

Para criar um ponto ativo de formato irregular:



1. Selecionar a ferramenta Polygon Hotspot (Ponto ativo poligonal).
2. Clicar para posicionar pontos vetoriais, como se estivesse desenhando segmentos retos com a ferramenta Pen (Caneta). Se o traçado for aberto ou fechado, o preenchimento definirá a área do ponto ativo.

Para criar um ponto ativo tracejando um ou mais objetos selecionados:

1. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Hotspot (Ponto ativo).

Se mais de um objeto for selecionado, aparecerá uma mensagem solicitando se o usuário deseja criar um ponto ativo retangular simples cobrindo todos os objetos ou vários pontos ativos, um para cada objeto.

2. Clicar em Single (Único) ou Multiple (Vários). A Web Layer (Camada da Web) exibe o novo ponto ativo ou pontos ativos.

Edição de pontos ativos

Pontos ativos são objetos da Web e, como muitos outros objetos, podem ser editados com o uso das ferramentas Pointer (Ponteiro), Subselection (Selecionar secundário) e Transform (Transformar). Para mais informações sobre o uso dessas ferramentas para editar um objeto da Web, consultar [“Uso de ferramentas para editar objetos de fatia” na página 302.](#)

É possível alterar numericamente a posição e o tamanho de um ponto ativo com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades) ou do painel Info (Informações). Para mais informações sobre a alteração numérica das dimensões de um objeto, consultar [“Transformação numérica de objetos” na página 85.](#) Para mais informações sobre a alteração numérica da posição de um objeto, consultar [“Edição de objetos selecionados” na página 79.](#)

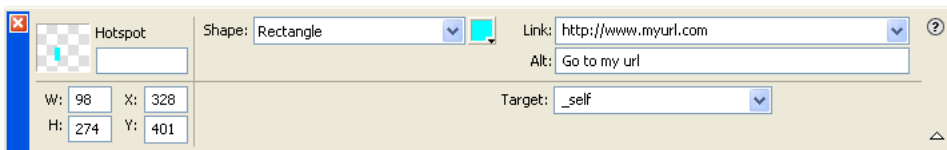
Também é possível alterar a forma de um ponto ativo com o uso do Property inspector.

Para converter um ponto ativo selecionado em um ponto ativo retangular, circular ou poligonal:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), selecionar Rectangle (Retângulo), Circle (Círculo) ou Polygon (Polígono) no menu pop-up Hotspot Shape (Forma do ponto ativo).

Preparação de pontos ativos para exportação

É possível usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) para atribuir URLs, textos alternativos, destinos e nomes personalizados a pontos ativos. Se o Property inspector (Inspetor de propriedades) estiver minimizado, será necessário clicar na seta de expansão no canto inferior direito para ver todas as propriedades.



A atribuição de propriedades a um ponto ativo é semelhante à atribuição de propriedades a uma fatia. Para mais informações sobre o uso do Property inspector para atribuir URLs, texto alternativo, molduras de destino e nomes personalizados, consultar [“Preparação de fatias para exportação” na página 314](#).

Criação de mapas de imagem

Após inserir vários pontos ativos no topo de um gráfico desejado, é necessário exportar o gráfico como um mapa de imagem para que ele funcione em um navegador da Web. A exportação de um mapa de imagem gera o gráfico e o HTML com as informações do mapa para os pontos ativos e links de URL correspondentes.

OBSERVAÇÃO

Ao exportar, o Fireworks produz apenas mapas de imagens do lado do cliente.

Como uma alternativa à exportação, é possível copiar o mapa de imagem na Área de transferência e colá-lo no Dreamweaver ou em outro editor de HTML.

Para exportar um mapa de imagem ou copiá-lo para a Área de transferência:

1. Otimizar o gráfico para prepará-lo para a exportação.
Para mais informações, consultar [“Sobre otimização” na página 378](#).
2. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
3. Se a imagem for exportada (em vez de copiá-la para a Área de transferência), navegar até a pasta em que se deseja colocar o arquivo HTML e nomeá-lo.
Se já houver uma estrutura de arquivos local construída para o site da Web, será possível salvar o gráfico na pasta apropriada do site a partir daqui.
4. No menu pop-up Save as Type (Salvar como tipo), selecionar HTML and Images (HTML e imagens).

5. Selecionar uma opção no menu pop-up HTML:

Export HTML File (Exportar arquivo HTML) gera o arquivo HTML solicitado e os arquivos gráficos correspondentes, que posteriormente poderão ser importados no Dreamweaver ou em outro editor de HTML.

Copy to Clipboard (Copiar para a área de transferência) copia todo o HTML necessário, inclusive uma tabela, se o documento estiver fatiado, para a Área de transferência, para que mais tarde seja possível colá-lo no Dreamweaver ou em outro editor de HTML.

6. Para Slices (Fatias), selecionar None (Nenhuma) apenas se o documento não contiver fatias.
7. Se necessário, selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta) e procurar a pasta adequada.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário selecionar Copy to Clipboard (Copiar para a área de transferência), esta etapa não será necessária e, assim, a opção estará desativada.

8. Clicar em Save (Salvar) para fechar a caixa de diálogo Export (Exportar).

DICA

Quando são exportados arquivos, o Fireworks pode utilizar comentários em HTML para rotular claramente o início e o fim do código para mapas de imagens e outros recursos da Web criados no Fireworks. Por padrão, os comentários em HTML não são incluídos no código. Para incluí-los, selecionar Include HTML Comments (Incluir comentários HTML) na guia General (Geral) da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML).

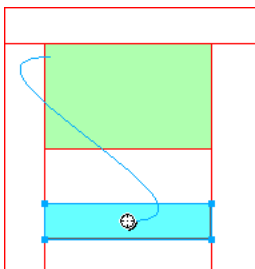
Para mais informações sobre o posicionamento do conteúdo exportado do Fireworks no Dreamweaver, consultar [“Trabalho com o Macromedia Dreamweaver” na página 436](#).

Criação de rollovers com pontos ativos

Com o uso do método de criação de interatividade rollover arrastar e soltar, é possível anexar com facilidade um efeito de rollover desmembrado a um ponto ativo, caso a área de destino seja definida por uma fatia. Os efeitos de rollover aplicam-se a pontos ativos de maneira semelhante a fatias. Para mais informações, consultar [“Adição de interatividade simples a fatias” na página 304](#).

OBSERVAÇÃO

Um ponto ativo pode acionar apenas um rollover desmembrado. Ele não pode ser o alvo de um rollover que venha de outro ponto ativo ou fatia.

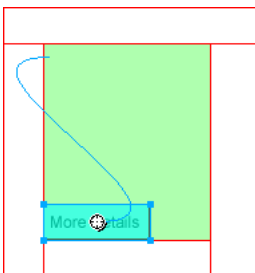


Após a criação de um rollover desmembrado com um ponto ativo, a linha conectora azul permanece visível apenas enquanto o ponto ativo estiver selecionado.

Uso de pontos ativos sobre fatias

É possível colocar um ponto ativo no topo de uma fatia para iniciar uma ação ou comportamento. Isso poderá ser importante se o usuário tiver um gráfico grande e desejar que somente uma pequena parte atue como o acionador para uma ação.

Por exemplo, pode ser que haja um gráfico grande contendo um texto e se deseje que somente o texto acione uma ação ou comportamento, tal como um efeito de rollover. Será possível colocar uma fatia no topo do gráfico e, em seguida, um ponto ativo no topo do texto. Quando o ponteiro do mouse passa apenas sobre o texto, isso aciona o efeito de rollover, mas todo o gráfico abaixo da fatia é trocado quando ocorre o efeito de rollover. É recomendável evitar a criação de pontos ativos que se sobreponham a mais de uma fatia, pois isto poderá resultar em comportamento imprevisível.



Para criar um acionador para um efeito de rollover com o uso de um ponto ativo no topo de uma fatia:

1. Inserir uma fatia sobre a imagem que se deseja trocar.
2. Criar uma nova moldura no painel Frames (Molduras) e inserir uma imagem que será usada como a imagem de troca. Certificar-se de colocá-la debaixo da fatia inserida na etapa 1.
3. Arrastar e soltar uma linha de comportamento do ponto ativo até a fatia que contém a imagem que se deseja trocar.
A caixa de diálogo Swap Image (Trocar imagem) se abre.
4. Selecionar a moldura que suporta a imagem de rollover na lista Swap Image From (Trocar imagem de) e clicar em OK.

Criação de botões e menus pop-up

No Macromedia Fireworks 8, é possível criar uma série de botões em JavaScript e menus pop-up em CSS ou JavaScript, mesmo sem conhecer esses códigos.

O Fireworks Button Editor (Editor de botão do Fireworks) orienta o usuário durante o processo de criação de botões, automatizando várias tarefas. O resultado é um símbolo de botão apropriado. Depois de criar um símbolo de botão, é possível produzir facilmente ocorrências do símbolo para elaborar uma barra de navegação.

O Fireworks também tem um Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up) que permite criar, com rapidez e facilidade, menus pop-up verticais ou horizontais. A guia Advanced (Avançado) do Pop-up Menu Editor permite um controle criativo sobre espaçamento e preenchimento de células, recuo de texto, bordas de células e outras propriedades.

Quando um botão ou um menu pop-up é exportado, o Fireworks gera automaticamente o código CSS ou JavaScript necessário para exibi-lo em um navegador da Web. No Macromedia Dreamweaver, é possível inserir facilmente o código JavaScript, CSS e HTML do Fireworks em páginas da Web ou recortar e colar o código em qualquer arquivo CSS ou HTML.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Criação de símbolos de botões	330
Criação de barras de navegação	343
Criação de menus pop-up	344

Criação de símbolos de botões

Botões são elementos de navegação para uma página da Web. Os botões criados no Button Editor (Editor de botão) têm as seguintes características:

- É possível elaborar praticamente qualquer objeto gráfico ou de texto em um botão.
- É possível criar um botão do zero, converter um objeto existente em um botão ou importar botões já criados.
- Um botão é um tipo especial de símbolo. É possível arrastar suas ocorrências da biblioteca de símbolos para dentro do documento.

Isso permite alterar a aparência gráfica de um botão simples e atualizar automaticamente a aparência de todas as ocorrências do botão em uma barra de navegação. Para mais informações sobre símbolos, consultar [“Uso de símbolos” na página 279](#).

- É possível editar o texto, URL e alvo para uma ocorrência de botão sem afetar outras ocorrências do mesmo botão e sem quebrar a relação símbolo-ocorrência.
- A ocorrência do botão é encapsulada. Quando a ocorrência do botão no documento é arrastada, o Fireworks move todos os componentes e estados a ela associados, eliminando assim a necessidade de editar várias molduras.
- Editar um botão é fácil. Basta clicar duas vezes na ocorrência na tela para poder alterá-la no Button Editor ou no Property inspector (Inspecor de propriedades).
- Como qualquer símbolo, os botões têm um ponto de registro. O ponto de registro é um ponto central que ajuda no alinhamento do texto e dos diferentes estados do botão enquanto no Button Editor.

Sobre os estados do botão

Um botão pode ter até quatro estados. Cada estado representa a aparência do botão em resposta a um evento do mouse:

O estado Up (Acima) é o padrão ou a aparência do botão "em repouso".

O estado Over (Sobre) representa a aparência do botão quando o ponteiro passa sobre ele. Esse estado alerta os usuários de que o clique no mouse provavelmente resultará em uma ação.

O estado Down (Abaixo) representa o botão após o usuário clicar nele. É comum utilizar-se uma imagem côncava do botão para indicar que ele foi pressionado. Esse estado de botão normalmente representa a página da Web atual em barras de navegação com vários botões.

O estado **Over While Down (Sobre durante o estado Abaixo)** indica a aparência quando o ponteiro passa sobre um botão no estado Down (Abaixo). Esse estado de botão geralmente mostra que o ponteiro está sobre o botão da página da Web atual em barras de navegação com vários botões.

Com o Button Editor (Editor de botão), é possível criar todos esses diferentes estados do botão, bem como uma área para iniciar a ação do botão.

Uso do Button Editor

O Button Editor (Editor de botão) é o local de criação e edição de um símbolo de botão em JavaScript no Fireworks. As guias no topo do Button Editor correspondem aos quatro estados do botão e à área ativa. As dicas em cada opção do Button Editor ajudam a tomar decisões de design para todos os quatro estados do botão.

Criação de um botão simples com dois estados

Com o Button Editor (Editor de botão), é possível criar botões personalizados desenhando formas, importando imagens gráficas ou arrastando objetos da janela do documento. Em seguida, o Button Editor orienta o usuário durante as etapas de controle do comportamento do botão.

Para criar um estado Up:

1. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > New Button (Novo botão) para abrir o Button Editor (Editor de botão).

O Button Editor abre o indicador de estado Up.

2. Importar ou criar o gráfico do estado Up:
 - Arrastar e soltar, ou importar, o gráfico que aparecerá como o estado de botão Up no espaço de trabalho do Button Editor.
 - Usar as ferramentas de desenho para criar um gráfico ou a ferramenta Text (Texto) para criar um botão a partir de um texto.
 - Clicar em Import a Button (Importar um botão) e selecionar um botão predefinido editável na biblioteca Button Import (Importação de botão). Caso selecione essa opção, o usuário não precisará se preocupar com a criação dos estados restantes do botão. Cada um dos estados de botão será preenchido automaticamente com os gráficos e textos apropriados.
3. Se desejar, selecionar a ferramenta Text (Texto) e criar o texto para o botão.

Para criar um estado Over:

1. Com o Button Editor (Editor de botão) aberto, clicar na guia Over (Sobre).
2. Executar um dos seguintes procedimentos para criar o estado de botão Over:
 - Clicar em Copy Up Graphic (Copiar gráfico Acima) para colar uma cópia do botão de estado Up na janela Over e, em seguida, editá-lo para alterar sua aparência ou texto.
 - Arrastar e soltar, importar ou desenhar um gráfico.

Criação de um botão com três ou quatro estados

Ao criar um botão, pode ser útil adicionar um estado Down (Abaixo) e um estado Over While Down (Sobre durante o estado Abaixo), além dos estados Up (Acima) e Over (Sobre). Esses estados apresentam dicas visuais adicionais aos usuários de páginas da Web.

É possível criar uma barra de navegação com o uso de botões de dois ou três estados, mas somente um botão com todos os quatro estados será reconhecido como um verdadeiro botão de barra de navegação no Fireworks. O Fireworks tem vários comportamentos de Barra de navegação que fazem com que os botões atuem como se apresentassem um relacionamento entre si. Por exemplo, é possível criar botões de barra de navegação que atuem como os botões pressionáveis em um auto-rádio antigo: quando o usuário clica no botão, ele permanece pressionado até ser clicado novamente.

Embora os botões de quatro estados não sejam obrigatórios em uma barra de navegação, seu uso permite a utilização dos comportamentos de barra de navegação próprios do Fireworks.

Para detalhes sobre a criação dos estados Up e Over de um botão, consultar [“Criação de um botão simples com dois estados” na página 331](#).

Para criar um estado Down:

1. Com um botão de dois estados aberto no Button Editor (Editor de botão), clicar na guia Down:
2. Executar um dos seguintes procedimentos para criar o estado de botão Down:
 - Clicar em Copy Over Graphic (Copiar gráfico sobre) para colar uma cópia do botão do estado Over na janela Down e, em seguida, editá-lo para alterar sua aparência.
 - Arrastar e soltar, importar ou desenhar um gráfico.

OBSERVAÇÃO

Ao inserir ou criar um gráfico para o estado Down, a opção Include Nav Bar Down State (Incluir estado Abaixo na barra de navegação) é selecionada automaticamente. Este estado do botão é para botões que fazem parte de barras de navegação.

Para criar um estado Over While Down:

1. Com um botão de três estados aberto no Button Editor (Editor de botão), clicar na guia Over While Down (Sobre durante o estado Abaixo).
2. Executar um dos seguintes procedimentos para criar o estado de botão Over While Down:
 - Clicar em Copy Down Graphic (Copiar gráfico Abaixo) para colar uma cópia do gráfico do estado Down na janela Over While Down e, em seguida, editá-lo para alterar sua aparência.
 - Arrastar e soltar, importar ou desenhar um gráfico.

OBSERVAÇÃO

Ao inserir ou criar um gráfico para o estado Over While Down, a opção Include Nav Bar Over While Down State (Incluir estado Abaixo na barra de navegação) é selecionada automaticamente. Este estado do botão é para botões que fazem parte de barras de navegação.

Uso de filtros de chanfro para desenhar estados de botões

Ao produzir gráficos para os estados de um botão, o usuário pode aplicar Live Filters (Filtros ao vivo) predefinidos para criar aparências comuns para cada estado. Por exemplo, se ele estiver criando um botão de quatro estados, poderá aplicar o filtro Raised (Alto relevo) ao gráfico do estado Up (Acima), o filtro Highlighted (Realçado) ao gráfico do estado Down (Abaixo) e assim por diante.

Para aplicar Live Filters predefinidos a um símbolo de botão:

1. Com o símbolo de botão desejado aberto no Button Editor (Editor de botão), selecionar o gráfico ao qual será adicionado um Live Filter.
2. Clicar no botão Add Live Filters (Adicionar filtros ao vivo) no Property inspector (Inspecor de propriedades).
3. No menu pop-up exibido, executar um dos seguintes procedimentos:
 - Selecionar Bevel and Emboss (Chanfro e relevo) > Inner Bevel (Chanfro interno).
 - Selecionar Bevel and Emboss > Outer Bevel (Chanfro externo).

4. Na janela pop-up exibida, selecionar um filtro de botão predefinido. Os efeitos são descritos abaixo.

Filtro de botão predefinido	Descrição
Raised (Alto relevo) 	O chanfro parece elevar-se dos objetos subjacentes.
Highlighted (Realçado) 	As cores do botão tornam-se mais claras.
Inset (Interiorizar) 	O chanfro parece afundar nos objetos subjacentes.
Inverted (Invertido) 	O chanfro parece afundar nos objetos subjacentes e as cores tornam-se mais claras.

5. Repita as etapas de 1 a 4 para os estados restantes do botão, aplicando a cada estado um filtro de botão predefinido diferente.

Conversão de rollovers do Fireworks em botões

É possível criar botões a partir de rollovers criados em versões anteriores do Fireworks. Os componentes são convertidos em um botão e o novo botão é colocado na biblioteca.

Para mais informações sobre rollovers, consultar [“Transformação de fatias em objetos interativos” na página 303](#).

Para converter um rollover do Fireworks em um botão:

1. Excluir a fatia ou ponto ativo que cobre as imagens de rollover.
2. No menu pop-up Onion Skinning (Opções de transparência) no painel Frames (Molduras), selecionar Show All Frames (Mostrar todas as molduras).
3. Selecionar todos os objetos a serem incluídos no botão.

DICA

Usar a ferramenta Select Behind (Selecionar atrás) para selecionar os objetos que estejam ocultos atrás de outros. Para mais informações, consultar [“Uso da ferramenta Select Behind” na página 61](#).

4. Selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Convert to Symbol (Converter em símbolo).

A caixa de diálogo Symbol Properties (Propriedades do símbolo) é aberta.

5. Digitar um nome para o símbolo na caixa de texto Name (Nome).
6. Selecionar o tipo de símbolo Button (Botão).
7. Clicar em OK.

O novo botão é adicionado à biblioteca.

DICA

Também é possível converter animações de quatro molduras em botões. Basta selecionar todos os quatro objetos: cada um deles é colocado em seu próprio estado do botão.

Inserção de botões em um documento

No painel Library (Biblioteca), é possível inserir ocorrências de símbolos de botão em um documento.

Para colocar ocorrências de um símbolo de botão em um documento:

1. Abrir o painel Library.
2. Arrastar o símbolo de botão para o documento.

Para colocar ocorrências adicionais de um símbolo de botão em um documento, executar um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar uma ocorrência e escolher Edit (Editar) > Clone (Clonar) para inserir outra ocorrência logo à frente da ocorrência selecionada. A nova ocorrência se torna o objeto selecionado.

DICA

A clonagem de ocorrências de botão é conveniente durante a criação de barras de navegação alinhadas, pois permite mover os clones em uma direção - com as teclas de seta - mantendo o alinhamento com a outra coordenada de posição.

- Arrastar outra ocorrência de botão do painel Library para o documento.
- Pressionar Alt e arrastar (Windows) ou pressionar Option e arrastar (Macintosh) uma ocorrência na tela para criar outra ocorrência de botão.
- Copiar uma ocorrência e colar as ocorrências adicionais.

Importação de símbolos de botão

Os símbolos de botão no painel Library (Biblioteca) são específicos de documentos. Se o usuário tiver um documento aberto com símbolos no painel Library e criar um novo documento, esse painel ficará vazio no novo documento. Porém, há várias formas de importar símbolos de botão para o painel Library de um documento, seja de uma biblioteca ou de outro documento do Fireworks.

Para importar símbolos de botão para o painel Library de um documento, seguir um dos seguintes procedimentos:

- Arrastar e soltar uma ocorrência de botão de outro documento do Fireworks no documento atual.
- Recortar e colar uma ocorrência de botão de outro documento do Fireworks no documento atual.
- Importar símbolos de botão de um arquivo PNG do Fireworks.
- Exportar os símbolos de botão de outro documento do Fireworks para um arquivo de biblioteca PNG e, em seguida, importar os símbolos de botão do arquivo de biblioteca PNG para o documento.
- Selecionar Edit (Editar) > Libraries (Bibliotecas) e importar os símbolos de botão das bibliotecas de botões no submenu para o painel Library (Biblioteca) do documento. Essas bibliotecas contêm uma grande variedade de símbolos de botão predefinidos preparados pela Macromedia.

Os símbolos de botão são importados e exportados da mesma forma que as animações e os símbolos gráficos. Para mais informações, consultar [“Importação de símbolos” na página 284](#) e [“Exportação de símbolos” na página 285](#).

Edição de símbolos de botão

Os símbolos de botão do Fireworks são um tipo especial de símbolo. Eles possuem dois tipos de propriedades: a edição de uma ocorrência do símbolo pode alterar as propriedades em todas as ocorrências ou afetar somente a ocorrência atual.

Os símbolos de botão do Fireworks oferecem a conveniência dos símbolos e ainda permitem a edição de certas propriedades de uma ocorrência de botão, como texto, sem que isso afete outras ocorrências.

Edição de propriedades no nível do símbolo

Os símbolos de botão são editados no Button Editor (Editor de botão). As propriedades de ocorrência que podem ser modificadas são geralmente as que são uniformes nos botões de uma barra de navegação:

- Modificações na aparência gráfica, como cor e tipo de traço, cor e tipo de preenchimento, forma do traçado e imagens
- Live Filters ou opacidade aplicados a objetos individuais no símbolo de botão
- Tamanho e posição da área ativa
- Comportamento do botão principal

- Configurações de otimização e exportação
- Link de URL (também disponível como uma propriedade no nível da ocorrência)
- Moldura de destino (também disponível como uma propriedade no nível da ocorrência)

Para editar as propriedades do botão no nível do símbolo:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o botão no Button Editor:
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência de botão no espaço de trabalho.
 - No painel Library, clicar duas vezes na visualização do botão ou no ícone do símbolo ao lado do símbolo do botão.
2. Efetuar as alterações nas características do botão e clicar em Done (Concluído).
As alterações aplicam-se a todas as ocorrências do símbolo de botão.

Edição de propriedades no nível da ocorrência

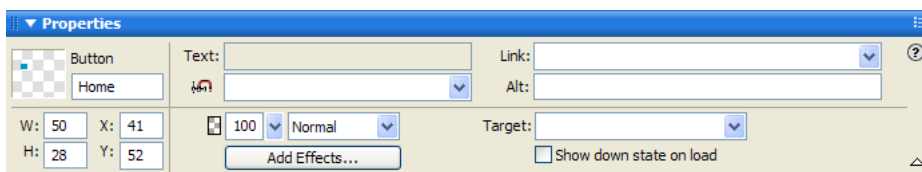
As propriedades no nível da ocorrência são editadas no Property Inspector (Inspetor de propriedades) quando uma ocorrência única é selecionada. Essas propriedades são alteradas em uma ocorrência sem afetar o símbolo associado ou outras ocorrências do símbolo. Elas geralmente são diferentes para cada botão em uma série de botões:

- O nome de objeto de uma ocorrência, que é exibido no painel Layers (Camadas) e usado para identificar as fatias exportadas da ocorrência de botão na exportação
- Live Filters ou opacidade aplicados à ocorrência inteira
- Caracteres de texto e formatação de texto, como fonte, tamanho, orientação e cor
- Link de URL (substitui qualquer URL que exista como uma propriedade no nível do símbolo)
- Descrição alternativa (alt) de imagem
- Moldura de destino (substitui qualquer moldura de destino que exista como uma propriedade no nível do símbolo)
- Comportamentos adicionais atribuídos a uma ocorrência com o uso do painel Behaviors (Comportamentos)

- A opção Show Down State on Load (Mostrar Abaixo ao carregar), no Property inspector (Inspetor de propriedades), para ocorrências em uma barra de navegação

OBSERVAÇÃO

No Fireworks 8, não é preciso selecionar a opção Show Down State on Load para cada ocorrência de botão em uma barra de navegação. A seção Document Specific (Específico do documento), na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML), contém uma opção denominada Export Multiple Files (Exportar vários arquivos). Quando o usuário seleciona essa opção e exporta uma barra de navegação, o Fireworks 8 exporta cada página HTML com o estado de botão Down (Abaixo) correspondente. Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).



Para editar propriedades no nível da ocorrência de uma ocorrência única de símbolo de botão:

1. Selecionar a ocorrência de botão no espaço de trabalho.
2. Definir as propriedades no Property inspector (Inspetor de propriedades).

Configuração de propriedades de botão interativo

Com o Fireworks, é possível controlar os elementos interativos de um botão, dentre eles, área ativa, URL, destino e descrição alternativa (alt) de imagem.

Modificação da área ativa de um símbolo de botão

A área ativa de um símbolo de botão aciona a interatividade quando um usuário move o ponteiro sobre ele ou o clica em um navegador da Web. A área ativa de um botão é uma propriedade no nível do símbolo, exclusiva para símbolos de botão.

Ao se criar um símbolo de botão, o Fireworks cria automaticamente uma fatia especial grande o suficiente para incluir todos os estados de um botão. É possível editar a fatia de um botão somente na guia Active Area (Área ativa) do Button Editor (Editor de botão). Cada botão pode ter somente uma fatia. Se uma fatia for desenhada com o uso de uma ferramenta de fatia na área ativa, a fatia anterior será substituída pela nova fatia desenhada. É possível desenhar objetos de ponto ativo na guia Active Area, mas somente é possível editá-los no Button Editor.

OBSERVAÇÃO

Os objetos da Web que definem a área ativa de um símbolo de botão aparecem no documento quando fatias e pontos ativos não estão ocultos. No entanto, os objetos da Web de um botão não são listados no painel Layers (Camadas) nem podem ser editados no espaço de trabalho.

Para editar uma fatia ou ponto ativo na área ativa de um símbolo de botão:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o símbolo de botão no Button Editor:
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência de botão no espaço de trabalho.
 - No painel Library, clicar duas vezes na visualização do botão ou no ícone do símbolo ao lado do símbolo do botão.
2. Clicar na guia Active Area.
3. Seguir um destes procedimentos:
 - Usar a ferramenta Pointer (Ponteiro) para mover ou alterar a forma da fatia ou mover a guia da fatia.
 - Usar uma das ferramentas de fatia ou ponto ativo para desenhar uma nova área ativa.

Configuração de URL para um símbolo de botão ou ocorrência

Um URL (Uniform Resource Locator, localizador uniforme de recursos) é um link para outra página da Web, site da Web ou âncora na mesma página da Web. O URL pode ser uma propriedade de botão no nível do símbolo ou da ocorrência. É possível anexar um URL a uma ocorrência de botão selecionada no Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel URL.

É possível anexar um URL a um símbolo para que o mesmo URL apareça na caixa de texto Link no Property inspector para cada ocorrência. Isso é útil para digitar URLs absolutos em um site; basta completar a última parte do URL na caixa de texto Link de cada ocorrência no Property inspector para vincular as ocorrências de botão.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre URLs absolutos em comparação com relativos, consultar [“Sobre URLs absolutos e relativos” na página 290](#).

Para definir o URL para um símbolo de botão no Button Editor:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o botão no Button Editor (Editor de botão):
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência de botão no espaço de trabalho.
 - No painel Library, clicar duas vezes na visualização do botão ou no ícone do símbolo ao lado do símbolo do botão.
2. No Button Editor, clicar na guia Active Area (Área ativa).
3. Selecionar a fatia ou ponto ativo na Active Area.
4. Seguir um destes procedimentos:
 - No Property inspector (Inspetor de propriedades), digitar o URL na caixa de texto Link.
 - No painel URL, selecionar um URL.

OBSERVAÇÃO

A substituição do URL por um símbolo de botão não altera o URL das ocorrências de botão desse símbolo já existentes às quais tenham sido atribuídos URLs exclusivos. Isso também se aplica às alterações efetuadas no destino e no texto alternativo de um símbolo de botão.

Para definir o URL para uma ocorrência de botão selecionada no espaço de trabalho, executar um dos seguintes procedimentos:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades), digitar o URL na caixa de texto Link.
- No painel URL, selecionar um URL.

Configuração de destino para um botão

O destino é a janela ou moldura na qual a página da Web de destino aparece quando o usuário clica em uma ocorrência de botão. Se não for inserido um destino no Property inspector (Inspector de propriedades), a página da Web aparecerá na mesma moldura ou janela do link que a chamou. O destino por ser uma propriedade de botão no nível do símbolo ou da ocorrência. É possível definir o destino para um símbolo de modo que todas as ocorrências do símbolo tenham a mesma opção de destino.

Para definir o destino para um símbolo de botão no Button Editor:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o botão no Button Editor (Editor de botão):
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência de botão no espaço de trabalho.
 - No painel Library, clicar duas vezes na visualização do botão ou no ícone do símbolo ao lado do símbolo do botão.
2. No Property inspector, executar um dos seguintes procedimentos:
 - No menu pop-up Target (Destino), selecionar um destino predefinido:
 - None (Nenhum)** ou **_self** carrega a página da Web na mesma moldura ou janela que o link.
 - blank** carrega a página da Web em uma nova janela sem título do navegador.
 - parent** carrega a página da Web no conjunto principal de molduras ou na janela da moldura que contém o link.
 - top** carrega a página da Web na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.
 - Na caixa de texto Target (Destino), digitar um destino.

OBSERVAÇÃO

A substituição do destino por um símbolo de botão não altera o destino para as ocorrências de botão já existentes desse símbolo às quais tenham sido atribuídos destinos exclusivos. Isso também se aplica às alterações feitas no URL e no texto alternativo de um símbolo de botão.

Para definir o destino para uma ocorrência de botão no espaço de trabalho:

1. Selecionar a ocorrência de botão no espaço de trabalho.
2. No Property inspector, executar um dos seguintes procedimentos:
 - No menu pop-up Target (Destino), selecionar um destino predefinido:
 - None (Nenhum)** ou **_self** carrega a página da Web na mesma moldura ou janela que o link.
 - _blank** carrega a página da Web em uma nova janela do navegador sem título.
 - _parent** carrega a página da Web no conjunto principal de molduras ou na janela da moldura que contém o link.
 - _top** carrega a página da Web na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.
 - Na caixa de texto Target (Destino), digitar um destino.

Configuração de texto alternativo (alt) para um símbolo ou ocorrência de botão

O texto alternativo (alt) aparece em um marcador de lugar de imagem, ou próximo a ele, enquanto esta é descarregada da Web ou no lugar dela, caso ocorra uma falha no download. Ele também substitui os gráficos caso o usuário tenha configurado o navegador para não exibir imagens. O texto alternativo pode ser uma propriedade de botão no nível do símbolo ou da ocorrência. É possível definir um texto alternativo para um símbolo ou ocorrência de botão no Property Inspector (Inspetor de propriedades).

DICA

Os aplicativos que auxiliam os portadores de deficiência visual lêem o texto alternativo dos gráficos de páginas da Web em um navegador. No texto alternativo, usar uma descrição concisa e representativa dos elementos gráficos.

Para definir um texto alternativo para um símbolo de botão no Button Editor:

1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o botão no Button Editor (Editor de botão):
 - Clicar duas vezes em uma ocorrência de botão no espaço de trabalho.
 - No painel Library, clicar duas vezes na visualização do botão ou no ícone do símbolo ao lado do símbolo do botão.

2. No Property inspector, digitar o texto desejado para aparecer como texto alternativo em um navegador.

OBSERVAÇÃO

A substituição do texto alternativo por um símbolo de botão não altera o texto alternativo para as ocorrências de botão já existentes desse símbolo às quais já tenha sido atribuído um texto alternativo exclusivo. Isso também se aplica às alterações feitas no destino e no URL de um símbolo de botão.

Para definir um texto alternativo para uma ocorrência de botão no espaço de trabalho:

1. Selecionar a ocorrência de botão no espaço de trabalho.
2. Na caixa Alt Text (Texto alternativo) do Property inspector, digitar a descrição.

Criação de barras de navegação

A barra de navegação, ou nav bar, é um grupo de botões que oferece links para diversas áreas de um site da Web. Ela normalmente permanece uniforme em todo o site, proporcionando um método de navegação constante, independentemente da localização do usuário no site. A aparência da barra de navegação é a mesma de uma página da Web para outra, mas em alguns casos os links podem ser específicos para a função de cada página.

No Fireworks, o usuário elabora uma barra de navegação através da criação de um símbolo de botão no Button Editor (Editor de botão) e da colocação das ocorrências daquele símbolo no espaço de trabalho.

Para criar uma barra de navegação básica:

1. Criar um símbolo de botão. Para mais informações, consultar [“Criação de símbolos de botões” na página 330](#).
2. Arrastar (copiar) uma ocorrência do símbolo do painel Library (Biblioteca) para o espaço de trabalho.
3. Executar um dos seguintes procedimentos para fazer uma cópia da ocorrência de botão:
 - Escolher a ocorrência de botão e selecionar Edit (Editar) > Clone (Clonar).
 - Pressionar Alt e arrastar (Windows) ou pressionar Option e arrastar (Macintosh) a ocorrência de botão.
4. Pressionar Shift e arrastar o botão para alinhá-lo horizontalmente ou verticalmente. Para obter um controle mais preciso, usar as teclas de seta para mover a ocorrência.
5. Repetir as etapas 3 e 4 para criar ocorrências de botão adicionais.

6. Selecionar cada ocorrência e atribuir à mesma um texto, URL e outras propriedades exclusivas com o uso do Property inspector (Inspetor de propriedades).

Criação de menus pop-up

Os menus pop-up são exibidos em um navegador quando o usuário move o ponteiro ou clica em um objeto da Web ativo, como uma fatia ou um ponto ativo. Os links de URL podem ser anexados a itens de menu pop-up para navegação. Por exemplo, é possível usar menus pop-up para organizar várias opções de navegação relacionadas a um botão em uma barra de navegação. O usuário pode criar tantos níveis de submenu em menus pop-up quanto quiser.

Cada item de menu pop-up aparece como uma célula de HTML ou imagem com um estado Up (Acima), um estado Over (Sobre) e texto em ambos os estados. Pressione F12 para visualizar um menu pop-up em um navegador. As visualizações no espaço de trabalho do Fireworks não exibem menus pop-up.

Sobre o Pop-up Menu Editor

O Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up) é uma caixa de diálogo com guias que orienta o usuário no processo de criação de um menu pop-up. As várias opções para controle das características de um menu pop-up são organizadas em quatro guias:

Content (Conteúdo) contém opções que determinam a estrutura básica do menu, bem como o texto, link de URL e destino para cada item do menu.

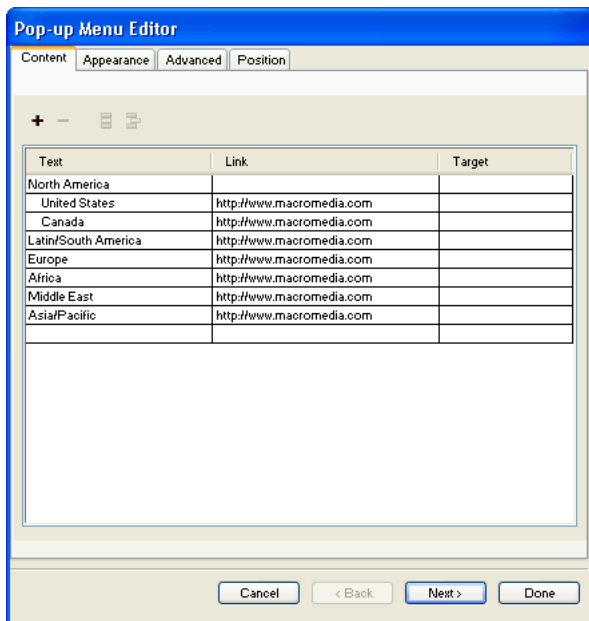
Appearance (Aparência) contém opções que determinam a aparência dos estados Up (Acima) e Over (Sobre) de cada célula do menu, bem como a orientação vertical e horizontal do menu.

Advanced (Avançado) contém opções que determinam a dimensão, o preenchimento e o espaçamento das células, a largura e cor da borda das células, a espera do menu e o recuo do texto.

Position (Posição) contém opções que determinam o posicionamento do menu e dos submenus:

- A configuração do menu posiciona o menu pop-up em relação à fatia. As posições predefinidas incluem: no fundo, no canto inferior direito, no topo e no canto superior direito de uma fatia.

- A configuração do submenu posiciona o submenu pop-up à direita ou canto inferior direito do menu principal, ou abaixo dele.



Dependendo do design do menu pop-up, talvez não seja necessário usar todas as guias ou opções do Pop-up Menu Editor. É possível editar configurações em qualquer guia e a qualquer momento, mas será necessário adicionar pelo menos um item de menu à guia Content (Conteúdo) para criar um menu que possa ser visualizado em um navegador.

Criação de um menu pop-up básico

A guia Content (Conteúdo), do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), é o local onde se determinam a estrutura e o conteúdo básicos do menu pop-up. As configurações atuais ou padrão das opções nas outras guias do Pop-up Menu Editor são aplicadas ao menu quando ele é criado.

Para criar um menu pop-up simples:

1. Selecionar um ponto ativo ou fatia que será a área de ativação do menu pop-up.
2. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o Pop-up Menu Editor:
 - Selecionar Modify (Modificar) > Pop-up Menu (Menu pop-up) > Add Pop-up Menu (Adicionar menu pop-up).
 - Clicar na alça de comportamento no centro da fatia e selecionar Add Pop-up Menu.

3. Clicar na guia Content (Conteúdo) caso ela não esteja visível.



4. Clicar no botão Add Menu (Adicionar menu) para adicionar um item de menu vazio.

As células podem ser adicionadas, excluídas e editadas a qualquer momento.

5. Clicar duas vezes em cada célula e digitar ou selecionar as informações apropriadas:

Text (Texto) especifica o texto para o item de menu.

Link determina o URL do item de menu. É possível digitar um link personalizado ou selecionar um link no menu pop-up Link, caso haja algum disponível. Se o usuário tiver inserido URLs para outros objetos da Web no documento, esses URLs aparecerão no menu pop-up Link.

Target (Destino) designa o destino para o URL. É possível digitar um destino personalizado ou selecionar um destino predefinido no menu pop-up Target.

A digitação de conteúdo na última linha da janela adiciona uma linha vazia abaixo dele.

DICA

Para navegar de uma célula ativa para outra e continuar a inserir informações, pressionar a tecla Tab para se movimentar entre as células e as teclas de seta para cima e de seta para baixo para rolar verticalmente através da lista.

6. Repetir as etapas 4 e 5 até adicionar todos os itens de menu.

7. Opcionalmente, para se excluir um item de menu, realçá-lo e clicar no botão Delete Menu (Excluir menu).

8. Seguir um destes procedimentos:

- Clicar em Next (Próximo) para ir para a guia Appearance (Aparência) ou selecionar outra guia para continuar a criar o menu pop-up.
- Criar entradas de submenu para o menu pop-up. Para mais informações, consultar [“Criação de submenus em um menu pop-up” na página 347](#).
- Clicar em Done (Concluído) para completar o menu pop-up e fechar o Pop-up Menu Editor.

No espaço de trabalho, o ponto ativo ou fatia associado ao menu pop-up criado pelo usuário exibe uma linha de comportamento azul anexada a um contorno do nível superior do menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Pressionar F12 para visualizar um menu pop-up em um navegador. As visualizações no espaço de trabalho do Fireworks não exibem menus pop-up.

Criação de submenus em um menu pop-up

Com o uso dos botões Indent Menu (Recuar menu) e Outdent Menu (Recuar menu para fora), na guia Content (Conteúdo) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), é possível criar submenus — menus pop-up que aparecem quando o usuário move o ponteiro ou clica em outro item do menu pop-up. É possível criar tantos níveis de submenus quanto desejados.

Para criar um submenu pop-up:

1. No Pop-up Menu Editor, abrir a guia Content e criar itens de menu. Criar os itens de menu que se deseja usar para o submenu e colocá-los diretamente sob o item de menu para o qual eles serão um submenu. Para mais informações, consultar [“Criação de um menu pop-up básico” na página 345](#).
2. Clicar para realçar um item de menu pop-up que se deseja transformar em um item de submenu.
3. Clicar no botão Indent Menu (Recuar menu) para designar o item como um item de submenu do item diretamente acima dele na lista de itens de menu.
4. Para adicionar o próximo item ao submenu, realçá-lo e clicar em Indent Menu.
Todos os itens recuados de forma contígua no mesmo nível constituem um submenu pop-up simples.
5. Opcionalmente, realçar um item de menu ou submenu e clicar em Add Menu (Adicionar menu) para inserir um novo item imediatamente abaixo do item realçado.
6. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar em Next (Próximo) para ir para a próxima guia ou selecionar outra guia para continuar a criar o menu pop-up.
 - Clicar em Done (Concluído) para fechar o Pop-up Menu Editor.



Para criar um submenu pop-up dentro de outro submenu pop-up:

1. Na guia Content (Conteúdo) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), realçar um item de submenu. Para mais informações, consultar o procedimento anterior.
2. Clicar no botão Indent Menu (Recuar menu) para recuá-lo novamente, para que fique recuado em relação ao item de submenu imediatamente acima dele.
É possível continuar recuando para criar a quantidade de submenus aninhados desejada.

Para mover um item de menu para um submenu de nível mais alto ou para dentro do menu pop-up principal:

1. Na guia Content do Pop-up Menu Editor, realçar o item de menu.



2. Clicar no botão Outdent Menu (Recuar o menu para fora).

Para mais informações sobre o posicionamento de submenus, consultar [“Posicionamento de menus e submenus pop-up” na página 355](#).

3. Executar um dos seguintes procedimentos para completar o menu pop-up ou continuar a construí-lo:

- Clicar em Next (Próximo) para ir para a guia Appearance (Aparência) ou selecionar outra guia para continuar a criar o menu pop-up.
- Clicar em Done (Concluído) para fechar o Pop-up Menu Editor.

No espaço de trabalho, o ponto ativo ou fatia associado ao menu pop-up criado pelo usuário exibe uma linha de comportamento azul anexada a um contorno do nível superior do menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

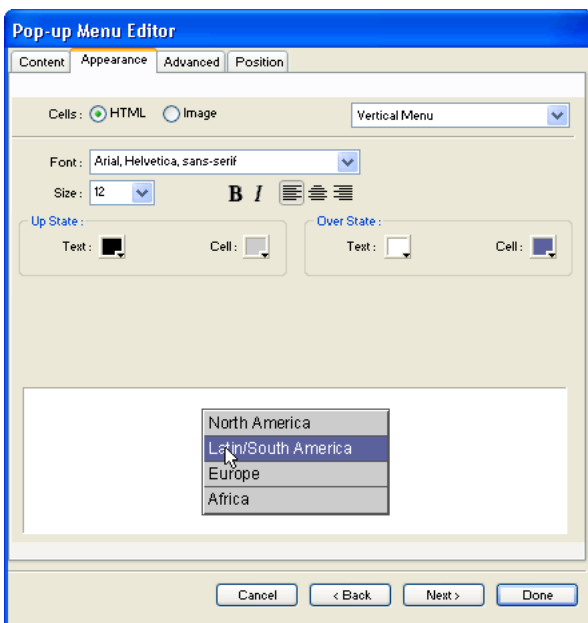
Pressione F12 para visualizar um menu pop-up em um navegador. As visualizações no espaço de trabalho do Fireworks não exibem menus pop-up.

Para mover uma entrada no menu pop-up:

1. Com o menu pop-up desejado sendo exibido no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Content (Conteúdo).
2. Arrastar o item de menu para um novo local na lista.
3. Clicar em Done.

Criação da aparência de um menu pop-up

Depois de criar um menu básico e submenus opcionais, é possível formatar o texto, aplicar estilos gráficos aos estados Over (Sobre) e Up (Acima) e selecionar a orientação vertical ou horizontal na guia Appearance (Aparência) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up).



Para definir a orientação de um menu pop-up:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Appearance. Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).
2. Selecionar Vertical ou Horizontal no menu pop-up Orientation (Orientação).

Para definir se o menu pop-up é baseado em HTML ou imagem:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Appearance.

Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).

2. Selecionar uma opção em Cells (Células):

HTML define a aparência do menu usando somente código HTML. Esta definição produz páginas com tamanhos de arquivo menores.

Image oferece uma seleção de estilos de imagem gráfica para uso como fundo das células. Esta definição produz páginas com tamanhos de arquivo maiores.

OBSERVAÇÃO

É possível adicionar estilos de menu pop-up personalizados à seleção. Para mais informações, consultar [“Adição de estilos de menu pop-up” na página 352](#).

Para formatar o texto no menu pop-up atual:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Appearance.

Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).

2. Selecionar um tamanho predefinido no menu pop-up Size (Tamanho) ou digitar um valor na caixa de texto Size.

OBSERVAÇÃO

Quando a largura e a altura das células são definidas em Automatic (Automática) na guia Advanced (Avançado) do Pop-up Menu Editor, o tamanho do texto determina o tamanho dos gráficos associados ao item de menu.

3. Selecionar um grupo de fontes do sistema no menu pop-up Font (Fonte) ou digitar o nome de uma fonte personalizada.

OBSERVAÇÃO

É necessário tomar cuidado ao selecionar uma fonte. Se o sistema dos usuários que visualizarem sua página da Web não tiver a fonte selecionada, será exibida uma fonte substituta nos navegadores da Web.

4. Opcionalmente, clicar em um botão de estilo de texto para aplicar um estilo negrito ou itálico.
5. Clicar em um botão de justificação para alinhar o texto à esquerda ou à direita, ou para centralizá-lo.
6. Na caixa Text Color (Cor do texto), selecionar uma cor para o texto.

Para definir a aparência das células do menu:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Appearance. Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).
2. Selecionar as cores do texto e das células para cada estado.
3. Se Image (Imagem) for selecionado como o tipo das células, escolher um estilo gráfico para cada estado.
4. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar em Next (Próximo) para ir para a guia Advanced ou selecionar outra guia para continuar a criar o menu pop-up.
 - Clicar em Done (Concluído) para fechar o Pop-up Menu Editor.

No espaço de trabalho, o ponto ativo ou fatia associado ao menu pop-up criado pelo usuário exibe uma linha de comportamento azul anexada a um contorno do nível superior do menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Pressione F12 para visualizar um menu pop-up em um navegador. As visualizações no espaço de trabalho do Fireworks não exibem menus pop-up.

Adição de estilos de menu pop-up

É possível adicionar estilos de células personalizados ao Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up). Os estilos de células personalizados ficam disponíveis com as opções predefinidas na guia Appearance (Aparência) quando a opção Image (Imagem) é selecionada como o tipo de célula, que define o uso de fundos gráficos nas células dos menus pop-up.

Para adicionar um estilo de célula personalizado ao Pop-up Menu Editor:

1. Aplique qualquer combinação de traçado, preenchimento, textura e Live Filters (Filtros ao vivo) a um objeto e salve-o como um estilo usando o painel Styles (Estilos). Para mais informações, consultar [“Criação e exclusão de estilos” na página 275](#).
2. Escolher o novo estilo no painel Styles e selecionar Export Style (Exportar estilos) no menu Options (Opções) do painel Styles.
3. Navegar até a pasta Nav Menu no disco rígido, renomear o arquivo de estilo, se desejar, e clicar em Save (Salvar).

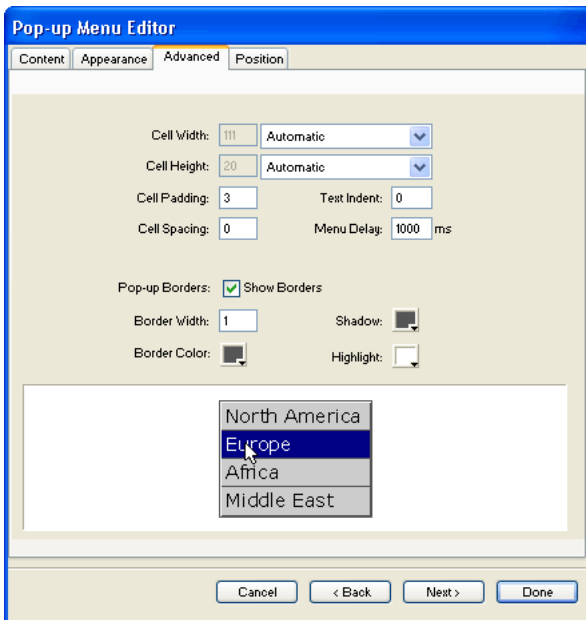
OBSERVAÇÃO

A localização exata da pasta Nav Menu varia em função do sistema operacional. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Quando o usuário retorna à guia Appearance do Pop-up Menu Editor e seleciona a opção de fundo Image Cell (Célula imagem), o novo estilo fica disponível com os estilos predefinidos para os estados Up (Acima) e Over (Sobre) das células do menu pop-up.

Configuração de propriedades avançadas de menus pop-up

A guia Advanced (Avançado) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up) oferece configurações adicionais para o controle de tamanho, preenchimento e espaçamento das células, recuo do texto, tempo de desaparecimento do menu, bem como largura, cor, sombra e realce das bordas.



Para definir propriedades avançadas de células para o menu pop-up atual:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Advanced. Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).
2. No menu pop-up Automatic/Pixels (Automática/Pixels), selecionar um limite de largura ou altura:

Automatic (Automática) força a altura da célula a se ajustar ao tamanho do texto definido na guia Appearance (Aparência) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), e a largura da célula a se ajustar ao item de menu que contiver o texto mais longo.

Pixels permite inserir medidas específicas em pixels nas caixas de texto Cell Width (Largura da célula) e Cell Height (Altura da célula).

3. Na caixa de texto Cell Padding (Preenchimento da célula), digitar um valor para determinar a distância entre o texto do menu pop-up e a borda da célula.
4. Na caixa de texto Cell Spacing (Espaçamento entre as células), digitar um valor para definir o espaço entre as células do menu.
5. Na caixa de texto Text Indent (Recuo do texto), digitar um valor para definir o recuo do texto do menu pop-up.
6. Na caixa de texto Menu Delay (Espera do menu), digitar um valor para definir o tempo, em milissegundos, que o menu deve permanecer visível depois que o ponteiro é afastado dele.
7. Definir as propriedades das bordas do menu pop-up:

Show Borders (Mostrar bordas) permite mostrar ou ocultar as bordas do menu pop-up. Se esta opção não estiver selecionada, as opções a seguir serão desativadas.

Border Width (Largura da borda) ajusta a largura da borda do menu pop-up.

Border Color, Shadow, and Highlight (Cor, sombra e realce da borda) permite modificar a cor das bordas do menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Muitas dessas opções serão desativadas se o tipo de célula Image estiver selecionado na guia Appearance.

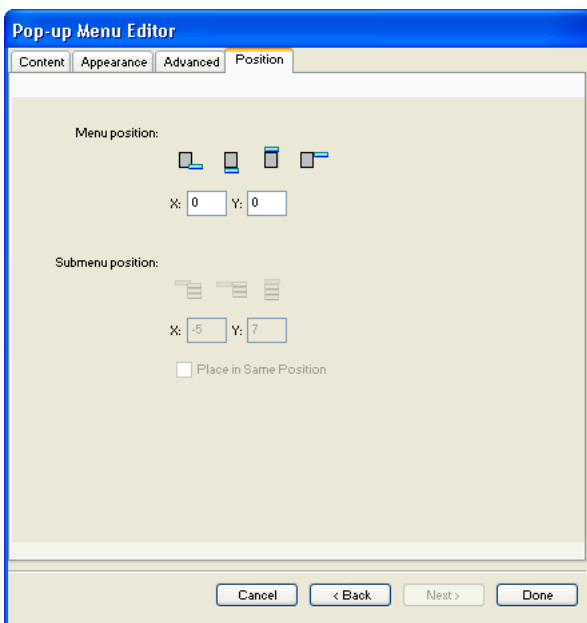
8. Executar um dos seguintes procedimentos para completar o menu pop-up ou continuar a construí-lo:
 - Clicar em Next (Próximo) para ir para a guia Position (Posição) ou selecionar outra guia para continuar a criar o menu pop-up.
 - Clicar em Done (Concluído) para fechar o Pop-up Menu Editor. No espaço de trabalho, o ponto ativo ou fatia associado ao menu pop-up criado pelo usuário exibe uma linha de comportamento azul anexada a um contorno do nível superior do menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Pressione F12 para visualizar um menu pop-up em um navegador. As visualizações no espaço de trabalho do Fireworks não exibem menus pop-up.

Posicionamento de menus e submenus pop-up

A guia Position (Posição) do Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up) permite especificar a posição de um menu pop-up. Também é possível posicionar um menu pop-up de nível superior arrastando seu contorno no espaço de trabalho quando a Web Layer (Camada da Web) está visível.



Para definir a posição de um menu pop-up com o uso do Pop-up Menu Editor:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), clicar na guia Position (Posição).

Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).

2. Executar um dos seguintes procedimentos para definir a posição do menu:
 - Clicar em um botão Position para posicionar o menu pop-up em relação à fatia que o aciona.
 - Digitar as coordenadas *X* e *Y*. As coordenadas 0,0 alinham o canto superior esquerdo do menu pop-up ao canto superior esquerdo da fatia que o aciona.

3. Seguir um destes procedimentos:

- Se houver submenus, posicioná-los como descrito no próximo procedimento.
- Clicar em Back (Voltar) para modificar as propriedades em outras guias.
- Clicar em Done (Concluído) para fechar o Pop-up Menu Editor.

Para definir a posição de um submenu pop-up com o uso do Pop-up Menu Editor:

1. Com o menu pop-up desejado aberto no Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), clicar na guia Position (Posição).

Para mais informações sobre a abertura de um menu pop-up existente no Pop-up Menu Editor, consultar [“Edição de menus pop-up” na página 357](#).

2. Executar um dos seguintes procedimentos para definir a posição do submenu:

- Clicar em um botão Submenu Position (Posição do submenu) para posicionar o submenu em relação ao item de menu pop-up que o aciona.
- Digitar as coordenadas X e Y . As coordenadas 0,0 alinham o canto superior esquerdo do submenu pop-up ao canto superior direito do menu ou item de menu que o aciona.

3. Seguir um destes procedimentos:

- Para tornar a posição de cada submenu relativa ao item de menu pai que o aciona, desmarcar a opção Place in Same Position (Colocar na mesma posição) da posição do submenu.
- Para tornar a posição de cada submenu relativa ao menu pop-up pai, selecionar Place in Same Position.

4. Clicar em Done para fechar o Pop-up Menu Editor ou em Back para modificar as propriedades em outras guias.

Para definir a posição de um menu pop-up arrastando-o:

1. Se necessário, executar um dos procedimentos a seguir para exibir a Web Layer (Camada da Web):

- No painel Tools (Ferramentas), clicar no botão Show Slices and Hotspots (Mostrar fatias e pontos ativos).
- No painel Layers (Camadas), clicar na coluna do olho.

2. Selecionar o objeto da Web que é o acionador do menu pop-up.

3. Arrastar o contorno do menu pop-up para outro local no espaço de trabalho.

Edição de menus pop-up

No Pop-up Menu Editor (Editor de menu pop-up), é possível editar ou atualizar o conteúdo de um menu pop-up, reordenar os itens do menu ou alterar outras propriedades em uma das quatro guias.

Para editar um menu pop-up no Pop-up Menu Editor:

1. Se necessário, executar um dos procedimentos a seguir para exibir a Web Layer (Camada da Web):
 - No painel Tools (Ferramentas), clicar no botão Show Slices and Hotspots (Mostrar fatias e pontos ativos).
 - No painel Layers (Camadas), clicar na coluna do olho.
2. Selecionar a fatia à qual está anexado o menu pop-up.
3. Clicar duas vezes no contorno azul do menu pop-up no espaço de trabalho.
O Pop-up Menu Editor é aberto, exibindo as entradas do menu pop-up.
4. Efetuar as modificações desejadas em uma das quatro guias e clicar em Done (Concluído).

Para alterar uma entrada de um menu pop-up:

1. Com o menu pop-up desejado sendo exibido no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Content (Conteúdo).
2. Clicar duas vezes nas caixas de texto Text (Texto), Link ou Target (Destino) e editar o texto do menu.
3. Clicar fora da lista de entradas para aplicar a alteração.
4. Clicar em Done.

Para mover uma entrada no menu pop-up:

1. Com o menu pop-up desejado sendo exibido no Pop-up Menu Editor, clicar na guia Content (Conteúdo).
2. Arrastar o item de menu para um novo local na lista.
3. Clicar em Done.

Sobre a exportação de menus pop-up

O Fireworks gera todo o código CSS ou JavaScript (dependendo da opção selecionada) necessário para exibir menus pop-up em navegadores da Web.

Se o usuário optar por usar o código CSS para os menus pop-up, um documento do Fireworks com os menus pop-up será exportado para HTML usando o código CSS. Ele também pode optar por criar o código CSS em um arquivo .css externo e exportar esse arquivo com um arquivo mm_css_menu.js para o mesmo local do arquivo HTML.

Se o usuário não optar por usar código CSS para os menus pop-up, será usado JavaScript. Nesse caso, um documento do Fireworks com os menus pop-up será exportado para HTML, e um arquivo JavaScript denominado mm_menu.js será exportado para o mesmo local do arquivo HTML.

Quando os arquivos são carregados, é necessário carregar o mm_menu.js (ou o mm_menu.js para JavaScript) no mesmo local do diretório da página da Web que contém o menu pop-up. Para enviar o arquivo para um local diferente, é preciso atualizar o hiperlink que faz referência ao arquivo mm_menu.js e ao arquivo .css (ou mm_menu.js) no código HTML do Fireworks para refletir o local personalizado. Para cada documento com menus pop-up CSS exportado como HTML e imagens do Fireworks, é exportado um arquivo .css exclusivo. Por exemplo, vamos supor que fred.png e frida.png contenham menus pop-up e ambos sejam exportados para a mesma pasta usando código CSS para os menus pop-up. O resultado será um único arquivo mm_css_menu.js e dois arquivos .css: um denominado fred.css e ou outro, frida.css.

Quando são incluídos submenus, o Fireworks gera um arquivo de imagem denominado arrows.gif. Essa imagem é a pequena seta que aparece ao lado do item de menu e indica a existência de um submenu. Independentemente da quantidade de submenus em um documento, o Fireworks sempre usa o mesmo arquivo arrows.gif.

Para mais informações sobre a exportação de HTML, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

Gráficos animados proporcionam um visual sofisticado e emocionante a um site da Web. No Macromedia Fireworks 8, é possível criar gráficos animados com faixas de propaganda, logotipos e desenhos animados. Por exemplo, é possível fazer o mascote da companhia dançar através de uma página enquanto o logotipo clareia e escurece.

Uma maneira de criar animações no Fireworks é por meio da criação de símbolos e da alteração de suas propriedades ao longo do tempo, para criar a ilusão de movimento. Um símbolo é como um ator cuja coreografia é criada pelo usuário. A ação de cada símbolo é armazenada em uma moldura. Quando todas as molduras juntas são reproduzidas em uma seqüência, obtém-se a animação.

É possível aplicar configurações diferentes ao símbolo para alterar gradualmente o conteúdo das molduras sucessivas. É possível fazer com que um símbolo pareça se mover através da tela, clareie e escureça, fique maior ou menor, ou gire.

Como é possível ter vários símbolos em um único arquivo, é possível criar uma animação complexa onde tipos diferentes de ação ocorrem todas de uma vez.

O painel Optimize (Otimizar) permite definir configurações de otimização e exportação para controlar a forma de criação do arquivo. O Fireworks pode exportar animações como arquivos GIF animado ou SWF do Flash. Também é possível importar animações do Fireworks diretamente no Macromedia Flash para edição adicional.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

Construção de uma animação	360
Trabalho com símbolos de animação	361
Trabalho com molduras	365
Interpolação	371
Visualização de uma animação	372
Exportação de uma animação	373
Trabalho com animações existentes	375
Uso de vários arquivos como uma animação	376

Construção de uma animação

No Fireworks, é possível criar animações atribuindo-se propriedades a objetos denominados *símbolos de animação*. A animação de um símbolo é dividida em *molduras*, que contêm as imagens e os objetos que formam cada etapa da animação. É possível ter mais de um símbolo em uma animação, e cada símbolo pode ter uma ação diferente. Símbolos diferentes podem conter números diferentes de molduras. A animação termina quando toda a ação de todos os símbolos se conclui.

Para construir uma animação com o uso de símbolos de animação no Fireworks:

1. Criar um símbolo de animação através da criação do símbolo do zero ou da conversão de um objeto existente em um símbolo. Para mais informações, consultar [“Criação de símbolos de animação” na página 361](#).
2. Usar o Property inspector (Inspetor de propriedades) ou a caixa de diálogo Animate (Animar) para inserir configurações para o símbolo de animação. É possível definir o grau e a direção do movimento, o dimensionamento, a opacidade (clarear ou escurecer), bem como o ângulo e a direção de rotação. Para mais informações, consultar [“Edição de símbolos de animação” na página 362](#).

OBSERVAÇÃO

O grau e a direção das opções de movimento encontram-se somente na caixa de diálogo Animate (Animar).

3. Usar os controles Frame Delay (Retardo de moldura) no painel Frames (Molduras) para definir a velocidade do movimento da animação. Para mais informações, consultar [“Configuração do retardo de uma moldura” na página 366](#).
4. Otimizar o documento como um GIF animado. Para mais informações, consultar [“Otimização de uma animação” na página 374](#).
5. Exportar o documento como um GIF ou SWF animado, ou salvá-lo como um PNG Fireworks e importá-lo no Macromedia Flash para edição posterior. Para mais informações, consultar [“Formatos de exportação de uma animação” na página 375](#).

Trabalho com símbolos de animação

Os símbolos de animação executam ações no arquivo Fireworks como os atores em um filme. Por exemplo, em uma animação com três gansos voando no céu, cada ganso é um membro do elenco.

Um símbolo de animação pode ser qualquer objeto criado ou importado, e é possível ter vários símbolos em um arquivo. Cada símbolo tem suas próprias propriedades e apresenta uma animação independentemente. Desta forma, é possível criar símbolos que se movem através da tela enquanto outros se apagam ou encolhem.

Não é necessário usar símbolos para cada aspecto da animação. Entretanto, o uso de símbolos e ocorrências para gráficos que aparecem em várias molduras mantém o tamanho do arquivo de animação menor, além das outras vantagens discutidas neste capítulo.

É possível alterar as propriedades do símbolo de animação a qualquer momento com o uso da caixa de diálogo Animate (Animar) ou do Property inspector (Inspetor de propriedades). Também é possível editar a imagem do símbolo no Symbol Editor (Editor de símbolo). O Symbol Editor permite editar o símbolo sem afetar o resto do documento. Também é possível alterar o movimento do símbolo alterando seu caminho de movimento.

Como os símbolos de animação são colocados automaticamente na biblioteca, é possível reutilizá-los para criar outras animações.

Criação de símbolos de animação

Depois de criar um símbolo de animação, é possível definir as propriedades que determinam o número de molduras na animação e o tipo de ação, como dimensionamento ou rotação. Por padrão, o novo símbolo de animação tem cinco molduras, cada uma com um tempo de retardo de 0,07 segundo.

Para criar um símbolo de animação:

1. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > New Symbol (Novo símbolo).
2. Na caixa de diálogo Symbol Properties (Propriedades do símbolo), digitar um nome para o novo símbolo.
3. Selecionar Animation (Animação) e clicar em OK.
4. No Symbol Editor (Editor de símbolo), usar as ferramentas de desenho ou texto para criar um novo objeto.

É possível desenhar objetos vetoriais ou de bitmap.

5. Fechar a janela do Symbol Editor.

O Fireworks coloca o símbolo na biblioteca e uma cópia no centro do documento.

É possível adicionar novas molduras ao símbolo com o uso do controle deslizante Frames (Molduras) no Property inspector (Inspetor de propriedades). Selecionar Window (Janela) > Properties (Propriedades) para abrir o Property inspector, caso ainda não esteja aberto.

Para converter um objeto em um símbolo de animação:

1. Selecionar o objeto.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Animation (Animação) > Animate Selection (Animar seleção).
3. Inserir as configurações desejadas na caixa de diálogo. Para mais informações sobre configurações, consultar [“Edição de símbolos de animação” na página 362](#).

Os controles de animação aparecem na caixa delimitadora do objeto e uma cópia do símbolo é adicionada à biblioteca.

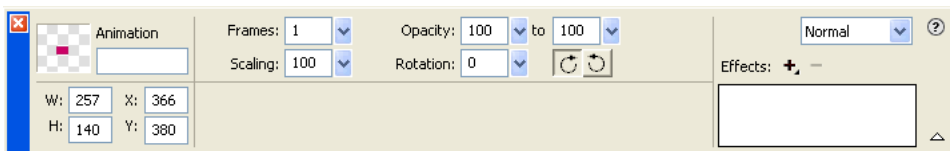
Edição de símbolos de animação

É possível manipular as propriedades de símbolos de animação para dar vida a um site da Web. É possível alterar uma série de propriedades em um símbolo, da velocidade de animação à opacidade e rotação. Ao manipular essas propriedades, é possível fazer com que um símbolo pareça rodar, aumentar a velocidade, escurecer e clarear, ou qualquer combinação dos efeitos acima.

Uma propriedade importante para qualquer símbolo de animação é o seu número de molduras. Essa propriedade determina quantas etapas são necessárias para que o símbolo complete sua animação. Ao definir o número de molduras para um símbolo, o Fireworks adiciona automaticamente o número necessário de molduras ao documento para completar a ação. Se o símbolo exigir mais molduras do que as existentes atualmente na animação, o Fireworks adicionará mais molduras.

Alteração de uma propriedade de animação

É possível alterar as propriedades da animação com o uso da caixa de diálogo Animate (Animar) ou do Property inspector (Inspetor de propriedades).



Propriedades de símbolo de animação no Property inspector

É possível editar quaisquer das seguintes propriedades de um símbolo de animação:

Frames (Molduras) é o número de molduras que se deseja incluir na animação. Embora o controle deslizante permita definir no máximo 250 molduras, o usuário pode digitar qualquer número desejado na caixa de texto Frames (Molduras). O padrão é 5.

Move (Movimento) é a distância desejada, em pixels, para a movimentação de cada objeto. Esta opção está disponível somente na caixa de diálogo Animate. Embora o padrão seja 72, o usuário pode digitar o número que quiser na caixa de texto Move (Mover). O movimento é linear e não há molduras principais (ao contrário do Macromedia Flash e Director).

Direction (Direção) é a direção, em graus, na qual se deseja que o objeto se mova. A escala de valores varia de 0 a 360°. Esta opção está disponível somente na caixa de diálogo Animate.

Também é possível alterar os valores de Movement (Movimento) e Direction (Direção) arrastando-se as alças de animação do objeto (consultar [“Edição de caminhos de movimento de símbolo” na página 364](#)).

Scaling (Dimensionamento) é a porcentagem de alteração do tamanho do início ao fim. Embora o padrão seja 100%, o usuário pode digitar o número que quiser na caixa de texto Scaling (Dimensionamento). Para dimensionar um objeto de 0 a 100%, o objeto original deve ser muito pequeno; os objetos vetoriais são recomendáveis.

Opacity (Opacidade) é o grau de escurecimento ou clareamento do início ao fim. A faixa de valores vai de 0 a 100 e o padrão é 100%. A criação de um clareamento/escurecimento exige duas ocorrências do mesmo símbolo — uma para executar o clareamento e outra para executar o escurecimento.

Rotation (Rotação) é a quantidade, em graus, que o símbolo gira do início ao fim. A escala de valores varia de 0 a 360°. É possível inserir valores maiores para mais de uma rotação. O padrão é 0°.

CW and CCW (SH e SAH) indica a direção na qual o objeto gira. CW (SH) indica rotação em sentido horário e CCW (SAH) indica rotação em sentido anti-horário.

Para alterar as propriedades de um símbolo de animação:

1. Selecionar um símbolo de animação.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Animation (Animação) > Settings (Configurações) para abrir a caixa de diálogo Animate (Animar) ou Window (Janela) > Properties (Propriedades) para abrir o Property inspector, se ainda não estiver aberto.
3. Alterar as propriedades desejadas.
4. Se a caixa de diálogo Animate estiver sendo usada, clicar em OK para aceitar as propriedades alteradas.

Remoção de uma animação

É possível remover animações através da exclusão do símbolo de animação da biblioteca ou da remoção da animação do símbolo.

Para remover um símbolo da biblioteca:

1. No painel Library (Biblioteca), selecionar o símbolo de animação que se deseja remover.
2. Arrastar o símbolo para o ícone de lixeira no canto inferior direito.

Para remover a animação de um símbolo de animação selecionado:

- Selecionar Modify (Modificar) > Animation (Animação) > Remove Animation (Remover animação).

O símbolo se transforma em um símbolo gráfico e não é mais animado. Posteriormente, se o símbolo for convertido outra vez em um símbolo de animação, as configurações anteriores da animação retornarão.

Edição do gráfico de um símbolo

É possível alterar o gráfico em que se baseia o símbolo, bem como suas propriedades. É possível editar gráficos de símbolos no Symbol Editor (Editor de símbolo). O Symbol Editor (Editor de símbolo) permite usar as ferramentas de desenho, texto ou cor para editar o gráfico. Quando o usuário trabalha no Symbol Editor (Editor de símbolo), somente o símbolo selecionado é afetado.

O símbolo é um item de biblioteca. Assim, se a aparência de uma de suas ocorrências for alterada, todas as demais ocorrências também serão alteradas.

Para alterar os atributos gráficos de um símbolo selecionado:

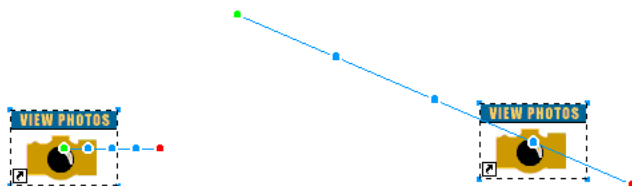
1. Executar um dos seguintes procedimentos para abrir o Symbol Editor:
 - Clicar duas vezes no objeto de símbolo.
 - Selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Edit Symbol (Editar símbolo).
 - Na caixa de diálogo Animate (Animar), clicar no botão Edit (Editar).
2. Modificar o símbolo de animação e alterar qualquer texto, traços, preenchimentos e efeitos, como for apropriado.
3. Fechar o Symbol Editor.

Edição de caminhos de movimento de símbolo

Ao selecionar um símbolo de animação, ele apresenta uma caixa delimitadora exclusiva e um caminho de movimento anexado que indica a direção na qual o símbolo se move.

O ponto verde no caminho do movimento indica o ponto de início, enquanto o ponto vermelho mostra o ponto final. Os pontos azuis no caminho representam as molduras. Por exemplo, um símbolo com cinco molduras terá um ponto verde, três pontos azuis e um ponto vermelho em seu caminho. A posição do objeto no caminho indica a moldura atual. Assim, se o objeto aparecer no terceiro ponto, a Frame 3 (Moldura 3) será a moldura atual.

É possível alterar a direção do movimento alterando o ângulo do traçado.



Para alterar o movimento ou direção:

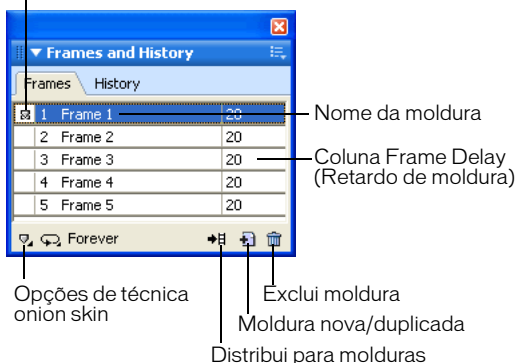
- Arrastar uma das alças de início ou fim de animação do símbolo para uma nova localização. O ponto verde indica o ponto de início; o ponto vermelho indica o ponto final.

Manter pressionada a tecla Shift e arrastar para restringir a direção do movimento em incrementos de 45°.

Trabalho com molduras

As animações são construídas com a criação de várias molduras. É possível ver o conteúdo de cada moldura usando-se o painel Frames (Molduras). O painel Frames é o local de criação e organização de molduras. É possível nomear as molduras, reorganizá-las, definir manualmente a duração da animação e mover objetos de uma moldura para outra.

Coluna onion skinning



Cada moldura também tem uma série de propriedades associadas. Ao definir o retardo de uma moldura ou ocultá-la, é possível fazer com que a animação fique com a aparência desejada durante o processo de construção e edição.

Configuração do retardo de uma moldura

O retardo de moldura determina a duração de exibição da moldura atual. O retardo é especificado em centésimos de segundo. Por exemplo, uma configuração de 50 exibe a moldura por meio segundo, enquanto uma configuração de 300 a exibe por três segundos.

Para definir o valor de retardo de uma moldura:

1. Selecionar uma ou mais molduras:
 - Para selecionar uma faixa contígua de molduras, pressionar a tecla Shift e clicar nos nomes da primeira e da última molduras.
 - Para selecionar uma faixa de molduras não contíguas, manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar no nome de cada moldura.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - No menu Options (Opções) do painel Frames (Molduras), selecionar Properties (Propriedades).
 - Clicar duas vezes na coluna de retardo da moldura.Aparece a janela pop-up Frame Properties (Propriedades da moldura).
3. Digitar um valor para o retardo da moldura.
4. Pressionar Enter ou clicar fora do painel para fechar a janela pop-up.

Exibição e ocultação de molduras para reprodução

É possível mostrar ou ocultar molduras para a reprodução. Se uma moldura estiver oculta, ela não será exibida durante a reprodução e não será exportada.

Para mostrar ou ocultar uma moldura:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - No menu Options (Opções) do painel Frames (Molduras), selecionar Properties (Propriedades).
 - Clicar duas vezes na coluna de retardo da moldura.Aparece a janela pop-up Frame Properties (Propriedades da moldura).

2. Cancelar a seleção de Include when Exporting (Incluir ao exportar).
Exibe-se um X vermelho no lugar do tempo de retardo da moldura.
3. Pressionar Enter ou clicar fora da janela pop-up Frame Properties para fechá-la.

Nomeação de molduras de animação

À medida que o usuário configura uma animação, o Fireworks cria o número de molduras apropriado e as exibe no painel Frames (Molduras). Por padrão, as molduras são nomeadas como Frame 1 (Moldura 1), Frame 2 (Moldura 2) e assim por diante. Ao mover uma moldura no painel, o Fireworks renomeia todas elas para refletir a nova ordem.

Uma boa idéia é nomear as molduras para uma referência fácil e para poder acompanhá-las. Desta forma, o usuário sempre saberá qual moldura contém uma parte da animação. A movimentação de uma moldura renomeada não afeta o nome; ele permanece o mesmo.

Para alterar o nome de uma moldura:

1. No painel Frames, clicar duas vezes no nome da moldura.
2. Na caixa de texto pop-up, digitar um novo nome e pressionar Enter.

Adição, movimentação, cópia e exclusão de molduras

É possível adicionar, copiar, excluir e alterar a ordem de molduras no painel Frames (Molduras).

Para adicionar uma nova moldura:

- Na base do painel Frames, clicar no botão New/Duplicate Frame (Moldura nova/duplicada).



Para adicionar molduras a um local específico na sequência:

1. No menu Options (Opções) do painel Frames, selecionar Add Frames (Adicionar molduras).
2. Digitar o número de molduras a adicionar.
3. Selecionar a posição em que as molduras serão inseridas: antes da moldura atual, depois dela ou no início ou no fim. Em seguida, clicar em OK.

Para fazer uma cópia de uma moldura:

- Arrastar uma moldura existente até o botão New/Duplicate Frame (Moldura nova/duplicada) na base do painel Frames.

Para copiar uma moldura selecionada e colocá-la em uma seqüência:

1. No menu Options (Opções) do painel Frames, selecionar Duplicate Frame (Duplicar moldura).
2. Digitar o número de duplicatas a serem criadas para a moldura selecionada e escolher onde as molduras duplicadas serão inseridas. Em seguida, clicar em OK.
A duplicação de uma moldura é útil quando se deseja que os objetos reapareçam em outra parte da animação.

Para reordenar molduras:

- Arrastar as molduras, uma a uma, para uma nova localização na lista.

Para excluir a moldura selecionada, executar um dos seguintes procedimentos:



- No painel Frames, clicar no botão Delete Frame (Excluir moldura).
- Arrastar a moldura até o botão Delete Frame.
- No menu Options (Opções) do painel Frames, selecionar Delete Frame.

Movimentação de objetos selecionados no painel Frames

É possível usar o painel Frames (Molduras) para mover objetos para uma moldura diferente. Os objetos que aparecem somente em uma única moldura parecem desaparecer à medida em que se executa a animação. É possível mover objetos para fazê-los aparecer ou desaparecer em pontos diferentes do filme.

Para mover um objeto selecionado para uma moldura diferente:

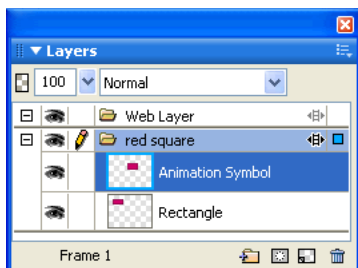
- No painel Frames (Molduras), arrastar o indicador de seleção (o pequeno quadrado azul à direita do tempo de retardo da moldura) para a nova moldura.

Compartilhamento de camadas através de molduras

As camadas dividem um documento do Fireworks em planos distintos, como camadas separadas de papel vegetal. Com animações, é possível usar camadas para organizar objetos que façam parte do cenário ou do pano de fundo da animação. Este procedimento oferece a comodidade de poder editar objetos em uma camada para que não afetem o resto da animação. Para mais informações, consultar [“Trabalho com uma camada” na página 236](#).

Se o usuário desejar que os objetos apareçam em toda a animação, será possível colocá-las em uma camada e, em seguida, usar o painel Layers (Camadas) para compartilhá-la entre as molduras. Quando uma camada for compartilhada entre as molduras, todos os objetos naquela camada serão visíveis em cada moldura.

É possível editar objetos em camadas compartilhadas em qualquer moldura; estas edições refletem-se em todas as outras molduras.



Neste exemplo, a camada quadrada vermelha é compartilhada pelas molduras.

Para compartilhar uma camada entre molduras:

1. Clicar duas vezes na camada.
2. Selecionar Share Across Frames (Compartilhar entre molduras).

OBSERVAÇÃO

O conteúdo de uma camada compartilhada inteira aparece em cada moldura.

Para desativar o compartilhamento de uma camada através de molduras:

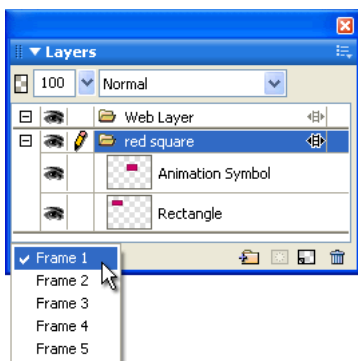
1. Clicar duas vezes na camada compartilhada.
2. Cancelar a seleção de Share Across Frames (Compartilhar entre molduras).
3. Selecionar uma das seguintes opções de cópia de objetos para molduras:
 - Deixar o conteúdo da camada compartilhada somente na moldura atual.
 - Copiar o conteúdo da camada compartilhada para todas as molduras.

Exibição de objetos em uma moldura específica

É possível exibir com facilidade objetos em uma moldura específica usando-se o menu pop-up Frame (Moldura) no painel Layers (Camadas).

Para exibir objetos em uma moldura específica:

- Na parte inferior do painel Layers, selecionar a moldura desejada no menu pop-up Frame.



Todos os objetos da moldura selecionada são listados no painel Layers e exibidos na tela.

Uso de onion skinning

O recurso "onion skinning" permite exibir o conteúdo de molduras anteriores e posteriores à moldura selecionada atualmente. É possível animar objetos com facilidade sem precisar se mover para a frente e para trás através delas. O termo *onion skinning* provém de uma técnica de animação tradicional que utiliza papel vegetal fino para exibir seqüências animadas.

Quando o recurso "onion skinning" é ativado, os objetos das molduras anterior e posterior à atual são atenuados para que possam se distinguir dos objetos da moldura atual.

Por padrão, o recurso Multi-Frame Editing (Edição de várias molduras) é ativado. Isso significa que é possível selecionar e editar objetos atenuados em outras molduras sem sair da moldura atual. É possível usar a ferramenta Select Behind (Selecionar atrás) para selecionar objetos em molduras de maneira seqüencial.

Para ajustar o número de molduras visíveis antes e depois da moldura atual:

1. No painel Frames, clicar no botão Onion Skinning (Opções de transparência).
2. Selecionar uma opção de exibição:
 - No Onion Skinning (Sem onion skin)** desativa o recurso onion skinning e exibe somente o conteúdo da moldura atual.
 - Show Next Frame (Mostrar próxima moldura)** exibe o conteúdo da moldura atual e da próxima moldura.
 - Before and After (Antes e depois)** exibe o conteúdo da moldura atual e das adjacentes.
 - Show All Frames (Mostrar todas as molduras)** exibe o conteúdo de todas as molduras.
 - Custom (Personalizar)** define um número personalizado de molduras e controla a opacidade do onion skinning.
 - Multi-Frame Editing (Edição de várias molduras)** permite selecionar e editar todos os objetos visíveis. Cancelar a seleção dessa opção para selecionar e editar objetos somente na moldura atual.

Interpolação

Tweening (Interpolação) é um termo tradicional em animação que descreve o processo no qual um animador-chefe desenha somente as molduras principais (molduras que contêm as alterações principais), enquanto os assistentes desenhavam as molduras intermediárias.

No Fireworks, a interpolação mistura duas ou mais ocorrências do mesmo símbolo, criando ocorrências intermediárias com atributos interpolados. A interpolação é um processo manual útil para movimentos mais sofisticados de um objeto através da tela e para objetos cujos Live Filters (Filtros ao vivo) mudam em cada moldura da animação.

Por exemplo, é possível interpolar um objeto de modo que ele pareça mover-se ao longo de um caminho linear.

Para interpolar ocorrências:

1. Selecionar duas ou mais ocorrências do mesmo símbolo gráfico na tela. Não selecionar ocorrências de símbolos diferentes.
2. Selecionar Modify (Modificar) > Symbol (Símbolo) > Tween Instances (Interpolar ocorrências).
3. Na caixa de diálogo Tween Instances, digitar o número de etapas intermediárias a serem inseridas entre o par original.
4. Para distribuir os objetos interpolados em molduras separadas, selecionar Distribute to Frames (Distribuir para molduras) e clicar em OK.

Se o usuário optar por não distribuir os objetos em molduras separadas, isso poderá ser feito posteriormente selecionando todas as ocorrências e clicando, no painel Frames (Molduras), no botão Distribute to Frames (Distribuir para molduras).



OBSERVAÇÃO

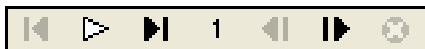
Na maioria dos casos, o uso de símbolos de animação é preferível à interpolação. Para mais informações, consultar [“Trabalho com símbolos de animação” na página 361](#).

Visualização de uma animação

É possível visualizar uma animação enquanto se trabalha nela para ver sua evolução. Também é possível visualizar uma animação depois de uma otimização para ver como será sua aparência em um navegador da Web.

Para visualizar uma animação no espaço de trabalho:

- Usar os controles de moldura que aparecem na base da janela Document (Documento).



Controles de moldura

Ter em mente o seguinte ao visualizar animações:

- Para definir quanto tempo cada moldura aparecerá na janela Document (Documento), informar as configurações de retardo de moldura no painel Frames (Molduras).
- As molduras excluídas da exportação não aparecem na visualização.
- A visualização da animação na exibição Original mostra o gráfico de origem com resolução total, não a visualização otimizada usada para o arquivo exportado.

Para visualizar uma animação na exibição Preview:

1. Clicar no botão Preview (Visualizar) no canto superior esquerdo da janela do documento.
2. Usar os controles de moldura.

OBSERVAÇÃO

Não é recomendável visualizar animações em 2-Up (2 para cima) e 4-Up (4 para cima).

Para visualizar uma animação em um navegador da Web:

- Selecionar File (Arquivo) > Preview in Browser (Visualizar no navegador) e escolher um navegador no submenu.

OBSERVAÇÃO

É necessário selecionar Animated GIF (GIF animado) como o formato de arquivo de exportação no painel Optimize (Otimizar). Caso contrário, não será possível ver nenhum movimento ao visualizar o documento no navegador. Isso será necessário mesmo se o usuário planejar importar uma animação no Flash como um arquivo SWF ou PNG Fireworks.

Exportação de uma animação

Depois de configurar os símbolos e molduras que compõem uma animação, é possível exportar o arquivo como uma animação. Antes de exportar os arquivos, é necessário definir algumas configurações para fazer com que a animação seja carregada e reproduzida mais facilmente. É possível definir configurações de reprodução, como ciclo e transparência, e usar a otimização para tornar o arquivo exportado menor e mais fácil de ser transferido.

OBSERVAÇÃO

Se o usuário planejar a importação de uma animação no Macromedia Flash para edição posterior, não será necessário exportá-la. O Flash pode importar diretamente arquivos de origem PNG do Fireworks. Para mais informações, consultar [“Trabalho com o Macromedia Flash” na página 458](#).

Definição da repetição de uma animação

A configuração de Loop (Ciclo) no painel Frames (Molduras) determina o número de repetições da animação. Esse recurso executa vários ciclos com as molduras, possibilitando a minimização do número de molduras necessárias para construir a animação.

Para definir a repetição da animação selecionada:

1. Selecionar Window (Janela) > Frames para exibir o painel Frames.
2. Clicar no botão GIF Animation Looping (Ciclo de animação GIF) na base do painel.
3. Selecionar o número de repetições da animação depois da primeira execução.



Se, por exemplo, o usuário selecionar 4, a animação será executada cinco vezes ao todo. Repete a animação continuamente.

Definição de uma transparência

Como parte do processo de otimização, é possível que uma ou mais cores em um GIF animado sejam exibidas em um navegador da Web como transparentes. Isso é útil quando se deseja mostrar uma cor ou uma imagem de fundo da página da Web na animação.

Para exibir uma cor como transparente em um navegador da Web:

1. Selecionar Window (Janela) > Optimize (Otimizar) se o painel Optimize não estiver visível.
2. No menu pop-up Transparency (Transparência) do painel Optimize, selecionar Index Transparency (Transparência do índice) ou Alpha Transparency (Transparência alfa). Para uma descrição dessas opções, consultar [“Transformação em áreas transparentes” na página 399](#).
3. Usar as ferramentas de transparência no painel Optimize (Otimizar) para selecionar cores para a transparência.



Otimização de uma animação

A otimização comprime ao máximo o arquivo para proporcionar carregamento e exportação rápidas, tornando o tempo de download muito menor no site da Web.

Para otimizar uma animação:

1. Se o usuário planejar a exportação de uma animação como um GIF animado, deverá selecionar Animated GIF (GIF animado) como o formato de exportação de arquivo no painel Optimize (Otimizar).
Se o painel não estiver visível, selecionar Window (Janela) > Optimize (Otimizar).
2. Definir as opções Palette (Paleta), Dither (Pontilhado) ou Transparency (Transparência). Para mais informações sobre opções de otimização, consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” na página 391](#).
3. No painel Frames (Molduras), definir o retardo das molduras. Para mais informações, consultar [“Configuração do retardo de uma moldura” na página 366](#).

Formatos de exportação de uma animação

Depois de criar e otimizar uma animação, ela está pronta para ser exportada.

Os GIFs animados oferecem os melhores resultados para imagens gráficas de clipart e do tipo desenho animado. Para mais informações sobre a exportação de GIFs animados, consultar [“Exportação de uma animação” na página 412](#).

É possível exportar a animação como um arquivo SWF do Flash e, em seguida, importá-la para o Macromedia Flash. Ou é possível ignorar a etapa de exportação e importar o arquivo de origem PNG do Fireworks diretamente no Flash. Essa opção proporciona o maior controle sobre a forma de importação de uma animação. É possível importar todas as camadas e molduras de uma animação, se desejado, e editá-las posteriormente no Flash. Para mais informações, consultar [“Trabalho com o Macromedia Flash” na página 458](#).

Também é possível exportar molduras ou camadas de animações como vários arquivos. Isso poderá ser útil quando existirem muitos símbolos em camadas diferentes para o mesmo objeto. Por exemplo, será possível exportar um anúncio em faixa como vários arquivos se cada letra do nome da empresa for animada em um gráfico. Cada letra é separada das outras. Para mais informações sobre a exportação de camadas ou molduras para vários arquivos, consultar [“Exportação de uma moldura ou camada” na página 414](#).

Trabalho com animações existentes

É possível usar um arquivo de GIF animado existente como parte de uma animação do Fireworks. Há duas maneiras de se usar o arquivo: importar o GIF para um arquivo do Fireworks existente ou abri-lo como um novo arquivo.

Ao importar um GIF animado, o Fireworks o converte em um símbolo de animação e o coloca na moldura selecionada atualmente. Se a animação tiver mais molduras do que o filme atual, o usuário poderá escolher a adição automática de mais molduras.

Os GIFs importados perdem suas configurações originais de retardo de moldura e assumem o retardo de moldura do documento atual. Como o arquivo importado é um símbolo de animação, será possível aplicar movimento adicional a ele. Por exemplo, o usuário pode importar uma animação de um homem andando no lugar e depois aplicar propriedades de direção e movimento para fazê-lo andar através da tela.

Ao abrir um GIF animado no Fireworks, cria-se um novo arquivo e coloca-se cada moldura do GIF em uma moldura separada. Embora o GIF não seja um símbolo de animação, ele mantém as configurações de retardo de moldura do arquivo original.

Depois que o arquivo for importado, será necessário definir seu formato como Animated GIF (GIF animado) para exportar o movimento a partir do Fireworks.

Para importar um GIF animado:

1. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar).
2. Localizar o arquivo e clicar em Open (Abrir).
3. Clicar em Yes (Sim) para adicionar mais molduras à animação.

Clicando-se em Cancel (Cancelar), somente a primeira moldura do GIF animado será exibida. Embora todo o documento seja importado, será necessário adicionar mais molduras para visualizá-lo.

Para abrir um GIF animado:

- Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir) e localizar o arquivo GIF.

Uso de vários arquivos como uma animação

O Fireworks pode criar uma animação com base em um grupo de arquivos de imagem. Por exemplo, é possível criar um anúncio em faixa com base em diversos gráficos existentes, abrindo cada gráfico e colocando-o em uma moldura separada no mesmo documento.

Para abrir vários arquivos como uma animação:

1. Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir).
2. Manter a tecla Shift pressionada e clicar para selecionar vários arquivos.
3. Selecionar Open as Animation (Abrir como animação) e clicar em OK.

O Fireworks abre os arquivos em um novo documento único, colocando cada um em uma moldura separada, na ordem em que foram selecionados.

A meta principal em um projeto gráfico para a Web é a criação de imagens atraentes e que se descarreguem com rapidez. Para isso, é necessário selecionar um formato de arquivo com a melhor compressão para a imagem, mantendo ao mesmo tempo a melhor qualidade possível. Esse procedimento de equilíbrio é denominado *otimização*, que consiste em obter a mistura correta de cor, compressão e qualidade.

A exportação de gráficos do Macromedia Fireworks 8 é um processo em duas etapas:

- Primeiro, prepara-se um documento ou gráfico fatiado individual para exportar, selecionando-se as configurações de otimização e comparando-se as visualizações para determinar um equilíbrio aceitável entre qualidade e tamanho de arquivo.
- Em seguida, exporta-se (ou, em alguns casos, salva-se) o documento ou gráfico fatiado individual com o uso das configurações de exportação adequadas ao seu destino na Web ou em outro local.

Se a otimização e exportação de gráficos para a Web for uma novidade, o usuário poderá usar o Export Wizard (Assistente de exportação). O assistente orienta através do processo de exportação e sugere configurações. Ele também exibe a Image Preview (Visualização de imagem), onde é possível otimizar um documento como parte do processo de exportação.

Se estiver familiarizado com as tarefas de otimização e exportação de gráficos, o usuário poderá usar as outras ferramentas disponíveis no Fireworks para executar essas tarefas. Para otimizar, é possível usar o painel Optimize (Otimizar) e os botões de visualização na janela do documento. Elas oferecem maior controle sobre o processo de otimização. Para exportar, é possível usar a caixa de diálogo Export (Exportar) ou o botão Quick Export (Exportação rápida). Em alguns casos, o usuário pode simplesmente salvar o gráfico sem exportar. Para mais informações, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

O botão Quick Export torna mais fácil a exportação de gráficos para uso em outros aplicativos através da configuração automática das opções apropriadas na caixa de diálogo Export. Se o Fireworks for usado com outros aplicativos, o botão Quick Export poderá simplificar o fluxo de trabalho de criação.

Este capítulo abrange os seguintes tópicos:

Sobre otimização	378
Uso do Export Wizard	378
Otimização no espaço de trabalho	384
Exportação do Fireworks	408
Envio de um documento do Fireworks como um anexo de e-mail	431
Uso do botão File Management	432

Sobre otimização

A otimização de gráficos no Fireworks envolve as seguintes ações:

- Escolha do melhor formato de arquivo. Cada formato de arquivo tem um método diferente de compressão das informações de cores. A escolha do formato apropriado para determinados tipos de gráficos pode reduzir sensivelmente o tamanho do arquivo.
- Configuração de opções específicas do formato. Cada formato de arquivo gráfico tem um conjunto exclusivo de opções. É possível usar opções, como profundidade de cor, para reduzir o tamanho do arquivo. Alguns formatos de arquivo gráfico, como GIF e JPEG, também têm opções para o controle da compressão da imagem.
- Ajuste das cores no gráfico (somente para formatos de arquivo de 8 bits). É possível limitar as cores limitando a imagem a um conjunto de cores específico, denominado paleta de cores. Com isto, é possível eliminar cores não usadas na paleta de cores. Menos cores na paleta significam menos cores na imagem, o que resulta em um tamanho de arquivo menor para os tipos de arquivo de imagem com paletas.

É recomendável experimentar todos os controles de otimização para encontrar o melhor equilíbrio entre qualidade e tamanho.

Uso do Export Wizard

Se a otimização e exportação de gráficos da Web for uma novidade, o usuário poderá usar o Export Wizard (Assistente de exportação). Com o uso do Export Wizard, é possível exportar gráficos facilmente, sem a necessidade de compreender os detalhes de otimização e exportação.

O Export Wizard orienta o usuário passo a passo através dos processos de otimização e exportação. Respondendo às perguntas sobre o destino do arquivo e uso pretendido, o Export Wizard sugere o tipo de arquivo e as configurações de otimização.

Se for preferível otimizar o tamanho do arquivo alvo ao máximo, o Export Wizard otimizará o arquivo exportado para que se ajuste ao limite de tamanho definido.

Quando estiver mais familiarizado com a otimização e exportação, o usuário poderá usar o painel Optimize e os botões de visualização na janela do documento para otimizar os gráficos. Eles são mais convenientes do que o Export Wizard e oferecem maior controle sobre a otimização para os usuários habituados ao processo de otimização. Depois de otimizar os gráficos dessa maneira, será necessário executar uma etapa adicional para exportá-los (ou, em alguns casos, salvá-los). Para mais informações sobre exportação, consultar [“Otimização no espaço de trabalho” na página 384](#) ou [“Exportação do Fireworks” na página 408](#). Para mais informações sobre pontos ativos, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

Para exportar um documento com o uso do Export Wizard:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export Wizard (Assistente de exportação).
2. Responder às perguntas que aparecem e clicar em Continue (Continuar) em cada painel. O Fireworks faz recomendações relativas aos formatos de arquivo.

DICA

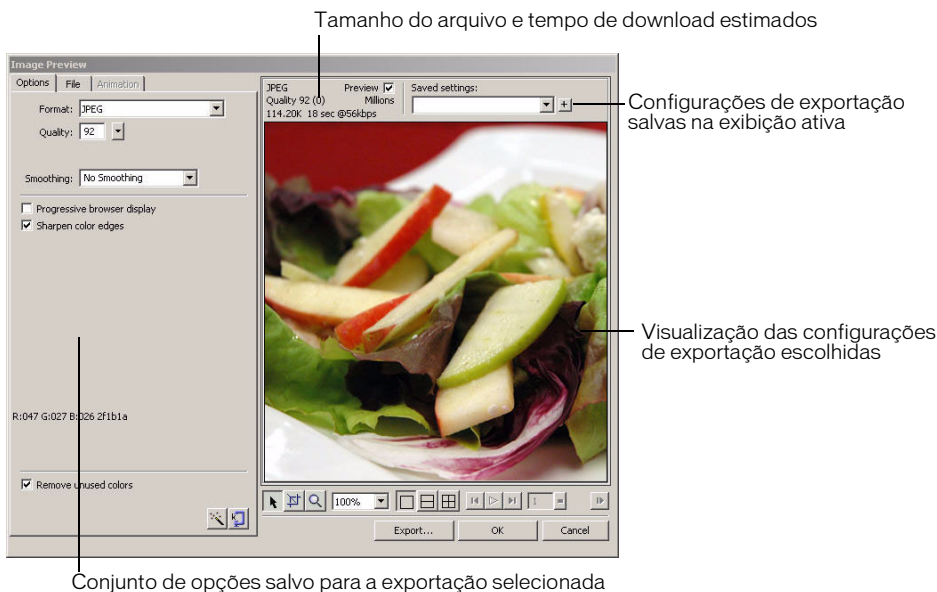
Selecionar Target Export File Size (Tamanho do arquivo de exportação de destino) no primeiro painel para otimizar o tamanho do arquivo ao máximo.

3. Clicar em Exit (Sair) na janela Analysis Results (Resultados da análise) do assistente. A janela Image Preview (Visualização de imagem) é aberta com recomendações de opções de exportação. Para mais informações, consultar [“Uso da Export Preview” na página 379](#).

Uso da Export Preview

Quando acessado pelo Export Wizard (Assistente de exportação), a Image Preview (Visualização de imagem) exibe a otimização recomendada e as opções de exportação para o documento atual. Quando selecionado diretamente no menu File (Arquivo), a opção Image Preview exibe as configurações do documento atual definidas no painel de otimização.

A área de visualização de Image Preview exibe o documento ou o gráfico exatamente como será exportado e estima o tamanho do arquivo e o tempo de download com as configurações de exportação atuais.



É possível dividir as exibições para comparar as várias configurações e encontrar o menor tamanho de arquivo que mantenha um nível de qualidade aceitável. Também é possível limitar o tamanho usando o Optimize to Size Wizard (Assistente de Otimizar para o tamanho).

Ao exportar GIFs animados ou rollovers JavaScript, o tamanho estimado do arquivo representa o tamanho total de todas as molduras.

OBSERVAÇÃO

Para aumentar a velocidade de redesenho de Image Preview, cancelar a seleção de Preview (Visualizar). Para interromper o redesenho da área de visualização ao alterar as configurações, pressionar Esc.

Para exportar usando Image Preview:

1. Selecionar File (Arquivo) > Image Preview (Visualização de imagem) para abrir a Image Preview.

- Para editar as configurações de otimização, clicar na guia Options (Opções). Para mais informações sobre as opções disponíveis nessa guia, consultar os procedimentos a seguir.
- Para editar o tamanho e a área da imagem exportada, clicar na guia File (Arquivo) e alterar as configurações desejadas. Para mais informações sobre as opções disponíveis na guia, consultar os procedimentos a seguir.
- Para editar as configurações de animação da imagem, clicar na guia Animation (Animação) e alterar as configurações desejadas. Para mais informações sobre as opções disponíveis nessa guia, consultar os procedimentos a seguir.



2. Usar o botão Zoom na parte inferior da caixa de diálogo para ampliar ou reduzir a visualização. Clicar neste botão para ativar a ferramenta de ampliação Zoom e, em seguida, clicar na visualização para ampliá-la. Para reduzir o zoom, clicar no botão da visualização mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada .

3. Para enquadrar a área de visualização, seguir um destes procedimentos:



- Na base da caixa de diálogo, clicar no botão Pointer (Ponteiro) e arrastar na visualização.
- Manter pressionada a barra de espaço quando o ponteiro de zoom estiver ativo e arrastar na visualização.

4. Clicar em um botão de divisão de exibição para dividir a área de visualização em duas ou quatro áreas e comparar as configurações.



Cada janela de visualização pode exibir uma visualização do gráfico com configurações de exportação diferentes.

OBSERVAÇÃO

Quando o usuário aplica zoom ou enquadra com várias exibições abertas, todas as exibições se ampliam/reduzem e se enquadram simultaneamente.

5. Clicar em Export (Exportar) ao concluir a alteração das configurações.
6. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome para o arquivo, selecionar um destino, definir outras opções desejadas e clicar em Save (Salvar).

Para mais informações sobre as opções da caixa de diálogo Export, consultar [“Exportação do Fireworks” na página 408](#).

Para definir as configurações de otimização usando Image Preview:

1. Clicar na guia Options. Em sua maioria, as opções disponíveis aqui são semelhantes às do painel Optimize (Otimizar). Para mais informações sobre essas opções, consultar [“Uso das configurações de otimização” na página 385](#).



2. Clicar no botão Optimize to Size Wizard (Assistente de Otimizar para o tamanho) para otimizar um gráfico com base em um tamanho de arquivo de destino.

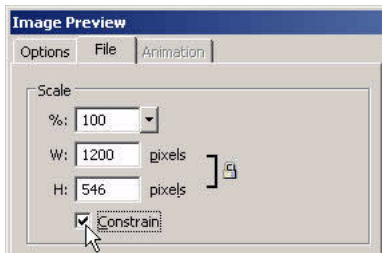
Digitar um tamanho de arquivo, em kilobytes, e clicar em OK.

O Optimize to Size Wizard tenta ajustar o tamanho do arquivo solicitado usando os seguintes métodos:

- Ajuste da qualidade do JPEG
- Modificação da suavização do JPEG
- Alteração do número de cores em imagens de 8 bits
- Alteração das configurações de pontilhamento em imagens de 8 bits
- Ativação ou desativação das configurações de otimização

Para definir as dimensões da imagem exportada usando Image Preview:

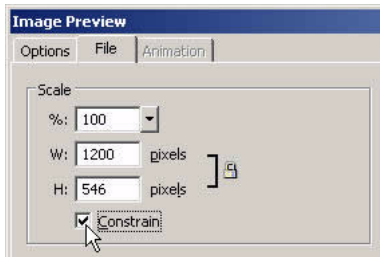
1. Clicar na guia File.
2. Especificar uma porcentagem de escala ou digitar a largura e altura desejadas em pixels. Selecionar Constrain (Restringir) para colocar em escala a largura e a altura proporcionalmente.



Para definir somente parte de uma imagem para exportação usando Image Preview:

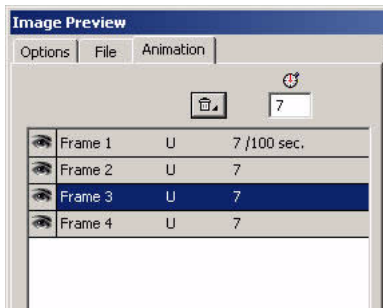
1. Clicar na guia File.
2. Selecionar a opção Export Area (Área de exportação) e seguir um destes procedimentos para especificar a área a ser exportada:
 - Arrastar a borda pontilhada que aparece em volta da visualização até que ela circunde a área de exportação desejada. Arrastar dentro da visualização a fim de mover áreas ocultas para a exibição.

- Digitar as coordenadas de pixel para os limites da área de exportação.



Para definir as configurações de animação usando Image Preview:

1. Clicar na guia Animation (Animação).
2. Utilizar as técnicas a seguir para visualizar molduras de animação:
 - Para exibir uma única moldura, selecionar a moldura desejada na lista do lado esquerdo da caixa de diálogo ou utilizar os controles de moldura na área inferior direita da caixa de diálogo.
 - Para reproduzir a animação, clicar no controle Play/Stop (Reproduzir/Parar) na área inferior direita da caixa de diálogo.
3. Fazer as edições na animação:
 - Para especificar o método de eliminação de moldura, selecionar a moldura desejada na lista e escolher uma opção no menu pop-up (indicado pelo ícone de lixeira).
 - Para definir o retardo de moldura, selecionar a moldura desejada na lista e digitar o tempo de retardo em centésimos de segundo no campo Frame Delay (Retardo de moldura).



- Para configurar a animação de modo a reproduzi-la repetidamente, clicar no botão Looping (Ciclos) e selecionar o número desejado de repetições no menu pop-up.

- Selecionar a opção Auto-Crop (Cortar automático) para cortar cada moldura como uma área retangular de forma que a saída só inclua a área da imagem que diferir entre as molduras. A seleção dessa opção reduz o tamanho do arquivo.
- Selecionar a opção Auto-Difference (Diferença automática) para que a saída só inclua os pixels alterados de uma moldura para a outra. A seleção dessa opção reduz o tamanho do arquivo.

Otimização no espaço de trabalho

A exportação de gráficos para uso na Web é um processo em duas etapas: otimizar e exportar (ou, em alguns casos, simplesmente salvar). A otimização de gráficos assegura o balanço correto entre cor, compressão e qualidade. Depois de finalizar as configurações de otimização de um gráfico, ele está pronto para exportação.

Não será necessário usar o Export Wizard (Assistente de exportação) e a Image Preview (Visualização de imagem) no Fireworks caso o usuário esteja familiarizado com a otimização e a exportação de gráficos. O Fireworks tem recursos de otimização e exportação no espaço de trabalho que proporcionam maior controle sobre a forma de exportação de arquivos:

- O painel Optimize (Otimizar) contém os controles principais para a otimização. Para formatos de arquivo de 8 bits, também existe uma tabela de cores que exibe as cores na paleta de cores de exportação atual.

OBSERVAÇÃO

Quando uma fatia é selecionada, o painel Optimize exibe as configurações de otimização da fatia. Da mesma forma, quando todo o documento é selecionado, o painel Optimize exibe as configurações de otimização de todo o documento. Em outras palavras, a seleção ativa determina o que é exibido no painel Optimize.

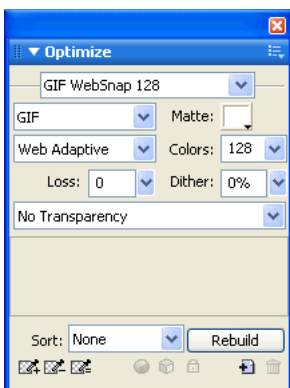
- Quando uma fatia é selecionada, o Property inspector (Inspetor de propriedades) apresenta o menu pop-up Slice Export Settings (Configurações de exportação da fatia) no qual é possível escolher configurações de otimização predefinidas ou salvas.
- Os botões de visualização na janela do documento exibem a aparência do gráfico exportado com as configurações de otimização atuais.

É possível otimizar o documento inteiro da mesma forma ou selecionar fatias individuais, ou áreas selecionadas de um JPEG, e atribuir configurações de otimização diferentes para cada um deles.

Uso das configurações de otimização

É possível selecionar configurações de otimização comuns no Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel Optimize (Otimizar) para definir rapidamente o formato de um arquivo e aplicar várias configurações de formato específicas. Quando uma opção for selecionada no menu pop-up de opções de exportação padrão no Property inspector, as opções restantes no painel Optimize serão definidas automaticamente. Caso desejado, será possível ajustar ainda mais cada opção individualmente.

Se for necessário um controle de otimização mais personalizado do que o oferecido pelas opções predefinidas, será possível criar configurações de otimização personalizadas no painel Optimize. Também é possível modificar a paleta de cores de um gráfico com o uso da tabela de cores no painel Optimize.



Para selecionar uma otimização predefinida:

- No Property inspector (Inspetor de propriedades) ou no painel Optimize (Otimizar), selecionar uma predefinição no menu pop-up Settings (Configurações):

GIF Web 216 força todas as cores para cores websafe. A paleta de cores contém até 216 cores (consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT”](#) na página 391).

GIF WebSnap 256 converte cores não-websafe nas cores websafe mais parecidas. A paleta de cores contém até 256 cores.

GIF WebSnap 128 converte cores não-websafe nas cores websafe mais parecidas. A paleta de cores contém até 128 cores.

GIF Adaptive 256 (GIF adaptativa 256) é uma paleta de cores que contém somente as cores reais usadas no gráfico. A paleta de cores contém até 256 cores.

JPEG - Better Quality (JPEG - Melhor qualidade) define a qualidade para 80 e a suavização para 0, resultando em um gráfico de alta qualidade, porém, maior.

JPEG - Smaller File (JPEG - Arquivo menor) define a qualidade para 60 e a suavização para 2, resultando em um gráfico com menos da metade do tamanho de um JPEG de melhor qualidade, mas com qualidade reduzida.

Animated GIF Websnap 128 (GIF animado Websnap 128) define o formato do arquivo para GIF animado e converte cores não-websafe nas cores websafe mais parecidas. A paleta de cores contém até 128 cores.

Para mais informações sobre tipos de arquivo, consultar [“Escolha de um tipo de arquivo” na página 389](#).

Para especificar configurações de otimização personalizadas:

1. No painel Optimize (Otimizar), selecionar uma opção no menu pop-up Export File Format (Formato de arquivo de exportação).
2. Definir opções específicas do formato, como profundidade de cor, pontilhamento e qualidade.
3. No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar outras configurações de otimização, caso necessário.

Para mais informações sobre controles de otimização específicos, consultar as seções apropriadas em [“Otimização no espaço de trabalho” na página 384](#).

4. É possível nomear e salvar configurações de otimização. Os nomes das configurações salvas são exibidos nas configurações de otimização predefinidas no menu pop-up Settings (Configurações) no painel Optimize e no Property inspector quando fatias, botões ou a tela são selecionados. Para mais informações, consultar [“Salva e reutilização de uma configuração de otimização” na página 407](#).

Para modificar a paleta de cores:

- Se o painel Optimize ainda não estiver aberto, selecionar Window (Janela) > Optimize (Otimizar) para exibir e editar a paleta de cores de um documento.

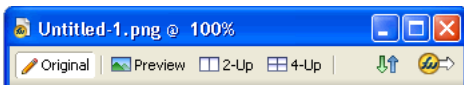
Para mais informações, consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” na página 391](#).

Para otimizar fatias individuais:

1. Clicar em uma fatia para selecioná-la. Pressionar a tecla Shift e clicar para selecionar mais de uma fatia.
2. Otimizar as fatias selecionadas com o uso do painel Optimize.

Visualização e comparação de configurações de otimização

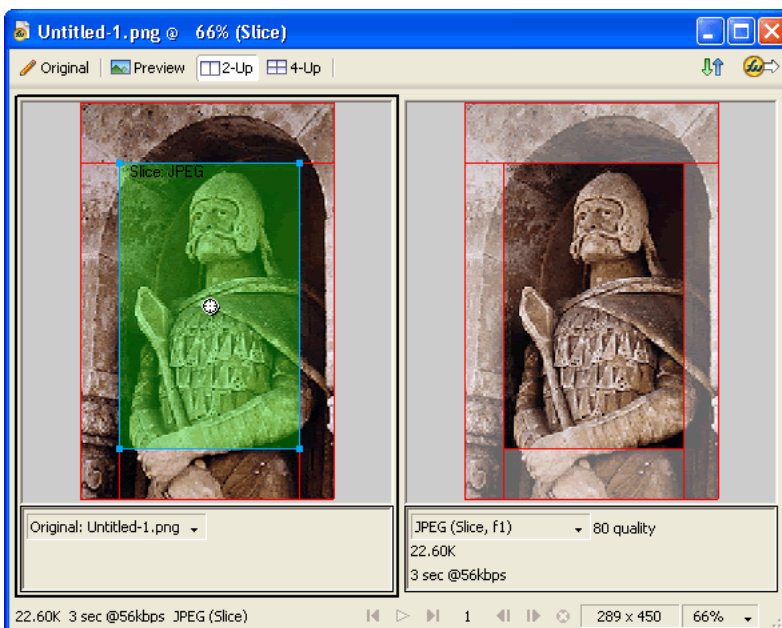
Os botões de visualização de documento exibem o gráfico tal como apareceria em um navegador da Web, com base nas configurações de otimização. É possível visualizar os comportamentos de rollover e navegação, bem como a animação.



O botão Original e os botões de visualização de documento

Os botões de visualização de documento exibem o tamanho total, o tempo de download estimado e o formato de arquivo de um documento. O tempo de download estimado é o tempo médio de download de todas as fatias e molduras do documento com um modem de 56 Kbps. As exibições 2-Up (2 para cima) e 4-Up (4 para cima) exibem informações adicionais que variam de acordo com o tipo de arquivo selecionado.

É possível usar o painel Optimize (Otimizar) para otimizar um documento enquanto o mesmo é visualizado, como na exibição Original. É possível otimizar o documento inteiro de uma só vez ou somente em fatias selecionadas. A sobreposição de fatias ajuda a diferenciar as fatias sendo otimizadas atualmente do resto do documento. A sobreposição de fatias exibe as áreas que não estão sendo otimizadas atualmente com uma coloração esmaecida, branca transparente. É possível ativar ou desativar a sobreposição de fatias.



Na otimização de uma fatia selecionada, as fatias que não são otimizadas ficam esmaecidas.

Para visualizar um gráfico com base nas configurações de otimização atuais:

- Clicar no botão Preview (Visualizar) no canto superior esquerdo da janela do documento.



OBSERVAÇÃO

No painel Tools (Ferramentas), clicar em Hide Slices (Ocultar fatias) para ocultar fatias e guias de fatia durante a visualização.

Para comparar exibições com configurações de otimização diferentes:

1. Clicar no botão 2-Up ou 4-Up no canto superior esquerdo da janela do documento.
2. Clicar em uma das visualizações de tela dividida para selecioná-la.

3. No painel Optimize, digitar as configurações.
4. Selecionar as outras visualizações e especificar configurações de otimização diferentes para cada visualização para compará-las.

Quando a exibição 2-Up ou 4-Up é selecionada, a primeira divisão de exibição apresenta o documento PNG original do Fireworks para permitir a comparação com as versões otimizadas. É possível alternar essa exibição para exibir outra versão otimizada.

Para alternar de qualquer exibição otimizada para a original a partir das exibições 2-Up ou 4-Up:

1. Selecionar uma exibição otimizada.
2. No menu pop-up Preview (Visualizar) na parte inferior da janela de visualização, selecionar Original (No Preview) (Original [Sem visualização]).

Para alternar da exibição original para a otimizada a partir das exibições 2-Up ou 4-Up:

1. Selecionar a exibição que contém o original.
2. No menu pop-up Preview (Visualizar), selecionar Image Preview (Visualização de exportação).

Para ocultar ou mostrar uma sobreposição de fatia:

- Selecionar View (Exibir) > Slice Overlay (Sobreposição de fatia).

OBSERVAÇÃO

Este comando é útil tanto em Preview quanto nas visualizações 2-Up ou 4-Up.

Escolha de um tipo de arquivo

O usuário deve basear a seleção do formato de arquivo no design e uso do gráfico. A aparência de um gráfico pode variar de um formato para outro, especialmente ao usar tipos de compressão diferentes. Além disso, somente certos tipos de arquivos gráficos são aceitos pela maior parte dos navegadores da Web. E também outros tipos de arquivo são ideais para impressão ou uso em aplicativos de multimídia.

Os seguintes tipos de arquivo estão disponíveis:

GIF, ou Graphics Interchange Format, é um formato gráfico popular para a Web. GIFs contêm um máximo de 256 cores. Além disso, os GIFs podem conter uma área transparente e vários quadros para animação. Imagens com áreas de cor sólida podem se compactar mais ao serem exportadas como GIFs. Um GIF é geralmente ideal para desenhos, logotipos, imagens com áreas transparentes e animações.

JPEG, desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group especificamente para imagens fotográficas ou com cores de alta densidade. O formato JPEG suporta milhões de cores (24 bits). Esse formato é o melhor para fotografias digitalizadas, imagens que usam texturas, imagens com transição de cores em dégradé e qualquer imagem que exija mais de 256 cores.

PNG, ou Portable Network Graphic, é um formato gráfico versátil para a Web. Porém, nem todos os navegadores da Web podem visualizar gráficos PNG. O formato PNG pode suportar cores de até 32 bits, conter transparência ou um canal alfa e ser progressivo. PNG é o formato de arquivo nativo do Fireworks. Porém, arquivos PNG Fireworks contêm informações específicas do aplicativo que não são armazenadas em um arquivo PNG exportado ou em arquivos criados em outros aplicativos.

WBMP, ou Wireless Bitmap, é um formato gráfico criado para dispositivos de computação móveis, como telefones celulares e PDAs (Personal Digital Assistant, assistente pessoal digital). Esse formato é usado especificamente em páginas WAP (Wireless Application Protocol, protocolo de aplicações sem fio). O WBMP é um formato de 1 bit, portanto, só duas cores ficam visíveis: preto e branco.

TIFF, ou Tagged Image File Format, é um formato gráfico usado para armazenar imagens bitmap. TIFFs são usados com maior frequência em publicações impressas. Muitos aplicativos de multimídia também aceitam gráficos TIFF importados.

BMP, o formato de arquivo gráfico do Microsoft Windows, é um formato de arquivo comum usado para exibir imagens bitmap. BMPs são usados primariamente no sistema operacional Windows. Muitos aplicativos podem importar imagens BMP.

PICT, desenvolvido pela Apple Computer, é um formato de arquivo gráfico normalmente usado no sistema operacional Macintosh. A maioria dos aplicativos para Mac pode importar imagens PICT.

Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT

Cada formato de arquivo gráfico no Fireworks tem um conjunto de opções de otimização. Para a maior parte, somente os tipos de arquivo de 8 bits, como GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 e PICT 8, oferecem um volume significativo de controle sobre a otimização.

OBSERVAÇÃO

Os arquivos JPEG não são exceção. Para mais informações sobre controles de otimização de JPEG, consultar [“Otimização de um JPEG” na página 402](#).

As configurações de otimização do Fireworks são semelhantes para todos os formatos de arquivo gráfico de 8 bits.- Para formatos de arquivo para a Web, como GIF e PNG, também é possível especificar a quantidade de compressão desejada para o gráfico.

É possível otimizar tipos de arquivo de 8 bits através do ajuste de suas paletas de cores. Menos cores na paleta representam menos cores na imagem, resultando em um tamanho de arquivo menor. O inconveniente da redução de cores é que ela também reduz a qualidade da imagem.

À medida que experimenta configurações de otimização diferentes, o usuário pode usar os botões 2-Up e 4-Up para testar e comparar a aparência e o tamanho de arquivo estimado de um gráfico. Para mais informações sobre o uso dos botões de visualização de documento, consultar [“Visualização e comparação de configurações de otimização” na página 387](#).

OBSERVAÇÃO

Usando a caixa de diálogo Save As (Salvar como) do Fireworks 8, é possível salvar todos os tipos de arquivos mencionados acima (exceto PICT, que só é suportado pela versão do Fireworks para Macintosh) nos formatos originais. O que não ocorria nas versões anteriores do Fireworks. Para mais informações, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

Escolha de uma paleta de cores

GIFs e outros formatos de imagem de 8 bits contêm uma paleta de cores. A paleta de cores é uma lista de até 256 cores disponíveis para o arquivo. Somente as cores definidas na paleta de cores aparecem na imagem gráfica, porém algumas paletas de cores contêm cores que não estão no gráfico.

As seguintes paletas estão disponíveis no Fireworks:

Adaptive (Adaptativa) é uma paleta personalizada derivada das cores reais do documento. As paletas adaptativas, em geral, produzem as imagens de melhor qualidade.

Web Adaptive (Adaptativa Web) é uma paleta adaptativa na qual as cores parecidas com cores websafe são convertidas para a cor websafe mais próxima. As cores websafe são aquelas que se originam da paleta Web 216.

Web 216 é uma paleta com as 216 cores comuns aos computadores Windows e Macintosh. Essa paleta é muitas vezes denominada paleta websafe ou à prova de navegador, pois produz resultados razoavelmente consistentes em vários navegadores da Web em qualquer plataforma, quando exibidas em monitores de 8 bits.

Exact (Exata) contém as cores exatas usadas na imagem. Somente as imagens contendo 256 cores ou menos podem usar a paleta Exact (Exata). Se a imagem contiver mais de 256 cores, a paleta será alternada para Adaptive.

O **Windows** e o **Macintosh** contêm 256 cores definidas pelos padrões da plataforma Windows ou Macintosh, respectivamente.

Grayscale (Tons de cinza) é uma paleta de 256 ou menos tons de cinza. A escolha dessa paleta converterá a imagem em tons de cinza.

Black and White (Preto e branco) é uma paleta que consiste somente em duas cores: preto e branco.

Uniform (Uniforme) é uma paleta matemática baseada em valores de pixels RGB.

Custom (Personalizada) é uma paleta que foi modificada ou carregada de uma paleta externa (arquivo ACT) ou um arquivo GIF.

O ajuste da paleta de cores durante a otimização afeta as cores da imagem. É possível otimizar e personalizar paletas de cores com o uso da tabela de cores no painel Optimize.

Para selecionar uma paleta de cores:

- No menu pop-up Indexed Palette (Paleta indexada) do painel Optimize (Otimizar), selecionar uma opção.

Para importar uma paleta personalizada:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Load Palette (Carregar paleta).
 - No menu pop-up Indexed Palette (Paleta indexada) do painel Optimize, selecionar Custom (Personalizar).
2. Navegar até um arquivo de paleta ACT ou GIF e clicar em Open (Abrir).

As cores dos arquivos ACT ou GIF são adicionadas à tabela de cores no painel Optimize.

OBSERVAÇÃO

Os usuários do Windows devem selecionar GIF Files (Arquivos GIF) no menu pop-up Files of Type (Arquivos do tipo) para ver os arquivos com a extensão .gif na caixa de diálogo Open.

Configuração da intensidade da cor

Intensidade de cor é o número de cores no gráfico. É possível tornar os arquivos menores com a redução do número de cores usadas. A redução da intensidade da cor remove algumas cores da imagem a partir daquelas menos usadas. Os pixels que contêm as cores descartadas são convertidos nas cores mais próximas restantes na paleta. Isto pode reduzir a qualidade da imagem.

OBSERVAÇÃO

A opção de intensidade da cor está disponível somente para os formatos de arquivo gráfico GIF e outros de 8 bits.

Para selecionar uma intensidade de cor:

- No menu pop-up Colors (Cores) do painel Optimize (Otimizar), selecionar uma opção ou digitar um valor na caixa de texto. É possível selecionar de 2 até 256 cores.

OBSERVAÇÃO

O número de cores reais da imagem pode ser menor do que o número máximo de cores selecionadas. O número na base da tabela de cores indica o número real de cores visíveis na imagem. Se não houver nenhum número visível, será exibido o botão Rebuild (Reconstruir), o que indicará a necessidade de reconstruir a paleta de cores. Para mais informações, consultar [“Exibição de cores em uma paleta” na página 395](#).

Para selecionar uma intensidade de cor além de 256 cores:

- No menu pop-up Export File Format (Formato de arquivo de exportação) do painel Optimize (Otimizar), selecionar um formato de arquivo de 24 ou 32 bits.

OBSERVAÇÃO

As intensidades de cor maiores criam arquivos maiores e geralmente não são ideais para gráficos da Web. Só usar intensidades de cor de 24 ou 32 bits ao exportar ou salvar imagens fotográficas com tons contínuos ou misturas de cores com dégradé complexo.- No caso de gráficos com alta intensidade de cor para a Web, usar arquivos JPEG. Para mais informações, consultar [“Otimização de um JPEG” na página 402](#).

Remoção de cores não utilizadas

A remoção de cores não utilizadas de uma imagem antes da exportação ou salvamento diminui o tamanho do arquivo.

OBSERVAÇÃO

Esta opção está disponível somente para os formatos de arquivo gráfico GIF e outros de 8 bits.

Para remover cores não usadas:

- No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Remove Unused Colors (Remover cores não usadas).

Para incluir todas as cores da paleta, inclusive as que não estão na imagem exportada ou salva:

- Cancelar a seleção de Remove Unused Colors (Remover cores não usadas).

Pontilhamento para aproximar cores perdidas

O pontilhamento aproxima cores que não estão na paleta atual através da alternância de pixels coloridos de maneira semelhante. A uma certa distância, as cores se misturam para criar a aparência da cor ausente. O pontilhamento é especialmente útil quando são exportadas imagens com misturas ou dégradés complexos ou imagens fotográficas para um formato de arquivo gráfico de 8 bits, como o GIF.

O pontilhamento pode aumentar sensivelmente o tamanho do arquivo.

OBSERVAÇÃO

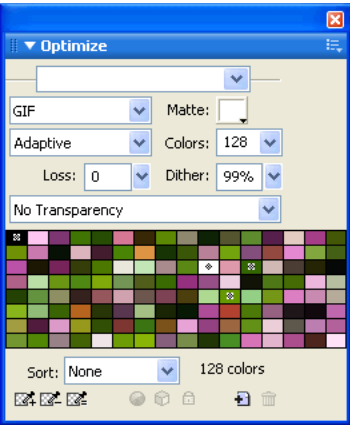
A opção de pontilhamento está disponível somente para os formatos de arquivo gráfico GIF, outros de 8 bits e WBMP.

Para pontilhar um gráfico:

- Na caixa de texto Dither (Pontilhamento) do painel Optimize, digitar um valor percentual.

Exibição de cores em uma paleta

A tabela de cores no painel Optimize exibe as cores da visualização atual quando o usuário trabalha com cores de 8 bits ou menos, permitindo-lhe modificar a paleta de uma imagem. A tabela de cores atualiza-se automaticamente no modo Preview (Visualização). Ela aparece vazia quando é otimizada mais de uma fatia ao mesmo tempo ou quando o arquivo otimizado não está em um formato de 8 bits, como GIF.



Vários símbolos pequenos aparecem em alguns exemplos de cores, indicando certas características de cores individuais, como segue:

Símbolo	Significado
	A cor foi editada, afetando somente o documento exportado. Esse procedimento não altera a cor no documento de origem.
	A cor está bloqueada.
	A cor é transparente.
	A cor é websafe.
	A cor tem vários atributos. Neste caso, a cor é websafe, está bloqueada e foi editada.

Se o documento for editado, a tabela de cores poderá não mostrar mais todas as cores do documento. Se isso ocorrer, será necessário reconstruir a tabela de cores. Um botão Rebuild (Reconstruir) aparecerá na base do painel Optimize (Otimizar) quando for necessário reconstruir a tabela de cores.

Para reconstruir a tabela de cores para que reflita as edições feitas no documento:

- Na base do painel Optimize, clicar em Rebuild (Reconstruir).
Quando a tabela estiver reconstruída, o botão Rebuild desaparecerá e o número real de cores usado na imagem será exibido em seu lugar.

Para selecionar uma cor:

- Na tabela de cores do painel Optimize, clicar na cor.

Para selecionar várias cores:

- Pressionar a tecla Control e clicar (Windows) ou Command e clicar (Macintosh) nas cores.

Para selecionar uma faixa de cores:

1. Clicar em uma cor.
2. Pressionar a tecla Shift e clicar na última cor da faixa que se deseja selecionar.

Para visualizar todos os pixels do documento que contenham uma cor específica:

1. Clicar no botão Preview (Visualizar) no canto superior esquerdo da janela do documento.
2. Na tabela de cores do painel Optimize, clicar e manter o mouse sobre um exemplo.

Os pixels contendo o exemplo selecionado mudarão temporariamente para outra cor de realce até o usuário soltar o botão do mouse.

OBSERVAÇÃO

Ao visualizar pixels no documento com o uso das exibições 2-Up (2 para cima) ou 4-Up (4 para cima), selecionar uma exibição diferente de Original.

Bloqueio de cores em uma paleta

É possível bloquear cores individuais para não permitir sua remoção ou alteração ao alternar entre paletas ou reduzir o número de cores de uma paleta. Quando ocorre a alternância para outra paleta depois do bloqueio de cores, as cores bloqueadas são adicionadas à nova paleta.

Para bloquear uma cor selecionada, executar um dos seguintes procedimentos:



- Na base do painel Optimize (Otimizar), clicar no botão Lock (Bloquear).

- Clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh) no exemplo de cor e selecionar Lock Color (Bloquear cor) no menu contextual.

Para desbloquear uma cor:

1. Na tabela de cores do painel Optimize, selecionar uma cor bloqueada.
2. Clicar no botão Lock (Bloquear) no painel Optimize, ou clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh) no exemplo de cor e escolher Lock Color.

Para desbloquear todas as cores:

- No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Unlock All Colors (Desbloquear todas as cores).

Edição de cores em uma paleta

É possível alterar uma cor na paleta editando-a na tabela de cores do painel Optimize. A edição de uma cor substitui todas as ocorrências da mesma na imagem a ser exportada ou salva como bitmap. A edição não substitui a cor na imagem original, a não ser que o usuário esteja trabalhando com um bitmap e salve a imagem nesse formato. Nesse caso, a imagem também deverá ser salva como um arquivo PNG para que seja mantida uma versão editável da imagem original.

Para editar uma cor:

1. Para abrir o seletor de cores do sistema, seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar uma cor e clicar no botão Edit Color (Editar cor) na base do painel Optimize (Otimizar).
 - Na tabela de cores, clicar duas vezes em uma cor.
2. Alterar a cor com o uso do seletor de cores do sistema.

A nova cor substitui cada ocorrência da cor substituída na área de visualização.



OBSERVAÇÃO

Clicar com o botão direito (Windows) ou pressionar Control e clicar (Macintosh) em uma cor da paleta para exibir um menu de atalho de opções de edição para a cor.

Uso de cores websafe

As cores websafe são cores comuns às plataformas Macintosh e Windows. Essas cores não ficam pontilhadas quando exibidas em um navegador da Web na tela de um computador definida para 256 cores.

O Fireworks tem diversos métodos de aplicação e uso de cores websafe.

Para forçar todas as cores para cores websafe:

- No menu pop-up Indexed Palette (Paleta indexada) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Web 216.

Para criar uma paleta adaptativa com cores semelhantes às websafe:

- No menu pop-up Indexed Palette (Paleta indexada) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Web Adaptive (Adaptativa Web).

As cores não-websafe que estejam próximas às cores websafe serão convertidas em cores websafe mais próximas.

Para forçar uma cor para a websafe mais próxima equivalente:

1. Na tabela de cores do painel Optimize, selecionar uma cor.
2. Clicar no botão Snap to Web Safe (Alinhar pela cor websafe).



Se o usuário salvar um PNG do Fireworks, a alteração de cores para websafe no painel Optimize afetará somente a versão exportada da imagem e não a imagem real.

Salva de uma paleta

É possível salvar paletas personalizadas como arquivos externos de paleta. É possível usar paletas salvas com outros documentos do Fireworks ou em outros aplicativos que suportem arquivos externos de paleta, como o Adobe Photoshop, Macromedia FreeHand e Flash 5. Os arquivos de paleta têm a extensão .act.

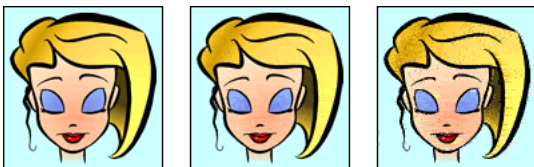
Para salvar uma paleta de cores personalizada:

1. No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Save Palette (Salvar paleta).
2. Digitar um nome para a paleta e selecionar uma pasta de destino.
3. Clicar em Save.

É possível carregar o arquivo salvo da paleta no painel Swatches (Exemplos de cores) ou no painel Optimize para usá-lo ao exportar outros documentos.

Ajuste de compressão

É possível comprimir arquivos GIF, para torná-los ainda menores do que o normal, alterando sua configuração de perda. Configurações maiores de perda produzem arquivos menores, mas com uma qualidade de imagem inferior. Uma configuração de perda entre 5 e 15 geralmente produz os melhores resultados.



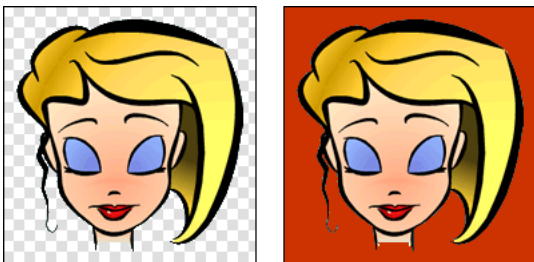
GIF original; valor de perda de 30; valor de perda de 100

Para alterar a compressão de um GIF:

- No painel Optimize (Otimizar), digitar uma configuração para Loss (Perda).

Transformação em áreas transparentes

É possível definir áreas transparentes tanto em GIFs como em PNGs de 8 bits de maneira que, em um navegador da Web, o fundo da página da Web fique visível através dessas áreas. No Fireworks, um quadriculado cinza e branco na visualização de um documento indica as áreas transparentes.



Visualização de imagem otimizada no Fireworks; imagem exportada com transparência e colocada em uma página da Web com um fundo colorido

OBSERVAÇÃO

Os PNGs de 32 bits já contêm transparência, embora não seja exibida uma opção de transparência para esses PNGs no painel Optimize (Otimizar).

O usuário deve usar o recurso transparência do índice ao exportar imagens GIF que contenham áreas transparentes. Com a transparência do índice, é possível definir cores específicas que serão transparentes na exportação. A transparência do índice ativa ou desativa pixels com valores de cor específicos. Como o formato GIF suporta a transparência do índice, esta é a forma mais comum de transparência usada na Web.

OBSERVAÇÃO

Por padrão, as imagens GIF são exportadas sem transparência no Fireworks. Mesmo que a tela por trás de uma imagem ou um objeto seja transparente na exibição Original no Fireworks, isso não significa que o fundo dessa imagem será transparente quando ela for exportada como GIF para uso na Web. Será necessário selecionar Index Transparency (Transparência do índice) antes da exportação.

Também é possível usar a transparência alfa, embora não seja usada com frequência em gráficos da Web porque somente o formato PNG a suporta e a maioria dos navegadores da Web não suporta esse formato. A transparência alfa é usada com frequência em gráficos exportados que contêm transparência dégradé e pixels semi-opacos. A transparência alfa também é útil para exportar arquivos para o Macromedia Flash ou Director, pois ambos oferecem suporte a esse tipo de transparência.

OBSERVAÇÃO

A configuração de cores para transparências afeta somente a versão exportada da imagem, não a imagem real. É possível ver qual a aparência da imagem exportada em uma visualização. Para informações sobre botões de visualização de documento, consultar [“Visualização e comparação de configurações de otimização” na página 387](#).

Para selecionar uma cor para transparência:

1. Clicar no botão Preview, 2-Up ou 4-Up no canto superior esquerdo da janela do documento. Na exibição 2-Up ou 4-Up, clicar em uma exibição que não seja a original.
2. No menu pop-up Transparency (Transparência) na parte inferior do painel Optimize (Otimizar), selecionar Index Transparency (Transparência do índice).
A cor da tela torna-se transparente na visualização.
3. Para selecionar uma cor diferente, clicar no botão Select Transparency Color.
O ponteiro se torna um conta-gotas.
4. Para selecionar a cor a fim de torná-la transparente, seguir um destes procedimentos:
 - Na tabela de cores do painel Optimize, clicar em um exemplo de cor.
 - Clicar em uma cor no documento.



Para adicionar ou remover cores transparentes:

1. Clicar no botão Preview, 2-Up ou 4-Up no canto superior esquerdo da janela do documento. Na exibição 2-Up ou 4-Up, clicar em uma exibição que não seja a original.

OBSERVAÇÃO

É possível adicionar ou remover cores transparentes na exibição Original, mas os resultados só poderão ser vistos na visualização.

2. No painel Optimize, clicar no botão Add Color to Transparency (Adicionar cor à transparência) ou Remove Color from Transparency (Remover cor da transparência).



3. Para selecionar uma cor a ser adicionada ou removida da transparência, seguir um destes procedimentos:
 - Na tabela de cores do painel Optimize, clicar em um exemplo de cor.
 - Clicar em uma cor na visualização.

Para tornar o fundo de uma imagem transparente:

1. Clicar no botão Preview, 2-Up ou 4-Up no canto superior esquerdo da janela do documento. Na exibição 2-Up ou 4-Up, clicar em uma exibição que não seja a original.
2. Escolher o formato de arquivo GIF no painel Optimize (Otimizar) e selecionar Index Transparency (Transparência do índice) no menu pop-up Transparency. A cor da tela torna-se transparente na visualização e o gráfico está pronto para ser exportado.

Entrelaçamento: download gradual

Quando exibidas em um navegador da Web, as imagens entrelaçadas aparecem gradualmente à medida que se descarregam. Primeiro, são exibidas com baixa resolução, passando para a resolução total ao se concluir o download.

OBSERVAÇÃO

Esta opção está disponível somente para formatos de arquivo GIF e PNG. É possível obter resultados semelhantes com um JPEG transformando-o em progressivo. Para mais informações, consultar [“Otimização de um JPEG” na página 402](#).

Para entrelaçar um GIF ou PNG que não seja do Fireworks:

- No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Interlaced (Entrelaçado).

Otimização de um JPEG

Com o uso do painel Optimize (Otimizar), é possível otimizar JPEGs definindo opções de compressão e suavização.

O formato JPEG sempre é salvo e exportado com cores de 24 bits. Por isso, não é possível otimizar um JPEG editando sua paleta de cores. A tabela de cores fica vazia quando o usuário seleciona uma imagem JPEG.

À medida que experimenta configurações de otimização diferentes, o usuário pode usar os botões 2-Up e 4-Up para testar e comparar a aparência e o tamanho de arquivo estimado de um JPEG. Para mais informações sobre o uso dos botões de visualização de documento, consultar [“Visualização e comparação de configurações de otimização” na página 387](#).

OBSERVAÇÃO

No Fireworks 8, é possível salvar JPEGs diretamente na caixa de diálogo Save As (Salvar como). O que não ocorria nas versões anteriores do Fireworks. Para mais informações, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

Ajuste da qualidade do JPEG

JPEG é um formato com muita perda, o que significa que alguns dados da imagem são descartados quando comprimidos, com a redução da qualidade do arquivo final. Entretanto, geralmente é possível descartar dados da imagem com pouca ou nenhuma diferença perceptível de qualidade.

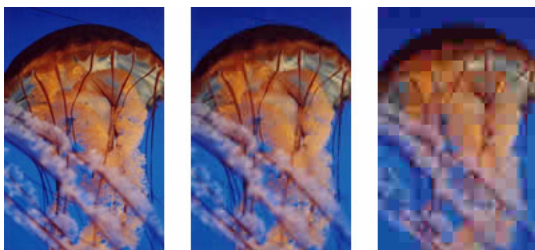


Imagem original; configuração de qualidade em 50; configuração de qualidade em 20

Para controlar a perda de qualidade na compressão de um arquivo JPEG:

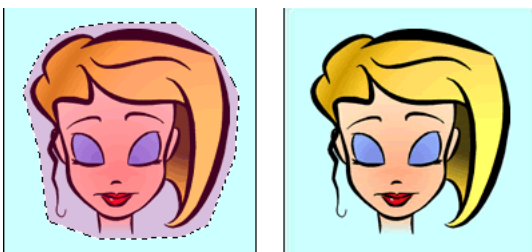
- No menu pop-up Quality (Qualidade) no painel Optimize, ajustar a qualidade com o controle deslizante Quality.

A configuração de uma porcentagem alta mantém a qualidade da imagem, mas comprime menos, produzindo arquivos maiores.

A configuração de uma porcentagem baixa produz um arquivo menor, mas com uma qualidade de imagem inferior.

Compressão seletiva de áreas de um JPEG

A compressão seletiva de um JPEG permite comprimir áreas diferentes de um JPEG em níveis diferentes. As áreas de maior interesse em uma imagem podem ser comprimidas com um nível de qualidade mais elevado. É possível comprimir as áreas de menor importância, como o fundo, em um nível inferior de qualidade, reduzindo o tamanho global da imagem e mantendo a qualidade das áreas mais importantes.



A área selecionada nesta imagem está sendo comprimida com um nível de qualidade de 90, enquanto a área não selecionada está sendo comprimida com um nível de qualidade de 50.

Para comprimir áreas selecionadas de um JPEG:

1. Na exibição Original, selecionar uma área do gráfico para compressão com o uso de uma das ferramentas Marquee (Moldura).
2. Selecionar Modify (Modificar) > Selective JPEG (JPEG seletiva) > Save Selection as JPEG Mask (Salvar seleção como máscara JPEG).
3. Selecionar JPEG no menu pop-up Export File Format (Formato de arquivo de exportação) do painel Optimize (Otimizar), caso já não esteja selecionado.
4. No painel Optimize, clicar no botão Edit Selective Quality Options (Editar opções de qualidade seletiva).

A caixa de diálogo Selective JPEG Settings (Configuração de JPEG seletiva) é exibida.

5. Selecionar **Enable Selective Quality** (Ativar qualidade seletiva) e digitar um valor na caixa de texto.

A digitação de um valor baixo para compacta a área seletiva do JPEG mais do que o resto da imagem. A digitação de um valor alto comprime a área seletiva do JPEG menos do que o resto da imagem.

6. É possível alterar a **Overlay Color** (Cor de sobreposição) para a área **Selective JPEG** (JPEG seletiva), caso desejado. Isso não afeta a saída.
7. Selecionar **Preserve Text Quality** (Preservar qualidade do texto). Todos os itens de texto serão automaticamente exportados em um nível superior, independentemente do valor de **Selective Quality** (Qualidade seletiva).
8. Selecionar **Preserve Button Quality** (Preservar qualidade do botão). Todos os símbolos de botão serão automaticamente exportados em um nível superior.
9. Clicar em **OK**.

Para modificar a área de compressão seletiva de JPEG:

1. Selecionar **Modify** (Modificar) > **Selective JPEG** (JPEG seletiva) > **Restore JPEG Mask as Selection** (Restaurar máscara JPEG como seleção).

A seleção é realçada.

2. Usar a ferramenta **Marquee** ou outra ferramenta de seleção para efetuar alterações no tamanho da área.
3. Selecionar **Modify** > **Selective JPEG** > **Save Selection as JPEG Mask** (Salvar seleção como máscara JPEG).
4. No painel **Optimize**, alterar as configurações de qualidade seletiva, se desejado.

OBSERVAÇÃO

Para desfazer uma seleção, selecionar **Modify** > **Selective JPEG** > **Remove JPEG Mask** (Remover máscara JPEG).

Embaçamento ou aguçamento de um detalhe

É possível definir a **Smoothing** (Suavização) no painel **Optimize** (Otimizar) para ajudar a diminuir o tamanho de arquivos JPEG. A suavização embaça bordas acentuadas, que não são bem comprimidas em JPEGs. Os números maiores produzem mais embaçamento no JPEG exportado ou salvo, criando, normalmente, arquivos menores. Uma configuração de suavização de aproximadamente 3 reduz o tamanho da imagem, mantendo, porém, uma qualidade razoável.

Para ajudar a preservar as bordas finas entre duas cores:

- No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Sharpen JPEG Edges (Aguçar bordas JPEG).

Usar Sharpen JPEG Edges ao exportar ou salvar arquivos JPEG com texto ou detalhes finos para manter a nitidez dessas áreas. A seleção de Sharpen JPEG Edges (Aguçar bordas JPEG) aumenta o tamanho do arquivo.

Uso de JPEGs progressivos

JPEGs progressivos, como GIFs e PNGs entrelaçados, são exibidos inicialmente em uma resolução baixa e, em seguida, melhoram em qualidade à medida que se efetua seu download.

Para exportar ou salvar um JPEG progressivo:

- No menu Options (Opções) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Progressive JPEG (JPEG progressivo).

OBSERVAÇÃO

Alguns aplicativos de edição de bitmap não abrem arquivos JPEG progressivos.

Correspondência com a cor de fundo do destino

A suavização de serrilhado faz com que um objeto apareça mais suave através da mistura da cor do objeto com o fundo sobre o qual está colocado. Por exemplo, se o objeto for preto e a página na qual ele estiver for branca, a suavização de serrilhado adicionará vários tons de cinza aos pixels que contornam a borda do objeto, fazendo uma transição suave entre o preto e o branco.



Com a configuração da opção Matte (Mate) no painel Optimize (Otimizar), é possível suavizar o serrilhado de objetos que repousam diretamente sobre a tela com a cor Mate. Esse procedimento é útil ao exportar ou salvar gráficos para serem usados em páginas da Web com fundos coloridos.

Para igualar a cor do fundo do destino:

- No painel Optimize (Otimizar), selecionar uma cor no menu pop-up Matte (Mate). Igualar a cor o máximo possível à cor do fundo do destino sobre o qual o gráfico será colocado.

OBSERVAÇÃO

A suavização de serrilhado aplica-se somente a objetos com bordas suaves que permanecem diretamente no topo da tela.

Remoção de auréolas

Em uma imagem que tenha sofrido suavização de serrilhado anteriormente, os pixels da suavização de serrilhado permanecem ao tornar a cor da tela transparente. Com isso, quando o gráfico é exportado (ou, em alguns casos, salvo) e colocado em uma página da Web com uma cor de fundo diferente, os pixels do perímetro do objeto com suavização de serrilhado podem sobressair no fundo da página da Web. Esses pixels formam a auréola, que pode ser observada especialmente em um fundo escuro.



O usuário pode impedir com facilidade a formação de auréolas em arquivos PNG nativos do Fireworks e em arquivos importados do Photoshop. No entanto, para outros tipos de arquivo, como o GIF, será necessário remover a auréola manualmente.

Para impedir a formação de auréolas em arquivos PNG nativos do Fireworks e em arquivos importados do Photoshop, seguir um destes procedimentos:

- Definir a Canvas Color (Cor da tela) no Property inspector (Inspecor de propriedades) ou a Matte Color (Cor mate) no painel Optimize (Otimizar) para a cor do fundo da página da Web de destino.
- Escolher o objeto a ser exportado e selecionar Hard (Acentuado) no menu pop-up Edge (Borda) do Property inspector.

Para remover manualmente uma auréola de um GIF ou outro arquivo gráfico:

1. Com o arquivo aberto no Fireworks, clicar no botão Preview (Visualizar), 2-Up (2 para cima) ou 4-Up (4 para cima) no canto superior esquerdo da janela do documento. Na exibição 2-Up ou 4-Up, clicar em uma exibição que não seja a original.

2. No menu pop-up Transparency (Transparência) do painel Optimize (Otimizar), selecionar Index Transparency (Transparência do índice).



3. Clicar no botão Add Color to Transparency (Adicionar cor à transparência) e clicar em um pixel na auréola.

Todos os pixels da mesma cor são removidos na Visualização.

4. Se a auréola ainda aparecer, repetir a etapa 3 até que desapareça.



Salva e reutilização de uma configuração de otimização

O Fireworks lembra as últimas configurações de otimização usadas depois de uma destas ações:

- File (Arquivo) > Save (Salvar)
- File > Save As (Salvar como)
- File > Save As (Salvar como)/Save as a Copy (Salvar como uma cópia)
- File > Export (Exportar)

Em seguida, o Fireworks aplica essas configurações a novos documentos.

OBSERVAÇÃO

Como em versões anteriores do Fireworks, ainda são aplicadas a novas fatias as configurações de otimização padrão do documento pai.

É possível salvar configurações de otimização personalizadas para uso futuro em uma otimização ou um processamento em lote. As informações a seguir são salvas em otimizações predefinidas personalizadas:

- Configurações e tabela de cores no painel Optimize (Otimizar)
- Configurações de retardo de moldura selecionadas no painel Frames (Molduras) (somente para animações)

Para salvar configurações de otimização como uma predefinição:

1. Selecionar Save Settings (Salvar configurações) no menu Options (Opções) do painel Optimize.
2. Digitar um nome para a predefinição de otimização e clicar em OK.

As configurações de otimização salvas aparecem na base do menu pop-up Settings (Configurações) do painel Optimize no Property inspector (Inspetor de propriedades). Elas ficam disponíveis em todos os documentos subseqüentes. O arquivo de predefinição é salvo na pasta Export Settings (Configurações de exportação) na pasta de configurações do Fireworks específica do usuário. Para informações sobre o local dessa pasta, consultar [“Sobre os arquivos de configuração do usuário” na página 527](#).

Para compartilhar as configurações de otimização salvas com outro usuário do Fireworks:

- Copiar o arquivo de predefinição de otimização salvo da pasta Export Settings do Fireworks para a mesma pasta no outro computador.

OBSERVAÇÃO

A localização da pasta Export Settings varia em função do sistema operacional. Para mais informações, consultar o procedimento anterior.

Para excluir uma otimização predefinida personalizada:

1. No menu pop-up Saved Settings (Configurações salvas) do painel Optimize (Otimizar), selecionar a configuração de otimização a ser excluída.
2. Selecionar Delete Settings (Excluir configurações) no menu Options (Opções) do painel Optimize.

Não é possível excluir uma configuração predefinida do Fireworks.

Exportação do Fireworks

A exportação a partir do Fireworks é um processo com duas etapas. Primeiro é necessário otimizar o gráfico ou documento para a exportação. Após o gráfico ou documento ter sido otimizado, é possível exportá-lo (ou salvá-lo, dependendo do tipo de arquivo original). Para mais informações sobre otimização, consultar [“Sobre otimização” na página 378](#). Para mais informações sobre salva, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31](#).

É possível exportar gráficos do Fireworks de várias formas. O usuário pode exportar (ou, em alguns casos, salvar) um documento como uma imagem única em GIF, JPEG ou outro formato de arquivo gráfico. Ou pode exportar todo o documento como um arquivo HTML e arquivos de imagens associados. Ou pode optar por exportar somente as fatias selecionadas. Também é possível exportar somente uma área específica de um documento. Além disso, é possível exportar molduras e camadas do Fireworks como arquivos de imagem separados.

O local padrão para onde o Fireworks exporta os arquivos é determinado da seguinte forma, nesta ordem:

1. A preferência de exportação atual do documento, definida se o documento já foi exportado e em seguida salvo como PNG
2. O local de exportação/salvamento atual, definido sempre que se navega a partir do local padrão apresentado em uma caixa de diálogo Save (Salvar), Save As (Salvar como), Save a Copy (Salvar uma cópia) ou Export (Exportar)
3. A localização do arquivo atual
4. A localização padrão onde os novos documentos ou imagens são salvos no sistema operacional

Por outro lado, o local padrão onde o Fireworks salva um documento é determinado por outro conjunto de critérios. Para mais informações, consultar [“Salva de um arquivo no Fireworks:” na página 30.](#)

Exportação de uma imagem simples

Usar o comando File (Arquivo) > Export (Exportar) para exportar um gráfico depois de concluir sua otimização no espaço de trabalho.

Caso o trabalho seja executado em uma imagem existente aberta no Fireworks, é possível salvá-lo em vez de exportá-lo. Para mais informações, consultar [“Salva de documentos em outros formatos” na página 31.](#)

OBSERVAÇÃO

Para exportar somente certas imagens de um documento, fatiar primeiro o documento e, em seguida, exportar somente as fatias desejadas. Para mais informações, consultar [“Exportação de fatias selecionadas” na página 411.](#)

Para exportar um documento do Fireworks como uma imagem simples:

1. Selecionar o formato de arquivo a ser usado na exportação no painel Optimize (Otimizar) e definir as opções específicas de formato.

2. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
3. Selecionar um local para exportar o arquivo de imagem.
Para gráficos da Web, o melhor local é uma pasta dentro do site local da Web.
4. Digitar um nome de arquivo. Não é necessário digitar uma extensão de arquivo; o Fireworks faz isso automaticamente na exportação usando o tipo de arquivo especificado nas configurações de otimização. Para mais informações sobre otimização, consultar [“Sobre otimização” na página 378](#).
5. Selecionar Images Only (Somente imagens) no menu pop-up Export (Exportar).
6. Clicar em Export.

Exportação de um documento fatiado

Por padrão, ao exportar um documento fatiado do Fireworks, são exportados um arquivo HTML e as imagens associadas. O arquivo HTML exportado pode ser exibido em um navegador da Web ou importado para outros aplicativos para edição posterior.

OBSERVAÇÃO

É possível obter um HTML do Fireworks em outros aplicativos com o uso de várias técnicas. Para mais informações sobre HTML e outras maneiras de exportar HTML do Fireworks, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

Antes de exportar, é necessário selecionar o estilo de HTML apropriado na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).

Para exportar um documento fatiado do Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
2. Navegar até a pasta desejada no disco rígido.
3. Selecionar HTML and Images (HTML e imagens) no menu pop-up Export.
4. Digitar um nome de arquivo na caixa File Name (Nome do arquivo), no Windows, ou Save As (Salvar como), no Macintosh.
5. No menu pop-up HTML, selecionar Export HTML File (Exportar arquivo HTML).
6. Selecionar Export Slices (Exportar fatias) no menu pop-up Slices (Fatias).
7. (Opcional) Selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta).
8. Clicar em Export.

Os arquivos exportados do Fireworks aparecem no disco rígido. As imagens e um arquivo HTML são gerados no local especificado na caixa de diálogo Export. Para mais informações sobre as opções disponíveis na caixa de diálogo Export ao selecionar HTML e Images (HTML e imagens) como tipo de arquivo, consultar [“Exportação de HTML do Fireworks” na página 418](#).

Exportação de fatias selecionadas

É possível exportar fatias selecionadas em um documento do Fireworks. Pressionar a tecla Shift e clicar para selecionar várias fatias.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre fatiamento, consultar [“Criação e edição de fatias” na página 294](#).

Para exportar fatias selecionadas:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
 - Para exportar uma fatia individual, clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), na fatia e selecionar Export Selected Slice (Exportar fatia selecionada).
2. Selecionar um local no qual armazenar os arquivos exportados.

Normalmente, o melhor local é uma pasta dentro do site local da Web.
3. Digitar um nome de arquivo. Não é necessário digitar uma extensão, o Fireworks faz isso automaticamente.

Ao exportar várias fatias, o Fireworks usa o nome digitado como o nome-raiz de todos os gráficos exportados, exceto daqueles cujos nomes tenham sido personalizados através do painel Layers (Camadas) ou do Property inspector (Inspetor de propriedades).
4. Selecionar Export Slices (Exportar fatias) no menu pop-up Slices (Fatias).
5. Para exportar somente as fatias selecionadas antes da exportação, selecionar Selected Slices Only (Apenas fatias selecionadas) e certificar-se de que a opção Include Areas Without Slices (Incluir áreas sem fatias) **não** esteja selecionada.
6. Clicar em Export.

Cada fatia será exportada com suas configurações de otimização, tal como definidas no painel Optimize (Otimizar). Para mais informações sobre otimização, consultar [“Sobre otimização” na página 378](#).

Atualização de uma fatia

Se já tiver exportado um documento fatiado e feito alterações no documento original no Fireworks após a exportação, o usuário poderá atualizar somente a imagem ou fatia alterada sem ter de exportar e fazer o upload de toda a imagem fatiada. Recomenda-se dar nomes personalizados às fatias para permitir uma fácil localização da fatia a ser substituída. Para mais informações, consultar [“Nomeação de fatias” na página 316](#).

Para atualizar uma fatia simples:

1. Esconder a fatia e editar a área abaixo dela.
2. Exibir novamente a fatia.
3. Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), na fatia e selecionar Export Selected Slice (Exportar fatia selecionada) no menu contextual.
4. Clicar em Export (Exportar) para exportar a fatia para a mesma pasta da fatia original usando o mesmo nome da base.
5. Clicar em OK ao ser solicitado a substituir o arquivo existente.

Quando se mantém o nome de arquivo original para a fatia atualizada e se carrega a fatia no mesmo local do site da Web de onde veio a imagem original, a nova fatia substitui a fatia original na imagem.

OBSERVAÇÃO

Evitar aumentar a fatia em relação a seu tamanho de exportação original no Fireworks, para evitar resultados inesperados no documento HTML ao atualizar a fatia.

Exportação de uma animação

Depois de criar e otimizar uma animação, ela está pronta para ser exportada. É possível exportar uma animação como um GIF animado, como um arquivo SWF do Flash ou como vários arquivos.

Se o documento contiver mais de uma animação, será possível inserir fatias no topo de cada animação para exportar cada uma delas usando configurações de animação diferentes, como ciclo e retardo de moldura.

Para informações sobre a exportação para vários arquivos, consultar [“Exportação de uma moldura ou camada” na página 414](#). Para mais informações sobre a exportação de animações como arquivos SWF do Flash, consultar [“Trabalho com o Macromedia Flash” na página 458](#).

Para exportar uma animação como um GIF animado:

1. Selecionar Edit (Editar) > Deselect (Cancelar seleção) para cancelar a seleção de todos os objetos e fatias e escolher Animated GIF (GIF animado) como o formato de arquivo no painel Optimize (Otimizar).

Para mais informações sobre otimização, consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” na página 391](#).

2. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
3. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome para o arquivo e selecionar o destino.
4. Clicar em Export.

Para exportar várias animações com configurações de animação diferentes como GIFs animados:

1. Pressionar a tecla Shift e clicar nas animações para selecionar todas elas.
2. Selecionar Edit (Editar) > Insert (Inserir) > Slice (Fatia).
Aparece uma caixa de mensagem solicitando confirmar se deseja inserir uma ou várias fatias.
3. Clicar em Multiple (Vários).
4. Selecionar cada fatia individualmente e usar o painel Frames (Molduras) para definir configurações de animação diferentes para cada uma. Para mais informações sobre configurações de animação, consultar [Capítulo 13, “Criação de animação”, na página 359](#).
5. Selecionar todas as fatias a serem animadas e escolher Animated GIF (GIF animado) como o formato de arquivo no painel Optimize (Otimizar).

Para mais informações sobre otimização, consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” na página 391](#).

6. Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), na tabela desejada e selecionar Export Selected Slice (Exportar fatia selecionada) no menu contextual para exportar cada fatia separadamente. Na caixa de diálogo Export (Exportar), digitar um nome para cada arquivo, selecionar o destino e clicar em Export.

Exportação de uma moldura ou camada

O Fireworks pode exportar cada camada ou moldura em um documento como um arquivo de imagem separado com o uso das configurações de otimização especificadas no painel Optimize (Otimizar). O nome da camada ou moldura determina o nome de cada arquivo exportado. Este método de exportação é usado algumas vezes para exportar animações.

Para exportar molduras ou camadas como vários arquivos:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
2. Digitar um nome de arquivo e selecionar uma pasta de destino.
3. No menu pop-up Export, selecionar uma das seguintes opções:

Frames to Files (Molduras para arquivos) exporta molduras como vários arquivos.

Layers to Files (Camadas para arquivos) exporta camadas como vários arquivos.

OBSERVAÇÃO

Isso exporta todas as camadas da moldura atual.

4. Selecionar Trim Images (Aparar imagens) para cortar automaticamente as imagens exportadas para adequá-las aos objetos em cada moldura.
Se desejar exportar molduras ou camadas com o mesmo tamanho do documento, cancelar a seleção de Trim Images.
5. Clicar em Export.

Exportação de uma área



É possível usar a ferramenta Export Area (Área de exportação) para exportar uma parte de um documento do Fireworks.

Para exportar uma parte de um documento:

1. No painel Tools (Ferramentas), selecionar a ferramenta Export Area (Área de exportação).

2. Arrastar uma moldura da caixa de seleção para definir a parte do documento que se deseja exportar.

OBSERVAÇÃO

É possível ajustar a posição da moldura à medida que se arrasta. Pressionar o botão do mouse mantendo a barra de espaços pressionada e, em seguida, arrastar a moldura para outro local da tela. Soltar a barra de espaço para continuar o desenho da moldura.

Após soltar o botão do mouse, a área de exportação permanece selecionada.

3. Como redimensionar a área de exportação, se necessário:
 - Manter pressionada a tecla Shift e arrastar uma alça para redimensionar proporcionalmente a moldura da área de exportação.
 - Manter pressionada a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) e arrastar uma alça para redimensionar a moldura a partir do centro.
 - Manter pressionadas as teclas Alt e Shift (no Windows) ou Options e Shift (no Macintosh) e arrastar uma alça para limitar as proporções e redimensionar a partir do centro.
4. Clicar duas vezes dentro da moldura da área de exportação para ir para Image Preview (Visualização de imagem).
5. Ajustar as configurações em Image Preview e clicar em Export (Exportar).
6. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome de arquivo e selecionar uma pasta de destino.
7. No menu pop-up Export, selecionar Images Only (Somente imagens).
8. Clicar em Export.

OBSERVAÇÃO

Para cancelar sem exportar, clicar duas vezes fora da moldura da área de exportação, pressionar Esc ou selecionar outra ferramenta.

Exportação de HTML

A exportação de um documento fatiado do Fireworks, na verdade, exporta um arquivo HTML e suas imagens, a menos que haja outra especificação.

O Fireworks gera HTML puro que pode ser lido pela maioria dos navegadores da Web e editores de HTML. Há uma série de meios para se exportar HTML do Fireworks:

- Exportar um arquivo HTML que pode ser aberto posteriormente para edição em um editor de HTML.
- Copiar o código HTML para a Área de transferência no Fireworks e, em seguida, colar aquele código diretamente em documento HTML existente.
- Exportar um arquivo HTML, abri-lo em um editor de HTML, copiar manualmente seções do código do arquivo e colá-las em outro documento HTML.
- Usar o comando Update HTML (Atualizar HTML) para efetuar alterações em um arquivo HTML criado anteriormente.

OBSERVAÇÃO

O Macromedia Dreamweaver compartilha uma integração estreita com o Fireworks. O Fireworks cuida da exportação de HTML para o Dreamweaver de maneira diferente da empregada em exportações para outros editores de HTML. No caso de uma exportação de HTML do Fireworks para o Dreamweaver, consultar [“Trabalho com o Macromedia Dreamweaver” na página 436](#).

Por padrão, o Fireworks especifica a codificação UTF-8 para a exportação de HTML, o que garante a exibição correta dos caracteres do arquivo HTML em todos os idiomas.

Também é possível exportar HTML como camadas CSS (Cascading Style Sheet) e XHTML.

Para definir a forma de exportação de HTML pelo Fireworks, é possível usar a caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Essas configurações podem ser específicas do documento ou ser usadas como configurações padrão para todas as exportações de HTML do Fireworks.

Sobre HTML

O código HTML é gerado automaticamente pelo Fireworks ao exportar, copiar ou atualizar HTML. Não é necessário entendê-lo para utilizá-lo. Depois de gerado, não há necessidade de alterá-lo para fazê-lo funcionar, desde que os arquivos não sejam renomeados ou movidos.

HTML, ou HyperText Markup Language, é o padrão atual para a exibição de páginas da Web na Internet. Um arquivo HTML é um arquivo texto que contém estes elementos:

- Texto que aparece na página da Web
- Tags de HTML que definem a formatação e estrutura daquele texto e de todo o documento, bem como vínculos para imagens e outros documentos HTML (páginas da Web).

As tags de HTML aparecem entre sinais de maior/menor e têm a seguinte aparência:

A tag de abertura indica ao navegador a formatação do texto que aparece em seguida ou a inclusão de um gráfico. A tag de fechamento (</TAG>), quando presente, indica o final dessa formatação.

Inclusão de comentários em HTML

O HTML do Fireworks é bem comentado, indicando o relacionamento das partes do código. Os comentários do HTML do Fireworks começam com `<!--` e terminam com `-->`. Tudo o que estiver entre esses dois marcadores não será interpretado como código de HTML ou JavaScript. Ao desejar incluir comentários em um HTML, é necessário indicar ao Fireworks a ativação dessa opção.

Para incluir comentários em um HTML exportado:

- Antes da exportação, selecionar a opção **Incluir HTML Comments** (Incluir comentários HTML) na guia **General** (Geral) da caixa de diálogo **HTML Setup** (Configuração do HTML).

Resultados de uma exportação

Quando o usuário exporta ou copia HTML do Fireworks, são gerados os seguintes itens para permitir a recriação da imagem do Fireworks em uma página da Web:

- O código HTML necessário para reconstruir imagens fatiadas e qualquer código JavaScript, caso o documento contenha elementos interativos. O HTML do Fireworks contém vínculos com as imagens exportadas e define a cor do fundo da página da Web como a cor da tela.
- Um ou mais arquivos de imagem, dependendo da quantidade de fatias no documento e da quantidade de estados incluídos nos botões.
- Um arquivo chamado `spacer.gif`, se necessário. O arquivo `spacer.gif` é um GIF transparente de 1 pixel por 1 pixel que o Fireworks usa para corrigir problemas de espaçamento ao reconstruir imagens fatiadas em uma tabela de HTML. É possível definir se o Fireworks exporta um espaçador ou não. Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).
- Quando o documento do Fireworks contém menus pop-up e esses menus são exportados, os seguintes arquivos são exportados: `mm_css_menu.js` e a `.css` com o código CSS dos menus pop-up. Se os menus pop-up contiverem submenus, o arquivo `arrows.gif` também será exportado.
- Ao exportar ou copiar HTML para o Macromedia Dreamweaver, são criados arquivos de notas que facilitam a integração entre o Fireworks e o Dreamweaver. Esses arquivos possuem a extensão `.mno`.

Exportação de HTML do Fireworks

O Fireworks permite a exportação de HTML nos formatos Generic (Genérico), Dreamweaver, FrontPage e Adobe® GoLive®. O HTML genérico funciona com a maioria dos editores de HTML. A exportação de HTML do Fireworks gera um arquivo HTML e arquivos de imagem associados em um local especificado.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks também exporta HTML ao exportar para camadas CSS e para o Macromedia Director. Para mais informações sobre camadas CSS, consultar [“Exportação de uma camada CSS” na página 424](#). Para mais informações sobre o Director, consultar [“Trabalho com o Macromedia Director MX” na página 474](#).

O método de exportação de HTML do Fireworks para outros aplicativos é ideal ao se trabalhar em um ambiente de equipe de trabalho. A exportação de um arquivo HTML segmenta o fluxo de trabalho, permitindo que uma pessoa execute uma tarefa em um aplicativo e outra possa continuar posteriormente usando outro aplicativo.

É possível configurar preferências globais de exportação de HTML com o uso da caixa de diálogo .HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).

OBSERVAÇÃO

O Macromedia Dreamweaver compartilha uma integração estreita com o Fireworks. O Fireworks cuida da exportação de HTML para o Dreamweaver de maneira diferente da empregada em exportações para outros editores de HTML. No caso de uma exportação de HTML do Fireworks para o Dreamweaver, seguir essas instruções, mas para outras notas específicas de aplicativo, consultar também [“Trabalho com o Macromedia Dreamweaver” na página 436](#).

Para exportar HTML do Fireworks:

1. Para abrir a caixa de diálogo Export (Exportar), seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar File (Arquivo) > Export.
 - Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) no canto superior direito da janela do documento e selecionar uma opção de exportação no menu pop-up do aplicativo de destino. O Fireworks preenche automaticamente as caixas de texto da caixa de diálogo Export com as configurações apropriadas para o aplicativo selecionado.

OBSERVAÇÃO

O submenu Quick Export (Exportação rápida) > Other (Outro) contém aplicativos de terceiros.

2. Navegar até a pasta desejada do site no disco rígido.
3. Selecionar HTML and Images (HTML e imagens) no menu pop-up Export.
4. No menu pop-up HTML Style (Estilo HTML) na guia General (Geral) da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML), clicar no botão Options (Opções) e selecionar o editor de HTML. Se o editor de HTML desejado não estiver na lista, selecionar Generic (Genérico).

OBSERVAÇÃO

É importante selecionar um editor de HTML como o estilo HTML; se isso não for feito, alguns elementos interativos, como botões e rollovers, poderão não funcionar corretamente ao serem importados para o editor de HTML.

5. Clicar em OK para retornar à caixa de diálogo Export.
6. Selecionar Export HTML file (Exportar arquivo HTML) no menu pop-up HTML.
A seleção de Export HTML File (Exportar arquivo HTML) gera um arquivo HTML e os arquivos de imagem associados no local especificado.
7. No menu pop-up Slices (Fatias), selecionar Export Slices (Exportar fatias), caso o documento contenha fatias.
8. Para armazenar as imagens em uma pasta separada, selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta). É possível selecionar uma pasta específica ou usar a pasta padrão do Fireworks, chamada images (imagens).
9. Clicar em Export.
Após a exportação, os arquivos exportados pelo Fireworks aparecerão no disco rígido. As imagens e um arquivo HTML são gerados no local especificado na caixa de diálogo Export.

Cópia de um HTML para a Área de transferência

Uma maneira rápida de exportar um HTML gerado pelo Fireworks é copiando-o para a Área de transferência.

É possível copiar código HTML no Fireworks de duas formas. Usando o comando Copy HTML Code (Copiar código HTML) ou selecionando Copy to Clipboard (Copiar para a Área de transferência) como opção na caixa de diálogo Export (Exportar). Assim, copia-se o HTML do Fireworks para a Área de transferência e geram-se os arquivos de imagem associados no local especificado. Posteriormente, será possível colar esse HTML em um documento no editor de HTML preferido.

Embora a cópia para a Área de transferência seja uma maneira rápida de colocar HTML do Fireworks em outros aplicativos, não é a maneira ideal para todas as situações. A cópia de HTML para a Área de transferência apresenta as seguintes desvantagens:

- Não há a opção de salvar imagens em uma subpasta. Elas devem residir na mesma pasta do arquivo HTML em que se cola o HTML copiado. Uma exceção é o HTML copiado para o Macromedia Dreamweaver.
- Todos os vínculos ou caminhos usados nos menus pop-up do Fireworks serão mapeados para o disco rígido. O HTML copiado para o Dreamweaver é uma exceção.
- Se for utilizado um editor de HTML que não seja o Dreamweaver ou o Microsoft FrontPage, o código JavaScript associado a botões, comportamentos e imagens de rollover será copiado, mas talvez não funcione corretamente.

Se esses itens representarem um problema, será preferível usar a opção Export HTML (Exportar arquivo HTML) em vez de copiar o HTML para a Área de transferência.

OBSERVAÇÃO

Antes de copiar o código HTML, certificar-se de selecionar o estilo de HTML apropriado e a opção Include HTML Comments (Incluir comentários HTML) na guia General (Geral) da caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).

Para copiar HTML do Fireworks com o uso da opção Copy HTML Code (Copiar código HTML):

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Edit (Editar) > Copy HTML Code.
 - Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e, no menu pop-up, selecionar Copy HTML Code.
2. Seguir a orientação do assistente durante a configuração da exportação do código HTML e das imagens. Ao ser solicitado, especificar uma pasta desejada como o destino para as imagens exportadas. Esse deve ser o local em que o arquivo HTML residirá.

OBSERVAÇÃO

Se o código HTML for colado no Macromedia Dreamweaver, não importará a localização das imagens exportadas, porque elas residirão no mesmo site do Dreamweaver, bem como o arquivo HTML no qual o código será colado.

O assistente exporta as imagens para o destino especificado e copia o código HTML para a Área de transferência.

Para copiar HTML do Fireworks com o uso da caixa de diálogo Export:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).

OBSERVAÇÃO

Opcionalmente, na exportação para o Dreamweaver, clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Copy HTML to Clipboard (Copiar HTML para Área de transferência) no submenu Dreamweaver.

2. Na caixa de diálogo Export, especificar uma pasta de destino para as imagens exportadas. Esta deverá ser o mesmo local em que o arquivo HTML residirá.

OBSERVAÇÃO

Se o código HTML for colado no Macromedia Dreamweaver, não importará a localização das imagens exportadas, porque elas residirão no mesmo site do Dreamweaver, bem como o arquivo HTML no qual o código será colado.

3. Selecionar HTML and Images (HTML e imagens) no menu pop-up Export.
4. No menu pop-up HTML, selecionar Copy to Clipboard (Copiar para a Área de transferência).
5. Se o documento contiver fatias, selecionar Export Slices (Exportar fatias) no menu pop-up Slices (Fatias).
6. Clicar no botão Options (Opções), selecionar o editor de HTML desejado na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML) e clicar em OK.
7. Clicar em Export na caixa de diálogo Export.

Para colar um HTML copiado do Fireworks em um documento HTML:

1. No editor de HTML, abrir um documento HTML existente ou criar um novo documento. Salvar o documento no mesmo local das imagens exportadas.

OBSERVAÇÃO

Ao usar o Macromedia Dreamweaver, não é necessário salvar o arquivo HTML no mesmo local das imagens exportadas. Ao exportar imagens do Fireworks para um site do Dreamweaver e salvar o arquivo HTML em algum local dentro daquele site, o Dreamweaver resolve automaticamente os caminhos até as imagens associadas.

2. Exibir o código HTML e colocar o ponto de inserção no local desejado entre as tags `<BODY>`.

OBSERVAÇÃO

O código HTML copiado do Fireworks não inclui as tags de abertura ou fechamento `<HTML>` e `<BODY>`.

3. Colar o código HTML. Consultar o sistema de ajuda do editor de HTML para obter instruções sobre como colar conteúdo da Área de transferência.

Ao colar o código em editores de HTML, é importante manter os arquivos de imagem e de HTML no local correto, pois, do contrário, os vínculos poderão ser desfeitos. Se possível, ao copiar para a Área de transferência, verificar se as imagens foram exportadas para o local definitivo em que residirão no site da Web. O Fireworks usa URLs relativos de documentos. Por isso, se o HTML ou as imagens forem movidos, os vínculos de URL serão desfeitos.

Cópia e colagem de HTML de um arquivo exportado do Fireworks

É possível abrir HTML do Fireworks exportado em um editor de HTML e copiar e colar seções do código em outro arquivo HTML.

Para copiar o código de um arquivo do Fireworks exportado e colá-lo em outro documento HTML:

1. Abrir o arquivo HTML do Fireworks exportado em um editor de HTML.
2. Realçar o código necessário e copiá-lo para a Área de transferência.
3. Abrir um documento HTML existente ou criar um novo documento.
4. Colar o código da Área de transferência no local desejado do novo arquivo HTML. Não será necessário copiar as tags `<HTML>` e `<BODY>`, pois as mesmas já devem estar incluídas no documento HTML de destino.

Ao selecionar Include HTML Comments (Incluir comentários HTML) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML) do Fireworks, seguir as instruções dos comentários para copiar e colar o código no local apropriado.

5. Se o documento do Fireworks contiver elementos interativos, será necessário copiar também o código JavaScript.

O código JavaScript fica entre tags <SCRIPT> e localizado na seção <HEAD> do documento. Copiar e colar toda a seção <SCRIPT>, a menos que o documento de destino já tenha uma seção <SCRIPT>. Nesse caso, será necessário copiar e colar somente o conteúdo da seção <SCRIPT> na seção <SCRIPT> já existente, tomando cuidado para não substituir o conteúdo desta. Certificar-se também de não duplicar funções JavaScript na seção <SCRIPT> depois de colar o código.

Atualização de HTML exportado

O comando Update HTML (Atualizar HTML) permite efetuar alterações em um documento HTML do Fireworks exportado anteriormente. Esse recurso é útil quando se deseja atualizar somente uma parte de um documento.

OBSERVAÇÃO

Update HTML (Atualizar HTML) funciona de forma diferente com documentos HTML do Macromedia Dreamweaver. Para mais informações, consultar [“Trabalho com o Macromedia Dreamweaver” na página 436](#).

Ao atualizar um HTML do Fireworks, é possível selecionar entre substituir somente as imagens alteradas ou sobrescrever todos os códigos e imagens. Ao optar por substituir somente as imagens alteradas, as alterações efetuadas no arquivo HTML fora do Fireworks serão preservadas.

OBSERVAÇÃO

Para alterações consideráveis no layout de um documento, efetuar as alterações no Fireworks e exportar novamente o arquivo HTML.

Para atualizar o HTML com o uso do comando Update HTML:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar File (Arquivo) > Update HTML (Atualizar HTML).
 - Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar Update HTML no menu pop-up.
2. Selecionar o arquivo a ser atualizado na caixa de diálogo Locate HTML File (Localizar arquivo HTML).
3. Clicar em Open (Abrir).

4. Se não for encontrado o HTML gerado pelo Fireworks, clicar em OK para inserir o novo HTML no final do documento.
5. Se não for encontrado o HTML gerado pelo Fireworks, selecionar uma das opções a seguir e clicar em OK:

Replace Images and Their HTML (Substituir imagens e seus HTMLs) substitui o HTML anterior do Fireworks.

Update Images Only (Atualizar somente imagens) substitui somente as imagens.

6. Se aparecer a caixa de diálogo Select Images Folder (Selecionar pasta de imagens), selecionar uma pasta e clicar em Open.

Exportação de uma camada CSS

O recurso CSS (Cascading Style Sheets, folhas de estilo em cascata) proporciona maior controle sobre a forma de exibição de páginas da Web. As camadas CSS permitem criar folhas de estilo ou modelos que definem a aparência de elementos diferentes, como cabeçalhos e vínculos. Com o CSS é possível controlar simultaneamente o estilo e layout de várias páginas da Web. As camadas CSS podem sobrepor-se e ser empilhadas uma em cima da outra. No Fireworks, a saída HTML normal não empilha.

Para exportar um gráfico em camadas CSS:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
2. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome de arquivo e selecionar uma pasta de destino.
3. Selecionar CSS Layers (Camadas CSS) no menu pop-up Export.
4. No menu pop-up Source (Origem), selecionar uma das seguintes opções:
 - Fireworks Layers (Camadas do Fireworks)** exporta todas as camadas como camadas CSS.
 - Fireworks Frames (quadros do Fireworks)** exporta todas as molduras como camadas CSS.
 - Fireworks Slices (Fatias do Fireworks)** exporta as fatias no documento como camadas CSS.
5. Selecionar Trim Images (Aparar imagens) para recortar automaticamente as imagens e camadas exportadas para que se ajustem aos objetos.
6. Selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta) para escolher uma pasta para as imagens.
7. Clicar em Export.

Exportação de XHTML

Em um futuro breve, espera-se que o XHTML substitua o HTML como o padrão para a exibição de conteúdo para a Web. O XHTML não só é compatível com versões anteriores — o que significa que a maioria dos navegadores da Web atuais pode exibi-lo — mas também pode ser lido por qualquer dispositivo que exiba conteúdo XML, como PDAs, telefones celulares e outros dispositivos portáteis.

O XHTML é uma combinação do HTML, o padrão atual de formatação e exibição de páginas da Web, com o XML (eXtensible Markup Language, linguagem de marcação extensível). O XHTML contém os elementos do HTML e, ao mesmo tempo, obedece às regras de sintaxe mais restritas do XML.

Para oferecer suporte a esse novo padrão, o Fireworks permite a exportação de XHTML.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks também pode importar XHTML. Para mais informações, consultar “[Criação de um arquivo PNG do Fireworks a partir de um arquivo HTML](#)” na página 23.

Para mais informações sobre XHTML, visitar a especificação de XHTML do World Wide Web Consortium (W3C) em www.w3.org.

Para exportar XHTML no Fireworks:

1. Selecionar File (Arquivo) > HTML Setup (Configuração do HTML), escolher um estilo de XHTML no menu pop-up HTML Style (Estilo do HTML) da guia General (Geral) e clicar em OK.
2. Exportar o documento com o uso de um dos métodos disponíveis para exportação ou cópia de HTML. Para mais informações sobre as várias formas de exportar e copiar HTML a partir do Fireworks, consultar “[Exportação de HTML](#)” na página 415.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks usa codificação UTF-8 ao exportar para XHTML. Para mais informações sobre codificação UTF-8, consultar “[Exportação de arquivos com e sem codificação UTF-8](#)” na página 426.

Exportação de arquivos com e sem codificação UTF-8

Antigamente, os navegadores da Web não eram capazes de exibir conjuntos de caracteres diferentes em um único documento HTML. Por exemplo, um texto em chinês e outro em inglês não podiam ser exibidos na mesma página porque os navegadores da Web não eram capazes de exibir conjuntos de caracteres diferentes em um único documento.

O UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8, transformação de conjunto de caracteres universal formato 8) é um método de codificação de texto que permite aos navegadores da Web exibir conjuntos de caracteres diferentes na mesma página HTML. O Fireworks permite exportar HTML com codificação UTF-8.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks também pode importar documentos que usam codificação UTF-8. Para mais informações, consultar [“Criação de um arquivo PNG do Fireworks a partir de um arquivo HTML” na página 23](#).

No Fireworks, a codificação UTF-8 é ativada por padrão para que todo documento HTML exportado possa exibir caracteres de vários conjuntos de caracteres. É possível desativar a codificação UTF-8, se for preferível.

Para exportar documentos sem codificação UTF-8:

1. Selecionar File (Arquivo) > HTML Setup (Configuração do HTML).
2. Na guia Document Specific (Específico do documento), desmarcar a caixa da codificação UTF-8 e clicar em OK.

OBSERVAÇÃO

Para mais informações sobre opções de configuração de HTML, consultar [“Configuração de opções de exportação de HTML” na página 427](#).

3. Exportar o documento com o uso de um dos métodos disponíveis para exportação ou cópia de HTML. Para mais informações sobre as várias formas de exportar e copiar HTML a partir do Fireworks, consultar [“Exportação de HTML” na página 415](#).

Configuração de opções de exportação de HTML

A caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML) permite definir como o Fireworks exporta HTML. Essas configurações podem ser específicas do documento ou podem ser usadas como configurações padrão para todas as exportações de HTML. As alterações efetuadas na guia Document Specific (Específico do documento) afetam somente o documento atual, mas essas configurações poderão ser usadas como padrão para novos documentos ao clicar no botão Set Defaults (Definir padrões) antes de fechar a caixa de diálogo HTML Setup. As configurações em General (Geral) e Table (Tabela) são preferências globais e afetam todos os novos documentos.

Para definir como o Fireworks exporta HTML:

1. Selecionar File (Arquivo) > HTML Setup (Configuração do HTML) ou clicar no botão (Options) na caixa de diálogo Export (Exportar).
2. Na guia General (Geral), selecionar uma das seguintes opções:
 - Selecionar uma opção em HTML Style (Estilo HTML) para definir o estilo do HTML exportado.

O HTML genérico funciona com qualquer editor de HTML. No entanto, se o documento contiver comportamentos ou outro conteúdo interativo, selecionar um editor específico caso o mesmo apareça na lista. Elementos interativos são exportados de maneira diferente no Fireworks, dependendo do estilo de HTML selecionado.

Para exportar um documento com o uso do padrão XHTML, selecionar o estilo XHTML apropriado no menu pop-up. Para mais informações sobre XHTML, consultar [“Exportação de XHTML” na página 425](#).
 - Selecionar uma extensão de arquivo no menu pop-up Extension (Extensão) ou digitar uma nova.
 - Para incluir comentários sobre onde copiar e colar o HTML, selecionar Include HTML Comments (Incluir comentários HTML). Esta opção é recomendável caso o documento contenha elementos interativos, como botões, comportamentos ou imagens de rollover. Os comentários do HTML ajudam a determinar quais partes do código copiar e colar.

- Selecionar Lowercase File Name (Nome de arquivo em minúsculas) para que os nomes do arquivo HTML e dos arquivos de imagem associados sejam exportados em letras minúsculas.

OBSERVAÇÃO

Essa opção não colocará a extensão do arquivo HTML em minúsculas caso uma extensão em maiúsculas tenha sido selecionada no menu pop-up Extension (Extensão).

- Selecionar Use CSS for Popup Menus (Usar CSS para menus pop-up) para usar CSS, em vez de JavaScript, como o código dos menus pop-up. Assim, é mais fácil compreender e manter o código. Além disso, é possível indexar os menus, bem como atualizar os links no código usando o Dreamweaver.
- Selecionar Write CSS to an External File (Gravar CSS em um arquivo externo) para gravar o código CSS em um arquivo .css externo exportado para o mesmo local do arquivo HTML. O nome do arquivo .css é o mesmo do arquivo HTML (exceto pela extensão). Com a seleção dessa opção, também é exportado um arquivo denominado mm_css_menu.js para o mesmo local do arquivo HTML.

OBSERVAÇÃO

A opção Write CSS to an External File só estará disponível se a opção Use CSS for Popup Menus estiver selecionada.

- Selecionar um aplicativo associado no menu pop-up File Creator (Criador de arquivos) no Macintosh. Ao clicar duas vezes no arquivo HTML exportado no disco rígido, o aplicativo especificado se abre automaticamente.
3. Na guia Table (Tabela), selecionar as configurações para as tabelas de HTML. Para mais informações sobre definição de propriedades para tabelas de HTML exportadas do Fireworks, consultar [“Definição da forma de exportação das tabelas HTML” na página 319](#).
 4. Na guia Document Specific (Específico do documento), selecionar uma das seguintes opções:

- Selecionar uma fórmula para a nomeação automática de fatias nos menus pop-up Slice Auto-Naming (Nomeação automática de fatias). É possível usar as configurações padrão ou selecionar opções personalizadas.

OBSERVAÇÃO

Tomar cuidado ao selecionar None (Nenhum) como uma opção de menu para a nomeação automática de fatias. Se None for selecionado como opção para um dos três primeiros menus, o Fireworks exportará arquivos de fatia que substituem uns aos outros, resultando em um único gráfico exportado e uma tabela que exibe esse gráfico em todas as células.

- Digitar o texto na caixa de texto Alternate Image Description (Descrição de imagem alternativa). Este texto alternativo aparece no lugar de todas as imagens enquanto são descarregadas da Web e no lugar das mensagens com falha de download. Em alguns navegadores, elas também podem aparecer como uma dica quando o ponteiro passa sobre a imagem. Também usado para usuários da Web com deficiência visual.
 - Selecionar Multiple Nav Bar HTML Pages (Várias páginas HTML da barra de navegação) durante a exportação de uma barra de navegação que vincula várias páginas. Ao selecionar esta opção, o Fireworks exporta páginas adicionais para cada botão na barra de navegação.
 - A caixa UTF-8 Encoding (Codificação UTF-8) é ativada por padrão no Fireworks, o que permite ao documento exportado exibir caracteres de vários conjuntos de caracteres. Para desativar essa opção, desmarcar a caixa UTF-8 Encoding. Para mais informações sobre codificação UTF-8, consultar [“Exportação de arquivos com e sem codificação UTF-8” na página 426](#).
5. Clicar em Set Defaults (Definir padrões) para salvar as configurações como configurações globais padrão.
 6. Clicar em OK.

Uso do botão Quick Export



O botão Quick Export (Exportação rápida), localizado no canto superior direito da janela do documento, oferece acesso fácil a opções comuns para exportação de arquivos do Fireworks para outros aplicativos. Com o uso do botão Quick Export, é possível exportar para vários formatos, inclusive para aplicativos Macromedia e outros, como o Microsoft FrontPage e o Adobe GoLive®.

Todas as opções de exportação disponíveis através do botão Quick Export também estão acessíveis em outras partes do Fireworks, como na caixa de diálogo Export (Exportar) e no menu Edit (Editar). O botão Quick Export oferece um atalho para a maioria das opções de exportação comuns. Para obter mais informações sobre a exportação de cada formato, consultar [Capítulo 15, “Uso do Fireworks com outros aplicativos”](#), na página 435.

Para a maioria dos formatos, estão disponíveis vários métodos de exportação. Por exemplo, é possível exportar HTML do Dreamweaver ou atualizar um HTML existente do Dreamweaver. Ou é possível copiar o HTML do Dreamweaver para a Área de transferência. É possível exportar um arquivo SWF do Flash ou copiar objetos selecionados como vetores.

O botão Quick Export também pode ser usado para iniciar outros aplicativos e para visualizar documentos do Fireworks em um navegador específico. Com a simplificação do processo de exportação, o botão Quick Export economiza tempo e aprimora o fluxo de trabalho do projeto.

OBSERVAÇÃO

O botão Quick Export exporta gráficos e fatias usando as configurações especificadas no painel Optimize (Otimizar). Certificar-se de otimizar o gráfico antes de exportar com o botão Quick Export. Para mais informações sobre otimização, consultar [“Sobre otimização”](#) na página 378.

Para exportar um documento ou gráfico selecionado do Fireworks com o uso do botão Quick Export:

1. Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar uma opção de exportação no menu pop-up exibido.
As opções apropriadas são definidas automaticamente na caixa de diálogo Export. Alterar as opções, caso desejado.
2. Selecionar um local para armazenar os arquivos exportados, digitar um nome de arquivo e clicar em Export (Exportar).

Para iniciar outro aplicativo Macromedia com o uso do botão Quick Export:

- Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar a opção Launch (Iniciar) no submenu do aplicativo.

Personalização do menu pop-up Quick Export

Se tiver conhecimento de JavaScript e XML, o usuário poderá adicionar outras opções ao menu pop-up Quick Export (Exportação rápida).

Para adicionar opções ao menu pop-up Quick Export:

1. Criar arquivos JSF personalizados e arrastá-los na pasta Quick Export Menu do disco rígido.

OBSERVAÇÃO

O local exato dessa pasta varia conforme o sistema operacional. A pasta Quick Export Menu encontra-se dentro da subpasta English da pasta do aplicativo Fireworks nos sistemas Windows. Nos sistemas Macintosh, essa pasta fica localizada em Contents/Resources/English.lproj, no pacote de aplicativos do Fireworks. Para mais informações sobre pacotes de aplicativos, consultar [“Exibição do conteúdo do pacote \(somente Macintosh\)” na página 529](#).

2. Editar o arquivo Quick Export Menu.xml incluindo as referências aos novos arquivos JSF.

Ao iniciar o Fireworks novamente, as novas opções criadas serão adicionadas ao menu pop-up Quick Export. Para mais informações, consultar *Extending Fireworks* (Extensão dos recursos do Fireworks).

Envio de um documento do Fireworks como um anexo de e-mail

O usuário pode enviar documentos facilmente como anexos de e-mail a partir do Fireworks. É possível enviar um PNG do Fireworks, um JPEG comprimido ou um documento usando outros formatos de arquivo e configurações de otimização disponíveis no painel Optimize (Otimizar).

Para enviar um documento como um anexo de e-mail usando o cliente de e-mail padrão:

1. Selecionar File (Arquivo) > Send to E-mail (Enviar para e-mail).
2. Selecionar uma das opções a seguir:

Fireworks PNG (PNG do Fireworks) anexa o documento PNG atual a uma nova mensagem de e-mail.

JPG Compressed (JPG compactado) anexa o documento atual a uma nova mensagem de e-mail usando a opção de otimização JPEG - Better Quality (JPEG - Melhor qualidade).

Use **Export Settings (Usar configurações de exportação)** anexa o documento atual a uma mensagem de e-mail usando as configurações definidas no painel **Optimize (Otimizar)**.

OBSERVAÇÃO

Não há suporte para Mozilla, Netscape 6 e Nisus Emler no Macintosh.

Uso do botão File Management



O botão **File Management (Gerenciamento de arquivo)**, localizado no topo da janela do documento, ao lado do botão **Quick Export (Exportação rápida)**, oferece acesso fácil aos comandos de transporte de arquivos. O botão **File Management** poderá ser usado se o documento do usuário residir em uma pasta de site do Studio 8 e se o site tiver acesso a um servidor remoto. O Fireworks reconhecerá a pasta como um site se o usuário tiver usado a caixa de diálogo **Manage Site (Gerenciar site)** do Dreamweaver 8 para definir a pasta de destino, ou a pasta que contém a pasta de destino, como a pasta raiz local do site.

O botão **File Management** exibe os seguintes comandos de menu:

Get (Obter) copia a versão remota do arquivo para o site local, substituindo o arquivo local pela cópia remota.

Check out (Retirar) retira o arquivo, substituindo o arquivo local pela cópia remota. **Check out** só é ativado no Fireworks se a opção **Enable File Check In and Check Out (Ativar entrega e retirada de arquivo)** estiver ativada no Dreamweaver para o site no qual o documento se encontra.

Put (Colocar) copia a versão local do arquivo para o site remoto, substituindo o arquivo remoto pela cópia local.

Check in (Entregar) move o arquivo local para o site remoto, substituindo o arquivo remoto pela cópia local. **Check in** só é ativado no Fireworks se a opção **Enable File Check In and Check Out** estiver ativada no Dreamweaver para o site no qual o documento se encontra.

Undo Check Out (Desfazer retirada) desfaz a retirada do arquivo local e o devolve, substituindo o arquivo local pela cópia remota. Undo Check Out só é ativado no Fireworks se a opção Enable File Check In and Check Out (Ativar entrega e retirada de arquivo) estiver ativada no Dreamweaver para o site no qual o documento se encontra.

OBSERVAÇÃO

Os comandos de File Management (Gerenciamento de arquivo) só estarão ativos no Fireworks se o documento residir em uma pasta de site do Studio 8 com um servidor remoto definido. Os comandos de File Management do Fireworks só podem ser usados com arquivos que residam em sites que utilizem os métodos de transporte Local/Rede e FTP. Os arquivos em sites que usam FTP ou métodos de transferência de terceiros, como o SourceSafe, WebDAV e RDS, não podem ser transferidos do ou para o servidor remoto a partir do Fireworks.

Para mais informações sobre o menu File Management, consultar [Capítulo 15, “Trabalho com o Macromedia Dreamweaver”](#), na página 436.

Uso do Fireworks com outros aplicativos

15

O Macromedia Fireworks 8 é um componente essencial da caixa de ferramentas de qualquer designer, esteja ele criando conteúdo multimídia ou para a Web. O Fireworks funciona bem com outros aplicativos, oferecendo vários recursos de integração que simplificam o processo de design.

É possível exportar gráficos do Fireworks para vários aplicativos, inclusive para outros produtos da Macromedia. Quando usado com outros aplicativos da Macromedia, o Fireworks oferece recursos eficientes de integração:

- É possível abrir o Fireworks para editar gráficos selecionados em vários aplicativos da Macromedia, como o Dreamweaver, o Flash, o HomeSite, o FreeHand e o Director.
- Os comportamentos do Fireworks são preservados quando exportados para o Dreamweaver e o Director, o que permite exportar elementos interativos como botões e rollovers.
- O Dreamweaver e o Fireworks compartilham uma integração estreita conhecida como Roundtrip HTML. O Roundtrip HTML permite fazer alterações em um aplicativo e refleti-las perfeitamente em outro.
- O Dreamweaver e o Fireworks compartilham um recurso de gerenciamento de arquivos que permite verificar a entrega ou a retirada de arquivos de um site do Dreamweaver para a Web.
- O Flash e o Fireworks também compartilham uma integração estreita. É possível importar arquivos de origem PNG do Fireworks diretamente para o Flash sem exportar outros formatos gráficos. O Flash oferece uma série de opções que permitem controlar a forma como as camadas e os objetos do Fireworks são importados.

O Fireworks também simplifica o trabalho com aplicativos de outras empresas, como o Adobe Photoshop e o Adobe GoLive. Por exemplo, é possível importar e exportar facilmente gráficos do Photoshop como arquivos totalmente editáveis, ou criar e editar HTML usando o Fireworks e o GoLive.

Este capítulo abrange os seguintes tópicos:

Trabalho com o Macromedia Dreamweaver	436
Trabalho com o Macromedia Flash	458
Trabalho com o Macromedia FreeHand MX	466
Trabalho com o Macromedia Director MX	474
Trabalho com o Macromedia HomeSite	479
Trabalho com o Adobe Photoshop	483
Sobre o trabalho com o Adobe GoLive	491
Sobre o trabalho com editores de HTML	492
Sobre a extensão dos recursos do Fireworks	492

Trabalho com o Macromedia Dreamweaver

Os recursos exclusivos de integração facilitam o trabalho em arquivos no Macromedia Dreamweaver e no Fireworks. O Dreamweaver e o Fireworks reconhecem e compartilham muitas edições de arquivos, incluindo alterações em vínculos, mapas de imagens, fatias de tabelas e outras. Juntos, os dois aplicativos fornecem um fluxo de trabalho simplificado para editar, otimizar e colocar arquivos de gráficos da Web em páginas HTML.

Para modificar imagens e tabelas do Fireworks colocadas em um documento do Dreamweaver, é possível iniciar o Fireworks no Property inspector (Inspetor de propriedades) do Dreamweaver, fazer edições e, em seguida, retornar ao documento atualizado no Dreamweaver. Para fazer edições rápidas de otimização em imagens e animações, é possível abrir a caixa de diálogo Export Preview (Visualizar exportação) do Fireworks no Property inspector do Dreamweaver e digitar as configurações atualizadas. Em ambos os casos, as atualizações são feitas nos arquivos colocados no Dreamweaver e nos arquivos de origem do Fireworks, caso estejam abertos.

Para simplificar ainda mais o fluxo de trabalho do design para a Web, é possível criar marcadores de lugares de imagens no Dreamweaver para futuras imagens do Fireworks. Posteriormente, é possível selecionar esses marcadores e iniciar o Fireworks para criar os gráficos desejados nas dimensões especificadas pelas imagens que marcam lugar no Dreamweaver. No Fireworks, as dimensões da imagem podem ser alteradas se desejável.

Colocação de imagens do Fireworks em arquivos do Dreamweaver

Há várias formas de colocar gráficos do Fireworks em um documento do Dreamweaver. É possível colocar um gráfico pronto do Fireworks usando o painel Files (Arquivos) ou o menu Insert (Inserir) do Dreamweaver, ou criar um novo documento do Fireworks a partir do marcador de lugar da imagem no Dreamweaver.

É possível inserir formatos de arquivos de gráficos suportados pelo Fireworks e pelo Dreamweaver diretamente em um documento do Dreamweaver usando o painel Files ou o menu Insert desse aplicativo. Primeiro é necessário exportar as imagens do Fireworks. Para mais informações sobre a exportação de imagens, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do Dreamweaver usando o painel Files:

1. Exportar a imagem do Fireworks para a pasta de site local como definida no Dreamweaver.
2. Abrir o documento do Dreamweaver e ir para a exibição Design.
3. Arrastar a imagem do painel Files (Arquivos) para o documento do Dreamweaver.

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do Dreamweaver usando o menu Insert:

1. Colocar o ponto de inserção no local em que a imagem deverá aparecer na janela de documento do Dreamweaver.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Insert (Inserir) > Image (Imagem).
 - Clicar no botão Images: Image na categoria Common (Comum) da barra Insert.
3. Navegar até a imagem exportada do Fireworks e clicar em Open (Abrir).

Se o arquivo da imagem não estiver no site atual do Dreamweaver, aparecerá uma mensagem perguntando se o arquivo deve ser copiado para a pasta do site.

Criação de novos arquivos do Fireworks a partir de marcadores de lugar do Dreamweaver

Os marcadores de lugar de imagem combinam os recursos do Fireworks e do Dreamweaver permitindo testar vários layouts de páginas da Web antes de criar a arte final para a página. Os marcadores de lugar de imagem permitem especificar o tamanho e a posição de futuras imagens do Fireworks a serem colocadas no Dreamweaver.

Quando uma imagem do Fireworks é criada a partir de um marcador de lugar de imagem do Dreamweaver, um novo documento do Fireworks é criado com uma tela nas mesmas dimensões do marcador de lugar selecionado. No Fireworks, é possível usar as ferramentas desse aplicativo para criar um gráfico. É possível até fatiar o documento e adicionar interatividade usando botões, rollovers e outros comportamentos.

OBSERVAÇÃO

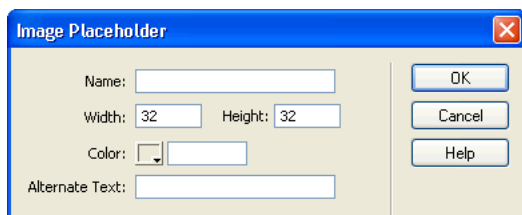
Todos os comportamentos aplicados no Fireworks são preservados na exportação para o Dreamweaver. Da mesma forma, a maioria dos comportamentos do Dreamweaver aplicados a marcadores de lugar de imagem também são preservados na inicialização e edição no Fireworks. No entanto, existe uma exceção: os rollovers desmembrados aplicados a marcadores de lugar de imagem no Dreamweaver não são preservados quando abertos e editados no Fireworks.

Depois de encerrada a sessão do Fireworks e do retorno ao Dreamweaver, o novo gráfico criado no Fireworks assume a posição do marcador de lugar de imagem originalmente selecionado.

Para criar uma imagem do Fireworks a partir de um marcador de lugar de imagem do Dreamweaver:

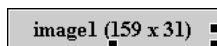
1. No Dreamweaver, salvar o documento HTML desejado em um local na pasta de site.
2. Colocar o ponto de inserção na posição desejada no documento e seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Insert (Inserir) > Image Objects (Objetos de imagem) > Image Placeholder (Marcador de lugar de imagem).
 - Clicar no menu pop-up Images: Image na categoria Common (Comum) da barra Insert (Inserir) e selecionar Image Placeholder.

A caixa de diálogo Image Placeholder aparece.



3. Digitar o nome, as dimensões, a cor e o texto alternativo para o marcador de lugar de imagem e, em seguida, clicar em OK.

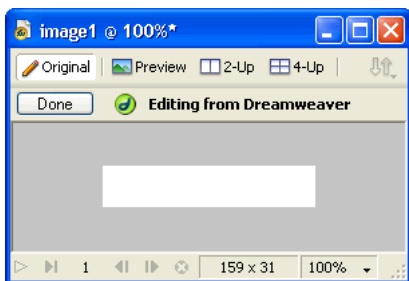
Um marcador de lugar de imagem é inserido no documento do Dreamweaver.



4. Seguir um destes procedimentos:

- Selecionar o marcador de lugar de imagem e clicar em Create (Criar) no Property inspector (Inspetor de propriedades).
- Pressionar a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes no marcador de lugar de imagem.
- Clicar com o botão direito (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), e escolher Create Image in Fireworks (Criar imagem no Fireworks).

O Fireworks é aberto com uma tela vazia exatamente do mesmo tamanho da imagem que marca o lugar. A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem do Dreamweaver.



5. Criar uma imagem no Fireworks e clicar em Done (Concluído) quando terminar.
6. Especificar um nome e um local para o arquivo PNG de origem na caixa de diálogo Save As (Salvar como) e clicar em Save (Salvar).

OBSERVAÇÃO

Se o usuário tiver digitado um nome para o marcador de lugar de imagem no Property inspector do Dreamweaver, esse nome será usado como o nome de arquivo padrão no Fireworks.

Para mais informações sobre como salvar arquivos PNG do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks.

7. Especificar um nome para os arquivos de imagem exportados na caixa de diálogo Export (Exportar).

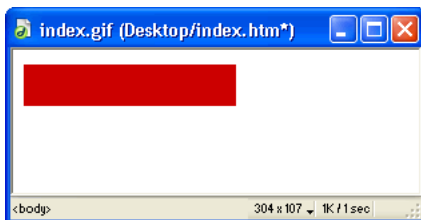
Esses são os arquivos de imagem exibidos no Dreamweaver.

8. Especificar um local para os arquivos de imagem exportados. O local escolhido deve estar na pasta de site do Dreamweaver.

Para mais informações sobre exportação, consultar a Ajuda do Fireworks.

9. Clicar em Save.

Quando o usuário retorna ao Dreamweaver, o marcador de lugar de imagem selecionado originalmente é substituído pela nova imagem ou tabela criada no Fireworks.



Colocação de código HTML do Fireworks no Dreamweaver

Existem várias maneiras de colocar código HTML gerado no Fireworks no Dreamweaver. O usuário pode exportar o HTML ou copiar o código HTML do Fireworks para a Área de transferência. Pode também abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no Dreamweaver e copiar e colar as seções selecionadas do código. Além disso, ele pode atualizar o código exportado para o Dreamweaver usando o comando Update HTML (Atualizar HTML) no Fireworks. Por fim, ele pode exportar o HTML como um item de biblioteca do Dreamweaver.

Para mais informações sobre exportação de HTML, consultar a Ajuda do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar, copiar ou atualizar o HTML do Fireworks para usá-lo no Dreamweaver, escolher o Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Exportação de HTML do Fireworks para o Dreamweaver

A exportação de arquivos do Fireworks para o Dreamweaver é um processo em duas etapas. A exportação de arquivos do Fireworks para a pasta de site do Dreamweaver é direta. Essa exportação gera um arquivo HTML e os arquivos de imagem associados no local especificado. Em seguida, o código HTML é colocado no Dreamweaver através do recurso Insert Fireworks HTML (Inserir HTML do Fireworks).

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar, escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para exportar HTML do Fireworks:

- Exportar o documento para o formato HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para inserir HTML do Fireworks em um documento do Dreamweaver:

1. No Dreamweaver, salvar o documento em um site definido.
2. Colocar o ponto de inserção no local do documento em que o código HTML deve começar.
3. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Insert (Inserir) > Image Objects (Objetos de imagem) > Fireworks HTML (HTML do Fireworks).
 - Clicar no menu pop-up Images: Image na categoria Common (Comum) da barra Insert e selecionar Fireworks HTML.
4. Na caixa de diálogo exibida, clicar em Browse (Procurar) para escolher o arquivo HTML do Fireworks desejado.

5. Selecionar Delete File After Insertion (Excluir arquivo após inserção) para mover o arquivo HTML para a Recycle Bin (Lixeira), no Windows, ou para excluí-lo permanentemente, no Macintosh, quando a operação for concluída.

Usar essa opção caso o arquivo HTML do Fireworks não seja mais necessário após sua inserção. Essa opção não afeta o arquivo PNG de origem associado ao arquivo HTML.

OBSERVAÇÃO

Se o arquivo HTML estiver na unidade de rede, ele será excluído permanentemente, e não movido para a Recycle Bin (Windows).

6. Clicar em OK para inserir o código HTML, junto com as imagens, as fatias e o JavaScript associados, no documento do Dreamweaver.

Cópia do código HTML do Fireworks para a Área de transferência para usar no Dreamweaver

Uma maneira rápida de colocar o código HTML gerado no Fireworks no Dreamweaver é copiá-lo do Fireworks para a Área de transferência e colá-lo diretamente em um documento do Dreamweaver. Todo o código HTML e JavaScript associado ao documento do Fireworks é copiado para o documento do Dreamweaver, as imagens são exportadas para um local especificado, e o Dreamweaver atualiza o HTML com os vínculos relativos ao documento com essas imagens.

OBSERVAÇÃO

Antes de copiar para a Área de transferência, escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar HTML do Fireworks para a Área de transferência para usar no Dreamweaver, seguir um destes procedimentos:

- Copiar o HTML para a Área de transferência no Fireworks e colá-lo em um documento do Dreamweaver.
- Clicar no botão Quick Export (Exportação rápida), escolher Copy HTML Code (Copiar código HTML) e colá-lo em um documento do Dreamweaver.

Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Esse método só funciona com o Dreamweaver, e não com outros editores de HTML. Apenas o Dreamweaver atualiza os vínculos com as imagens do Fireworks como relativos ao documento quando o código HTML é colado no documento do Dreamweaver.

Cópia de código de um arquivo exportado do Fireworks e colagem no Dreamweaver

É possível abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no Dreamweaver e, em seguida, copiar e colar manualmente apenas as seções desejadas em outro documento do Dreamweaver.

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar do Fireworks, escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar o código de um arquivo do Fireworks exportado e colá-lo no Dreamweaver:

- Exportar um arquivo HTML do Fireworks e, em seguida, copiar e colar o código em um documento existente do Dreamweaver. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Atualização de HTML exportado do Fireworks para o Dreamweaver

O comando Update HTML (Atualizar HTML) do Fireworks permite efetuar alterações em um documento HTML exportado anteriormente para o Dreamweaver.

OBSERVAÇÃO

Embora o Update HTML seja um recurso útil para atualizar HTML exportado anteriormente para o Dreamweaver, o Roundtrip HTML oferece ainda mais benefícios. Para mais informações, consultar [“Edição de arquivos do Fireworks no Dreamweaver” na página 446](#).

Com o comando Update HTML, é possível editar uma imagem PNG de origem no Fireworks e atualizar automaticamente o código HTML exportado e os arquivos de imagem colocados em um documento do Dreamweaver. Esse comando permite atualizar os arquivos do Dreamweaver mesmo quando esse aplicativo não está em execução.

OBSERVAÇÃO

Antes de atualizar o HTML, escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para atualizar o HTML do Fireworks colocado no Dreamweaver:

1. Fazer as alterações no documento PNG desejado no Fireworks.
2. Selecionar File (Arquivo) > Update HTML (Atualizar HTML) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Update HTML no menu pop-up do Dreamweaver.
3. Navegar até o arquivo do Dreamweaver que contém o HTML a ser atualizado e clicar em Open (Abrir).
4. Navegar até a pasta na qual os arquivos de imagem atualizados deverão ser colocados e clicar em Open.

O Fireworks atualiza o código HTML e JavaScript no documento do Dreamweaver. O Fireworks também exporta imagens atualizadas associadas ao HTML e coloca essas imagens na pasta de destino especificada.

Quando o Fireworks não consegue localizar o código HTML correspondente para atualizá-lo, ele oferece a opção de inserir um novo código HTML no documento do Dreamweaver. O Fireworks coloca a seção JavaScript do novo código no início do documento e coloca a tabela HTML e o vínculo com a imagem no final.

Exportação de arquivos do Fireworks para bibliotecas do Dreamweaver

Os itens das bibliotecas do Dreamweaver simplificam o processo de edição e atualização de componentes de sites da Web usados com frequência, como logotipos de empresas ou outros gráficos que aparecem em todas as páginas do site. Um item de biblioteca é uma parte de um arquivo HTML localizado em uma pasta chamada Library (Biblioteca) na pasta raiz do site. Os itens de biblioteca aparecem como uma categoria no painel Assets (Propriedades) do Dreamweaver. É possível arrastar um item de biblioteca (um arquivo com a extensão .lbi) do painel Assets para qualquer página do site da Web para inseri-lo no arquivo do Dreamweaver.

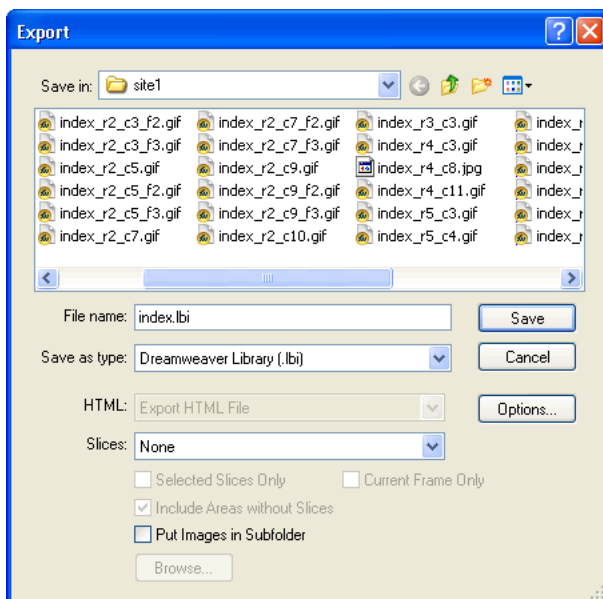
Não é possível editar um item de biblioteca diretamente no documento do Dreamweaver; só é possível editar o item principal da biblioteca. Em seguida, o Dreamweaver pode atualizar todas as cópias desse item à medida que são colocadas no site da Web. Os itens de biblioteca do Dreamweaver são muito semelhantes aos símbolos do Fireworks; as alterações no documento principal da biblioteca (LBI) são refletidas em todas as ocorrências da biblioteca no site.

OBSERVAÇÃO

Os itens de biblioteca do Dreamweaver não suportam menus pop-up.

Para exportar um documento do Fireworks como um item de biblioteca do Dreamweaver:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
2. Selecionar Dreamweaver Library (Biblioteca do Dreamweaver) no menu pop-up Save As Type (Salvar como tipo).



Selecionar a pasta Library (Biblioteca) no site do Dreamweaver como o local no qual os arquivos devem ser colocados. Caso essa pasta não exista, usar a caixa de diálogo Select Folder (Selecionar pasta) para criar ou localizar a pasta. Atribuir à pasta o nome Library; o uso de maiúsculas ou minúsculas é importante já que o Dreamweaver faz essa distinção.

OBSERVAÇÃO

O Dreamweaver não reconhece o arquivo exportado como um item de biblioteca a menos que ele seja salvo na pasta Library.

3. Na caixa de diálogo Export (Exportar), digitar um nome de arquivo.
4. Se a imagem contiver fatias, escolher opções de fatiamento. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.
5. Selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta) para escolher uma pasta e salvar as imagens nela.
6. Clicar em Save.

Edição de arquivos do Fireworks no Dreamweaver

O Roundtrip HTML é um recurso eficiente que integra o Fireworks e o Dreamweaver. Ele permite fazer alterações em um aplicativo e refleti-las perfeitamente em outro. Com o Roundtrip HTML, o usuário utiliza a integração de inicialização e edição para editar imagens e tabelas geradas no Fireworks e colocadas em um documento do Dreamweaver. O Dreamweaver abre automaticamente o arquivo PNG de origem do Fireworks referente à imagem ou à tabela colocada, permitindo edições no Fireworks. As atualizações efetuadas no Fireworks são aplicadas à imagem ou à tabela quando o usuário retorna ao Dreamweaver.

OBSERVAÇÃO

Antes de trabalhar com o Roundtrip HTML, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de inicialização e edição” na página 453](#).

Sobre o Roundtrip HTML

O Fireworks reconhece e preserva a maioria dos tipos de edições efetuadas em um documento do Dreamweaver, incluindo vínculos alterados, mapas de imagem editados, textos e HTML editados em fatias HTML, além de comportamentos compartilhados entre o Fireworks e o Dreamweaver. O Property inspector (Inspetor de propriedades) do Dreamweaver-ajuda a identificar as imagens, as fatias de tabelas e as tabelas geradas no Fireworks e presentes em um documento.

Embora o Fireworks suporte a maioria dos tipos de edições no Dreamweaver, alterações radicais na estrutura de uma tabela efetuadas no Dreamweaver podem produzir diferenças irreconciliáveis entre os dois aplicativos. Quando o usuário executa alterações radicais no layout de uma tabela no Dreamweaver e, em seguida, tenta iniciar e editar a tabela no Fireworks, aparece uma mensagem avisando que as alterações efetuadas no Fireworks substituirão as edições feitas anteriormente na tabela no Dreamweaver. Para efetuar alterações significativas no layout de uma tabela, o usuário deve usar o recurso de inicialização e edição do Dreamweaver para editar a tabela no Fireworks.

Edição de imagens do Fireworks

É possível iniciar o Fireworks para editar imagens individuais colocadas em um documento do Dreamweaver.

OBSERVAÇÃO

Antes de editar gráficos do Fireworks no Dreamweaver, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de inicialização e edição” na página 453](#).

Para abrir e editar uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

1. No Dreamweaver, escolher Window (Janela) > Properties (Propriedades) para abrir o Property inspector (Inspetor de propriedades), caso ainda não esteja aberto.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar a imagem desejada. (O Property inspector identifica a seleção como uma imagem do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem da imagem.) Em seguida, clicar em Edit (Editar) no Property inspector.
 - Pressionar Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes na imagem a ser editada.

- Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control (Macintosh) e clicar, na imagem e escolher Edit with Fireworks (Editar com o Fireworks) no menu contextual.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se ele ainda não estiver aberto.

3. Quando solicitado, especificar se é necessário localizar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks.
4. Editar a imagem no Fireworks. A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem do Dreamweaver.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à imagem no Fireworks.

5. Quando terminar de editar a imagem, clicar em Done (Concluído) na janela do documento.

A imagem é exportada usando as configurações atuais de otimização, o arquivo GIF ou JPEG usado pelo Dreamweaver é atualizado, e o arquivo PNG de origem é salvo caso um arquivo de origem tenha sido selecionado.

OBSERVAÇÃO

Usando a tecnologia do Fireworks, o Dreamweaver fornece os recursos básicos de edição de imagem que permitem modificar imagens sem usar um aplicativo externo de edição de imagem. É possível cortar, redimensionar, criar uma nova amostra e executar outras ações sem sair do Dreamweaver. Os recursos de edição de imagem do Dreamweaver só são aplicados aos formatos de arquivo de imagem JPEG e GIF. Não é possível editar outros formatos de arquivo de imagem bitmap usando esses recursos de edição de imagem. Para mais informações sobre edição de imagens no Dreamweaver, consultar a Ajuda do aplicativo.

OBSERVAÇÃO

Quando uma imagem é aberta no painel Dreamweaver Site (Site do Dreamweaver), o editor padrão desse tipo de imagem, definido em Dreamweaver Preferences (Preferências do Dreamweaver), abre o arquivo. Quando uma imagem é aberta nesse local, o Fireworks não abre o arquivo PNG original. Para usar os recursos de integração do Fireworks, é necessário abrir as imagens na janela do documento do Dreamweaver.

Edição de tabelas do Fireworks

Quando o usuário abre e edita uma fatia de uma imagem que faz parte de uma tabela do Fireworks, o Dreamweaver abre automaticamente o arquivo PNG de origem da tabela inteira.

Antes de editar tabelas do Fireworks no Dreamweaver, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar [“Configuração de opções de inicialização e edição” na página 453](#).

OBSERVAÇÃO

Talvez seja exibido um erro no Dreamweaver caso o usuário aninhe outra tabela na tabela original gerada pelo Fireworks e tente editar essa tabela usando a edição do Roundtrip no Dreamweaver. Para mais informações, consultar a nota técnica 19231 no site da Macromedia na Web.

Para abrir e editar uma tabela do Fireworks colocada no Dreamweaver:

1. No Dreamweaver, escolher Window (Janela) > Properties (Propriedades) para abrir o Property inspector (Inspetor de propriedades), caso ainda não esteja aberto.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar na tabela e, em seguida, clicar na tag `TABLE` na barra de status para selecionar a tabela inteira. (O Property inspector identifica a seleção como uma tabela do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem da tabela.) Em seguida, clicar em Edit (Editar) no Property inspector.
 - Clicar no canto superior esquerdo da tabela para selecioná-la e, em seguida, clicar em Edit no Property inspector.
 - Selecionar uma imagem na tabela e clicar em Edit no Property inspector.
 - Pressionar Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes na imagem a ser editada.
 - Clicar com o botão direito do mouse (Windows), ou pressionar a tecla Control (Macintosh) e clicar, na imagem e escolher Edit with Fireworks (Editar com o Fireworks) no menu contextual.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se ele ainda não estiver aberto. O arquivo PNG de origem da tabela inteira aparece na janela do documento.

Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks.

3. No Fireworks, fazer as edições desejadas.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à tabela no Fireworks.
4. Quando terminar de editar a tabela, clicar em Done (Concluído) na janela do documento.

Os arquivos HTML e de fatias de imagem da tabela são exportados usando as configurações atuais de otimização, a tabela colocada no Dreamweaver é atualizada, e o arquivo PNG de origem é salvo.

Sobre comportamentos do Dreamweaver

Se um único gráfico do Fireworks sem fatias for inserido em um documento do Dreamweaver e um comportamento do Dreamweaver for aplicado, será exibida uma fatia sobre esse gráfico quando ele for aberto e editado no Fireworks. No início, a fatia não será visível pois as fatias são desativadas automaticamente quando um único gráfico sem fatias ao qual são aplicados comportamentos do Dreamweaver é aberto e editado. Para exibir a fatia, ativar sua visibilidade na Web Layer (Camada da Web) no painel Layers (Camadas).

Quando uma fatia com um comportamento do Dreamweaver for exibida no Fireworks, a caixa de texto Link (Vínculo) do Property inspector (Inspetor de propriedades) poderá exibir `javascript:; .` A exclusão desse texto é indiferente. É possível digitar um URL sobre ele, se desejado, e ainda assim manter o comportamento intacto ao retornar ao Dreamweaver.

Quando é executado um trabalho com o Roundtrip HTML no Dreamweaver, o Fireworks suporta formatos de arquivo do servidor, como CFM e PHP.

O Dreamweaver suporta todos os comportamentos aplicados no Fireworks, inclusive aqueles necessários para rollovers e botões. O Fireworks suporta os seguintes comportamentos do Dreamweaver durante uma sessão de inicialização e-edição:

- Simple Rollover (Rollover simples)
- Swap Image (Trocar imagem)
- Swap Image Restore (Restaurar imagem trocada)
- Set Text of Status Bar (Definir texto da barra de status)
- Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação)
- Pop-up Menu (Menu pop-up)

OBSERVAÇÃO

Os itens de biblioteca do Dreamweaver não suportam menus pop-up.

O Fireworks não suporta comportamentos não-nativos, inclusive comportamentos do servidor.

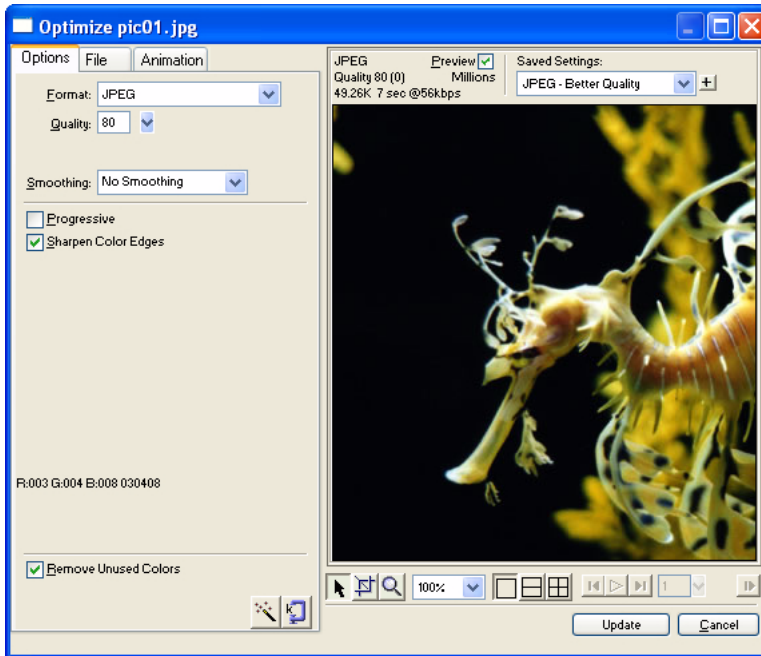
Otimização de animações e imagens do Fireworks colocadas no Dreamweaver

É possível iniciar o Fireworks no Dreamweaver para exportar rapidamente alterações, como a criação de uma nova amostra ou a mudança de um tipo de arquivo, efetuadas em animações e imagens do Fireworks. O Fireworks permite alterar configurações de otimização, configurações de animações, bem como o tamanho e a área da imagem exportada.

Para alterar configurações de otimização de uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

1. No Dreamweaver, selecionar a imagem desejada e seguir um destes procedimentos:
 - Selecionar Commands (Comandos) > Optimize Image in Fireworks (Otimizar imagem no Fireworks).
 - Clicar no botão Optimize in Fireworks (Otimizar no Fireworks) no Property inspector (Inspetor de propriedades).
 - Clicar com o botão direito (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), e escolher Optimize in Fireworks no menu pop-up.
2. Quando solicitado, especificar se é necessário abrir um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada.

Uma caixa de diálogo é aberta. O nome dessa caixa de diálogo do Fireworks é Export Preview (Visualizar exportação), embora esse nome não seja exibido na barra de título.



3. Fazer as edições desejadas na caixa de diálogo Export Preview (Visualizar exportação):

- Para editar as configurações de otimização, clicar na guia Options (Opções).
- Para editar o tamanho e a área da imagem exportada, clicar na guia File (Arquivo) e alterar as configurações desejadas. Caso sejam alteradas as dimensões da imagem no Fireworks, também será necessário redefinir o tamanho da imagem no Property inspector (Inspetor de propriedades) ao retornar ao Dreamweaver.
- Para editar as configurações de animação da imagem, clicar na guia Animation (Animação) e alterar as configurações desejadas.

Para mais informações sobre as opções disponíveis nessas guias, consultar a Ajuda do Fireworks.

4. Ao terminar de editar a imagem, clicar em Update (Atualizar).

A imagem é exportada usando as novas configurações de otimização, o arquivo GIF ou JPEG colocado no Dreamweaver é atualizado, e o arquivo PNG de origem é salvo caso um arquivo de origem tenha sido selecionado.

Se o formato da imagem tiver sido alterado, o verificador de vínculos do Dreamweaver solicitará a atualização das referências à imagem. Por exemplo, se o usuário tiver alterado o formato de uma imagem denominada my_image de GIF para JPEG, quando ele clicar em OK nesse prompt, todas as referências a my_image.gif no site serão alteradas para my_image.jpg.

Alteração de configurações de animação

Durante a abertura e a otimização de um arquivo GIF animado, também é possível editar as configurações de animação. As opções de animação na caixa de diálogo Export Preview (Visualizar exportação) são semelhantes àsquelas disponíveis no painel Frames (Molduras) do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Não é possível editar elementos gráficos individuais em uma animação do Fireworks durante uma sessão de otimização aberta no Dreamweaver. Para editar os elementos gráficos de uma animação, é necessário abrir e editar a animação do Fireworks. Para mais informações, consultar [“Edição de arquivos do Fireworks no Dreamweaver” na página 446](#).

Para editar as configurações de uma animação colocada no Dreamweaver, consultar [“Otimização de animações e imagens do Fireworks colocadas no Dreamweaver” na página 451](#) e “Using Export Preview” na Ajuda do Fireworks.

Configuração de opções de inicialização e edição

Para usar o Roundtrip HTML com eficiência, é necessário executar algumas tarefas preliminares, como definir o Fireworks como o principal editor de imagem no Dreamweaver e especificar preferências de inicialização e edição no Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Também é preciso definir um site local no Dreamweaver antes de trabalhar com o Roundtrip HTML. Para mais informações, consultar *Usando o Dreamweaver*.

Designação do Fireworks como o principal editor externo de imagem no Dreamweaver

O Dreamweaver fornece preferências de inicialização automática de aplicativos específicos para editar determinados tipos de arquivos. Para usar os recursos de inicialização e edição do Fireworks, é necessário defini-lo como o principal editor de arquivos GIF, JPEG e PNG no Dreamweaver.

Embora seja possível usar versões anteriores do Fireworks como editores de imagem externos, essas versões oferecem recursos limitados de inicialização e edição. Quando o trabalho é executado com o Roundtrip HTML, o Fireworks MX e o Fireworks 4 não suportam totalmente as edições efetuadas em propriedades de células de tabelas do Dreamweaver, nem comportamentos aplicados no Dreamweaver. O Fireworks 3 não suporta completamente a abertura e a edição de tabelas e fatias de tabelas, enquanto o Fireworks 2 não suporta a abertura e a edição de arquivos PNG de origem de imagens.

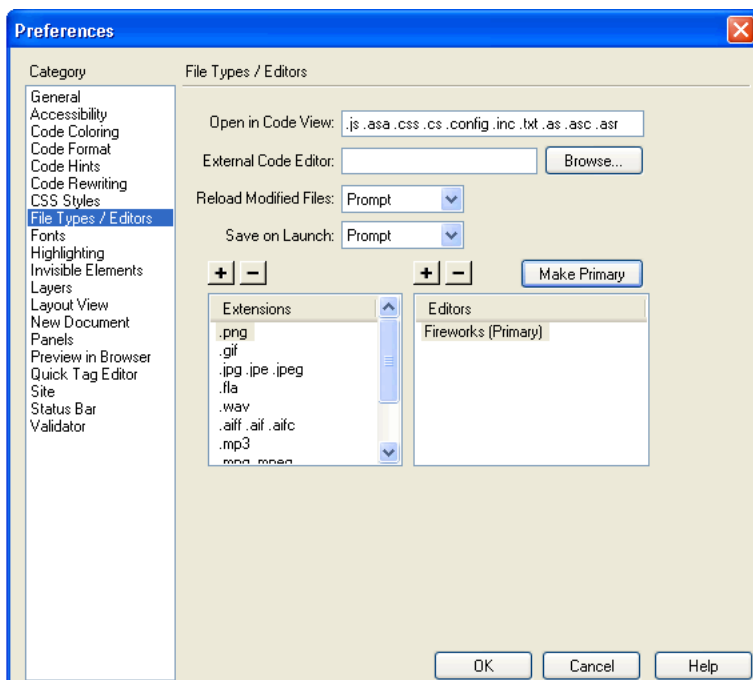
OBSERVAÇÃO

Como o Fireworks é o editor externo de imagem padrão no Dreamweaver, a configuração dessa preferência só será necessária se ocorrer algum problema de inicialização do Fireworks 8 no Dreamweaver.

Para definir o Fireworks como o principal editor externo de imagem no Dreamweaver:

1. No Dreamweaver, escolher Edit (Editar) > Preferences (Preferências) e, em seguida, selecionar File Types/Editors (Tipos de arquivos/editores).
2. Na lista Extensions (Extensões), selecionar uma extensão de arquivo de imagem da Web (.gif, .jpg ou .png).

3. Na lista Editors (Editores), se o Fireworks aparecer na lista, selecioná-lo. Se o Fireworks não aparecer na lista, clicar no botão de adição, localizar o aplicativo Fireworks no disco rígido e clicar em Open (Abrir).



4. Clicar em Make Primary (Tornar o principal).
5. Repetir as etapas de 2 a 4 para definir o Fireworks como o principal editor de outros tipos de arquivos de imagem da Web.

Sobre notas de projeto e arquivos de origem

Sempre que um arquivo do Fireworks é exportado de um arquivo PNG de origem salvo para um site do Dreamweaver, o Fireworks grava uma nota de projeto com informações sobre o arquivo. Por exemplo, quando uma tabela do Fireworks é exportada, esse aplicativo grava uma nota de projeto para cada imagem exportada. Essas notas de projeto contêm referências ao arquivo PNG de origem que gerou os arquivos exportados.

Quando uma imagem do Fireworks é aberta e editada no Dreamweaver, o Dreamweaver usa a nota de projeto para localizar um PNG de origem para esse arquivo. Para obter os melhores resultados, salvar sempre o arquivo PNG de origem e os arquivos exportados do Fireworks em um site do Dreamweaver. Assim, os usuários que compartilham o site podem localizar o PNG de origem ao iniciar o Fireworks no Dreamweaver.

Especificação de preferências de inicialização e edição para arquivos de origem do Fireworks

As preferências de inicialização e edição do Fireworks permitem especificar como tratar arquivos PNG de origem quando os arquivos do Fireworks são abertos em outro aplicativo.

O Dreamweaver só reconhece as preferências de inicialização e edição do Fireworks em alguns casos nos quais o usuário abre e otimiza uma imagem do Fireworks. Especificamente, o usuário precisa estar abrindo e otimizando uma imagem que não faz parte de uma tabela do Fireworks e que não contém um caminho de nota de projeto correto para um arquivo PNG de origem. Nos outros casos, incluindo todos os casos de inicialização e edição de imagens do Fireworks, o Dreamweaver abre automaticamente o arquivo PNG de origem, solicitando o local do arquivo de origem caso ele não seja localizado.

Para especificar as preferências de inicialização e edição para o Fireworks:

1. No Fireworks, escolher Edit (Editar) > Preferences (Preferências).

OBSERVAÇÃO

No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferences.

2. Clicar na guia Launch and Edit (Iniciar e editar), no Windows, ou escolher Launch and Edit no menu pop-up, no Macintosh.
3. Especificar as opções a serem usadas durante a edição ou a otimização de imagens do Fireworks colocadas em um aplicativo externo:

Always Use Source PNG (Usar sempre PNG de origem) abre automaticamente o arquivo PNG do Fireworks definido na nota de projeto como a origem da imagem colocada. São feitas atualizações no PNG de origem e na imagem colocada correspondente.

Never Use Source PNG (Nunca usar PNG de origem) abre automaticamente a imagem do Fireworks colocada, independentemente da existência de um arquivo PNG de origem. Só são feitas atualizações na imagem colocada.

Ask When Launching (Perguntar quando iniciar) permite especificar a abertura ou não do arquivo PNG de origem em cada situação. Quando o usuário edita ou otimiza uma imagem colocada, o Fireworks exibe uma mensagem solicitando dele uma decisão de inicialização e edição. Também é possível especificar preferências globais de inicialização e edição nesse prompt.

Uso do botão File Management



O botão File Management (Gerenciamento de arquivo), localizado na parte superior da janela do documento ao lado do botão Quick Export (Exportação rápida), permite acesso fácil aos comandos de transporte de arquivos. É possível usar esse botão quando o documento reside em uma pasta de site do Dreamweaver e quando o site tem acesso a um servidor remoto. O Fireworks reconhece a pasta como um site caso a caixa de diálogo Manage Site (Gerenciar site) do Dreamweaver tenha sido usada para definir a pasta de destino, ou a pasta que contém a pasta de destino, como a pasta raiz local do site.

O botão File Management exibe os seguintes comandos de menu:

Get (Obter) copia a versão remota do arquivo para o site local, substituindo o arquivo local pela cópia remota.

Check out (Retirar) retira o arquivo, substituindo o arquivo local pela cópia remota. Essa opção só estará ativa no Fireworks se a opção Enable File Check In and Check Out (Ativar entrega e retirada de arquivo) estiver ativa no Dreamweaver para o site no qual o documento reside.

Put (Colocar) copia a versão local do arquivo para o site remoto, substituindo o arquivo remoto pela cópia local.

Check in (Entregar) move o arquivo local para o site remoto, substituindo o arquivo remoto pela cópia local. Essa opção só estará ativa no Fireworks se a opção Enable File Check In and Check Out estiver ativa no Dreamweaver para o site no qual o documento reside.

Undo Check Out (Desfazer retirada) desfaz a retirada do arquivo local e o devolve, substituindo o arquivo local pela cópia remota. Essa opção só estará ativa no Fireworks se a opção Enable File Check In and Check Out estiver ativa no Dreamweaver para o site no qual o documento reside.

OBSERVAÇÃO

Os comandos de File Management (Gerenciamento de arquivo) só estarão ativos no Fireworks se o documento residir em uma pasta de site do Dreamweaver com um servidor remoto definido. O usuário só poderá usar os comandos de File Management do Fireworks com arquivos que residam em sites que utilizem os métodos de transporte Local/Network (Local/rede) e FTP. Ele não poderá transferir arquivos entre os sites que utilizem FTP ou métodos de transferência de terceiros, como SourceSafe, WebDAV e RDS, e o servidor remoto no Fireworks.

Trabalho com o Macromedia Flash

O Fireworks integra-se bem ao Macromedia Flash. O usuário pode, com facilidade, importar, copiar e colar ou exportar vetores, bitmaps, animações e gráficos de botões com vários estados do Fireworks para usar no Flash. A funcionalidade de inicialização e edição também torna fácil editar gráficos do Fireworks no Flash.

OBSERVAÇÃO

Os comportamentos de botões e outros tipos de interatividade do Fireworks não são importados para o Flash.

O estilo HTML do Flash não suporta o código de menus pop-up.

Colocação de gráficos do Fireworks no Flash

Existem várias formas de colocar gráficos do Fireworks no Flash. A importação, ou a cópia e a colagem, de um arquivo PNG do Fireworks permite o máximo de controle sobre a forma como as animações e os gráficos são importados para o Flash.

Embora o controle seja maior ao importar, ou copiar e colar, arquivos PNG do Fireworks, é possível importar arquivos JPEG, GIF, PNG e SWF que tenham sido exportados do Fireworks.

Importação de arquivos PNG do Fireworks para o Flash

É possível importar arquivos PNG de origem do Fireworks diretamente para o Flash sem exportá-los para outro formato gráfico. Também é possível importar todos os vetores, bitmaps, animações e gráficos de botões com vários estados do Fireworks para o Flash.

OBSERVAÇÃO

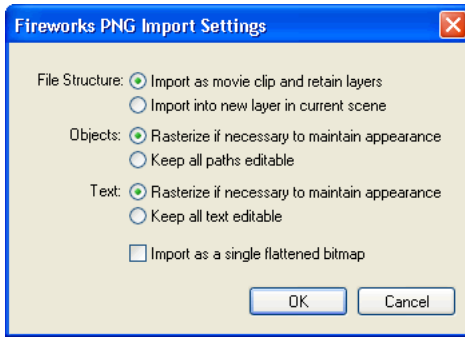
Os comportamentos de botões e outros tipos de interatividade do Fireworks não são importados para o Flash porque os comportamentos do Fireworks são ativados por JavaScript externo ao formato do arquivo. O Flash usa código ActionScript interno.

Ao importar um arquivo PNG do Fireworks para o Flash, o usuário pode escolher entre várias opções de importação. Ele pode importar as camadas e os objetos como um símbolo de biblioteca ou importar todo o conteúdo para uma única camada nova. Com objetos vetoriais e de texto, ele pode manter toda a capacidade de edição ou optar por manter apenas a aparência quando os objetos têm efeitos aplicados ou outras propriedades que não estão disponíveis no Flash. Ele também pode desistir da capacidade de edição e optar por importar o arquivo PNG do Fireworks como uma única imagem bitmap nivelada.

Para importar um PNG Fireworks para o Flash:

1. Salvar o documento desejado no Fireworks.
Para mais informações sobre como salvar arquivos, consultar a Ajuda do Fireworks.
2. Alternar para um documento aberto no Flash.
3. (Opcional) Clicar na moldura principal ou na camada para a qual o conteúdo do Fireworks deverá ser importado. Essa etapa só é necessária quando o usuário planeja importar o arquivo PNG como um símbolo de biblioteca (clipe de filme).
4. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar).
5. Navegar até a caixa de diálogo Import (Importar), selecionar arquivo PNG desejado e clicar em OK.

A caixa de diálogo Fireworks PNG Import Settings (Configurações de importação de PNG do Fireworks) aparece.



6. Selecionar uma opção File Structure (Estrutura de arquivo):

Import as Movie Clip and Retain Layers (Importar como clipe de filme e manter camadas) importa o arquivo do Fireworks como um clipe de filme com todas as camadas e molduras do arquivo original do Fireworks. O clipe de filme é inserido na moldura principal e na camada atual. Caso não seja selecionada uma moldura principal antes da importação, o clipe de filme é colocado na moldura principal anterior.

Import into New Layer in Current Scene (Importar para nova camada na cena atual) importa o arquivo do Fireworks para uma única camada nova com todas as suas molduras intactas.

7. Selecionar a forma de importação de texto e objetos vetoriais:

Rasterize if Necessary to Maintain Appearance (Rasterizar se necessário para manter a aparência) preserva a capacidade de edição de objetos vetoriais, a menos que eles tenham preenchimentos, traços ou efeitos especiais não suportados pelo Flash. Para preservar a aparência desses objetos, o Flash converte-os em imagens bitmap não editáveis.

Keep All Paths Editable (Manter todos os traçados editáveis) preserva a capacidade de edição de todos os objetos vetoriais. Se os objetos tiverem preenchimentos, traços ou efeitos especiais não suportados pelo Flash, essas propriedades serão perdidas.

8. Selecionar a forma de importação de texto:

Rasterize if Necessary to Maintain Appearance (Rasterizar se necessário para manter a aparência) preserva a capacidade de edição do texto, a menos que ele tenha preenchimentos, traços ou efeitos especiais não suportados pelo Flash. Para preservar a aparência desse texto, o Flash converte-o em uma imagem bitmap não editável.

Keep All Text Editable (Manter todo o texto editável) preserva a capacidade de edição do texto inteiro. Se os objetos de texto contiverem preenchimentos, traços ou efeitos especiais não suportados pelo Flash, essas propriedades serão perdidas.

9. Selecionar a opção Import as a Single, Flattened Bitmap (Importar como único bitmap nivelado) para importar o arquivo como uma única imagem bitmap e perder a capacidade de edição.

OBSERVAÇÃO

Se essa opção for selecionada, as outras opções da caixa de diálogo não estarão disponíveis.

10. Clicar em OK.

O arquivo PNG do Fireworks é importado para o Flash usando as opções de importação escolhidas.

Cópia e colagem de gráficos do Fireworks no Flash

Uma maneira rápida de colocar gráficos do Fireworks no Flash e copiá-los e colá-los.

OBSERVAÇÃO

Para copiar gráficos para versões do Flash anteriores ao Flash 8, escolher Edit (Editar) > Copy Path Outlines (Copiar contornos do traçado).

Quando os gráficos do Fireworks são copiados e colados no Flash, alguns atributos são perdidos, como os Live Filters (Filtros ao vivo) e as texturas. Além disso, o Flash só suporta preenchimentos sólidos, preenchimentos dégradé e traços básicos.

OBSERVAÇÃO

Não é possível copiar e colar um efeito dégradé de contorno do Fireworks em um documento do Flash.

Para copiar e colar gráficos do Fireworks em um documento do Flash:

1. No Fireworks, selecionar os objetos a serem copiados.
2. Selecionar Edit (Editar) > Copy (Copiar) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar Copy no menu pop-up do Macromedia Flash.
3. No Flash, criar um novo documento e escolher Edit > Paste (Colar).

OBSERVAÇÃO

Talvez seja necessário desagrupar os objetos usando Modify (Modificar) > Ungroup (Desagrupar) para que seja possível editá-los como objetos vetoriais separados no Flash.

Sobre a exportação de gráficos do Fireworks para outros formatos a serem usados no Flash

É possível exportar gráficos do Fireworks como arquivos JPEG, GIF, PNG e Illustrator 7 (AI) e, em seguida, importá-los para o Flash.

Para mais informações sobre exportação de arquivos JPEG e GIF, consultar a Ajuda do Fireworks. Para mais informações sobre a exportação para o formato PNG, consultar [“Exportação de arquivos PNG com transparência” na página 464](#). Para mais informações sobre a importação desse formatos para o Flash, consultar [“Importação de animações e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 465](#).

OBSERVAÇÃO

Embora PNG seja o formato de arquivo nativo do Fireworks, os arquivos gráficos PNG exportados do Fireworks são diferentes dos arquivos PNG de origem salvos nesse aplicativo. Os arquivos PNG exportados não são diferentes de GIFs ou JPEGs; eles só incluem dados de imagem e não contêm outras informações, como fatiamento, camadas, interatividade, Live Filters (Filtros ao vivo) ou outros tipos de conteúdo editável. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem, consultar a Ajuda do Fireworks.

Exportação de animações e gráficos do Fireworks como arquivos SWF

É possível exportar animações e gráficos do Fireworks como arquivos SWF do Flash. Há várias opções de exportação de objetos.

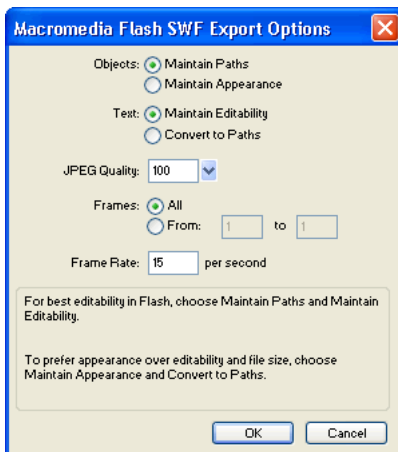
Parte da formatação é perdida, a menos que o usuário escolha Maintain Appearance (Manter aparência) na caixa de diálogo Flash SWF Export Options (Opções de exportação de SWF do Flash). O tamanho e a cor do traço são mantidos. A formatação a seguir é perdida na exportação para o formato SWF:

- Modo de mistura
- Camadas
- Máscaras (aplicadas antes da exportação)
- Objetos de fatia, mapas de imagem e comportamentos
- Preenchimentos com padrão
- Dégradé de contornos

Para exportar uma animação ou um gráfico do Fireworks como um arquivo SWF:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Export SWF (Exportar SWF) no menu pop-up do Macromedia Flash.
2. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.
3. Selecionar Macromedia Flash SWF (SWF do Macromedia Flash) no menu pop-up Save As (Salvar como).
4. Clicar no botão Options (Options).

A caixa de diálogo Flash SWF Export Options (Opções de exportação de SWF do Flash) aparece.



5. Na seção Objects (Objetos), escolher uma das seguintes opções:
 - Maintain Paths (Manter traçados)** permite manter a capacidade de edição de traçados. Os efeitos e a formatação são perdidos.
 - Maintain Appearance (Manter aparência)** converte objetos vetoriais em objetos bitmap conforme a necessidade e preserva a aparência dos traços e preenchimentos aplicados. A capacidade de edição é perdida.
6. Na seção Text (Texto), escolher uma das seguintes opções:
 - Maintain Editability (Manter capacidade de edição)** permite manter a capacidade de edição do texto. Os efeitos e a formatação são perdidos.
 - Convert to Paths (Converter em traçados)** converte o texto em traçados, preservando o kerning personalizado ou o espaçamento digitado no Fireworks. A capacidade de edição do objeto como texto é perdida.
7. Definir a qualidade das imagens JPEG usando o controle deslizante pop-up JPEG Quality (Qualidade do JPEG).
8. Selecionar as molduras a serem exportadas e a taxa de quadros em segundos.
9. Clicar em OK.
10. Na caixa de diálogo Export, clicar em Save (Salvar).

Para mais informações sobre a importação de um arquivo SWF exportado para o Flash, consultar [“Importação de animações e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 465](#).

Exportação de arquivos PNG com transparência

O formato PNG suporta a transparência com imagens em cores de 32 bits. É possível importar arquivos PNG de origem do Fireworks diretamente para o Flash.

Também é possível criar transparência com um arquivo PNG de 8 bits. Com um arquivo PNG de 8 bits, os resultados da transparência são excelentes e a compressão de arquivos é melhor do que no formato de arquivo GIF. É possível exportar gráficos PNG de 8 bits do Fireworks com transparência para inserir no Flash.

Para exportar um arquivo PNG de 8 bits com transparência:

1. No Fireworks, escolher Window (Janela) > Optimize (Otimizar) para abrir o painel Optimize caso ele ainda não esteja aberto.
2. Selecionar PNG 8 como o formato de exportação de arquivo e Alpha Transparency (Transparência alfa) no menu pop-up Transparency.
3. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).

4. Selecionar Images Only (Somente imagens) no menu pop-up Save as Type (Salvar como tipo). Atribuir um nome ao arquivo e clicar em Save (Salvar).

Para mais informações sobre importação de arquivos PNG exportados para o Flash, consultar [“Importação de animações e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 465.](#)

Importação de animações e gráficos exportados do Fireworks para o Flash

Usar o comando Import (Importar) no Flash para importar animações e gráficos exportados do Fireworks.

Para importar animações e gráficos do Fireworks para o Flash:

1. Criar um novo documento no Flash.

OBSERVAÇÃO

Para importar um gráfico do Fireworks para um arquivo existente do Flash, criar uma nova camada no Flash.

2. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar) e localizar o arquivo gráfico ou de animação.
3. Clicar em Open (Abrir) para importar o arquivo.

Uso do Fireworks para editar gráficos importados para o Flash

Com a integração de inicialização e edição, é possível usar o Fireworks para alterar um gráfico importado anteriormente para o Flash. É possível editar qualquer gráfico importado dessa forma, mesmo que ele não tenha sido exportado do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Os arquivos PNG nativos do Fireworks importados para o Flash são uma exceção, a menos que tenham sido importados como imagens bitmap niveladas.

Se o usuário tiver exportado o gráfico do Fireworks e tiver salvo o arquivo PNG original junto com o arquivo gráfico exportado, ele poderá abrir o arquivo PNG original do Fireworks no Flash para fazer alterações. Quando ele retornar ao Flash, o arquivo PNG e o gráfico no Flash serão atualizados.

1. No Flash, clicar com o botão direito (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), no arquivo gráfico no painel Library (Biblioteca).
2. Selecionar Edit with Fireworks (Editar com o Fireworks) no menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Se essa opção não aparecer no menu pop-up, escolher Edit With (Editar com) e localizar o aplicativo Fireworks.

3. Clicar em Yes (Sim) na caixa Find Source (Localizar origem) para localizar o arquivo PNG original do gráfico do Fireworks e clicar em Open (Abrir).

OBSERVAÇÃO

Caso as preferências de inicialização e edição do Fireworks tenham sido alteradas, essa caixa de diálogo talvez não apareça.

O arquivo é aberto no Fireworks e a janela do documento indica que o usuário está editando um arquivo do Flash.

4. Alterar a imagem e clicar em Done (Concluído) ao terminar.

O Fireworks exporta um novo arquivo gráfico para o Flash e, caso o arquivo PNG original tenha sido editado, ele também será salvo.

Trabalho com o Macromedia FreeHand MX

Como os dois aplicativos suportam vetores, é possível compartilhar facilmente gráficos vetoriais entre o Fireworks e o Macromedia FreeHand MX. No entanto, a aparência dos objetos pode diferir entre os aplicativos pois o Fireworks e o FreeHand não compartilham todos os recursos. Para mais informações, consultar [“Trabalho com outros aplicativos de gráficos vetoriais” na página 474](#).

Os procedimentos fornecidos nesta seção não se aplicam apenas ao uso do Fireworks com o FreeHand, mas também ao uso do Fireworks como outros aplicativos de gráficos vetoriais, como o Adobe Illustrator e o CorelDraw. Para mais informações, consultar [“Trabalho com outros aplicativos de gráficos vetoriais” na página 474](#).

Colocação de gráficos do FreeHand no Fireworks

Existem várias formas de colocar gráficos do FreeHand no Fireworks. É possível importá-los, copiá-los e colá-los, ou arrastá-los. O Fireworks 8 suporta gráficos do FreeHand 7 ou de versões posteriores.

Importação de gráficos do FreeHand para o Fireworks

O Fireworks pode importar gráficos vetoriais criados no FreeHand. É possível definir as seguintes opções ao importar um gráfico do FreeHand:

Scale (Dimensionar) especifica a porcentagem da escala do arquivo importado.

Width and Height (Largura e altura) especifica a largura e a altura do arquivo importado em pixels, polegadas ou centímetros.

Resolution (Resolução) especifica a resolução do arquivo importado.

Anti-Alias (Suavização de serrilhado) suaviza os objetos importados para evitar bordas irregulares. É possível escolher essa opção separadamente para traçados ou texto.

OBSERVAÇÃO

Usar o Property inspector (Inspecor de propriedades) para alterar os objetos selecionados para Anti-Alias ou Hard Edge (Borda acentuada).

File Conversion (Conversão de arquivo) especifica como os documentos com várias páginas são tratados quando importados:

- A opção Open a Page (Abrir uma página) importa apenas a página especificada.
- A opção Open Pages as Frames (Abrir páginas como molduras) importa todas as páginas do documento e coloca cada uma em uma moldura separada.
- A opção Ignore Layers (Ignorar camadas) importa todos os objetos em uma única camada.
- A opção Remember Layers (Lembrar camadas) mantém a estrutura das camadas do arquivo importado.
- A opção Convert Layers to Frames (Converter camadas em molduras) coloca cada camada do documento importado em uma moldura separada.

Include Invisible Layers (Incluir camadas invisíveis) importa objetos em camadas ocultas. Caso contrário, as camadas invisíveis são ignoradas.

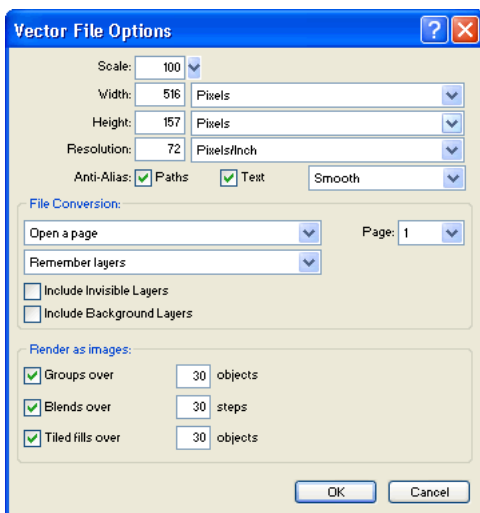
Include Background Layers (Incluir camadas de fundo) importa objetos da camada de fundo do documento. Caso contrário, a camada de fundo é ignorada.

Render as Images (Processar como imagens) rasteriza grupos complexos, misturas ou preenchimentos lado a lado e coloca cada um como um único objeto bitmap em um documento do Fireworks. Digitar um número na caixa de texto para determinar quantos objetos um grupo, uma mistura ou um preenchimento lado a lado pode conter antes que ele seja rasterizado durante a importação.

Para importar gráficos vetoriais de um arquivo FreeHand:

1. No Fireworks, escolher File (Arquivo) > Import (Importar) para navegar até o arquivo FreeHand desejado e clicar em Open (Abrir).

A caixa de diálogo Vector File Options (Opções de arquivo vetorial) aparece.



2. Selecionar as opções desejadas.
3. Clicar em OK.

Cópia e colagem ou arraste de gráficos FreeHand para o Fireworks

É possível colocar rapidamente gráficos FreeHand no Fireworks copiando e colando, ou arrastando esses gráficos para o documento.

Para copiar e colar um gráfico selecionado do FreeHand no Fireworks:

1. No FreeHand, selecionar Edit (Editar) > Copy (Copiar).
2. Criar um novo documento no Fireworks ou abrir um existente.
3. Selecionar Edit > Paste (Colar).

Para arrastar um gráfico do FreeHand para o Fireworks:

- Arrastar o gráfico do FreeHand para um documento aberto no Fireworks.

DICA

No Windows, caso os aplicativos FreeHand e Fireworks estejam maximizados, arrastar o gráfico do FreeHand para o botão do Fireworks na barra de tarefas. Mantê-lo nesse local por alguns segundos até que a janela de documento do Fireworks seja exibida. Arrastar o cursor para a tela e soltá-lo.

Colocação de gráficos do Fireworks no FreeHand

Existem várias formas de colocar gráficos do Fireworks no FreeHand. Para colocar rapidamente gráficos do Fireworks no FreeHand, basta importar, ou copiar e colar, esses gráficos. Também é possível exportar gráficos do Fireworks em um formato compatível com o Freehand e, em seguida, importá-los para o FreeHand.

Importação de gráficos do Fireworks para o FreeHand

O FreeHand pode importar gráficos vetoriais criados no Fireworks. Dependendo das opções selecionadas durante a importação ou a abertura, o FreeHand pode importar camadas, molduras, vetores, textos, bitmaps e alguns efeitos do Fireworks compartilhados pelos dois aplicativos. As camadas ocultas do Fireworks são ignoradas e não são importadas. A possibilidade de editar o conteúdo importado ou aberto no FreeHand depende das opções de importação selecionadas na caixa de diálogo Fireworks PNG Import Settings (Configurações de importação de PNG do Fireworks).

Para importar um arquivo PNG do Fireworks para o FreeHand:

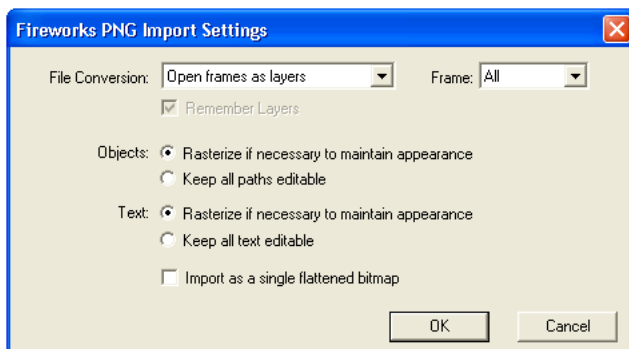
1. Salvar o documento desejado no Fireworks.

Para mais informações sobre como salvar arquivos, consultar a Ajuda do Fireworks.

2. Alternar para um documento aberto no FreeHand.
3. Selecionar File (Arquivo) > Import (Importar) ou File > Open (Abrir).

4. Localizar e selecionar o arquivo PNG desejado na caixa de diálogo Import e, em seguida, clicar em Open.

A caixa de diálogo Fireworks PNG Import Settings (Configurações de importação de PNG do Fireworks) aparece.



5. Selecionar uma opção em File Conversion (Conversão de arquivo):

Open Frames as Pages (Abrir molduras como páginas) importa molduras do Fireworks para páginas separadas do FreeHand. Caso seja desejável, selecionar Remember Layers (Lembrar camadas) para converter as camadas do Fireworks em camadas do FreeHand. O cancelamento da seleção dessa opção faz com que o conteúdo de todas as camadas do Fireworks seja combinado em uma única camada.

Open Frames as Layers (Abrir molduras como camadas) importa molduras do Fireworks como camadas separadas.

6. Selecionar uma moldura a ser importada no menu pop-up Frame (Moldura). Para importar todas as molduras, selecionar All (Tudo).

OBSERVAÇÃO

A opção All só estará disponível no caso da abertura de molduras como camadas ou da abertura (e não da importação) de um arquivo PNG.

7. Selecionar a forma de importação de objetos:

Rasterize If Necessary to Maintain Appearance (Rasterizar se necessário para manter a aparência) converte alguns objetos vetoriais em imagens bitmap não editáveis. Apenas os objetos com efeitos, traços e preenchimentos não compartilhados pelo FreeHand são convertidos.

Keep All Paths Editable (Manter todos os traçados editáveis) permite editar todos os objetos vetoriais importados. Alguns objetos podem ter uma aparência no FreeHand um pouco distinta daquela vista no Fireworks devido a diferenças na forma como os dois aplicativos interpretam as informações. Além disso, alguns efeitos não compartilhados pelos dois aplicativos talvez sejam descartados.

8. Selecionar a forma de importação de textos:

Rasterize If Necessary to Maintain Appearance (Rasterizar se necessário para manter a aparência) converte alguns objetos de texto em imagens bitmap não editáveis. Apenas o texto com efeitos, traços e preenchimentos não compartilhados pelo FreeHand é rasterizado.

Keep All Text Editable (Manter todo o texto editável) permite editar todo o texto importado. Parte do texto pode ter uma aparência no FreeHand um pouco distinta daquela vista no Fireworks, e alguns efeitos não compartilhados pelos dois aplicativos talvez sejam descartados devido a diferenças na forma como os dois aplicativos interpretam as informações.

9. Selecionar a opção Import as a Single Flattened Bitmap (Importar como único bitmap nivelado) para preservar a aparência do documento inteiro do Fireworks. Quando essa opção é selecionada, as outras opções na caixa de diálogo Fireworks PNG Import Settings (Configurações de importação de PNG do Fireworks) ficam esmaecidas. Selecionar essa opção apenas se a capacidade de edição não for importante.
10. Clicar em OK.
11. Clicar na janela do documento do FreeHand no local em que o arquivo PNG do Fireworks deverá aparecer.

Cópia e colagem de gráficos do Fireworks no Freehand

Para colocar rapidamente gráficos do Fireworks no FreeHand, basta copiar e colar esses gráficos.

Quando os gráficos do Fireworks são colocados no FreeHand, alguns atributos são perdidos, como os Live Filters (Filtros ao vivo) e as texturas. Para mais informações, consultar [“Recursos não suportados” na página 474](#).

OBSERVAÇÃO

O método copiar e colar de colocação de gráficos do Fireworks em outros aplicativos também funciona com o Illustrator, o CorelDraw e o Adobe Photoshop.

Para copiar e colar gráficos no FreeHand:

1. Selecionar os objetos a serem copiados no Fireworks.
2. Selecionar Edit (Editar) > Copy (Copiar) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar Copy no menu pop-up do FreeHand.
3. Alternar para um documento aberto no FreeHand.
4. Selecionar Edit > Paste (Colar).

A caixa de diálogo Fireworks PNG Import Settings (Configurações de importação de PNG do Fireworks) aparece. Para uma descrição detalhada das opções, consultar [“Importação de gráficos do Fireworks para o FreeHand” na página 469](#).

5. Selecionar as opções desejadas e clicar em OK.

Cópia e colagem de traçados do Fireworks no FreeHand

É possível usar o comando Copy Path Outlines (Copiar contornos do traçado) para copiar traçados selecionados do Fireworks para o FreeHand. Esse comando é útil para copiar apenas traçados sem incluir o conteúdo.

OBSERVAÇÃO

Usar o comando Copy Path Outlines com o FreeHand 10 e as versões anteriores. Com o FreeHand MX, usar Edit (Editar) > Copy (Copiar) para manter a aparência integral do objeto e melhorar a capacidade de edição. Para mais informações, consultar [“Cópia e colagem de gráficos do Fireworks no Freehand” na página 471](#).

Para copiar traçados selecionados do Fireworks:

1. Selecionar Edit (Editar) > Copy Path Outlines (Copiar contornos do traçado) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e selecionar Copy Path Outlines no menu pop-up do FreeHand.
2. Alternar para um documento aberto no FreeHand.
3. Selecionar Edit > Paste (Colar) para colar os traçados.

Exportação de gráficos do Fireworks para o FreeHand

É possível exportar gráficos do Fireworks em um formato compatível com o FreeHand e importá-los para o FreeHand.

Para exportar um gráfico vetorial para o FreeHand:

1. No Fireworks, escolher File (Arquivo) > Export (Exportar) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Export to FreeHand (Exportar para o FreeHand) no menu pop-up do FreeHand.
2. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.
3. Selecionar Illustrator 7 no menu pop-up Save As (Salvar como).

OBSERVAÇÃO

O Illustrator 7 é um formato de arquivo gráfico usado na exportação do Fireworks para outros aplicativos de gráficos vetoriais, inclusive para o Macromedia FreeHand. A maioria dos aplicativos vetoriais pode ler o formato de arquivo Illustrator 7.

4. Clicar no botão Options (Options).
5. Na caixa de diálogo Illustrator Export Options (Opções de exportação do Illustrator), selecionar uma das seguintes opções:
Export Current Frame Only (Exportar apenas moldura atual) preserva os nomes das camadas e exporta somente a moldura atual.
Convert Frames to Layers (Converter molduras em camadas) exporta cada moldura do Fireworks como uma camada.
6. Selecionar FreeHand Compatible (Compatível com o FreeHand) para exportar o arquivo para o FreeHand.
A seleção de FreeHand Compatible omite bitmaps e converte preenchimentos dégradé em preenchimentos sólidos.
7. Clicar em OK.
8. Na caixa de diálogo Export, clicar em Save (Salvar).

OBSERVAÇÃO

Na exportação, o Fireworks define as bordas do objeto como Hard (Acentuadas).

9. Alternar para um documento aberto no FreeHand.
10. Selecionar File (Arquivo) > Open (Abrir) ou File > Import (Importar) para navegar para o arquivo exportado do Fireworks e clicar em Open.

Trabalho com outros aplicativos de gráficos vetoriais

O Fireworks pode compartilhar gráficos vetoriais com outros aplicativos de gráficos vetoriais, como o Adobe Illustrator. No Fireworks, a exportação e a importação de gráficos vetoriais desses aplicativos ocorre da mesma forma que a exportação e a importação do Macromedia FreeHand. Para mais informações, consultar [“Trabalho com o Macromedia FreeHand MX” na página 466](#).

Recursos não suportados

Como o Fireworks e outros editores de gráficos vetoriais nem sempre compartilham os mesmos recursos, a aparência dos objetos será diferente em cada aplicativo.

A maioria dos editores de gráficos vetoriais, inclusive o Macromedia FreeHand, não suporta os seguintes recursos do Fireworks:

- Live Filters (Filtros ao vivo)
- Modos de mistura
- Texturas, preenchimentos padrão, preenchimentos Pontilhamento Web e preenchimentos dégradé
- Objetos de fatia e mapas de imagem
- Várias opções de formatação de texto
- Guias, grades e cor da tela
- Imagens bitmap
- Alguns traços

Trabalho com o Macromedia Director MX

É possível combinar os recursos do Fireworks e do Macromedia Director MX. O Fireworks permite exportar gráficos e conteúdo interativo para o Director. O processo de exportação preserva os comportamentos e as fatias do gráfico. É possível exportar com segurança imagens fatiadas com rollovers e até imagens com camadas. Assim, o Director permite aproveitar as ferramentas de projeto gráfico e otimização do Fireworks sem comprometer a qualidade.

OBSERVAÇÃO

O estilo HTML do Director não suporta o código de menus pop-up.

Colocação de arquivos do Fireworks no Director

O Director pode importar imagens niveladas do Fireworks, como imagens JPEG e GIF. Ele também pode importar imagens PNG de 32 bits com transparência. Para conteúdo animado, interativo e fatiado, o Director pode importar HTML do Fireworks.

Para mais informações sobre a exportação de imagens niveladas do Fireworks, como imagens JPEG e GIF, consultar a Ajuda do Fireworks.

Exportação de gráficos com transparência

No Director, para obter transparência, basta importar imagens PNG de 32 bits. É possível exportar gráficos PNG de 32 bits com transparência do Fireworks.

Para exportar uma imagem PNG de 32 bits com transparência:

1. No Fireworks, escolher Window (Janela) > Optimize (Otimizar), alterar o formato do arquivo de exportação para PNG 32 e definir Matte (Mate) como a transparência.
2. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar).
3. Selecionar Images Only (Somente imagens) no menu pop-up Save as Type (Salvar como tipo). Atribuir um nome ao arquivo e clicar em Save (Salvar).

Exportação de conteúdo fatiado e com camadas para o Director

Ao exportar fatias do Fireworks para o Director, é possível exportar conteúdo fatiado e interativo, como botões e imagens de rollover. Ao exportar camadas para o Director, é possível exportar conteúdo com camadas do Fireworks, como animações.

Para exportar arquivos do Fireworks para o Director:

1. No Fireworks, escolher File (Arquivo) > Export (Exportar).

OBSERVAÇÃO

Como alternativa, é possível clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Source as Layers (Origem como camadas) ou Source as Slices (Origem como fatias) no menu pop-up do Director. Selecionar Source as Layers para exportar uma animação e Source as Slices para exportar conteúdo interativo, como botões.

2. Na caixa de diálogo Export, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.
3. Selecionar Director no menu pop-up Save As (Salvar como).

4. Selecionar uma opção no menu pop-up Source (Origem):
Fireworks Layers (Camadas do Fireworks) exporta cada camada do documento. Selecionar essa opção para exportar um conteúdo com camadas ou uma animação.
Fireworks Slices (Fatias do Fireworks) exporta as fatias do documento. Selecionar essa opção para exportar conteúdo fatiado ou interativo, como imagens de rollover e botões.
5. Selecionar Trim Images (Aparar imagens) para cortar automaticamente as imagens exportadas para adequá-las aos objetos em cada moldura.
6. Selecionar Put Images in Subfolder (Colocar imagens na subpasta) para escolher uma pasta para as imagens.
7. Clicar em Save.

Importação de arquivos do Fireworks para o Director

No Director, é possível importar imagens niveladas exportadas anteriormente do Fireworks, como imagens PNG de 32 bits, JPEG e GIF. Também é possível importar camadas, fatias e elementos interativos do Fireworks inserindo HTML do Fireworks.

Para importar uma imagem nivelada do Fireworks:

1. No Director, escolher File (Arquivo) > Import (Importar).
2. Navegar até o arquivo desejado e clicar em Import.
3. Alterar opções, se desejável, na caixa de diálogo Image Options (Opções de imagem). Para mais informações sobre cada opção, consultar *Uso do Director*.
4. Clicar em OK.
O gráfico importado aparece no elenco como um bitmap.

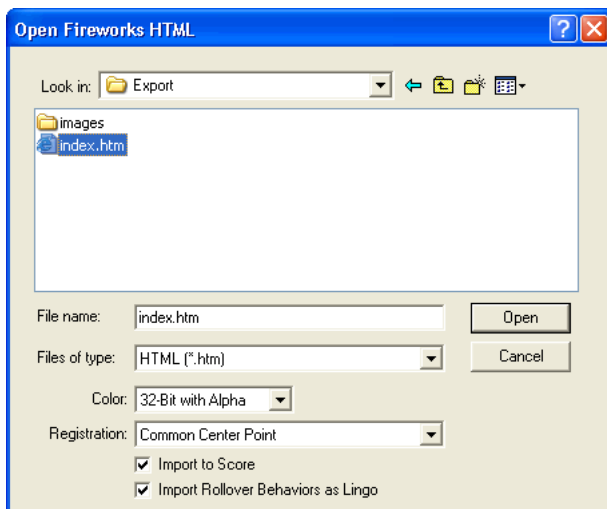
Para importar conteúdo fatiado, interativo ou com camadas do Fireworks:

1. No Director, escolher Insert (Inserir) > Fireworks > Images from Fireworks HTML (Imagens HTML do Fireworks).

OBSERVAÇÃO

O local e o nome desse comando de menu podem variar de acordo com a versão do Director.

2. Localizar o arquivo HTML do Fireworks exportado para usar no Director.
A caixa de diálogo Open Fireworks HTML (Abrir HTML do Fireworks) aparece.



3. Se desejar, alterar opções:
Color (Cor) permite especificar uma intensidade de cor para os gráficos importados. Se eles contiverem transparência, escolher uma cor de 32 bits.
Registration (Registro) permite definir o ponto de registro dos gráficos importados.
Import Rollover Behaviors as Lingo (Importar comportamentos de rollover como Lingo) converte os comportamentos do Fireworks em código Lingo.
Import to Score (Importar como riscado) coloca os membros do elenco no riscado durante a importação.
4. Clicar em Open (Abrir).

Os gráficos e o código do arquivo HTML do Fireworks são importados.

OBSERVAÇÃO

Para importar uma animação do Fireworks, arrastar as molduras principais no Director para alterar a duração de cada camada importada conforme necessário.

Edição de membros do elenco do Director no Fireworks

Com a integração de inicialização e edição, é possível editar membros do elenco do Director nesse aplicativo iniciando o Fireworks. Também é possível iniciar o Fireworks no Director para otimizar membros do elenco.

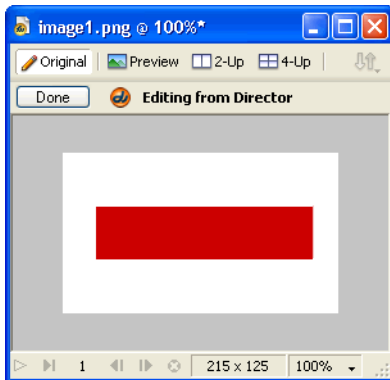
Para iniciar o Fireworks para editar um membro do elenco do Director:

1. No Director, clicar com o botão direito (Windows), ou pressionar a tecla Control e clicar (Macintosh), no gráfico na janela Cast (Elenco).
2. Selecionar Launch External Editor (Iniciar editor externo) no menu pop-up.

OBSERVAÇÃO

Se o Fireworks não for iniciado como o editor externo de imagens, no Director, escolher File (Arquivo) > Preferences (Preferências) > Editors (Editores) e definir Fireworks como o editor externo para os tipos de arquivos de gráficos bitmap.

O arquivo é aberto no Fireworks e a janela do documento indica que o usuário está editando um arquivo do Director.



3. Alterar a imagem e clicar em Done (Concluído) ao terminar.

O Fireworks exporta o novo gráfico para o Director.

Otimização de membros de elenco no Director

É possível iniciar o Fireworks no Director para visualizar alterações de otimização em membros selecionados do elenco.

Para iniciar o Fireworks e visualizar configurações de otimização de um membro de elenco do Director:

1. No Director, selecionar o membro do elenco na janela Cast (Elenco) e clicar em Optimize in Fireworks (Otimizar no Fireworks) na guia Bitmap do Property inspector (Inspetor de propriedades).
2. No Fireworks, alterar as configurações de otimização como desejar.
3. Clicar em Update (Atualizar) ao terminar. Clicar em Done (Concluído) se a caixa de diálogo MIX Editing (Edição MIX) aparecer.

A imagem é atualizada no Director usando as novas configurações.

Trabalho com o Macromedia HomeSite

É possível usar o Fireworks e o Macromedia HomeSite para criar e editar páginas da Web. A exportação e a abertura de HTML do Fireworks no HomeSite é simples, e a inserção de gráficos do Fireworks em documentos do HomeSite também é fácil. Mais importante ainda é a integração eficiente entre esses dois aplicativos que permite iniciar o Fireworks no HomeSite para editar gráficos da Web.

Colocação de imagens do Fireworks no HomeSite

É possível inserir imagens GIF ou JPEG geradas no Fireworks em um documento do HomeSite. Primeiro é necessário exportar as imagens do Fireworks. Para mais informações sobre exportação de imagens JPEG e GIF, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do HomeSite:

1. No HomeSite, salvar o documento.

OBSERVAÇÃO

O HomeSite cria traçados relativos para imagens, mas apenas quando o documento está salvo.

2. Na janela Resources (Recursos), localizar e selecionar a imagem do Fireworks exportada.
3. Seguir um destes procedimentos para inserir a imagem do Fireworks no documento do HomeSite:
 - Arrastar o arquivo da janela Resources para o local desejado no código HTML na guia Edit (Editar) da janela do documento.
 - Na guia Edit da janela do documento, colocar o ponto de inserção no local em que a imagem do Fireworks deverá ser inserida e, em seguida, clicar com o botão direito no arquivo na janela Resources e escolher Insert as Link (Inserir como vínculo).

É criado um vínculo com a imagem do Fireworks no código HTML. Clicar na guia Browse (Procurar) para visualizar a imagem no documento do HomeSite.

Colocação de HTML do Fireworks no HomeSite

Existem algumas maneiras de colocar HTML do Fireworks no HomeSite. É possível exportar o HTML do Fireworks ou copiar o HTML para a Área de transferência. Também é possível abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no HomeSite e copiar e colar as seções selecionadas do código. Além disso, é possível atualizar facilmente o código exportado para o HomeSite usando o comando Update HTML (Atualizar HTML) no Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar, copiar ou atualizar o HTML do Fireworks para usá-lo no HomeSite, definir o tipo de HTML como Generic (Genérico) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Exportação de HTML do Fireworks para o HomeSite

A exportação de HTML do Fireworks gera um arquivo HTML e os arquivos de imagem associados no local especificado. Em seguida, é possível abrir o arquivo HTML no HomeSite para editá-lo.

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar, definir o tipo de HTML como Generic (Genérico) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para exportar HTML do Fireworks para o HomeSite:

- Exportar o documento para HTML no Fireworks e abrir o arquivo exportado no HomeSite selecionando File (Arquivo) > Open (Abrir). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Cópia de HTML do Fireworks para a Área de transferência para usar no HomeSite

Uma maneira rápida de colocar HTML gerado no Fireworks no HomeSite é copiá-lo do Fireworks para a Área de transferência e colá-lo diretamente em um documento do HomeSite. Quando o usuário copia o HTML do Fireworks para a Área de transferência, as imagens necessárias são exportadas para um local especificado.

OBSERVAÇÃO

Antes de copiar para a Área de transferência, definir o tipo de HTML como Generic (Genérico) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar HTML do Fireworks e usar no HomeSite:

- Copiar o HTML para a Área de transferência no Fireworks e colá-lo em um novo documento do HomeSite. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Cópia de código de um arquivo exportado do Fireworks e colagem no HomeSite

É possível abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no HomeSite e, em seguida, copiar e colar manualmente apenas as seções desejadas em outro documento do HomeSite.

OBSERVAÇÃO

Antes de exportar, definir o tipo de HTML como Generic (Genérico) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar o código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no HomeSite:

- Exportar um arquivo HTML do Fireworks e, em seguida, copiar e colar o código desejado em um documento existente do HomeSite. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Atualização de HTML exportado do Fireworks para o HomeSite

O comando Update HTML (Atualizar HTML) permite efetuar alterações em um documento HTML do Fireworks exportado anteriormente para o HomeSite.

OBSERVAÇÃO

Antes de atualizar o HTML, definir o tipo de HTML como Generic (Genérico) na caixa de diálogo HTML Setup (Configuração do HTML). Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para atualizar HTML exportado do Fireworks para o HomeSite:

- Usar o comando Update HTML (Atualizar HTML) no Fireworks. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Edição de imagens do Fireworks no HomeSite

É possível usar a integração de inicialização e edição para editar imagens em um documento do HomeSite. O HomeSite inicia automaticamente o Fireworks, permitindo fazer as edições desejadas na imagem. Quando o usuário sai do Fireworks, as atualizações feitas são aplicadas automaticamente à imagem colocada no HomeSite. Juntos, os dois aplicativos fornecem um fluxo de trabalho simplificado para editar gráficos da Web em páginas HTML.

Para abrir e editar imagens do Fireworks colocadas no HomeSite:

1. No HomeSite, salvar o documento.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar com o botão direito no arquivo da imagem em uma das guias Files (Arquivos) na janela Resources (Recursos).
 - Clicar com o botão direito na imagem na guia Thumbnails (Miniaturas) da janela Results (Resultados).
 - Clicar com o botão direito do mouse na tag `img` associada no código HTML na guia Edit (Editar) da janela do documento.
3. Selecionar Edit in Macromedia Fireworks (Editar no Macromedia Fireworks) no menu pop-up.

O HomeSite inicia o Fireworks, se ele ainda não estiver aberto.
4. Quando solicitado, especificar se é necessário localizar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks.
5. Editar a imagem no Fireworks.

A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem do Fireworks em outro aplicativo.
6. Quando terminar a edição, clicar em Done (Concluído) na janela do documento.

A imagem atualizada é exportada de volta para o HomeSite, e o arquivo PNG de origem é salvo caso um arquivo de origem tenha sido selecionado.

Trabalho com o Adobe Photoshop

O Fireworks oferece excelente suporte à importação de arquivos nativos do Photoshop (PSD) com opções de manutenção de vários aspectos dos arquivos importados, inclusive camadas, máscaras e texto editável. Como resultado, é possível trazer imagens do Photoshop para o Fireworks a fim de editá-las e otimizá-las para a Web sem perder a capacidade de exportar as imagens de volta para o Photoshop.

Colocação de gráficos do Photoshop no Fireworks

É possível arrastar gráficos individuais do Photoshop ou importar um arquivo inteiro do Photoshop para o Fireworks.

Arraste de gráficos individuais do Photoshop para o Fireworks

Para colocar gráficos do Photoshop no Fireworks, basta arrastá-los para o documento.

Para arrastar um gráfico do Photoshop para o Fireworks:

- Arrastar o gráfico do Photoshop para um documento aberto no Fireworks.
Cada gráfico arrastado torna-se um novo objeto bitmap. Um texto também é importado como um objeto bitmap e se torna impossível editá-lo como texto. Para mais informações, consultar [“Sobre a importação de texto do Photoshop” na página 485](#).

Importação de arquivos do Photoshop para o Fireworks

Quando um arquivo do Photoshop é importado para o Fireworks ou aberto nesse aplicativo, ele é importado como um arquivo PNG com as preferências de importação especificadas.

Além de preservar as camadas e o texto como especificado nas opções de importação, o Fireworks preserva e converte os seguintes recursos do Photoshop:

- As máscaras de camadas são convertidas em máscaras de objetos do Fireworks.
- Os efeitos de camadas são convertidos em Live Filters (Filtros ao vivo) do Fireworks, caso exista um Live Filter correspondente. Por exemplo, o efeito de camada Drop Shadow (Aplicar sombra) é convertido em um Live Filter Drop Shadow no Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Os efeitos de camadas e os Live Filters podem variar um pouco na aparência.

- Os modos de mistura para camadas são convertidos em modos de mistura do Fireworks para objetos correspondentes, caso o Fireworks suporte esses modos de mistura.
- O primeiro canal alfa na paleta Channels (Canais) é convertido em áreas transparentes na imagem do Fireworks. O Fireworks não suporta outros canais alfa do Photoshop.

O Fireworks não suporta as camadas de ajuste, os grupos de corte e os traçados do Photoshop. O Fireworks ignora esses recursos na importação de arquivos do Photoshop. No entanto, é possível exportar traçados do Photoshop para o Illustrator e, em seguida, importar o arquivo AI para o Fireworks.

OBSERVAÇÃO

No Windows, os nomes dos arquivos do Photoshop incluem a extensão PSD para o Fireworks reconhecer o tipo de arquivo do Photoshop.

Para importar um arquivo do Photoshop para o Fireworks:

1. Seleccionar File (Arquivo) > Import (Importar) ou File > Open (Abrir) e navegar até um arquivo do Photoshop (PSD).
2. Clicar em Open (Abrir).

O arquivo do Photoshop é importado para um arquivo PNG. Para fazer alterações e salvar o arquivo como PSD, é preciso exportá-lo para o formato PSD. Para mais informações, consultar [“Colocação de gráficos do Fireworks no Photoshop”](#) na página 489.

Sobre a importação de texto do Photoshop

É possível abrir ou importar um arquivo do Photoshop que contenha texto.

Ao abrir arquivos do Photoshop que contêm texto, o Fireworks verifica se o sistema tem as fontes necessárias. Caso ele não tenha, o Fireworks pergunta se deve substituir as fontes ou manter a aparência. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Se o texto no arquivo do Photoshop tiver efeitos suportados pelo Fireworks, esses efeitos ainda estarão aplicados quando trazidos para o Fireworks. No entanto, como o Fireworks e o Photoshop aplicam efeitos de formas diferentes, esses efeitos podem ter aparências distintas em cada aplicativo.

Quando os arquivos do Photoshop 6 ou 7 que contêm texto são abertos ou importados no Fireworks, com a opção Maintain Appearance (Manter aparência) selecionada, uma imagem do texto armazenada no cache é exibida de forma que sua aparência continue igual àquela mostrada no Photoshop. Quando o texto é editado, a imagem armazenada no cache é substituída pelo texto real, que pode ter uma aparência diferente do texto original. Os dados das fontes originais são armazenados no arquivo PNG para que, caso o arquivo esteja em um sistema que não tenha as fontes, seja possível optar por usar essas fontes ou manter a aparência.

OBSERVAÇÃO

O Fireworks não consegue exportar texto no formato Photoshop 6 ou 7. Se um documento com texto no formato do Photoshop 6 ou 7 for editado e exportado de volta para o Photoshop, o arquivo será exportado no formato do Photoshop 5.5. No entanto, se o texto não for alterado, o arquivo será exportado no formato do Photoshop 6. Para mais informações sobre exportação de arquivos do Photoshop, consultar [“Colocação de gráficos do Fireworks no Photoshop” na página 489](#).

Especificação de opções de importação de arquivos do Photoshop

As opções de preferências de importação do Fireworks permitem especificar como tratar camadas e texto em arquivos importados do Photoshop. Dependendo das opções escolhidas, é possível controlar o grau de aparência e capacidade de edição mantidos nos arquivos importados.

Para especificar opções de importação para arquivos do Photoshop:

1. Selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências).

OBSERVAÇÃO

No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferences.

2. Clicar na guia Import (Importar), no Windows, ou escolher Import no menu pop-up, no Macintosh.

3. Especificar opções de importação:

Layers (Camadas): Convert to Fireworks Objects (Converter em objetos do Fireworks) importa cada camada do arquivo do Photoshop como um objeto separado em uma única camada no Fireworks.

Layers: Share Layer Between Frames (Compartilhar camada entre molduras) torna as camadas importadas visíveis em todas as molduras do arquivo do Fireworks.

Layers: Convert to Frames (Converter em molduras) importa cada camada do arquivo do Photoshop como um objeto em uma moldura separada no Fireworks. Essa opção é útil para importar arquivos a serem usados como animações.

Text (Texto): Editable (Editável) converte o texto no arquivo do Photoshop em texto editável no Fireworks. Essa opção permite editar o texto importado usando a ferramenta Text (Texto) do Fireworks e o Property inspector (Inspetor de propriedades). A aparência dos textos original e convertido podem ser um pouco diferentes.

Text: Maintain Appearance (Manter aparência) converte o texto no arquivo do Photoshop em um objeto bitmap no Fireworks. Essa opção mantém a aparência original do texto mas não permite editá-lo usando a ferramenta Text (Texto) do Fireworks. Os dados das fontes originais são armazenados no arquivo PNG para que, caso o arquivo esteja em um sistema que não tenha as fontes, seja possível optar por usar essas fontes ou manter a aparência.

Use Flat Composite Image (Usar imagem composta nivelada) importa o arquivo do Photoshop como uma imagem nivelada sem camadas.

4. Clicar em OK.

Uso de filtros e plug-ins do Photoshop

O Fireworks permite usar vários filtros e plug-ins do Photoshop e de terceiros. É possível usar plug-ins na janela Live Filters (Filtros ao vivo) ou no menu Filters (Filtros).

OBSERVAÇÃO

Há suporte para os plug-ins e os filtros do Photoshop 5.5 e de versões anteriores. Os plug-ins e os filtros do Photoshop 6 ou de versões posteriores são incompatíveis com o Fireworks 8.

Para mais informações sobre a janela Live Filters e o menu Filters, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para usar filtros e plug-ins do Photoshop e de terceiros através da caixa de diálogo Preferences:

1. Selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências).

OBSERVAÇÃO

No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferences.

2. Clicar na guia Folders (Pastas), no Windows, ou escolher Folders no menu pop-up, no Macintosh.
3. Selecionar a opção Photoshop Plug-ins (Plug-ins do Photoshop).
A caixa de diálogo Select a Folder (Selecionar uma pasta), no Windows, ou Choose a Folder (Escolher uma pasta), no Macintosh, é aberta.

OBSERVAÇÃO

Se a caixa de diálogo não for aberta automaticamente, clicar em Browse (Procurar).

4. Navegar até a pasta onde os filtros e plug-ins do Photoshop ou de terceiros estão instalados e clicar em Select (Selecionar), no Windows, ou em Choose (Escolher), no Macintosh.
5. Clicar em OK para fechar a caixa de diálogo Preferences.
6. Reiniciar o Fireworks para carregar os plug-ins e os filtros.

Para usar filtros e plug-ins do Photoshop e de terceiros através da janela Live Filters:

1. Selecionar objetos vetoriais, objetos bitmap ou blocos de texto na tela e clicar no botão Add Effects (Adicionar efeitos) no Property inspector (Inspector de propriedades).

OBSERVAÇÃO

O botão Add Effects só está disponível quando um objeto é selecionado na tela.

2. Selecionar Options (Opções) > Locate Plug-ins (Localizar plug-ins) no menu pop-up exibido.

3. Navegar até a pasta onde os filtros e plug-ins do Photoshop ou de terceiros estão instalados e clicar em Select (Selecionar), no Windows, ou em Choose (Escolher), no Macintosh. Se for exibida uma mensagem perguntado se o Fireworks deve ser reiniciado, clicar em OK.
4. Reiniciar o Fireworks para carregar os plug-ins e os filtros.

OBSERVAÇÃO

Como alternativa, é possível instalar os plug-ins diretamente na pasta Fireworks Plug-ins (Plug-ins do Fireworks).

Colocação de gráficos do Fireworks no Photoshop

O Fireworks fornece extenso suporte à exportação de arquivos no formato do Photoshop (PSD). As configurações de exportação permitem controlar quais elementos do arquivo permanecem editáveis quando ele é reaberto no Photoshop.

Uma imagem do Fireworks exportada para o Photoshop mantém a mesma capacidade de edição quando reaberta no Fireworks como outro gráfico do Photoshop. As opções de exportação referentes à capacidade de edição, aparência e tamanho do arquivo permitem determinar o melhor procedimento de exportação possível para um gráfico específico. Os usuários do Photoshop podem trabalhar com gráficos no Fireworks e continuar a edição no Photoshop.

Para exportar um arquivo no formato do Photoshop:

1. Selecionar File (Arquivo) > Export (Exportar) ou clicar no botão Quick Export (Exportação rápida) e escolher Other (Outro) > Export to Photoshop (Exportar para o Photoshop).
2. Na caixa de diálogo Export (Exportar), atribuir um nome ao arquivo e escolher Photoshop PSD no menu Save As.
3. Para especificar configurações agrupadas de exportação, escolher uma opção no menu Settings (Configurações). Essas configurações fornecem combinações predefinidas de opções individuais de exportação para objetos, efeitos e textos no arquivo do Fireworks. As opções individuais de exportação são descritas em detalhes em [“Personalização de arquivos para exportar para o Photoshop”](#) na página 490.

Maintain Editability over Appearance (Manter a capacidade de edição sobre a aparência) converte objetos em camadas, mantém os efeitos editáveis e converte o texto em camadas de texto editáveis do Photoshop. Selecionar esta opção para editar bastante a imagem no Photoshop sem preservar a aparência exata da imagem do Fireworks.

Maintain Fireworks Appearance (Manter aparência do Fireworks) converte cada objeto em uma camada individual do Photoshop e torna efeitos e textos não editáveis. Selecionar essa opção para manter o controle sobre os objetos do Fireworks no Photoshop e preservar a aparência original da imagem do Fireworks.

Smaller Photoshop File (Menor arquivo do Photoshop) nivela cada camada em uma imagem totalmente processada. Selecionar essa opção para exportar um arquivo com muitos objetos do Fireworks.

Custom (Personalizar) permite escolher configurações específicas para objetos, efeitos e textos.

4. Clicar em Save (Salvar) para exportar o arquivo do Photoshop.

OBSERVAÇÃO

Não é possível abrir arquivos do Photoshop 5.5 e de versões anteriores com mais de 100 camadas. É necessário excluir ou mesclar objetos caso o documento do Fireworks a ser exportado tenha mais de 100 objetos.

Personalização de arquivos para exportar para o Photoshop

Ao exportar um arquivo para o Photoshop, é possível escolher configurações personalizadas para exportar objetos, efeitos e textos.

Para personalizar configurações para exportar para o Photoshop:

1. Na caixa de diálogo Export (Exportar), com a opção Photoshop PSD selecionada como o tipo de arquivo de exportação, escolher Custom (Personalizar) no menu Settings (Configurações).
2. No menu pop-up Objects (Objetos), selecionar uma das seguintes opções:

Convert to Photoshop Layers (Converter em camadas do Photoshop) converte objetos individuais do Fireworks em camadas do Photoshop e máscaras do Fireworks em máscaras de camadas do Photoshop.

Flatten Each Fireworks Layer (Nivelar cada camada do Fireworks) nivela todos os objetos em cada camada individual do Fireworks, e cada camada do Fireworks se torna uma camada no Photoshop. Quando essa opção é selecionada, a capacidade de edição de objetos do Fireworks no Photoshop é perdida. Também são perdidos recursos, como os modos de mistura, que são associados aos objetos do Fireworks.

3. No menu pop-up Effects (Efeitos), selecionar uma das seguintes opções:

Maintain Editability (Manter capacidade de edição) converte os Live Filters (Filtros ao vivo) do Fireworks em equivalentes no Photoshop. Se os efeitos não existirem no Photoshop, eles serão descartados.

Render Effects (Processar efeitos) nivela efeitos nos respectivos objetos. Quando essa opção é selecionada, a aparência dos efeitos é preservada mas a capacidade de editá-los no Photoshop é perdida.

4. No menu pop-up Text (Texto), selecionar uma das seguintes opções:

Maintain Editability (Manter capacidade de edição) converte o texto em uma camada editável do Photoshop. A formatação do texto não suportada pelo Photoshop é perdida.

Render Text (Processar texto) transforma o texto em um objeto de imagem. Quando essa opção é selecionada, a aparência do texto é preservada mas a capacidade de editá-lo é perdida.

Sobre o trabalho com o Adobe GoLive

É possível usar o Fireworks e o Adobe GoLive juntos para criar e editar páginas da Web. O usuário pode exportar e copiar HTML do Fireworks para o Adobe GoLive da mesma forma que na maioria dos editores de HTML. A única diferença é que ele precisa selecionar GoLive HTML como o estilo de HTML antes de exportar ou copiar o HTML do Fireworks.

Para obter mais informações sobre a seleção de um estilo de HTML e a exportação de HTML do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

O estilo HTML do Adobe GoLive não suporta o código de menus pop-up. Se o documento do Fireworks contiver menus pop-up, selecionar Generic HTML (HTML genérico) como o estilo de HTML antes de exportar.

Sobre o trabalho com editores de HTML

O Fireworks gera HTML puro legível por todos os editores de HTML. Para informações gerais sobre a colocação de HTML do Fireworks em editores de HTML, consultar a Ajuda do Fireworks.

O Fireworks também pode importar conteúdo HTML. Esse é um recurso eficiente que permite abrir e editar a maioria dos documentos HTML no Fireworks. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Sobre a extensão dos recursos do Fireworks

Caso o usuário tenha muita experiência em JavaScript e Fireworks, ele pode usar JavaScript para criar os próprios objetos e comandos que afetam os documentos do Fireworks e os elementos nele contidos. Além disso, ele pode usar a Fireworks Cross Product Communication Architecture (Arquitetura de comunicação entre produtos do Fireworks) para permitir que aplicativos ActionScript 2.0 e C++ controlem o Fireworks. Para mais informações, consultar Extensão de recursos na Ajuda do Fireworks.

Automatização de tarefas repetitivas

16

Com frequência, os designers da Web passam muito tempo executando tarefas repetitivas, como otimizar ou converter imagens para adaptá-las a determinadas restrições. Um fator que contribui para o sucesso do Macromedia Fireworks 8 é sua capacidade de automatizar e simplificar várias tarefas tediosas de desenho, edição e conversão de arquivos.

O recurso Find and Replace (Localizar e substituir) agiliza o processo de edição pesquisando e substituindo elementos dentro de um arquivo ou de vários arquivos. É possível localizar e substituir elementos como URLs, fontes, cor, texto e comandos criados no painel History (Histórico).

O recurso Batch Process (Processo em lote) converte grupos inteiros de arquivos de imagem em outros formatos, além de alterar as paletas de cores. O Batch Process pode aplicar configurações de otimização personalizadas a grupos de arquivos. Esse recurso também pode redimensionar um grupo de arquivos, o que faz dele uma ferramenta ideal para a criação de miniaturas.

O painel History oferece opções para criar comandos, que são atalhos para os recursos usados com mais frequência, ou criar um script que possa executar uma série complexa de etapas. O Fireworks pode entender e executar JavaScript, para que os usuários avançados possam automatizar tarefas muito complexas escrevendo comandos de JavaScript e, em seguida, executando-os no Fireworks. É possível controlar quase todos os comandos ou configurações do Fireworks por meio de comandos JavaScript especiais que o Fireworks pode interpretar.

O Extension Manager possibilita a importação, instalação e exclusão de extensões em aplicativos Macromedia para estender os recursos do Fireworks.

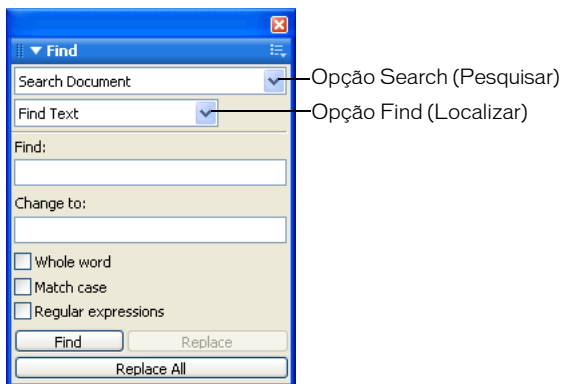
Este capítulo abrange os seguintes tópicos:

Localização e substituição	494
Processo em lote	499
Extensão dos recursos do Fireworks	511
Filmes SWF do Flash usados como painéis do Fireworks	518

Localização e substituição

O recurso Find and Replace (Localizar e substituir) ajuda a pesquisar e substituir elementos como texto, URLs, fontes e cores. Esse recurso pode realizar pesquisas no documento atual ou em vários arquivos.

Find and Replace só funciona em arquivos PNG do Fireworks ou em arquivos que contenham objetos vetoriais, como arquivos do FreeHand, CorelDRAW descompactado e Illustrator.



Painel Find (Localizar)

Para selecionar a origem da pesquisa:

1. Abrir o documento.
2. Seguir um destes procedimentos para abrir o painel Find:
 - Selecionar Window (Janela) > Find (Localizar).
 - Selecionar Edit (Editar) > Find.
 - Pressionar Control+F (Windows) ou Command+F (Macintosh).

OBSERVAÇÃO

Se os arquivos selecionados estiverem bloqueados ou sua entrega tiver sido feita em um site do Macromedia Dreamweaver, será necessário desbloqueá-los ou fazer a retirada deles antes de continuar.

3. No menu pop-up Search (Pesquisar), selecionar a origem da pesquisa:

Search Selection (Pesquisar seleção) localiza e substitui elementos apenas entre os objetos e texto selecionados no momento.

Search Frame (Pesquisar moldura) localiza e substitui elementos apenas dentro da moldura atual.

Search Document (Pesquisar documento) localiza e substitui elementos no documento ativo.

Search Files (Pesquisar arquivos) localiza e substitui elementos em vários arquivos. Selecionar essa opção no menu pop-up Search, caso ela ainda não esteja selecionada, para abrir uma caixa de diálogo na qual é possível escolher os arquivos a serem pesquisados. Caso ela já esteja selecionada no menu pop-up Search, é possível escolher quais arquivos serão pesquisados depois de iniciar a operação de pesquisa clicando em Find, Replace ou Replace All (Substituir tudo).

4. No menu pop-up Find, selecionar um atributo a ser pesquisado. As opções do painel são alteradas de acordo com a seleção.
5. Definir as opções para o atributo Find selecionado.
6. Selecionar uma operação de localização e substituição:

Find localiza a próxima ocorrência do elemento. Os elementos encontrados aparecem selecionados no documento.

Replace substitui um elemento encontrado pelo conteúdo da opção Change To (Alterar para).

Replace All (Substituir tudo) localiza e substitui todas as ocorrências de um elemento encontrado em toda a faixa de pesquisa.

OBSERVAÇÃO

A substituição de objetos em vários arquivos salva esses arquivos automaticamente; não é possível reverter a alteração com Edit (Editar) > Undo (Desfazer). Para mais informações, consultar “[Localização e substituição durante um processo em lote](#)” na página 506.

Definição de opções para localizar e substituir em vários arquivos

Durante uma operação de localização e substituição em vários arquivos, é possível determinar como o Fireworks trata diversos arquivos abertos depois da pesquisa.

Para salvar, fechar e fazer backup de cada arquivo depois de pesquisado:

1. Selecionar Replace Options (Opções de substituição) no menu Options (Opções) do painel Find.

2. Selecionar Save and Close Files (Salvar e fechar arquivos) para salvar e fechar cada arquivo após a operação de localização e substituição.

Apenas os documentos originalmente ativos permanecerão abertos.

OBSERVAÇÃO

Se Save and Close (Salvar e fechar) estiver desativado e um grande número de arquivos for processado em lote, o Fireworks poderá ficar sem memória e cancelar o processo em lote.

3. No menu pop-up Backups, selecionar uma das seguintes opções:

No Backups (Sem backups) localiza e substitui sem fazer backup dos arquivos originais. Os arquivos alterados substituem os originais.

Overwrite Existing Backups (Substituir backups existentes) cria e armazena apenas uma cópia de backup de cada arquivo alterado durante uma operação de localização e substituição. A execução de outras operações de localização e substituição sempre substitui a cópia de backup pelo arquivo original anterior. As cópias de backup são armazenadas em uma subpasta chamada Original Files (Arquivos originais).

Incremental Backups (Backups incrementais) salva todas as cópias de backup de arquivos alterados durante uma operação de localização e substituição. Os arquivos originais são movidos para uma subpasta Original Files dentro da pasta atual, e um número incremental é anexado a cada nome de arquivo. A execução de operações adicionais de localização e substituição copia o arquivo original para a pasta Original Files e adiciona o número mais alto seguinte ao nome do arquivo. Por exemplo, no caso de um arquivo chamado Drawing.png, na primeira execução de uma operação de localização e substituição, o arquivo de backup receberá este nome: Drawing-1.png. Na segunda execução de uma operação de localização e substituição, o arquivo de backup receberá o nome Drawing-2.png e assim por diante.

4. Clicar em OK.

Localização e substituição de texto

É fácil pesquisar e substituir texto com o Fireworks. Há várias opções para refinar a pesquisa de modo a coincidir maiúsculas e minúsculas ou localizar palavras inteiras ou partes delas.

Para pesquisar e substituir palavras, frases e seqüências de texto:

1. Selecionar Find Text (Localizar texto) no menu pop-up Find (Localizar) do painel Find.
2. Digitar o texto a ser pesquisado na caixa de texto Find.

3. Digitar o texto de substituição na caixa de texto Change To (Alterar para).
4. Se desejar, selecionar opções que definam a pesquisa com mais detalhes:
 - Whole Word (Palavra inteira)** somente localiza o texto da mesma forma que ele aparece na opção Find, não como parte de qualquer outra palavra.
 - Match Case (Coincidir maiúsc./minúsc.)** faz distinção entre letras maiúsculas e minúsculas durante a pesquisa.
 - Regular Expressions (Expressões regulares)** coincide partes de palavras ou números condicionalmente durante uma pesquisa.

Localização e substituição de fontes

Também há maneiras de localizar e substituir rapidamente fontes em documentos do Fireworks.

Para pesquisar e substituir fontes em um ou mais documentos do Fireworks:

1. Selecionar Find Font (Localizar fonte) no menu pop-up Find (Localizar) do painel Find.
2. Selecionar a fonte e o estilo de fonte a serem localizados.

DICA

Existe a possibilidade de limitar a pesquisa por tamanhos de ponto máximo e mínimo.

3. Especificar a fonte, o estilo da fonte e o tamanho do ponto a serem usados como substituição na área Change To (Alterar para).

Localização e substituição de cores

É possível localizar todas as ocorrências de uma cor específica em documentos do Fireworks e, em seguida, alterá-la para outra cor.

Para pesquisar e substituir cores em documentos do Fireworks:

1. Selecionar Find Color (Localizar cor) no menu pop-up Find (Localizar).
2. Selecionar um item do menu pop-up Apply To (Aplicar a) para determinar como as cores localizadas são aplicadas:

Fills & Strokes (Preenchimentos e traços) localiza e substitui cores de preenchimento e traço.

All Properties (Todas as propriedades) localiza e substitui cores de preenchimento, traço e efeito.

Fills (Preenchimentos) localiza e substitui uma cor de preenchimento, exceto dentro de preenchimentos com padrão.

Strokes (Traços) localiza e substitui apenas cores de traço.

Effects (Efeitos) localiza e substitui apenas cores de efeito.

Localização e substituição de URLs

Além de palavras, tipos e cores, o Fireworks permite localizar e substituir URLs atribuídos a elementos interativos dos documentos.

Para pesquisar e substituir URLs atribuídos a objetos da Web:

1. Selecionar Find URL (Localizar URL) no menu pop-up Find (Localizar) do painel Find.
2. Digitar o URL a ser pesquisado na caixa de texto Find.
3. Digitar o URL de substituição na caixa de texto Change To (Alterar para).
4. Se desejar, selecionar opções que definam a pesquisa com mais detalhes:

Whole Word (Palavra inteira) somente localiza o texto da mesma forma que ele aparece na opção Find, não como parte de qualquer outra palavra.

Match Case (Coincidir maiúsc./minúsc.) faz distinção entre letras maiúsculas e minúsculas durante a pesquisa.

Regular Expressions (Expressões regulares) coincide partes de palavras ou números condicionalmente durante uma pesquisa.

Localização e substituição de cores não-websafe

Uma cor não-websafe é uma cor não incluída na paleta de cores Web216. Uma cor será websafe se parecer sempre a mesma cor nas plataformas Macintosh e Windows. Para mais informações sobre cores websafe, consultar [“Otimização de arquivos GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” na página 391.](#)

Para pesquisar todas as cores não-websafe e substituí-las por cores websafe:

- Selecionar Find Non-Web216 (Localizar não-Web216) no menu pop-up Find (Localizar) do painel Find.

OBSERVAÇÃO

Find Non-Web216 não localiza nem substitui pixels dentro de objetos de imagem.

Processo em lote

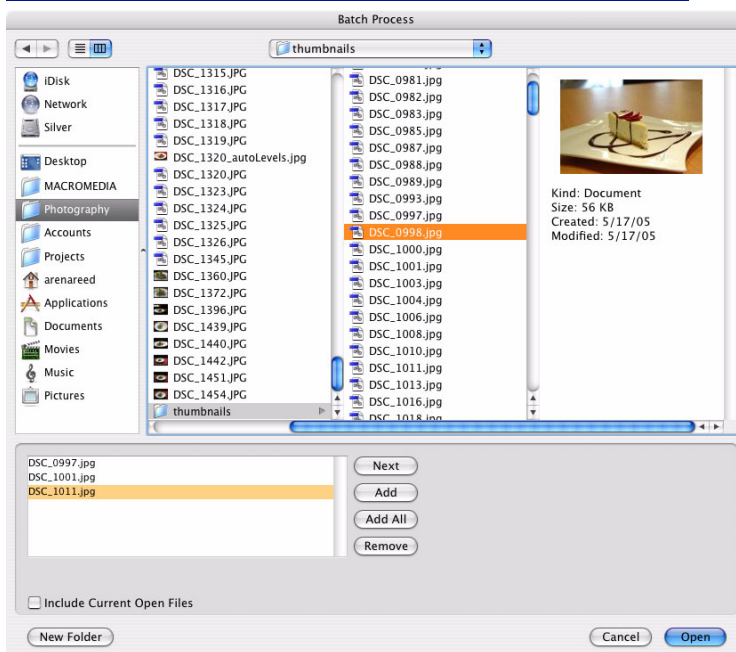
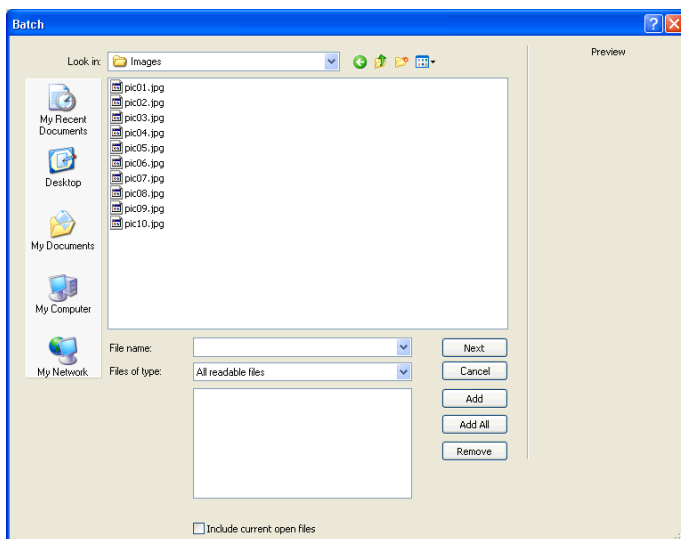
O processo em lote é uma maneira conveniente de converter automaticamente um grupo de arquivos gráficos. Estas são as opções de processo em lote:

- Converter uma seleção de arquivos em outro formato.
- Converter uma seleção de arquivos no mesmo formato com configurações de otimização diferentes.
- Colocar em escala arquivos exportados.
- Localizar e substituir texto, cores, URLs, fontes e cores não-Web216.
- Renomear grupos de arquivos por meio de qualquer combinação das seguintes operações: adição de um prefixo, acréscimo de um sufixo, substituição de uma subsequência e substituição de espaços em branco.
- Executar comandos em uma seleção de arquivos.

Para processar arquivos em lote:

1. Selecionar File (Arquivo) > Batch Process (Processo em lote) e selecionar os arquivos a serem processados. O usuário pode selecionar arquivos de pastas diferentes e incluir todos os documentos abertos no momento no lote. À medida que segue o assistente, ele pode usar o botão Back (Voltar) para alterar a seleção de arquivos.

Pode também optar por não seleccionar arquivos enquanto estiver usando o assistente se quiser apenas salvar o script do processo em lote para uso posterior.



OBSERVAÇÃO

Se os arquivos selecionados estiverem bloqueados ou sua entrega tiver sido feita em um site do Dreamweaver, será necessário desbloqueá-los ou fazer a retirada deles antes de continuar.

2. Clicar em um dos itens a seguir na caixa de diálogo Batch (Windows) ou Batch Process (Macintosh):

Add (Adicionar) adiciona os arquivos e pastas selecionados à lista de arquivos a serem processados em lote. Se uma pasta for selecionada, todos os arquivos válidos e legíveis dentro dela serão adicionados ao processo em lote.

OBSERVAÇÃO

Arquivos válidos são arquivos que foram criados, nomeados e salvos. Se a última versão não for salva, o usuário será instruído a salvá-la e continuar o processo em lote. Se ele não salvar o arquivo, todo o processo em lote será encerrado.

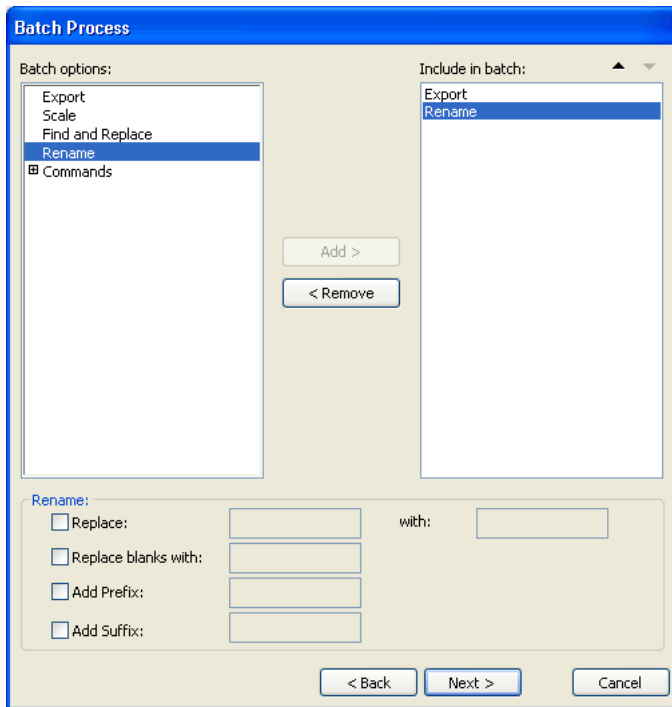
Add All (Adicionar todos) adiciona todos os arquivos válidos da pasta selecionada no momento à lista de arquivos para processo em lote.

Remove (Remover) remove os arquivos selecionados da lista de arquivos a serem processados em lote.

3. Selecionar Include Current Open Files (Incluir arquivos atuais abertos) para adicionar todos os arquivos abertos no momento.

Esses arquivos não aparecem na lista de arquivos para processo em lote, mas estão incluídos no processo.

4. Clicar em Next (Próximo) e seguir um destes procedimentos, ou ambos:
- Para adicionar uma tarefa ao lote, selecioná-la na lista Batch Options (Opções de lote) e clicar em Add (Adicionar). Cada tarefa só pode ser adicionada uma vez. Para mais informações sobre a opção Scale, consultar [“Dimensionamento de gráficos com um processo em lote” na página 505](#). Para mais informações sobre a opção Rename, consultar [“Alteração de um nome de arquivo com um processo em lote” na página 507](#). Para mais informações sobre adição de comandos, consultar [“Execução de um comando com um processo em lote” na página 508](#).



- Para reorganizar a lista, selecionar a tarefa na lista Include in Batch (Incluir em lote) e clicar nos botões de seta para cima e de seta para baixo.



OBSERVAÇÃO

A ordem em que as tarefas aparecem na lista Include in Batch é a ordem em que elas serão executadas durante o processo em lote, com exceção de Export (Exportar) e Rename (Renomear), que sempre são as últimas a serem executadas.

5. Selecionar uma tarefa na lista Include in Batch, para exibir opções extras para essa tarefa.
6. Selecionar configurações para cada opção conforme necessário.
Para remover uma tarefa do lote, selecioná-la na lista Include in Batch e clicar em Remove (Remover).
7. Clicar em Next (Próximo).
8. Selecionar opções para salvar arquivos processados:
Same Location as Original File (Mesmo local do arquivo original) salva o arquivo no mesmo local que o arquivo de origem e substitui o arquivo de origem caso os nomes dos arquivos sejam iguais e estejam no mesmo formato.
Custom Location (Personalizar local) permite selecionar um local para salvar os arquivos processados.
9. Selecionar Backups a fim de escolher opções de backup para os arquivos originais.
É sempre mais seguro fazer backup dos arquivos. Para mais informações, consultar [“Especificação do local de saída do processo em lote” na página 509](#).
10. Clicar em Save Script (Salvar script) a fim de salvar as configurações do processo em lote para uso futuro.
Para mais informações, consultar [“Salva de um processo em lote como script” na página 510](#).
11. Clicar em Batch (Lote) para executar o processo em lote.

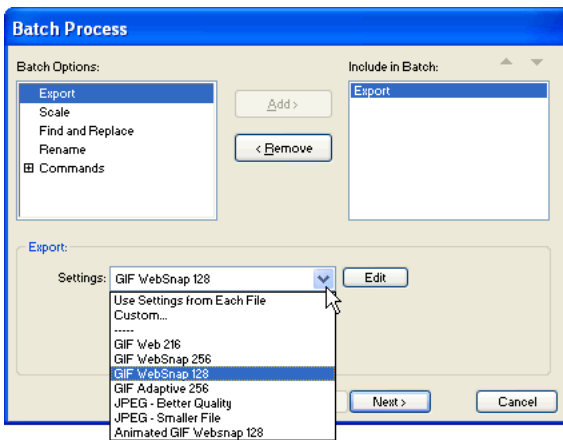
No final do processo em lote, caso não tenha sido possível processar algum dos arquivos adicionado ao lote, é exibida uma notificação de alerta sobre o problema.

Além disso, um arquivo de log denominado FireworksBatchLog.txt é criado durante o processo em lote. Ele lista todos os arquivos processados, os arquivos específicos que não foi possível abrir (se existirem) e outras informações. É possível encontrar esse arquivo de log em:

- \\Documents and Settings\username\Application Data\Macromedia\Fireworks 8\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/username/Library/Application Support/Macromedia Fireworks 8/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

Alteração de uma configuração de otimização com um processo em lote

A opção Export (Exportar) da caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote) permite alterar as configurações de otimização de arquivo.



Para definir as configurações de exportação para um processo em lote:

1. Selecionar Export (Exportar) na lista Batch Options (Opções de lote) e clicar em Add (Adicionar).
2. No menu pop-up Settings (Configurações), selecionar uma das seguintes opções e clicar em OK:
 - Selecionar Use Settings from Each File (Usar configurações de cada arquivo) para manter as configurações anteriores de exportação de cada arquivo durante o processo em lote. Por exemplo, quando uma pasta de GIFs e JPEGs é processada em lote, os arquivos resultantes permanecem GIFs e JPEGs, e o Fireworks usa as configurações originais de paleta e compressão ao exportar o arquivo.
 - Selecionar Custom (Personalizar) ou clicar em Edit (Editar) para alterar as configurações na caixa de diálogo Export Preview (Visualizar exportação).

- Selecionar uma configuração predefinida de exportação como GIF Web216 ou JPEG – Better Quality (JPEG – Melhor qualidade). Todos os arquivos são convertidos nessa configuração.
3. Clicar em Next (Próximo) para continuar o processo em lote.
- Para informações sobre a conclusão do processo em lote, consultar [“Processo em lote” na página 499](#).

Dimensionamento de gráficos com um processo em lote

A opção Scale (Escala) da caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote) permite alterar a altura e a largura das imagens que estão sendo exportadas.

Para definir opções de escala para arquivos processados em lote:

1. Selecionar Scale na lista Batch Options (Opções de lote) e clicar em Add (Adicionar).
2. No menu pop-up Scale, selecionar uma opção:

No Scaling (Não escalonar) exporta os arquivos inalterados.

Scale to Size (Escalonar para dimensionar) coloca imagens em escala com a largura e altura exatas especificadas.

Scale to Fit Area (Escalonar para encaixar na área) ajusta as imagens em proporção à faixa especificada de largura e altura máximas.

DICA

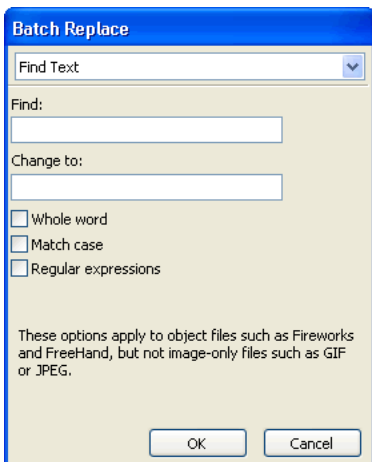
Use Scale to Fit Area para converter um grupo de imagens em miniaturas com tamanho uniforme.

Scale to Percentage (Escalonar pela porcentagem) coloca imagens em escala por porcentagem.

3. Caso a opção escolhida seja Scale to Size ou Scale to Fit Area no menu pop-up Scale, também é possível optar por dimensionar apenas os documentos que, no momento, são maiores que o tamanho de destino. Para fazer isso, selecionar a opção Only Scale Documents Currently Larger Than Target Size (Dimensionar apenas documentos no momento maiores que o tamanho de destino).
 4. Clicar em Next (Próximo) para continuar o processo em lote.
- Para informações sobre a conclusão do processo em lote, consultar [“Processo em lote” na página 499](#).

Localização e substituição durante um processo em lote

A opção Find and Replace (Localizar e substituir) da caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote) localiza e substitui texto, fontes, cores ou URLs em botões, pontos ativos ou fatias.



Batch Replace (Substituição em lote) afeta apenas os seguintes formatos de arquivo: PNG do Fireworks, Illustrator, FreeHand e CorelDraw. Batch Replace não afeta GIFs e JPEGs.

Para selecionar atributos para localizar e substituir durante um processo em lote:

1. Selecionar Find and Replace (Localizar e substituir) na lista Batch Options (Opções de lote) e clicar em Add (Adicionar).
2. Clicar em Edit (Editar).
3. Selecionar o tipo de atributo a ser localizado e substituído no menu pop-up Find (Localizar): texto, fonte, cor, URL ou não-Web216.
4. Inserir ou selecionar o elemento específico a ser localizado na caixa Find.
5. Inserir ou selecionar o elemento específico a ser substituído na caixa Change To (Alterar para).
6. Clicar em OK para armazenar as configurações de Find and Replace.
7. Clicar em Next (Próximo) para continuar o processo em lote.

Para informações sobre a conclusão do processo em lote, consultar [“Processo em lote” na página 499](#). Para mais informações sobre as opções de Find and Replace, consultar [“Localização e substituição” na página 494](#).

Alteração de um nome de arquivo com um processo em lote

A opção Rename (Renomear) da caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote) permite alterar os nomes dos arquivos que estão sendo processados.

Para definir as opções de nomes para arquivos processados em lote:

1. Selecionar Rename (Renomear) na lista Batch Options (Opções de lote) e clicar em Add (Adicionar).
2. Especificar opções de renomeação na parte inferior da caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote):

Replace with (Substituir por) permite substituir caracteres de um nome de arquivo por outros ou excluir caracteres de um nome de arquivo. Por exemplo, caso existam arquivos com os nomes Temp_123.jpg, Temp_124.jpg e Temp_125.jpg, é possível substituir “Temp_12” por “Birthday”, alterando, assim, os nomes dos arquivos para Birthday3.jpg, Birthday4.jpg e Birthday5.jpg.

Replace blanks with (Substituir espaços em branco por) permite substituir os espaços em branco no nome do arquivo por caracteres especificados ou excluir todos os espaços em branco de cada nome de arquivo. Por exemplo, os nomes de arquivos Pic nic.jpg e Slap stick.jpg podem ser alterados para Picnic.jpg e Slapstick.jpg ou Pic-nic.jpg e Slap-stick.jpg.

Add Prefix (Adicionar prefixo) permite adicionar texto ao início do nome do arquivo. Por exemplo, se digitar “night_”, o arquivo Sunrise.gif será renomeado para night_Sunrise.gif quando for processado em lote.

Add Suffix (Adicionar sufixo) permite adicionar texto ao final do nome do arquivo, antes da extensão. Por exemplo, se digitar “_day”, o arquivo Sunset.gif será renomeado para Sunset_day.gif quando for processado em lote.

OBSERVAÇÃO

Para cada nome de arquivo alterado, é possível usar qualquer combinação das opções Replace, Replace blanks, Add Prefix e Add Suffix. Por exemplo, é possível substituir “Temp” por “Party”, remover todos os espaços em branco e adicionar um prefixo e um sufixo a todos ao mesmo tempo.

3. Clicar em Next (Próximo) para continuar o processo em lote.

Para informações sobre a conclusão do processo em lote, consultar [“Processo em lote” na página 499](#).

Execução de um comando com um processo em lote

A opção **Commands** (Comandos) da caixa de diálogo **Batch Process** (Processo em lote) permite executar comandos JavaScript em arquivos.

Para definir opções de comando para arquivos processados em lote:

1. Clicar no sinal de mais (+) (Windows) ou no triângulo (Macintosh) ao lado da opção **Commands** na lista **Batch Options** (Opções de lote), para exibir os comandos disponíveis.
2. Selecionar um comando e clicar em **Add** (Adicionar) para adicioná-lo à lista **Include in Batch** (Incluir em lote).

OBSERVAÇÃO

Esses comandos não podem ser editados.

3. Clicar em **Next** (Próximo) para continuar o processo em lote.

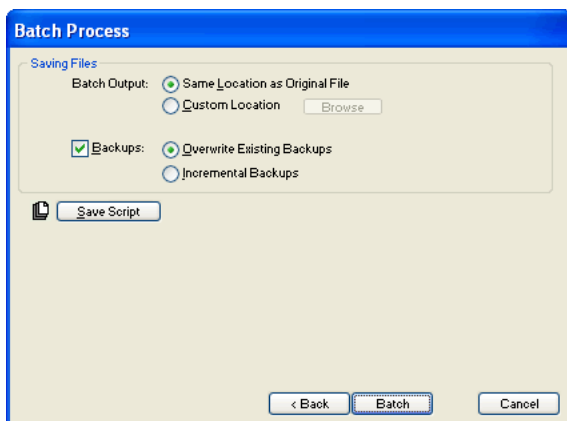
Para informações sobre a conclusão do processo em lote, consultar [“Processo em lote” na página 499](#). Para mais informações sobre a criação de comandos, consultar [“Scripts com o painel History” na página 512](#).

OBSERVAÇÃO

Alguns comandos não funcionam durante um processo em lote. Escolher comandos que funcionem no documento sem a necessidade de selecionar qualquer objeto.

Especificação do local de saída do processo em lote

Depois de escolher todas as opções de lote na caixa de diálogo Batch Process, é necessário selecionar as opções para salvar os arquivos. É possível salvar cópias de backup dos arquivos originais de um processo em lote. As cópias de backup dos arquivos são colocadas em uma subpasta Original Files (Arquivos originais) na mesma pasta que todos os arquivos originais.



Para fazer backup de arquivos processados em lote:

1. Selecionar um local de saída do processo em lote.
2. Selecionar Backups para definir as opções de backup.
3. Selecionar como o backup dos arquivos será feito:

Overwrite Existing Backups (Substituir backups existentes) substitui o arquivo de backup anterior.

Incremental Backups (Backups incrementais) mantém cópias de todos os arquivos de backup. Quando for executado um novo processo em lote, um número será anexado ao final do nome do arquivo da nova cópia de backup.

OBSERVAÇÃO

Se a opção Backup estiver desmarcada, o processo em lote no mesmo formato de arquivo substituirá o arquivo original, caso o nome seja o mesmo. Entretanto, o processo em lote em um formato diferente de arquivo criará um novo arquivo e não moverá nem excluirá o arquivo original.

4. Clicar em Batch (Lote) para concluir o processo em lote, ou em Back (Voltar) para retornar à caixa de diálogo Batch Process (Processo em lote).

Salva de um processo em lote como script

É possível salvar as configurações do processo em lote como script ou comando para recriar facilmente o processo em lote no futuro. Depois de selecionadas todas as opções de lote na caixa de diálogo Batch (Lote), são apresentadas opções para salvar arquivos.

Para criar um script em lote:

1. Clicar em Save Script (Salvar script) para criar um script em lote.
2. Digitar um nome e um destino para o script.
3. Clicar em Save.

Se o script for salvo na pasta Commands (Comandos) no disco rígido, ele será adicionado ao menu Commands do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

A localização exata dessa pasta varia de acordo com o sistema e depende de o comando estar disponível apenas para seu perfil de usuário ou para todos os usuários. As pastas de comandos estão localizadas na pasta Configuration (Configuração) na pasta de aplicativo do Fireworks e também na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Para executar um script em lote:

1. Seguir um destes procedimentos:
 - No Fireworks, selecionar Commands (Comandos) > Run Script (Executar script).
 - Fora do Fireworks, clicar duas vezes no nome do arquivo de script no disco rígido.
2. Selecionar um script e clicar em Open (Abrir).
3. Selecionar os arquivos a serem processados com o script:

Current Open Files (Arquivos atuais abertos) processa todos os documentos abertos.

Custom (Personalizado) permite selecionar os arquivos a serem processados.

OBSERVAÇÃO

Clicar no botão de reticências (...) ao lado do menu pop-up Files to Process (Arquivos a processar) para selecionar os arquivos a serem processados.

4. Clicar em OK.

Para mais informações sobre a seleção de arquivos, consultar [“Processo em lote” na página 499](#).

Execução de script arrastando e soltando

Se o usuário tiver um processo em lote que repita com frequência, ele deverá salvá-lo como um script e, em seguida, arrastar esse script da unidade de disco rígido até o ícone do Fireworks em seu espaço de trabalho para executar o processo em lote. O aplicativo Fireworks é iniciado e executa esse script.

Para executar scripts arrastando e soltando:

1. Salvar um script.
2. Seguir um destes procedimentos:
 - Arrastar o ícone do arquivo de script até o ícone do Fireworks no espaço de trabalho.
 - Arrastar o ícone do arquivo de script até um documento aberto do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Arrastar vários arquivos de script e arquivos gráficos para o Fireworks processa os arquivos gráficos diversas vezes, uma vez para cada script.

Extensão dos recursos do Fireworks

Nunca foi tão fácil estender os recursos do Fireworks. O Fireworks oferece várias maneiras diferentes de criar comandos personalizados que aprimoram seus recursos.

O Extension Manager permite instalar e gerenciar extensões que estendem a funcionalidade do Fireworks. Uma outra opção é escrever código JavaScript e usá-lo como um comando personalizado no Fireworks. Também é possível usar filmes SWF do Flash como comandos personalizados do Fireworks. Por fim, é possível colar valores de cores diretamente do ActionScript do Flash nas caixas de cores do Fireworks. Além disso, o painel History (Histórico) do Fireworks oferece uma interface fácil de usar, que permite criar comandos personalizados a partir de várias tarefas gravadas.

Depois da instalação de uma extensão ou criação de um comando personalizado, o Fireworks o coloca no menu Commands (Comandos).

OBSERVAÇÃO

Se os comandos forem armazenados como um arquivo SWF na pasta Command Panels (Painéis de comando) no disco rígido, eles serão disponibilizados como painéis no menu Window (Janela). Para mais informações, consultar [“Sobre a criação de scripts com arquivos SWF do Flash” na página 515](#).

Uso do Macromedia Extension Manager

Uma extensão é um script de comando, painel de comando, biblioteca, filtro, padrão, textura ou Auto Shape (Forma automática) que pode ser adicionado ao Fireworks para aprimorar seus recursos. O Fireworks inclui o Macromedia Extension Manager, que instala, gerencia e exclui extensões com facilidade. Durante a instalação, o Fireworks inclui um conjunto de extensões padrão no menu Commands (Comandos).

O Extension Manager também pode agrupar extensões personalizadas e enviá-las ao Macromedia Exchange para Fireworks. O Exchange permite o compartilhamento de extensões entre usuários do Fireworks.

As extensões de terceiros são armazenadas em subpastas (de acordo com o tipo de extensão) na pasta Configuration (Configuração), na pasta de aplicativo do Fireworks em seu disco rígido.

Os comandos criados e salvos com o painel History (Histórico) são armazenados na pasta Commands do seu usuário. Para informações sobre o local dessa pasta, consultar [“Sobre os arquivos de configuração do usuário” na página 527](#).

Para abrir o Extension Manager a partir do Fireworks, executar um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar Commands (Comandos) > Manage Extensions (Gerenciar extensões).
- Selecionar Help (Ajuda) > Manage Extensions.

Para mais informações sobre o uso do Extension Manager, consultar a Ajuda do Extension Manager.

Para visitar o Macromedia Fireworks Exchange:

- No Fireworks, selecionar Help (Ajuda) > Fireworks Exchange.
- Em um navegador da Web, acessar o Fireworks Exchange em www.macromedia.com/go/fireworks_exchange.

Scripts com o painel History

O painel History (Histórico) grava a lista das etapas executadas durante o trabalho no Fireworks. Cada etapa é armazenada em uma linha separada do painel History, começando com a mais recente. Por padrão, o painel lembra de 20 etapas. Entretanto, é possível alterar esse valor a qualquer momento.

Criação de um comando

O Fireworks oferece a opção de salvar grupos de etapas no painel History (Histórico) como um comando que possa ser reutilizado. Além disso, ele executa os comandos salvos em qualquer um de seus respectivos documentos. Esses comandos não são específicos do documento.

Os comandos salvos são armazenados como arquivos JSF na pasta Commands (Comandos), na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para informações sobre o local dessa pasta, consultar [“Sobre os arquivos de configuração do usuário” na página 527](#).

Para salvar etapas como um comando:

1. Selecionar as etapas a serem salvas como um comando:
 - Clicar em uma etapa, manter pressionada a tecla Shift e clicar em outra etapa para selecionar uma faixa de etapas a serem salvas como um comando.
 - Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar para selecionar etapas não contíguas.
2. Clicar no botão Save Steps as Command (Salvar como comando) na parte inferior do painel History (Histórico).
3. Digitar um nome para o comando e clicar em OK.
O comando aparece no menu Commands (Comandos).

Para desfazer ou refazer etapas usando o painel History:

- Arrastar o Undo Marker (Marcador do Desfazer) para cima no painel até atingir a última etapa que deseja desfazer ou refazer.
- Clicar na trilha do Undo Marker à esquerda do painel History.

OBSERVAÇÃO

Etapas desfeitas permanecem no painel History realçadas em cinza.

Para alterar o número de etapas no painel History:

1. Selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências) (Windows) ou Fireworks > Preferences (Macintosh).

2. Alterar Undo Steps (Etapas de desfazer) para o número de etapas que deseja que o painel History registre.

OBSERVAÇÃO

Etapas adicionais requerem mais memória do computador.

Para limpar todas as etapas do painel History:

- Selecionar Clear History (Limpar histórico) no menu Options (Opções) do painel History.
para liberar espaço na memória e em disco.

OBSERVAÇÃO

Limpar ações do painel History remove a possibilidade de desfazer edições.

Execução de um comando

É possível executar comandos gravados ou uma seleção de ações no painel History a qualquer momento.

Para reproduzir um comando salvo:

1. Se necessário, selecionar um ou mais objetos.
2. Selecionar o comando no menu Commands (Comandos).

Para reproduzir uma seleção de etapas:

1. Selecionar um ou mais objetos.
2. Selecionar as etapas no painel History (Histórico).
3. Clicar no botão Replay (Reproduzir) na parte inferior do painel History.

As etapas marcadas com um X não podem ser repetidas e não serão reproduzidas. Linhas separadoras indicam que foi selecionado um objeto diferente. Comandos criados a partir de etapas que ultrapassam uma linha separadora podem gerar resultados imprevisíveis.

Para aplicar etapas selecionadas a objetos em vários documentos:

1. Selecionar uma faixa de etapas.

2. Clicar no botão Copy Steps to Clipboard (Copiar etapas na área de transferência), na parte inferior do painel History.
3. Selecionar um ou mais objetos em qualquer documento do Fireworks.
4. Selecionar Edit (Editar) > Paste (Colar).

Para repetir a última etapa:

- Selecionar Edit > Repeat Command Script (Repetir script de comando).

Sobre a criação de scripts com JavaScript

Para reduzir o tédio de algumas tarefas repetitivas, o usuário pode escrever seu próprio código em JavaScript em um editor de texto e executá-lo no Fireworks. Ele pode controlar quase todos os comandos ou configurações do Fireworks com JavaScript.

O Macromedia Dreamweaver também usa JavaScript. É possível escrever scripts que controlem o Fireworks de dentro do Dreamweaver.

Para obter documentação sobre a API de JavaScript, consultar *Extending Fireworks (Extensão dos recursos do Fireworks)*.

Sobre a criação de scripts com arquivos SWF do Flash

Com o Flash, é possível criar filmes SWF que contêm código JavaScript. Esses filmes podem ser usados como comandos do Fireworks, acessíveis a partir do menu Commands (Comandos) do Fireworks.

Existe até mesmo a opção de criar um filme SWF e usá-lo como um painel do Fireworks, acessível a partir do menu Window (Janela). O painel Align (Alinhar) do Fireworks é um exemplo de um filme do Flash importado como um painel.

Os filmes SWF que são usados como comandos são armazenados na pasta Commands (Comandos) no disco rígido e os filmes SWF que são usados como painéis são armazenados na pasta Command Panels (Painéis de comando).

OBSERVAÇÃO

A localização exata dessas pastas varia de um sistema para outro e depende da necessidade de o comando ou painel estar disponível apenas para o seu perfil de usuário ou para todos os usuários. As pastas Commands (Comandos) e Command Panels (Painéis de comando) estão localizadas na pasta Configuration (Configuração), na pasta de aplicativo do Fireworks e também na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Para instruções detalhadas a criação de comandos ou painéis a partir de filmes SWF do Flash, consultar *Extending Fireworks* (Extensão dos recursos do Fireworks).

Gerenciamento de um comando

É possível renomear ou excluir comandos que aparecem no menu Commands (Comandos).

É possível renomear ou excluir quaisquer comandos criados com a opção Manage Saved Commands (Gerenciar comandos salvos) no Fireworks. É necessário usar o Extension Manager para outros comandos e extensões instalados com o Fireworks ou transferidos por download e instalados no site do Macromedia Exchange na Web.

Para renomear um comando personalizado criado pelo usuário:

1. Selecionar Commands (Comandos) > Manage Saved Commands (Gerenciar comandos salvos).
2. Selecionar o comando.
3. Clicar em Rename (Renomear), digitar um novo nome e clicar em OK.

Para excluir um comando criado, seguir um destes procedimentos:

- No Fireworks, selecionar Commands (Comandos) > Manage Saved Commands (Gerenciar comandos salvos). Em seguida, selecionar o comando e clicar em Excluir.
- No seu disco rígido, excluir o arquivo JSF para o comando da pasta Commands, da pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para informações sobre a localização dessa pasta, consultar [“Sobre os arquivos de configuração do usuário” na página 527](#).

Para renomear ou excluir um comando incluído no Fireworks ou transferido por download a partir do Macromedia Exchange:

- Selecionar Command (Comando) > Manage Extensions (Gerenciar extensões).
- Selecionar Help (Ajuda) > Manage Extensions.

O Extension Manager é exibido. Para informações sobre o gerenciamento de extensões, consultar a Ajuda do Extension Manager.

Edição ou personalização de um script de comando

Scripts de comando são salvos como JavaScript. Se conhecer JavaScript, o usuário poderá abrir e editar comandos em qualquer editor de texto, como o Notepad (Bloco de notas) (Windows) ou TextEdit (Macintosh).

Para editar um comando usando JavaScript:

1. No espaço de trabalho, navegar até a pasta Commands (Comandos) ou Command Panels (Painéis de comando) apropriada no disco rígido.

OBSERVAÇÃO

A localização exata dessas pastas varia de um sistema para outro e depende da necessidade de o comando ou painel estar disponível apenas para o seu perfil de usuário ou para todos os usuários. As pastas Commands (Comandos) e Command Panels (Painéis de comando) estão localizadas na pasta Configuration (Configuração), na pasta de aplicativo do Fireworks e também na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

2. Abrir o arquivo de script desejado em um editor de texto e modificar o código JavaScript.
3. Salvar e fechar o script.

Para editar ações selecionadas no painel History usando JavaScript:

1. No Fireworks, selecionar uma faixa de etapas no painel History.
2. Clicar no botão Copy Steps to Clipboard (Copiar etapas na área de transferência), na parte inferior do painel History (Histórico).
3. Criar um novo documento em um aplicativo de edição de texto.
4. Colar as etapas no novo documento de texto.
5. Modificar as etapas da maneira desejada.
6. Salvar e fechar o script.
7. Copiar o script para a pasta Commands no disco rígido.

OBSERVAÇÃO

A localização exata dessa pasta varia de acordo com o sistema e depende de o comando estar disponível apenas para seu perfil de usuário ou para todos os usuários. As pastas de comandos estão localizadas na pasta Configuration (Configuração) na pasta de aplicativo do Fireworks e também na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Os comandos salvos diretamente na pasta Commands, bem como aqueles salvos no painel History, aparecem no menu Commands assim que são salvos, portanto, não é necessário reiniciar o Fireworks. Entretanto, os comandos salvos na pasta Command Panels estarão disponíveis no menu Window somente após a reinicialização do Fireworks.

Filmes SWF do Flash usados como painéis do Fireworks

Alguns painéis do Fireworks, como Align (Alinhar), são na verdade filmes SWF do Flash.

Se conhecer JavaScript ou ActionScript, o usuário poderá criar seu próprio painel do Fireworks projetando-o ou codificando-o no Flash e exportando-o como filme SWF. Se for solto na pasta Command Panels do seu disco rígido, o filme aparecerá como um painel no menu Window do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

A localização exata dessa pasta varia de acordo com o sistema e depende de o painel estar disponível apenas para seu perfil de usuário ou para todos os usuários. As pastas Command Panels estão localizadas na pasta Configuration, na pasta de aplicativo do Fireworks e também na pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações, consultar [“Trabalho com arquivos de configuração” na página 526](#).

Para mais informações sobre o uso de SWFs do Flash como painéis do Fireworks, consultar *Extending Fireworks* (Extensão dos recursos do Fireworks).

Preferências e atalhos de teclado

As configurações de preferências do Macromedia Fireworks 8 permitem controlar a aparência geral da interface do usuário, assim como a edição e os aspectos de pastas. Além disso, o Fireworks permite personalizar os atalhos de teclado. Isto é, o usuário pode personalizar os atalhos e padronizá-los para usar em seus programas de software preferidos.

Este capítulo abrange os seguintes tópicos:

Configuração de preferências	519
Alteração de conjuntos de atalhos de teclado	524
Trabalho com arquivos de configuração	526
Sobre a reinstalação do Fireworks	529
Exibição do conteúdo do pacote (somente Macintosh)	529

Configuração de preferências

O Fireworks tem configurações de preferência que controlam a aparência geral da interface do usuário, além de opções relacionadas a recursos específicos, como cores padrão, opções de ferramentas, locais das pastas e conversões de arquivo.

Para definir preferências:

1. Selecionar Edit (Editar) > Preferences (Preferências) (Windows) ou Fireworks > Preferences (Macintosh).
2. Selecionar o grupo de preferências que deseja modificar: General (Geral), Editing (Edição), Launch and Edit (Iniciar e editar), Folders (Pastas) ou Import (Importar).
3. Fazer as alterações e clicar em OK.

Preferências gerais

As opções a seguir estão na guia General preferences (Preferências gerais):

Undo Steps (Etapas de desfazer) define as etapas de desfazer/refazer em um número entre 0 e 1009. Essa configuração se aplica ao comando Edit (Editar) > Undo (Desfazer) e ao painel History (Histórico). A execução de várias operações de desfazer pode aumentar a quantidade de memória de que o Fireworks necessita. É necessário reiniciar o Fireworks para a alteração dessa configuração entrar em vigor.

Color Defaults (Padrões de Cores) define os padrões para traços de pincel, preenchimentos e caminhos de realce. As opções Stroke and Fill (Traço e Preenchimento) não alteram automaticamente as cores exibidas nas caixas de cores do painel Tools (Ferramentas); elas permitem alterar as cores padrão especificadas pelo botão Set Default Stroke/Fill Colors (Definir traço padrão/cores de preenchimento) no painel Tools.

Interpolation (Interpolação) define um dos quatro diferentes métodos de dimensionamento usados pelo Fireworks para interpolar pixels quando as imagens são dimensionados:

- A interpolação bicúbica proporciona, na maioria das vezes, a melhor e mais precisa qualidade no resultado e é o método de dimensionamento padrão.
- A interpolação Bilinear proporciona resultados mais precisos do que a interpolação Soft (Suave), mas não tanto quanto a Bicubic (Bicúbica).
- A interpolação Soft, usada no Fireworks 1, oferece um desfoque suave e elimina os detalhes precisos. Este método é útil quando outros produzem artefatos indesejados.
- A interpolação Nearest Neighbor (Vizinho mais próximo) resulta em bordas dentadas e contrastes aguçados sem desfoque. O efeito é semelhante ao de aumentar ou reduzir uma imagem usando a ferramenta Zoom.

Show Tab Icons (Mostrar ícones de guias) é desmarcada por padrão. Essa opção permite exibir ou ocultar os ícones gráficos em guias de painéis que estavam visíveis em versões anteriores do Fireworks. Ela também afeta a exibição de Mini-Launcher (Mini-iniciador) na parte inferior da janela do documento.

Saving files (Salvar arquivos): Add Preview Icons (Adicionar ícones de visualização) (somente Macintosh) permite exibir ou ocultar miniaturas de arquivos PNG do Fireworks no seu disco rígido. Se a seleção desta opção for cancelada o ícone tradicional do Fireworks usado para arquivos PNG do Fireworks será exibido. Esta opção entra em vigor depois que o arquivo é salvo.

Edição de preferências

As preferências de edição controlam a aparência do ponteiro e as dicas visuais para trabalhar com objetos bitmap.

Precise Cursors (Cursosos precisos) substitui os ponteiros de ícone de ferramenta pelo ponteiro em forma de cruz.

Delete Objects While Cropping (Excluir objetos ao cortar) exclui permanentemente pixels ou objetos fora da caixa delimitadora de uma seleção quando o usuário seleciona Edit (Editar) > Crop Document (Cortar documento) ou Modify (Modificar) > Canvas (Tela) > Canvas Size (Tamanho da tela).

Brush Size Painting Cursors (Cursosos para pintar do tamanho do pincel) define o tamanho e a forma dos ponteiros da ferramenta Brush (Pincel), Eraser (Borracha), Blur (Embaçar), Sharpen (Aguçar), Dodge (Clarear), Burn (Escurecer) e Smudge (Mancha) para mostrar com precisão aquilo que o usuário está prestes a desenhar ou apagar. Para alguns pincéis grandes com várias pontas, o ponteiro em forma de cruz é usado por padrão. Quando esta opção e Precise Cursors são desativadas, os ponteiros de ícone de ferramenta são exibidos.

Display Striped Border (Exibir borda listrada) coloca a borda listrada familiar em volta de toda a tela quando o usuário está trabalhando com objetos bitmap (modo bitmap).

Show Pen Preview (Mostrar visualização da caneta) proporciona uma visualização do próximo segmento do traçado que será criado se o usuário clicar naquele momento com a ferramenta Pen (Caneta).

Show Solid Points (Mostrar pontos sólidos) mostra os pontos selecionados como vazados e pontos não selecionados como sólidos.

Turn off "Hide Edges" (Desativar "Hide Edges" [Ocultar bordas]) desativa automaticamente Ocultar bordas quando a seleção é alterada.

Pick Distance (Distância de seleção) permite especificar o grau de proximidade que um ponteiro deve estar do objeto para que o usuário possa selecioná-lo. Pick Distance pode ficar entre 1 e 10 pixels.

Snap Distance (Distância de alinhamento) permite especificar o grau de proximidade que o objeto que está sendo movido deve estar para que possa ser alinhado à grade ou à linha-guia. Snap Distance funciona quando Snap to Grid (Alinhar à grade) ou Snap to Guides (Alinhar às guias) estiver ativado. Snap Distance pode ter um valor entre 1 e 10 pixels.

Preferências de inicialização e edição

Com a configuração das preferências de inicialização e edição, é possível controlar o modo como os aplicativos externos, como o Macromedia Flash e o Macromedia Director, iniciam e editam gráficos no Fireworks.

Na maioria das vezes, o Fireworks tenta ele mesmo localizar o PNG de um gráfico. Quando não consegue, o Fireworks usa as preferências de iniciar e editar que o usuário definiu, para determinar como tentará localizar o arquivo PNG de origem.

OBSERVAÇÃO

O Macromedia Flash é uma exceção. Ao iniciar e editar gráficos no Flash, o Fireworks sempre usa as preferências definidas na seção Launch and Edit da caixa de diálogos Preferences (Preferências).

When Editing from External Application (Quando editar a partir de um aplicativo externo) determina se o arquivo PNG original do Fireworks deve ser aberto quando o Fireworks é usado para editar imagens em outros aplicativos.

When Optimizing from External Application (Quando otimizar a partir de um aplicativo externo) determina se o arquivo PNG original do Fireworks deve ser aberto quando um gráfico é otimizado.

OBSERVAÇÃO

Essa configuração não se aplica ao Director, que sempre abre automaticamente e otimiza um gráfico, sem pedir um PNG de origem, mesmo que essa preferência seja definida de outra forma no Fireworks.

Para mais informações sobre o trabalho com gráficos do Fireworks no Flash, consultar [“Trabalho com o Macromedia Flash” na página 458](#).

Para mais informações sobre o trabalho com gráficos do Fireworks no Director, consultar [“Trabalho com o Macromedia Director MX” na página 474](#).

OBSERVAÇÃO

O Macromedia Dreamweaver manipula as configurações de iniciar e editar de forma diferente. O Dreamweaver sempre abre o PNG de origem, mesmo que as preferências de iniciar e editar tenham sido definidas de forma diferente no Fireworks. Se não houver Design Note (Nota de design) ou o caminho do PNG de origem estiver rompido, o Dreamweaver sempre exibirá um aviso para localizar o arquivo PNG de origem. Para mais informações sobre o trabalho com gráficos e elementos interativos do Fireworks no Dreamweaver, consultar [“Trabalho com o Macromedia Dreamweaver” na página 436](#).

Preferências de pastas

As preferências de pastas fornecem acesso a outros plug-ins do Photoshop, arquivos de textura e arquivos de padrões de origens externas.

Materiais adicionais (Plug-ins do Photoshop, Texturas e Padrões) pastas de destino contendo plug-ins, texturas e padrões. As pastas podem ficar em outra pasta no disco rígido, em um CD-ROM ou outra unidade externa ou em rede.

Os plug-ins do Photoshop aparecem no menu Filters (Filtros) do Fireworks e no menu Add Effects (Adicionar efeitos) do Property inspector (Inspetor de propriedades). As texturas e os padrões armazenados como arquivos PNG, JPEG e GIF aparecem como opções nos menus pop-up do Property inspector.

Para mais informações sobre texturas e padrões, consultar [“Adição de textura a um preenchimento” na página 220](#).

Preferências de importação do Photoshop

As preferências da guia Import (Importar) permitem gerenciar a conversão de arquivos do Photoshop:

- É possível converter camadas em objetos ou novas molduras.
- É possível selecionar entre editar o texto importado ou manter sua aparência.
- É possível importar um arquivo do Photoshop como objeto de bitmap plano.

Para mais informações sobre as preferências de importação, consultar [“Trabalho com o Adobe Photoshop” na página 483](#).

Restauração de preferências

É possível restaurar as configurações originais de preferências, excluindo o arquivo de preferências. Na primeira vez em que o Fireworks for iniciado depois que o arquivo de preferências for excluído, será criado um novo arquivo restaurando a configuração original.

Para restaurar as preferências padrão:

1. Sair do Fireworks.
2. Localizar o arquivo Fireworks 8 Preferences no disco rígido e excluí-lo.
O local exato desse arquivo varia conforme o sistema. Para mais informações, consultar [“Localização dos arquivos de preferências do Fireworks” na página 528](#).
3. Reiniciar o Fireworks.

Alteração de conjuntos de atalhos de teclado

O Fireworks permite usar atalhos de teclado para selecionar comandos de menus, escolher ferramentas no painel Tools (Ferramentas) e acelerar tarefas diversas inexistentes como comandos de menu. O uso de atalhos aumenta a produtividade ao permitir a execução rápida de ações simples. Se o usuário estiver acostumado a usar atalhos de outros aplicativos, como o FreeHand, o Illustrator, o Photoshop, ou de produtos que usam o padrão Macromedia, poderá alternar para o conjunto de atalhos de sua preferência.

Para alterar o conjunto de atalhos atual:

1. Selecionar Edit (Editar) > Keyboard Shortcuts (Atalhos do teclado), no Windows, ou Fireworks > Keyboard Shortcuts, no Macintosh, para abrir a caixa de diálogo Keyboard Shortcuts.
2. Selecionar o conjunto de atalhos de sua preferência no menu pop-up Keyboard Shortcuts (Conjunto atual) e clicar em OK.

Criação de atalhos personalizados e secundários

O usuário pode criar seus próprios atalhos de teclado personalizados e criar atalhos secundários se precisar de várias maneiras diferentes de executar uma ação. Um conjunto de atalho personalizado sempre se baseia em um conjunto pré-instalado.

OBSERVAÇÃO

No Fireworks, os atalhos para as ferramentas não podem incluir teclas modificadoras: Control, Shift e Alt (Windows) ou Command, Shift, Option e Control (Macintosh). Atalhos de ferramentas consistem em uma única tecla de número ou letra.

Para criar um atalho personalizado ou secundário para um comando do menu, uma ferramenta ou uma ação variada:

1. Selecionar Edit (Editar) > Keyboard Shortcuts (Atalhos do teclado) para abrir a caixa de diálogo Keyboard Shortcuts.
2. Clicar no botão Duplicate Set (Duplicar conjunto).
3. Digitar um nome para o conjunto personalizado na caixa de diálogo Duplicate Set e clicar em OK.

O nome do novo menu personalizado aparece na caixa de texto Current Set (Conjunto atual).

4. Selecionar a categoria de atalho apropriada na lista Commands (Comandos):
 - **Menu Commands (Comandos de menu)** cria um atalho personalizado para qualquer comando com acesso pela barra de menus.
 - **Tools (Ferramentas)** cria um atalho personalizado para qualquer ferramenta no painel Tools.
 - **Miscellaneous (Diversos)** cria um atalho personalizado para uma série de ações predefinidas.

Depois de selecionados, todos os atalhos possíveis em determinada categoria aparecem na lista de rolagem Commands (Comandos).
5. Selecionar o comando cujo atalho deve ser modificado na lista Commands.

Se existir um atalho, esse será exibido na lista Shortcuts (Atalhos).
6. Clicar na caixa de texto Press Key (Pressionar tecla) e pressionar as teclas desejadas para o novo atalho no teclado.

Se a combinação de teclas já estiver sendo usada por outro atalho, uma mensagem de aviso será exibida abaixo da caixa de texto Press Key (Pressionar tecla).
7. Seguir um destes procedimentos:
 - Clicar no botão Add a New Shortcut (+) (Adicionar novo atalho [+]) para adicionar um atalho secundário à lista de atalhos.
 - Clicar em Change (Alterar) para substituir o atalho selecionado.

Exclusão de atalhos personalizados e conjuntos de atalhos personalizados

É possível excluir qualquer atalho personalizado ou conjunto de atalhos personalizado.

Para excluir um conjunto de atalhos personalizados:

1. Selecionar Edit (Editar) > Keyboard Shortcuts (Atalhos do teclado) para abrir a caixa de diálogo Keyboard Shortcuts.
2. Clicar no botão Delete Set (Excluir conjunto) [ícone de lixeira].
3. Selecionar o conjunto de atalhos a ser excluído na caixa de diálogo Delete Set.
4. Clicar no botão Delete (Excluir).

Para excluir um atalho personalizado:

1. Selecionar o comando na lista Commands (Comandos).
2. Selecionar o atalho personalizado na lista Shortcuts (Atalhos).
3. Clicar no botão Delete a Selected Shortcut (-) (Excluir atalho selecionado [-]).

Criação de folha de referência para o conjunto de atalhos atual

Folha de referência é o registro do conjunto atual de atalho armazenado em formato de tabela HTML. É possível exibir a folha de referência em um navegador da Web ou imprimi-la.

OBSERVAÇÃO

Folhas de referência exportadas do Fireworks são codificadas em UTF-8.

Para criar uma folha de referência:

1. Selecionar Edit (Editar) > Keyboard Shortcuts (Atalhos do teclado) para abrir a caixa de diálogo Keyboard Shortcuts.
2. Clicar no botão Export Set as HTML (Exportar conjunto como HTML) ao lado da caixa de texto Current Set (Conjunto atual).
É exibida a caixa de diálogo Salvar como, no Windows, ou Save (Salvar), no Macintosh.
3. Digitar o nome para a folha de referência e selecionar o local apropriado para o arquivo.
4. Clicar em Save.

Trabalho com arquivos de configuração

Para acomodar sistemas multiusuário, o Fireworks suporta arquivos de configuração específicos do usuário. Desse modo, é possível usar recursos personalizados no Fireworks, como estilos, atalhos de teclado, comandos e outros, sem afetar a configuração do Fireworks para outros usuários.

O Fireworks cria um conjunto diferente de arquivos de configuração para cada usuário. O Fireworks também instala arquivos de configuração principal na pasta de aplicativo do Fireworks. Os arquivos de configuração principal contêm as configurações padrão do Fireworks e afetam todos os usuários. Alguns arquivos de configuração, como o Fireworks plug-ins, ficam somente na pasta de aplicativo do Fireworks. Em alguns sistemas, somente os administradores têm acesso aos arquivos de configuração principal na pasta de aplicativo do Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Os sistemas Windows normalmente ocultam alguns arquivos e pastas por padrão. Verificar se as opções de Folder View (Modo de exibição de pasta) estão configuradas para exibir todos os arquivos e pastas. Em alguns sistemas, talvez seja necessário clicar em Show Files (Mostrar arquivos) quando o usuário localizar a pasta, para ver o conteúdo. Para mais informações sobre a exibição de todos os arquivos e pastas, consultar a Ajuda do Windows.

Sobre os arquivos de configuração do usuário

Os arquivos de configuração do usuário do Fireworks são armazenados na pasta Macromedia/Fireworks 8 dentro da pasta Application Data (Windows) ou Application Support (Macintosh) específica do usuário. O local dessa pasta depende do sistema operacional usado e do tipo do sistema, que pode ser multiusuário ou de um único usuário. Para informações sobre a localização dessa pasta, consultar a documentação do sistema operacional.

OBSERVAÇÃO

Os nomes de algumas pastas de sistema podem variar nos sistemas traduzidos e personalizados.

Sobre os arquivos de configuração principal que afetam todos os usuários

Os arquivos de configuração principal, que afetam todos os usuários, ficam na pasta de aplicativo do Fireworks, isto é, no local do disco rígido em que o usuário instalou o Fireworks.

OBSERVAÇÃO

Diversos arquivos de configuração ficam armazenados nas subpastas dentro da pasta de aplicativo do Fireworks. O local desses arquivos depende de cada sistema operacional. Além disso, os usuários do Macintosh devem estar familiarizados com o conceito de pacote da Apple. Para mais informações, consultar [“Exibição do conteúdo do pacote \(somente Macintosh\)” na página 529](#).

Independentemente de estar em um sistema multiusuário ou de um único usuário, o Fireworks alterará os arquivos de configuração específicos do usuário na pasta de aplicativo do Fireworks quando o usuário salvar a maioria das configurações. Isso ocorre porque muitos usuários não têm acesso a todos os arquivos quando estão em sistemas multiusuário.

Os usuários com acesso em nível de administrador podem personalizar recursos para todos os usuários, modificando os arquivos de configuração principal na pasta de aplicativo do Fireworks.

Para salvar a definição de configuração principal para todos os usuários:

- Salvar ou arrastar uma cópia do arquivo para o local adequado dentro da pasta de aplicativo do Fireworks.

Localização dos arquivos de preferências do Fireworks

As preferências do Fireworks são armazenadas em um arquivo chamado Fireworks 8 Preferences.txt (Windows) ou Fireworks 8 Preferences (Macintosh). O local desse arquivo varia de acordo com cada sistema operacional.

- No Windows, as preferências estão em sua pasta de configuração do Fireworks específica do usuário. Para mais informações sobre a localização dessa pasta, consultar [“Sobre os arquivos de configuração do usuário” na página 527](#).
- No Macintosh, as preferências estão na pasta Library/Preferences na pasta de usuário. Para mais informações sobre a localização da sua pasta de usuário do Macintosh, consultar a Ajuda da Apple.

OBSERVAÇÃO

No Macintosh, a maioria dos arquivos de configuração do Fireworks específicos do usuário está armazenada em uma pasta diferente, em sua pasta Application Support específica do usuário. O arquivo Fireworks 8 Preferences é uma exceção.

Sobre a reinstalação do Fireworks

Quando o usuário desinstala ou reinstala o Fireworks, seus arquivos de configuração específicos do usuário não são alterados na maioria dos sistemas. Para reinstalar o Fireworks usando as configurações padrão, o usuário deverá excluir manualmente os arquivos de configuração específicos do usuário antes de reinstalar o aplicativo.

OBSERVAÇÃO

Os arquivos de configuração específicos do usuário estão armazenados na pasta Application Data (Windows) ou Application Support (Macintosh) específicas do usuário. Para informações sobre a localização dessa pasta, consultar ["Sobre os arquivos de configuração do usuário" na página 527](#).

Durante o processo de desinstalação nos sistemas Windows XP, Windows 2000 e Windows NT 4, será exibido um aviso perguntando se o usuário deseja remover seus próprios arquivos de configuração e os arquivos de preferências. Se ele optar pela remoção, esses arquivos serão removidos para todos os usuários do sistema.

Exibição do conteúdo do pacote (somente Macintosh)

No Macintosh, o Fireworks é instalado em um formato chamado pacote de programa aplicativo. Esse é um recurso da Apple que permite a instalação dos aplicativos em um pacote independente.

Nesse pacote de aplicativos fica armazenado o arquivo do aplicativo Fireworks, com todos os arquivos de configuração padrão que acompanham o Fireworks. O conteúdo do pacote fica oculto por padrão.

Depois de abrir o pacote, o usuário observará que existem vários arquivos e pastas.

Para mostrar ou ocultar o conteúdo do pacote do programa aplicativo Fireworks:

1. Navegar até o local do disco rígido em que o Fireworks foi instalado.
2. Manter pressionada a tecla Control, clicar no ícone Fireworks 8 e selecionar Show Package Contents (Mostrar conteúdo do pacote) no menu contextual.

Uma nova janela é aberta exibindo o conteúdo do pacote.

Índice remissivo

A

abrir

- arquivos recentes 21
- arquivos WBMP 23
- documentos 20
- GIFs animados 22, 375
- gráficos criados em outros aplicativos 21
- várias exibições de documento 46
- vários arquivos como animações 376

Add Filters (Adicionar filtros), menu pop-up 224

Add Noise (Adicionar ruído), filtro 126

Add Preview Icons (Adicionar ícones de visualização),
preferência 520

adicionar

- estilos 276
- molduras 367

Adobe GoLive 429

agrupar objetos 87

aguçar 123

- áreas bitmap 99
- imagens 100

Ajuda da Macromedia 12

Ajuda do Fireworks 12

ajustar

- faixa tonal usando o conta-gotas 113
- matiz ou saturação 116

alças de ponto 146

- exibir 149

alças, transformar 81

alfa, converter imagens em 123

Align (Alinhar), painel 39

alinhar objetos 89

ambiente de trabalho 33

animação 360

- abrir 375
- adicionar molduras 367
- ativar e desativar molduras 366

ciclo 373

compartilhar camadas através de molduras 368

configurar retardo de moldura 366

criar a partir de vários arquivos 376

desativar compartilhamento de camadas 369

dimensionar 363

editar 453

editar várias molduras 371

excluir molduras 368

executar 372

exibição personalizada de molduras 371

exibir molduras atual e adjacente 371

exibir todas as molduras 371

exibir várias molduras 370

exportar 375

gerenciar molduras 365

inserir molduras 367

molduras 363

mover objetos para outra moldura 368

movimento 363

nomear molduras 367

onion skinning 370

opacidade 363

otimizar 374

propriedades 362

remover 364

reordenar molduras 368

rotação 363

transparência 374

visualizar 372

visualizar próxima moldura 371

apagar bitmaps 97

apapar a tela 51

aplicar sombras 228

aprender a usar o Fireworks

- grupo de notícias 13
- recursos 12

- área de desenho. *Consultar* tela
- áreas transparentes 399
- arquivos bloqueados 432, 457
- arquivos de configuração 527
 - local dos 527
 - para todos os usuários 527
 - personalizar para todos os usuários 528
 - principal 527
- arquivos de configuração de usuário 527
- arquivos EPS, abrir no Fireworks 22
- arquivos externos, converter em imagem de troca 312
- arquivos JPEG
 - compressão seletiva de JPEG 403
 - configurações de otimização 402
 - editar áreas selecionadas 404
 - escolher o formato JPEG 390
 - progressivo 405
 - Sharpen JPEG Edges (Aguçar bordas JPEG), comando 404
- arquivos válidos, definidos 501
- arquivos WBMP 23
 - abrir no Fireworks 23
 - exportar para 390
 - salvar 32
- arquivos, desbloquear 432, 457
- arrastar e soltar 24
- Arrow (Seta), ferramenta 132
- atalhos de teclado 524
 - alterar conjunto atual 524
 - atalhos secundários 524
 - conjuntos de atalhos personalizados 524
 - excluir conjuntos de atalhos personalizados 525
 - folha de referência para o conjunto atual 526
 - folhas de referência codificadas em UTF-8 526
- atualizar fatias 412
- auréolas, remover 406
- Auto Levels (Níveis automáticos), recurso para ajustar a faixa tonal 107
- Auto Shapes (Formas automáticas) 131, 133, 134, 140

B

- backup durante Find and Replace (Localizar e substituir) 496
- barra de cores 193, 198
 - alternar entre modelos de cor 200
 - escolher uma cor com 199
- barras de ferramentas

- desbloquear 43
- desencaixar 43
- encaixar 43
- exibir e ocultar 43
- barras de navegação
 - criar 343
 - Down (Abaixo), estado 311
 - Over (Sobre), estado 311
 - Restore (Restaurar), comportamento 311
- Batch Process (Processo em lote), caixa de diálogo 500
- Behaviors (Comportamentos), painel 39, 310
- Beveled Rectangle (Retângulo chanfrado), ferramenta 132
- biblioteca de símbolos 279
- biblioteca de URLs 287
 - adicionar URLs 288
 - adicionar URLs usados 289
 - criar 288
 - digitar URLs absolutos ou relativos 290
- bitmaps
 - ajustar cor e tom 106
 - ajustar matiz e saturação 116
 - ajuste de brilho e contraste 114
 - apagar 97
 - embaçar e aguçar 119
 - retocar 99
- bloco de texto
 - nomear 165
- blocos de texto
 - dimensionamento automático 166
 - largura fixa 166
 - mover 166
 - redimensionar 167
- bloquear camadas 240
- Blur (Embaçar), ferramenta 99
- Blur (Embaçar), filtro 119
- Blur More (Embaçamento maior), filtro 119
- BMP, salvar 32
- bordas
 - chanfradas 226
 - exibir e ocultar 63
- bordas chanfradas 226
- Border (Borda), comando 73, 74
- botões
 - área ativa 338
 - barras de navegação 343
 - Button Editor (Editor de botão) 330
 - configurar um destino 341
 - criar 330
 - definição 330

- Live Filters (Filtros ao vivo) 333
 - visão geral 329
- Brightness/Contrast (Brilho/Contraste), filtro 114
- brilho 114
- Bring Forward (Avançar), comando 88
- Bring to Front (Trazer para frente), comando 88
- Brush (Pincel), ferramenta 95, 141
- Brush Size Painting Cursors (Cursors para pintar do tamanho do pincel), preferência 521
- Burn (Escurecer), ferramenta 99
- Button Editor (Editor de botão) 331
 - criar símbolos no 280
 - editar símbolos no 282

C

- camadas
 - adicionar e remover 237
 - ativar 237
 - bloquear 240
 - compartilhar 242
 - compartilhar através de molduras para animação 368
 - desativar compartilhamento através de molduras 369
 - duplicar 238
 - exibir 239
 - exportar 414
 - mover 240
 - nomear 239
 - organizar 239
- camadas CSS, exportar 424
- canal alfa de um objeto, selecionar 71
- cancelar a seleção de todos os objetos 63
- Chamfer Rectangle (Retângulo chanfrado arredondado), ferramenta 132
- Check Spelling (Verificar a ortografia), comando 187
- clarear
 - áreas bitmap 99
 - imagens 101
- clonar
 - áreas bitmap 99
 - imagens 99
 - objetos 80
- codificação em UTF-8 426, 526
- colar HTML 421
- Color Mixer (Misturador de cores) 38, 198
 - criar cores com 199
 - exibir 199
 - misturar cores no 198
 - redefinir para cores padrão em 193
 - trocar cores de traço e de preenchimento em 193
- colorir imagens 116
- comandos
 - criar 513
 - editar 517
 - excluir personalizados 516
 - processo em lote 508
 - renomear ou excluir comandos do Fireworks 516
 - renomear personalizados 516
- comandos, salvar 57
- Commands (Comandos), menu 514
 - gerenciar comandos salvos 516
- compartilhar uma camada 242
- comportamentos
 - Behaviors (Comportamentos), painel 310
 - Macromedia Dreamweaver 4 303
 - Nav Bar Down (Barra de navegação abaixo) 311
 - Nav Bar Over (Sobre na barra de navegação) 311
 - Nav Bar Restore (Restaurar barra de navegação), comportamento 311
 - Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação) 310
 - Set Pop-up Menu (Definir o menu pop-up) 311
 - Set Text of Status Bar (Definir texto da barra de status) 311
 - Simple Rollover (Rollover simples) 310
 - Swap Image (Trocar imagem) 310
- comportamentos de arrastar e soltar
 - definição 305
 - excluir 308, 309
 - linha azul 305
- composição 268
- compressão
 - ajustar 399
 - e otimização 384
 - embaçar bordas 404
 - escolher um tipo de arquivo 389
 - seletivo 403
- compressão seletiva de JPEG 403
 - cor de sobreposição 404
 - Enable Selective Quality (Ativar qualidade seletiva) 404
 - preservar qualidade do botão 404
 - preservar qualidade do texto 404
- configurações de otimização
 - alterar em um processo em lote 504
 - comparar duas ou quatro configurações 388
 - compartilhar com outro usuário 408

- excluir configurações predefinidas 408
 - JPEG 402
 - predefinir 316, 385
 - reutilizar 386, 407
 - salvar 386, 407
 - configurar Fireworks 520
 - conjuntos de atalho 526
 - conjuntos de atalhos
 - Consultar também* atalhos de teclado
 - conjuntos de atalhos personalizados. *Consultar* atalhos de teclado
 - Connector Line (Linha conectora), ferramenta 132
 - Constrain Proportions (Limitar proporções), opção 22
 - conteúdo do pacote, exibir 529
 - contornos 205
 - Consultar também* traços
 - Contract (Contrair), comando 73
 - contraste 114
 - converter traçados 158
 - copiar
 - atributos de objeto 278
 - bitmaps 78
 - HTML 419
 - molduras 367
 - objetos 79
 - pixels 64
 - todos os objetos selecionados em uma camada 240
 - copiar e colar
 - HTML do Fireworks 420, 421
 - ocorrências de símbolo 285
 - copiar e colar objetos de outros aplicativos 25
 - cor
 - ajustar 106
 - alterar 96
 - alterar traço 206
 - amostragem 204
 - aplicar do painel Swatches (Exemplos de cores) 193
 - configurar preferências 520
 - criar amostra 96
 - criar com selecionador de cores do sistema 200
 - criar no Color Mixer (Misturador de cores) 199
 - escolher com a ferramenta Eyedropper (Conta-gotas) 204
 - escolher intensidade da cor 393
 - escolher um grupo de exemplos 194
 - excluir do painel Swatches (Exemplos de cores) 197
 - exibir valores da cor 201
 - inverter valores 118
 - janela pop-up 204
 - localizar e substituir 497
 - localizar e substituir não-websafe 498
 - modelos de cor 199
 - pontilhar com websafe 202
 - preenchimentos 115
 - preenchimentos dégradé 214
 - redefinir segundo o padrão 193
 - remover não utilizadas 394
 - salvar exemplos personalizados 197
 - selecionar na barra de cores 199
 - substituir um exemplo 196
 - cor de 24 bits 393
 - cor de 32 bits 393
 - cores do sistema Windows como um grupo de exemplos 194
 - cores websafe 398
 - correção de cor
 - brilho e contraste 114
 - Curves (Curvas) 111
 - Levels (Níveis) 107
 - usar o conta-gotas 113
 - cortar
 - documentos 52
 - corte
 - tela 51
 - criar amostra menor 51
 - criar nova amostra 26
 - criar amostra maior 51
 - criar amostra menor 51
 - descrito 50
 - objetos bitmap 50
 - objetos vetoriais 50
 - Crop (Cortar), comando 159
- ## D
- desagrupar objetos 87
 - Deselect (Cancelar seleção), comando 69
 - desenhar 133
 - alterar segmentos adjacentes 150
 - converter traçados retos em curvos 148
 - dividir traçados 157
 - dobrar segmentos adjacentes 150
 - elipses 128
 - espirais 133
 - estrelas 130
 - formas de L 132
 - gráficos setoriais 132
 - linhas 128
 - linhas conectoras 132

- polígonos 130, 132
- retângulos 128
- retângulos arredondados 130, 132
- retângulos chanfrados 132
- retângulos chanfrados arredondados 132
- rosquinhas 132
- selecionar um ponto 149
- setas 132
- desenho
 - distorcer objetos 85
- desfazer 56
 - com o painel History (Histórico) 513
 - definir número de etapas de desfazer 520
- desinstalar o Fireworks 529
- deslocamento da linha de base 179
- dimensionar
 - gráficos 505
 - objetos 83
 - opções de interpolação 520
- Display Striped Border (Exibir borda listrada), preferência 521
- distorcer objetos 85
- Distort (Distorcer), ferramenta 85
- documentos
 - abrir 20
 - alternar 43
 - criar novo 19
 - dispor exibições lado a lado 47
 - modo padrão 128
 - recente 21
 - salvar 30
 - várias exibições 46
- Dodge (Clarear), ferramenta 99
- Doughnut (Rosquinha), ferramenta 132
- Down (Abaixo), estado de botão 330
- duplicar
 - objetos selecionados 79
 - pelo processo de arrastar 79

E

- e-mail 431
- Edit Gradient (Editar dégradé), caixa de diálogo 215
- Edit Stroke (Editar traço), caixa de diálogo 207
- editar
 - ações no painel History (Histórico) 517
 - camada única 241
 - comportamentos 312
 - estilos 277
 - imagens 94
 - Live Filters (Filtros ao vivo) 230
 - menus pop-up 357
 - objetos bitmap 95
 - objetos selecionados 79
 - pixels 64
 - preenchimentos dégradé 215
 - preenchimentos sólidos 212
 - símbolos de animação 362
 - traçados 152
- efeitos
 - brilho 228
 - definir padrões 234
 - editar 231
 - Live Filters (Filtros ao vivo) 223
 - localizar e substituir 497
 - plug-ins 230
 - remover 231
- efeitos de brilho 228
- elipse 128
- embaçar 119
 - áreas bitmap 99
 - imagens 100
- empilhar objetos 88
- encaixar painéis 39
- enevoar 98
 - criar bordas enevoadas 218
 - seleções de pixels 72
- enquadrar 45
- entrelaçar gráficos 401
- entrelinhamento 173
- enviar documentos como anexos de e-mail 431
- enviesar objetos 84
- Eraser (Borracha), ferramenta 97
- escurecer
 - áreas bitmap 99
 - imagens 101
- espaçadores 319
- espaçamento de caracteres. *Consultar* kerning
- espaçamento de letras. *Consultar* kerning
- espaçamento de linhas 173
 - Consultar também* entrelinhamento
- espaçamento de parágrafo 177
- espelhar. *Consultar* inverter objetos
- estados do botão
 - Down (Abaixo) 330, 332
 - Over (Sobre) 330, 332
 - Over While Down (Sobre durante o estado Abaixo) 331, 333
 - Up (Acima) 330, 331

- estender o Fireworks 13
- estilos
 - adicionar 276
 - aplicar 275
 - aumentar ícones de visualização 278
 - basear em estilos existentes 276
 - definição 274
 - editar 277
 - excluir 276
 - exportar 277
 - importar 277
 - novo 276
 - redefinir para padrões 278
- estilos de texto
 - efeitos 180
 - itálico 169
 - negrito 169
 - preenchimentos 180
 - sublinhado 169
 - traços 180
- estrelas 130, 133
- eventos de mouse 312
- excluir
 - camadas 238
 - estilos 276
 - exemplos 197
 - Live Filters (Filtros ao vivo) 231
 - máscaras 267
 - molduras 368
 - objetos selecionados 80
 - pontos 150
 - pontos em curvas 113
- executar
 - animações 372
 - comandos salvos 514
 - macros 514
- exemplos, escolher personalizados 194
- exibir
 - barras de ferramentas 43
 - painéis 40
 - régua 53
- exibir bordas 63
- Expand (Expandir), comando 73
- Expand Stroke (Expandir traço), comando 161
- expandir traços 160, 161
- Export Area (Área de exportação), ferramenta 414
- Export Preview (Visualizar exportação) 380
 - área de enquadramento 381
 - comparar configurações de otimização 381
 - otimizar 379
 - visualizar 379
 - visualizar otimização 380
 - zoom 381
- exportar 408
 - animações 373, 412
 - arquivos do Fireworks para o Dreamweaver 481
 - camadas como vários arquivos 414
 - camadas CSS 424
 - configurações de processo em lote 504
 - estilos 277
 - fatias 314, 411
 - GIFs animados 375
 - HTML 415
 - imagens 409
 - local padrão para 409
 - molduras como vários arquivos 414
 - para arquivos WBMP 390
 - para Macromedia Flash 462
 - para o Illustrator 469
 - para o Macromedia Director 475
 - para o Macromedia Dreamweaver 444
 - para o Macromedia Flash 458
 - para o Macromedia FreeHand 469
 - para o Photoshop 489
 - personalizar arquivos para o Photoshop 490
 - pontos ativos 323
 - resultados 417
 - símbolos 286
 - uma área 414
 - UTF-8 426
 - XHTML 425
- exportar gráficos 17
- Extension Manager 511
- Eyedropper (Conta-gotas), ferramenta 96, 196

F

- faces de tipos. *Consultar* fontes
- faixa tonal 107
 - ajustar com Curves (Curvas) 111
 - ajustar com Levels (Níveis) 107
- fatiar
 - definição 294
 - para interatividade 294
- fatias 17
 - alterar cor 299
 - atualizar 412
 - criar 295

- ul>
- editar fatias de tabelas do Fireworks no Macromedia Dreamweaver 449
- exportar 410, 411
- mostrar ou ocultar sobreposição de fatia 389
- nomear automaticamente 316
- polígono 297
- redimensionar 302
- sobrepor 302
- texto 296
- usar espaçador 319
- usar tabelas aninhadas 319
- Feather (Enevoar), comando 98
- ferramentas
 - alterar cor do traço 206
 - alterar opções 34
 - Blur (Embaçar) 99
 - Brush (Pincel) 95
 - Burn (Escurecer) 99
 - Colors (Cores), seção no painel Tools (Ferramentas) 192
 - Distort (Distorcer) 85
 - Dodge (Clarear) 99
 - Eraser (Borracha) 97
 - Eyedropper (Conta-gotas) 96
 - Lasso (Laço) 64
 - Magic Wand (Varinha mágica) 64
 - Marquee (Moldura) 64
 - menus pop-up de grupos de ferramentas 35
 - Oval Marquee (Moldura oval) 64
 - Pencil (Lápis) 95
 - Pointer (Ponteiro) 60, 64
 - Polygon Lasso (Laço polígono) 64
 - Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos) 99, 102
 - Replace Color (Substituir cor) 99, 103, 104
 - Rubber Stamp (Carimbo) 99
 - Scale (Dimensionar) 83
 - Sharpen (Aguçar) 99
 - Skew (Inclinar) 84
 - Smudge (Mancha) 99
 - Subselection (Selecionar secundário) 151, 260
 - Text (Texto) 164
 - Transform (Transformar) 81
 - Zoom 44
- ferramentas de transformação
 - Distort (Distorcer) 85
 - Scale (Dimensionar) 83
 - Skew (Inclinar) 84
- File Management (Gerenciamento de arquivo), botão 432, 457
- File Management (Gerenciamento de arquivo), menu 457
- Fill Color (Cor de preenchimento), caixa 96
- Fill Color (Cor de preenchimento), Live Filter (Filtro ao vivo) 272
- filmes SWF 518
- filmes SWF do Flash 518
- filtros
 - Add Noise (Adicionar ruído) 126
 - Blur (Embaçar) 119
 - Blur More (Embaçamento maior) 119
 - Brightness/Contrast (Brilho/Contraste) 114
 - Find Edges (Localizar bordas) 122
 - Gaussian Blur (Desfoque Gaussiano) 120
 - Hue/Saturation (Matiz/Saturação) 116
 - Invert (Inverter) 118
 - Motion Blur (Embaçamento de movimento) 120
 - plug-ins do Photoshop 229
 - Radial Blur (Embaçamento radial) 121
 - Sharpen (Aguçar) 123
 - Sharpen More (Aguçamento maior) 123
 - Unsharp Mask (Desfocar máscara) 124
 - Zoom Blur (Embaçamento de zoom) 121
- Find (Localizar), painel 39
- Find and Replace (Localizar e substituir), painel 494, 497
- Find Edges (Localizar bordas), filtro 122
- Fit to Canvas (Ajustar à tela) 51
- Flatten Selection (Nivelar seleção), comando 93
- fluxo de trabalho no Fireworks 16
- fontes
 - estilos 169
 - localizar e substituir 497
 - tamanhos do tipo 169
 - tratar ausentes 186
- formas 18
- formato de arquivo ACT, exemplos 194
- formato de arquivo BMP 390
- formato de arquivo GIF
 - escolher 390
 - escolher uma paleta de cores 391
 - exemplos 194
- formato de arquivo PICT 390
- formato de arquivo PNG
 - escolher 390
 - escolher uma paleta de cores 391
 - transparência 464
- formato de arquivo TIFF, escolher 390
- formatos de arquivo
 - BMP 390

- GIF 390
- JPEG 390
- PNG 390
- TIFF 390
- Frames (Molduras), painel 38, 365
- FrontPage 429
- Full Screen with Menus (Tela inteira com menus), modo 46

G

- Gaussian Blur (Desfoque Gaussiano), filtro 120
- GIF, salvar 32
- girar
 - objetos 83
 - reposicionar eixo de rotação 84
 - restringir 84
- GoLive 429, 491
- grade
 - alinhar objetos a 55
 - alterar a cor padrão 55
 - alterar tamanho das célula 55
 - exibir/ocultar 55
- gráfico setorial 132
- gráficos de bitmap 18
- gráficos em celulares 23
- gráficos em celulares. *Consultar* arquivos WBMP
- gráficos orientados a objeto 18
- gráficos vetoriais 18
- gráficos WAP 23
 - Consultar* arquivos WBMP
- grupo de discussão, Fireworks 13
- grupo de exemplos, escolher personalizados 194
- grupo de notícias, Fireworks 13
- guias 54
 - alinhar objetos a 54
 - bloquear 55
- guias de documentos 43
- guias de fatia
 - alterar cor 299
 - exibir 299
 - remover 302

H

- Hide All (Ocultar tudo), comando 254
- Hide Panels (Ocultar painéis), comando 40
- Hide Selection (Ocultar seleção), comando 255
- Histograma 108

- History (Histórico), painel 38, 56
 - alterar o número de etapas em 513
 - editar ações com 517
 - limpar todas as etapas de 514
 - reproduzir etapas 514
- HomeSite
 - colocar HTML do Fireworks em 480
 - colocar imagens do Fireworks em 479
- HTML 416
 - atualizar HTML do Fireworks colocado no Macromedia Dreamweaver 444
 - copiar e colar do Fireworks para o Dreamweaver 420, 421
 - exportar 415, 418
 - inserir do Fireworks no Dreamweaver 441
 - Roundtrip 447
 - Setup (Configurar) 427
 - substituir versão mais antiga 423
 - trabalhar com editores 492
- HTML, abrir tabelas 24
- Hue/Saturation (Matiz/Saturação), filtro 116

I

- Illustrator, exportar para 469
- ilusão de perspectiva 85
- Image Editing (Edição de imagens), painel 94
- imagem de troca, imagens externas para 312
- imagens
 - exportar 409
 - Image Editing (Edição de imagens), painel 94
 - pintar 95
 - salvar 409
 - selecionar 64
 - selecionar um pixel 64
- imagens coladas 26
- imagens como preenchimentos. *Consultar* Paste Inside (Colar em), comando
- imagens de ícones. *Consultar* miniaturas
- imagens de varredura 91
- importar
 - arquivos do Photoshop 485
 - arquivos PNG 27
 - de câmera digital 27
 - estilos 277
 - preferências de importação do Photoshop 523
 - símbolos 285
- importar texto 185
 - arquivos do Photoshop 185, 485

- arquivos RTF 185
- texto ASCII 186
- inclinando objetos 84
- Info (Informações), painel 38
- inserir
 - HTML do Fireworks no Dreamweaver 441
 - imagens do Fireworks no Dreamweaver 437
- Insert Path (Interiorizar traçado), comando 161
- instalar o Fireworks 8
- instalar plug-ins do Photoshop 230
- integração com outros aplicativos 435
- integração entre o Macromedia Dreamweaver e o Fireworks
 - atualizar HTML do Fireworks 444
 - editar animações do Fireworks 453
 - iniciar e editar imagens do Fireworks 447
 - iniciar e editar tabelas do Fireworks 449
 - iniciar e otimizar imagens do Fireworks 451
 - notas de projeto 455
 - Optimize Image in Fireworks (Otimizar imagem no Fireworks), comando 451
 - preferência de editor externo 455
 - preferências de inicialização e edição 457
- interatividade 17
- interpolação (dimensionar) 520
- interpolar
 - características 371
 - definição 371
 - objetos 371
- Intersect (Interseção), comando 158
- Invert (Inverter), filtro 118
- inverter objetos 84

J

- JavaScript 7
- JPEG, salvar 32
- JPEGs progressivos 405

K

- kerning 172
- Knife (Faca), ferramenta 156

L

- L-Shape (Forma de L), ferramenta 132
- Layers (Camadas), painel 38
 - exibir fatias 298

- nomear fatias 316
- Levels (Níveis), recurso para ajustar a faixa tonal 107
- Library (Biblioteca), painel 279
 - inserir símbolos de botão 335
- limites 205
- linhas 128
 - Consultar também* traços
- Live Filters (Filtros ao vivo)
 - aplicar 233
 - aplicar a objetos 225
 - ativar ou desativar 226
 - criar 232
 - editar 230
 - em botões 333
 - Fill color (Cor do preenchimento) 272
 - plug-ins do Photoshop 229
 - remover 231
 - renomear 233
 - reordenar 231
- localizar e substituir 494
 - arquivos processados em lote 506
 - cores 497
 - cores não-websafe 498
 - fontes 497
 - selecionar a origem da pesquisa 494
 - texto 496
 - URLs 498
 - usos 494
 - vários arquivos 495

M

- Macromedia Director 7
 - colocar arquivos do Fireworks em 475
 - exportar para 475
 - membros de elenco 478
- Macromedia Dreamweaver 7
 - arquivos 437
 - bibliotecas 444
 - comportamentos 450
 - comportamentos do Dreamweaver 4 303
 - editar imagens do Fireworks em 446
 - exportar para 444
 - marcadores de lugar 437
 - transformar o Fireworks o editor de imagem padrão 454
- Macromedia Flash 7
 - exportar para 458, 462
 - importar PNG do Fireworks para 459
- Macromedia FreeHand 7

- colocar gráficos do Macromedia Fireworks em 467
- exportar para 469
- macros 515
- manchar
 - áreas bitmap 99
 - imagens 101
- mapas de imagem 321
 - criar 321
 - exportar 324
- máscaras 244
 - adicionar um objeto a uma seleção com máscara 266
 - agrupar um objeto para formar uma máscara 257
 - ativar 267
 - bitmap 246
 - criar vazias 254
 - desativar 267
 - excluir 267
 - modificar 262
 - mover com objetos com máscara 260
 - substituir 267
 - texto como uma máscara 252
 - usar um objeto existente como 250, 253
 - vetor 244
- máscaras de bitmap 244, 246
 - criar 253
 - usar um objeto existente como 250, 253
- máscaras vetoriais 244
 - converter em máscara de bitmap 266
 - criar 248
 - usar um objeto existente como 250, 253
- matiz, ajustar 106, 116
- meios-tons 108
- menu File Management (Gerenciamento de arquivo) 432
- menus contextuais 52
- menus pop-up 344
 - configurar posição 355
 - criar aparência 349
 - descrição 344
 - digitar texto do menu 345, 347
 - editar 357
 - exportar 358
 - propriedades avançadas 353
- mesclagem
 - objetos 371
- mesclar
 - aplicar 271
 - cores de objetos sobrepostos 268
 - definir modo de mistura 271
 - mesclar traçados 151, 157
- método de dimensionamento de interpolação Bicubic (Bicúbica) 520
- método de dimensionamento de interpolação Bilinear 520
- método de dimensionamento de interpolação Nearest Neighbor (Vizinho mais próximo) 520
- método de dimensionamento de interpolação Soft (Suave) 520
- miniaturas
 - no painel Layers (Camadas) 236
 - selecionar máscaras com 259
- modelo de cor CMY 199
- modelo de cor Grayscale (Tons de cinza) 199
- modelo de cor Hexadecimal 199
- modelo de cor HSB 199
- modelo de cor RGB 199
- modelos de cor
 - CMY 199
 - Grayscale (Tons de cinza) 199
 - Hexadecimal 199
 - HSB 199
 - RGB 199
- modo bitmap 16
 - alternar para 92
 - aplicar com ferramentas 34
 - Display Striped Border (Exibir borda listrada), preferência 521
- modo vetorial 16
 - alternar para 92
 - desenhar em 128
- modos
 - inserir bitmap 16
 - inserir vetor 16
 - vetor 128
- modos de exibição 46
- modos de exibição, alternar 47
- modos de mistura 268
 - Color (Cor) 269
 - Darken (Escurecimento) 268
 - Difference (Diferença) 269
 - Erase (Apagar) 269
 - Hue (Matiz) 269
 - Invert (Inverter) 269
 - Lighten (Clareamento) 269
 - Luminosity (Luminosidade) 269
 - Multiply (Multiplicar) 268
 - Saturation (Saturação) 269
 - Screen (Tela) 268
 - Tint (Tingir) 269

- molduras 64
 - adicionar 367
 - ativar e desativar 366
 - cancelar seleção 69
 - compartilhar camadas para animação 368
 - configurar retardo 366
 - contrair 73
 - desativar compartilhamento de camadas 369
 - desativar onion skinning 371
 - editar várias molduras 371
 - excluir 76, 368
 - exibição personalizada 371
 - exibir atual e adjacente 371
 - exibir todas 371
 - expandir 73
 - exportar 414
 - gerenciar 365
 - inserir 367
 - mover 69
 - mover objetos para outra moldura 368
 - nomes na animação 367
 - onion skinning 370
 - remover 69
 - reordenar 368
 - salvar e restaurar 74, 75
 - selecionar área em torno 73, 74
 - selecionar pixels por interseção 70
 - suavizar 73
 - transferir para outro objeto 74
 - visualizar próxima 371
- mostrar e ocultar pontos ativos e fatias 299
- Motion Blur (Embaçamento de movimento), filtro 120
- mudar a forma de objetos vetoriais 154

N

- navegar por um documento 43
- nomear automaticamente fatias 316
 - alterar convenção de nomeação automática 318
- nomes de arquivo, alterar em um processo em lote 507
- notas de projeto para integração entre o Macromedia Dreamweaver e o Fireworks 455
- novo documento, do tamanho da Área de transferência 20
- novos recursos 9
- Numeric Transform (Transformação numérica), comando 85

O

- objetos
 - agrupar 87
 - converter em animação 362
 - criar bitmaps 92
 - desagrupar 87
 - distorcer 85
 - empilhar 88
 - enviesar 84
 - inclinar 84
 - mesclar 241
 - mover selecionados 79
 - remover efeito 231
 - selecionar 60
 - selecionar canal alfa 71
- objetos vetoriais, mudar a forma 152
- objetos, posicionar colado 25
- ocorrências
 - definição 279
 - editar 282
 - interpolar 371
 - posicionar no documento 280
- ocultar
 - barras de ferramentas 43
 - bordas 63
 - camadas 241
 - objetos em camadas 241
 - painéis 40
- onion skinning
 - Button Editor (Editor de botão) 330
 - definição 370
 - desativar 371
 - editar várias molduras 371
 - exibição personalizada 371
 - exibir molduras atual e adjacente 371
 - exibir todas as molduras 371
 - visualizar próxima moldura 371
- opacidade, ajustar 271, 399
 - Consultar também* transparência
- Optimize (Otimizar), painel 38
- Optimize Image in Fireworks (Otimizar imagem no Fireworks), comando 451
- Optimize to Size wizard (Assistente de otimizar para o tamanho) 382
- Options (Opções), menu, em painéis 41
- organizar molduras 368
- otimizar 379
 - animações 374
 - conceitos básicos 378

- imagens do Fireworks no Dreamweaver 451
- usar o Export Wizard (Assistente de exportação) 379
- otimizar gráficos 17
- Over (Sobre), estado de botão 330
- Over While Down (Sobre durante o estado Abaixo), estado de botão 331

P

- pacote do programa aplicativo 529
- página inicial 33
- painéis 37
 - abrir layouts personalizados 42
 - Align (Alinhar) 39
 - Behaviors (Comportamentos) 39, 310
 - desencaixar 39
 - encaixar 39
 - Estilos 38
 - Find (Localizar) 39
 - Find and Replace (Localizar e substituir) 494, 497
 - Frames (Molduras) 38, 365
 - History (Histórico) 38, 56
 - Info (Informações) 38
 - Layers (Camadas) 38
 - Library (Biblioteca) 279
 - mover 39
 - ocultar 40, 41
 - Optimize (Otimizar) 38
 - Options (Opções), menu em 41
 - organizar 39
 - restaurar posições padrão 40
 - salvar layouts personalizados 42
 - Shapes (Formas) 38
 - Styles (Estilos) 275
 - Swatches (Exemplos de cores) 38, 193
 - Tools (Ferramentas) 34
 - URL 38, 287
 - usar filmes SWF como 518
- paletas de cores
 - Adaptive (Adaptativa) 391
 - anexar aos exemplos atuais 195
 - Black and White (Preto e branco) 392
 - bloquear cores 396
 - Custom (Personalizada) 392
 - definir número de cores 393
 - editar 397
 - Exact (Exata) 392
 - exibir 395
 - Grayscale (Tons de cinza) 392
 - importar 392
 - otimizar 397
 - salvar 398
 - Sistema (Macintosh) 392
 - Sistema (Windows) 392
 - Uniform (Uniforme) 392
 - Web 216 392
 - WebSnap Adaptive (Adaptativa WebSnap) 392
- pasta de usuário 527
- Paste Inside (Colar em), comando 250
- Pen (Caneta), ferramenta 143
 - adicionar pontos com 150
 - excluir pontos com 150
 - retomar traçado 151
 - segmentos curvos 145
 - segmentos retos 143
- Pencil (Lápis), ferramenta 95
- pesquisar 494
 - Consultar também* localizar e substituir
- Photoshop
 - aplicar plug-ins 230
 - camadas agrupadas 243
 - exportar para 489
 - importar arquivos para o Fireworks 484
 - instalar plug-ins 230
 - máscaras de camada 257
 - padrões 523
 - personalizar arquivos para exportar 490
 - plug-ins 487, 523
 - preferências de importação 523
 - texturas 523
- Photoshop e Fireworks
 - exportar arquivos PSD do Fireworks 489
 - importar arquivos PSD para o Fireworks 485
- Pick Distance (Distância de seleção), preferência 521
- Pie (Torta), ferramenta 132
- pincéis
 - definir ponta 208
 - opções de traço 208
 - salvar configurações 210
- pixels 18
 - ajustar a faixa tonal usando o conta-gotas 113
 - clonar 99
 - contrair borda da seleção 73
 - copiar 64
 - cortar 64
 - enevoar 98
 - expandir borda da seleção 73
 - faixa tonal 108

- mover 64
- pintar 95
- selecionar 64
- selecionar área de forma livre 66
- selecionar área em torno de uma moldura 73, 74
- selecionar área poligonal 66
- selecionar cores semelhantes 67
- suavizar uma borda de moldura 73
- plotar pontos 143
- plug-ins 487
- plug-ins de instalação Acquire do Photoshop 28
- Pointer (Ponteiro), ferramenta 60, 64
- polígonos 130, 132
- ponteiro conta-gotas 199, 204, 211
- pontilhar 394
 - com cores websafe 202
- ponto central e eixo de rotação 84
- pontos
 - adicionar 150
 - alterar segmentos adjacentes 150
 - converter 147
 - converter reto em curvo 148
 - dobrar segmentos adjacentes 150
 - excluir 150
 - mover 149
 - selecionar 149
- pontos ativos 17
 - aplicar rollovers arrastar e soltar 326
 - atribuir URLs 314
 - criar 321, 322
 - editar forma 323
 - irregulares 322
 - sobre fatias 327
- pontos curvos 145
- pontos de canto 143
- Precise Cursors (Cursors precisos), preferência 521
- preenchimentos
 - adicionar textura a 220
 - ajustar 217
 - alterar bordas 218
 - alterar cor das ferramentas de formas básicas 211
 - aplicar dégradé 96, 214
 - aplicar padrão 213
 - aplicar preenchimentos coloridos 115
 - aplicar sólido 212
 - desenhar sobre traços 209
 - editar dégradé 215
 - editar sólidos 212
 - enevoar ou suavizar serrilhado 218
 - girar 217
 - ilusão de transparência 203
 - localizar e substituir 497
 - mover 217
 - preenchimento Pontilhamento Web 202
 - redefinir para cor padrão 193
 - salvar dégradé 218
 - salvar dégradé personalizado 218
 - transformar dégradé 217
 - transformar padrão 217
 - trocar cores de traço e de preenchimento 193
- preenchimentos com padrão
 - ajustar 217
 - aplicar 213
 - girar 217
 - mover 217
 - transformar 217
- preenchimentos dégradé 96
 - adicionar nova cor 215
 - ajustar 217
 - ajustar transição de cores 216
 - alterar cores 215, 216
 - aplicar 214
 - converter imagens em transparência 123
 - Edit Gradient (Editar dégradé), caixa de diálogo 215
 - editar 215
 - girar 217
 - mover 217
 - remover cores de 215
 - salvar personalizado 218
 - transformar 217
- preenchimentos sólidos
 - adicionar textura a 220
 - aplicar 212
- preferência de editor externo 455
- preferência Delete Objects While Cropping (Excluir objetos ao cortar) 521
- preferências 519
 - configurar 520
 - Import (Importar) 486
 - Launch and Edit (Iniciar e editar) 457
 - local de arquivo 528
 - opções de edição 521
 - opções de importação 523
 - opções de interpolação 520
 - opções de pasta 523
 - padrão 523
 - padrões de cores 520
 - restaurar padrões 523
 - Undo Steps (Etapas de desfazer) 520

- preferências de inicialização e edição 457
- preferências padrão 523
- Preview (Visualizar), botão 387
- processo em lote 499
 - backup de arquivos 509
 - comandos 508
 - configurações de exportação 504
 - configurações de otimização 504
 - dimensionar gráficos 505
 - Find and Replace (Localizar e substituir) 506
 - nomes de arquivo 507
 - salvar arquivos 503
 - salvar como scripts 510
- Property inspector (Inspetor de propriedades) 36, 62
 - criar máscaras com 264
 - desencaixar 36
 - encaixar 36
 - expandir 36
 - informações de seleção 61
 - recolher 37
 - reduzir 36
 - trabalhar com texto no 164
- propriedades de bordas de célula 354
- propriedades de botão interativo 338
- propriedades no nível da ocorrência 337
- propriedades, exibir no Property inspector (Inspetor de propriedades) 36
- Punch (Perfuração), comando 159

Q

- Quick Export (Exportação rápida), botão 42, 429
- Quick Export (Exportação rápida), menu pop-up 431

R

- Radial Blur (Embaçamento radial), filtro 121
- RAM 7
 - Consultar também* requisitos do sistema
- realces 108
- recortar traçados 156
- recuar texto 176
- recursos para aprender a usar o Fireworks 12
- Red-eye Removal (Remoção de olhos vermelhos), ferramenta 99, 102
- redesenhar traçados 155
- Redraw Path (Redesenhar traçado), ferramenta 155
- reduzir pontos 160
- refazer com o painel History (Histórico) 513

- régua 53
- reinstalar o Fireworks 529
- relevo 227
- remover
 - efeitos 231
 - partes de um traçado 159
- renomar símbolos 281
- repetir ações 56
- Replace color (Substituir cor), ferramenta 99, 103, 104
- reproduzir animações 372
- requisitos do sistema para o Fireworks 7
- restringir rotação 84
- retângulos 128
 - cantos arredondados 136
- retângulos arredondados 130
- retardo de moldura
 - animações 366
- retardo de moldura, configuração padrão 22
- retrair traçados 161
- Reveal All (Revelar tudo), comando 254
- Reveal Selection (Revelar seleção), comando 255
- rolar a tela
 - Consultar também* enquadrar
- rollovers 17
 - área ativa 338
 - barras de navegação 343
 - com forma irregular 297
 - converter em botões 334
 - criar 330
 - definição 304
 - Simple Rollover (Rollover simples), comportamento 310
 - simples 310
 - troca de imagem 305
- rollovers de troca de imagem
 - com uma fatia única 305
 - criar rollovers desmembrados 306
- rollovers desmembrados 306
 - anexar pontos ativos 326
 - aplicar a uma fatia 309
 - criar 307
- rollovers simples 305
 - criar 310
- Rounded Rectangle (Retângulo arredondado), ferramenta 132, 136
- Rubber Stamp (Carimbo), ferramenta 99

S

salvar 408

- animações 412

- imagens 409

salvar documentos 30, 32

saturação, ajustar 106

Scale (Dimensionar), ferramenta 83

scripts 515

- arquivos SWF do Flash 515

- editar scripts 517

scripts de comando, editar 517

scripts em lote 510

- arrastar e soltar 511

- executar 510

segmentos curvos, editar 146

segmentos retos, editar 146

segmentos, converter 147

seleção

- áreas de pixels 65

selecionador de cores do sistema 200

selecionador de cores, sistema 200

selecionar

- adicionar a uma seleção de pixel 70

- adicionar a uma seleção de pixels 71

- área alfa 71

- área de pixels de forma livre 66

- área de pixels poligonal 66

- área em torno de uma moldura 73, 74

- cancelar a seleção de um objeto 62

- cancelar a seleção de uma moldura 69

- cancelar uma seleção 80

- contrair uma borda de moldura 73

- cores semelhantes 67

- enevoar bordas 98

- enevoar uma seleção de pixel 72

- expandir uma borda de moldura 73

- imagens 64

- inverter uma seleção de pixel 72

- objetos adicionais 62

- objetos agrupados 87

- pixels 64

- pontos 149

- seleção de pixels flutuante 77

- sobrepor áreas de bitmaps 71

- suavizar uma borda de moldura 73

- subtrair de uma seleção de pixels 71

seleções de pixels flutuante

- criar 77

- mover 77

Selective Quality (Qualidade seletiva), botão 403

Send Backward (Recuar), comando 88

Send to Back (Enviar para trás), comando 88

Set Nav Bar Image (Definir imagem da barra de navegação), comportamento 310

Set Pop-up Menu (Definir o menu pop-up), comportamento 311

Set Text of Status Bar (Definir texto da barra de status), comportamento 311

Shapes (Formas), painel 38

Sharpen (Aguçar), ferramenta 99

Sharpen (Aguçar), filtro 123

Sharpen More (Aguçamento maior), filtro 123

Show Pen Preview (Mostrar visualização da caneta), preferência 521

Show Solid Points (Mostrar pontos sólidos), preferência 521

Show Tab Icons (Mostrar ícones de guias), preferência 520

símbolos

- criar 279

- criar ocorrências 280

- definição 279

- duplicar 281

- editar 281

- editar gráficos 364

- excluir 281

- exportar 286

- importar 285

- interpolar 371

- modificar 280

- posicionar ocorrências no documento 280

- quebrar um vínculo 282

símbolos de botão

- editar 336

- inserir em um documento 335

Simple Rollover (Rollover simples), comportamento 310

simplificar traçados 160

Simplify (Simplificar), comando 160

Skew (Inclinar), ferramenta 84

Smart Polygon (Polígono inteligente), ferramenta 132

Smooth (Suavizar), comando 73

Smudge (Mancha), ferramenta 99

Snap Distance (Distância de alinhamento), preferência 521

sobrepor fatias 302

sombras 108, 228

Spiral (Espiral), ferramenta 133

Split (Dividir), comando 157

- Standard Screen (Tela padrão), modo 46
- Star (Estrela), ferramenta 133
- Stroke Color (Cor do traço), caixa 206
- Styles (Estilos), painel 38, 275
- suavizar serrilhado
 - bordas 218
 - cor de fundo do destino 405
 - remover auréolas 406
 - suavizar bordas de texto 177
- Subselection (Selecionar secundário), ferramenta
 - selecionar máscaras com 260
 - união automática de traçados com 151
- substituir elementos 494
- Swap Image (Trocar imagem), comportamento 310
- Swatches (Exemplos de cores), painel 38, 193
 - anexar exemplos 195
 - cores do sistema Windows 194
 - excluir uma cor 197
 - salvar personalizado 197
 - substituir uma cor 196
- Symbol Properties (Propriedades do símbolo), caixa de diálogo 279

T

- tabela de cores 395
 - atualizar 396
 - exemplo bloqueado na 395
 - exemplo com vários atributos na 395
 - exemplo de websafe na 395
 - exemplo editado na 395
 - exemplo transparente na 395
 - selecionar cores na 396
- tabelas aninhadas 319
- tamanho do arquivo
 - definir perda para reduzir tamanho 399
 - reduzir qualidade 402
- tela
 - aparar 51
 - girar 51
 - modificar características 48
 - modificar resolução 49
- Text (Texto), ferramenta 164
- texto
 - alinhamento 175
 - atributos, salvar 180
 - cor 170
 - digital 164
 - direção de 174

- editar 167
- espaçamento de parágrafo 177
- expandir ou contrair largura de caractere 178
- fatias 296
- localizar e substituir 496
- orientação 174
- recuar 176
- Text Editor (Editor de texto) 189
- verificar ortografia 187
- visão geral 163
- texto alt (alternativo) 315
 - atribuir a botões ou ocorrências 342
- texto itálico 169
- texto negrito 169
- texto sublinhado 169
- textura
 - adicionar a preenchimentos 220
 - adicionar a traços 219
- TIFF, salvar 32
- tom, ajustar 106
- Tools (Ferramentas), painel 34
- traçados 156
 - adicionar textura de traço 219
 - alterar segmentos adjacentes 150
 - alterar uma forma 150
 - converter reto em curvo 148
 - copiar e colar 472
 - cortar 159
 - criar um traço personalizado 207
 - dividir 157
 - dobrar segmentos adjacentes 150
 - editar traços 205
 - empurrar 153
 - puxar 153
 - redefinir para cores padrão 193
 - selecionar um ponto 149
 - trocar cores de traço e de preenchimento 193
- traçados compostos 157, 158
- traçados de forma livre 141
- traçados de texto
 - alterar a forma do traçado 182
 - anexar texto ao traçado 181
 - colocar o texto em um traçado 183
 - converter texto em traçado 184
 - editar o texto anexado a um traçado 182
 - mover o ponto inicial do texto 183
 - separar a partir do traçado 182
- traços 205
 - adicionar textura 219
 - alterar a cor das ferramentas de desenho 206

- alterar centralização 209
- bordas de 206
- criar personalizado 207
- definir sensibilidade 209
- desenhar preenchimento sobre 209
- editar 205
- escolher 206
- localizar e substituir 497
- redefinir para cor padrão 193
- reorientar 209
- salvar configurações 210
- texturas 206
- trocar cores de traço e de preenchimento 193
- transformar
 - numericamente 85
 - objetos 81
 - pelo processo de arrastar 81
 - preenchimentos com padrão 217
 - preenchimentos dégradé 217
 - texto 184
- transparência 271, 399
 - adicionar ou remover cores 401
 - animação 374
 - converter imagens em transparência dégradé 123
 - em arquivos PNG 464
 - ilusão 203
 - selecionar uma cor 400, 401
 - Consultar também* opacidade
- Turn off Hide Edges (Desativar "Hide Edges" [Ocultar bordas]), preferência 521
- Tween Instances (Interpolar ocorrências), comando 371

U

- Union (União), comando 157
- Unsharp Mask (Desfocar máscara), filtro 124
- Up (Acima), estado de botão 330
- Update HTML (Atualizar HTML), comando 423, 444
- URL, painel 38, 287
- URLs
 - atribuir a botões ou ocorrências 340
 - atribuir a um objeto da Web 289
 - localizar e substituir 498
 - selecionar opções de alvo 315
- URLs absolutos, digitar 290
- URLs relativos, digitar 290

V

- verificação ortográfica 187
- visualizar
 - com Export Preview (Visualizar exportação) 379
 - configurações de otimização 386, 388
 - documentos em um navegador 430
 - pixels contendo cor específica 396
 - traços 207
- visualizar documentos em plataformas diferentes 47

W

- Web Layer (Camada da Web) 243

X

- XHTML 425

Z

- zoom 43
 - em uma área específica 45
 - usar incrementos predefinidos 44
- Zoom Blur (Embaçamento de zoom), filtro 121
- Zoom, ferramenta 44

