

Guia de introdução do Fireworks MX

Marcas comerciais

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind e Xtra são marcas registradas da Macromedia, Inc. e podem ser registradas nos Estados Unidos ou em outras jurisdições, inclusive internacionalmente. Outros nomes de produtos, logotipos, desenhos, títulos, palavras ou frases mencionados nesta publicação podem ser marcas comerciais, marcas de serviço e denominações comerciais pertencentes à Macromedia, Inc. ou a outras entidades, e podem ser registrados em determinadas jurisdições, inclusive internacionalmente.

Este guia contém vínculos com sites de terceiros na Web que não estão sob o controle da Macromedia e a Macromedia não é responsável pelo conteúdo dos sites vinculados. Ao acessar um site de terceiros na Web mencionado neste guia, faça-o por seu próprio risco. A Macromedia fornece estes vínculos apenas como conveniência e a inclusão do vínculo não significa que a Macromedia endosse ou aceite qualquer responsabilidade pelo conteúdo dos sites de terceiros.

Isenção de responsabilidade da Apple

A APPLE COMPUTER, INC. NÃO DÁ GARANTIAS, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, RELATIVAS AO PACOTE DE SOFTWARE ANEXO, À SUA COMERCIALIZABILIDADE OU À SUA ADEQUAÇÃO A QUALQUER PROPÓSITO ESPECÍFICO. A EXCLUSÃO DAS GARANTIAS IMPLÍCITAS NÃO É PERMITIDA EM ALGUNS LOCAIS. A EXCLUSÃO ACIMA PODE NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LHE DÁ DIREITOS JURÍDICOS ESPECÍFICOS. VOCÊ PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIEM DE UM LUGAR PARA O OUTRO.

Copyright © 2002 Macromedia, Inc. Todos os direitos reservados. EUA Patentes 5.353.396, 5.361.333, 5.434.959, 5.467.443, 5.500.927, 5.594.855 e 5.623.593. Partes do software licenciadas sob patente americana 4.558.302 e contrapartes estrangeiras. Outras patentes pendentes. Copyright parcial 1988, 2000 Aladdin Enterprises. Todos os direitos reservados. Este software baseia-se em parte no trabalho do Independent JPEG Group. Copyright parcial 1998 Soft Horizons. 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.
Número de peça ZFW60M100PO

Agradecimentos

Redação: Dale Crawford, Tonya Estes, David Jacowitz, Kenneth Price

Edição: Rosana Francescato

Projeto gerenciado por: Stuart Manning

Produção: Caroline Branch, John Francis, Patrice O'Neill

Produção de localização sénior: Masayo Noda

Gerente de localização sénior: Sami Kaied

Gerente de projeto de localização: Gloria Figueroa

Fotografia: Chris Basmajian

Multimídia: Aaron Begley

Primeira edição: junho de 2002

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

ÍNDICE ANALÍTICO

INTRODUÇÃO

Guia de introdução	5
Requisitos do sistema	5
Instalação do Fireworks	6
O que há de novo no Fireworks	8

CAPÍTULO 1

Tutorial de princípios básicos do projeto gráfico	13
O que você aprenderá	13
O que você deve saber	13
Cópia da pasta Tutorials	14
Exibição do arquivo concluído	14
Criação e salva de um novo documento.	14
Exploração do ambiente de trabalho do Fireworks.	16
Criação e edição de um objeto vetorial	17
Importação de bitmap e seleção de pixels.	20
Adição e edição de efeitos ao vivo	23
Como trabalhar com camada e objeto	24
Criação e edição de máscara	28
Criação e edição de um texto.	30
Exportação do documento.	36
Seguir as próximas etapas.	40

CAPÍTULO 2

Tutorial de princípios básicos do projeto da Web	41
O que você aprenderá	41
O que você deve saber	41
Cópia da pasta Tutorials	42
Exibir a página da Web concluída	42
Abertura do arquivo de origem	43
Importação de um gráfico	43
Divisão do documento	44
Criação de um rollover de arrastar e soltar	46
Criação e edição de um botão para criar uma barra de navegação	49
Criação e edição de um menu pop-up	55
Otimização do documento	62
Exportação de HTML	65
Teste do arquivo concluído	68
Seguir as próximas etapas.	69

CAPÍTULO 3

Princípios básicos do Fireworks	71
Sobre gráficos vetoriais e de bitmap	71
Sobre o trabalho no Fireworks	72
Criação de um novo documento	73
Abertura e importação de um arquivo	74
Salva de um arquivo do Fireworks	80
Ambiente de trabalho do Fireworks	81
Alteração da tela	92

CAPÍTULO 4

Uso do Fireworks com outros aplicativos.	101
Como trabalhar com o Macromedia Dreamweaver MX.	101
Como trabalhar com o Macromedia Flash MX	115
Como trabalhar com o Macromedia FreeHand	120
Como trabalhar com o Macromedia Director	124
Como trabalhar com o Macromedia HomeSite	127
Como trabalhar com o Microsoft FrontPage	130
Como trabalhar com o Adobe Photoshop	133
Sobre como trabalhar com o Adobe GoLive	137
Sobre como trabalhar com editores de HTML	137

ÍNDICE	139
-------------------------	-----

INTRODUÇÃO

Guia de introdução

Macromedia Fireworks MX é a solução para produção e projetos gráficos profissionais na Web. É o primeiro ambiente de produção que trata e resolve os desafios especiais que se apresentam aos desenvolvedores e projetistas gráficos da Web.

Usar o Fireworks para criar, editar e animar imagens gráficas na Web, adicionar interatividade avançada e otimizar imagens em um ambiente profissional. No Fireworks, é possível criar e editar gráficos vetoriais e de bitmap em um único aplicativo. Tudo é editável, o tempo todo. E o usuário pode automatizar o fluxo de trabalho para atender as necessidades de atualizações e alterações demoradas.

Fireworks opera integrado com outros produtos da Macromedia como Flash, FreeHand e Director e também com os mais conhecidos aplicativos de imagens gráficas e editores de HTML, para proporcionar uma solução de Web verdadeiramente integrada. Você pode facilmente exportar imagens gráficas do Fireworks com código personalizado de HTML e Java Script para o editor HTML que estiver usando.

Requisitos do sistema

Antes de instalar o Fireworks, assegurar-se de que seu computador esteja equipado com o hardware e software descritos a seguir.

Microsoft Windows™

- Processador Intel® Pentium® II de 300MHz
- Windows 98 SE, ME, NT® 4 (Service Pack 6), 2000 ou XP
- 64 MB de RAM disponível (recomenda-se 128 MB) mais 80 MB de espaço disponível em disco
- resolução de 800 x 600 pixels, 256 cores ou melhor
- Adobe Type Manager® versão 4 ou posterior, para uso com fontes Tipo 1
- unidade de CD-ROM

Macintosh®

- Processador Power Macintosh G3, executando o OS 9.1 ou posterior, ou OS X versão 10.1 ou posterior
- 64 MB de RAM disponível (recomenda-se 128 MB) mais 80 MB de espaço disponível em disco
- resolução de 800 x 600 pixels, 256 cores ou melhor

- Adobe Type Manager versão 4 ou posterior para uso com fontes Tipo 1 (somente OS 9.x)
- unidade de CD-ROM

Instalação do Fireworks

Ler o documento ReadMe no DC-ROM do Fireworks para ficar a par das 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 se inicia, automaticamente. Se isso não acontecer, escolher Iniciar > Executar. Clicar em Procurar e escolher o arquivo Setup.exe no CD do Fireworks. Clicar em OK na caixa de diálogo Executar.
 - No Macintosh, clicar duas vezes no ícone Instalador do Fireworks.
- 3 Seguir as instruções da tela.

O programa de instalação solicita a digitação das informações necessárias.
- 4 Quando solicitado, reiniciar o computador.

Execução do Fireworks em sistemas conectados em rede

A Macromedia utiliza detecção de licença de rede para impedir que cópias do Fireworks com o mesmo número de série sejam executadas em vários sistemas conectados por uma rede local.

Se tentar iniciar o Fireworks e houver um número maior de usuários do que o definido pela licença executando o Fireworks na mesma rede, aparecerá um alerta de restrição de licença.

Se achar que não deveria receber esta mensagem ou se desejar obter licenças adicionais para o produto, entre em contato com o Suporte Técnico da Macromedia em <http://www.macromedia.com/br/support/email/cs/>.

Exibição de um arquivo instalado com Fireworks

Em algum momento pode ser 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 entender onde esses arquivos residem e por quê. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks; para tal, escolher Ajuda > Usando o Fireworks. Usuários do Mac OS X, escolher Ajuda > Ajuda do Fireworks).

Usuários de Macintosh devem prestar atenção especial ao novo formato que o Fireworks utiliza para armazenar o aplicativo e seus arquivos de configuração padrão. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Como aprender o Fireworks

Existem vários recursos para aprender a trabalhar com o Fireworks, inclusive um manual de início rápido impresso (*Guia de introdução do Fireworks MX*), o sistema de ajuda que pode ser iniciado no aplicativo, uma versão PDF da documentação completa do Fireworks e vários recursos informativos na Internet.

A Ajuda do Fireworks está disponível sempre que o aplicativo estiver ativo e contém a documentação completa do Fireworks. Escolher Ajuda > Usando o Fireworks para abrir a Ajuda do Fireworks. Usuários do Mac OS X, escolher Ajuda > Ajuda do Fireworks.

Os tutoriais do Fireworks fornecem uma introdução interativa aos principais recursos do aplicativo e podem ser concluídos em cerca de uma hora cada um. Eles incluem tarefas comuns do Fireworks como utilizar as ferramentas de desenho e edição, otimizar imagens e criar elementos interativos como rollovers e barras de navegação.

O painel de Respostas é um local central onde é possível encontrar tutoriais, notas técnicas e as mais atualizadas informações sobre o Fireworks, tudo em um único lugar. O painel de Respostas é dinâmico; com apenas um clique no botão é possível obter as atualizações e informações mais recentes sobre o Fireworks, diretamente da Macromedia.

O Aplicativo Fireworks possui várias caixas de diálogo e dicas de ferramentas, criadas para auxiliá-lo a utilizar o programa. As dicas de ferramentas aparecem quando o ponteiro ficar parado sobre um elemento da interface de usuário.

Guia de introdução do Fireworks MX inclui informações de visão geral sobre os recursos básicos do Fireworks.

O documento Utilização do Fireworks MX em PDF é um documento pesquisável e imprimível, que contém a documentação completa do Fireworks. O PDF está disponível no CD de instalação e no site da Macromedia na Web em <http://www.macromedia.com/br/>.

O site da Macromedia na Internet é atualizado regularmente com as últimas informações sobre o Fireworks, além de apresentar recomendações de usuários especializados, tópicos avançados, exemplos, dicas e novidades. Consultar o site da Macromedia na Web para saber das últimas notícias sobre o Fireworks e como obter o máximo do programa no site <http://www.macromedia.com/br/support/>.

O grupo de discussão Fireworks proporciona um intercâmbio estimulante para usuários do aplicativo, representantes de suporte técnico e para a equipe de desenvolvimento do Fireworks. Usar um leitor de grupo de notícias e ir para news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks.

Extending Fireworks MX inclui informações sobre escrita em JavaScript para automatizar as tarefas do Fireworks. Todos os comandos ou configurações no Fireworks podem ser controlados usando comandos JavaScript especiais que o Fireworks pode interpretar. A versão PDF do *Extending Fireworks MX* está disponível no CD de instalação e no site da Macromedia na Web em <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

Registro do Fireworks

Para obter suporte adicional da Macromedia, é importante registrar a cópia do Macromedia Fireworks, pela Internet ou por correio.

Após efetuar o registro, o usuário será colocado na lista de prioridade para receber notícias do momento sobre atualizações e novos produtos da Macromedia. E receberá e-mails contendo informações sobre atualizações do produto e novidades que aparecerem nos sites www.macromedia.com e www-euro.macromedia.com.

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

- Escolher Ajuda > Registro on-line e preencher o formulário eletrônico.
- Escolher Ajuda > Registro por correio, imprimir o formulário e enviar para o endereço indicado.

O que há de novo no Fireworks

Os novos recursos tornam o Fireworks MX um aplicativo cada vez mais acessível com maior capacidade para criar gráficos e maior interatividade com sites da Web. O Fireworks MX aumenta a produtividade de designers experientes da Web, desenvolvedores de HTML que também trabalhem com gráficos e desenvolvedores da Web iniciantes, que precisem desenvolver páginas da Web interativas e ricas em gráficos, com pouco ou nenhum conhecimento de JavaScript.

O Fireworks MX passou por um importante refinamento, com a racionalização da interface de usuário, capacidades mais poderosas de botões e menus pop-up e ferramentas vetoriais e de bitmap intuitivas. A integração com outros aplicativos da Macromedia — bem como com aplicativos de terceiros — facilita trabalhar com vários formatos de arquivos no Fireworks e enviá-los a outros aplicativos tranquilamente enquanto estiver trabalhando. Também é nova no Fireworks a capacidade para criar comandos JavaScript com o Macromedia Flash, que aparecem no Fireworks MX como painéis ou caixas de diálogo.

Recursos fáceis de usar

Graças a um ambiente de trabalho intuitivo e confortável — que inclui um Inspetor de propriedades e ferramentas que funcionam de forma profissional — o Fireworks MX é um aplicativo fácil de aprender e de início operacional rápido. O Fireworks MX tem nova aparência, melhor organizada e em consonância com outros aplicativos no Macromedia MX Studio.

Os aprimoramentos do gerenciamento de painéis incluem a capacidade de agrupar painéis e recolher os grupos de modo que apenas a barra de título do grupo fique visível, até que seja necessário usar os painéis. Pode-se encaixar os grupos de painéis em uma área de encaixe de painel para organizar o espaço de trabalho ou arrastar grupos ou painéis individuais em qualquer lugar no espaço de trabalho. Para mais informações, consultar “Organização de grupos de painéis e painéis” na página 85.

O Inspetor de propriedades é um painel dinâmico cheio de opções que mudam à medida que o usuário trabalha. Abrir um documento, e o Inspetor de propriedades exibirá as propriedades do documento como a cor e o tamanho da tela. Escolher uma ferramenta do painel Ferramentas, e o Inspetor de propriedades exibirá as opções da ferramenta. Selecionar um objeto vetorial, e ele exibirá as informações de traço e preenchimento.

É possível alterar essas e outras opções — inclusive Efeitos ao vivo, modos de mesclagem e opacidade — diretamente do Inspetor de propriedades, em vez de clicar para abrir ou ativar painel após painel. O Inspetor de propriedades, — familiar aos usuários do Macromedia Dreamweaver e Flash — reduz o número de painéis no espaço de trabalho. Para mais informações, consultar “Utilização do Inspetor de propriedades” na página 83.

A edição vetorial e de bitmap não-modal elimina a necessidade de manter-se atualizado nos modos vetoriais e de bitmap. Escolher uma ferramenta ou selecionar um tipo de objeto determina automaticamente se deverão ser criados e editados bitmaps, vetores ou texto.

Aprimoramentos da edição de bitmap proporcionam capacidades intuitivas para criar bitmaps por meio de recortar ou copiar e colar, para mover seleções de moldura entre bitmaps e para efetuar o ajuste fino de imagens com um novo grupo de ferramentas de retoque de imagens. Além disso, os comandos de seleção comuns estão organizados em um novo menu Seleção.

As seções do painel Ferramentas, que separam as ferramentas usadas para criar e editar objetos de bitmaps, vetoriais e objetos da Web oferecem dicas para escolher de forma intuitiva a ferramenta adequada e alcançar os resultados criativos previsíveis. Outras ferramentas e recursos de ferramentas são separados nas categorias Seleccionar, Cores e Exibir. Para mais informações, consultar “Utilização do painel Ferramentas” na página 82.

O botão Exportação rápida exibe opções convenientes para exportar vários formatos de arquivo ou estilos de HTML ou iniciar outros produtos Macromedia a partir da janela de documento, eliminando o tempo de configuração e racionalizando o fluxo de trabalho. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

O texto na tela permite integrar visualmente texto e gráficos sem a utilização do Editor de texto. Basta escolher a ferramenta Texto, clicar na tela e começar a digitar. No Inspetor de propriedades, é possível definir os atributos de texto para a ferramenta Texto antes de iniciar a digitação ou de realçar o texto existente e formatá-lo. O Fireworks MX tem uma gama de novos controles de texto e parágrafo para formatar texto. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

O zoom variável permite arrastar a ferramenta Ampliar para determinar o valor preciso da ampliação. Após arrastar para ampliar o documento, o valor da ampliação será exibido na caixa de texto Definir ampliação na parte inferior do documento.

A compatibilidade com Windows XP e Macintosh OS X beneficia-se de sistemas operacionais mais recentes. O Fireworks MX é totalmente “carbonizado” para suportar todas as melhorias da interface de usuário do SO X.

Exportação de XHTML permite exportar, atualizar e usar o Roundtrip XHTML nos mesmos estilos que o Fireworks oferece para HTML. É possível integrar totalmente (roundtrip) documentos legados que tenham sido convertidos em XHTML no Dreamweaver MX.

Painel Resultados, um novo recurso no Fireworks MX, Dreamweaver MX e Flash MX, é um vínculo atualizável para o conteúdo da Web, localizado de forma conveniente no espaço de trabalho do Fireworks. Quando estiver on-line, o usuário poderá clicar no botão Atualizar e fazer o download de informações de referência recentes da Macromedia ou fazer pesquisa on-line de documentação em bancos de dados, como de notas técnicas.

O corretor ortográfico pesquisa palavras incorretas em todos os blocos de texto do documento. Ao encontrar a palavra que não reconheça, ele oferece sugestões para corrigi-la ou permite adicioná-la ao seu dicionário.

Cache de fonte entre plataformas facilita compartilhar arquivos entre grupos de trabalho e clientes sem se preocupar com problemas de fonte entre plataformas. O Fireworks mantém a aparência de todo o texto de um documento em sistemas que não tenham as fontes existentes nesse documento.

Recursos de aumento de capacidade

O Fireworks MX apresenta uma série de novos recursos poderosos de criatividade e automação que os designers iniciantes da Web acharão fáceis de usar e que agradarão aos desenvolvedores mais experientes. Esses recursos fazem com que o Fireworks seja um elemento essencial do processo de design e desenvolvimento da Web desde a concepção até a integração.

O Assistente de gráficos controlado por dados permite atribuir variáveis a texto, imagens, pontos ativos e fatias, para gerar, em seguida, vários documentos baseados no original, cada um contendo informações exclusivas obtidas em um arquivo de banco de dados delimitado por vírgula ou XML.

O Criador da barra de navegação no menu Comandos automatiza o processo para a criação rápida de barras de navegação usando os convenientes símbolos de botão do Fireworks MX. É possível selecionar uma ocorrência de um símbolo de botão e escolher o número de cópias a fazer, escolher a orientação e o espaçamento vertical ou horizontal e atribuir rótulos de botão e URLs em uma caixa de diálogo integrada.

Os aprimoramentos do Editor de menu pop-up acrescentaram controle criativo ao novo recurso mais popular do Fireworks 4. Agora, é possível criar um menu pop-up horizontal ou vertical e determinar as características da borda, espaçamento da célula e o tamanho da célula, independentemente do tamanho do texto. Também é possível definir a posição de menus em relação ao objeto de acionamento, assim como a posição de submenus em relação ao item do menu de acionamento ou ao menu pop-up principal. O Fireworks gera, automaticamente, o código JavaScript; os menus exportados são totalmente compatíveis com o Dreamweaver MX. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

A edição de símbolo de botão no nível de ocorrência permite criar um símbolo de botão e, facilmente, diferenciar botões individuais com texto, URLs e alvos exclusivos usando o Inspetor de propriedades. Entretanto, é possível editar outras características gráficas no nível do símbolo e atualizar as edições em todas as ocorrências do botão sem afetar as propriedades no nível da ocorrência. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Recursos de fluxo de trabalho aberto

Não é necessário ficar limitado ao fluxo de trabalho de outra pessoa. Com o Fireworks MX, é possível integrar a produção gráfica ao processo de desenvolvimento com um fluxo de trabalho aberto e eficiente, que reconhece e oferece suporte aos formatos de arquivo, aplicativos e padrões utilizados.

Comandos JavaScript com interface SWF colocam a criação de comandos JavaScript em um nível mais elevado. Os desenvolvedores podem criar e executar comandos complexos para estender e automatizar o Fireworks MX por meio da combinação da API de extensibilidade do Fireworks JavaScript com interfaces desenvolvidas no Flash MX usando componentes e ActionScript. Para mais informações, consultar *Extending Fireworks MX*, disponível como documento PDF no CD de instalação e no site <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

Suporte ao Macromedia Exchange significa que os usuários, mesmo os que não estejam interessados em criar comandos JavaScript, podem fazer download de comandos criados por usuários a partir do Exchange. Os comandos aparecem no espaço de trabalho do Fireworks MX como painéis ou caixas de diálogo fáceis de usar. O Fireworks MX é fornecido com vários comandos criados pelo usuário no menu Comandos, assim como um painel Alinhar no menu Janela.

Os controles de layout da tabela de fatias permitem definir e otimizar layouts da tabela de fatias arrastando as guias de fatia. O Fireworks redimensiona, automaticamente, as fatias anexadas, adicionando e excluindo fatias conforme necessário. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

O recurso Reconstituir tabelas cria, de forma instantânea, um novo arquivo de origem PNG no Fireworks quando o usuário aponta para qualquer arquivo HTML que contenha tabelas com fatias de imagens. Comportamentos do Macromedia Fireworks e Dreamweaver, tais como rollovers de imagem e menus pop-up são importados e anexados às fatias apropriadas.

Isso será útil quando estiver trabalhando em projetos de site da Web existentes em que os únicos arquivos disponíveis forem as páginas HTML postadas. É possível abrir arquivos HTML no Fireworks e criar arquivos de origem PNG a partir deles. Para mais informações, consultar “Criação de arquivo PNG do Fireworks a partir de arquivos HTML” na página 76.

Texto do Roundtrip Photoshop 6 permite abrir arquivos Photoshop 6 ou 7 com texto intacto, de forma que os gráficos possam ser editados e exportados novamente para o formato do Photoshop, enquanto mantém aparência correta e possibilidade de edição. Para mais informações, consultar “Sobre importação de texto do Photoshop” na página 134.

Roundtrip com Microsoft FrontPage está disponível com um clique no botão Exportação rápida. As tabelas Iniciar e Editar funcionam no arquivo original no Fireworks; as tabelas são atualizadas no FrontPage sem perder as alterações de código feitas no FrontPage. Para mais informações, consultar “Exportação de HTML do Fireworks para o FrontPage” na página 131.

A integração com Macromedia Sitespring aplica as melhores práticas na produção e gerenciamento de clientes no espaço de trabalho do Fireworks MX. Basta escolher Janela > Sitespring para abrir a janela Sitespring. Para mais informações, consultar a documentação do Sitespring.

CAPÍTULO 1

Tutorial de princípios básicos do projeto gráfico

Este tutorial irá orientá-lo nas tarefas básicas para execução de um projeto gráfico com o Macromedia Fireworks MX. Você terá experiência prática usando o aplicativo gráfico da Web, líder no seu segmento, e aprenderá os conceitos básicos de um projeto gráfico no caminho.

Se já estiver familiarizado com projetos gráficos no Fireworks, talvez deseje ir para “Tutorial de princípios básicos do projeto da Web” na página 41, onde aprenderá tudo sobre como projetar páginas da Web com o Fireworks.

O que você aprenderá

Neste tutorial, em menos de uma hora, terá concluído as tarefas necessárias para criar uma propaganda de aluguel de carros clássicos usando o Fireworks. Você aprenderá o seguinte:

- Cópia da pasta Tutorials
- Exibição do arquivo concluído
- Criação e salva de um novo documento
- Exploração do ambiente de trabalho do Fireworks
- Criação e edição de um objeto vetorial
- Importação de bitmap e seleção de pixels
- Adição e edição de efeitos ao vivo
- Como trabalhar com camada e objeto
- Criação e edição de máscara
- Criação e edição de um texto
- Exportação do documento

O que você deve saber

Embora o tutorial seja projetado para usuários iniciantes do Fireworks, ele abrange diversos recursos novos do aplicativo, assim usuários avançados do Fireworks também podem ter benefícios. Não é necessário ser um designer gráfico para executar este tutorial, mas é preciso ter habilidades básicas com computadores e ser capaz de usar aplicativos comuns do espaço de trabalho. Entre outros, você deve saber como procurar arquivos e pastas no disco rígido.

Cópia da pasta Tutoriais

Antes de mais nada, fazer uma cópia da pasta Tutoriais, para salvar os resultados do seu trabalho permitindo, assim, que você ou outro usuário conclua o tutorial posteriormente, usando os arquivos originais.

- 1 Navegar até a pasta do aplicativo Fireworks no disco rígido.

Nota: Se não conseguir exibir a pasta do aplicativo Fireworks, talvez tenha acesso limitado aos arquivos do sistema. É possível fazer o download dos arquivos necessários ao tutorial no Centro de suporte Fireworks na Web em <http://www.macromedia.com/br/support/>.

- 2 Arrastar uma cópia da pasta Tutoriais para o espaço de trabalho.

Exibição do arquivo concluído

Exibir o arquivo do tutorial concluído para verificar a aparência do projeto após a conclusão.

- 1 Iniciar o navegador da Web.
- 2 No disco rígido, navegar até a pasta Tutoriais, copiada no espaço de trabalho, e procurar Tutorial1/Complete.

Nota: Algumas versões do Microsoft Windows ocultam, por padrão, as extensões dos tipos de arquivos conhecidos. Se essa configuração não tiver sido alterada, então os arquivos existentes na pasta Complete não exibirão as extensões. Ao manipular gráficos da Web, é preferível visualizar as extensões dos arquivos. Para informações sobre como exibir novamente as extensões de arquivos, consultar a Ajuda do Windows.

- 3 Selecionar o arquivo final.htm e arrastá-lo para uma janela aberta do navegador.

Neste tutorial, usará o Fireworks para desenhar e exportar uma cópia desta propaganda de aluguel de carros clássicos.

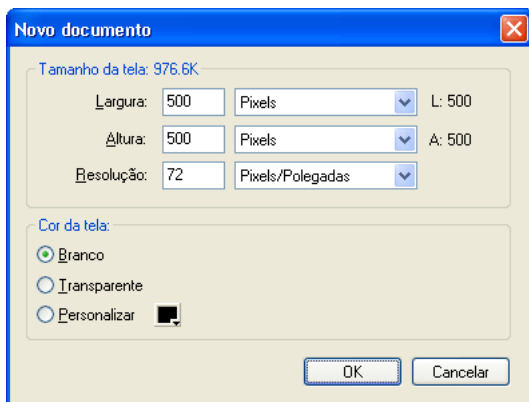
Nota: A pasta Complete também inclui o documento do Fireworks a partir do qual será gerado este arquivo JPEG. Para exibir o documento, clicar duas vezes em final.png.

Criação e salva de um novo documento

Agora, que o arquivo final.htm foi exibido, você está pronto para iniciar seu projeto.

- 1 No Fireworks, selecionar Arquivo > Novo.

A caixa de diálogo Novo Documento é aberta.

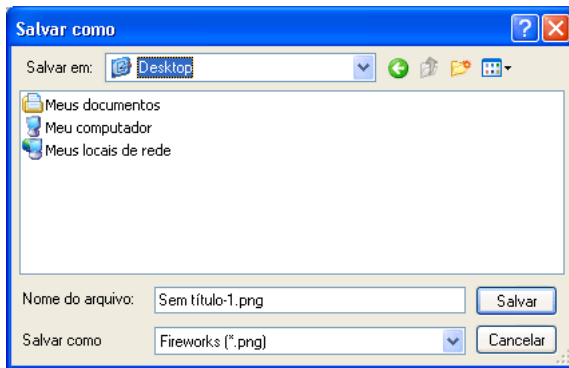


- 2 Digitar 480 para a largura e 214 para a altura. Certificar-se de que as medidas estejam em pixels e de que a cor da tela seja, branca e clicar em OK.

Uma janela do documento é aberta com uma barra de título em que se lê Untitled-1.png (Windows) ou Untitled-1 (Macintosh).

- 3 Se a janela do documento não estiver maximizada, ou seja, se não preencher o centro da tela, maximize-a clicando no botão de maximização (Windows) ou na caixa zoom (Macintosh) no topo da janela do documento. Isso proporcionará um grande espaço de trabalho.
- 4 Selecionar Arquivo > Salvar como.

A caixa de diálogo Salvar como (Windows) ou Salvar (Macintosh) é aberta.



- 5 Procurar a pasta Tutorials/Tutorial1 no espaço de trabalho.
- 6 Nomear o arquivo **Vintage**.
- 7 Selecionar a opção Adicionar extensão de nome de arquivo, caso isso ainda não tenha sido feito (apenas Macintosh).
- 8 Clicar em Salvar.

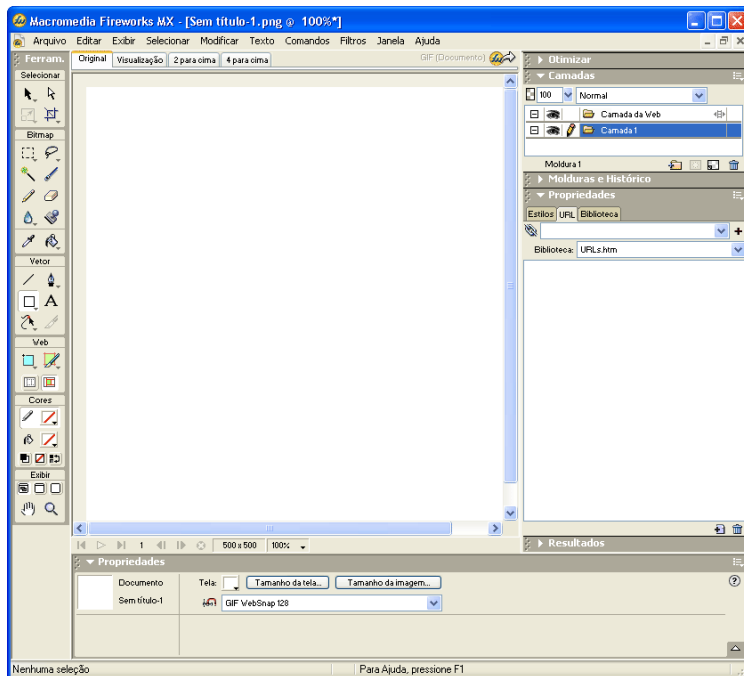
A barra de títulos exibe o novo nome do arquivo com a extensão PNG. PNG é o formato de arquivo nativo do Fireworks. A arquivo PNG é o arquivo de origem; é onde você realizará todo o seu trabalho no Fireworks. No final deste tutorial, aprenderá como exportar seu documento para outro formato para usá-lo na Web.

Quando estiver concluindo o tutorial, lembrar-se de salvar seu trabalho com frequência selecionando Arquivo > Salvar.

Nota: Na conclusão do tutorial, talvez ache útil desfazer uma alteração feita. O Fireworks pode desfazer várias das alterações recentes, dependendo do número de etapas de desfazer definido em Preferências. Para desfazer a alteração mais recente, selecionar Editar > Desfazer.

Exploração do ambiente de trabalho do Fireworks

Antes de prosseguir o tutorial, examinar os elementos que compõem o ambiente de trabalho do Fireworks:



- No centro da tela está a janela do documento. No centro da janela do documento está a tela. Esse é o local em que são exibidos o documento Fireworks e quaisquer imagens criadas.
- No topo da tela está uma barra de menus. A maior parte dos comandos do Fireworks pode ser acessando a partir da barra de menus.
- No lado esquerdo da tela está o painel Ferramentas. Se o painel Ferramentas não estiver visível, selecionar Janela > Ferramentas. O painel Ferramentas é onde você encontrará as ferramentas para selecionar, criar e editar diversos itens gráficos, bem como objetos da Web.
- Na base da janela está o Inspetor de propriedades. Se o Inspetor de propriedades não estiver visível, selecionar Janela > Propriedades. O Inspetor de propriedades exibe as propriedades de cada objeto ou ferramenta selecionada. É possível alterar essas propriedades. Se não houver objetos ou ferramentas selecionadas, o Inspetor de propriedades exibirá as propriedades do documento.

O Inspetor de propriedades exibe duas ou quatro fileiras de propriedades. Se o Inspetor de propriedades estiver na metade da altura, ou seja, exibindo apenas duas fileiras, será possível clicar na seta expansora no canto inferior direito para visualizar todas as propriedades.



Seta expansora na metade da altura

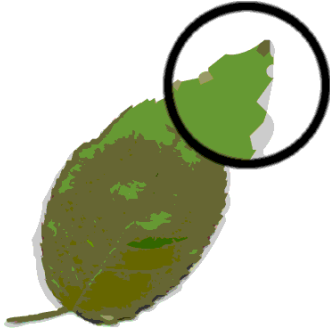
- No lado direito da tela há uma série de painéis como o painel Camadas e o painel Otimizar. É possível abrir esses e outros painéis a partir do menu Janela.
- Mover o ponteiro sobre diversos elementos da interface. Se o ponteiro for mantido sobre um item por algum tempo na interface, será exibida uma dica da ferramenta. As dicas das ferramentas identificam ferramentas, menus, botões e outros recursos de interface em todo o Fireworks. As dicas das ferramentas desaparecem ao distanciar o ponteiro dos elementos de interface que ele está identificando.

Você aprenderá mais sobre cada um desses elementos à medida que avançar neste tutorial.

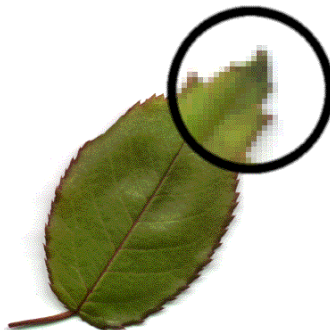
Criação e edição de um objeto vetorial

Com o Fireworks, pode-se criar e editar dois tipos de gráficos: objetos vetoriais e imagens bitmap.

Um objeto vetorial é uma descrição matemática de uma forma geométrica. Os traçados vetoriais são definidos por pontos. Os traçados vetoriais não apresentam degradação na qualidade quando você os aumenta ou os dimensiona para mais ou para menos. A folha da ilustração abaixo é um conjunto de objetos vetoriais. Observar o grau de suavidade das bordas da folha mesmo quando se aumenta o objeto.



Ao contrário, uma imagem bitmap é composta por uma grade de pixels coloridos. Imagens com variações complexas de cores como fotografias são, em geral, imagens bitmap.

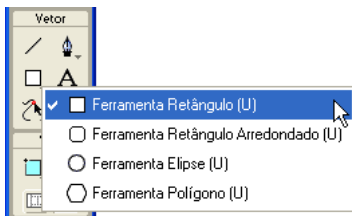


Enquanto vários aplicativos oferecem ferramentas para editar formas vetoriais ou imagens bitmap, o Fireworks permite que se trabalhe com ambos os tipos de gráficos. Você trabalhará com gráficos vetoriais nesta seção.

Criação de objetos vetoriais

Agora, você criará dois dos elementos gráficos do seu documento. Primeiro irá criar um retângulo azul na parte inferior do documento. Depois, criará um retângulo que atuará como uma borda do conteúdo da tela.

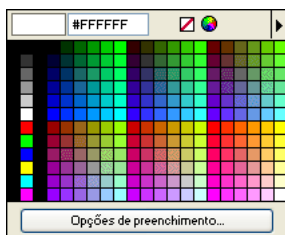
- 1 Selecionar a ferramenta Retângulo na seção Vetor do painel Ferramentas.



- 2 No Inspetor de propriedades, clicar na caixa Cor de preenchimento.



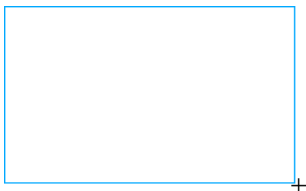
A janela pop-up Cor de preenchimento será aberta.



- 3 Digitar 333366 na caixa de texto no topo da janela e, em seguida, pressionar Enter.

A caixa Cor de preenchimento é alterada para um tom de azul escuro de modo a refletir sua opção de cor.

- 4 Na janela do documento, posicionar o ponteiro em forma de cruz sobre a tela e arrastá-lo para baixo e para a direita para criar um retângulo. É possível desenhar o retângulo em qualquer lugar da tela. Mais adiante neste procedimento, irá posicioná-lo e redimensioná-lo.



- 5 Ao soltar o botão do mouse aparecerá um retângulo azul escuro selecionado na área que você definiu.

É possível saber quando um objeto está selecionado pois esse é exibido com pontos azuis no canto. A maioria dos objetos também possui um realce azul em volta das bordas externas, mas os retângulos são uma exceção.

- 6 No canto esquerdo inferior do Inspetor de propriedades, digitar **480** na caixa Largura e **15** na caixa Altura, depois pressionar Enter.

O retângulo é redimensionado para ser ajustado às dimensões especificadas.



- 7 Selecionar a ferramenta Ponteiro na seção Selecionar do painel Ferramentas.
- 8 Arrastar o retângulo para que fique posicionado na parte inferior da tela, conforme mostrado abaixo. Usar as teclas de seta para obter um posicionamento exato.



- 9 Selecionar a ferramenta Retângulo novamente e desenhar um segundo retângulo. Desenhá-la em qualquer parte da tela e colocá-la no tamanho desejado. Você alterará suas propriedades e posição na próxima seção.

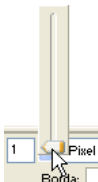
Definição de propriedades do objeto

Aqui, editará o segundo retângulo criado alterando seu tamanho, posição e cor no Inspetor de propriedades.

- 1 Com o retângulo ainda selecionado, clicar na caixa Cor do traço no Inspetor de propriedades e digitar **CCCCCC** como o valor da cor. Pressionar Enter para aplicar a alteração.



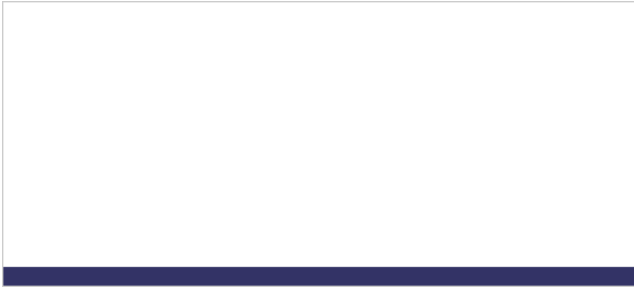
- 2 Definir o Tamanho da ponta como 1, arrastando o controle deslizante pop-up ou digitando um número na caixa de texto.



- 3 Clicar na caixa Cor de preenchimento no Inspetor de propriedades e clicar no botão Transparente.

- 4 No Inspetor de propriedades, digitar os valores a seguir nas caixas de altura, largura e coordenada. Depois, clicar fora do Inspetor de propriedades para aplicar as alterações.
- Largura: 480
 - Altura: 215
 - X: 0
 - Y: 0

O retângulo se transforma em uma borda cinza em volta da borda da tela.



Se o sistema usar o cinza cor de fundo da janela, talvez seja difícil visualizar o retângulo neste ponto. Mas, não se preocupe, ele ainda está lá.

- 5 Selecionar a ferramenta Ponteiro e clicar em qualquer lugar fora do retângulo para cancelar a seleção.

As propriedades alteram no Inspetor de propriedades. Como não há objetos selecionados, agora as propriedades do documento são visualizadas em vez das propriedades do objeto.

Importação de bitmap e seleção de pixels

A seguir, importará uma imagem bitmap e criará uma seleção flutuante com os pixels.

Importação de imagem

Você modificará a imagem de um automóvel clássico. Primeiro, é necessário importar a imagem.

- 1 Selecionar Arquivo > Importar e navegar até a pasta Tutoriais no espaço de trabalho. Procurar a pasta Tutorial1/Assets.
- 2 Selecionar car.jpg e clicar em Abrir.

- 3 Alinhar o ponteiro de inserção com o canto superior esquerdo da tela e clicar, conforme mostrado na ilustração a seguir.



A imagem aparece selecionada na tela.

- 4 Clicar em qualquer lugar fora da imagem selecionada para cancelar a seleção.

Criação de seleção de pixels

A seguir, você selecionará os pixels que compõem o carro na imagem importada e irá copiá-los e colá-los como um novo objeto.

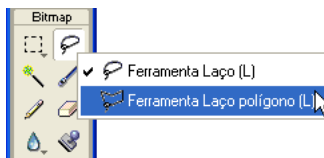
- 1 Selecionar a ferramenta Zoom na seção Exibir do painel Ferramentas.



- 2 Clicar uma vez na imagem.

A exibição é ampliada para 150%. O aumento permite melhor visualização do objeto selecionado e oferece um controle mais apurado sobre a seleção.

- 3 Clicar e manter pressionado o botão do mouse na ferramenta Laço na seção Bitmap do painel Ferramentas. Selecionar a ferramenta Laço polígono no menu pop-up que aparece.



A ferramenta Laço polígono permite que você desenhe uma seleção em volta dos pixels usando uma série de linhas retas. Você usará a ferramenta Laço polígono para selecionar os pixels que formam a imagem do carro.

- 4 No Inspetor de propriedades, definir a opção Borda como Suavização de serrilhado.

- 5 Clicar com o ponteiro da ferramenta Laço polígono na borda superior do carro, depois clicar várias vezes em volta da borda do carro para continuar com a seleção.



- 6 Completar a seleção movendo o ponteiro sobre o ponto em que iniciou a seleção. Um pequeno quadro cinza aparece ao lado do ponteiro Laço polígono para indicar que você está quase completando a seleção. Clicar para completar a seleção.



Uma borda de moldura aparecerá em volta dos pixels selecionados.

- 7 Selecionar Editar > Copiar.
A seleção é copiada na Área de transferência.
- 8 Selecionar Editar > Colar.
A imagem do carro é colada no documento como um novo objeto bitmap.
- 9 Selecionar a ferramenta Ponteiro e clicar duas vezes em qualquer lugar fora do bitmap para cancelar a seleção.
- 10 Clicar no menu pop-up Definir ampliação, na base da janela do documento, e retornar à exibição 100%.

Adição e edição de efeitos ao vivo

A seguir, aplicará efeitos ao vivo à imagem bitmap original. Além disso, alterará o embaçamento.

- 1 Clicar em qualquer parte da imagem do deserto. (Porém, cuidado para não clicar no carro.)

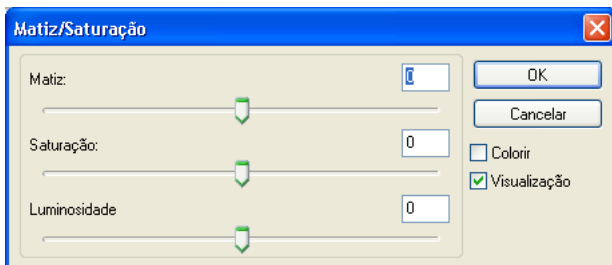


- 2 No Inspetor de propriedades, clicar no botão Adicionar efeitos (o botão com o sinal mais (+)).



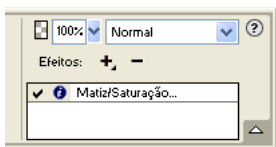
- 3 Selecionar Ajustar cor > Matiz/Saturação no menu pop-up Efeitos.

A caixa de diálogo Matiz/Saturação é exibida.



- 4 Selecionar a opção Colorir e clicar em OK.

A imagem fica colorida na tela e o efeito é adicionado à lista de Efeitos ao vivo no Inspetor de propriedades. Os efeitos ao vivo são editáveis; sempre é possível adicioná-los à lista, excluí-los ou editá-los.



- 5 Para editar um efeito, clicar duas vezes em Matiz/Saturação.



Dica: Uma outra opção, é clicar no botão Informações ao lado do efeito.

A caixa de diálogo Matiz/Saturação é exibida novamente.

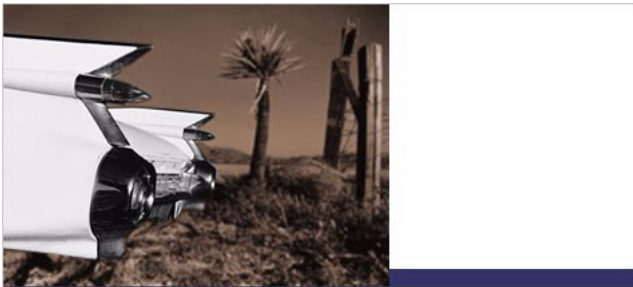
- 6 Alterar o Matiz para 25 e a Saturação para 20, e clicar em OK.

Os níveis de matiz e saturação da imagem são alterados para exibir uma aparência sépia, como nas fotografias antigas.

- 7 Para adicionar um outro Efeito ao vivo, clicar novamente no botão Adicionar efeitos.

- 8 Selecionar Embaçar > Embaçamento maior no menu pop-up Efeitos.

Os pixels do bitmap selecionado ficaram embaçados e o novo efeito é adicionado à lista de Efeitos ao vivo no Inspetor de propriedades.



Como trabalhar com camada e objeto

As camadas dividem um documento do Fireworks em planos distintos. Um documento pode ser formado por várias camadas e cada uma delas pode conter vários objetos. No Fireworks, o painel Camadas relaciona as camadas e os objetos contidos em cada camada.

Com a utilização do painel Camadas, é possível nomear, ocultar, mostrar e alterar a ordem de empilhamento das camadas e objetos, bem como mesclar bitmaps e aplicar máscaras de bitmap. Além disso, pode adicionar e excluir camadas com o painel Camadas.

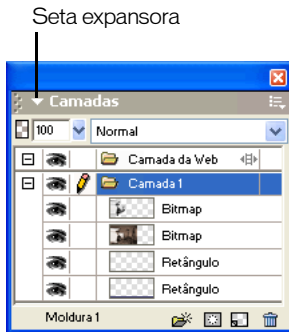
Nesta parte do tutorial, usará o painel Camadas para mesclar as duas imagens bitmaps. Depois, nomeará os objetos no seu documento. Além disso, usará o painel Camadas para alterar a ordem de empilhamento dos objetos.

Mais adiante no tutorial, irá usar o painel Camadas para aplicar uma máscara à imagem mesclada.

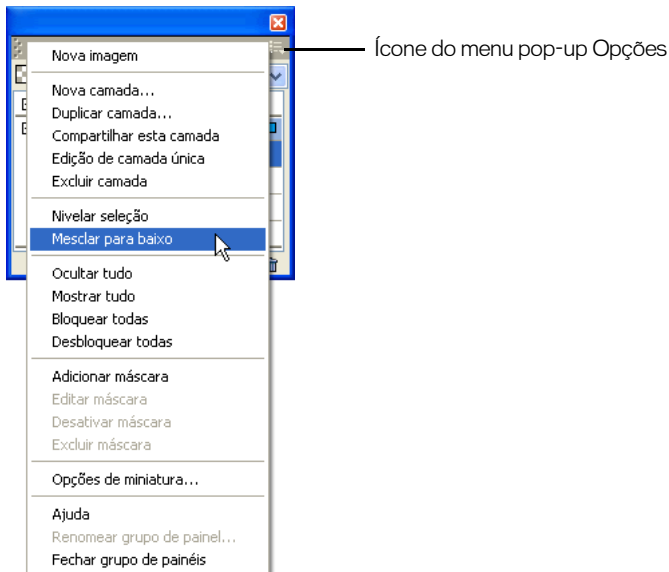
Mesclagem de bitmaps

Agora que aplicou efeitos ao vivo à imagem de fundo, irá mesclá-la com a imagem do carro em tons de cinza para criar um único bitmap.

- 1 Se o painel Camadas estiver minimizado ou invisível, clicar na seta expansora ou selecionar Janela > Camadas.



- 2 Clicar na miniatura da imagem do carro em tons de cinza no painel Camadas.
- 3 Com a imagem do carro selecionada, clicar no ícone do menu pop-up Opções na parte direita superior do painel Camadas.



- 4 Selecionar Mesclar para baixo.

No painel Camadas, os dois objetos bitmap são mesclados em um bitmap.

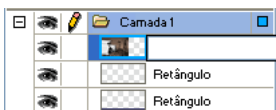
No Inspetor de propriedades não há mais efeitos na lista de Efeitos ao vivo. Isto é porque mesclar para baixo combina os pixels de cada bitmap e os renderiza de modo não editável como imagens separadas. Os efeitos ao vivo aplicados a um objeto ou bitmap não são mais editáveis depois que uma mesclagem para baixo for executada em outro bitmap.

Nomeação de um objeto

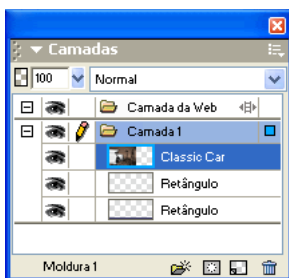
É sempre bom nomear seus objetos para poder identificá-los com facilidade mais tarde. Quando um documento se tornar grande e possuir vários objetos, o manuseio ficará difícil se os objetos não tiverem nomes exclusivos.

Nesta parte, nomeará os objetos no documento usando o painel Camadas e o Inspetor de propriedades.

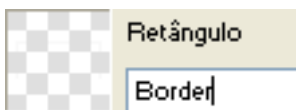
- 1 Clicar duas vezes na palavra Bitmap ao lado da miniatura da imagem no painel Camadas.
Uma caixa de texto é exibida.



- 2 Digitar **Classic Car** na caixa de texto e pressionar Enter.
O novo nome é aplicado ao objeto bitmap.



- 3 Na janela do documento, selecionar o retângulo cinza que circunda o documento. Se estiver muito difícil a visualização na tela, selecioná-lo no painel Camadas.
Desta vez, nomeará um objeto usando o Inspetor de propriedades.
- 4 Digitar **Border** na caixa Nome do objeto do Inspetor de propriedades e pressionar Enter.



O nome digitado também é exibido do lado da miniatura do objeto no painel Camadas.

- 5 Digitar um nome para o objeto do retângulo remanescente usando o painel Camadas ou o Inspetor de propriedades. Usar qualquer nome, mas certificar-se de que esteja escolhendo um nome representativo para poder identificar e gerenciar objetos facilmente no documento mais tarde.

Alteração da ordem de empilhamento de um objeto

A imagem bitmap mesclada sobrepõe o objeto da borda e o retângulo azul. A borda e o retângulo azul precisam permanecer no topo, pois você usará o painel Camadas para alterar a ordem de empilhamento dos objetos no documento.

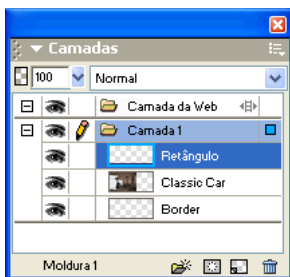
- 1 Clicar na miniatura do retângulo azul do painel Camadas para selecioná-la.
- 2 Arrastá-la para o topo da Camada 1, acima da miniatura Classic Car.

Nota: A camada mais acima no painel Camadas é sempre a camada da Web. Você aprenderá mais sobre a camada da Web em “Tutorial de princípios básicos do projeto da Web” na página 41.

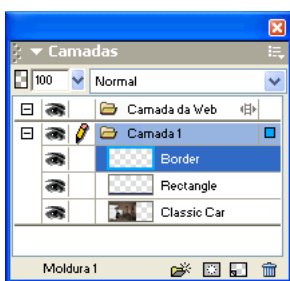
Durante o arraste do mouse, o ponteiro é alterado de modo a refletir que você está arrastando um objeto (apenas no Windows). Uma linha escura no painel Camadas indica onde o objeto será solto se o botão do mouse for liberado naquele momento.

- 3 Soltar o botão do mouse.

O retângulo azul é solto logo acima do objeto bitmap no painel Camadas. A ordem de empilhamento dos objetos também é alterada na tela. Agora, o retângulo azul sobrepõe o objeto bitmap e o objeto da borda.



- 4 Você deseja que o objeto da borda seja o objeto mais superior, então selecionar sua miniatura e arrastá-la para o topo do painel Camadas, acima do retângulo azul.



Criação e edição de máscara

Agora que várias modificações já foram efetuadas na imagem do carro clássico, você executará um último procedimento para que ela fique transparente gradativamente.

No Fireworks é possível aplicar dois tipos de máscaras: máscaras vetoriais e máscaras de bitmap. Neste tutorial, será aplicada uma máscara de bitmap simples à imagem do carro. Depois, irá modificá-la colocando um preenchimento de dégradé. Os pixels da máscara exibirão ou ocultarão a imagem do carro em função do valor de tons de cinza neles existentes.

Aplicação de máscara

Primeiro, aplicará uma máscara de bitmap branca e vazia, à imagem do carro. A máscara branca mostra um objeto ou uma imagem selecionada, enquanto os pixels pretos em uma máscara ocultam a imagem ou o objeto selecionado.

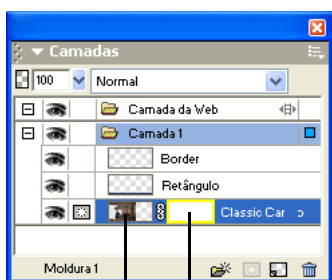
Além disso, irá pintar a máscara para fazer com que a imagem do carro pareça estar desaparecendo no fundo.

1 Com a ferramenta Ponteiro, selecionar a imagem bitmap.



2 Clicar no botão Adicionar máscara na base do painel Camadas.

Uma máscara transparente e vazia será adicionada à imagem selecionada. Para verificar se a máscara foi adicionada, observar a miniatura da máscara no painel Camadas. O realce amarelo em volta da miniatura da máscara indica que ela está selecionada.



Miniatura da máscara
Objeto da máscara

Edição da máscara

Agora, você vai dar à imagem bitmap uma transparência aparente introduzindo um preenchimento de dégradé na máscara.

1 Com a miniatura da máscara selecionada no painel Camadas, clicar e manter o botão do mouse pressionado na ferramenta Lata de tinta na seção Bitmap do painel Ferramentas. Selecionar a ferramenta Dégradé no menu pop-up que aparece.

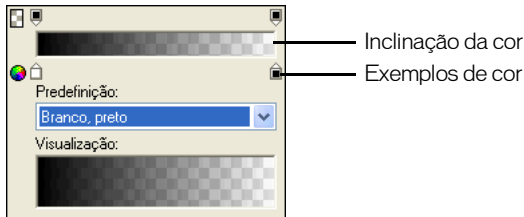


- 2 Clicar na caixa Cor de preenchimento no Inspetor de propriedades.

A janela pop-up Editar dégradé é aberta.

- 3 Selecionar Branco, Preto na base do menu pop-up Predefinição.

Os exemplos e a inclinação da cor são alterados para refletir a nova configuração. Os exemplos de cores localizados logo abaixo da inclinação da cor permitem a modificação das cores no dégradé.



- 4 Arrastar o exemplo de cores (branca) da esquerda para a direita, cerca de 1/4 do caminho, para ajustar o dégradé.
- 5 Clicar fora da janela pop-up Editar dégradé para fechá-la.
- 6 Na tela, arrastar o ponteiro Dégradé pela imagem bitmap, como mostrado na ilustração a seguir. A avaliação visual aparece na tela durante o arraste do mouse, permitindo a definição do ângulo e da distância em que o dégradé será aplicado.



- 7 Soltar o botão do mouse.

A máscara é modificada com o preenchimento de dégradé criado. A máscara afeta a imagem do carro conferindo a ela uma aparência de transparência em dégradé. A miniatura da máscara no painel Camadas exibe o preenchimento de dégradé aplicado.



- 8 Selecionar a ferramenta Ponteiro e clicar na miniatura da máscara no painel Camadas.

O Inspetor de propriedades mostra que a máscara foi aplicada usando sua aparência de tons de cinza. Os pixels mais escuros da máscara bloqueiam a imagem do carro, enquanto os pixels mais claros mostram o carro.

Criação e edição de um texto

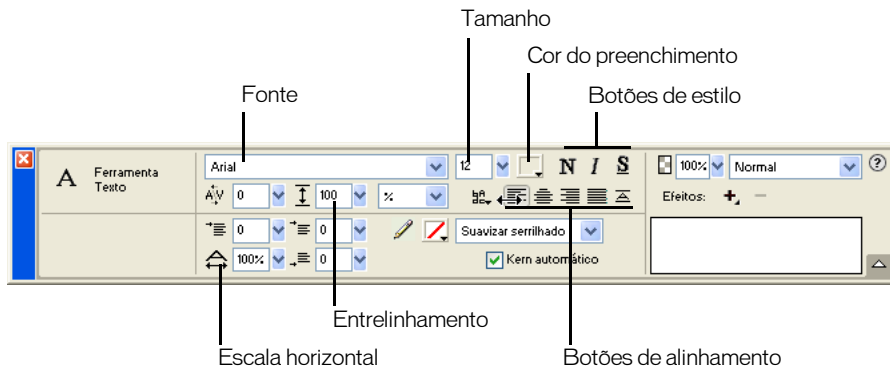
A seguir, adicionará texto ao documento e aplicará propriedades ao texto com o Inspetor de propriedades. Além disso, criará quatro blocos de texto, dois para o título da propaganda e dois para o texto do corpo.

Criação do texto de título

Primeiro criará o texto do título para a propaganda de aluguel de carro.

- A** 1 Selecionar a ferramenta Texto na seção Vetor do painel Ferramentas e mover o ponteiro sobre a janela do documento.

O ponteiro é alterado para uma forma de I e o Inspetor de propriedades exibe as propriedades do texto.



- 2 No Inspetor de propriedades, executar um destes procedimentos:

- Selecionar Times New Roman no menu pop-up Fonte.
- Digitar 85 como o tamanho da fonte.
- Clicar na caixa Cor de preenchimento. O ponteiro é alterado para um conta-gotas. Clicar no ponteiro conta-gotas no retângulo azul da tela.

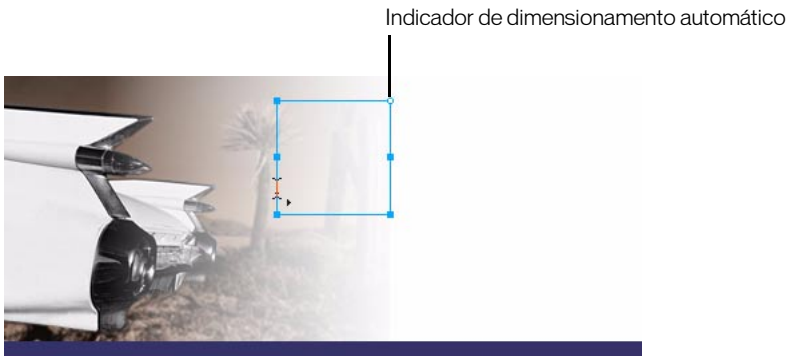


A janela pop-up de cores é fechada e a caixa Cor de preenchimento é alterada para refletir a cor escolhida.

- Certificar-se de que nenhum dos botões de estilo (Negrito, Itálico e Sublinhado) esteja selecionado.
 - Clicar no botão Alinhamento à esquerda.
- 3 Com o ponteiro em forma de I, clicar uma vez no meio da tela.

Um bloco de texto vazio será criado.

O círculo vazado no canto superior direito do bloco de texto indica que o bloco de texto é dimensionado automaticamente. Um bloco de texto dimensionado automaticamente no Fireworks ajusta sua própria largura com base na linha de texto mais longa do bloco.



- 4 Digitar **Vintage** no bloco de texto.

A largura do bloco de texto é expandida durante a digitação.

- 5 Clicar uma vez fora do bloco de texto para aplicar a entrada do texto.

O bloco de texto permanece selecionado e a ferramenta Texto ainda é a ferramenta selecionada. O círculo vazado no bloco de texto não está mais visível. Esse indicador somente está visível durante a inserção ou edição de texto.

- 6 Selecionar a ferramenta Ponteiro e arrastar o texto para posicioná-lo como mostrado na ilustração a seguir.



- 7 Clicar fora do bloco de texto para cancelar a seleção e escolher de novo a ferramenta Texto.
- 8 No Inspetor de propriedades, escolher Arial como fonte e 12 como o tamanho da fonte.
- 9 Clicar novamente na tela, em algum lugar sob o bloco de texto recém-criado e digitar **CLASSIC RENTALS** em caixa alta.

- 10 Selecionar a ferramenta Ponteiro para aplicar a entrada do texto.

A alternância para uma outra ferramenta no painel Ferramentas aplica entradas e edições de texto da mesma forma que ao clicar fora de um bloco de texto. Ao pressionar a tecla Esc você obterá o mesmo resultado.

- 11 Arrastar o novo bloco de texto para posicioná-lo logo abaixo do bloco de texto Vintage, conforme mostrado na ilustração a seguir.



- 12 Clicar fora do bloco de texto para cancelar a seleção.

Criação do texto do corpo

Em seguida, criará dois blocos de texto que compõem o texto do corpo desta propaganda.

- 1 Selecionar a ferramenta Texto.
- 2 Agora, em vez de apenas clicar na tela, arrastar a ferramenta para desenhar uma moldura com o ponteiro em forma de I, conforme mostrado na ilustração a seguir.



A bloco de texto é exibido. O quadrado vazado no canto superior direito indica que o bloco de texto tem uma largura fixa, definida pela moldura desenhada. Os blocos de texto com largura fixa mantêm a mesma largura especificada independentemente da quantidade de texto digitado. A alça de canto vazada é ativada ou desativada ao ser clicada. Clicando duas vezes nela alternará o bloco de texto entre dimensionamento automático e largura fixa.

- 3 Digitar o texto a seguir sem inserir nenhuma quebra de linha durante a digitação:

Indulge yourself by traveling in a Vintage classic automobile, with a chauffeur to whisk you to any destination.

Dica: Se você estiver exibindo o tutorial on-line, basta simplesmente copiar e colar o texto acima no bloco de texto do Fireworks.



O texto flui no bloco de texto criado. O bloco de texto cresce na vertical, não na horizontal.

- 4 Selecionar a ferramenta Ponteiro e clicar fora do bloco de texto para cancelar a seleção. Depois, escolher de novo a ferramenta Texto.
- 5 No Inspetor de propriedades, clicar na caixa Cor de preenchimento e escolher o branco como a cor do texto.
- 6 Clicar no canto inferior esquerdo da tela.

Um novo bloco de texto será exibido no topo do retângulo azul.

- 7 Digitar o texto a seguir em caixa alta sem inserir quebras de linha:

SPORTS - LUXURY - CONVERTIBLE - LIMOUSINE - ANTIQUE - NEO-CLASSIC - EXOTIC - ROADSTER

Dica: Se estiver exibindo o tutorial on-line, basta simplesmente copiar e colar o texto acima.

- 8 Selecionar a ferramenta Ponteiro e reposicionar o bloco de texto conforme mostrado a seguir.



Todo texto criado no Fireworks pode ser editado da mesma forma que em um processador de textos. Para editar texto, basta clicar duas vezes em um bloco de texto com a ferramenta Ponteiro, realçar o texto a ser alterado e digitar em cima dele. Ou, clicar com o ponteiro em forma de I em qualquer parte do bloco de texto para introduzir o novo texto.

Definição de uma propriedade de texto

Agora que os blocos de texto foram criados, você utilizará o Inspetor de propriedades para alterar diversas propriedades do texto.

1 Selecionar o bloco de texto Vintage.

As propriedades do bloco de texto aparecem no Inspetor de propriedades. Essas propriedades são semelhantes às opções exibidas quando a ferramenta Texto está selecionada.

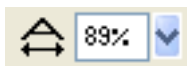
2 No Inspetor de propriedades, executar um destes procedimentos:

- Selecionar Suavizar serrilhado no menu pop-up Nível de suavização de serrilhado, caso esse ainda não esteja selecionado. A suavização de serrilhado suaviza as bordas do texto para que os caracteres do texto apareçam mais limpos e mais legíveis.

Em geral, as fontes serif, como Times New Roman, têm melhor aparência se a opção Suavizar serrilhado estiver definida com um tamanho superior a 45 pontos. Da mesma forma, as fontes sans serif, como Arial, têm melhor aparência se a opção Suavizar serrilhado estiver definida com um tamanho superior a 32 pontos.

Dica: O termo *serif* se refere a linhas mínimas (muitas vezes chamadas de “pés”) anexadas aos caracteres do texto de fontes como Times New Roman. A fonte *Arial* é considerada uma fonte sans serif porque os caracteres do texto não contêm serifs.

- Definir a opção Escala horizontal no Inspetor de propriedades como 89% e pressionar Enter.



Os caracteres no bloco de texto Vintage se tornam mais finos. A escala horizontal alonga ou reduz os caracteres no texto selecionado no sentido horizontal. A configuração padrão é 100%. Uma opção maior alongará o texto na horizontal e uma opção menor diminuirá na largura.

3 Arrastar o bloco de texto Vintage para que fique posicionado como mostrado na ilustração a seguir.



4 Selecionar o bloco de texto Classic Rentals.

5 No Inspetor de propriedades, executar um destes procedimentos:

- Clicar na caixa Cor de preenchimento, digitar FF6600 como o valor da cor e pressionar Enter.
- Clicar no botão Negrito.

- Selecionar Ondular suavização de serrilhado no menu pop-up Nível de suavização de serrilhado.
- Em geral, as fontes sans serif como a Arial têm melhor aparência se definidas como Ondular suavização de serrilhado quando seus tamanhos forem entre 12 e 18 pontos. Da mesma forma, as fontes serif têm melhor aparência se definidas como Ondular suavização de serrilhado, quando seus tamanhos forem entre 24 e 32 pontos.
- 6 Arrastar o bloco de texto para reposicioná-lo como mostrado a seguir.



- 7 Selecionar o bloco de texto Mate.
- 8 No Inspetor de propriedades, executar um destes procedimentos:
- Definir o tamanho da fonte como 13.
 - Selecionar preto como a cor do texto.
 - Clicar no botão Alinhamento à direita.
 - Selecionar Ondular suavização de serrilhado no menu pop-up Nível de suavização de serrilhado.
 - Definir a opção Escala horizontal como 88%.
 - Definir a opção Entrelinhamento como 150% e pressionar Enter. O entrelinhamento define o espaço entre as linhas do texto. O entrelinhamento normal de texto é 100%. Qualquer opção acima de 100% aumentará o espaço entre as linhas e qualquer fator abaixo moverá as linhas para ficarem mais próximas.



- 9 Arrastar uma das alças de canto do bloco de texto para redimensioná-lo, a fim de que o texto flua como mostrado a seguir. Se necessário, arrastar todo o bloco de texto para reposicioná-lo.



- 10 Selecionar o bloco de texto na base do documento.
- 11 No Inspetor de propriedades, executar um destes procedimentos:
 - Definir o tamanho da fonte como 13.
 - Selecionar Ondular suavização de serrilhado no menu pop-up Nível de suavização de serrilhado.
 - Definir a opção Escala horizontal como 75% e pressionar Enter.
- 12 Reposicionar o bloco de texto se necessário.

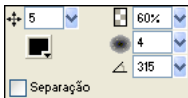


Adicionar uma sombra ao texto

É possível aplicar efeitos ao vivo ao texto. Aqui, irá adicionar uma sombra ao texto Vintage usando os controles de Efeitos ao vivo no Inspetor de propriedades.

- 1 Selecionar o bloco de texto Vintage.
- 2 Clicar no botão Adicionar efeitos no Inspetor de propriedades. Selecionar Sombra e brilho > Aplicar sombra no menu pop-up Efeitos.

As opções para o novo efeito aparecem em uma janela pop-up.



- 3 Digitar 5 em Distância e 60% em Opacidade. Clicar fora da janela pop-up para fechá-la. Um efeito de sombra é adicionado ao bloco de texto Vintage.
- 4 Clicar em uma área vazia da janela do documento para cancelar a seleção do bloco de texto.

Exportação do documento

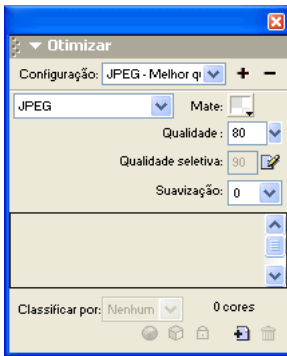
Nesta fase, você criou um objeto vetorial e editou suas propriedades, importou uma imagem bitmap e fez modificações nos pixels, além de ter criado e formatado texto. Agora, está pronto para otimizar e exportar o documento.

Otimização do gráfico

Antes de exportar qualquer documento do Fireworks, sempre é necessário otimizá-lo. A otimização assegura que um gráfico seja exportado com o melhor equilíbrio de compressão e qualidade possível.

- 1 Executar um destes procedimentos para abrir o painel Otimizar, caso ainda não esteja aberto:
 - Selecionar Janela > Otimizar.
 - Se o painel estiver minimizado no lado direito da tela, clicar na seta expansora para exibir todo o painel.

- 2 Selecionar JPEG - Melhor qualidade no menu pop-up Configurações.
As opções no painel são alteradas para refletir a nova configuração.



Essas configurações podem ser alteradas, mas neste tutorial usaremos as configurações padrão.

- 3 Clicar na guia Visualizar perto do topo da janela do documento.

A guia Visualizar exibe o documento na forma como ele aparecerá quando exportado com as configurações atuais.



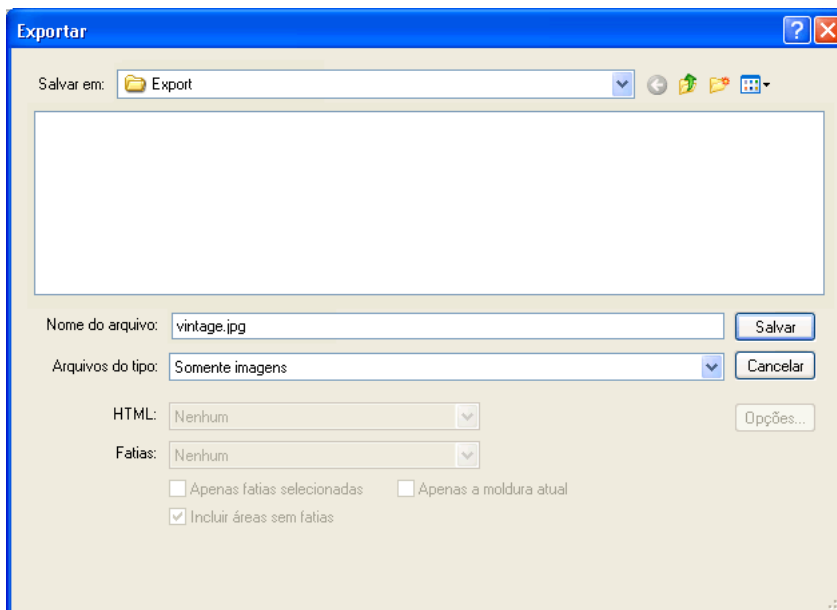
Na parte superior direita da janela, o Fireworks exibe qual será o tamanho do arquivo exportado e o tempo estimado que levará para exibir o gráfico ao ser visualizado na Web.

Exportação do gráfico

O gráfico foi otimizado, portanto você já está pronto para exportá-lo como um arquivo JPEG.

- 1 Selecionar Arquivo > Exportar.

A caixa de diálogo Exportar é aberta.



O nome do arquivo listado possui a extensão .jpg. O Fireworks escolhe este formato de arquivo, pois foi selecionado no painel Otimizar.

- 2 Navegar até a pasta Tutoriais no espaço de trabalho e procurar Tutorial1/Export.
- 3 Certificar-se de que o menu pop-up Salvar como tipo (Windows) ou Salvar Como (Macintosh) lê Somente imagens e clicar em Salvar.

O arquivo JPEG é exportado para o local especificado.

Lembrar-se de que o arquivo PNG é seu arquivo de origem ou arquivo de trabalho. Embora tenha exportado o documento no formato JPEG, também é necessário salvar o PNG, pois, assim, qualquer alteração feita também será refletida no arquivo de origem.

- 4 Selecionar Arquivo > Salvar para salvar as alterações no arquivo PNG.
- 5 Selecionar Arquivo > Fechar.

Exibição do documento exportado

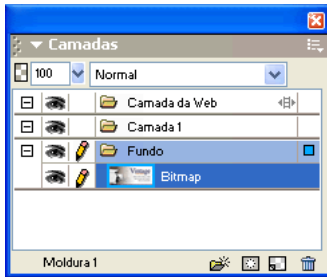
O novo arquivo criado durante o processo de exportação está localizado na pasta especificada.

- 1 No Fireworks, selecionar Arquivo > Abrir e procurar a pasta Export.

O Fireworks criou um arquivo neste local denominado vintage.jpg.

2 Selecionar vintage.jpg e clicar em Abrir.

O gráfico é aberto em uma nova janela do documento do Fireworks. No painel Camadas, todos os objetos foram nivelados. Quando isso ocorre, os objetos são mesclados em um único objeto e tornam-se objetos que não podem ser editados como objetos separados.



O Inspetor de propriedades exibe as propriedades de um bitmap. Todos os efeitos ao vivo e outros atributos aplicados com o Inspetor de propriedades não estão mais disponíveis para o bitmap selecionado.



O documento fica com essa aparência porque o Fireworks tem que nivelar a imagem e todas as propriedades quando se escolheu exportá-lo para o formato JPEG. No entanto, você ainda tem o arquivo PNG de origem, assim se precisar trabalhar mais no desenho, sempre será possível abrir o arquivo PNG e todos os objetos ainda poderão ser editados.

3 Selecionar Arquivo > Abrir e selecionar vintage.png na pasta Tutorial1. Clicar em Abrir.

No painel Camadas, todos os objetos estão novamente disponíveis como objetos separados. Cada objeto é editável e possui suas propriedades.

4 Clicar em cada objeto.

O Inspetor de propriedades exibe as diversas opções para cada um dos objetos selecionados.

5 Selecionar o texto Vintage na tela.

O efeito ao vivo Aplicar sombra desse objeto de texto aparece no Inspetor de propriedades.

Agora, é possível observar a vantagem de usar um arquivo PNG do Fireworks como seu arquivo de origem. Você pode fazer alterações em um documento e esse sempre será editável, mesmo se escolher exportar o documento para outro formato como o JPEG.

Seguir as próximas etapas

As tarefas necessárias para criar gráficos no Fireworks foram completadas. Você aprendeu como criar e salvar um novo documento e como adicionar objetos vetoriais e gráficos de bitmap ao documento. Além disso, aplicou efeitos ao vivo, trabalhou com camadas, criou uma máscara e adicionou texto. Finalmente, aprendeu a exportar o gráfico concluído.

Para obter informações sobre qualquer recurso mencionado neste tutorial e informações sobre recursos adicionais do Fireworks, consultar o índice de *Usando o Fireworks* ou pesquisar os tópicos da Ajuda do Fireworks. Para mais tutoriais do Fireworks, visitar o site da Macromedia na Web, em <http://www.macromedia.com/br/>. Certificar-se de visitar o premiado Centro de suporte da Macromedia, em <http://www.macromedia.com/br/support/>.

Para aprender como usar o Fireworks na criação de páginas da Web interativas, consultar “Tutorial de princípios básicos do projeto da Web” na página 41. Você usará a imagem JPEG exportada deste documento e a importará na página da Web. Além disso, aprenderá a criar interatividade na Web como botões, rollovers e menus pop-up.

CAPÍTULO 2

Tutorial de princípios básicos do projeto da Web

Este tutorial irá orientá-lo nas tarefas básicas para execução de um projeto gráfico e interativo para Web com o Macromedia Fireworks MX. Você adquirirá experiência na prática usando o aplicativo gráfico da Web, líder no seu segmento, e aprenderá os conceitos de um projeto de Web enquanto treina.

O que você aprenderá

Neste tutorial, você vai repetir um fluxo de trabalho de produção típico do Fireworks para o projeto de uma página da Web. Você aprenderá o seguinte:

- Cópia da pasta Tutoriais
- Exibir a página da Web concluída
- Abertura do arquivo de origem
- Importação de um gráfico
- Divisão do documento
- Criação de um rollover de arrastar e soltar
- Criação e edição de um botão para criar uma barra de navegação
- Criação e edição de um menu pop-up
- Otimização do documento
- Exportação de HTML
- Teste do arquivo concluído

O que você deve saber

Antes de iniciar este tutorial, é necessário estar familiarizado com a criação de imagens gráficas no Fireworks ou em outros aplicativos gráficos de bitmap ou vetoriais. Além disso, precisa possuir as habilidades básicas descritas no Fireworks “Tutorial de princípios básicos do projeto gráfico” na página 13. Em especial, você deve saber como realizar as seguintes tarefas no Fireworks:

- Salva de um documento
- Seleção de um objeto
- Edição de uma propriedade de objeto
- Exibição e utilização de um painel

- Como trabalhar com camadas e objetos
- Criação e edição de texto
- Exportação de gráfico

Cópia da pasta Tutorials

Antes de mais nada, fazer uma cópia da pasta Tutorials, para salvar os resultados do seu trabalho permitindo, assim, que você ou outro usuário possa concluir o tutorial em uma outra oportunidade, usando os arquivos originais.

Se tiver concluído o tutorial Princípios básicos do projeto gráfico, você já terá feito uma cópia da pasta Tutorials, portanto pode ignorar esta etapa.

- 1 Navegar até a pasta do aplicativo Fireworks no disco rígido.

Nota: Se não conseguir exibir a pasta do aplicativo Fireworks, talvez tenha acesso limitado aos arquivos do sistema. É possível fazer o download dos arquivos necessários ao tutorial no Centro de suporte Fireworks na Web em <http://www.macromedia.com/br/support/>.

- 2 Arrastar uma cópia da pasta Tutorials para o espaço de trabalho.

Exibir a página da Web concluída

A seguir, exibirá o arquivo do tutorial concluído para ver como o projeto terminado aparecerá depois de exportá-lo como um arquivo HTML.

- 1 Iniciar o navegador da Web.
- 2 No disco rígido, navegar até a pasta Tutorials, copiada no espaço de trabalho, e procurar Tutorial2/Complete.

Nota: Algumas versões do Microsoft Windows ocultam, por padrão, as extensões dos tipos de arquivos conhecidos. Se essa configuração não tiver sido alterada, então os arquivos existentes na pasta Complete não exibirão as extensões. Na manipulação de gráficos e páginas da Web, é preferível visualizar as extensões dos arquivos. Para informações sobre como exibir novamente as extensões de arquivos, consultar a Ajuda do Windows.

- 3 Selecionar o arquivo final.htm e arrastá-lo para uma janela aberta do navegador.

Para o tutorial, você concluirá uma versão parcialmente terminada desta página da Global, uma locadora de carros.

- 4 Mover o ponteiro sobre a imagem grande Vintage.

Quando o ponteiro mover sobre a imagem Vintage, uma outra imagem na página será alterada. Isso é denominado um *rollover desarticulado*.

- 5 Mover o ponteiro pela barra de navegação no topo da página da Web. Os botões são alterados em função da passagem do ponteiro sobre eles. Clicar no botão Rates para testar o link.

O link leva você à página do Fireworks, em <http://www.macromedia.com/br/>, mas será necessário digitar seu próprio URL para esse e outros itens ao concluir o tutorial.

- 6 Usar o botão Voltar do navegador para retornar à página final.htm.
- 7 Mover o ponteiro sobre a imagem Worldwide Airports. Um menu pop-up será exibido. Fazer um rollover com o ponteiro sobre cada item do menu, inclusive sobre o primeiro item, que contém um submenu.
- 8 Clicar em United States para testar o link, depois retornar à página final.htm.

- 9 Ao concluir a exibição da página da Web, poderá fechá-la ou deixá-la aberta para referência conforme seguir no tutorial.

Nota: A pasta Complete também inclui o documento do Fireworks a partir do qual o arquivo HTML é gerado. Para exibir o documento, clicar duas vezes em final.png.

Abertura do arquivo de origem

Você exibiu o arquivo final.htm em um navegador; agora, está pronto para iniciar seu projeto.

- 1 No Fireworks, selecionar Arquivo > Abrir.
- 2 Navegar até a pasta Tutorials no espaço de trabalho. Procurar Tutorial2/Start e abrir global.png.

Nota: Durante a execução do tutorial, lembrar-se de salvar o trabalho com frequência selecionando Arquivo > Salvar.

Importação de um gráfico

Agora que você já abriu o projeto não concluído da página Global na Web, importar um gráfico.

Se tiver concluído o tutorial Princípios básicos do projeto gráfico do Fireworks, usará o JPEG que você criou. Se não tiver executado este tutorial, existe uma imagem concluída para você.

- 1 Selecionar Arquivo > Importar e executar uma das ações a seguir:
 - Se tiver concluído o tutorial Princípios básicos do projeto gráfico, procurar a pasta Tutorial1/Export.
 - Se não tiver concluído o tutorial Princípios básicos do projeto gráfico, procurar a pasta Tutorial2/Assets.
- 2 Selecionar vintage.jpg e clicar em Abrir.
- 3 Clicar em qualquer lugar da área branca e vazia da tela.

A imagem é exibida, selecionada.
- 4 Arrastar a imagem para que fique posicionada conforme mostra a ilustração a seguir.



Divisão do documento

Os designers da Web usam um processo denominado *fatiamento* para recortar documentos da Web em pequenas partes, por uma série de motivos. Imagens menores são transferidas de modo mais rápido na Web, desta forma os usuários podem observar o carregamento da página aos poucos em vez de esperar a transferência de uma imagem enorme. Além disso, o fatiamento viabiliza a otimização de várias partes de um documento de modo diferente. O fatiamento também é necessário para introduzir interatividade.

Aqui, você irá criar fatias para alguns dos elementos gráficos da página da Web. Posteriormente, introduzirá interatividade a essas fatias, além de definir configurações de compactação e otimização para elas.

- 1 Com a imagem Vintage ainda selecionada, selecionar Editar > Inserir > Fatia.

Uma fatia é inserida no topo da imagem. Por padrão, as fatias possuem uma sobreposição verde.



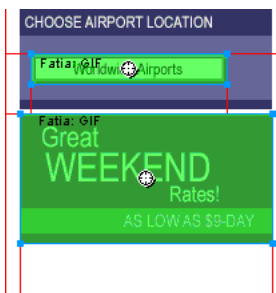
- 2 Clicar em qualquer lugar fora da fatia para cancelar a seleção.

As guias de fatia vermelhas definem a fatia, estendendo a altura e a largura do documento. Quando tiver criado a fatia, o Fireworks dividirá automaticamente o restante do documento.

Nota: Se você não visualizar as guias de fatia vermelhas, selecionar Exibir > Guias de fatia.

- 3 Clicar com a tecla Shift no gráfico Worldwide Airports e no gráfico Great WEEKEND Rates no lado esquerdo do documento, para selecionar os dois ao mesmo tempo.
- 4 Selecionar Editar > Inserir > Fatia. Na caixa de mensagem que é exibida, selecionar Múltiplos. Isso permite a inserção de várias fatias ao mesmo tempo.

As fatias são inseridas no topo de cada um dos gráficos selecionados. A adição de outras fatias altera o layout de fatias automáticas no restante do documento.



- 5 Clicar em qualquer lugar fora das fatias para cancelar a seleção.

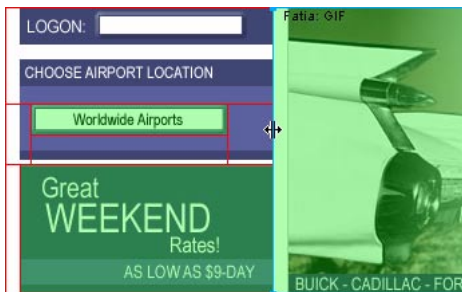
Existe agora um espaço entre as fatias Vintage e Great WEEKEND Rates. Esta é uma fatia automática fina.

- 6 Colocar o ponteiro sobre a guia da fatia esquerda da imagem Vintage.



O ponteiro é alterado para um ponteiro Movimento de guia, indicando que você pode clicar na guia de fatia e arrastá-la. Com o arraste da guia de fatia, é possível alterar a forma de uma fatia.

- 7 Arrastar a guia de fatia para a esquerda até encaixar na guia de fatia da direita, na imagem Great WEEKEND Rates, como mostrado na ilustração a abaixo.

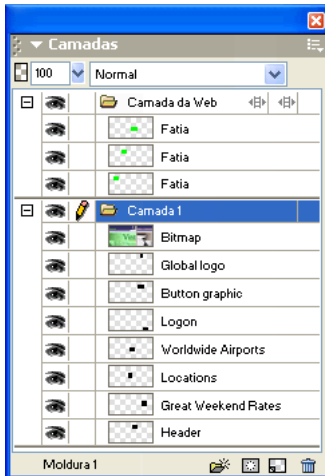


- 8 Soltar o botão do mouse.

A fatia Vintage agora se estende por toda a borda da fatia Great WEEKEND Rates e a fatia automática mínima é excluída. Considerar a fatias como células de uma tabela em um aplicativo de planilhas ou processador de textos. Se você arrastar as guias para redimensionar uma fatia no Fireworks redimensionará as outras fatias, da mesma forma que se arrastar as bordas da célula de uma tabela redimensionará todas as outras células da tabela. Se você arrastar uma guia de fatia sobre a fatia automática ou ultrapassá-la, as guias de fatia serão mescladas e as fatias automáticas desnecessárias serão excluídas.

- Se o painel Camadas estiver minimizado ou invisível, clicar na seta expansora ou selecionar Janela > Camadas.

No topo do painel está a Camada da Web. Ela contém todos os objetos da Web de um documento. As três fatias criadas estão listadas aqui. A Camada da Web é sempre a camada mais acima de qualquer documento. Ela não pode ser movida, renomeada ou excluída.



Criação de um rollover de arrastar e soltar

Depois de ter fatiado seu documento, agora está na hora de adicionar interatividade. Você irá usar duas das fatias inseridas na etapa anterior para criar um rollover de arrastar e soltar.

Há dois tipos de rollovers: simples e desarticulados. Um rollover simples exibe uma imagem diferente quando o ponteiro passar sobre ele em um navegador da Web. Um rollover desarticulado faz com que outra imagem seja alterada em uma parte diferente da tela quando o ponteiro passar sobre ela. Aqui, você irá criar um rollover desarticulado.

- Selecionar a fatia que cobre a imagem Vintage.

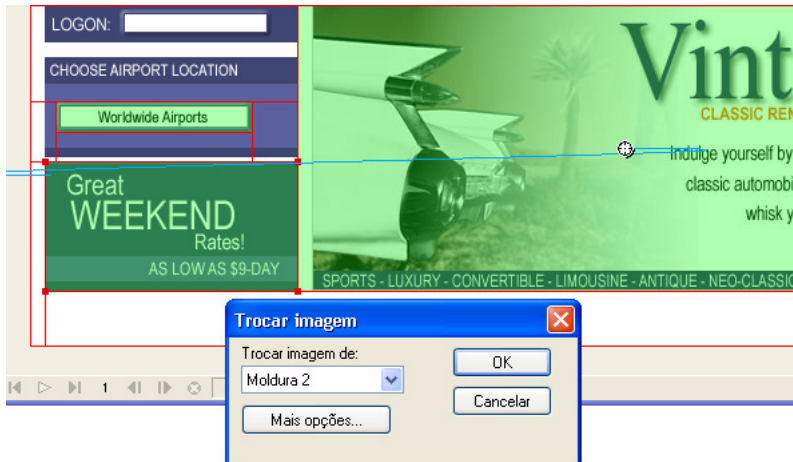
O ícone redondo no centro da fatia é denominado alça de comportamento. Ele permite a introdução de comportamentos, ou interatividade, em uma fatia. Se estiver familiarizado com o Macromedia Dreamweaver, identificará diversos desses comportamentos no Fireworks.



Alça de comportamento

Os comportamentos também podem ser aplicados usando o painel Comportamentos. Mas, para obter uma interatividade simples como os rollovers, a alça de comportamento de fatia representa um método mais rápido e fácil de aplicar um comportamento.

- 2 Arrastar a alça de comportamento na fatia Great WEEKEND Rates e liberar o botão do mouse.



Uma linha de comportamento azul se estende da alça de comportamento até o canto da fatia, e a caixa de diálogo Trocar imagem é exibida.

- 3 Certificar-se de que a Moldura 2 esteja selecionada no menu pop-up Trocar imagem de, e clicar em OK.

Quando o ponteiro passar sobre a fatia Vintage em um navegador, uma imagem da Moldura 2 substituirá a imagem Great WEEKEND Rates. A imagem Vintage é considerada a acionadora do efeito rollover, e a imagem que substituir a imagem Great WEEKEND Rates é considerada a imagem trocada.

- 4 Se o painel Molduras estiver minimizado ou não estiver visível, clicar na seta expansora do grupo de painéis Molduras e Histórico e clicar na guia Molduras, ou selecionar Janela > Molduras.

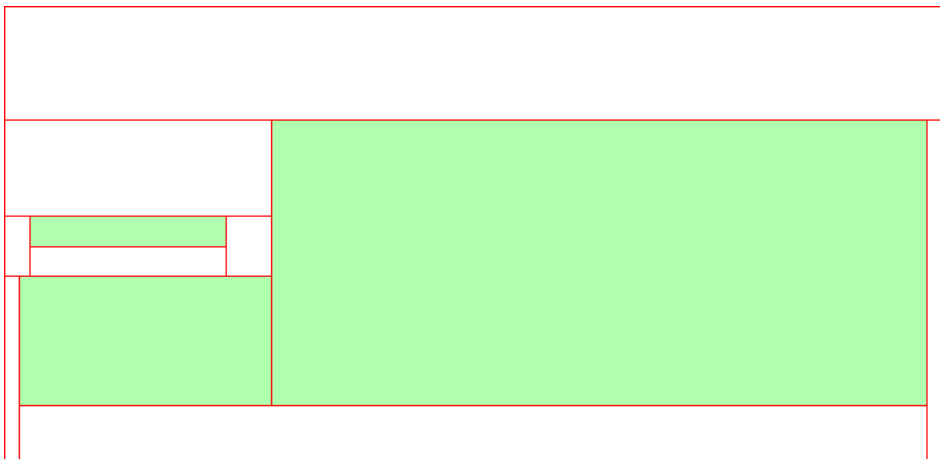


O painel Molduras lista as molduras disponíveis no documento atual. No momento, existe apenas uma moldura no documento. Em geral, o painel Molduras é usado em animação. No caso de rollovers, ele é usado para manter a troca de imagens.



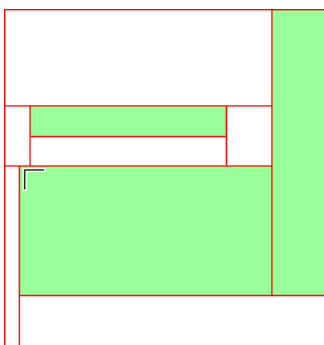
- 5 Clicar no botão Moldura nova/duplicada na base do painel.

Uma nova moldura é criada no painel Molduras, denominada Moldura 2. Agora, o espaço de trabalho está vazio, exceto quanto às fatias inseridas.



Não há objetos listados no painel Camadas, com exceção do conteúdo da Camada da Web. Isso se deve ao fato de que, por padrão, as camadas no Fireworks não são compartilhadas em todas as molduras, com exceção da Camada da Web, que sempre é compartilhada. Os objetos na Camada da Web aparecem em cada uma das molduras do documento, assim sendo, qualquer alteração feita nesses objetos, como nas fatias, afetam todas as molduras.

- 6 Selecionar Arquivo > Importar e navegar até a pasta Tutorial2/Assets. Selecionar o arquivo denominado rates.gif e clicar em Abrir.
- 7 Posicionar o ponteiro de inserção sobre a fatia em que estava localizada a imagem Great WEEKEND Rates na Moldura 1. Alinhar o ponteiro da melhor forma possível com o canto superior esquerdo da fatia.



- 8 Clicar para inserir a imagem.

A imagem Vintage Classic Rates é exibida.



- 9 Clicar na guia Visualização no topo da janela do documento, e ocultar as fatias do documento clicando no botão Ocultar fatias e pontos ativos na seção Web do painel Ferramentas.



Mover o ponteiro sobre a imagem Vintage. A imagem Great WEEKEND Rates será alterada quando o ponteiro passar sobre a imagem Vintage.

Dica: Se parecer que a imagem salta um pouco ou que a transição entre as imagens não está suave, ajustar a posição da imagem trocada na Moldura 2 enquanto estiver na exibição Original. Para obter um posicionamento preciso, ativar Onion Skinning no painel Molduras, ou verificar se as coordenadas X e Y da imagem Vintage Classic Rates são as mesmas que as da imagem Great WEEKEND Rates no Inspetor de propriedades. Quanto tiver terminado, retornar à Moldura 1 e, se necessário, desativar Onion Skinning. Para mais informações sobre essas opções, consultar o índice de *Usando o Fireworks* ou pesquisar a Ajuda do Fireworks.

- 10 Depois de concluído, clicar na guia Original no topo da janela do documento para retornar à exibição normal, e voltar as fatias à posição inicial clicando no botão Mostrar fatias e pontos ativos no painel Ferramentas.

Você criou um rollover desarticulado com sucesso. Os rollovers simples são criados de modo semelhante: quando arrastar a alça de comportamento de uma fatia como na etapa 2, você simplesmente a arrasta de volta para a mesma fatia.

Em geral, os designers da Web adicionam efeito rollover a uma imagem para oferecer aos usuários uma dica visual de que é possível clicar na imagem. Se o site da Global na Web fosse um site real da Internet, provavelmente seria conveniente que as imagens Vintage e Descontos tivessem um link para páginas que oferecessem mais informações. Para fins deste tutorial, deixar o rollover desarticulado como está. Na próxima seção, você ganhará muita prática sobre como anexar links a outros objetos da Web.

Criação e edição de um botão para criar uma barra de navegação

Os botões são objetos da Web com link para outras páginas da Web. Normalmente, a aparência deles é alterada em função do movimento do mouse ou de outra ação do usuário, como clicar, como uma dica visual que indique interatividade. Por exemplo, um botão exibe um efeito rollover diferente quando o ponteiro passa sobre ele; diferente de quando se clica nele.

Uma barra de navegação é constituída de uma série de botões que aparecem em uma ou mais páginas de um site da Web. Em geral, os botões de uma barra de navegação têm a mesma aparência, com exceção do texto.

Aqui, você irá criar uma barra de navegação para o site da Global na Web.

Criação de um símbolo de botão

O gráfico inicial e o texto do botão já foram criados. Você converterá esse gráfico em um símbolo de botão.

- 1 No Fireworks, selecionar o gráfico do botão (intitulado BUTTON TEXT) no canto superior esquerdo do documento.

- 2 Selecionar Modificar > Símbolo > Converter em símbolo.

A caixa de diálogo Propriedades do símbolo é exibida.

- 3 Digitar **My button** na caixa de texto Nome, selecionar Botão como o tipo de símbolo e clicar em OK.

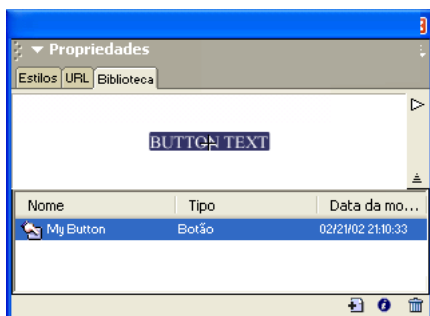


Uma fatia aparece no topo do gráfico do botão e um ícone de atalho aparece à esquerda da fatia. Isso indica que a seleção no espaço de trabalho é uma ocorrência do símbolo recém-criado. Os símbolos são como cópias mestra de seus gráficos. Quando você alterar um símbolo, todas as ocorrências desse símbolo no seu documento serão automaticamente alteradas. Os símbolos estão na biblioteca.



- 4 Se o painel Biblioteca estiver minimizado ou não estiver visível, clicar na seta expansora do grupo de painéis Propriedades e clicar na guia Biblioteca, ou selecionar Janela > Biblioteca.

Seu símbolo está listado no painel Biblioteca.



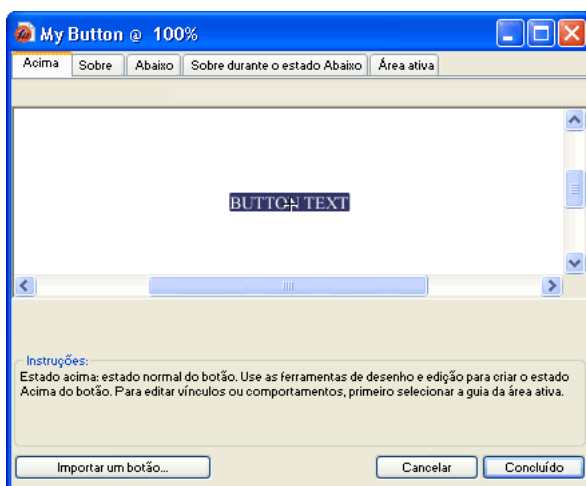
Criação de um estado de botão

A seguir você criará vários estados para um símbolo de botão. Os estados de botão são formas diferentes de exibição de um botão quando houver um rollover ou quando for clicado em um navegador da Web.

- 1 Clicar duas vezes na ocorrência de botão criada.

Dica: Uma outra alternativa é clicar duas vezes para visualizar o botão no painel Biblioteca ou no ícone da pasta do lado dele na lista de símbolos do painel Biblioteca.

O Editor de botão é aberto com o gráfico de botão exibido no espaço de trabalho.

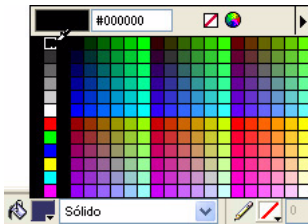


- 2 Clicar nas guias no topo do Editor de botão.

As quatro primeiras guias representam os estados de botão. A última guia, Área ativa, representa a área ativa do botão, ou o local em que o usuário deve clicar ou fazer um rollover para os estados de botão serem ativados. A área ativa também representa a área de troca do botão, ou a área que é alterada a cada estado do botão. No momento, não há estados para o símbolo do botão, exceto o Estado acima, estado do botão antes de ser feito um rollover ou de ser clicado.

- 3 Clicar na guia Sobre no topo do Editor de botão, depois clicar no botão Copiar gráfico acima. O gráfico de botão é copiado a partir da guia Acima. O estado Sobre de um botão é a aparência que ele assume quando o ponteiro passar sobre ele. Para proporcionar aos usuários avaliação visual, você irá alterar a cor do retângulo atrás do texto.
- 4 Selecionar o retângulo. Certificar-se de selecionar o retângulo e não o texto; se estiver em dúvida sobre qual deles está selecionando, verificar o painel Camadas para visualizar o retângulo selecionado.

- 5 Clicar na caixa Cor de preenchimento no Inspetor de propriedades e selecionar preto como cor.



Agora, o retângulo está preto.

- 6 Clicar na guia Abaixo no topo do Editor de botão, e clicar no botão Copiar gráfico sobre.
O gráfico de botão é copiado a partir da guia Sobre. O estado Abaixo é a aparência do botão depois de ter sido clicado. Desta vez você não vai mudar a cor do retângulo; irá deixá-la como está.
- 7 Clicar em Concluído no Editor de botão para aplicar as alterações ao símbolo de botão.
- 8 Clicar na guia Visualização na janela do documento e testar os estados do botão. Se necessário, desativar as fatias. Depois de concluído, clicar na guia Original e voltar as fatias à posição inicial.

Criação de várias ocorrências de botão

Em seguida, criará mais ocorrências do símbolo de botão.

- 1 Selecionar o botão no espaço de trabalho se ainda não estiver selecionada.
- 2 Selecionar Editar > Clonar.

Uma nova ocorrência do botão aparece no topo do botão original.

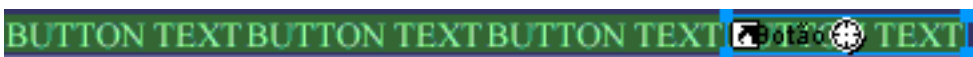
- 3 Manter a tecla Shift pressionada enquanto pressiona a tecla Seta à direita várias vezes para mover a nova ocorrência para a direita.

Isso move a ocorrência a incrementos de 10 pixels. Se necessário, usar as teclas de seta sozinhas para mover a seleção um pixel de cada vez. Posicionar a ocorrência para a direita da ocorrência original, mas sem sobreposição, como mostrado na ilustração a seguir.



- 4 Clonar mais duas ocorrências do botão e posicionar cada um delas à direita da ocorrência anterior.

Dica: Como atalho, pressionar Alt (Windows) ou Opção (Macintosh) durante o arraste da ocorrência selecionada com o ponteiro para criar uma cópia. Depois de posicionar a nova ocorrência à direita da ocorrência anterior, selecionar Editar > Repetir duplicar, para criar e colocar automaticamente uma outra cópia da ocorrência.

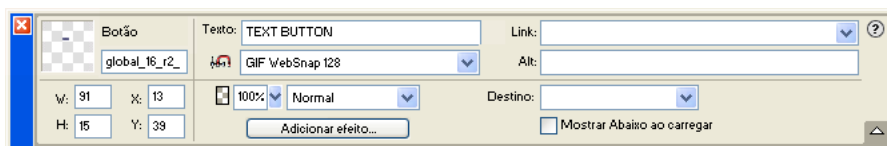


Alteração do texto de ocorrência de botão

Agora que já criou todos os botões para sua barra de navegação, é necessário dar um texto exclusivo para cada um. É possível alterar com facilidade o texto em uma ocorrência de botão usando o Inspetor de propriedades.

- 1 Selecionar a ocorrência de botão na extrema esquerda.

As propriedades da ocorrência de botão aparecem no Inspetor de propriedades. Com exceção do menu pop-up Configurações de exportação, essas propriedades são aplicadas apenas à ocorrência selecionada. Alterações feitas neste local não afetarão o símbolo de botão original na Biblioteca.



- 2 No Inspetor de propriedades, substituir o texto da caixa Texto com a palavra **HOME** em caixa alta. Em seguida, pressionar Enter.

O texto no botão é alterado para refletir sua entrada.



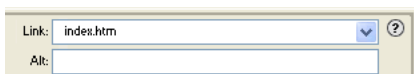
- 3 Nos três botões restantes, alterar o texto do botão para **VEHICLES**, **RATES** e **CONTACT US**, respectivamente.



Atribuir URLs aos botões

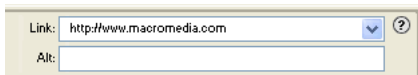
A seguir, irá atribuir um URL exclusivo, ou um link, a cada ocorrência de botão. Um URL, ou Uniform Resource Locator, é o endereço ou o local de uma página na Web. É possível atribuir com facilidade URLs a botões usando o Inspetor de propriedades.

- 1 Selecionar a ocorrência de botão intitulada Home.
- 2 Digitar **index.htm** na caixa de texto Link do Inspetor de propriedades.



Quando clicado em um navegador da Web, o botão Home irá para a página denominada index.htm. Você descobrirá posteriormente neste tutorial porque fez um link no botão Home com esta página.

- 3 Selecionar a ocorrência de botão Veículos e inserir o URL favorito na caixa de texto Link do Inspetor de propriedades.



Para fins deste tutorial, qualquer URL serve. Se estivesse criando um site da Web de verdade, teria que digitar o URL para o local de destino do botão Veículos.

Nota: Certificar-se de digitar o URL de um site real da Web, para poder testar os vínculos do botão posteriormente.

- 4 Atribuir um URL a cada uma das demais ocorrências de botão. Novamente, qualquer URL que funcione serve.
- 5 Selecionar Arquivo > Visualizar no navegador > Visualização em [seu navegador preferido]. Para testar os vínculos do botão, é necessário visualizar o documento em um navegador.

Nota: Se o navegador não estiver listado, é necessário selecionar primeiro um navegador escolhendo Arquivo > Visualizar no navegador > Definir navegador primário.

Quando o documento for aberto no navegador, testar os botões criados. Exceto pelo botão Home, que está vinculado a um arquivo que ainda não foi criado, cada botão deve ir para o link especificado no Fireworks.

Edição do símbolo de botão

A seguir, você modificará o símbolo de botão original. As alterações realizadas serão aplicadas automaticamente a todas as ocorrências de botão na barra de navegação.

Talvez esteja pensando na aparência do símbolo de botão original, uma vez que o texto foi alterado em diversas ocorrências.

- 1 Clicar duas vezes em qualquer das ocorrências de botão no espaço de trabalho.

O Editor de botão é aberto com o símbolo e o texto de botão original exibido no espaço de trabalho. O símbolo de botão original ainda está intacto e exibe o texto original.

Na alteração do texto de cada botão do espaço de trabalho, você só editou as ocorrências de botão. Aqui, se fizer alguma alteração no retângulo ou na aparência do texto, você estará editando o símbolo original, assim sendo, essas alterações serão refletidas em todas as ocorrências do espaço de trabalho.

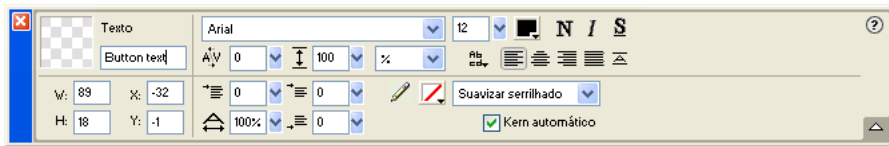
- 2 Clicar na guia Sobre.
- 3 Selecionar o retângulo preto.
- 4 Clicar na caixa Cor de preenchimento no Inspetor de propriedades e digitar **FF6633** como valor da cor. Pressionar Enter para aplicar a alteração da cor.

Agora, o retângulo está laranja.

- 5 Clicar em Concluído no Editor de botão para aplicar a alteração ao símbolo de botão.
- 6 Clicar na guia Visualização na janela do documento e testar os botões.

Agora, cada estado de botão Sobre está laranja. Você só alterou o símbolo de botão, mas a alteração foi aplicada a todas as ocorrências de botão na sua barra de navegação.

- 7 Clicar na guia Original, e clicar duas vezes em qualquer ocorrência de botão no espaço de trabalho. Desta vez você alterará o texto no símbolo de botão.
- 8 Selecionar o texto do botão no Editor de botão, e no Inspetor de propriedades escolher Arial como o tipo de fonte. Fazer isso em cada estado de botão.



- 9 Clicar duas vezes no bloco de texto no Editor de botão e excluir a palavra BUTTON.



- 10 Clicar em Sim na caixa de mensagem que solicita se deseja alterar o texto nos outros estados de botão.

Examinar os vários estados de botão no Editor de botão. O texto é alterado em um estado que se reflete em todos os estados de botão. Comparar isso com a fonte alterada; você teve que modificá-la em cada estado. Isso é porque se pode aplicar diferentes atributos de texto e gráfico a cada um dos estados de um botão. Isso é útil, por exemplo, se desejar que a cor do texto seja alterada quando o usuário fizer rollover em um botão.

- 11 Clicar em Concluído para sair do Editor de botão.

A fonte é alterada em cada ocorrência de botão para refletir a nova seleção de fonte, mas o texto permanece o mesmo. Ocorrências de botão refletem apenas as alterações feitas na aparência gráfica de um símbolo de botão, inclusive nos atributos de texto, mas não alterações feitas no texto propriamente dito.

Símbolos de botão possibilitam a alteração da aparência gráfica de todas as ocorrências de botão em uma barra de navegação, enquanto preserva o texto exclusivo de cada uma das ocorrências.

Criação e edição de um menu pop-up

Menu pop-up é aquele que aparece quando se movimenta o ponteiro sobre uma imagem acionadora em um navegador. Ele contém uma lista de itens com links para outras páginas da Web.

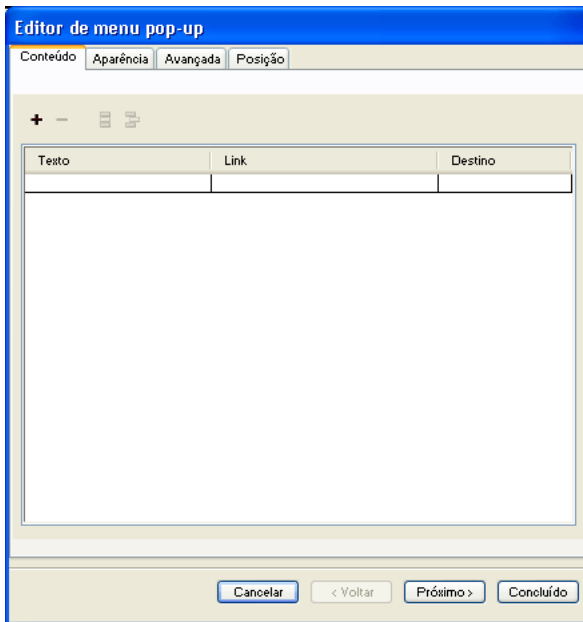
Aqui, você irá criar e editar um menu pop-up que lista os locais em aeroportos da Global.

Criação de itens de lista de menu pop-up

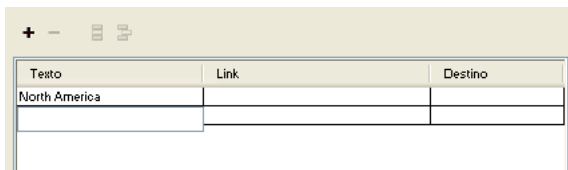
Primeiro criará os itens de lista do menu pop-up usando o Editor de menu pop-up.

- 1 Selecionar a fatia que abrange a imagem Worldwide Airports.

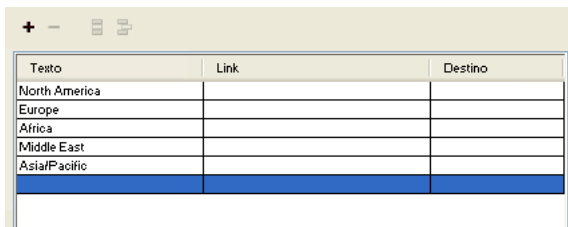
- 2 Selecionar Modificar > Menu pop-up > Adicionar menu pop-up.
O Editor de menu pop-up é aberto.



- 3 Clicar duas vezes na caixa de texto no canto superior esquerdo (apenas no Windows).
- 4 Digitar **North America** na caixa de texto e pressionar Enter.
A caixa de texto seguinte está realçada, pronta para a criação de uma outra entrada.



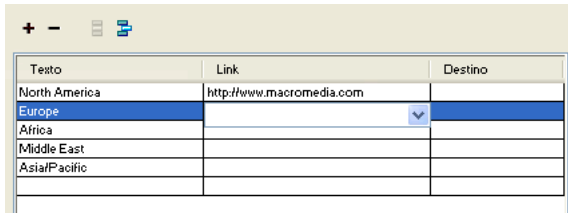
- 5 Digitar **Europe** e pressionar Enter.
- 6 Criar mais três entradas para Africa, Middle East e Asia/Pacific.



7 Clicar duas vezes na caixa de texto Link para a entrada North America.

8 Digitar um URL de sua escolha que funcione e pressionar Enter.

Para fins deste tutorial, qualquer URL serve. Certificar-se de que seja um URL de verdade para poder testar os links posteriormente.



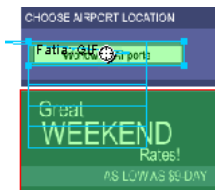
Texto	Link	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe		
Africa		
Middle East		
Asia/Pacific		

9 Digitar os URLs para as entradas remanescentes.

Nota: Sempre existe uma linha extra na base da lista de entradas no Editor de menu pop-up. Ela está lá para você adicionar novas entradas com facilidade, sem ter que clicar no botão Adicionar menu.

10 Clicar em Concluído para fechar o Editor de menu pop-up.

No espaço de trabalho, aparece um contorno do menu pop-up anexo à fatia.



11 Para testar o menu pop-up, selecionar Arquivo > Visualizar no navegador > Visualização em [seu navegador preferido], para visualizar o documento em um navegador.

Nota: Os menus pop-up devem ser visualizados em um navegador; eles não são visíveis ao usar a guia Visualização no Fireworks.

Quando o documento for aberto no navegador, mover o ponteiro sobre a imagem Worldwide Airports. O menu pop-up criado será exibido. Clicar em todas as entradas para testar os links.

Personalização do menu pop-up

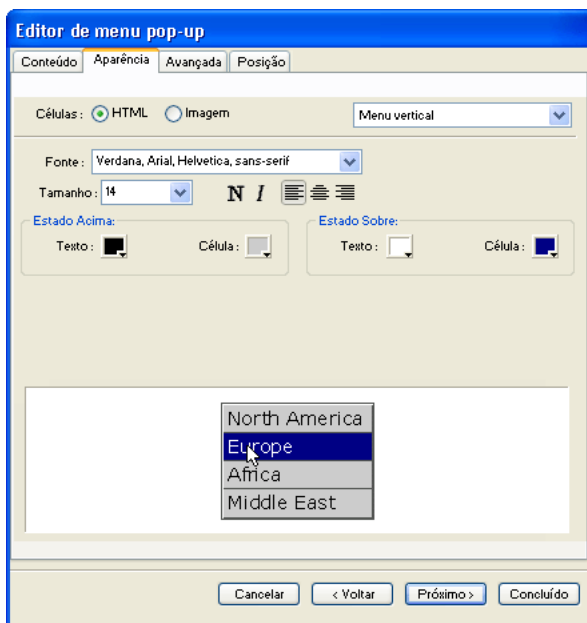
A seguir, retornará ao Editor de menu pop-up para modificar a aparência do menu pop-up.

- 1 No Fireworks, clicar duas vezes no contorno do menu pop-up.

O Editor de menu pop-up é aberto exibindo suas entradas.

- 2 Clicar no botão Próximo.

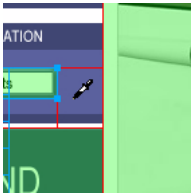
A guia Aparência é exibida. Este é o local em que é possível alterar as cores e fontes usadas nos menus pop-up.



- 3 Selecionar HTML como tipo de célula e Menu vertical como alinhamento.
- 4 Selecionar Arial, Helvetica, sans-serif como fonte e 12 como tamanho de fonte.
- 5 Na seção Estado acima, definir a cor do texto como preto, se ainda não estiver selecionada. Em seguida, clicar na caixa Cor da célula. Se CCCCCC ainda não for exibido na caixa de texto no topo da janela pop-up de cores, digitar CCCCCC e pressionar Enter.

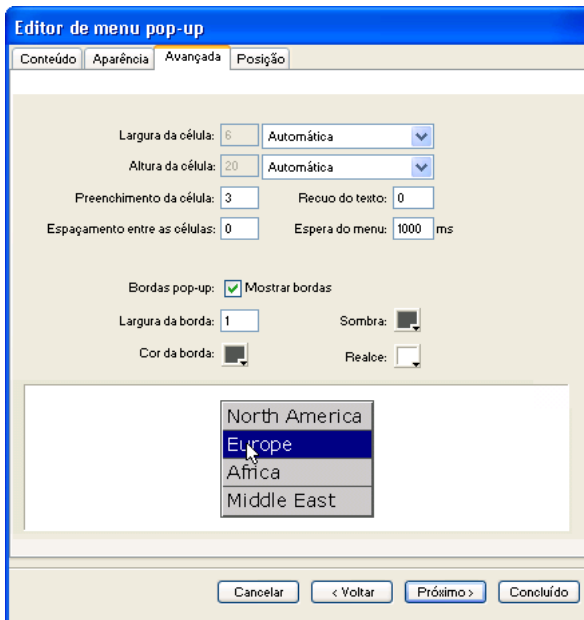
Esses valores da cor representam as cores padrão selecionadas no Editor de menu pop-up se nunca tiver criado um menu pop-up. Depois de alterar essas cores, elas serão usadas sempre que você criar um menu pop-up, até outras cores serem escolhidas.

- 6 Na seção Estado sobre, definir a cor do texto como Branco, se ainda não estiver selecionada, e clicar na caixa Cor da célula. Clicar no ponteiro conta-gotas no retângulo azul da tela que circunda a imagem Worldwide Airports, como mostrado abaixo.



- 7 Clicar no botão Próximo.

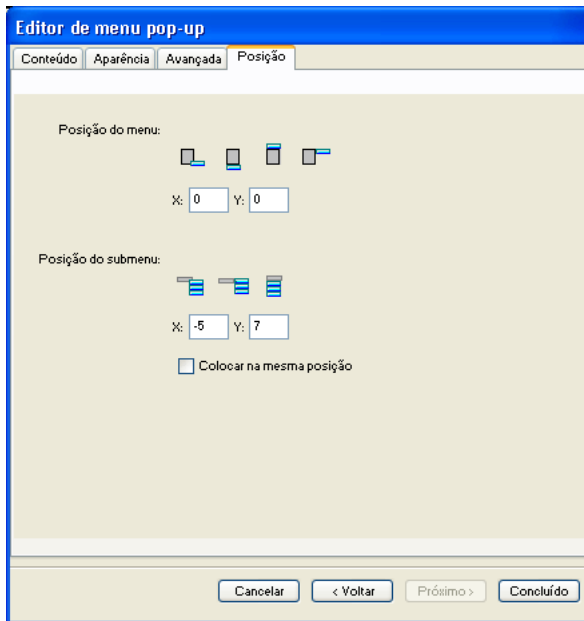
A guia Avançada é exibida. A guia Avançada permite a alteração de várias propriedades de célula e borda. Aqui, poderá aumentar a largura da célula, fazendo com que o menu pop-up pareça mais largo.



- 8 Selecionar Pixels no menu pop-up Largura da célula.
Isso ativa a caixa Largura da célula.
- 9 Digitar 137 como largura da célula.

- 10 Selecionar Automática no menu pop-up Altura da célula e clicar no botão Próximo.

A guia Posição é exibida. Este é o local em que se pode especificar a posição da tela em que o menu pop-up aparecerá. Coordenadas de 0,0 significam que o canto esquerdo superior do menu pop-up será alinhado com o canto esquerdo superior da fatia que o aciona. Existem também diversas posições predefinidas à escolha.



- 11 Digitar 3 nas caixas de Posição de menu X e Y, depois clicar em Concluído.

Nota: Também é possível reposicionar um menu pop-up arrastando seu contorno no espaço de trabalho.

- 12 Visualizar as alterações do menu pop-up em um navegador.

Mover o ponteiro sobre a imagem Worldwide Airports. O menu pop-up está posicionado de forma diferente e aparece mais largo. Fazer um rollover sobre cada entrada do menu para verificar as alterações de cor.

Edição do menu pop-up

A seguir, usará o Editor de menu pop-up novamente para adicionar outra entrada ao menu pop-up. Além disso, alterará a ordem das entradas e adicionará um submenu.

- 1 No Fireworks, clicar duas vezes no contorno do menu pop-up.
- 2 Clicar na entrada Europe para selecioná-la.



- 3 Clicar no botão Adicionar menu, acima da lista de entradas.

Uma linha branca é inserida.

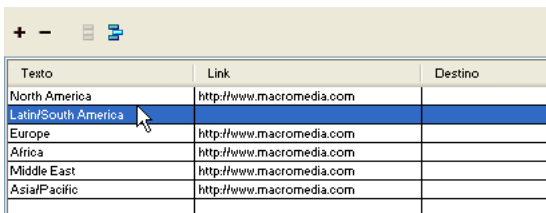
- 4 Clicar duas vezes no campo Texto da nova entrada e digitar **Latin/South America**. Clicar em qualquer lugar fora do campo Texto para aplicar a entrada.

Texto	Link	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

As Américas não estão juntas na lista.

- 5 Arrastar a entrada Latin/South America uma linha para cima e soltar o botão do mouse. Durante o arraste, uma linha preta indica o local em que a entrada será colocada se você liberar o botão do mouse naquele ponto.

A entrada é colocada no local especificado.

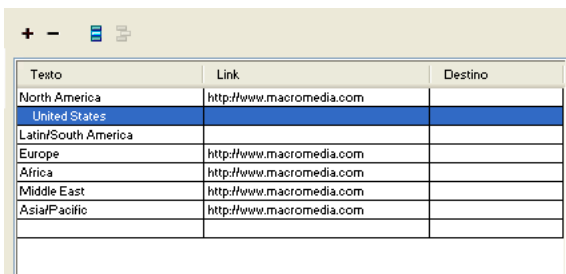


Texto	Link	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- 6 Selecionar a entrada North America e clicar no botão Adicionar menu.
- 7 Clicar duas vezes no campo Texto da nova entrada e digitar **United States**. Depois, clicar em qualquer lugar fora dos campos de entrada. Porém, cuidado para não selecionar outra entrada.
- 8 Selecionar a entrada United States se ela ainda não estiver selecionada e clicar no botão Recuar menu.

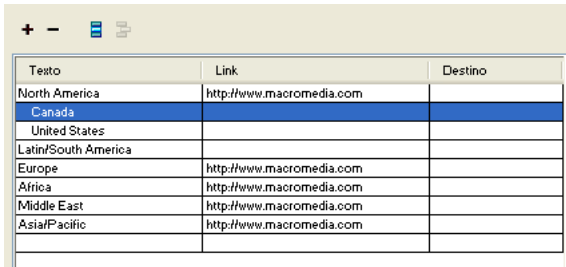


A entrada é recuada abaixo da entrada North America.



Texto	Link	Destino
United States		
North America	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- 9 Clicar novamente no botão Adicionar menu e criar uma nova entrada para o Canada.
- Acaba de ser criado um submenu que será exibido quando se fizer um rollover na entrada North America em um navegador.



Texto	Link	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Canada		
United States		
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
África	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

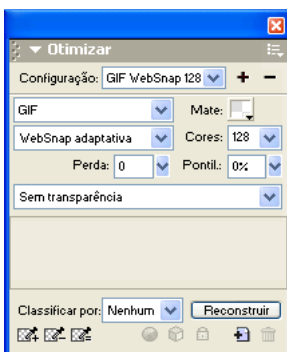
- 10 Atribuir URLs a todas as novas entradas. Opcionalmente, é possível excluir o link para a North America, pois os usuários escolherão itens do submenu.
- 11 Clicar em Concluído para fechar o Editor de menu pop-up, e depois visualizar as alterações do menu pop-up em um navegador.

Otimização do documento

O documento está quase pronto para a Web. A única ação que você precisa tomar antes de exportar o documento é otimizá-lo. Antes de exportar qualquer documento do Fireworks, sempre é necessário otimizá-lo. A otimização assegura que os gráficos serão exportados com o melhor equilíbrio possível de compactação e qualidade.

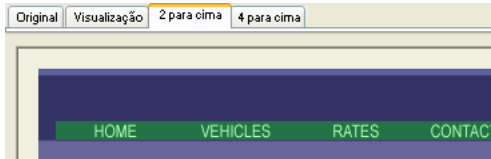
Quando diferentes tipos de gráficos encontram-se no mesmo documento, é aconselhável escolher uma configuração de compactação e formato de arquivo apropriado para cada um. A página da Global na Web é composta por vários elementos: bitmaps, objetos vetoriais e texto.

- 1 Se o painel Camadas estiver minimizado ou invisível, clicar na seta expansora ou selecionar Janela > Camadas.



O Fireworks escolhe o formato de arquivo GIF como o padrão de exportação e Websnap adaptiva como a paleta de cores padrão. A maioria dos gráficos da página da Global Rental Cars na Web ficará perfeita com essas configurações. No entanto, a imagem bitmap Vintage contém uma fotografia e um dégradé. Devido à complexa variação de cores, será melhor exportá-la em outro formato.

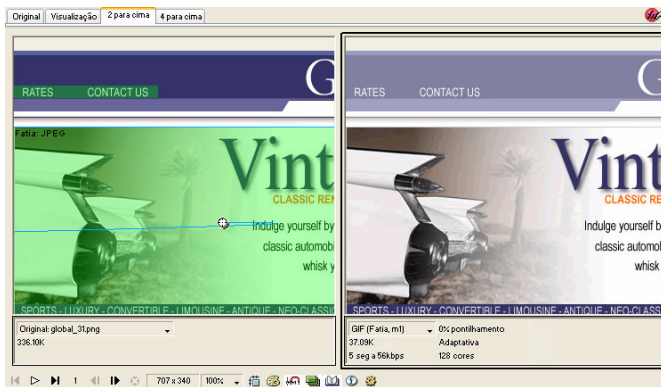
- 2 Clicar na guia Visualização 2 para cima na janela do documento.



A guia 2 para cima permite a exibição dos resultados das configurações de otimização e as compara com o original. Agora, você já deve ter percebido que a fatia branca é sobreposta sempre que uma das guias Visualização for exibida. A sobreposição permite que se enfoque apenas a área a ser otimizada.

- 3 Clicar na fatia da imagem Vintage na visualização à direita.

A sobreposição da fatia desaparece, assim é possível exibir a imagem abaixo da fatia. Na base da visualização, é exibido o formato do arquivo de exportação da fatia selecionada, assim como o tamanho aproximado do arquivo de exportação e o tempo de transferência do gráfico na Web.



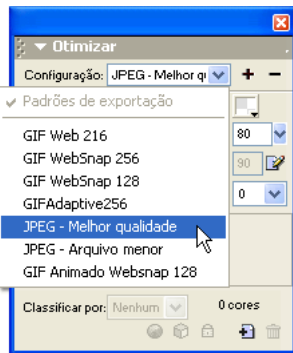
Dica: Usar a ferramenta Mão na seção Exibir do painel Ferramentas, para exibir mais partes da imagem, caso não esteja totalmente visível.

- 4 Ocultar as fatias por um instante clicando no botão Ocultar fatias e pontos ativos na seção Web do painel Ferramentas.

Isso permite a comparação da visualização com o original e a verificação das diferenças entre os dois gráficos. A visualização da direita possui faixas no dégradé.

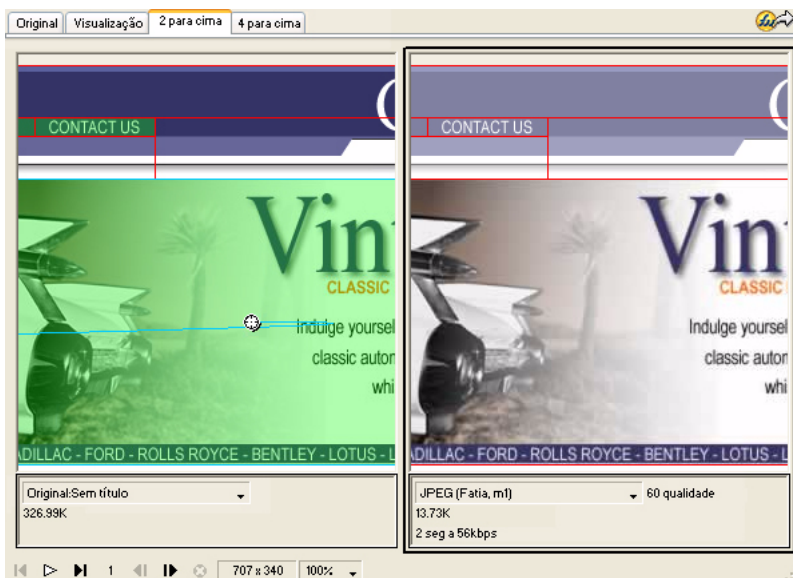
- 5 Voltar com as fatias novamente e clicar na imagem Vintage com a ferramenta Ponteiro.

- 6 No painel Otimizar, escolher JPEG - menor arquivo no menu pop-up Configurações.



As faixas de dégradé agora desapareceram e o tamanho do arquivo diminuiu consideravelmente. Isso é porque as fotografias e as imagens com variações de cores complexas estão melhor otimizadas e compactadas como JPEGs do que como GIFs.

Agora que o tamanho do arquivo diminuiu, a imagem ficou confusa.



- 7 Para melhorar a aparência do bitmap, arrastar o controle deslizante Qualidade no painel Otimizar para 77 e definir a opção Suavização como 0.

O bitmap está muito mais nítido, mas, também, o tamanho do arquivo aumentou. No entanto, isso ainda representa uma melhora no tamanho do arquivo quando a comparamos com a imagem otimizada como GIF.

- 8 Clicar na guia Original para retornar à exibição normal.

Exportação de HTML

HTML (HyperText Markup Language, linguagem de marcação de hipertexto) é o principal método utilizado na Internet para criar e exibir páginas da Web. Não é necessário conhecer HTML para usar o Fireworks, mas isso ajuda a entender que as fatias do Fireworks se transformam em células em uma tabela HTML quando exportadas.

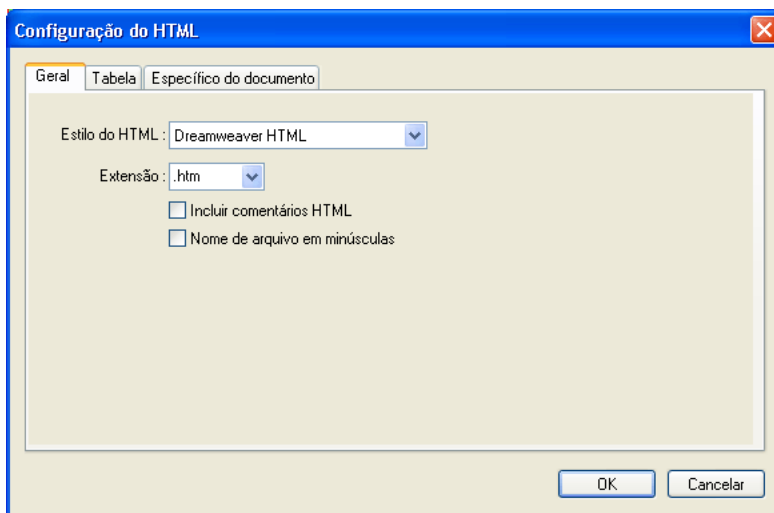
Aqui, você irá exportar e exibir o documento finalizado em um navegador da Web. Além disso, também examinará o código HTML exportado pelo Fireworks.

Definição de preferências HTML

Antes de exportar o documento, é necessário definir as preferências de exportação HTML.

- 1 Selecionar Arquivo > Configuração do HTML.

A caixa de diálogo Configuração do HTML é exibida. As opções definidas nesta caixa de diálogo afetarão todos os próximos documentos criados no Fireworks, exceto as opções existentes na guia Específico do documento.



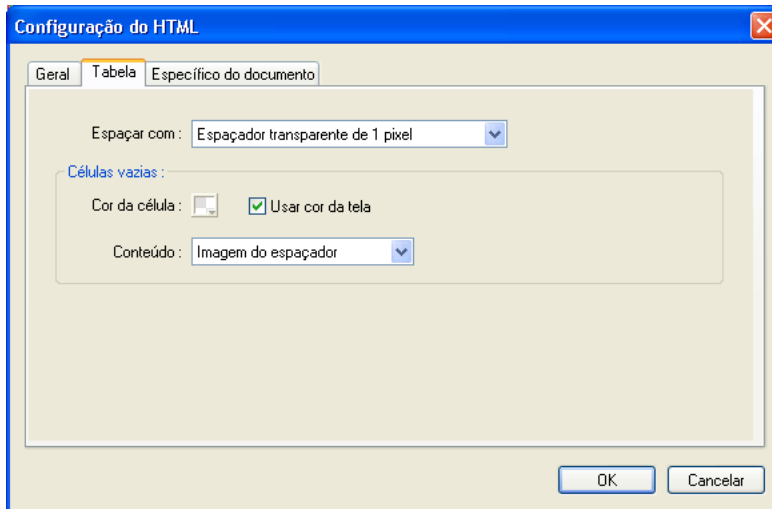
- 2 Na guia Geral, selecionar um estilo HTML.

Se usar um editor de HTML como o Macromedia Dreamweaver ou o Microsoft FrontPage, você deve selecioná-lo neste menu pop-up. Fazendo isso poderá abrir e editar com facilidade o arquivo exportado nesse editor de HTML. Se não usar um editor de HTML ou se utilizar um que não esteja listado, selecionar HTML genérico.

- 3 Selecionar .htm como a extensão de arquivo.

4 Clicar na guia Tabela.

A guia Tabela permite a alteração das propriedades da tabela HTML.

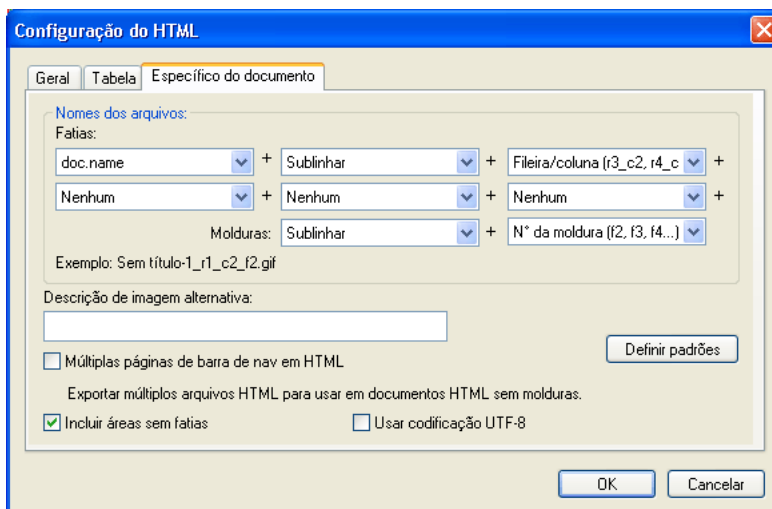


5 No menu pop-up Espaçar com, selecionar Espaçador transparente de 1 pixel.

A seleção dessa opção faz o Fireworks exportar um arquivo gráfico denominado spacer.gif, que é uma imagem transparente de 1 pixel. Os espaçadores são usados pelos designers da Web para ajudar no layout da página. Eles mantêm células da tabela HTML abertas. Sem eles, as células vazias de uma tabela HTML são recolhidas, alterando assim o layout pretendido para a página. Você observará o arquivo spacer.gif mais tarde quando exibir os arquivos exportados.

Não é necessário entender os espaçadores, mas é bom saber sobre essa opção se desejar utilizá-la no futuro.

6 Clicar na guia Específico do documento.



A guia Específico do documento permite a escolha de uma série de preferências específicas do documento, inclusive uma convenção de denominação personalizada para os arquivos exportados. Lembre-se de que as opções definidas aqui somente se aplicam ao documento Fireworks atual.

Dica: Para aplicar as configurações da guia Específico do documento a todos os documentos novos, clicar no botão Configurar padrões.

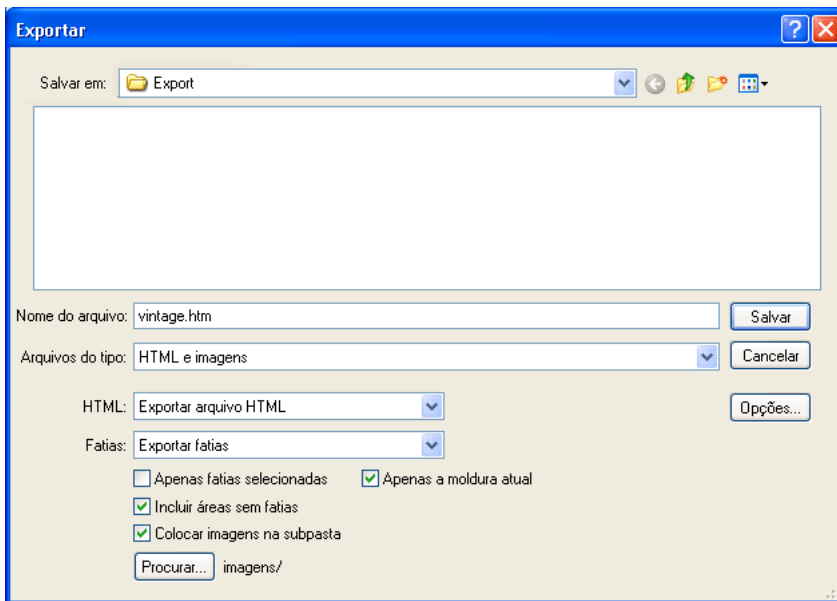
- 7 Clicar em OK para aceitar as configurações da guia Específico do documento e fechar a caixa de diálogo Configuração do HTML.

Exportação do documento para o formato HTML

Agora, seu documento está pronto para ser exportado.

- 1 Selecionar Arquivo > Exportar.

A caixa de diálogo Exportar é aberta.



- 2 Na caixa de diálogo, navegar até a pasta Tutorial2/Export.
- 3 Certificar-se de que HTML e Imagens estão selecionados como tipo de arquivo e digitar **index.htm** como nome do arquivo. A denominação de index.htm como página inicial é uma convenção comum usada na Web. Muitos navegadores exibirão automaticamente a página index.htm quando um URL listar uma localização, mas não o nome da página.

Além disso, anteriormente neste tutorial você atribuiu o botão Home a um URL de index.htm. No momento, existe apenas uma página no site da Global na Web, então vincular essa página a si mesmo não faz muito sentido. Mas, se você criar outras páginas para este site no futuro, será possível usar essa barra de navegação em todas as páginas, proporcionando aos usuários um método de navegação consistente.

- 4 Certificar-se de que Exportar arquivo HTML esteja selecionado no menu pop-up HTML e que Exportar fatias esteja selecionado no menu pop-up Fatias.
- 5 Selecionar as opções seguir e deixar todas as demais sem seleção:

- Incluir áreas sem fatias
- Colocar imagens na subpasta

Quando você escolher essa opção, o Fireworks permite a seleção de uma pasta em que fiquem armazenados os arquivos gráficos exportados. Se a pasta não existir, o Fireworks a criará. Se você não escolher uma pasta, por padrão, o Fireworks selecionará uma pasta denominada **images**. Neste tutorial, aceitar a configuração padrão.

- 6 Clicar em Salvar.

Os arquivos são exportados para o local especificado.

- 7 Selecionar Arquivo > Salvar para salvar o arquivo PNG.

Teste do arquivo concluído

Os arquivos foram exportados, portanto é hora de verificar sua criação.

Exibição da lista de arquivos exportados

Primeiro, examinar a lista de arquivos exportada pelo Fireworks. Os novos arquivos criados durante o processo de exportação aparecem na pasta Export.

- 1 No espaço de trabalho, procurar a pasta Export e abri-la.

O Fireworks criou um arquivo HTML denominado index.htm. Esta é a página inicial do site da Global na Web. O programa também criou um arquivo denominado mm_menu.js, que contém o código necessário para exibir menus pop-up.



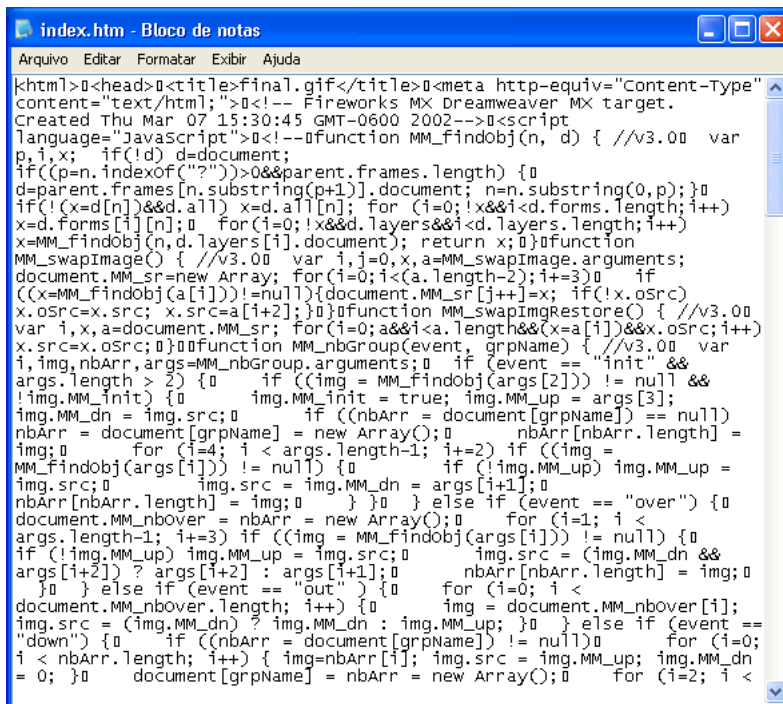
- 2 Abrir a subpasta images.

O Fireworks também exportou arquivos gráficos para todas as artes-finais. Cada fatia do Fireworks é exportada como um arquivo gráfico em separado. Existem vários arquivos GIF e um arquivo JPEG. JPEG representa a imagem bitmap otimizada anteriormente. O arquivo denominado spacer.gif é o resultado da opção de espaçamento selecionada na caixa de diálogo Configuração do HTML e será usada para ajudar no layout da página.

Exibição de arquivo HTML Fireworks em um navegador

Agora que já verificou os arquivos exportados, é hora de testar a página da Web em um navegador.

- 1 Na pasta Export, arrastar o arquivo index.htm para um navegador da Web aberto.
- 2 No navegador, clicar nos botões adicionados para testar os links, depois retornar ao arquivo index.htm.
- 3 Testar os outros recursos adicionados.
- 4 A maioria dos navegadores da Web permite a exibição do código de origem com um comando como Exibir > Origem. Localizar e executar o comando que permite exibir o código.



- 5 Rolar o código de origem. Se conhecer HTML e JavaScript, irá reconhecer o código criado pelo Fireworks. Se não conhecer HTML e JavaScript, vai gostar de saber que com o Fireworks você não precisa conhecer essas linguagens.

Seguir as próximas etapas

Você completou as principais tarefas no fluxo de trabalho de produção para criar uma página da Web com o Fireworks. E mais, aprendeu como abrir um documento, importar gráficos dentro dele e fatiar o documento. Além disso, criou um rollover de arrastar e soltar, criou botões e um menu pop-up. Finalmente, aprendeu a otimizar e exportar o documento concluído.

Para informações detalhadas sobre qualquer recurso mencionado neste tutorial e informações sobre recursos adicionais do Fireworks, consultar o índice de *Usando o Fireworks* ou pesquisar a Ajuda do Fireworks. Para mais tutoriais, visitar <http://www.macromedia.com/br/>. Certificar-se de visitar o premiado Centro de suporte da Macromedia, em <http://www.macromedia.com/br/support/>.

CAPÍTULO 3

Princípios básicos do Fireworks

O Macromedia Fireworks MX é um aplicativo para elaborar gráficos para usar na Web. Suas soluções inovadoras atacam os principais problemas com que se deparam os projetistas gráficos e mestres da Web. Sua ampla variedade de ferramentas permite criar e editar imagens gráficas vetoriais e de bitmap em um único aplicativo.

O advento do Fireworks libertou os criadores da Web das idas e vindas de uma série de aplicativos específicos para essa tarefa. Os Efeitos ao vivo não destrutivos eliminaram a frustração de ter que recriar gráficos da Web desde o início, depois de qualquer edição simples. O programa gera JavaScript, facilitando a criação de rollovers. Recursos de otimização eficientes reduziram o tamanho dos arquivos de gráficos da Web sem prejudicar a qualidade.

Se o usuário for um iniciante no Fireworks, será útil entender os conceitos gerais, como abrir, importar e salvar arquivos; familiarizar-se com o ambiente do Fireworks e trabalhar com um arquivo. O ambiente de trabalho do Fireworks estará disponível assim que o usuário criar um arquivo ou abrir um arquivo existente. O Fireworks MX introduz várias melhorias no espaço de trabalho, inclusive o Inspetor de propriedades, um painel Ferramentas segmentado e grupos de painéis.

Sobre gráficos vetoriais e de bitmap

Os computadores exibem gráficos em formato vetorial ou de bitmap. Entender a diferença entre os dois formatos, o ajuda a entender o Fireworks, que contém ferramentas vetoriais e de bitmap e tem capacidade para abrir ou importar ambos os formatos.

Sobre gráficos vetoriais

Gráficos vetoriais descrevem imagens utilizando linhas e curvas, denominadas vetores, que também incluem informações sobre cor e posição. Por exemplo, a imagem de uma folha pode ser descrita por uma série de pontos, cujo resultado represente o contorno da folha. A cor da folha é determinada pela cor do contorno, ou traço, e pela cor da área abrangida pelo contorno, ou preenchimento.

Ao editar um gráfico vetorial, o usuário modifica as propriedades das linhas e curvas que descrevem sua forma. Gráficos vetoriais são independentes de resolução, ou seja, é possível mover, redimensionar, mudar forma e alterar a cor de um gráfico vetorial, assim como exibi-lo em dispositivos de saída de resolução variável, sem alterar a qualidade de sua aparência.

Sobre gráficos de bitmap

Gráficos de bitmap consistem em pontos, denominados pixels, organizados em uma grade. A própria tela do computador consiste em uma grande grade de pixels. Em uma versão bitmap, a imagem de uma folha seria determinada pelo local e valor de cor de cada pixel na grade. A cada ponto é atribuída uma cor. Quando visualizados na resolução correta, os pontos são encaixados como pastilhas em um mosaico para formar uma imagem.

Ao editar um gráfico de bitmap, o usuário modifica pixels, em vez de linhas e curvas. Esses gráficos de bitmap são dependentes de resolução, significando que os dados que descrevem a imagem são fixos a uma grade de um determinado tamanho. O aumento do gráfico de bitmap pode fazer com que as bordas da imagem fiquem dentadas, pois os pixels são redistribuídos dentro da grade. A exibição de um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída com uma resolução mais baixa do que a própria imagem, também degrada a qualidade da imagem.

Sobre o trabalho no Fireworks

O Fireworks é uma aplicativo versátil para criar, editar e otimizar gráficos da Web. Você pode 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 do arquivo e economizar tempo, automatizando tarefas repetitivas. Quando o documento estiver concluído, poderá exportá-lo como um arquivo JPEG, GIF ou de outro formato — junto com arquivos HTML que contenham tabelas HTML e código JavaScript — para utilizá-lo na Web. Também será possível exportar um tipo de arquivo específico para outro aplicativo como Photoshop ou Macromedia Flash, se quiser continuar a trabalhar no outro aplicativo.

Objetos vetoriais e de bitmap

No painel Ferramentas do Fireworks, o usuário encontrará seções diferentes que contêm ferramentas de desenho e edição vetorial e de bitmap. No Fireworks MX, a ferramenta escolhida determina se o objeto criado é um objeto vetorial ou bitmap. Por exemplo, ao escolher a ferramenta Caneta na seção Vetorial do painel Ferramentas, é possível começar a desenhar traçados vetoriais desenhando pontos. Escolher a ferramenta Pincel, e será possível arrastar para pintar um objeto bitmap. Escolher a ferramenta Texto, e será possível começar a digitar.

Após desenhar objetos vetoriais, objetos bitmap ou texto, será possível usar uma ampla gama de ferramentas, efeitos, comandos e técnicas para aprimorar e completar seus gráficos. Além disso, poderá usar as ferramentas do Fireworks no Editor de botão para criar botões de navegação interativos.

Também é possível usar as ferramentas do Fireworks para editar gráficos importados, nos formatos JPEG, GIF, PNG, PSD e vários outros formatos. Depois que tiver importado uma imagem gráfica, o usuário poderá ajustar sua cor e tom, assim 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 recortam uma imagem em diferentes seções, e possibilitam a aplicação de comportamentos de rollover, animação e vínculos URL (Uniform Resource Locator) com partes da imagem total. Além disso, as fatias permitem exportar as seções usando diferentes configurações. Em uma página da Web, cada fatia aparece em uma célula da tabela. Os pontos ativos permitem atribuir vínculos URL e comportamentos a todo o gráfico ou a uma parte dele. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

As fatias e pontos ativos possuem alças de rollover de arrastar-e-soltar, que permitem atribuir, de forma rápida, comportamentos de troca de imagem e reollover a gráficos diretamente no espaço de trabalho. O Editor de botão e o Editor de menu pop-up são recursos convenientes do Fireworks que ajudam a criar gráficos interativos especiais para navegar em sites da Web.

Sobre otimização e exportação de gráficos

O Fireworks tem recursos poderosos de otimização para ajudá-lo a encontrar o equilíbrio entre tamanho do arquivo e qualidade aceitável, durante a preparação para exportar gráficos. É possível otimizar gráficos da Web no Fireworks para reduzir o tamanho do arquivo e tornar mais rápido o carregamento ao exibir sites da Web, enquanto compara a qualidade dos gráficos nos modos Visualizar, 2 para cima, 4 para cima, no espaço de trabalho.

Pode-se fatiar uma imagem em partes menores e otimizar cada parte no formato que melhor se adaptar ao conteúdo. Para melhorar a flexibilidade da otimização, é possível utilizar a compressão seletiva de JPEG para focalizar a parte mais importante de um JPEG, enquanto se reduz a qualidade do fundo.

Depois de otimizar os gráficos, a próxima etapa será exportá-los para utilização na Web. A partir do documento PNG de origem no Fireworks, é possível exportar vários tipos de arquivo, inclusive JPEG, GIF, GIF animado e tabelas HTML contendo imagens fatiadas em vários tipos de arquivos. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Criação de um novo documento

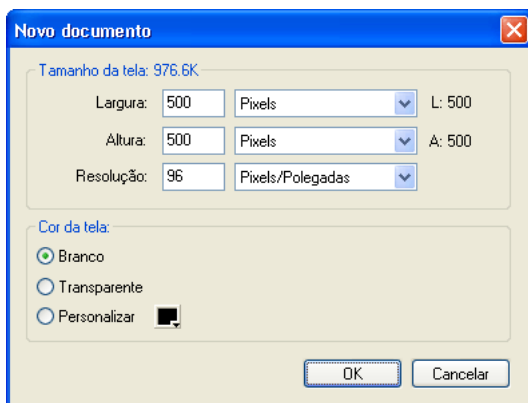
Quando escolher Arquivo > Novo para criar um novo documento no Fireworks, será criado um documento Portable Network Graphic ou PNG. PNG é o formato de arquivo nativo do Fireworks. Depois de criar gráficos no Fireworks, é possível exportá-los como outros formatos de gráfico da Web, como JPEG, GIF e GIF animado. Pode-se também exportá-los para diversos formatos populares usados fora da Web, tais como TIFF e BMP. Seja qual for a configuração de otimização e exportação escolhida, o arquivo PNG original do Fireworks será preservado para permitir rápida edição posterior.

Para criar um gráfico da Web no Fireworks, é necessário primeiro configurar um novo documento ou abrir um já existente. É possível ajustar as opções de configuração mais tarde no Inspetor de propriedades.

Para criar um novo documento:

- 1 Escolher Arquivo > Novo.

A caixa de diálogo Novo Documento abre.



- 2 Digitar a largura e altura da tela em pixels, polegadas ou centímetros.

- 3 Digitar uma resolução em pixels por polegada ou centímetros.
- 4 Selecionar uma cor branca, transparente ou personalizada para a tela.

Nota: Usar a janela pop-up da caixa Cor personalizada para escolher uma cor de tela personalizada.

- 5 Clicar em OK para criar o novo documento.

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

- 1 Copiar o objeto para a Área de Transferência a partir de um dos seguintes:
 - Outro documento do Fireworks
 - Navegador da Web
 - Qualquer dos aplicativos listados em “Como colar no Fireworks” na página 77
- 2 Escolher Arquivo > Novo.

A caixa de diálogo Novo Documento abre com as dimensões de largura e altura do objeto na Área de transferência.

- 3 Definir a resolução e cor da tela e clicar em OK.
- 4 Escolher Editar > 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 imagens vetoriais e bitmap criadas em outros programas gráficos, facilmente. Além disso, o usuário pode importar imagens a partir de uma câmara digital ou digitalizador.

Para mais informações sobre como importar gráficos do Photoshop, Macromedia FreeHand, CorelDraw ou Illustrator, consultar “Uso do Fireworks com outros aplicativos” na página 101.

Para abrir um documento do Fireworks:

- 1 Escolher Arquivo > Abrir.

A caixa de diálogo Abrir é exibida.
- 2 Selecionar o arquivo e clicar em Abrir.

Dica: Para abrir um arquivo sem substituir a versão anterior, escolher Abrir como sem título e salvar usando um nome diferente.

Abertura de um documento fechado recentemente

O menu Arquivo relaciona até 10 documentos fechados recentemente no submenu Abrir recente.

Para abrir um documento fechado recentemente:

- 1 Escolher Arquivo > Abrir recente.
- 2 Escolher um arquivo do submenu.

Abertura de um gráfico criado em outros aplicativos

Com o Fireworks, é possível abrir arquivos de outros aplicativos ou formatos de arquivo, inclusive arquivos do Photoshop, Macromedia FreeHand, Illustrator, descompactado do CorelDRAW, WBMP, EPS, JPEG, GIF e GIF animado.

Quando abrir um formato de arquivo diferente do PNG usando Arquivo > Abrir, será criado um novo documento PNG do Fireworks baseado no arquivo aberto. Embora esse novo documento seja um arquivo PNG, o arquivo original permanecerá inalterado.

Para mais informações sobre como trabalhar com Freehand, Photoshop, Illustrator e CorelDraw, consultar “Uso do Fireworks com outros aplicativos” na página 101.

GIFs animados

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

- Importar um GIF animado como um símbolo de animação, que permite editar e mover todos os elementos da animação como uma única unidade e usar o painel Biblioteca para criar novas ocorrências do símbolo.

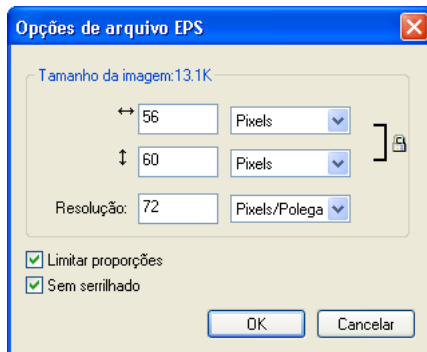
Nota: Quando importar um GIF animado, a configuração de retardo de moldura é padronizada para 0,07 segundos. Se necessário, usar o painel Molduras para restaurar o tempo original.

- Abrir um GIF animado da mesma forma que um arquivo GIF normal. Cada elemento do GIF é colocado como uma imagem separada em 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, tais como arquivos EPS do PhotoShop, como imagens bitmap planas, nas quais todos os objetos são combinados em uma única camada. No entanto, alguns arquivos EPS exportados do Illustrator, retêm suas informações vetoriais.

Quando abrir ou importar a maioria dos arquivos EPS, a caixa de diálogo Opção de arquivos EPS abrirá.



Tamanho da imagem determina as dimensões da imagem e as unidades em que são exibidas suas proporções. Pode-se escolher entre pixels, porcentagem, polegadas e centímetros.

Resolução indica a resolução, em pixels por unidade.

Limitar proporções abre o arquivo na mesma proporção de tamanho que o original.

Sem serrilhado suaviza as bordas serrilhadas do arquivo EPS aberto.

Quando abrir ou importar arquivos EPS do Illustrator que contiverem informações vetoriais, a caixa de diálogo Opções de arquivo vetorial abrirá. Esta é a mesma caixa de diálogo que aparece ao abrir ou importar arquivos do FreeHand. Para mais informações sobre as opções nesta caixa de diálogo, consultar “Importação de um gráfico do FreeHand para o Fireworks” na página 120.

Arquivos WBMP

O Fireworks pode abrir arquivos WBMP, arquivos de 1 bit (monocromo) otimizados para dispositivos de computação móvel. Esse formato é para ser usado nas páginas Protocolo de aplicativo sem fio (WAP). É possível abrir um arquivo WBMP diretamente utilizando Arquivo > Abrir ou importar um arquivo WBMP utilizando Arquivo > Importar.

Criação de arquivo PNG do Fireworks a partir de arquivos HTML

O Fireworks pode abrir e importar conteúdo HTML criado em outros aplicativos. Quando abrir ou importar um arquivo HTML, o Fireworks reconstruirá o layout e os comportamentos definidos pelo código HTML, permitindo recriar páginas da Web que contenham gráficos fatiados, botões JavaScript e outros tipos de interatividade. Isso permite salvar sites da Web herdados mesmo que o usuário não tenha os arquivos PNG originais. Com este recurso, é possível abrir ou importar com rapidez uma página da Web para atualizar gráficos, alterar layout de documentos ou alterar vínculos de navegação, botões e outros elementos interativos, tudo sem ter que reconstruir a página do zero ou modificar seu script.

Como o Fireworks exporta o conteúdo HTML na forma de uma tabela HTML, ele também determina o layout do documento para HTML importado com base em tabelas HTML. Um arquivo HTML deve conter pelo menos uma tabela para que o Fireworks possa reconstruí-lo. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

É possível trazer conteúdo HTML para o Fireworks de várias maneiras:

- Abrir todas as tabelas HTML dentro de 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 em um documento do Fireworks existente.

Nota: O Fireworks também pode importar documentos que utilizem codificação UTF-8 e aqueles escritos em XHTML. Arquivos XHTML normalmente têm a extensão .xhtm ou .xhtml. Para mais informações, consultar Fireworks Help (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para abrir todas as tabelas de um arquivo HTML:

- 1 Escolher Arquivo > Reconstituir tabela.
 - 2 Selecionar o arquivo HTML que contém as tabelas que deseja abrir e clicar em Abrir.
- Cada uma das tabelas se abre na sua própria janela de documento.

Para abrir apenas a primeira tabela de um arquivo HTML:

- 1 Escolher Arquivo > Abrir.
 - 2 Selecionar o arquivo HTML que contém a tabela que deseja abrir e clicar em Abrir.
- A primeira tabela no arquivo HTML abrirá em uma nova janela de documento.

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

- 1 Escolher Arquivo > Importar.
- 2 Selecionar o arquivo HTML do qual deseja importar e clicar em Abrir.
- 3 Clicar no ponteiro de inserção onde deseja que a tabela importada apareça.

Inserção de um objeto em um documento do Fireworks

É possível importar, arrastar-e-soltar ou copiar e colar objetos vetoriais, imagens bitmap ou texto criado em outros aplicativos para um documento do Fireworks. Além disto, o usuário pode importar imagens a partir de uma câmara digital ou digitalizador.

Como arrastar-e-soltar

Você pode arrastar objetos vetoriais, imagens bitmap ou texto para o Fireworks a partir de qualquer aplicativo que suporte o recurso arrastar-e-soltar:

- 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-e-soltar no Fireworks:

Do outro aplicativo, arrastar o objeto ou texto para o Fireworks.

Como colar no Fireworks

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

- 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 texto que deseja colar.
- 2 No Fireworks, colar o objeto ou texto no seu documento.

Localização de um objeto colado

Quando colar um objeto no Fireworks, a localização do objeto colado dependerá do que for selecionado:

- Se pelo menos um objeto em uma única camada for selecionado, o objeto colado será colocado na frente do — ou empilhado sobre — objeto selecionado na mesma camada.
- Se a própria camada for selecionada e nenhum objeto ou todos os objetos forem selecionados, o objeto colado será colocado na frente do — ou empilhado sobre — primeiro objeto da mesma camada.
- Se dois ou mais objetos em mais de uma camada forem selecionados, o objeto colado será colocado na frente do — ou empilhado sobre — primeiro objeto na primeira camada.
- Se a Camada da Web ou um objeto na Camada da Web for selecionado, o objeto colado será colocado na frente de — ou empilhado sobre — todos os outros objetos na camada mais baixa.

Nota: A Camada da Web é uma camada especial que contém todos os objetos da Web e sempre permanece no topo do painel Camadas. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Como fazer nova amostragem de um objeto colado

Quando colar um bitmap com uma resolução diferente daquela do documento do Fireworks de destino, o Fireworks pergunta se deseja fazer uma nova amostragem do bitmap.

Fazer nova amostragem adiciona pixels a ou subtrai pixels de um bitmap redimensionado para corresponder à aparência do bitmap original, da forma mais acurada possível. Fazer nova amostragem de um bitmap com uma resolução mais alta, normalmente provoca pouca perda de qualidade. Fazer nova amostragem com uma resolução menor, entretanto, sempre provoca perda de dados e, em geral, reduz a qualidade.

Para fazer nova amostragem de um objeto bitmap por meio de colagem:

- 1 Copiar um bitmap para a área de transferência no Fireworks ou em outro programa.
- 2 Escolher Editar > Colar no Fireworks.

Se a imagem bitmap na área de transferência tiver uma resolução diferente do documento atual, uma caixa de diálogo aparecerá, solicitando a escolha entre fazer ou não uma nova amostragem.
- 3 Escolher um dos seguintes procedimentos:
 - **Nova amostragem** mantém a largura e altura originais do bitmap colado, adicionando ou subtraindo pixels conforme necessário.
 - **Não efetuar nova amostragem** mantém todos os pixels originais, o que poderá tornar o tamanho relativo da imagem maior ou menor do que o esperado.

Importação de arquivo PNG

É possível importar arquivos PNG do Fireworks para a camada atual do documento ativo do Fireworks. Todos os objetos de ponto ativo e de fatia são colocados na Camada da Web do documento. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

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

- 1 No painel Camadas, selecionar a camada para a qual deseja importar o arquivo.
- 2 Escolher Arquivo > Importar para abrir a caixa de diálogo Importar.
- 3 Navegar até o arquivo a ser importado e clicar em Abrir.
- 4 Na tela, posicionar o ponteiro de importação no local em que o canto superior esquerdo da imagem deverá aparecer.
- 5 Importar o arquivo:
 - Clicar para importar a imagem inteira.
 - Arrastar o ponteiro de importação para redimensionar a imagem durante a importação.O Fireworks mantém as proporções da imagem.

Importação de um digitalizador ou de uma câmera digital

O scanner ou a câmera digital deve ser compatível com TWAIN (Windows) ou oferecer suporte aos plug-ins do Photoshop Acquire (Macintosh) para poder importar imagens. As imagens importadas para o Fireworks de um digitalizador ou câmera digital abrem como novos documentos.

Nota: O Fireworks não pode importar imagens de digitalizadores ou câmeras digitais a menos que os drivers de software, módulos e plug-ins apropriados tenham sido instalados. Para mais instruções específicas sobre instalação, configurações e opções, consultar a documentação do módulo TWAIN ou o plug-in do Photoshop Acquire.

No Macintosh, o Fireworks procura automaticamente plug-ins do Photoshop na pasta Plug-ins da pasta de aplicativo do Fireworks. Caso não queira colocar os plug-ins aqui, indicar um local alternativo para o Fireworks.

Nota: A localização exata da pasta Plug-ins varia, dependendo do sistema operacional. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

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

- 1 No Fireworks, escolher Editar > Preferências.

Nota: No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferências.
- 2 Clicar na guia Pastas.
- 3 Selecionar Plug-ins do Photoshop.
- 4 Se a caixa de diálogo Selecionar a pasta de plug-ins do Photoshop (Windows) ou Escolher uma pasta (Macintosh) não abrir automaticamente, clicar em Procurar.
- 5 Navegar até a pasta que contém os plug-ins do Photoshop.

Para importar uma imagem a partir de um digitalizador ou câmera digital:

- 1 Conectar o scanner ou câmera ao computador.
- 2 Instalar o software fornecido com o digitalizador ou camera se ainda não o tiver instalado.
- 3 No Fireworks, escolher Arquivo > Digitalizar e, em seguida, escolher um módulo TWAIN ou plug-in de aquisição do Photoshop que corresponda ao dispositivo a partir do qual a imagem será importada.

Nota: Para a maioria de módulos TWAIN ou plug-ins de aquisição do Photoshop, caixas de diálogo adicionais solicitarão que o usuário defina 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 do Fireworks

Quando criar ou abrir um documento no Fireworks, o nome do documento terá a extensão .png. Isso ocorrerá mesmo se abrir um arquivo com uma extensão diferente como jpg, .gif ou .psd. O arquivo exibido na janela do documento do Fireworks passará a ser o arquivo de origem ou de trabalho. Todas as edições efetuadas serão aplicadas ao arquivo PNG.

Utilizar um PNG do Fireworks como arquivo de origem, tem as seguintes vantagens:

- O arquivo PNG de origem sempre pode ser editado. É possível voltar e fazer alterações adicionais mesmo depois que tiver exportado arquivos para utilizar na Web.
- Se abrir um arquivo existente de um formato diferente, como JPEG, e fizer alterações nele, o arquivo original estará protegido. As alterações, na verdade, são feitas em um arquivo PNG do Fireworks, mantendo inalterado o arquivo original.
- Gráficos complexos podem ser fatiados em partes no arquivo PNG e, em seguida, exportados como vários arquivos com formatos de arquivo diferentes e várias configurações de otimização.

Documentos do Fireworks são sempre salvos no formato PNG. Para salvar as alterações feitas em JPEG, GIF ou outro arquivo gráfico nos respectivos formatos originais, é necessário exportar o arquivo.

Nota: No Windows, quando abrir um arquivo não PNG no Fireworks, esse arquivo ainda será identificado usando sua extensão original na janela do documento do Fireworks. Contudo, todas as edições feitas serão, na verdade, feitas no arquivo PNG do Fireworks.

Para salvar um novo documento do Fireworks:

- 1 Escolher Arquivo > Salvar como.
A caixa de diálogo Salvar como abre.
- 2 Navegar até o local desejado e digitar o nome do arquivo.
Não é necessário digitar a extensão, o Fireworks fará isso.
- 3 Clicar em Salvar.

Para salvar um documento existente do Fireworks:

Escolher Arquivo > Salvar.

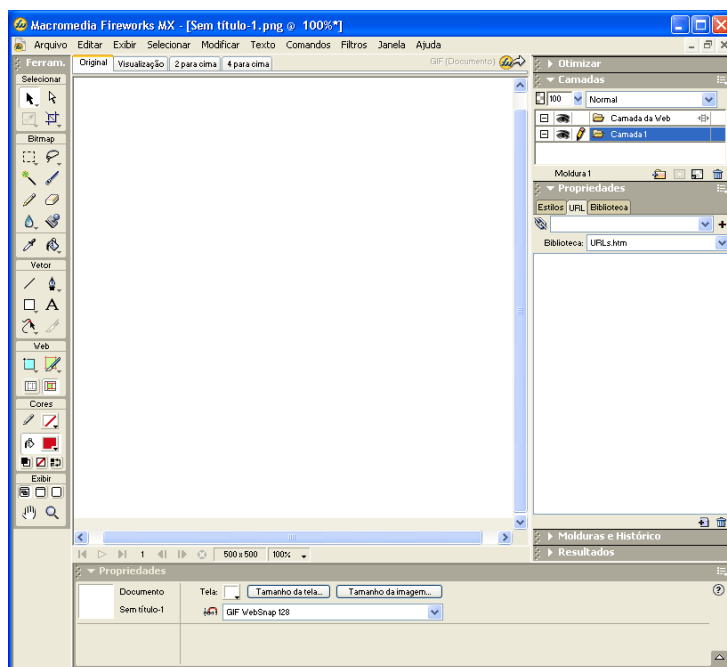
Para salvar (exportar) um documento em outro formato:

- 1 Escolher um formato de arquivo no painel Otimizar.
- 2 Escolher Arquivo > Exportar para exportar o documento.

Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Ambiente de trabalho do Fireworks

Quando abrir um documento no Fireworks MX pela primeira vez, o ambiente de trabalho será ativado, inclusive o painel Ferramentas, Inspetor de propriedades, menus e outros painéis. O painel Ferramentas, do lado esquerdo da tela, contém categorias rotuladas, inclusive bitmap, vetorial e grupos de ferramentas da Web. O Inspetor de propriedades aparece, por padrão, ao longo da parte inferior do documento e exibe, inicialmente, as propriedades do documento. À medida que trabalhar no documento, ele muda para exibir as propriedades de uma ferramenta recém selecionada ou de um objeto selecionado no momento. A princípio, os painéis são encaixados em grupos do lado direito da tela. A janela do documento aparece no centro do aplicativo.



Utilização do painel Ferramentas

O painel Ferramentas é organizado em seis categorias: Selecionar, Bitmap, Vetorial, Web, Cores e Exibir. Nas versões anteriores do Fireworks, era necessário alterar entre os modos bitmap e vetorial. Agora, basta escolher uma ferramenta e começar a utilizá-la. O aplicativo aplicará a ferramenta de maneira apropriada.



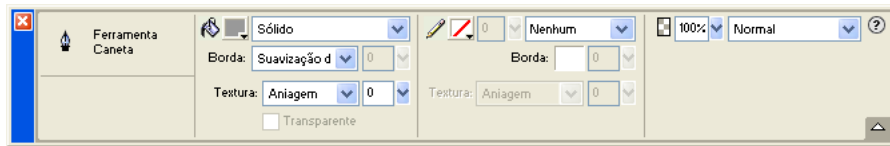
Alteração de uma opção de ferramenta

Quando escolher uma ferramenta, o Inspetor de propriedades exibirá suas opções. Algumas opções de ferramenta continuam a ser exibidas à medida o usuário trabalha com a ferramenta. Para outras ferramentas como forma básica, Caneta e Linha, o Inspetor de propriedades exibe as propriedades dos objetos selecionados. Para mais informações sobre o Inspetor de propriedades, consultar “Utilização do Inspetor de propriedades” na página 83.

Para exibir as opções da ferramenta usada no momento no Inspetor de propriedades:

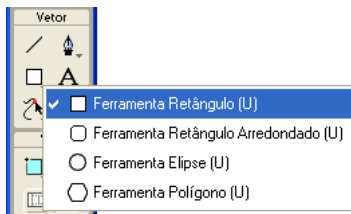
Escolher Selecionar > Cancelar seleção para desmarcar todos os objetos.

Para mais informações sobre opções específicas da ferramenta, consultar as seções que introduzem as várias ferramentas em *Usando o Fireworks* ou a Ajuda do Fireworks.



Seleção de uma ferramenta em um grupo de ferramentas

Um pequeno triângulo no canto inferior direito de uma ferramenta no painel Ferramentas indica que essa faz parte de um grupo de ferramentas. Por exemplo, a ferramenta Retângulo faz parte do grupo básico de ferramentas de forma, que também inclui as ferramentas Retângulo arredondado, Elipse e Polígono.



Para escolher uma ferramenta alternativa em um grupo de ferramentas:

- 1 Clicar no ícone da ferramenta e manter pressionado o botão do mouse.

Um menu pop-up aparece com ícones de ferramentas, nomes de ferramentas e teclas de atalho. A ferramenta selecionada no momento tem uma marca de seleção à esquerda do nome da ferramenta.

- 2 Arrastar o ponteiro para realçar a ferramenta desejada e soltar o botão do mouse.

A ferramenta aparece no painel Ferramentas e as opções da ferramenta aparecem no Inspetor de propriedades.

Utilização do Inspetor de propriedades

O Inspetor de propriedades é um painel sensível ao contexto que exibe as propriedades da seleção atual, opções da ferramenta atual ou propriedades do documento. Por padrão, o Inspetor de propriedades é encaixado na parte inferior do espaço de trabalho.

O Inspetor de propriedades pode ser aberto com metade da altura, exibindo duas fileiras de propriedades, ou com toda a altura, exibindo quatro fileiras. Também é possível recolher totalmente o Inspetor de propriedades, enquanto esse permanece no espaço de trabalho.

Nota: A maioria dos procedimentos descritos em *Usando o Fireworks* pressupõem que o Inspetor de propriedades seja exibido com toda a altura.

Para desencaixar o Inspetor de propriedades:

Arrastar o prendedor no canto superior esquerdo para outro local do espaço de trabalho.

Para encaixar o Inspetor de propriedades na parte inferior do espaço de trabalho (somente Windows):

Arrastar a barra lateral no Inspetor de propriedades para a parte inferior da tela.

Para expandir um Inspetor de propriedades com metade da altura para toda a altura, exibindo opções adicionais:

- Clicar na seta de expansão no canto inferior direito do Inspetor de propriedades.
- Clicar no ícone na parte direita superior do Inspetor de propriedades e escolher Toda a altura no menu Opções do Inspetor de propriedades.

Nota: No Windows, o menu Opções só estará disponível quando o Inspetor de propriedades estiver encaixado.

Para reduzir o Inspetor de propriedades a metade da altura:

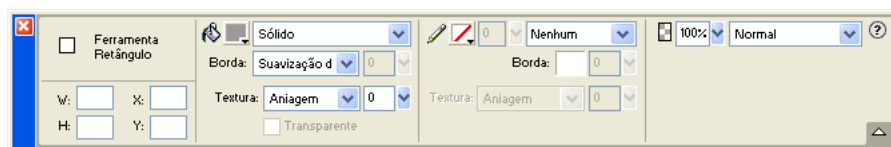
- Clicar na seta de expansão no canto inferior direito do Inspetor de propriedades.
- Escolher Meia altura no menu Opções do Inspetor de propriedades.

Nota: No Windows, o menu Opções só estará disponível quando o Inspetor de propriedades estiver encaixado.

Para recolher o Inspetor de propriedades quando esse estiver encaixado:

- Clicar na seta de expansão ou no título do Inspetor de propriedades.
- Escolher Recolher grupo de painéis no menu Opções do Inspetor de propriedades encaixado.

Para mais informações sobre opções específicas do Inspetor de propriedades, consultar as seções apropriadas em *Usando o Fireworks* ou a Ajuda do Fireworks.



Utilização de um painel

Painéis são controles flutuantes que o ajudam a editar diferentes aspectos de objetos ou elementos selecionados no documento. Os painéis permitem trabalhar em molduras, camadas, símbolos, amostras de cor, e muito mais. Cada painel pode ser arrastado, portanto pode-se agrupar painéis em arranjos personalizados.

Os painéis Misturador e Exemplos de cores gerenciam a paleta de cores do documento atual.

Os painéis Camadas e Molduras organizam a estrutura de um documento e possuem opções para criar, excluir e manipular camadas e molduras. O painel Molduras inclui opções para criar animações.

O painel Informações fornece informações sobre as dimensões de objetos selecionados e as coordenadas exatas do ponteiro à medida que é movido na tela.

O painel Comportamentos gerencia comportamentos, determinando o que os pontos ativos e fatias devem fazer em resposta ao movimento do mouse.

O painel Histórico lista os comandos recentes usados, que podem ser rapidamente desfeitos ou refeitos. Além disso, é possível selecionar várias ações e, em seguida, salvá-las e reutilizá-las como comandos. Para mais informações, consultar “Utilizar o painel Histórico para desfazer e repetir várias ações” na página 99.

O **painel Biblioteca** contém símbolos gráficos, símbolos de botão e símbolos de animação. É possível arrastar, com facilidade, as ocorrências desses símbolos do painel Biblioteca para o seu documento. Além disso, pode-se fazer alterações globais em todas as ocorrências modificando apenas o símbolo. Para mais informações, consultar a ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

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

O **painel Estilos** permite armazenar e reutilizar combinações de características de objeto ou escolher um estilo de estoque.

O **painel URL** permite criar bibliotecas que contêm os URLs usados com mais frequência.

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

O **Registro de projeto** ajuda a rastrear e controlar as alterações feitas em múltiplos arquivos quando for usado Localizar e substituir, ou no processo em lote.

O **painel de Respostas** é um novo recurso capaz de fazer download dinâmico de uma ampla gama de informações úteis a partir do site da Macromedia na Web. O painel tem funções de pesquisa de palavra chave para localizar informações na Internet a partir de várias origens.

Organização de grupos de painéis e painéis

Por padrão, os painéis do Fireworks MX são encaixados em grupos na área de encaixe do lado direito do espaço de trabalho. É possível desencaixar grupos de painéis, adicionar painéis a um grupo, desencaixar painéis individuais, reorganizar a ordem dos grupos de painéis encaixados, e recolher e fechar grupos de painéis. Também é possível abrir e fechar painéis individuais.

Para desencaixar ou mover um painel ou grupo de painéis:

Arrastar o prendedor do painel no canto superior esquerdo para fora da área de encaixe de painel do lado direito da tela.

Para encaixar um painel ou grupo de painéis:

Arrastar o prendedor do painel para a área de encaixe de painel.

Conforme arrastar um painel ou grupo de painéis sobre a área de encaixe, uma linha ou retângulo de visualização de posição mostra onde ele será posicionado entre os grupos.

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

- Clicar no título do painel ou grupo de painéis.
Nota: A barra de título ainda será visível quando o painel ou grupo de painéis for recolhido.
- Clicar na seta de expansão no canto superior esquerdo do painel ou grupo de painéis.

Para separar um painel de um grupo de painéis:

Arrastar o painel para fora do grupo de painéis.

Para adicionar um painel a um grupo de painéis aberto:

Arrastar o prendedor do painel até a área abaixo do nome do grupo de painéis.

Para renomear um grupo de painéis:

- 1 Clicar no ícone na parte superior direita do grupo de painéis e escolher Renomear grupo de painéis no menu Opções.
- 2 Digitar o novo nome.

Para retornar os painéis às posições padrão para a resolução da sua tela, seguir um destes procedimentos:

- Escolher Comandos > Definições de layout de painel > 800 x 600.
- Escolher Comandos > Definições de layout de painel > 1024 x 768.
- Escolher Comandos > Definições de layout de painel > 1280 x 1024.

Para abrir um painel:

Escolher o nome do painel no menu Janela.

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

Para fechar um painel, seguir um destes procedimentos:

- Escolher o nome do painel no menu Janela.
- Clicar no botão Fechar na barra de título do painel quando o painel estiver desencaixado.

Para ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades:

Escolher Exibir > Ocultar painéis. Para exibir os painéis ocultos, escolher Exibir > Ocultar painéis novamente.

Nota: Painéis que estiverem ocultos ao escolher Ocultar painéis permanecerão ocultos quando o usuário desmarcar esse comando.

Configuração de uma opção de painel

Em geral, é possível definir as opções em um painel usando menus pop-up, paletas de cores, controles deslizantes ou discos. Algumas opções apresentam caixas de texto nas quais é possível digitar texto ou valores.

Para alterar uma opção com um menu pop-up:

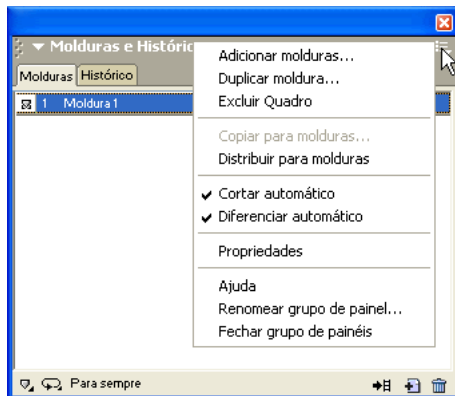
- 1 Clicar na opção.
- 2 Alterar o valor:
 - Selecionar uma opção ou amostra de cor.
 - Arrastar o controle deslizante ou disco.
 - Digitar a primeira letra da opção que deseja escolher e pressionar a letra repetidamente para percorrer todas as opções que começarem com aquela letra (somente Windows).

Para inserir informações em uma caixa de texto de painel:

- 1 Clicar dentro da caixa de texto.
- 2 Digitar um valor.
- 3 Pressionar Enter.

Utilização do menu Opções do painel ou grupo de painéis

Cada painel ou grupo de painéis tem um menu Opções que relaciona uma gama de opções específicas ao painel ou grupo de painéis ativo. O Inspetor de propriedades também apresenta um menu Opções (exceto no Windows quando o Inspetor de propriedades estiver desencaixado).



Para escolher uma opção no menu Opções de um painel ou grupo de painéis

- 1 Clicar no ícone do menu Opções no canto superior direito do painel ou grupo de painéis para abrir o menu.
- 2 Clicar para escolher um item de menu.

Salva de um layout de painel

É possível salvar o layout de painéis usando o menu Comandos. Desta maneira, da próxima vez que abrir o Fireworks, os painéis estarão organizados na mesma posição.

Para salvar o layout de um painel:

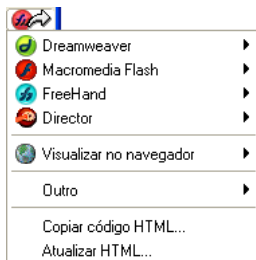
- 1 Escolher Comandos > Salvar layout de painel.
- 2 Nomear o layout de painel e clicar em OK.

Para abrir um layout de painel salvo:

Escolher Comandos > Definições de layout de painel e, em seguida, escolher um layout de painel no submenu.

Sobre o botão Exportação rápida

O botão Exportação rápida permite exportar os arquivos do Fireworks para vários aplicativos da Macromedia, que incluem Dreamweaver, Flash, Director e FreeHand. Além disso, é possível exportar os arquivos para Photoshop, FrontPage, Adobe® GoLive® e Illustrator, ou visualizá-los no navegador de sua preferência. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).



Abertura e movimentação de uma barra de ferramentas (somente no Windows)

O Fireworks MX para Windows inclui duas barras de ferramentas que contêm comandos comuns do Fireworks.

Para mostrar ou ocultar uma barra de ferramentas:

Escolher Janela > Barras de ferramentas e, em seguida, escolher uma barra de ferramentas.

Para desencaixar uma barra de ferramentas:

Arrastar a barra de ferramentas para fora do seu local de encaixe.

Nota: Se a barra de ferramentas estiver desencaixada, clicar no botão Fechar do lado superior direito da barra para fechá-la.

Para encaixar uma barra de ferramentas:

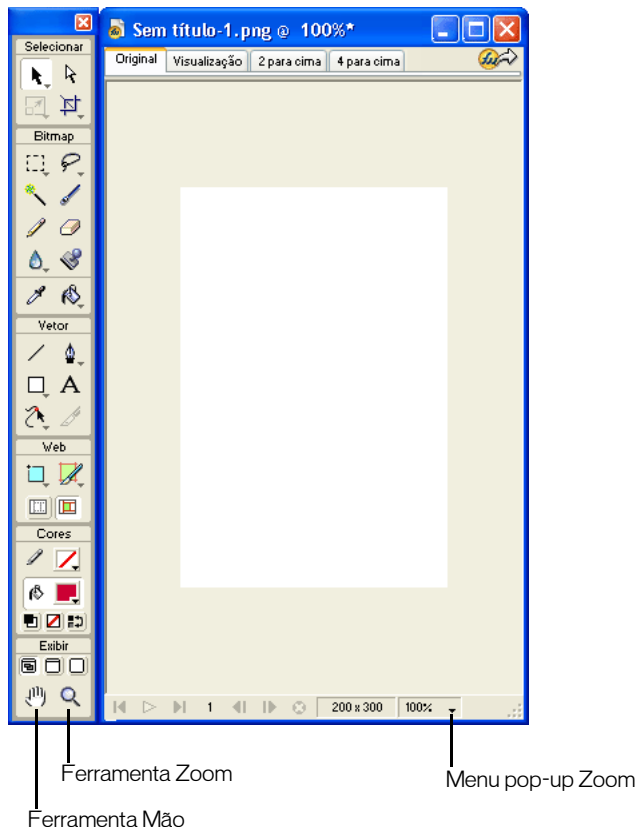
Arrastar a barra de ferramentas para uma área de encaixe no topo, na base, à esquerda ou direita da janela do aplicativo até que o retângulo de visualização de posição apareça.

Navegação e exibição de um documento

É possível controlar a ampliação, o número de exibições e o modo de exibição do documento. Além disso, pode facilmente girar um documento, o que será útil se aumentar a exibição e não puder mais ver a tela inteira.

Zoom e giro

O Fireworks permite aumentar e reduzir em uma porcentagem de ampliação predefinida ou definida pelo usuário.



Para aumentar usando incrementos predefinidos, seguir um destes procedimentos:

- Escolher a ferramenta Zoom e clicar dentro da janela do documento para especificar o novo ponto central. Cada clique ampliará a imagem para o próximo nível de ampliação predefinido.
- Escolher uma configuração de zoom no menu pop-up Definir ampliação na base da janela do documento.
- Escolher Aumentar ou uma ampliação predefinida no menu Exibir.

Para reduzir usando incrementos predefinidos, seguir um destes procedimentos:

- Escolher a ferramenta Zoom e clicar com Alt (Windows) ou clicar com Option (Macintosh) dentro da janela do documento. Cada clique reduz a exibição para a próxima porcentagem predefinida.
- Escolher uma configuração de zoom no menu pop-up Definir ampliação na base da janela do documento.
- Escolher Reduzir ou uma ampliação predefinida no menu Exibir.

Para aumentar uma área específica sem a limitação de incrementos de zoom predefinidos:

- 1 Escolher a ferramenta Zoom.
- 2 Arrastar a parte da imagem que deseja ampliar.

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

Nota: É possível inserir uma porcentagem de ampliação na caixa de texto Definir ampliação.

Para reduzir baseado em uma área específica:

Arrastar com a tecla Alt (Windows) ou com Option (Macintosh) uma área de seleção com a ferramenta Zoom.

Para retornar à ampliação de 100%:

Clicar duas vezes na ferramenta Zoom no painel Ferramentas.

Para enquadrar o documento:

- 1 Escolher a ferramenta Mão.
- 2 Arrastar o ponteiro Mão.

À medida que gira a tela, o enquadramento da exibição continua de maneira que seja possível trabalhar com os pixels ao longo da borda da tela.

Para ajustar o documento na exibição atual:

Clicar duas vezes na ferramenta Mão.

Utilização de um modo de exibição para gerenciar o espaço de trabalho

Os botões do modo de exibição na área de Exibição do painel Ferramentas permitem escolher entre os três modos de exibição para controlar o layout do espaço de trabalho:



Modo de tela padrão é a exibição padrão da janela do documento



Modo tela cheia com menus é uma exibição maximizada da janela do documento contraposta a um fundo cinza com menus, barras de ferramentas, barras de rolagem e painéis visíveis.



Modo tela cheia é uma exibição maximizada da janela do documento contraposta a um fundo preto sem menus, barras de ferramentas ou barras de título. visíveis.

Para alterar os modos de exibição, seguir um destes procedimentos:

- Para alterar para o modo Tela cheia com menus, clicar no botão Modo tela cheia com menus no painel Ferramentas.
- Para alterar para o Modo tela cheia, clicar no botão Modo tela cheia no painel Ferramentas.
- Para retornar ao Modo de tela padrão, clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou clicar com Control (Macintosh) na janela do documento e selecionar Sair do modo de tela cheia, ou clicar no botão Modo de tela padrão no painel Ferramentas.

Exibição de múltiplas exibições de documento

Usar múltiplas exibições para ver um documento em diferentes ampliações simultaneamente. Alterações feitas em uma exibição refletirão automaticamente em todas as outras exibições do mesmo documento.

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

- 1 Escolher Janela > Nova janela.
- 2 Escolher uma configuração de zoom para a nova janela.

Para colocar lado a lado as exibições do documento:

Escolher Janela > Lado a lado horizontal ou Janela > Lado a lado vertical.

Para fechar uma janela de exibição de documento:

Clicar no botão Fechar da janela.

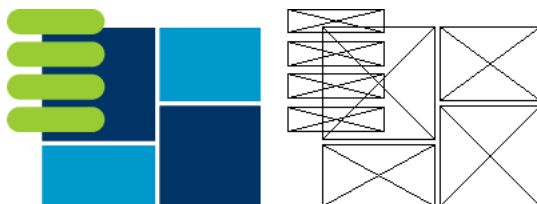
Controle de redesenho do documento

Os modos de exibição afetam a apresentação dos documentos na tela, mas não seus dados de objeto ou a qualidade da saída.

Para controlar o redesenho do documento:

Escolher Exibir > Tela inteira.

Quando Tela inteira estiver selecionado, o Fireworks exibirá o documento em todas as cores disponíveis com todos os detalhes. Quando Tela inteira estiver desselecionado, o Fireworks exibirá o traçado com 1 pixel de largura sem preenchimento e imagens com um X dentro delas.



Modos de exibição e de rascunho

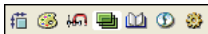
Para exibir um documento como apareceria em uma plataforma diferente:

- No Windows, escolher Exibir > Macintosh Gamma.
- No Macintosh, escolher Exibir > Windows Gamma.

O Fireworks mostra a visualização da aparência do documento na outra plataforma de computador. Por exemplo, ao trabalhar na plataforma Windows, usar esse comando para visualizar a aparência de um documento na plataforma Macintosh.

Utilização do Mini-iniciador

O Mini-iniciador contém ícones para abrir e fechar os painéis usados com maior frequência, inclusive os painéis Misturador de cores e Informações, Otimizar, Camadas, Biblioteca, Estilos e Comportamentos. Quando ativado, o Mini-iniciador está localizado na base da janela do documento. Por padrão, o Mini-iniciador não é visível.



Para exibir o Mini-iniciador:

- 1 Escolher Editar > Preferências.
- 2 Na guia Geral, escolher Mostrar ícones de guias na seção Espaço de trabalho e clicar em OK.

Para abrir ou fechar um painel a partir do Mini-iniciador:

Clicar no ícone correspondente do painel.

Nota: O fundo do ícone do painel fica realçado enquanto o painel estiver aberto.

Utilização da barra de status (somente Windows)

Quando ativada, a barra de status é exibida na base da janela de aplicativo do Fireworks. Ela proporciona dicas e informações úteis sobre os objetos e ferramentas selecionados. Por padrão, a barra de status está desativada.

Para ativar ou desativar a barra de status:

Escolher Exibir > Barra de status.

Para usar a barra de status:

Selecionar um objeto ou ferramenta, ou mover o ponteiro sobre uma ferramenta no painel Ferramentas.

As informações sobre o objeto ou operação selecionada são exibidas na barra de status.

Alteração da tela

Quando criar um novo documento do Fireworks, é necessário especificar suas características. Pode-se modificar o tamanho e a cor da tela e alterar a resolução da imagem a qualquer momento usando o menu Modificar ou o Inspetor de propriedades. À medida que trabalha com o documento, também é possível girar a tela e aparar partes indesejadas.

Alteração de tamanho, cor e resolução da tela

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

Para alterar o tamanho da tela:

- 1 Seguir um destes procedimentos:
 - Escolher Modificar > Tela > Tamanho da tela.
 - Escolher Selecionar > Cancelar seleção, clicar na ferramenta Ponteiro para exibir as propriedades do documento no Inspetor de propriedades e, em seguida, clicar no botão Tamanho da tela.

- 2 Digitar as novas dimensões nas caixas de texto Largura e Altura.
- 3 Clicar em um botão Âncora para especificar quais lados da tela o Fireworks adicionará ou excluirá e, em seguida, clicar em OK.

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

Para alterar a cor da tela a partir do menu Modificar:

- 1 Escolher Modificar > Tela > Cor da tela.
- 2 Escolher Branco, Transparente ou Personalizada. Se escolher Personalizada, clicar em uma cor na janela pop-up de amostras.

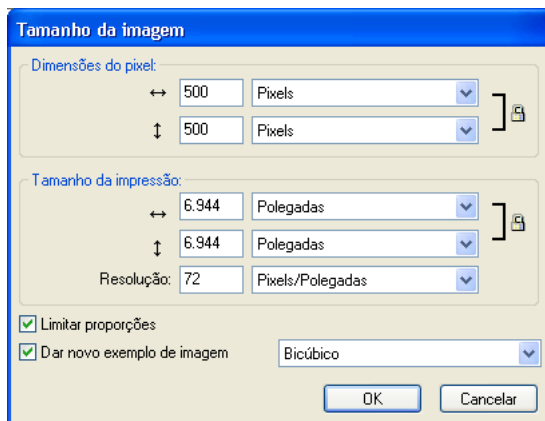
Para selecionar a cor da tela a partir do Inspetor de propriedades:

- 1 Escolher Selecionar > Cancelar seleção, clicar na ferramenta Ponteiro para exibir as propriedades do documento no Inspetor de propriedades e, em seguida, clicar na caixa de cores Tela.
- 2 Selecionar uma cor na janela pop-up de amostras ou clicar no conta-gotas em uma cor em qualquer lugar na tela. Para escolher uma tela transparente, clicar no botão Nenhum na janela pop-up de amostras.

Para redimensionar um documento e todo o seu conteúdo:

- 1 Seguir um destes procedimentos:
 - Escolher Selecionar > Cancelar seleção, clicar na ferramenta Ponteiro para exibir as propriedades do documento no Inspetor de propriedades e, em seguida, clicar no botão Tamanho da imagem no Inspetor de propriedades.
 - Escolher Modificar > Tela > Tamanho da imagem.

A caixa de diálogo Tamanho da imagem é aberta.



- 2 Nas caixas de texto Dimensões do pixel, digitar novas dimensões horizontal e vertical.

É possível alterar as unidades de medida. Se Amostrar imagem novamente estiver desmarcado, será possível alterar a resolução ou o tamanho de impressão, mas não as dimensões do pixel.

- 3 Nas caixas de texto Tamanho da impressão, digitar as dimensões horizontal e vertical da imagem para imprimir.
- 4 Na caixa de texto Resolução, digitar uma nova resolução para a imagem.
Também é possível escolher entre as unidades pixels/polegada e pixels/cm, ou selecionar Amostrar imagem novamente. Alterar a resolução também altera as dimensões de pixel.
- 5 Seguir um destes procedimentos:
 - Para manter a mesma proporção entre as dimensões horizontal e vertical do documento, escolher Limitar proporções.
 - Cancelar a seleção Limitar proporções para redimensionar largura e altura de forma independente.
- 6 Selecionar Amostrar imagem novamente para adicionar ou remover pixels ao redimensionar a imagem, para proporcionar uma aparência aproximadamente igual em um tamanho diferente.
- 7 Clicar em OK.

Sobre fazer uma nova amostragem

Fazer uma nova amostragem no Fireworks difere da maioria dos aplicativos de edição de imagens. O Fireworks contém objetos de imagem bitmap baseados em pixels e objetos vetoriais baseados em traçados.

- Quando for feita uma nova amostragem de um objeto bitmap, deverão ser adicionados ou removidos pixels do objeto para aumentá-lo ou diminuí-lo.
- Quando for feita uma nova amostragem de um objeto vetorial, ocorrerá pouca perda de qualidade porque o traçado será redesenhado matematicamente com um tamanho maior ou menor.

Como os atributos de objetos vetoriais no Fireworks são visíveis como pixels, alguns traços ou preenchimentos ficam ligeiramente diferentes depois da nova amostragem porque os pixels que compõem o traço ou preenchimento devem ser redesenhados.

Nota: Guias, objetos de ponto ativo e objetos de fatia são redimensionados quando o tamanho da imagem do documento for alterado.

Redimensionar objetos bitmap sempre apresenta um problema *sui generis* — adicionar ou remover pixels para redimensionar a imagem, ou alterar o número de pixels por polegada ou centímetro?

Pode-se alterar o tamanho de uma imagem bitmap ajustando a resolução ou fazendo uma nova amostragem da imagem. Ao ajustar a resolução, o usuário na verdade altera o tamanho dos pixels na imagem para que mais ou menos pixels se encaixem em um determinado espaço. O ajuste da resolução sem fazer uma nova amostragem não resulta em perda de dados.

Aumentar a resolução, ou adicionar pixels para aumentar a imagem, pode causar perda de qualidade porque os pixels adicionados nem sempre correspondem à imagem original.

Reduzir a resolução ou remover pixels para diminuir a imagem, sempre provoca perda de qualidade porque pixels estão sendo descartados para redimensionar a imagem. A perda de dados na imagem é outro efeito colateral da redução de resolução.

Giro da tela

Girar a tela é útil quando uma imagem importada está invertida ou de lado. É possível girar a tela em 180 graus, 90 graus no sentido horário ou 90 graus no sentido anti-horário.

Quando girar a tela, todos os objetos do documento giram.

Para girar a tela, seguir um destes procedimentos:

- Escolher Modificar > Tela > Girar 180°.
- Escolher Modificar > Tela > Girar 90° SH.
- Escolher Modificar > Tela > Girar 90° SAH.

Como aparar a tela

Se o documento tiver espaço adicional em volta do conteúdo da tela, será possível aparar a tela. Também é possível remover o espaço vazio da tela cortando o documento. Para mais informações sobre como cortar, consultar “Corte de um documento” na página 96.



Original; Tela aparada

Para aparar a tela:

Escolher Modificar > Tela > Aparar tela.

As partes da tela que se estenderem além dos pixels extremos do documento serão removidos automaticamente. Cada borda da tela é cortada até as bordas do objeto ou objetos no documento. Se o documento tiver mais de uma moldura, o recurso Aparar tela fará o corte para incluir todos os objetos em todas as molduras, e não apenas a moldura atual.

Ajuste da tela

É possível expandir a tela para encaixar objetos que ultrapassem seus limites.

Para ajustar a tela:

Escolher Modificar > Tela > Ajustar tela.

Corte de um documento

Com a ferramenta Cortar, é possível excluir partes indesejadas de um documento. A tela é redimensionada para ajustar-se a uma área definida.

Por padrão, o corte exclui objetos que ultrapassem os limites da tela. Pode-se manter objetos fora da tela alterando a preferência antes de cortar.

Para cortar um documento:



- 1 Escolher a ferramenta Cortar no painel Ferramentas ou escolher Editar > Cortar documento.
- 2 Arrastar uma caixa delimitadora na tela. Ajustar as alças de corte até que a caixa delimitadora envolva a área do documento que deseja manter.
- 3 Clicar duas vezes dentro da caixa delimitadora ou pressionar Enter para cortar o documento.

A tela é redimensionada para a área definida e os objetos além das bordas da tela são excluídos.

Dica: É possível manter objetos fora da tela cancelando a seleção Excluir objetos ao cortar na guia Edição da caixa de diálogo Preferências antes de cortar. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Utilização de um menu contextual

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

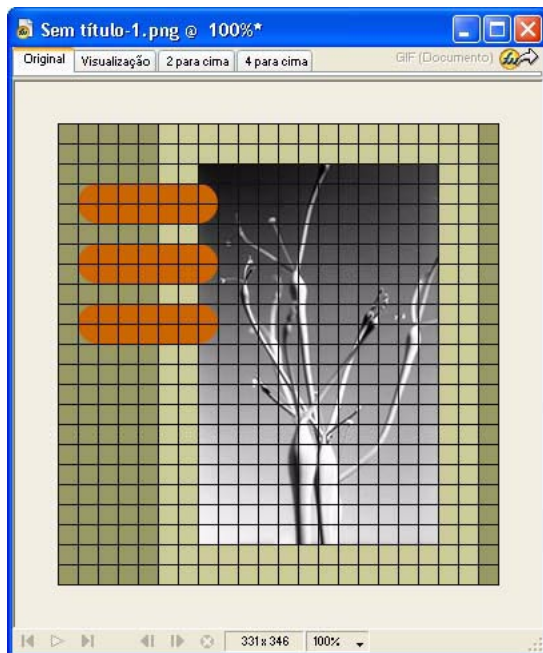
Editar	▶
Ampliação	▶
Selecionar	▶
Ocultar seleção	Ctrl+L
Ocultar bordas	F9
Organizar	▶
Transformar	▶
Agrupar	Ctrl+G
Desagrupar	Ctrl+Shift+G
Converter em símbolo	F8
Animação	▶
Símbolo	▶
Inserir ponto ativo	Ctrl+Shift+U
Inserir fatia	Alt+Shift+U
Exportar fatia selecionada...	
Nivelar seleção	Ctrl+Alt+Shift+Z
Mesclar para baixo	Ctrl+E
Nivelar camadas	
Sair do modo de tela cheia	

Para exibir um menu contextual:

Clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou clicar com Control (Macintosh) em um item selecionado na janela do documento.

Utilização de réguas, guias e a grade

É possível usar réguas e guias para posicionar objetos da forma mais precisa possível e para ajudá-lo a desenhar. É possível colocar guias no documento e alinhar objetos às guias ou ativar a grade do Fireworks e alinhar objetos a ela.



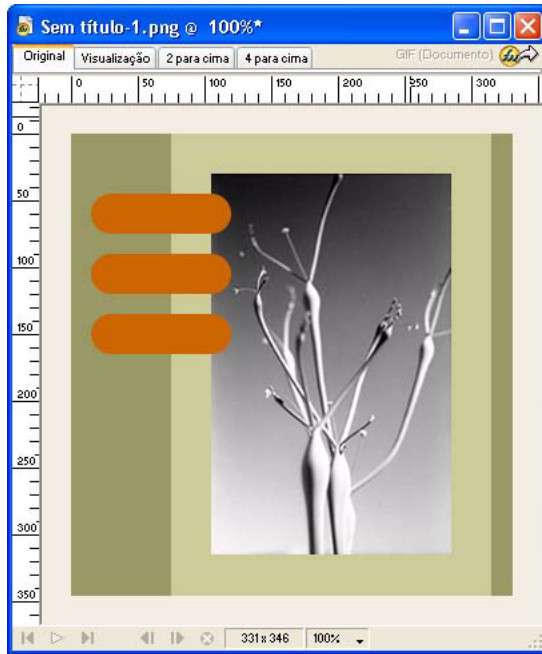
Utilização de uma régua

As réguas o ajudam a medir, organizar e planejar o layout do seu trabalho. Como as imagens do Fireworks têm como objetivo a utilização na Web, onde os gráficos são medidos em pixels, as réguas no Fireworks sempre medem em pixels, independentemente da unidade de medida usada ao criar o documento.

Para mostrar e ocultar réguas:

Escolher Exibir > Réguas.

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



Utilização de uma guia

Guias são linhas que o usuário arrasta na tela do documento a partir das réguas. Elas servem de apoio ao desenho para ajudá-lo a colocar e alinhar objetos. Usar as guias para marcar partes importantes do documento, como as margens, o ponto central do documento e áreas em que deseja executar um trabalho preciso.

Para ajudá-lo a alinhar objetos, o Fireworks permite alinhar objetos às guias. É possível evitar que as guias sejam movidas acidentalmente bloqueando-as.

Nota: Guias não permanecem em uma camada, tampouco são exportadas com um documento. Elas são apenas ferramentas de desenho.

O Fireworks também tem guias de fatia, que permitem fatiar um documento para usar na Web. Contudo, guias normais de imagem são diferentes de guias de fatia. Para mais informações sobre guias de fatia, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para criar uma guia horizontal ou vertical:

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

Nota: É possível reposicionar a guia arrastando-a novamente.

Para mover uma guia para uma posição específica:

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

Para mostrar ou ocultar guias:

Escolher Exibir > Guias > Mostrar guias.

Para alinhar objetos às guias:

Escolher Exibir > Guias > Alinhar às guias.

Para alterar cores da guia:

- 1 Escolher Exibir > Guias > Editar guias.
- 2 Selecionar a nova cor de guia na janela pop-up da caixa de cores e clicar em OK.

Para bloquear ou desbloquear todas as guias:

Escolher Exibir > Guias > Bloquear guias.

Para remover uma guia:

Arrastar a guia para fora da tela.

Utilização da grade

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

Nota: A grade não permanece em uma camada, tampouco é exportada com um documento. Ela é meramente uma ferramenta de desenho.

Para mostrar e ocultar a grade:

Escolher Exibir > Grade > Mostrar grade.

Para alinhar objetos à grade:

Escolher Exibir > Grade > Alinhar à grade.

Para alterar a cor da grade:

- 1 Escolher Exibir > Grade > Editar grade.
- 2 Selecionar a nova cor da grade na janela pop-up da caixa de cores e clicar em OK.

Para alterar o tamanho das células da grade:

- 1 Escolher Exibir > Grade > Editar grade.
- 2 Digitar os valores apropriados nas caixas de texto de espaçamento horizontal e vertical e clicar em OK.

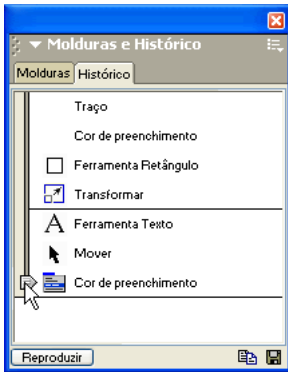
Utilizar o painel Histórico para desfazer e repetir várias ações

Com o painel Histórico, pode-se exibir, modificar e repetir as ações tomadas para criar o documento. O painel Histórico lista as ações mais recentes executadas no Fireworks, até atingir o número especificado no campo Etapas de desfazer na caixa de diálogo Preferências do Fireworks.

Com o painel Histórico, é possível fazer um dos seguintes:

- Desfazer e refazer rapidamente as ações mais recentes.

- Escolher ações recém executadas no painel Histórico e clicar em Reproduzir para repeti-las.
- Copiar comandos selecionados para a Área de transferência como o equivalente de texto JavaScript.
- Salvar um grupo de ações recém executadas como um comando personalizado e escolhê-lo no menu Comando para reutilizar o grupo como um comando simples. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).



Para desfazer e refazer ações:

- 1 Escolher Janela > Histórico para abrir o painel Histórico.
- 2 Arrastar o marcador para cima e para baixo.

Para repetir ações:

- 1 Executar as ações.
- 2 Para realçar as ações a serem repetidas no painel Histórico, seguir um destes procedimentos:
 - Clicar em uma ação para realçá-la.
 - Clicar com Control (Windows) ou clicar com Command (Macintosh) para realçar várias ações individuais.
 - Clicar com Shift para realçar um intervalo contínuo de ações.
- 3 Clicar no botão Reproduzir na parte inferior do painel Histórico.

Para salvar ações para serem reutilizadas:

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

Para usar o comando personalizado salvo:

Escolher o nome do comando no menu Comandos.

CAPÍTULO 4

Uso do Fireworks com outros aplicativos

Na criação de multimídia ou conteúdo para a Web, o Macromedia Fireworks MX representa um componente essencial da caixa de ferramentas de qualquer designer. Ele se integra perfeitamente com outros aplicativos, oferecendo vários recursos de integração que simplificam o processo de criação.

É possível exportar gráficos do Fireworks para diversos aplicativos, inclusive para outros produtos da Macromedia. Quando utilizado em conjunto com outros aplicativos da Macromedia, o Fireworks oferece recursos de integração sofisticados:

- O Fireworks pode ser iniciado para editar gráficos selecionados a partir de vários aplicativos da Macromedia, como Dreamweaver, Flash, HomeSite, FreeHand e Director.
- Os comportamentos do Fireworks são preservados após a exportação para vários aplicativos da Macromedia, o que permite exportar elementos interativos, como botões e rollovers.
- O Dreamweaver e o Fireworks compartilham uma integração física conhecida como Roundtrip HTML, que permite efetuar alterações em um aplicativo e fazer com que elas se reflitam integralmente no outro.
- O Flash e o Fireworks também compartilham uma integração física. É possível importar arquivos PNG de origem do Fireworks diretamente para o Flash, sem necessitar exportá-los para qualquer outro formato gráfico. O Flash oferece várias opções que possibilitam o controle da importação de objetos e camadas do Fireworks.

O Fireworks também simplifica a tarefa de trabalhar com aplicativos que não sejam da Macromedia. É simples iniciar e editar tabelas e gráficos do Fireworks a partir do Microsoft FrontPage, por exemplo, ou importar e exportar gráficos do Photoshop como arquivos totalmente editáveis.

Como trabalhar com o Macromedia Dreamweaver MX

Recursos exclusivos de integração tornam fácil trabalhar em arquivos no Macromedia Dreamweaver e no Macromedia Fireworks de maneira intercambiável. O Dreamweaver e o Fireworks reconhecem e compartilham muitas das edições de arquivo, incluindo alterações em vínculos, mapas de imagens, fatias de tabelas e muito mais. Juntos, os dois aplicativos proporcionam um fluxo de trabalho simplificado para edição, otimização e colocação de arquivos gráficos da Web em páginas HTML.

Se o usuário desejar modificar imagens e tabelas do Fireworks colocadas em um documento do Dreamweaver, bastará iniciar o Fireworks para fazer as edições e, em seguida, retornar ao documento atualizado no Dreamweaver. Para fazer edições rápidas de otimização em imagens e animações colocadas no Fireworks, bastará abrir a caixa de diálogo Visualizar exportação do Fireworks e inserir as configurações atualizadas. Em ambos os casos, as atualizações serão feitas nos arquivos colocados no Dreamweaver, assim como nos arquivos de origem do Fireworks, se esses arquivos tiverem sido abertos.

A criação de marcadores de lugar de imagem no Dreamweaver para futuras imagens do Fireworks simplifica ainda mais o fluxo do trabalho de criação para a Web. Posteriormente, bastará selecionar esses marcadores de lugar e iniciar o Fireworks para criar os gráficos desejados nas dimensões especificadas pelas imagens dos marcadores de lugar do Dreamweaver. O Fireworks oferece a opção de alterar as dimensões da imagem, se isso for desejado.

Colocação de uma imagem do Fireworks em um arquivo do Dreamweaver

Há duas maneiras de se colocar gráficos do Fireworks em um documento do Dreamweaver: colocar um gráfico concluído do Fireworks com o uso do menu Inserir do Dreamweaver ou criar um novo documento do Fireworks com base em um marcador de lugar de imagem do Dreamweaver.

Inserção de uma imagem do Fireworks no Dreamweaver

É possível inserir imagens GIF ou JPEG geradas pelo Fireworks diretamente em um documento do Dreamweaver. Mas primeiro é necessário exportar as imagens do Fireworks. Para mais informações sobre exportação de imagens GIF e JPEG, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do Dreamweaver:

- 1 Posicionar o ponto de inserção no local em que se deseja que a imagem apareça na janela do documento do Dreamweaver.
- 2 Seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Escolher Inserir > Imagem.
 - Na categoria Comum do painel Objetos, clicar no botão Inserir imagem.
- 3 Navegar até a imagem exportada do Fireworks e clicar em Abrir.

Se o arquivo de imagem não estiver no site atual do Dreamweaver, aparecerá uma mensagem perguntando se o usuário deseja copiar o arquivo para a pasta do site.

Criação de um novo arquivo do Fireworks com base em um marcador de lugar do Dreamweaver

Os marcadores de lugar de imagem combinam a eficiência do Fireworks e do Dreamweaver, o que permite testar vários layouts de página da Web antes de se criar a arte final da página. Esses marcadores permitem especificar o tamanho e a posição de futuras imagens do Fireworks a serem colocadas no Dreamweaver.

O processo de criação de uma imagem do Fireworks com base em um marcador de lugar de imagem do Dreamweaver cria um novo documento do Fireworks cuja tela tem as mesmas dimensões do marcador de lugar selecionado. No Fireworks, é possível utilizar qualquer uma de suas ferramentas para criar gráficos. É até mesmo possível fatiar o documento e adicionar interatividade com o uso de botões, rollovers e outros comportamentos.

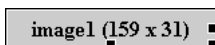
Nota: Todos os comportamentos aplicados no Fireworks são preservados após a exportação para o Dreamweaver. Da mesma forma, a maioria dos comportamentos do Dreamweaver aplicados a marcadores de lugar de imagem também são preservados quando iniciados e editados com o Fireworks. Entretanto, há uma exceção: rollovers desmembrados aplicados a marcadores de lugar de imagem no Dreamweaver não são preservados quando iniciados e editados no Fireworks.

Uma vez que a sessão do Fireworks tenha terminado e o usuário tenha retornado ao Dreamweaver, o novo gráfico do Fireworks que ele criou substituirá o marcador de lugar de imagem originalmente selecionado.

Para criar uma imagem do Fireworks com base em um marcador de lugar de imagem no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, salvar o documento HTML desejado em um local dentro da pasta do site do Dreamweaver.
- 2 Posicionar o ponto de inserção na posição desejada no documento e escolher Inserir > Marcador de lugar de imagem.

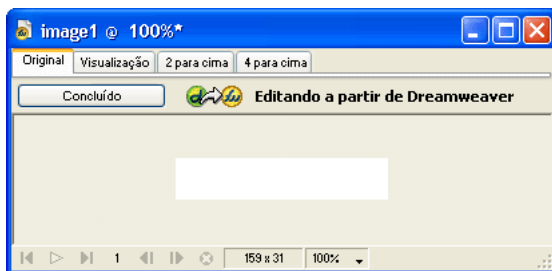
Um marcador de lugar de imagem é inserido no documento do Dreamweaver.



- 3 Seguir um dos seguintes procedimentos:

- Selecionar o marcador de lugar de imagem e clicar em Criar no Inspetor de propriedades.
- Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes no marcador de lugar de imagem.
- Clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Control (Macintosh) e clicar, e escolher Criar imagem no Fireworks.

O Dreamweaver iniciará o Fireworks caso ainda não esteja aberto. A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem no Dreamweaver.



- 4 Criar uma imagem no Fireworks e clicar em Concluído ao terminar.
- 5 Na caixa de diálogo Salvar como, especificar um nome e local para o arquivo PNG de origem e clicar em Salvar.

Nota: O nome inserido para o marcador de lugar de imagem no Inspetor de propriedades do Dreamweaver será o nome de arquivo padrão no Fireworks.

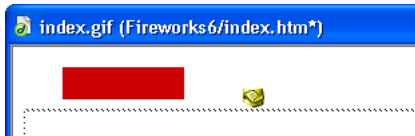
Para mais informações sobre como salvar arquivos PNG do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.

- 6 Na caixa de diálogo Exportar, especificar um nome para o arquivo ou arquivos de imagem exportados. Esses são os JPEGs ou GIFs que serão exibidos no Dreamweaver.
- 7 Especificar uma localização para o arquivo ou arquivos de imagem exportados. O local escolhido deve estar dentro da pasta do site do Dreamweaver.

Para mais informações sobre exportação, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

- 8 Clicar em Salvar.

Quando o usuário retornar ao Dreamweaver, a nova tabela ou imagem do Fireworks que ele criou substituirá o marcador de lugar de imagem que selecionou originalmente.



Colocação de HTML do Fireworks no Dreamweaver

Há várias maneiras de se colocar HTML do Fireworks no Dreamweaver: exportar o HTML ou copiar o HTML do Fireworks para a Área de transferência. Uma outra possibilidade é abrir o arquivo HTML exportado do Fireworks no Dreamweaver e copiar e colar seções de código selecionadas. Com o comando Atualizar HTML do Fireworks, é simples atualizar o código exportado para o Dreamweaver. Existe até mesmo uma opção de exportação do HTML como um item de biblioteca do Dreamweaver.

Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks)

Nota: Antes de exportar, copiar ou atualizar HTML do Fireworks para utilizar no Dreamweaver, certificar-se de escolher Dreamweaver como tipo de HTML na caixa de diálogo 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 primeira etapa consiste em exportar arquivos do Fireworks diretamente para uma pasta do site do Dreamweaver. Isso gera um arquivo HTML e os arquivos de imagem associados no local especificado. A etapa seguinte consiste em colocar o código HTML no Dreamweaver com o uso do recurso Inserir.

Nota: Antes de exportar, certificar-se de escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o 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 Posicionar o ponto de inserção no documento em que se deseja que o código HTML inserido comece.

3 Seguir um dos seguintes procedimentos:

- Escolher Inserir > Imagens interativas > HTML do Fireworks.
 - Na categoria Comum do painel Objetos, clicar no botão Inserir HTML do Fireworks.
- 4** Na caixa de diálogo que aparece, clicar em Procurar para escolher o arquivo HTML do Fireworks desejado.

5 Escolher Excluir o arquivo após a inserção, para mover o arquivo HTML para a Lixeira (Windows) ou Lixo (Macintosh) quando a operação estiver concluída.

Utilizar essa opção caso não seja mais necessário o arquivo HTML do Fireworks após sua inserção. Essa opção não afeta o arquivo PNG de origem associado ao arquivo HTML.

Nota: Se o arquivo HTML estiver em uma unidade de rede, ele será permanentemente excluído, em vez de movido para o Lixo ou Lixeira.

6 Clicar em OK para inserir o código HTML, junto com suas imagens, fatias e código JavaScript associados, no documento do Dreamweaver.

Cópia de HTML do Fireworks para a Área de transferência para utilizar no Dreamweaver

Uma maneira rápida de se colocar um HTML gerado pelo 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 o local especificado e o Dreamweaver atualiza o HTML com vínculos, relativos ao site, com essas imagens.

Nota: Antes de copiar para a Área de transferência, certificar-se de escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para copiar HTML do Fireworks para a Área de transferência para utilização no Dreamweaver:

Copiar HTML para a Área de transferência no Fireworks e colá-lo em um documento do Dreamweaver. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Como copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no Dreamweaver

É possível abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no Dreamweaver e copiar e colar manualmente apenas as seções desejadas em outro documento do Dreamweaver.

Nota: Antes de exportar do Fireworks, certificar-se de escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no Dreamweaver:

Exportar um arquivo HTML do Fireworks e copiar e colar o código em um documento existente do Dreamweaver. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Atualização do HTML do Fireworks exportado para o Dreamweaver

O comando Atualizar HTML do Fireworks permite fazer alterações em um documento HTML exportado anteriormente para o Dreamweaver.

Nota: Embora Atualizar HTML seja um recurso útil para atualizar HTML exportado anteriormente para o Dreamweaver, o Roundtrip HTML oferece vantagens ainda maiores. Para mais informações, consultar “Edição de um arquivo do Fireworks no Dreamweaver” na página 107.

Com o comando Atualizar HTML, é possível editar uma imagem PNG de origem no Fireworks e, em seguida, atualizar automaticamente qualquer código HTML exportado e os arquivos de imagem colocados em um documento do Dreamweaver. Esse comando permite atualizar arquivos do Dreamweaver mesmo quando o Dreamweaver não está sendo executado.

Nota: Antes de atualizar HTML, certificar-se de escolher Dreamweaver como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para atualizar HTML do Fireworks no Dreamweaver:

- 1 Fazer alterações no documento PNG desejado no Fireworks.
- 2 Escolher Arquivo > Atualizar HTML ou clicar no botão Exportação rápida e escolher Atualizar HTML no menu pop-up do Dreamweaver.
- 3 Navegar até o arquivo do Dreamweaver que contém o HTML que se deseja atualizar e clicar em Abrir.
- 4 Navegar até a pasta de destino onde se deseja colocar os arquivos de imagem atualizados e clicar em Abrir.

O Fireworks atualiza o código HTML e JavaScript no documento do Dreamweaver. Além disso, ele também exporta as imagens atualizadas associadas ao HTML e as coloca na pasta de destino especificada.

Se o Fireworks não conseguir encontrar o código HTML correspondente para atualizar, ele oferecerá a opção de inserir o 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 ou o vínculo com a imagem no final.

Exportação de um arquivo do Fireworks para uma biblioteca do Dreamweaver

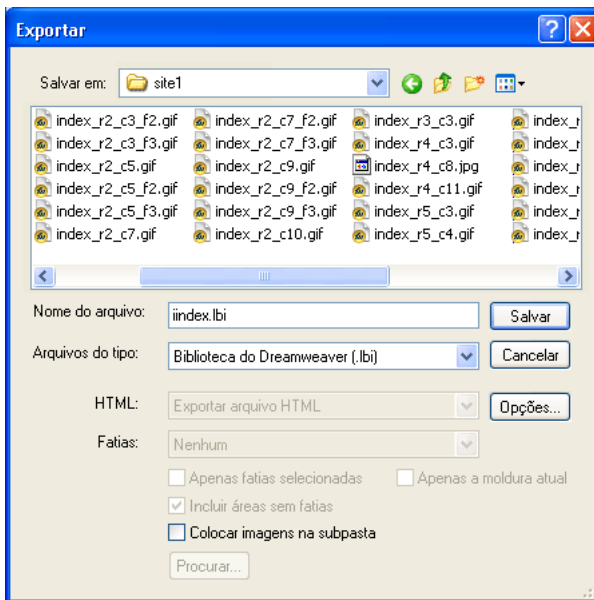
Os itens de biblioteca do Dreamweaver simplificam o processo de edição e atualização de componentes usados com frequência em sites na Web como, por exemplo, logotipos de empresas ou outros elementos gráficos que aparecem em todas as páginas de um site. Um item de biblioteca é uma parte de um arquivo HTML localizado em uma pasta denominada Library na raiz do site. Os itens de biblioteca aparecem na paleta Biblioteca do Dreamweaver. É possível arrastar uma cópia da paleta Biblioteca para qualquer página do site na Web.

Não há possibilidade de se editar um item de biblioteca diretamente no documento do Dreamweaver; só é possível editar o item de biblioteca principal. Em seguida, pode-se fazer com que o Dreamweaver atualize cada cópia desse item, à medida que ela for colocada no site na Web. Os itens de biblioteca do Dreamweaver são muito semelhantes aos símbolos do Fireworks; as alterações feitas no documento da biblioteca principal (LBI) se refletem em todas as ocorrências da biblioteca no site.

Para exportar um documento do Fireworks como um item de biblioteca do Dreamweaver:

- 1 Escolher Arquivo > Exportar.

- 2 No menu pop-up Salvar como tipo, escolher Biblioteca do Dreamweaver (*.lbi).



Escolher a pasta Library no site do Dreamweaver como o local onde colocar os arquivos. Se essa pasta não existir, aparecerá a caixa de diálogo Seleccionar pasta, que permite criar ou localizar uma pasta. O nome da pasta deve ser Library; o uso de maiúsculas e minúsculas é importante, pois o Dreamweaver distingue maiúsculas de minúsculas.

Nota: O Dreamweaver não reconhecerá o arquivo exportado como um item de biblioteca, a menos que ele seja salvo na pasta Library.

- 3 Na caixa de diálogo Exportar, digitar um nome de arquivo.
- 4 Se a imagem contiver fatias, escolher as opções de fatiamento. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).
- 5 Seleccionar Colocar imagens na subpasta para escolher uma pasta separada para salvar as imagens.
- 6 Clicar em Salvar.

Edição de um arquivo do Fireworks no Dreamweaver

O Roundtrip HTML é um recurso eficiente que integra fisicamente o Fireworks e o Dreamweaver. Ele permite efetuar alterações em um aplicativo e fazer com que elas se reflitam integralmente no outro. Com o Roundtrip HTML, a integração iniciar-e-editar permite editar imagens e tabelas geradas pelo Fireworks e colocadas em um documento do Dreamweaver. O Dreamweaver inicia automaticamente o arquivo PNG de origem do Fireworks referente à imagem ou tabela colocada, permitindo que as edições desejadas sejam feitas no Fireworks. De volta ao Dreamweaver, as atualizações feitas no Fireworks são aplicadas à imagem ou tabela colocada.

Nota: Antes de trabalhar com o Roundtrip HTML, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar “Definição de uma opção de iniciar-e-editar” na página 112.

Sobre o Roundtrip HTML

O Fireworks reconhece e preserva a maioria dos tipos de edição feitas em um documento no Dreamweaver, incluindo vínculos alterados, mapas de imagens editados, HTML e texto editados em fatias HTML, bem como comportamentos compartilhados entre o Fireworks e o Dreamweaver. O Inspetor de propriedades do Dreamweaver ajuda a identificar, em um documento, imagens, fatias de tabelas e tabelas geradas pelo Fireworks.

Embora o Fireworks aceite a maioria dos tipos de edição do Dreamweaver, alterações radicais feitas na estrutura de uma tabela no Dreamweaver poderão criar diferenças irreconciliáveis entre os dois aplicativos. Se o usuário fizer alterações profundas em um layout de tabela no Dreamweaver e, em seguida, tentar iniciá-la e editá-la no Fireworks, será exibida uma mensagem avisando que as alterações feitas no Fireworks substituirão todas as edições feitas anteriormente na tabela no Dreamweaver. Se o usuário desejar fazer alterações consideráveis em um layout de tabela, deverá utilizar o recurso iniciar-e-editar do Dreamweaver para editar a tabela no Fireworks.

Edição de uma imagem do Fireworks

O Fireworks permite editar imagens individuais colocadas em um documento do Dreamweaver.

Nota: Antes de editar gráficos do Fireworks no Dreamweaver, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar “Definição de uma opção de iniciar-e-editar” na página 112.

Para iniciar e editar uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, escolher Janela > Propriedades para abrir o Inspetor de propriedades, se necessário.
- 2 Seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Selecionar a imagem desejada. (o Inspetor de propriedades identifica a seleção como uma imagem do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem conhecido da imagem) Em seguida, no Inspetor de propriedades, clicar em Editar.
 - Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes na imagem que deseja editar.
 - Clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Control (Macintosh) e clicar na imagem desejada, e escolher Editar com Fireworks no menu contextual.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto.
- 3 Se perguntado, especificar se deseja localizar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.
- 4 No Fireworks, editar a imagem. A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem a partir do Dreamweaver.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à imagem no Fireworks.
- 5 Quando terminar de fazer as edições, clicar em Concluído na janela do documento.

A imagem é exportada com as configurações atuais de otimização, o arquivo GIF ou JPEG usado pelo Dreamweaver é atualizado e o arquivo PNG de origem é salvo, se tiver sido selecionado um arquivo de origem.

Nota: O ato de abrir uma imagem a partir da janela Site do Dreamweaver não ativa os recursos de integração do Fireworks descritos acima; o Fireworks não abre o arquivo PNG original. Para usar os recursos de integração com o Fireworks, abrir as imagens a partir da janela do documento do Dreamweaver.

Edição de tabelas do Fireworks

Quando o usuário inicia e edita uma fatia de imagem que faz parte de uma tabela colocada do Fireworks, o Dreamweaver automaticamente inicia o arquivo PNG de origem de toda a tabela.

Nota: Antes de editar tabelas do Fireworks no Dreamweaver, é necessário executar algumas tarefas preliminares. Para mais informações, consultar “Definição de uma opção de iniciar-e-editar” na página 112.

Para iniciar e editar uma tabela do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, escolher Janela > Propriedades para abrir o Inspetor de propriedades, se necessário.
- 2 Seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Clicar dentro da tabela e clicar no tag `TABLE` na barra de status para selecionar toda a tabela. (o Inspetor de propriedades identifica a seleção como uma tabela do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem conhecido da tabela) Em seguida, no Inspetor de propriedades, clicar em Editar.
 - Clicar no canto superior esquerdo da tabela para selecioná-la e, em seguida, no Inspetor de propriedades, clicar em Editar.
 - Selecionar uma imagem na tabela e clicar em Editar no Inspetor de propriedades.
 - Manter pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clicar duas vezes na imagem que deseja editar.
 - Clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Control (Macintosh) e clicar na imagem e escolher Editar com Fireworks no menu contextual.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto. O arquivo PNG de origem da tabela inteira aparece na janela do documento.

Nota: Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.

- 3 No Fireworks, fazer as edições desejadas.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à imagem no Fireworks.
- 4 Quando terminar de fazer as edições, clicar em Concluído na janela do documento.

Os arquivos HTML e de fatias de imagem da tabela são exportados com 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 gráfico simples sem fatias do Fireworks for inserido em um documento do Dreamweaver e um comportamento do Dreamweaver for aplicado, esse gráfico terá uma fatia sobre ele quando for iniciado e editado no Fireworks. Inicialmente, a fatia não fica visível, porque as fatias são desativadas automaticamente ao se iniciar e editar gráficos simples sem fatias aos quais comportamentos do Dreamweaver estejam aplicados. Para exibir a fatia, basta ativar sua visibilidade na Camada da Web do painel Camadas.

A exibição, no Fireworks, de propriedades de uma fatia com um comportamento do Dreamweaver anexado pode fazer com que a caixa de texto Link do Inspetor de propriedades exiba `javascript:;`. Não faz mal excluir esse texto. Se o usuário desejar digitar por cima dele para inserir um URL, o comportamento permanecerá inalterado no Dreamweaver.

O Dreamweaver aceita todos os comportamentos aplicados no Fireworks, inclusive aqueles necessários para rollovers e botões. Os comportamentos do Dreamweaver especificados a seguir são aceitos pelo Fireworks durante uma sessão de iniciar-e-editar:

- Rollover simples

- Trocar imagem
- Restaurar imagem de troca
- Definir texto da barra de status
- Definir imagem da barra de navegação
- Menu pop-up

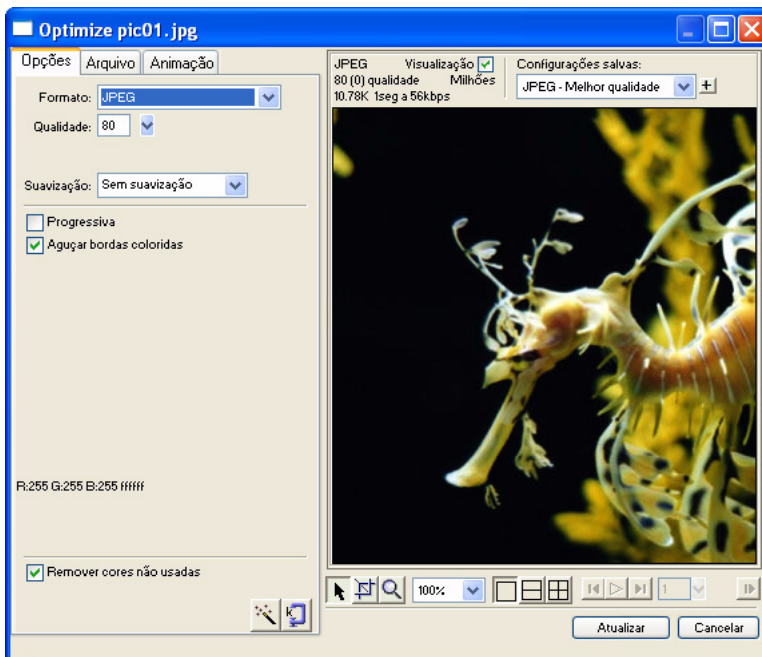
Otimização de imagem e animação do Fireworks colocadas no Dreamweaver

O usuário pode iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver para fazer alterações rápidas de exportação em imagens e animações colocadas do Fireworks, como fazer uma nova amostragem ou alterar o tipo do arquivo. O Fireworks permite fazer alterações nas configurações de otimização e de animação, bem como no tamanho e área da imagem exportada.

Para alterar as configurações de otimização de uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, selecionar a imagem desejada e escolher Comandos > Otimizar a imagem no Fireworks.
- 2 Se perguntado, especificar se deseja iniciar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada.

Uma caixa de diálogo é exibida. Embora a barra de título não exiba esse nome, essa é, na verdade, a caixa de diálogo Visualizar exportação do Fireworks.



- 3 Fazer as edições desejadas na caixa de diálogo Visualizar exportação:
 - Para editar as configurações de otimização, clicar na guia Opções. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

- Para editar o tamanho e área da imagem exportada, clicar na guia Arquivo e alterar as configurações desejadas. Se o usuário alterar as dimensões da imagem no Fireworks, também será necessário redefinir o seu tamanho no Inspetor de propriedades quando retornar ao Dreamweaver.
 - Para editar as configurações de animação da imagem, clicar na guia Animação e alterar as configurações desejadas.
- 4 Quando terminar de editar a imagem, clicar em Atualizar.

A imagem será exportada com as novas configurações de otimização, o arquivo GIF ou JPEG colocado no Dreamweaver será atualizado e o arquivo PNG de origem será salvo, caso tenha sido selecionado um arquivo de origem.

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 formato de uma imagem chamada minha_imagem tiver sido alterado de GIF para JPEG, clicando-se em OK neste aviso alterará todas as referências a minha_imagem.gif no site para minha_imagem.jpg.

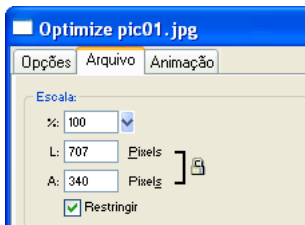
Redimensionamento de uma imagem colocada do Fireworks

Ao iniciar e otimizar uma imagem do Fireworks a partir do Dreamweaver, o usuário pode redimensionar a imagem e selecionar uma área específica da imagem para exportar.

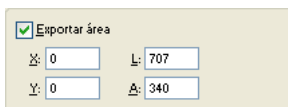
Nota: Se o usuário alterar as dimensões da imagem no Fireworks, também será necessário redefinir o seu tamanho no Inspetor de propriedades quando retornar ao Dreamweaver.

Para especificar as dimensões da imagem exportada:

- 1 No Fireworks, clicar na guia Arquivo na caixa de diálogo Visualizar exportação.
- 2 Para colocar a imagem em escala ao exportá-la, especificar uma porcentagem de escala ou digitar a largura e a altura desejadas em pixels. Selecionar Restringir para colocar em escala a largura e a altura proporcionalmente.



- 3 Para exportar uma área selecionada da imagem, selecionar a opção Área de exportação e seguir um dos seguintes procedimentos para especificar a área de exportação:
 - 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.



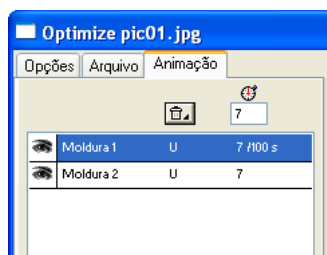
Alteração de uma configuração de animação

Durante o processo de iniciar e otimizar uma animação colocada no Fireworks também é possível editar as configurações da animação. As opções de animação na caixa de diálogo Visualizar exportação são semelhantes àquelas disponíveis no painel Molduras do Fireworks.

Nota: Não é possível editar elementos gráficos individuais em uma animação do Fireworks durante uma sessão de otimização iniciada a partir do Dreamweaver. Para editar os elementos gráficos em uma animação, é necessário iniciar e editar a animação do Fireworks. Para mais informações, consultar “Edição de um arquivo do Fireworks no Dreamweaver” na página 107.

Para editar uma imagem animada:

- 1 No Fireworks, clicar na guia Animação na caixa de diálogo Visualizar exportação.
- 2 Utilizar as técnicas a seguir para visualizar molduras de animação a qualquer momento:
 - 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 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 da moldura, selecionar a moldura desejada na lista e digitar o tempo de retardo em centésimos de segundo.



- Para configurar a animação de modo a reproduzi-la repetidamente, clicar no botão Ciclos e escolher o número desejado de repetições no menu pop-up.
- Escolher a opção Cortar automático para cortar cada moldura como uma área retangular, de forma que apenas a área de imagem que difere entre as molduras seja exportada. A seleção dessa opção reduz o tamanho do arquivo.
- Escolher a opção Diferença automática para exportar apenas os pixels que se alteram entre molduras. A seleção dessa opção reduz o tamanho do arquivo.

Definição de uma opção de iniciar-e-editar

Para usar efetivamente o Roundtrip HTML, é necessário executar algumas tarefas preliminares, como definir o Fireworks como o editor de imagem primário no Dreamweaver e especificar preferências de iniciar-e-editar no Fireworks.

Nota: Além disso, é necessário definir um site local no Dreamweaver antes de trabalhar com o Roundtrip HTML. Para mais informações, consultar *Usando o Dreamweaver MX*.

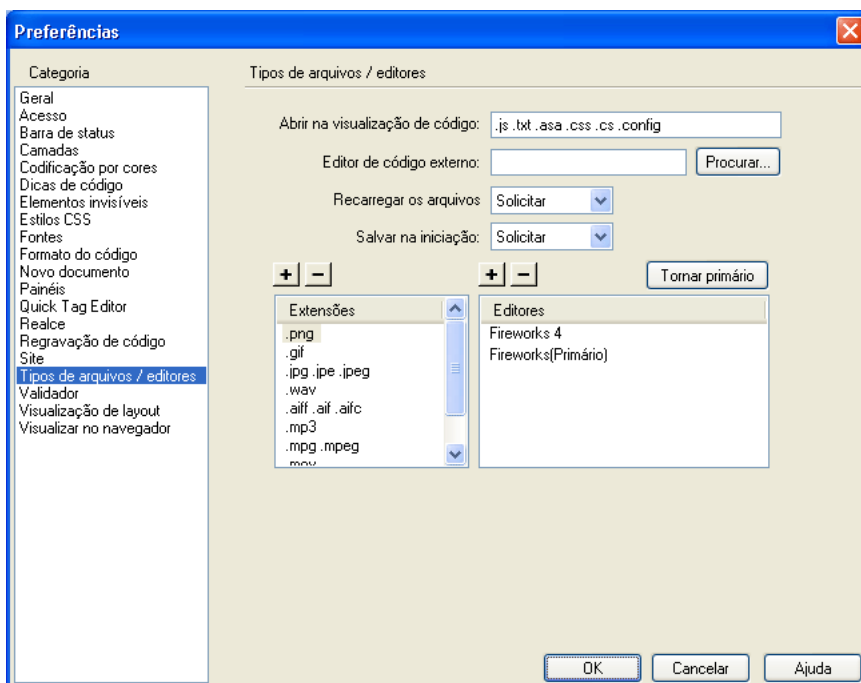
Designação do Fireworks como o editor de imagem externo primário do Dreamweaver

O Dreamweaver oferece preferências para iniciar automaticamente aplicativos específicos a fim de se editar determinados tipos de arquivo. Para usar os recursos iniciar-e-editar do Fireworks, certificar-se de que o Fireworks esteja definido como o editor primário para arquivos GIF, JPEG e PNG no Dreamweaver.

Embora seja possível usar versões anteriores do Fireworks como editores de imagem externos, essas versões oferecem recursos iniciar-e-editar limitados. Ao trabalhar com o Roundtrip HTML, o Fireworks 4 não oferece suporte total a edições feitas em propriedades de células de tabelas do Dreamweaver, nem a comportamentos aplicados no Dreamweaver. O Fireworks 3 não fornece suporte completo à execução e edição de tabelas colocadas e fatias de tabelas, enquanto o Fireworks 2 não oferece suporte à execução e edição de arquivos PNG de origem de imagens colocadas.

Para definir o Fireworks como o editor de imagem externo primário no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, escolher **Editar > Preferências** e escolher **Tipos de arquivo/editores**.
- 2 Na lista **Extensões**, selecionar uma extensão de arquivo de imagem da Web (.gif, .jpg ou .png).
- 3 Na lista **Editores**, selecionar **Fireworks**, se ele aparecer na lista. Caso o Fireworks não esteja na lista, clicar no botão do sinal de adição (+), localizar o aplicativo Fireworks no disco rígido e clicar em **Abrir**.



- 4 Clicar em **Tornar primário**.
- 5 Repetir as etapas de 2 a 4 para definir o Fireworks como o editor primário para outras extensões de arquivo de imagem da Web.

Sobre Design Notes e arquivos de origem

Sempre que um arquivo do Fireworks é exportado de uma origem PNG salva para um site do Dreamweaver, o Fireworks escreve uma Design Note que contém informações sobre o arquivo. Por exemplo, durante a exportação de uma tabela do Fireworks, este escreve uma Design Note para cada imagem exportada. Essas Design Notes contêm referências ao arquivo PNG de origem que gerou os arquivos exportados.

Quando uma imagem do Fireworks é iniciada e editada a partir do Dreamweaver, o Dreamweaver usa uma Design Note para localizar um arquivo PNG de origem para esse arquivo. Para obter melhores resultados, é recomendável salvar sempre o arquivo PNG de origem do Fireworks e os arquivos exportados em um site do Dreamweaver. Isso garante que qualquer usuário que compartilhe o site possa localizar o PNG de origem ao iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver.

Especificação de uma preferência de iniciar-e-editar para um arquivo de origem do Fireworks

As preferências de iniciar-e-editar do Fireworks permitem especificar como manipular arquivos PNG de origem ao iniciar arquivos do Fireworks a partir de outro aplicativo.

O Dreamweaver reconhece as preferências de iniciar-e-editar do Fireworks apenas em determinadas situações em que se inicia e otimiza uma imagem do Fireworks. Especificamente, é necessário iniciar e otimizar uma imagem que não seja parte de uma tabela do Fireworks e que não contenha um caminho correto na Design Note para um arquivo PNG de origem. Em todas as demais situações, inclusive em todos os casos de iniciar-e-editar imagens do Fireworks, o Dreamweaver inicia automaticamente o arquivo PNG de origem, solicitando localizar esse arquivo de origem caso não possa ser encontrado.

Para especificar preferências de iniciar-e-editar para o Fireworks:

- 1 No Fireworks, escolher Editar > Preferências.
Nota: No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferências.
- 2 Clicar na guia Iniciar e editar (Windows) ou escolher Iniciar e editar no menu pop-up (Macintosh).
- 3 Especificar as opções de preferência a serem utilizadas durante a edição ou otimização de imagens do Fireworks colocadas em um aplicativo externo:

Usar sempre o PNG de origem inicia automaticamente o arquivo PNG do Fireworks que está definido na Design Note como a origem da imagem colocada. As atualizações são feitas tanto no PNG de origem quanto na sua imagem colocada correspondente.

Nunca usar PNG de origem inicia automaticamente a imagem colocada do Fireworks, independentemente da existência ou não de um arquivo PNG de origem. As atualizações são feitas apenas na imagem colocada.

Perguntar ao iniciar permite especificar toda vez se o usuário deseja ou não iniciar o arquivo PNG de origem. Durante a edição ou otimização de uma imagem colocada, o Fireworks exibe uma mensagem perguntando se o usuário deseja tomar uma decisão sobre iniciar-e-editar. Também é possível especificar preferências globais de iniciar-e-editar nessa mensagem.

Como trabalhar com o Macromedia Flash MX

Há uma integração perfeita entre o Fireworks e o Macromedia Flash. É simples exportar vetores, bitmaps, animações e gráficos de botões de múltiplos estados do Fireworks para usar no Flash. A funcionalidade iniciar-e-editar também facilita a edição de gráficos do Fireworks no Flash.

Nota: Os comportamentos dos botões do Fireworks e outros tipos de interatividade não são importados para o Flash.

Colocação de um arquivo do Fireworks no Flash

Há várias maneiras de se colocar gráficos do Fireworks no Flash. A melhor delas é importar um arquivo PNG do Fireworks. Esse método proporciona maior controle sobre a forma de importação dos gráficos e animações para o Flash.

Embora ofereça menos controle do que a importação de PNGs do Fireworks, também permite importar arquivos JPEG, GIF, PNG e SWF que foram exportados do Fireworks. Também existe a opção de se copiar manualmente gráficos do Fireworks e colá-los diretamente no Flash.

Importação de um arquivo PNG do Fireworks para o Flash

É possível importar arquivos PNG de origem do Fireworks diretamente para o Flash sem necessitar exportá-los para qualquer outro formato gráfico. Todos os vetores, bitmaps, animações e gráficos de botões de múltiplos estados do Fireworks podem ser importados para o Flash.

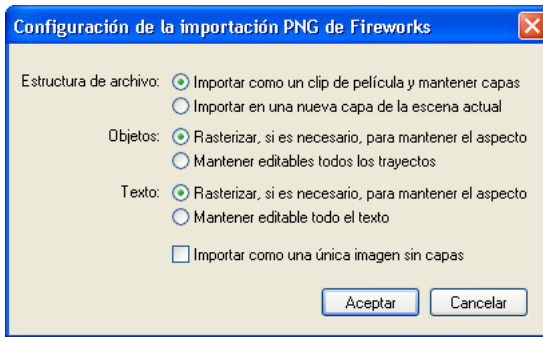
Nota: Os comportamentos dos botões do Fireworks e outros tipos de interatividade não são importados para o Flash.

Há diversas opções de importação de arquivos PNG do Fireworks para o Flash à escolha: importar todos os objetos e camadas como um símbolo de biblioteca ou importar todo o conteúdo para uma única camada nova. Com relação a objetos vetoriais e de texto, é possível manter sua editabilidade ou optar por manter a aparência somente quando os objetos tiverem efeitos aplicados ou outras propriedades que não estejam disponíveis no Flash. Uma outra opção é abster-se de toda a editabilidade e optar por importar o arquivo PNG do Fireworks como uma única imagem bitmap plana.

Para importar um arquivo PNG do Fireworks para o Flash:

- 1 Salvar o documento desejado no Fireworks.
Para mais informações sobre como salvar arquivos, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.
- 2 Alternar para um documento aberto no Flash.
- 3 (Opcional) Clicar na moldura principal e na camada para a qual o conteúdo do Fireworks será importado. Isso só será necessário se o usuário for importar o PNG como um símbolo de biblioteca (clipe de filme).
- 4 Escolher Arquivo > Importar.

- 5 Navegar até o arquivo PNG desejado, selecioná-lo na caixa de diálogo Importar e clicar em OK. A caixa de diálogo Configurações de importação de PNG do Fireworks é exibida.



- 6 Escolher uma opção de Estrutura de arquivos:

Importar como clipe de filme e manter camadas importa o arquivo do Fireworks como um clipe de filme que contém todas as camadas e molduras do arquivo original do Fireworks. O clipe de filme é inserido na moldura principal e na camada atuais. Se uma moldura principal não for selecionada antes da importação, o clipe de filme será colocado na moldura principal anterior.

Importar para nova camada na cena atual importa o arquivo do Fireworks para uma única camada nova, com todas as suas molduras intactas.

- 7 Escolher a forma de importação de texto e objetos vetoriais desejada:

Converter se necessário para manter a aparência preserva a editabilidade de objetos vetoriais, a menos que tenham preenchimentos, traços ou efeitos especiais aos quais o Flash não ofereça suporte. Para manter a aparência desses objetos, o Flash os converte em imagens bitmap não editáveis.

Manter todos os traçados editáveis preserva a editabilidade de todos os objetos vetoriais. Se os objetos contiverem preenchimentos, traços ou efeitos especiais aos quais o Flash não ofereça suporte, essas propriedades serão perdidas.

- 8 Escolher a forma de importação de texto desejada:

Converter se necessário para manter a aparência preserva a editabilidade do texto, a menos que tenha preenchimentos, traços ou efeitos especiais aos quais o Flash não ofereça suporte. Para manter a aparência desse texto, o Flash o converte em imagem bitmap não editável.

Manter todo o texto editável preserva a editabilidade de todo o texto. Se o texto contiver preenchimentos, traços ou efeitos especiais aos quais o Flash não ofereça suporte, essas propriedades serão perdidas.

- 9 Escolher a opção **Importar como um único bitmap nivelado** para importar o arquivo como uma única imagem bitmap e perder toda a editabilidade.

Nota: Se essa opção for selecionada, nenhuma das outras opções da caixa de diálogo ficarão disponíveis.

- 10 Clicar em OK.

O arquivo PNG do Fireworks é importado para o Flash com as opções de importação escolhidas.

Como copiar e colar um gráfico do Fireworks no Flash

Uma maneira rápida de colocar gráficos do Fireworks no Flash é copiá-los e colá-los.

Nota: Para copiar gráficos em versões anteriores do Flash, é necessário escolher **Editar > Copiar contornos de traçado**.

Durante o processo de copiar gráficos do Fireworks e colá-los no Flash, perdem-se alguns atributos, como Efeitos ao vivo e texturas. Além disso, o Flash oferece suporte somente a preenchimentos sólidos e dégradé e a traços básicos.

Para copiar e colar gráficos no Flash:

- 1 Selecionar o objeto ou objetos a serem copiados.
- 2 Escolher **Editar > Copiar** ou clicar no botão **Exportação rápida** e escolher **Copiar** no menu pop-up do Macromedia Flash.
- 3 No Flash, criar um novo documento e escolher **Editar > Colar**.

Nota: Talvez seja necessário desagrupar objetos com **Modificar > Desagrupar** para que eles possam ser editados como objetos vetoriais separados no Flash.

Sobre exportação de gráficos do Fireworks para outros formatos para usar no Flash

É possível exportar gráficos do Fireworks como arquivos JPEG, GIF e PNG e, em seguida, importá-los para o Flash.

Para mais informações sobre como exportar JPEGs e GIFs, consultar a **Ajuda do Fireworks** (**Ajuda > Usando o Fireworks**). Para mais informações sobre como exportar para o formato PNG, consultar “Exportação de PNG com transparência” na página 119. Para mais informações sobre como importar qualquer um desses formatos para o Flash, consultar “Importação de animação e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 119.

Nota: 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 no Fireworks. Os arquivos PNG exportados não são diferentes dos GIFs ou JPEGs; eles contêm somente dados de imagens e não contêm informações adicionais, como fatias, camadas, interatividade, Efeitos ao vivo ou outro conteúdo editável. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.

Exportação de gráficos e animação do Fireworks como um arquivo SWF

É possível exportar gráficos e animações do Fireworks como arquivos SWF do Flash. Há várias opções de exportação de objetos à sua escolha.

Algumas formatações são perdidas, a menos que o usuário escolha **Manter aparência** na caixa de diálogo **Opções de exportação do Flash SWF**. O tamanho e a cor do traço são mantidos. As formatações perdidas durante a exportação para o formato SWF incluem as seguintes:

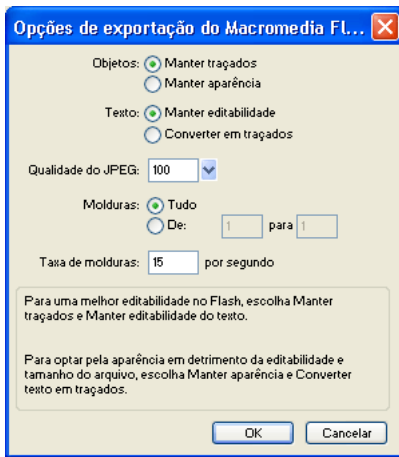
- Efeitos ao vivo
- Categorias de traço e preenchimento, texturas e bordas enevoadas
- Suavização de serrilhado em objetos (o Flash Player aplica a suavização de serrilhado no nível do documento; portanto, ela é aplicada ao documento durante a exportação)
- Modos de mistura e opacidade (objetos com opacidade tornam-se símbolos com um canal alfa).
- Camadas
- Máscaras

- Objetos de fatia, mapas de imagem e comportamentos
- Algumas opções de formatação de texto, como kerning e traços de bitmap

Para exportar um gráfico ou animação do Fireworks como arquivo SWF:

- 1 Escolher Arquivo > Exportar ou clicar no botão Exportação rápida e escolher Exportar SWF no menu pop-up do Macromedia Flash.
- 2 Na caixa de diálogo Exportar, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.
- 3 Escolher Macromedia Flash SWF no menu pop-up Salvar como.
- 4 Clicar no botão Opções.

A caixa de diálogo Opções de exportação do Flash SWF é exibida.



- 5 Na seção Objetos, escolher uma das seguintes opções:

Manter traçados permite manter a editabilidade dos traçados. Os efeitos e a formatação são perdidos.

Manter aparência converte objetos vetoriais em objetos bitmap e preserva a aparência de traços e preenchimentos aplicados. A editabilidade é perdida.

- 6 Na seção Texto, escolher uma das seguintes opções:

Manter editabilidade permite manter a editabilidade do texto. Os efeitos e a formatação são perdidos.

Converter em traçados converte texto em traçados, preservando qualquer kerning ou espaçamento personalizado inserido no Fireworks. A editabilidade do texto é perdida.

- 7 Definir a qualidade de imagens JPEG com o controle deslizante do pop-up Qualidade JPEG.
- 8 Selecionar as molduras a serem exportadas e a taxa de molduras em segundos.
- 9 Clicar em OK.

- 10 Na caixa de diálogo Exportar, clicar em Salvar.

Para mais informações sobre como importar um arquivo SWF exportado para o Flash, consultar “Importação de animação e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 119.

Exportação de PNG com transparência

O formato PNG permite transparência com imagens coloridas de 32 bits. O PNG do Fireworks, o formato de arquivo de origem do programa, também oferece suporte para transparência com imagens coloridas de 32 bits. Há uma opção de importação de arquivos PNG de origem do Fireworks diretamente para o Flash.

Também é possível criar transparências com um PNG de 8 bits. Existe a possibilidade de exportar gráficos PNG de 8 bits do Fireworks com transparência para inserir no Flash.

Para exportar um PNG de 8 bits com transparência:

- 1 No Fireworks, escolher Janela > Otimizar, para abrir o painel Otimizar, se ele ainda não estiver aberto.
- 2 No menu pop-up Transparência, escolher PNG 8 como Exportação de formato de arquivo e Transparência alfa.
- 3 Escolher Arquivo > Exportar.
- 4 No menu pop-up Salvar como tipo, selecionar Somente imagens. Dar um nome ao arquivo e clicar em Salvar.

Para mais informações sobre como importar arquivos PNG exportados para o Flash, consultar “Importação de animação e gráficos exportados do Fireworks para o Flash” na página 119.

Importação de animação e gráficos exportados do Fireworks para o Flash

O comando Importar do Flash importa gráficos e animações que foram exportados do Fireworks.

Para importar gráficos e animações do Fireworks para o Flash:

- 1 Criar um novo documento no Flash.
- 2 Escolher Arquivo > Importar e localizar o arquivo do gráfico ou animação.
- 3 Clicar em Abrir para importar o arquivo.

Uso do Fireworks na edição de um gráfico importado para o Flash

Com a integração iniciar-e-editar, o usuário pode utilizar o Fireworks para fazer alterações em um gráfico importado anteriormente para o Flash. É possível editar qualquer gráfico importado dessa maneira, mesmo que ele não tenha sido exportado do Fireworks.

Nota: Os arquivos PNG nativos do Fireworks importados para o Flash são uma exceção, a menos que tenham sido importados como imagem bitmap plana.

Se o gráfico for exportado do Fireworks e o arquivo PNG original for salvo junto com o arquivo gráfico exportado, será possível abrir o arquivo PNG original no Fireworks a partir do Flash para fazer alterações. De volta ao Flash, tanto o arquivo PNG como o gráfico serão atualizados.

- 1 No Flash, clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Control (Macintosh) e clicar no arquivo gráfico no painel Biblioteca.
- 2 Escolher Editar com Fireworks no menu pop-up.

Nota: Se Editar com Fireworks não aparecer no menu pop-up, escolher Editar com e localizar o aplicativo Fireworks.

- 3 Na caixa Localizar origem, clicar em Sim, se desejar localizar o arquivo PNG original do gráfico do Fireworks e clicar em Abrir.

Nota: Essa caixa de diálogo poderá não aparecer se as preferências de iniciar-e-editar do Fireworks tiverem sido alteradas.

A arquivo se abre no Fireworks e a janela do documento indica que o arquivo está sendo editado a partir do Flash.

4 Fazer alterações na imagem e clicar em Concluído quando terminar.

O Fireworks exporta um novo arquivo gráfico para o Flash e, caso o arquivo PNG original tenha sido editado, ele também será salvo.

Sobre como ampliar o Fireworks com comandos personalizados criados no 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 Comandos do Fireworks, ou como painéis, acessíveis a partir do menu Janela.

Para mais informações, consultar *Extending Fireworks MX*, disponível como PDF no CD de instalação do Macromedia Fireworks.

Como trabalhar com o Macromedia FreeHand

Visto que ambos os aplicativos oferecem suporte a vetores, é simples compartilhar gráficos vetoriais entre o Fireworks e o Macromedia FreeHand. No entanto, a aparência dos objetos pode ficar diferente entre os aplicativos, pois o Fireworks e o FreeHand não compartilham todos os recursos. Para mais informações, consultar “Como trabalhar com outros aplicativos gráficos vetoriais” na página 123.

Os procedimentos fornecidos nesta seção se aplicam não apenas ao uso do Fireworks com o FreeHand, mas também ao uso do Fireworks com outros aplicativos gráficos vetoriais, como o Adobe Illustrator e o CorelDraw. Para mais informações, consultar “Como trabalhar com outros aplicativos gráficos vetoriais” na página 123.

Colocação de um gráfico do FreeHand no Fireworks

Há várias maneiras de se colocar gráficos do FreeHand no Fireworks: importá-los, copiá-los e colá-los ou arrastá-los e soltá-los. O Fireworks MX oferece suporte a gráficos do FreeHand 7 ou mais recente.

Importação de um gráfico do FreeHand para o Fireworks

O Fireworks pode importar gráficos vetoriais criados no FreeHand. Durante a importação de um gráfico do FreeHand, é possível definir as seguintes opções:

Escala especifica a porcentagem de escala para o arquivo importado.

Largura e altura especifica a largura e a altura do arquivo importado em pixels, polegadas ou centímetros.

Resolução especifica a resolução do arquivo importado.

Suavização de serrilhado suaviza objetos importados para evitar bordas serrilhadas. Esta opção pode ser escolhida separadamente para traçados ou texto.

Nota: Para alterar objetos selecionados para Suavização de serrilhado ou Borda acentuada, usar Modificar > Alterar > Preenchimento acentuado, Suavizar serrilhado do preenchimento e Preenchimento suave depois da importação.

Conversão de arquivo especifica o tratamento dado a documentos com várias páginas durante sua importação:

- A opção Abrir uma página importa apenas a página especificada.
- A opção Abrir páginas como moldura importa todas as páginas do documento e coloca cada uma em uma moldura separada.
- A opção Ignorar camadas importa todos os objetos em uma única camada.
- A opção Lembrar camadas mantém a estrutura de camadas do arquivo importado.
- A opção Converter camadas em molduras coloca cada camada do documento importado em uma moldura separada.

Incluir camadas invisíveis importa objetos em camadas que tenham sido desativadas. Caso contrário, as camadas invisíveis serão ignoradas.

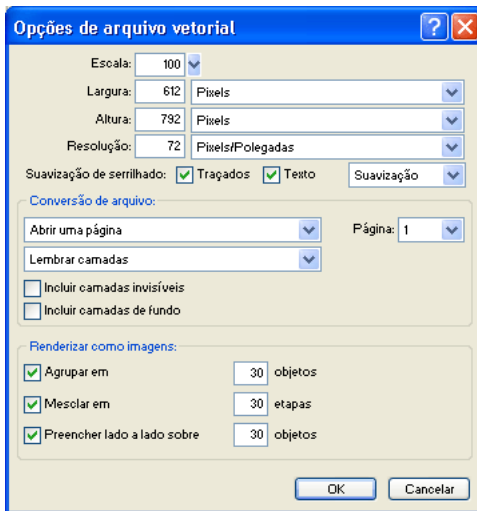
Incluir camadas de fundo importa objetos da camada de fundo do documento. Caso contrário, a camada de fundo será ignorada.

Renderizar como imagens renderiza grupos complexos, misturas ou preenchimentos lado a lado e coloca cada um como um objeto bitmap simples 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 de ser renderizado durante a importação.

Para importar gráficos vetoriais de um arquivo do FreeHand:

- 1 No Fireworks, escolher Arquivo > Abrir para navegar até o arquivo desejado do FreeHand, e clicar em Abrir.

A caixa de diálogo Opções de arquivo vetorial é exibida.



- 2 Escolher as opções desejadas.
- 3 Clicar em OK.

Como copiar e colar ou arrastar e soltar um gráfico do FreeHand no Fireworks

Uma maneira rápida de se colocar gráficos do FreeHand no Fireworks envolve copiar e colar ou arrastar e soltar esses gráficos.

Para copiar e colar um gráfico selecionado do FreeHand no Fireworks:

- 1 No FreeHand, escolher Editar > Copiar.
- 2 Criar um novo documento no Fireworks ou abrir um existente.
- 3 Escolher Editar > Colar.

Para arrastar e soltar um gráfico do FreeHand no Fireworks:

Arrastar o gráfico do FreeHand para um documento aberto no Fireworks.

Colocação de um gráfico do Fireworks no FreeHand

O Fireworks oferece a opção de exportar traçados vetoriais para o FreeHand, assim como copiar e colar gráficos vetoriais no FreeHand.

Para exportar um gráfico vetorial para o FreeHand:

- 1 No Fireworks, escolher Arquivo > Exportar ou clicar no botão Exportação rápida e escolher Exportar para o FreeHand no menu pop-up do FreeHand.
- 2 Na caixa de diálogo Exportar, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.
- 3 Escolher Illustrator 7 no menu pop-up Salvar como.

Nota: Illustrator 7 é o formato de arquivo gráfico usado para exportar do Fireworks para qualquer outro aplicativo gráfico vetorial, inclusive o Macromedia FreeHand. A maioria dos aplicativos vetoriais lê o formato de arquivo do Illustrator 7.

- 4 Clicar no botão Opções.
- 5 Na caixa de diálogo Opções de exportação do Illustrator, escolher uma das seguintes opções:
 - Exportar apenas a moldura atual preserva nomes de camadas e exporta somente a moldura atual.
 - Converter molduras em camadas exporta cada moldura do Fireworks como uma camada.
- 6 Escolher Compatível com o FreeHand a fim de exportar o arquivo para utilizar no FreeHand. A seleção de Compatível com o FreeHand omite bitmaps e converte preenchimentos dégradé em preenchimentos sólidos.
- 7 Clicar em OK.
- 8 Na caixa de diálogo Exportar, clicar em Salvar.

Nota: Ao exportar, o Fireworks define as bordas dos objetos como acentuadas.

- 9 Alternar para um documento aberto no FreeHand.
- 10 Escolher Arquivo > Abrir ou Arquivo > Importar para navegar até o arquivo exportado do Fireworks e clicar em Abrir.

Como copiar e colar um vetor no FreeHand

O comando Copiar contornos de traçado copia traçados selecionados do Fireworks para o FreeHand. Esse comando copia apenas traçados do Fireworks.

Nota: O método copiar-e-colar de colocação de vetores do Fireworks em outros aplicativos funciona não apenas com o FreeHand, mas também com o Illustrator, CorelDraw e Adobe Photoshop.

Para copiar traçados selecionados do Fireworks:

- 1 Escolher Editar > Copiar contornos de traçado ou clicar no botão Exportação rápida e escolher Copiar contornos de traçado no menu pop-up do FreeHand.
- 2 Alternar para um documento aberto no FreeHand.
- 3 Escolher Editar > Colar para colar os traçados.

Como trabalhar com outros aplicativos gráficos vetoriais

O Fireworks pode compartilhar gráficos vetoriais com outros aplicativos gráficos vetoriais, inclusive o Adobe Illustrator e o Corel Draw. No Fireworks, o processo de exportação e importação de gráficos vetoriais desses aplicativos é idêntico ao processo de exportação e importação de gráficos do Macromedia FreeHand. Para mais informações, consultar “Como trabalhar com o Macromedia FreeHand” na página 120.

Recursos sem suporte

Como o Fireworks e outros editores de gráficos vetoriais nem sempre compartilham os mesmos recursos, a aparência dos objetos ficará diferente entre um aplicativo e outro.

A maioria dos outros editores de gráficos vetoriais, inclusive o Macromedia FreeHand, não oferece suporte aos seguintes recursos do Fireworks:

- Efeitos ao vivo
- Modos de mistura
- Textura, padrão, preenchimentos de pontilhamento Web e preenchimentos dégradé
- Objetos de fatia e mapas de imagem
- Várias opções de formatação de texto
- Cores de telas, guias e grades
- Imagens bitmap
- Alguns traços

Nota: Como a maioria dos outros aplicativos gráficos vetoriais não oferece suporte a esses recursos, o Fireworks não os inclui ao exportar para esses aplicativos.

Da mesma forma, o Fireworks não é compatível com todos os recursos encontrados em outros editores de gráficos vetoriais. Por exemplo, ao importar arquivos do CorelDraw (CDR), o Fireworks faz os seguintes ajustes para levar em conta os recursos sem suporte:

- O conteúdo da página principal é repetido em cada moldura do Fireworks.
- Apenas os dois objetos finais de uma mistura do CorelDRAW são importados. Os objetos são agrupados após a importação.
- As dimensões são convertidas em objetos vetoriais.

- O texto básico é importado. Não há suporte para a maioria dos parâmetros de caractere e parágrafo.
- As cores são convertidas em RGB.

Nota: O Fireworks não abre arquivos compactados do CorelDraw.

Como trabalhar com o Macromedia Director

Combinados, o Fireworks e o Director oferecem recursos extremamente eficientes. O Fireworks permite exportar gráficos e conteúdo interativo para o Director. O processo de exportação preserva os comportamentos e fatias do gráfico. A exportação de imagens em fatias com rollovers e até mesmo de imagens em camadas é uma operação segura. Isso permite que os usuários do Director tirem vantagem das ferramentas de otimização e projeto gráfico do Fireworks sem comprometer a qualidade.

Nota: O Director 8.0 ou anterior requer o download e a instalação da versão gratuita do Fireworks Import Xtra para Director em <http://www.macromedia.com/br/>.

Colocação de um arquivo do Fireworks no Director

O Director pode importar imagens planas do Fireworks, como JPEGs e GIFs, assim como imagens PNG de 32 bits com transparência. No caso de conteúdo interativo, animado e em fatias, o Director pode importar HTML do Fireworks.

Para mais informações sobre como exportar imagens planas do Fireworks, como JPEGs e GIFs, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Exportação de um gráfico com transparência

No Director, é possível obter transparência através da importação de imagens PNG de 32 bits. O aplicativo oferece a opção de exportação de gráficos PNG de 32 bits com transparência a partir do Fireworks.

Para exportar um PNG de 32 bits com transparência:

- 1 No Fireworks, escolher Janela > Otimizar, alterar o formato do arquivo de exportação para PNG 32 e definir o Mate como transparente.
- 2 Escolher Arquivo > Exportar.
- 3 No menu pop-up Salvar como tipo, selecionar Somente imagens. Dar um nome ao arquivo e clicar em Salvar.

Exportação de conteúdo em fatias e em camadas para o Director

O processo de exportação de fatias do Fireworks para o Director permite exportar conteúdo interativo e em fatias, como botões e imagens de rollover. O processo de exportação de camadas para o Director permite exportar conteúdo em camadas do Fireworks, como animações.

Para exportar arquivos do Fireworks para o Director:

- 1 No Fireworks, escolher Arquivo > Exportar.

Nota: Uma outra alternativa é clicar no botão Exportação rápida e escolher Origem como camadas ou Origem como fatias no menu pop-up do Director. Escolher Origem como camadas se exportar uma animação e Origem como fatias se exportar conteúdo interativo, como botões.

- 2 Na caixa de diálogo Exportar, digitar um nome de arquivo e escolher uma pasta de destino.

- 3 No menu pop-up Salvar como, escolher Director.
- 4 No menu pop-up Origem, escolher uma opção:
Camadas do Fireworks exporta todas as camadas do documento. Escolher esta opção se exportar conteúdo em camadas ou uma animação.
Fatias do Fireworks exporta as fatias do documento. Escolher esta opção se exportar conteúdo interativo ou em fatias, como botões ou imagens de rollover.
- 5 Selecionar Aparar imagens para cortar automaticamente as imagens exportadas, de modo a ajustar os objetos em cada moldura.
- 6 Selecionar Colocar imagens na subpasta para escolher uma pasta para as imagens.
- 7 Clicar em Salvar.

Importação de um arquivo do Fireworks para o Director

O Director oferece a opção de importação de imagens planas que foram exportadas do Fireworks, como JPEGs, GIFs e PNGs de 32 bits. Uma outra possibilidade é importar camadas, fatias e elementos interativos do Fireworks através da inserção de HTML do Fireworks.

Para importar uma imagem plana do Fireworks:

- 1 No Director, escolher File > Import.
- 2 Navegar até o arquivo desejado e clicar em Import.
- 3 Se desejar, alterar as opções na caixa de diálogo Image Options. Para mais informações sobre cada opção, consultar *Usando o Director*.
- 4 Clicar em OK.

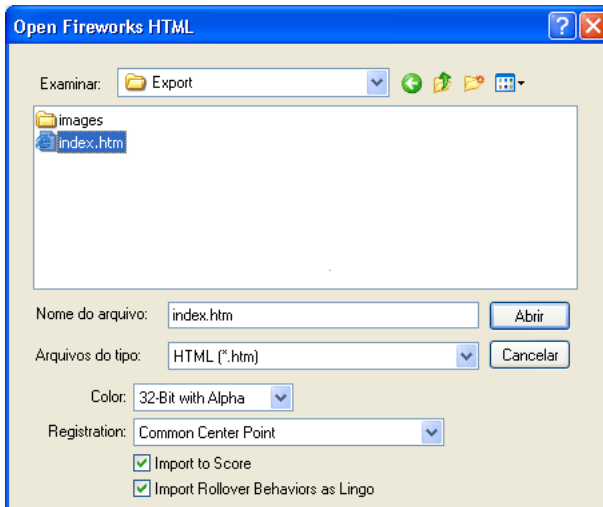
O gráfico importado aparecerá no elenco como um bitmap.

Para importar conteúdo interativo, em fatias ou em camadas do Fireworks:

- 1 No Director, escolher Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.

Nota: O nome e a localização desse comando de menu podem ser diferentes, dependendo da versão do Director.

- 2 Localizar o arquivo HTML do Fireworks que foi exportado para uso no Director.
A caixa de diálogo Open Fireworks HTML é exibida.



- 3 Se desejar, alterar as opções:

Color permite especificar a intensidade da cor para os gráficos importados. Se eles contiverem transparência, escolher cores de 32 bits.

Registration permite definir o ponto de registro para os gráficos importados.

Import Rollover Behaviors as Lingo converte comportamentos do Fireworks em código Lingo.

Import to Score coloca membros do elenco em Score upon import.

- 4 Clicar em Open.

Os gráficos e o código do arquivo HTML do Fireworks são importados.

Nota: Se o usuário importar uma animação do Fireworks, arrastar as molduras principais no Director para deslocar a cronometragem de cada camada importada, conforme necessário.

Edição de um membro do elenco do Director no Fireworks

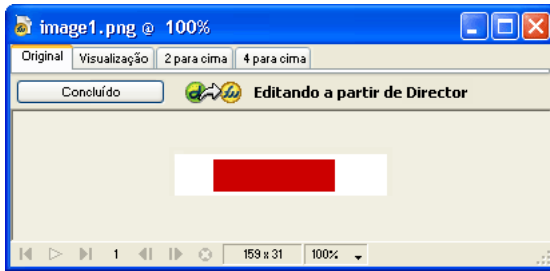
Com a integração iniciar-e-editar, é possível fazer alterações em membros do elenco do Director. Para isso, basta iniciar o Fireworks para editá-los a partir do Director. Há também a opção de iniciar o Fireworks a partir do Director para otimizar membros do elenco.

Para iniciar o Fireworks e editar um membro do elenco do Director:

- 1 No Director, clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Control (Macintosh) e clicar no gráfico na janela Cast.
- 2 Escolher Launch External Editor no menu pop-up.

Nota: Se o Fireworks não iniciar como editor de imagem externo, escolher File > Preferences > Editors, no Director, e definir o Fireworks como o editor externo para tipos de arquivo gráfico de bitmap.

A arquivo se abre no Fireworks e a janela do documento indica que o arquivo está sendo editado a partir do Director.



- 3 Fazer alterações na imagem e clicar em Concluído quando terminar.
O Fireworks exporta o novo gráfico para o Director.

Otimização de um membro do elenco no Director

É possível iniciar o Fireworks a partir do Director para fazer alterações rápidas e otimizar membros selecionados do elenco.

Para iniciar o Fireworks e alterar as configurações de otimização de um membro do elenco do Director:

- 1 No Director, selecionar o membro do elenco na janela Cast e clicar em Otimizar no Fireworks, na guia Bitmap do Inspetor de propriedades.
- 2 No Fireworks, alterar as configurações de otimização da maneira desejada.
- 3 Quando terminar, clicar em Atualizar. Clicar em Concluído se a caixa de diálogo MIX Editing aparecer.

A imagem é exportada de volta para o Director com as novas configurações.

Como trabalhar com o Macromedia HomeSite

Juntos, o Fireworks e o HomeSite oferecem recursos para a criação e edição de páginas da Web. É simples exportar e abrir HTML do Fireworks no HomeSite, bem como inserir gráficos do Fireworks em documentos do HomeSite. Mas o que é ainda mais importante, o Fireworks e o HomeSite compartilham uma integração perfeita que permite iniciar o Fireworks a partir do HomeSite para a edição de gráficos da Web.

Colocação de uma imagem do Fireworks no HomeSite

É possível inserir imagens GIF ou JPEG geradas pelo Fireworks em um documento do HomeSite. Mas, primeiro é preciso exportar as imagens do Fireworks. Para mais informações sobre a exportação de imagens GIF e JPEG, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do HomeSite:

- 1 No HomeSite, salvar o documento.

Nota: O HomeSite cria caminhos relativos para as imagens, mas só poderá fazer isso se o documento estiver salvo.

- 2 Na janela Resources, navegar até a imagem do Fireworks que foi exportada.

3 Criar um vínculo com a imagem do Fireworks no documento:

- Arrastar o arquivo da janela Resources até a posição desejada no código HTML na guia Edit da janela do documento.
- Na guia Edit da janela do documento, posicionar o ponto de inserção no local em que deseja inserir a imagem do Fireworks e clicar com o botão direito do mouse no arquivo na janela Resources e escolher Insert as Link.

Um vínculo com a imagem do Fireworks é criado no código HTML. Clicar na guia Browse para visualizar a imagem no documento.

Colocação de HTML do Fireworks no HomeSite

Há várias maneiras de se colocar HTML do Fireworks no HomeSite: exportar ou copiar HTML do Fireworks para a Área de transferência, e abrir o arquivo HTML exportado do Fireworks no HomeSite e copiar e colar seções de código selecionadas. Além disso, é fácil atualizar o código exportado para o HomeSite com o comando Atualizar HTML do Fireworks.

Nota: Antes de exportar, copiar ou atualizar HTML do Fireworks para utilizar no HomeSite, certificar-se de definir o tipo de HTML como Genérico na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Exportação de HTML do Fireworks para o HomeSite

A exportação de HTML do Fireworks gera um arquivo HTML e os arquivos de imagens associados no local especificado. O usuário pode então abrir o arquivo HTML para edição no HomeSite.

Nota: Antes de exportar, certificar-se de definir o tipo de HTML como Genérico na caixa de diálogo 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 escolhendo File > Open. 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 se colocar um HTML gerado pelo Fireworks no HomeSite é copiá-lo do Fireworks para a Área de transferência e colá-lo diretamente em um documento do HomeSite. Durante o processo de cópia de HTML do Fireworks para a Área de transferência, as imagens necessárias são exportadas para o local especificado.

Nota: Antes de copiar para a Área de transferência, certificar-se de definir o tipo de HTML como Genérico na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar HTML do Fireworks para uso 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.

Como copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo 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.

Nota: Antes de exportar, certificar-se de definir o tipo de HTML como Genérico na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no HomeSite:

Exportar um arquivo HTML do Fireworks e copiar e colar o código desejado em um documento existente do Dreamweaver. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Atualização de HTML do Fireworks exportado para o HomeSite

O comando Atualizar HTML permite fazer alterações em um documento HTML do Fireworks que foi exportado anteriormente para o HomeSite.

Nota: Antes de atualizar HTML, certificar-se de definir o tipo de HTML como Genérico na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para atualizar HTML do Fireworks exportado para o HomeSite:

Usar o comando Atualizar HTML do Fireworks. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Edição de uma imagem do Fireworks no HomeSite

A integração iniciar-e-editar permite a edição de imagens em um documento do HomeSite. O HomeSite inicia automaticamente o Fireworks, permitindo que o usuário faça as edições desejadas na imagem. Ao sair do Fireworks, as atualizações são aplicadas automaticamente à imagem colocada no HomeSite. Juntos, os dois aplicativos proporcionam um fluxo de trabalho simplificado para a edição de gráficos da Web em páginas HTML.

Para iniciar e editar imagens do Fireworks colocadas no HomeSite:

- 1 No HomeSite, salvar o documento.
- 2 Seguir um dos seguintes procedimentos:
 - Clicar com o botão direito do mouse nas guias Files na janela Resources.
 - Clicar com o botão direito do mouse na imagem na guia Thumbnails da janela Results.
 - Clicar com o botão direito do mouse no tag associado no código HTML na guia Edit da janela do documento.
- 3 No menu pop-up, escolher Edit in Macromedia Fireworks.

O HomeSite inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto.
- 4 Se perguntado, especificar se deseja localizar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.
- 5 No Fireworks, editar a imagem.

A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem do Fireworks partir de outro aplicativo.
- 6 Quando terminar de fazer as edições, clicar em Concluído na janela do documento.

A imagem atualizada é exportada novamente para o HomeSite e o arquivo PNG de origem é salvo, se tiver sido selecionado um arquivo de origem.

Como trabalhar com o Microsoft FrontPage

O Fireworks apresenta recursos de integração sofisticados quando utilizado em combinação com vários aplicativos, mesmo com produtos que não sejam da Macromedia. O Fireworks simplifica o processo de criação e edição de design de páginas da Web com o Microsoft FrontPage. Com o recurso Roundtrip HTML, é fácil iniciar o Fireworks a partir do FrontPage para criar ou editar gráficos e tabelas HTML. O Roundtrip HTML, um eficiente recurso de integração que o Fireworks compartilha com o FrontPage e com o Macromedia Dreamweaver, permite efetuar alterações em um aplicativo e fazer com que elas se reflitam integralmente no outro.

Colocação de uma imagem do Fireworks no FrontPage

Há várias maneiras de se colocar gráficos do Fireworks em um documento do FrontPage: colocar um gráfico concluído do Fireworks no FrontPage com o uso do menu Inserir ou criar um novo gráfico do Fireworks clicando no botão Editar no Fireworks, localizado na barra de ferramentas principal do FrontPage.

Inserção de uma imagem do Fireworks no FrontPage

É possível inserir imagens GIF ou JPEG geradas pelo Fireworks diretamente em um documento do FrontPage. Mas, primeiro é necessário exportar as imagens do Fireworks. Para mais informações sobre a exportação de imagens GIF e JPEG, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para inserir uma imagem do Fireworks em um documento do FrontPage:

- 1 No modo de exibição Editar ou Código, posicionar o ponto de inserção no local em que deseja que a imagem apareça.
- 2 Escolher Inserir > Figura > Do arquivo.
- 3 Navegar até o arquivo desejado do Fireworks e clicar em OK.

Criação de uma nova imagem do Fireworks no FrontPage

O usuário pode iniciar o Fireworks a partir do FrontPage para criar uma imagem sem fatias.

Nota: Se o usuário desejar criar uma imagem em fatias, primeiro será necessário criar e exportar uma imagem simples sem fatias. E, em seguida, iniciar e editar novamente o gráfico no Fireworks para adicionar fatias e interatividade. Para mais informações sobre como iniciar e editar gráficos existentes no FrontPage, consultar “Edição de um arquivo do Fireworks no FrontPage” na página 132.

Para criar uma imagem sem fatias do Fireworks no FrontPage:

- 1 Na barra de ferramentas principal do FrontPage, clicar no botão Iniciar e editar elemento gráfico selecionado no Fireworks.
- 2 Quando aparecer uma mensagem perguntando se deseja criar uma nova imagem, clicar em Sim. O Fireworks será iniciado, se ainda não estiver aberto.
- 3 Abrir um novo documento no Fireworks e criar uma imagem.
- 4 Escolher Arquivo > Salvar quando terminar. Na caixa de diálogo Salvar como, especificar um nome e local para o arquivo PNG de origem e clicar em Salvar.

Para mais informações sobre como salvar arquivos PNG do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.

- 5 Escolher Arquivo > Exportar. Na caixa de diálogo Exportar, especificar um nome e local para o arquivo de imagem exportado.
- 6 Na caixa de diálogo Exportar, clicar em Salvar para exportar o arquivo.
- 7 Retornar ao FrontPage.
- 8 No modo de exibição Editar ou Código, posicionar o ponto de inserção no local em que deseja que a imagem apareça.
- 9 Escolher Inserir > Figura > Do arquivo.
- 10 Navegar até o arquivo de imagem recém-exportado e clicar em Inserir.

Colocação de HTML do Fireworks no FrontPage

Há várias maneiras de se colocar um HTML do Fireworks no FrontPage: exportar HTML ou copiar HTML do Fireworks para a Área de transferência. Uma outra possibilidade é abrir o arquivo HTML exportado do Fireworks no FrontPage e copiar e colar seções de código selecionadas. Além disso, é fácil atualizar o código exportado para o FrontPage com o comando Atualizar HTML do Fireworks.

Nota: Antes de exportar, copiar ou atualizar HTML do Fireworks para utilização no FrontPage, certificar-se de escolher FrontPage como tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Exportação de HTML do Fireworks para o FrontPage

A exportação de HTML do Fireworks gera um arquivo HTML e os arquivos de imagens associados no local especificado. O usuário pode então abrir o arquivo HTML para edição no FrontPage.

Nota: Antes de exportar HTML do Fireworks para utilização no FrontPage, certificar-se de escolher FrontPage como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para exportar HTML do Fireworks para o FrontPage:

Exportar o documento do Fireworks para HTML e abrir o arquivo HTML exportado no FrontPage escolhendo Arquivo > Abrir. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Cópia de HTML do Fireworks para a Área de transferência para uso no FrontPage

Uma maneira rápida de se colocar um HTML gerado pelo Fireworks no FrontPage é copiá-lo do Fireworks para a Área de transferência e colá-lo diretamente em um documento do FrontPage. Todo o código HTML e JavaScript associado ao documento do Fireworks é copiado para o documento do FrontPage e todas as imagens são exportadas para o local especificado.

Nota: Antes de se copiar HTML do Fireworks para utilização no FrontPage, certificar-se de escolher FrontPage como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar HTML do Fireworks para a Área de transferência para uso no FrontPage:

Copiar HTML para a Área de transferência no Fireworks e colá-lo em um novo documento do FrontPage. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Nota: Esse método não será recomendável se o documento do Fireworks contiver botões ou outros elementos interativos que exijam código JavaScript, pois será necessário modificar o código HTML e JavaScript depois de colado no FrontPage. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Como copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no FrontPage

É possível abrir um arquivo HTML exportado do Fireworks no FrontPage e copiar e colar manualmente apenas as seções desejadas em outro documento do FrontPage.

Nota: Antes de exportar do Fireworks, certificar-se de escolher FrontPage como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para copiar código de um arquivo exportado do Fireworks e colá-lo no FrontPage:

Exportar um arquivo HTML do Fireworks e copiar e colar o código desejado em um documento existente do FrontPage. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Atualização de HTML do Fireworks exportado para o FrontPage

O comando Atualizar HTML permite fazer alterações em um documento HTML do Fireworks que tenha sido exportado anteriormente para o FrontPage.

Nota: Antes de atualizar HTML do Fireworks, certificar-se de escolher FrontPage como o tipo de HTML na caixa de diálogo Configuração do HTML. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Para atualizar HTML do Fireworks exportado para o FrontPage:

Usar o comando Atualizar HTML do Fireworks. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks.

Edição de um arquivo do Fireworks no FrontPage

É fácil usar o Fireworks e o FrontPage juntos com o Roundtrip HTML, um recurso que permite efetuar alterações em um aplicativo e fazer com que elas se reflitam integralmente no outro.

Com o Roundtrip HTML, a integração iniciar-e-editar permite a edição de imagens e tabelas geradas pelo Fireworks e colocadas em um documento do FrontPage. O FrontPage inicia o Fireworks automaticamente, permitindo que o usuário faça as edições desejadas na imagem. As atualizações feitas no Fireworks são aplicadas automaticamente à imagem colocada no FrontPage. Juntos, os dois aplicativos proporcionam um fluxo de trabalho simplificado para edição e colocação de arquivos gráficos da Web em páginas HTML.

Para iniciar e editar imagens do Fireworks colocadas no FrontPage:

- 1 No FrontPage, salvar o documento.
- 2 Selecionar a fatia de tabela ou imagem que se deseja editar e clicar no botão Iniciar e editar elemento gráfico selecionado no Fireworks.
O FrontPage inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto.
- 3 Se perguntado, especificar se deseja iniciar um arquivo de origem do Fireworks para a fatia de tabela ou imagem colocada. Para mais informações sobre arquivos PNG de origem do Fireworks, consultar “Salva de um arquivo do Fireworks” na página 80.

Nota: Quando o usuário inicia e edita uma imagem ou fatia que faz parte de uma tabela do Fireworks, este programa abre automaticamente o arquivo PNG de origem de toda a tabela.

- 4 No Fireworks, editar a imagem. A janela do documento indica que o usuário está editando uma imagem do Fireworks partir do FrontPage.

- 5 Quando terminar de fazer as edições, clicar em Concluído na janela do documento.

A imagem ou o HTML é exportada com as configurações atuais de otimização, o gráfico usado pelo FrontPage é atualizado e o arquivo PNG de origem é salvo, se tiver sido selecionado um arquivo de origem.

Como trabalhar com o Adobe Photoshop

O Fireworks fornece um suporte excelente para a importação de arquivos criados no Photoshop (PSD) e oferece opções para a manutenção de vários aspectos dos arquivos importados, inclusive camadas, máscaras e texto editável. Isso permite levar para o Fireworks as imagens do Photoshop para uma edição mais detalhada e otimização para a Web, sem perder a possibilidade de reexportá-las para o Photoshop.

Colocação de um gráfico do Photoshop no Fireworks

É possível arrastar e soltar gráficos individuais do Photoshop no Fireworks, bem como importar um arquivo inteiro do Photoshop.

Como arrastar e soltar um gráfico individual do Photoshop no Fireworks

Uma maneira de se colocar gráficos do Photoshop no Fireworks é arrastá-los e soltá-los.

Para arrastar e soltar um gráfico do Photoshop no Fireworks:

Arrastar o gráfico do Photoshop para um documento aberto no Fireworks.

Cada gráfico arrastado se torna um novo objeto bitmap. O texto também é importado como objeto bitmap e perde sua editabilidade como texto. Para mais informações, consultar “Sobre importação de texto do Photoshop” na página 134.

Importação de um arquivo do Photoshop para o Fireworks

Quando o usuário importa ou abre um arquivo do Photoshop no Fireworks, ele é importado para um arquivo PNG de acordo com as preferências de importação especificadas. Além de preservar as camadas e o texto, conforme especificado nas opções de importação, o Fireworks preserva e converte os seguintes recursos do Photoshop:

- Conversão de máscaras de camada em máscaras de objeto do Fireworks.
- Os efeitos de camada são convertidos em Efeitos ao vivo do Fireworks, se houver um Efeito ao vivo correspondente. Por exemplo, o efeito de camada Aplicar sombra é convertido em um Efeito ao vivo Aplicar sombra no Fireworks.

Nota: Os efeitos de camada e os efeitos ao vivo podem variar um pouco na aparência.

- Modos de mistura de camadas são convertidos em modos de mistura do Fireworks para objetos correspondentes, se o Fireworks oferecer suporte a esses modos de mistura.
- O primeiro canal alfa na paleta Canais é convertido em áreas transparentes na imagem do Fireworks. O Fireworks não oferece suporte a canais alfa adicionais do Photoshop.

O Fireworks não fornece suporte para camadas de ajuste, grupos de recorte e traçados do Photoshop. O Fireworks ignora esses recursos quando importa arquivos do Photoshop.

Nota: No Windows, os nomes de arquivo do Photoshop devem incluir uma extensão PSD para que o Fireworks reconheça o tipo de arquivo do Photoshop.

Para importar um arquivo do Photoshop para o Fireworks:

- 1 Escolher Arquivo > Importar ou Arquivo > Abrir e navegar até um arquivo do Photoshop (PSD).
- 2 Clicar em Abrir.

O arquivo do Photoshop é importado para um arquivo PNG. Se o usuário fizer alterações e desejar salvar o arquivo como PSD, primeiro será necessário exportá-lo para o formato PSD. Para mais informações, consultar “Colocação de um gráfico do Fireworks no Photoshop” na página 136.

Sobre importação de texto do Photoshop

É possível abrir ou importar um arquivo Photoshop que contenha texto.

Ao abrir arquivos do Photoshop que contêm texto, o Fireworks verifica se existem as fontes necessárias no sistema. Se não houver, o Fireworks perguntará se deve substituir as fontes ou manter sua aparência. Para mais informações, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Se o texto do arquivo do Photoshop contiver efeitos suportados pelo Fireworks, os efeitos ainda serão aplicados quando levados para o Fireworks. No entanto, como o Fireworks e o Photoshop aplicam efeitos de maneiras distintas, os efeitos talvez fiquem diferentes em cada um dos aplicativos.

Quando arquivos do Photoshop 6 ou 7 contendo texto são abertos ou importados no Fireworks, uma imagem do texto armazenada em cache é exibida para que sua aparência permaneça inalterada em relação à imagem do Photoshop. Depois que o texto for editado, a imagem armazenada em cache será substituída pelo texto real, que poderá ser diferente em aparência em relação ao texto original.

Nota: O Fireworks não exporta texto no formato do Photoshop 6 ou 7. Se o usuário editar um documento que contenha texto do Photoshop 6 ou 7 e, em seguida, reexportar o documento para o Photoshop, o arquivo será exportado no formato do Photoshop 5.5. Entretanto, se não fizer alterações no texto, o arquivo será exportado no formato do Photoshop 6. Para mais informações sobre como exportar arquivos do Photoshop, consultar “Colocação de um gráfico do Fireworks no Photoshop” na página 136.

Especificação de opções para importar arquivo do Photoshop

As opções do Fireworks para preferências de importação permitem especificar como manipular as camadas e o texto nos arquivos importados do Photoshop. Dependendo das opções escolhidas, o usuário pode controlar o grau da aparência e editabilidade dos arquivos importados.

Para especificar as opções de importação para arquivos do Photoshop:

- 1 Escolher Editar > Preferências.

Nota: No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferências.

- 2 Clicar na guia Importar (Windows) ou escolher Importar no menu pop-up (Macintosh).
- 3 Especificar as opções de importação:

Camadas: Converter em objetos do Fireworks importa cada camada do arquivo do Photoshop como um objeto separado em uma única camada do Fireworks.

Camadas: Compartilhar camada entre molduras torna visíveis as camadas importadas em todas as molduras do arquivo do Fireworks.

Camadas: Converter em molduras importa cada camada do arquivo do Photoshop como um objeto em uma moldura separada do Fireworks. Essa opção é útil para a importação de arquivos a serem usados como animações.

Texto: Editável converte o texto do arquivo do Photoshop em texto editável do Fireworks. Essa opção permite editar texto importado com a ferramenta Texto do Fireworks e o Inspetor de propriedades. O texto convertido poderá variar um pouco na aparência quando comparado com o original.

Texto: Manter a aparência converte o texto do arquivo do Photoshop em um objeto bitmap do Fireworks. Esta opção mantém a aparência original do texto, mas não permite edição com a ferramenta Texto do Fireworks.

Usar imagem plana composta importa o arquivo do Photoshop como uma imagem plana, sem camadas.

- 4 Clicar em OK.

Importação de filtro e plug-in do Photoshop

O Fireworks permite a importação de filtros e plug-ins do Photoshop e de terceiros para a janela Efeitos ao vivo ou para o menu Filtros. Importar filtros para qualquer um desses locais os disponibiliza em ambos.

Nota: Os filtros e plug-ins do Photoshop 6 e 7 não são compatíveis com o Fireworks MX. No Macintosh, filtros de terceiros criados para execução no Mac OS 9 são compatíveis com o Fireworks MX, quando em execução no Mac OS 9, e filtros de terceiros criados para execução no Mac OS X são compatíveis com Fireworks MX, quando em execução no Mac OS X.

Para mais informações sobre a janela Efeitos ao vivo e o menu Filtros, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Para importar plug-ins e filtros do Photoshop e de terceiros usando a caixa de diálogo Preferências:

- 1 Escolher Editar > Preferências.

Nota: No Mac OS X, escolher Fireworks > Preferências.

- 2 Clicar na guia Pastas (Windows) ou escolher Pastas no menu pop-up (Macintosh).

- 3 Escolher a opção Plug-Ins do Photoshop.

A caixa de diálogo Selecionar uma pasta (Windows) ou Selecionar uma pasta (Macintosh) se abre.

Nota: Caso ela não abra automaticamente, clicar em Procurar.

- 4 Navegar até a pasta em que os plug-ins e filtros do Photoshop ou de outros programas estão instalados e clicar em Selecionar (Windows) ou Escolher (Macintosh).
- 5 Clicar em OK para fechar a caixa de diálogo Preferências.
- 6 Reiniciar o Fireworks para carregar os filtros e plug-ins.

Para importar plug-ins e filtros do Photoshop e de terceiros com o uso da caixa de diálogo Efeitos ao vivo:

- 1 Selecionar algum objeto vetorial, objeto bitmap ou bloco de texto na tela e clicar no botão Adicionar efeitos no Inspetor de propriedades.

Nota: O botão Adicionar efeitos só estará disponível quando um objeto estiver selecionado na tela.

- 2 No menu pop-up que é exibido, escolher Opções > Localizar plug-ins.

- 3 Navegar até a pasta em que os plug-ins e filtros do Photoshop ou de outros programas estão instalados e clicar em Selecionar (Windows) ou Escolher (Macintosh). Se for exibida uma mensagem perguntando se deseja reiniciar o Fireworks, clicar em OK.
- 4 Reiniciar o Fireworks, para carregar os filtros e plug-ins.

Colocação de um gráfico do Fireworks no Photoshop

O Fireworks proporciona amplo suporte para a exportação de arquivos no formato do Photoshop (PSD). As configurações de exportação permitem controlar quais elementos do arquivo permanecerão editáveis quando o arquivo for reaberto no Photoshop.

Uma imagem do Fireworks exportada para o Photoshop mantém a mesma editabilidade quando reaberta no Fireworks como outro elemento gráfico do Photoshop. As opções de exportação para editabilidade, aparência e tamanho do arquivo permitem determinar o melhor procedimento possível de exportação para o gráfico específico. Os usuários do Photoshop podem trabalhar com seus gráficos no Fireworks e continuar a edição no Photoshop.

Para exportar um arquivo no formato do Photoshop:

- 1 Escolher Arquivo > Exportar ou clicar no botão Exportação rápida e escolher Outro > Exportar para o Photoshop.
- 2 Na caixa de diálogo Exportar, dar nome ao arquivo e escolher Photoshop PSD no menu Salvar como.
- 3 Para especificar configurações de exportação agrupadas, escolher uma opção do menu Configurações. Essas configurações fornecem combinações predefinidas de opções de exportação individuais para objetos, efeitos e texto no arquivo do Fireworks. As opções de exportação individuais são descritas com detalhes em “Personalização de um arquivo para exportar para o Photoshop” na página 136.
 - Manter a editabilidade sobre a aparência converte objetos em camadas, mantém efeitos editáveis e converte o texto em camadas editáveis de texto do Photoshop. Escolher esta opção se desejar editar imagens de forma extensiva no Photoshop e não tiver necessidade de preservar a aparência exata da imagem do Fireworks.
 - Manter a aparência do Fireworks converte cada objeto em uma camada individual do Photoshop e transforma efeitos e texto em itens não editáveis. Escolher esta opção para manter o controle sobre os objetos do Fireworks no Photoshop, mas também manter a aparência original da imagem do Fireworks.
 - Arquivo Photoshop menor nivela cada camada em um imagem totalmente renderizada. Escolher esta opção se estiver exportando um arquivo que contém um grande número de objetos do Fireworks.
 - Personalizar permite escolher configurações específicas para objetos, efeitos e texto.
- 4 Clicar em Salvar para exportar o arquivo do Photoshop.

Nota: O Photoshop 5.5 e versões anteriores não abrem arquivos com mais de 100 camadas. Será necessário excluir ou mesclar objetos se o documento do Fireworks que for exportado contiver mais de 100 objetos.

Personalização de um arquivo para exportar para o Photoshop

Ao exportar um arquivo para o Photoshop, o usuário pode escolher configurações personalizadas para a exportação de objetos, efeitos e texto.

Para personalizar configurações de exportação para o Photoshop:

- 1 Na caixa de diálogo Exportar, enquanto Photoshop PSD estiver selecionado como o tipo de arquivo de exportação, escolher Personalizar no menu pop-up Configurações.

- 2 No menu pop-up Objetos, escolher uma das seguintes opções:

Converter em camadas do Photoshop converte objetos individuais do Fireworks em camadas do Photoshop e máscaras do Fireworks em máscaras de camada do Photoshop.

Nivelar cada camada do Fireworks nivela todos os objetos do Fireworks para uma única camada do Photoshop. A escolha desta opção suprime a capacidade de editar os objetos do Fireworks no Photoshop, assim como os recursos, como modos de mistura, que estão associados aos objetos do Fireworks.

- 3 No menu pop-up Efeitos, escolher uma das seguintes opções:

Manter a editabilidade converte Efeitos ao vivo do Fireworks em seus equivalentes no Photoshop. Se os efeitos não existirem no Photoshop, serão descartados.

Renderizar efeitos transforma efeitos em objetos. A escolha desta opção preserva a aparência dos efeitos, mas não permite sua edição no Photoshop.

- 4 No menu pop-up Texto, escolher uma das seguintes opções:

Manter a editabilidade converte o texto em uma camada editável do Photoshop. A formatação de texto que não for suportada pelo Photoshop será perdida.

Renderizar texto transforma o texto em um objeto de imagem. A escolha desta opção preserva a aparência do texto, mas não permite sua edição.

Sobre como trabalhar com o Adobe GoLive

Juntos, o Fireworks e o Adobe® GoLive® permitem a criação e a edição de páginas da Web. É possível exportar e copiar HTML do Fireworks para o Adobe GoLive da mesma maneira que com a maioria dos outros editores de HTML. A única exceção é que é necessário escolher GoLive HTML como o estilo de HTML antes de exportar ou copiar HTML do Fireworks.

Para mais informações sobre como escolher um estilo HTML e exportar HTML do Fireworks, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

Nota: O estilo HTML do Adobe GoLive não oferece suporte a código de menu pop-up. Se o documento do Fireworks contiver menus pop-up, escolher Generic HTML como o estilo de HTML antes da exportação.

Sobre como trabalhar com editores de HTML

O Fireworks gera HTML puro que todos os editores de HTML lêem. Para informações gerais sobre como colocar HTML do Fireworks em editores de HTML, consultar a Ajuda do Fireworks (Ajuda > Usando o Fireworks).

O Fireworks oferece recursos de integração especiais para o Macromedia Dreamweaver, Macromedia HomeSite e Microsoft FrontPage. Para mais detalhes sobre como trabalhar com esses aplicativos, consultar Capítulo 4, “Uso do Fireworks com outros aplicativos”, na página 101.

O Fireworks também pode importar conteúdo de HTML. Esse é um recurso eficiente que permite abrir e editar a maioria dos documentos HTML no Fireworks. Para mais informações, consultar “Criação de arquivo PNG do Fireworks a partir de arquivos HTML” na página 76.

ÍNDICE

A

abrir

- arquivos recentes 74
- documentos 74
- GIFs animados 75
- gráficos criados em outros aplicativos 74
- múltiplas exibições de documento 91

Adobe Type Manager 6

Ajuda do Fireworks 7

Ajuda do Macromedia 7

ambiente de trabalho 16, 81

animação, editar 112

aparar a tela 95

aplicar sombras 36

aprender o Fireworks, grupo de notícias 7

área de desenho. *Ver* tela

arquivos EPS, abrir no Fireworks 75

arquivos WBMP 76

arrastar-e-soltar 77

B

barra de status (Windows) 92

barras de ferramentas

- desbloquear 88

- encaixar 88

- mostrar e ocultar 88

barras de navegação, criar 49

botão Exportação rápida 88

botões

- atribuir URLs a 53

- criar 49

- estados 51

- ocorrências 52

- texto de ocorrência 53

C

camadas 24

Centro de suporte Fireworks na Internet 7

comando Atualizar HTML 106

comando Ocultar painéis 86

comando Otimizar imagem no Fireworks 110

comandos, salvar 100

combinar. *Consultar* mesclar

Como aprender o Fireworks, recursos 6

configuração padrão do retardo de moldura 75

copiar e colar, objetos de outros aplicativos 77

cortar

- documentos 96

- tela 95

D

desfazer 99

Design Notes para integração entre Macromedia
Dreamweaver e Fireworks 114

dicas de ferramentas 7

dividir um documento 44

documentos

- abrir 74

- criar novos 73

- exibições lado a lado 91

- múltiplas exibições 91

- recentes 74

- salvar 80

DPI. *Ver* resolução

E

editar símbolos de botão 54

Efeitos ao vivo 23

encaixar painéis 85

espaço de trabalho 16

exibir arquivos do Fireworks em um navegador 69

exportar 38

- arquivos do Fireworks para o Dreamweaver 128, 131

- gráficos 73

- HTML 65

- para Illustrator 122

- para Macromedia Director 124

- para Macromedia Dreamweaver 106

- para Macromedia Flash 115, 117
- para Macromedia FreeHand 122
- para Photoshop 136
- personalizar arquivos para Photoshop 136

Extending Fireworks 7

F

fatiar 44

fatias 72

- editar fatias de tabelas do Fireworks a partir do Macromedia Dreamweaver 109

ferramenta Zoom 89

ferramentas

- alterar opções 82
- menus pop-up do grupo de ferramentas 83
- Zoom 89

filtros 23

fluxo de trabalho no Fireworks 72

formas. *Ver* gráficos vetoriais

formato de arquivo PNG, transparência 119

FrontPage

- colocar HTML do Fireworks no 131
- colocar imagens do Fireworks no 130
- criar imagens do Fireworks no 130
- editar arquivos do Fireworks no 132

G

girar 90

GoLive 137

grade

- alinhar objetos à 99
- alterar cor padrão 99
- alterar tamanho da célula 99
- mostrar/ocultar 99

gráficos de bitmap 71

- Ver também* bitmaps

gráficos de telefone celular. *Ver* arquivos WBMP

gráficos de telefone móvel. *Ver* arquivos WBMP

gráficos orientados a objeto. *Ver* gráficos vetoriais

gráficos vetoriais 71

grupo de discussão, Fireworks 7

grupo de notícias, Fireworks 7

guias

- alinhar objetos às 99
- bloquear 99

H

HomeSite

- colocar HTML do Fireworks no 128
- colocar imagens do Fireworks no 127

HTML

abrir tabelas 76

atualizar HTML do Fireworks colocado no Macromedia Dreamweaver 106

exportar 65

inserir do Fireworks no Dreamweaver 104

preferências para exportação 65

Roundtrip 108

trabalhar com editores 137

I

Illustrator, exportar para 122

imagens coladas 78

importar

- arquivos do Photoshop 134
- arquivos PNG 79
- de câmera digital 79
- gráficos 43
- imagens 20

importar texto, arquivos do Photoshop 134

importar Xtra para Director 124

iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver. *Consultar* integração entre Macromedia Dreamweaver e Fireworks

inserir

- HTML do Fireworks no Dreamweaver 104
- imagens do Fireworks no Dreamweaver 102

Inspetor de propriedades 83

- desencaixar 83
- encaixar 84
- expandir 84
- recolher 84
- reduzir 84

instalação do Fireworks 6

integração entre Macromedia Dreamweaver e Fireworks

- atualizar HTML do Fireworks 106
- comando Otimizar imagem no Fireworks 110
- Design Notes 114
- editar animações do Fireworks 112
- iniciar e editar imagens do Fireworks 108
- iniciar e editar tabelas do Fireworks 109
- iniciar e otimizar imagens do Fireworks 110
- preferência de editor externo 113
- preferências Iniciar e editar 114
- redimensionar imagens do Fireworks 111

interatividade 72

J

JavaScript 5

M

- Macintosh 5
 - requisitos do sistema para 6
- Macromedia Director 5
 - colocar arquivos do Fireworks no 124
 - exportar para 124
 - membros do elenco 126
- Macromedia Dreamweaver 5
 - arquivos 102
 - bibliotecas 106
 - comportamentos 109
 - editar imagens do Fireworks no 107
 - exportar para 106
 - marcadores de lugar 102
 - tornar o Fireworks o editor de imagem padrão 113
- Macromedia Flash 5
 - exportar para 115, 117
 - importar PNG do Fireworks para 115
- Macromedia FreeHand 5
 - colocar gráficos do Macromedia Fireworks no 120
 - exportar para 122
- máscaras 28
 - aplicar 28
 - editar 28
- menu Opções em painéis 87
- menus contextuais 96
- menus pop-up
 - criar 55
 - editar 60
 - personalizar 58
- mesclar, bitmaps 24
- Mini-iniciador 92
- Misturador de cores 84
- modo bitmap 72
 - aplicar com ferramentas 82
- modo de tela padrão 90
- modo tela cheia com menus 90
- modo vetorial 72
- modos
 - entrar bitmap 72
 - entrar vetorial 72
- modos de exibição 90
- modos de exibição, alternar 91
- molduras 21
- mostrar
 - barras de ferramentas 88
 - painéis 86
 - régua 97

N

- navegador, exibir arquivos do Fireworks em 69
- navegar em um documento 88
- nomear objetos 26
- nova amostragem
 - aumentar a resolução 94
 - descrito 94
 - objetos bitmap 94
 - objetos vetoriais 94
 - reduzir a resolução 94
- novo documento, corresponder tamanho na Área de transferência 74
- novos recursos 8

O

- objetos 24
 - localizar colados 78
 - nomear 26
 - ordem de empilhamento 27
 - propriedades 19
 - vetoriais 17
- objetos vetoriais 17
 - criar 18
- ocultar
 - barras de ferramentas 88
 - painéis 86
- opção Limitar proporções 75
- otimizar 36, 62
 - gráficos 73
 - imagens do Fireworks no Dreamweaver 110

P

- painéis 84
 - abrir layouts personalizados 87
- Biblioteca 85
- Camadas 84
- Comportamentos 84
- desencaixar 85
- encaixar 85
- Estilos 85
- Exemplos 84
- Ferramentas 82
- Histórico 84, 99
- Informações 84
- Localizar e substituir 85
- menu Opções em 87
- Molduras 84
- mover 85
- ocultar 86
- Optimizar 85
- organizar 85

- Registro de projeto 85
- remover de um grupo 85
- Respostas 85
- restaurar posições padrão 86
- salvar layouts personalizados 87
- URL 85
- painel Biblioteca 85
- painel Camadas 84
- painel Comportamentos 84
- painel Estilos 85
- painel Exemplos 84
- painel Ferramentas 82
- painel Histórico 84, 99
- painel Informações 84
- painel Localizar e substituir 85
- painel Molduras 84
- painel Otimizar 85
- painel Respostas 7, 85
- painel URL 85
- Photoshop
 - exportar para 136
 - importar arquivos para o Fireworks 133
 - personalizar arquivos para exportação 136
 - plug-ins 135
 - plug-ins de instalação do Acquire 79
- Photoshop e Fireworks
 - exportar arquivos PSD do Fireworks 136
 - importar arquivos PSD para Fireworks 134
- pixels, selecionar 21
- planificar bitmaps 24
- plug-ins 23, 135
- pontos ativos 72
- pontos. *Ver* pixels
- preferência de editor externo 113
- preferências
 - Importar 134
 - Iniciar e editar 114
 - para exportação de HTML 65
- preferências Iniciar e editar 114
- propriedades
 - exibir no Inspetor de propriedades 83
 - objeto 19
 - texto 34

R

- RAM. *Ver* Requisitos do sistema
- recursos para aprender o Fireworks 6
- redimensionar imagens do Fireworks no Dreamweaver 111
- reduzir a resolução 94
- Registro de projeto 85
- réguas 97

- repetir ações 100
- requisitos do sistema para o Fireworks 5
- resolução 5
- retângulos de seleção. *Consultar* molduras
- rolar a tela. *Ver* girar
- rollovers 72
 - criar 46

S

- salvar documentos 80
- selecionar pixels 21
- símbolos de botão
 - criar 50
 - editar 54
- sombras 36

T

- tela
 - aparar 95
 - girar 95
 - modificar características 92
 - modificar resolução 93
- testar arquivos 68
- texto
 - criar 30, 32
 - ocorrências de botão 53
 - propriedades 34
- traçados, copiar e colar 123
- transparência em arquivos PNG 119
- tutoriais 7
 - Tutorial de princípios básicos do projeto da Web 41
 - Tutorial de princípios básicos do projeto gráfico 13

U

- unir. *Consultar* mesclar
- URLs, atribuir a botões 53

V

- várias ocorrências de botão 52
- visualizar, documentos em plataformas diferentes 91

W

- Windows, requisitos do sistema para 5

X

- Xtras. *Consultar* filtros

Z

- zoom 88
 - em uma área específica 90
 - utilizar incrementos predefinidos 89