

# Adobe Fireworks

Prof.: Alisson G. Chiquitto  
chiquitto@unipar.br

# Adobe Fireworks

O Adobe Fireworks, ou simplesmente Fireworks, é um editor de imagens. Seu foco é a publicação gráfica na Internet.

# Conceitos

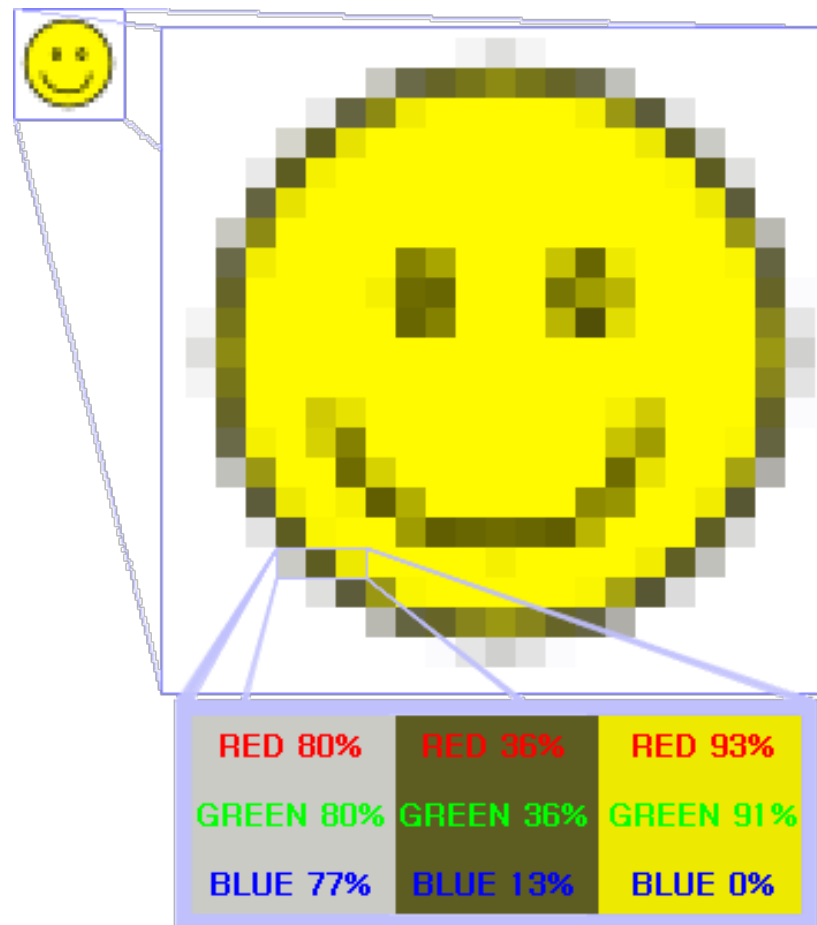
# A unidade de medida Pixel

- Um pixel nada mais é do que um ponto de luz no monitor, pequenos com cor e brilho variados. Indicados para representação de imagens com alto nível de detalhes.

# Bitmap

- Grade de pixels;
- Imagens bitmap são construídas com a formação de pixels;
- Vantagem: É possível uma imagem com maior nível de detalhamento;
- Desvantagem: Não é possível fazer ampliações com bitmaps;

# Bitmap

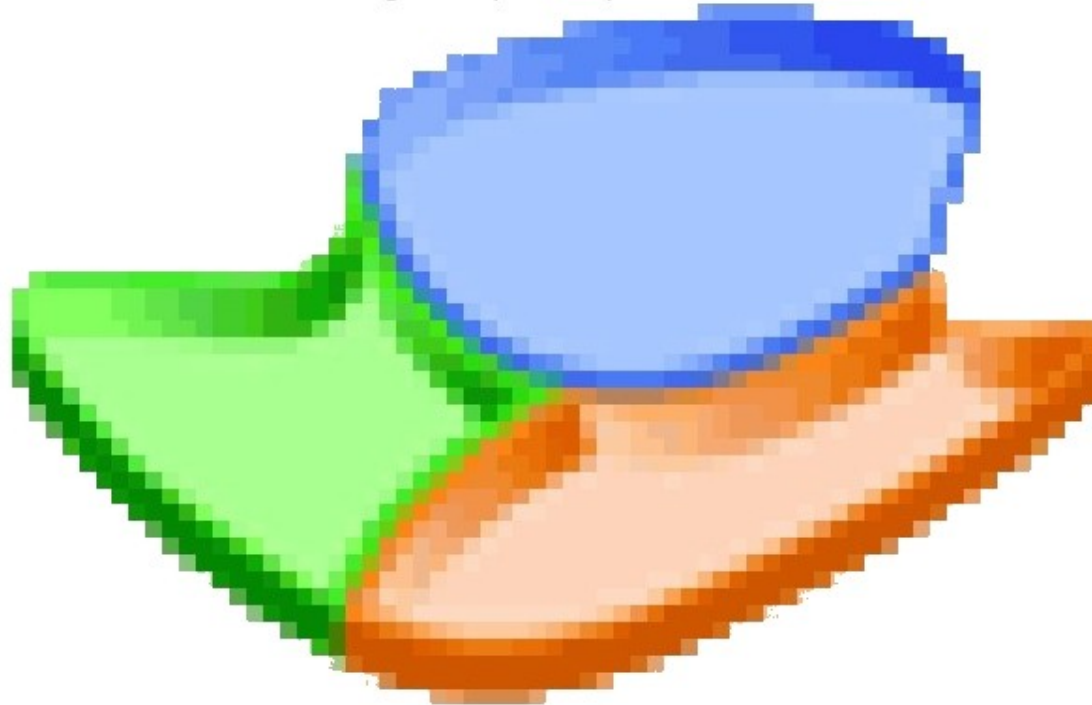


# Ampliação de bitmap

Tamanho normal da imagem



Imagem ampliada e pixels distorcidos



# Vetor

- Vetor são objetos, como por exemplo, círculos e quadrados criados por cálculos matemáticos;
- Vantagem: É possível fazer ampliações sem perder a qualidade;
- Desvantagem: Não é possível criar imagens com um alto nível de detalhamento;

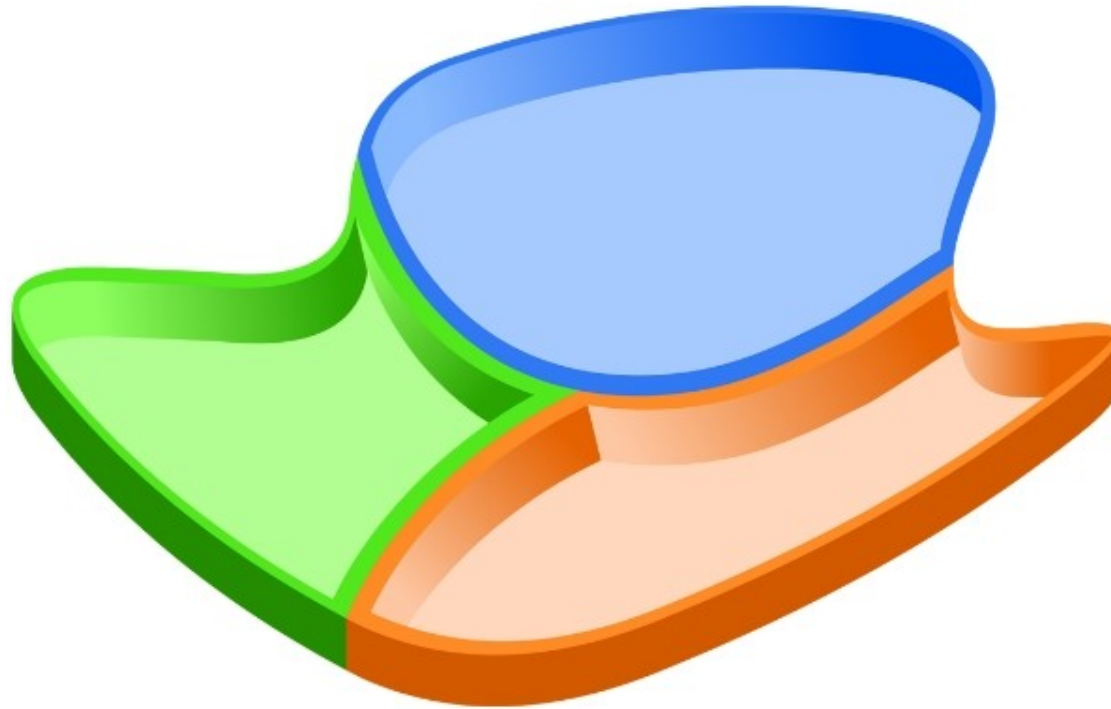


# Ampliação de vetor

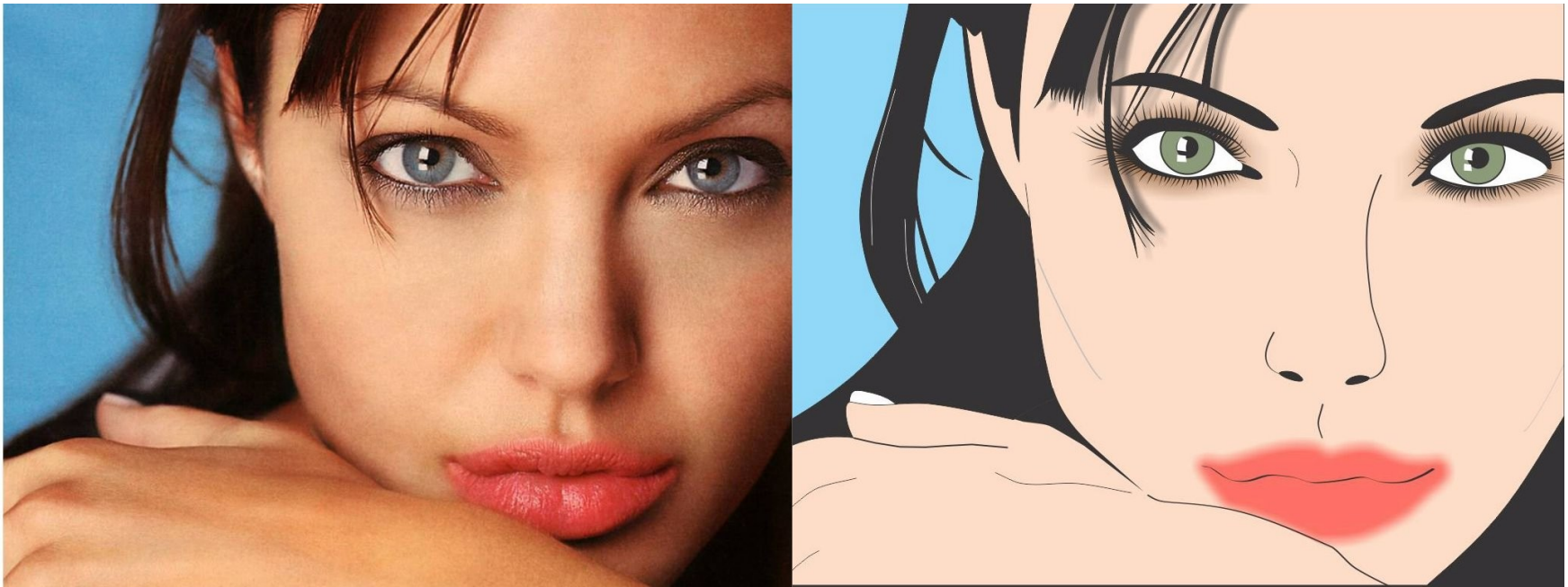
Tamanho normal da imagem



Ampliação com programa vetorial



# Bitmap x Vetor

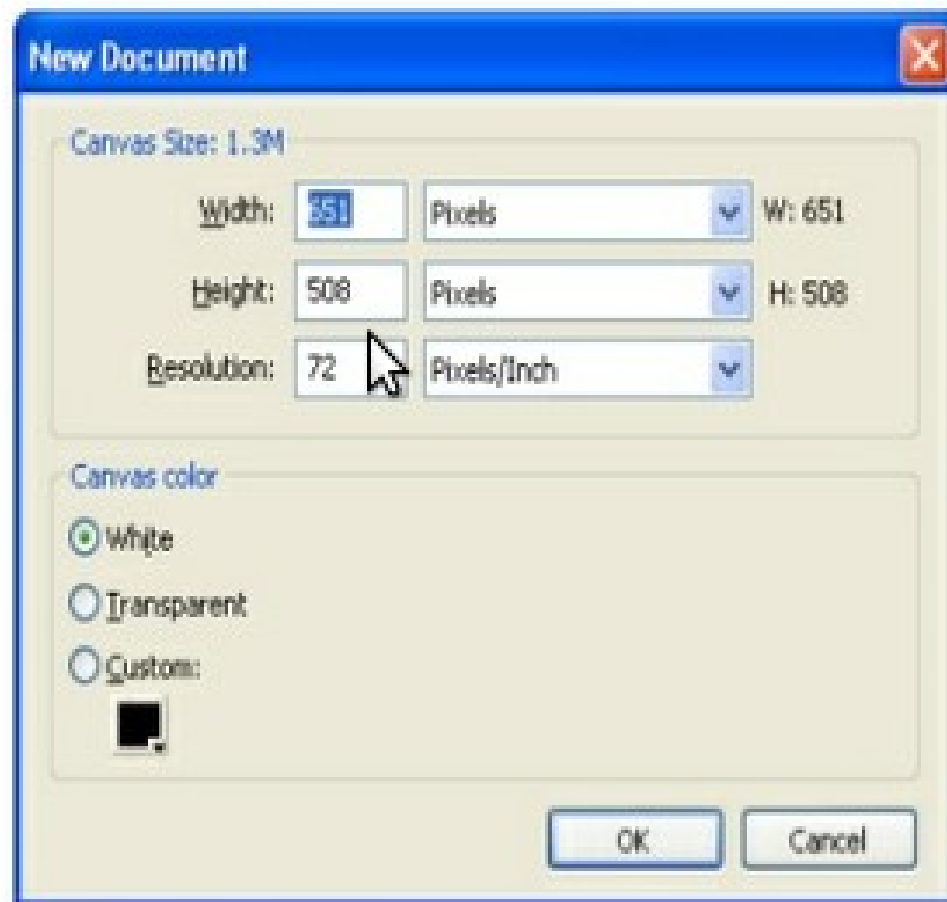


# Fireworks

# Novo projeto

- Utilizado para criar novos projetos;
- No menu superior, acesse Arquivo >> Novo;

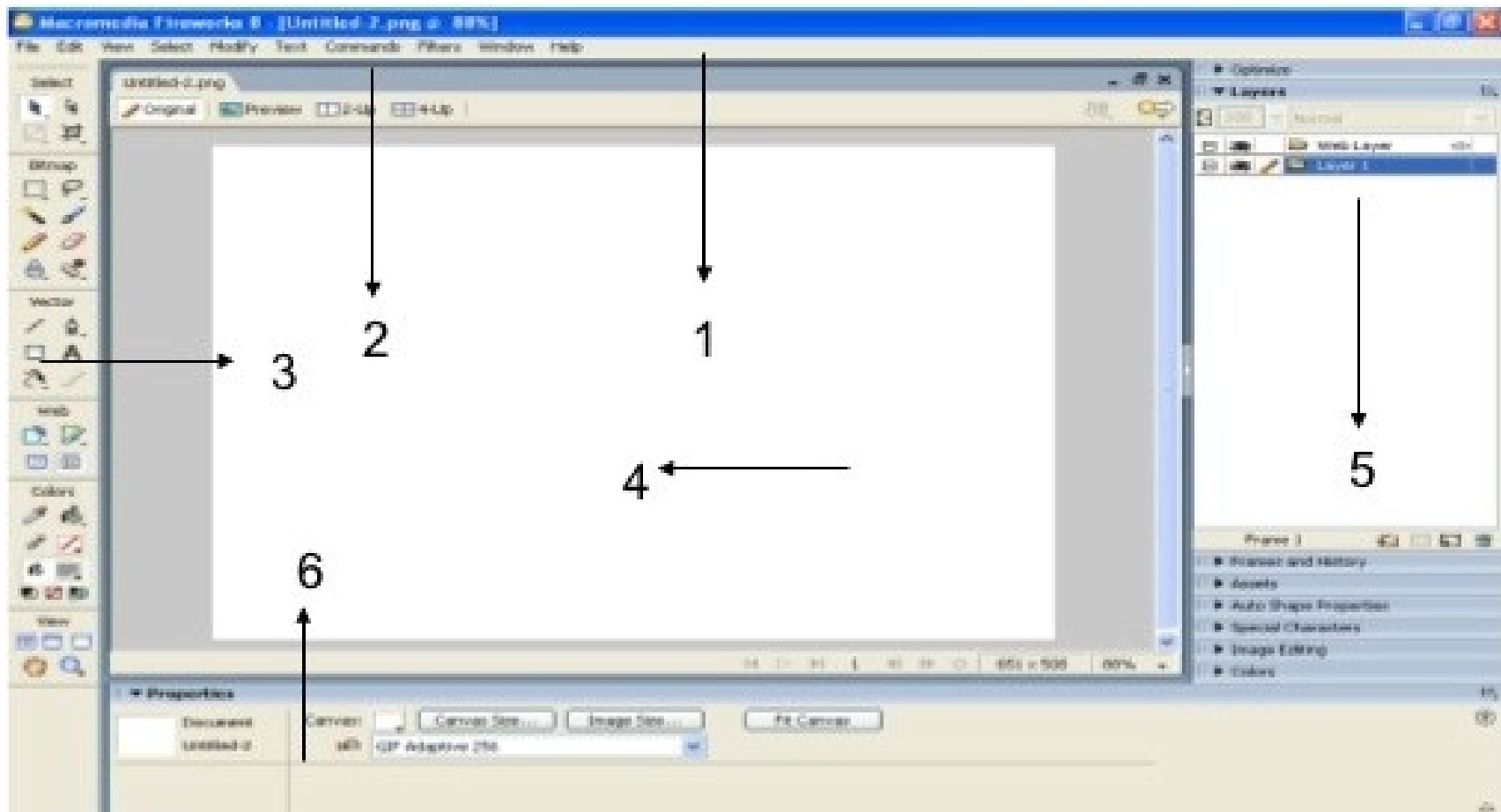
# Novo projeto



# Novo projeto

- Canvas Size: Tamanho da janela;
  - Width: Largura da janela;
  - Height: Altura da janela;
  - Resolução: Qualidade da imagem;
- Canvas Color: Cor da janela;
  - White: Branca;
  - Transparent: Transparente;
  - Custom: Personalizada;

# Area de trabalho





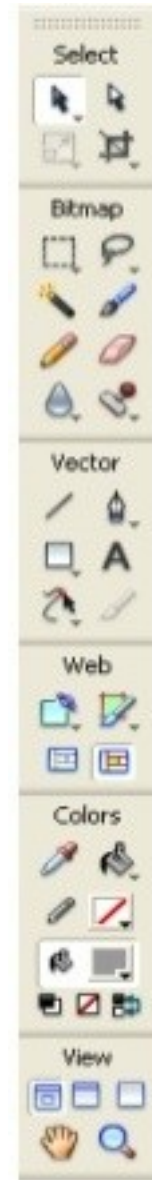
# Area de trabalho

1. Barra de título: Título do documento;
2. Barra de menu: Comandos/Recursos do Fireworks;
3. Barra de ferramentas: Atalho para os comandos mais utilizados no Fireworks;
4. Palco: Área de edição das imagens;
5. Painéis de edição: Ferramentas mais complexas;
6. Inspetor de propriedades: Exibe as propriedades do elemento selecionado;



# Painel de ferramentas

- O painel de ferramentas esta dividido em 6 categorias:
  - Manipulação de objetos (seleção);
  - Bitmap;
  - Vetores;
  - Site;
  - Cores;
  - Visualização;

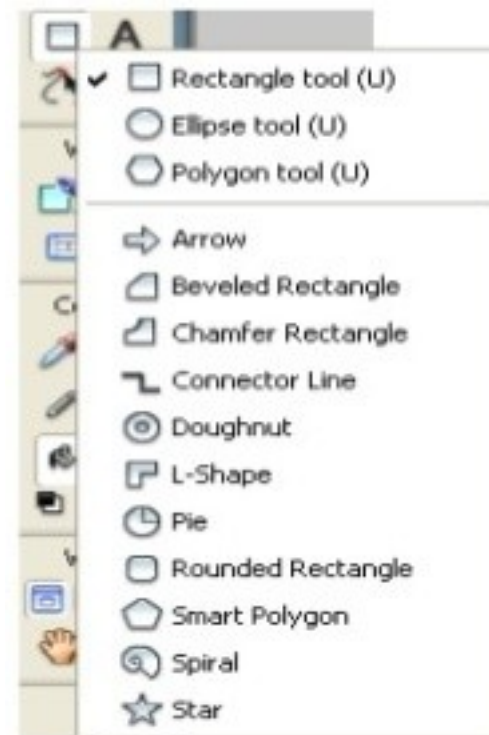


# Ferramenta retângulo



- Permite a criação de várias formas geométricas;

Obs.: Para exibir as variações, clique e mantenha pressionado o botão até elas serem exibidas;



# Ferramenta ponteiro

- Seleciona elementos no palco;

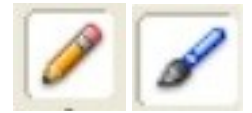
# Ferramenta selecionar atrás

- Variação da ferramenta ponteiro.
- Com essa ferramenta é possível selecionar elementos que estejam encobertos por outros elementos;
- Para selecionar essa ferramenta, clique na ferramenta ponteiro e continue pressionado até aparecer as variações.

# Ferramenta linha

- Permite a criação de traços.
- Para fazer uma linha perfeita, segure o botão Ctrl;
- É possível alterar as características do traço no Inspetor de propriedades;

# Ferramenta lápis & pincel



- Cria traçados a mão livre;

# Ferramenta caneta

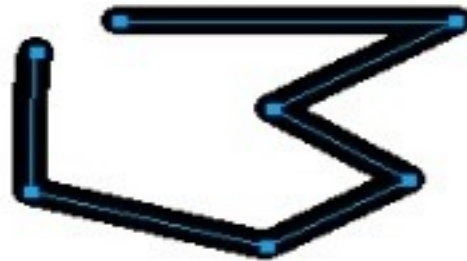


- Permite a criação de retas e curvas através da ligação de pontos.
- Linhas retas: Para criar um forma com linhas retas, selecione a ferramenta e clique no documento. Depois clique em outro local do documento para traçar a reta. Para fechar a forma, clique no ponto inicial.

# Ferramenta caneta



- **Linhas retas:** Para criar um forma com linhas retas, selecione a ferramenta e clique no documento. Depois clique em outro local do documento para traçar a reta. Para fechar a forma, clique no ponto inicial.

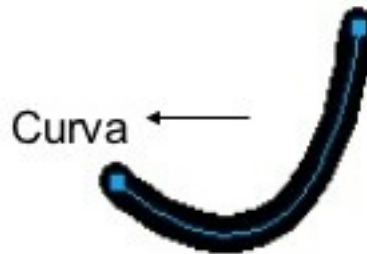




# Ferramenta caneta



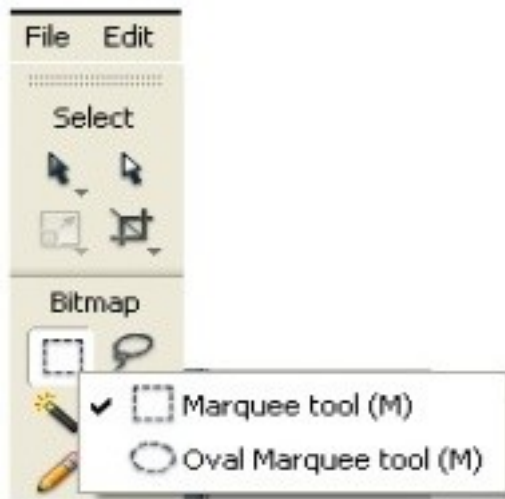
- **Linhas curvas** - Para criar uma forma com linhas curvas, selecione a ferramenta e clique no documento para definir o ponto inicial da curva. Clique em outro ponto, mas não solte o botão do mouse e mova o cursor do mouse para definir a curvatura.



# Ferramenta seleção secundária

- Com essa ferramenta é possível fazer modificações nos gráficos através das manipulação dos pontos;

# Ferramenta Caixa de seleção



- Seleciona uma parcela de um bitmap;
- É possível escolher o modo de seleção entre retangular ou elíptico;

# Ferramenta Laço



- Semelhante a ferramenta Caixa de seleção, porém, a seleção é a mão livre.

# Ferramenta Varinha mágica

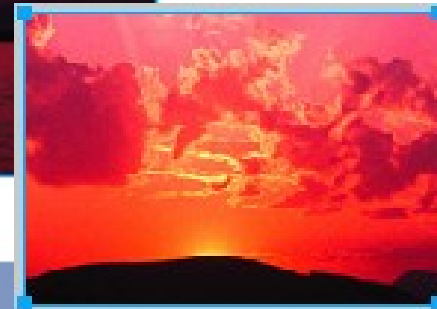
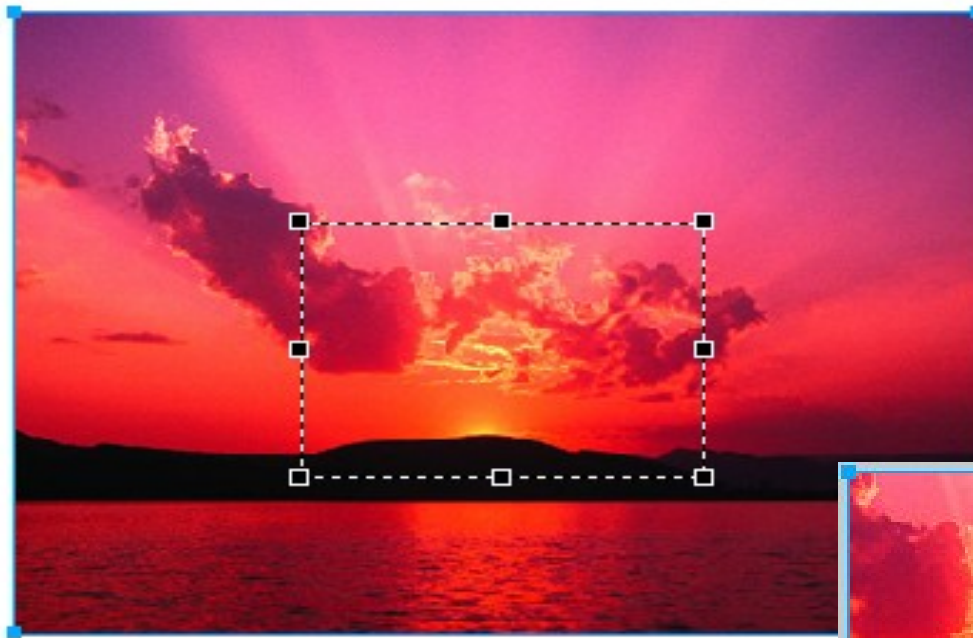


- Seleciona áreas do bitmap que possuem as mesmas tonalidades de cores;
- No inspetor de propriedades é possível alterar a tolerância;

# Ferramenta Cortar



- Exclui áreas do Palco;
- Selecione a área que deseja manter e então aperte Enter;



# Ferramenta Texto

- A ferramenta texto permite a inserção de texto no documento;
- É só clicar no local que deseja colocar o texto, e depois disso digite o texto;

# Transformer

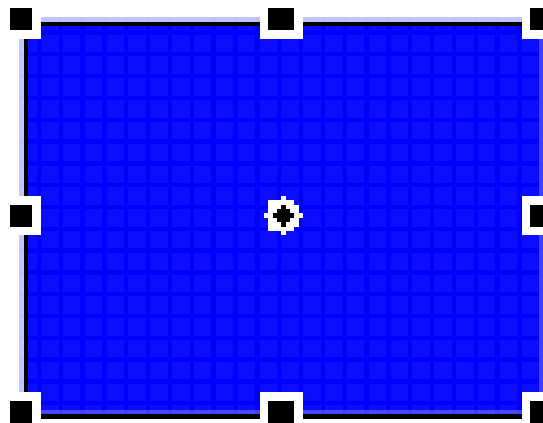




# Ferramenta Dimensionar

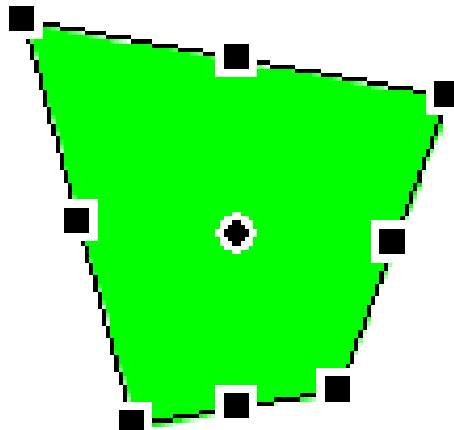


- A ferramenta **Dimensionar** permite o redimensionar e rotacionar um objeto. Quando o objeto é selecionado por esta ferramenta, suas extremidades passam a exibir pontos quadrados.



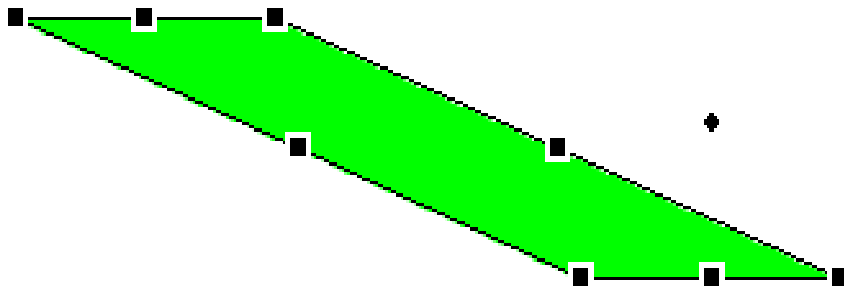
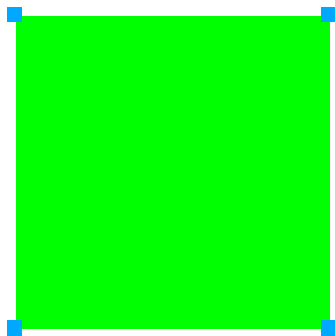
# Ferramenta Inclinar

- A ferramenta permite inclinar os lados do objeto dando uma nova forma ao mesmo.



# Ferramenta Distorter

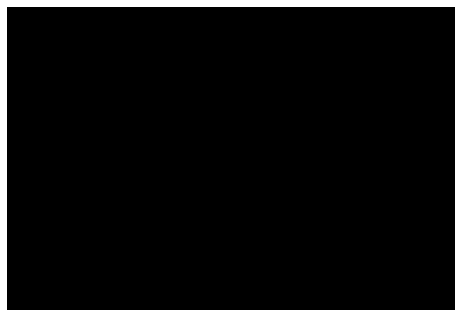
- A ferramenta **Distorter** permite modificar a forma original do objeto. Com ela selecionada, clique em qualquer um dos postos ao redor do objeto e arraste até chegar na forma desejada.



# Forma livre



- Altera livremente objetos que foram criados com alguma ferramenta de traço, como Caneta ou Lápis



Antes da Alteração



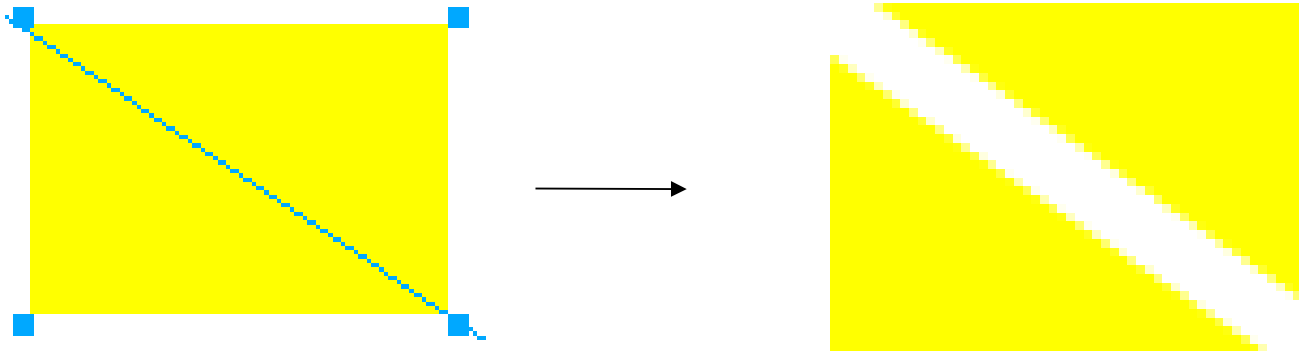
Depois da alteração

# Ferramenta Conta Gota

- Essa ferramenta é utilizada para capturar cores de pixels de imagens Bitmap;
- A cor capturada pode ser utilizada no preenchimento de outro objeto.

# Ferramenta Faca

- Corta objetos vetoriais;



# Ferramenta Borracha

- Apaga pixels de um objeto Bitmap;

# Ferramenta Carimbo



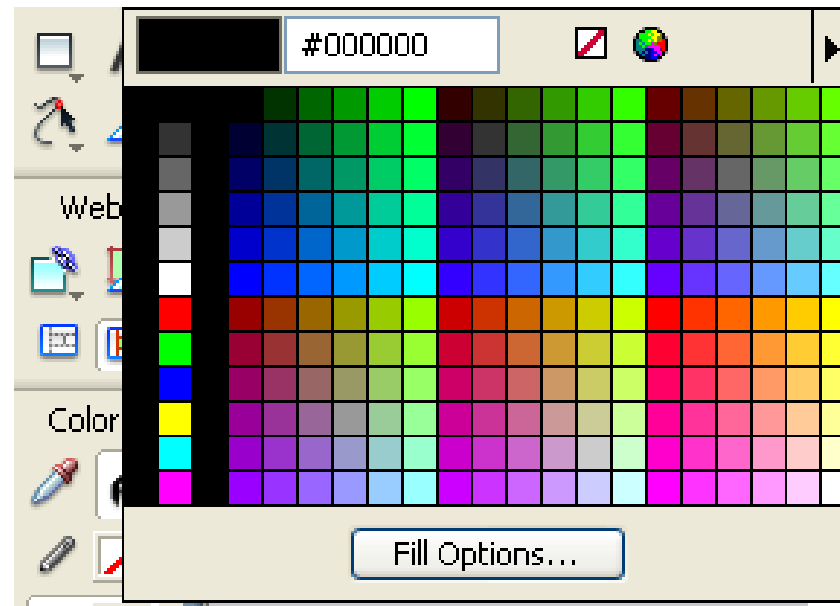
- A ferramenta Carimbo permite a cópia de uma determinada área de uma imagem em outra área dessa mesma figura;
- **Como usá-la:** Com a ferramenta selecionada e a tecla ALT pressionada, clique na região da imagem que será o centro da cópia. Posicione o mouse na região a imagem que você deseja “colar” a cópia, clique e arraste até que a área da imagem fique como desejar.



# Ferramenta Balde



- Preenche determinadas áreas de pixels com uma cor pré-definida;



# Ferramenta Mão

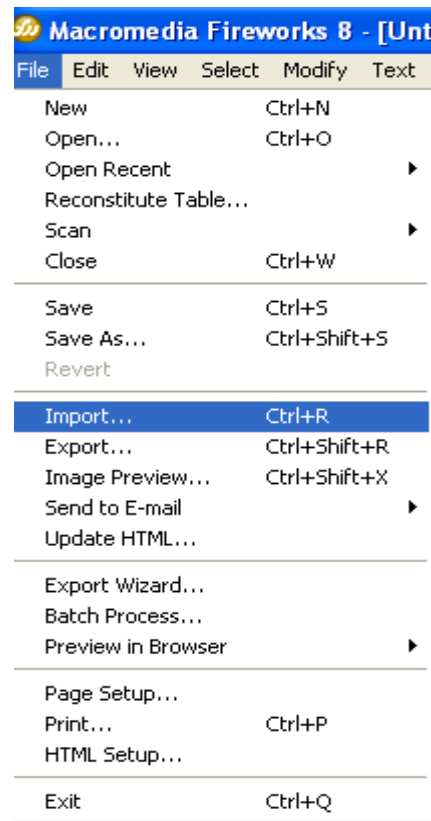
- Pode ser usada para enquadrar o documento na área de trabalho;

# Ferramenta Zoom

- É possível aumentar ou diminuir a visualização do documento;
- O nível de zoom pode variar entre 10% e 6400%;

# Importando imagens

- Importa imagens para o projeto atual;

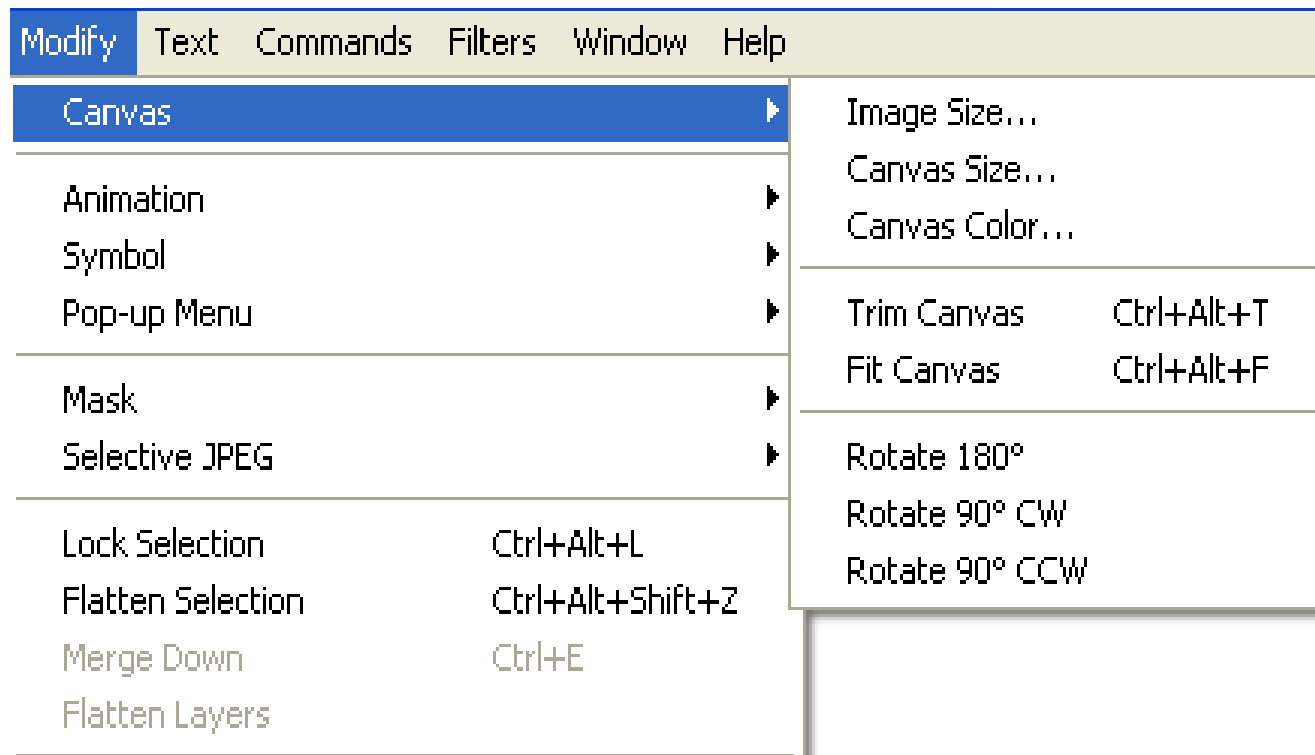


# Importando imagens

- No barra de menus, acesse Arquivo >> Importar;
- Escolha a imagem que deseja importar;
- O ponteiro do mouse irá se transformar em uma moldura, então clique no local onde deseja que a imagem seja importada;

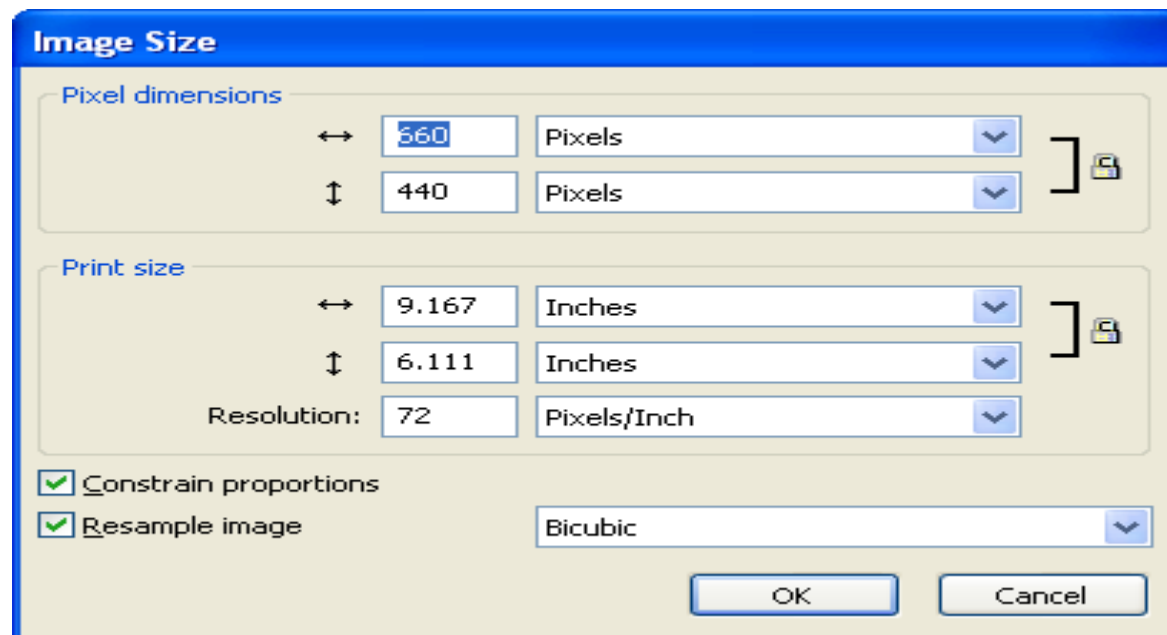
# Modificando o documento

- Você pode alterar algumas configurações do documento. Para realizar essas operações, você irá trabalhar com as opções presentes na barra de menu na guia Modify, na opção Canvas.



# Image Size

- Altera as dimensões do documento e também dos objetos;



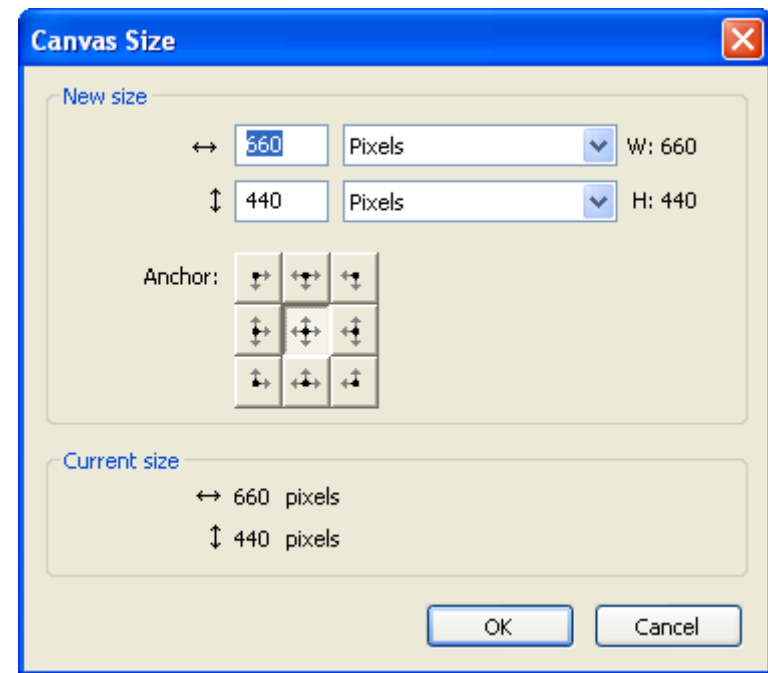
# Image Size

- **Pixel Dimensions:**(Dimensões em pixel) : Você altera as dimensões na vertical e horizontal da imagem;
- **Print Size:**(Tamanho da impressão): Você altera da imagem para a impressão;
- **Constrain Proportions:** Limita proporções, ou seja, quando alterar um dos valores horizontal ou vertical, o outro será alterado proporcionalmente;



# Canvas Size

- Altera as dimensões do documento sem alterar o tamanho dos objetos;
- Se algum objeto ficar para fora do palco, ele será cortado;

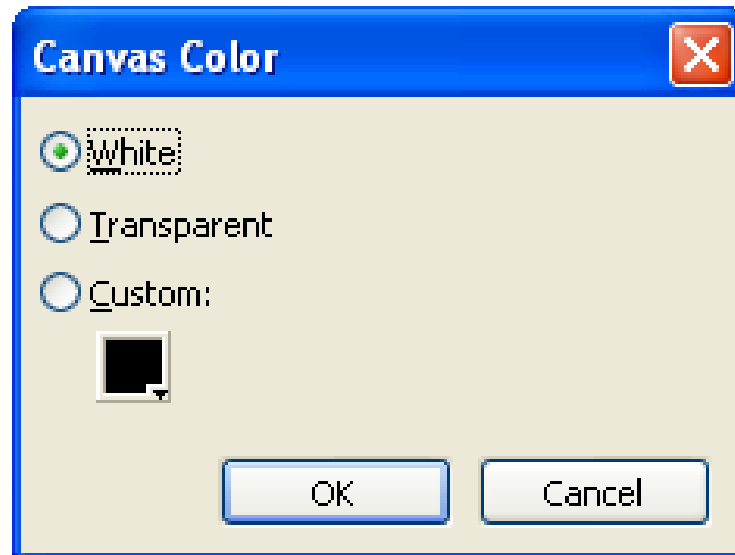


# Canvas Size

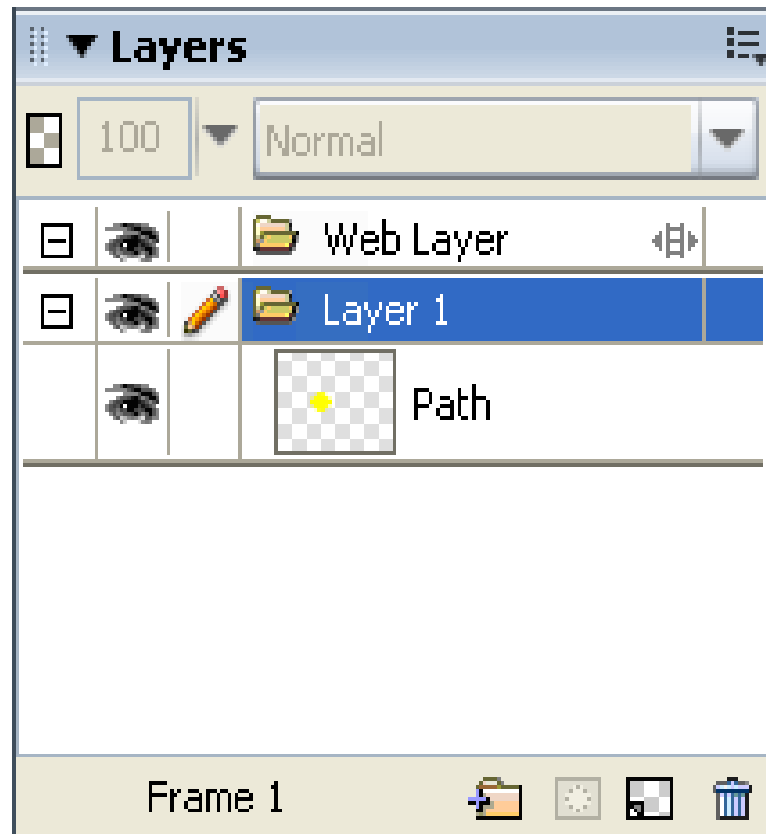
- Na opção **Anchor** o botão central fica selecionado como padrão, indicando que todos os lados da tela serão alterados. Selecionando outro botão, apenas o lado da tela correspondente será alterado.
- O **Current Size** indica o tamanho atual da janela.

# Canvas Color

- Altera a cor do documento;



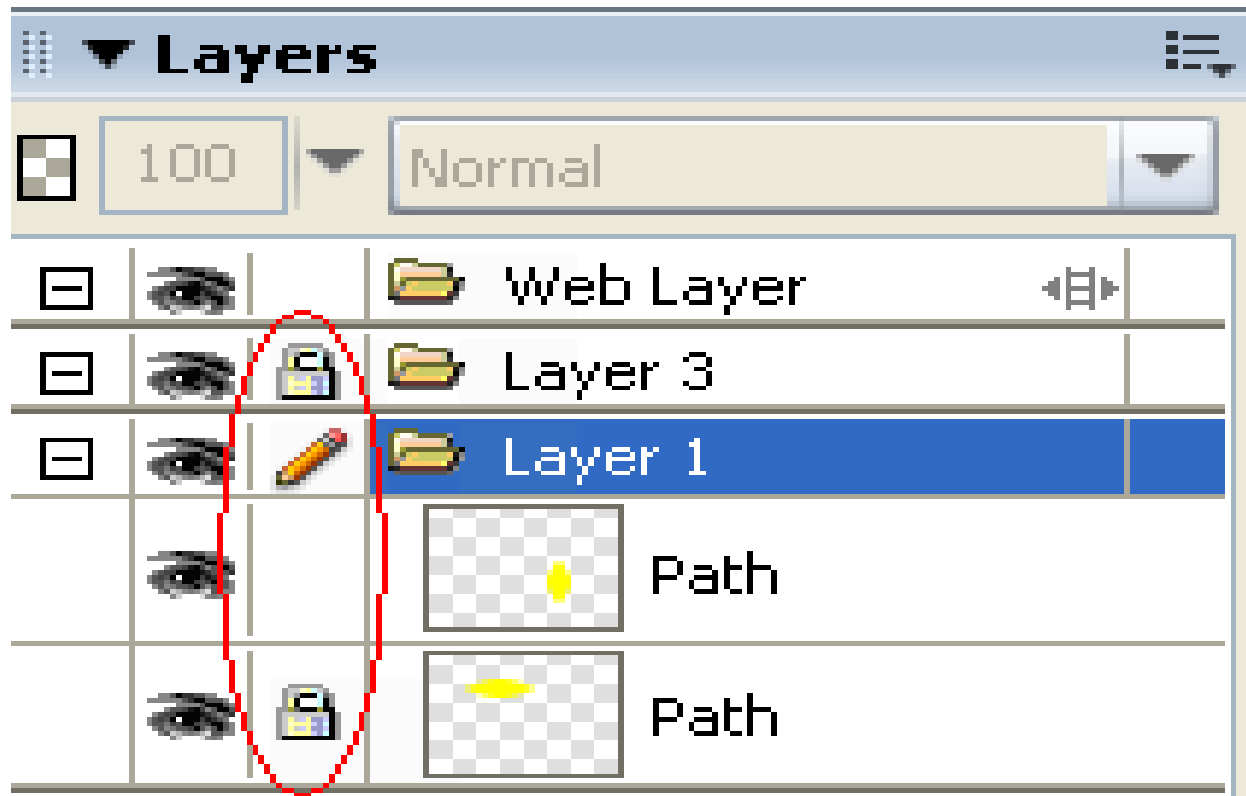
# Camadas



# Camadas

- As **subcamadas** são os elementos contidos no documento.
- As **camadas** dividem as subcamadas do documento em vários planos. Você pode separar os elementos em camadas para modificá-los e manuseá-los mais facilmente com a maior segurança.

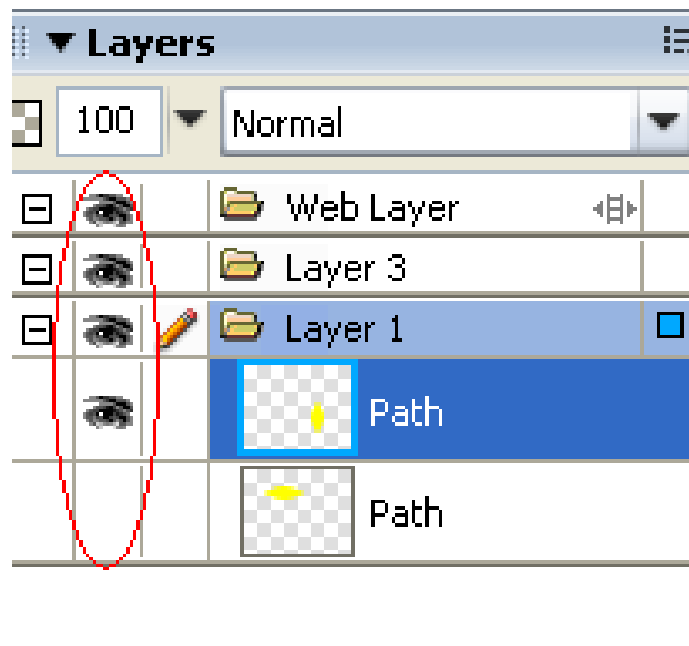
# Bloquear camadas



# Bloquear camadas

- Para bloquear camadas, clique no quadro localizado entre o olho e o nome da camada que um cadeado será exibido neste local. Isso indica que essa camada estará bloqueada.
- Quando uma camada é bloqueada, o conteúdo não poderá ser editado nem alterado. Para desbloqueá-la, basta clicar sobre o cadeado novamente

# Ocultar camada





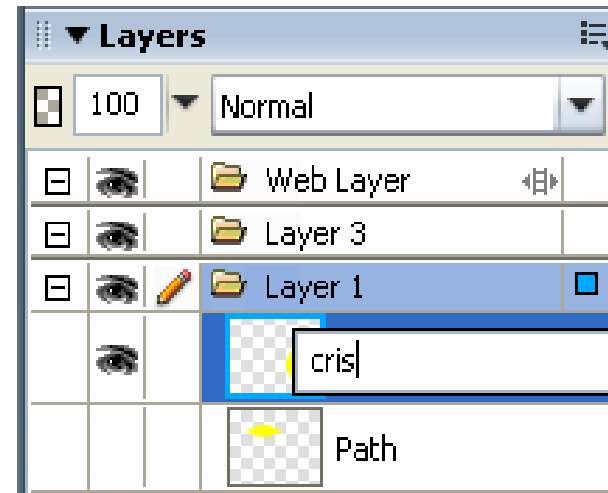
# Ocultar camadas

- Para ocultar uma camada clique no olho e para exibi-la clique novamente.
- Quando uma camada esta oculta seu conteúdo não e exibido e quando ela não está oculta seu conteúdo é exibido.

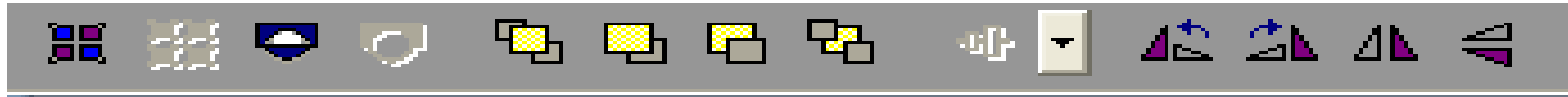
# Renomear camada

- Para renomear uma camada, dê um clique duplo sobre a camada;

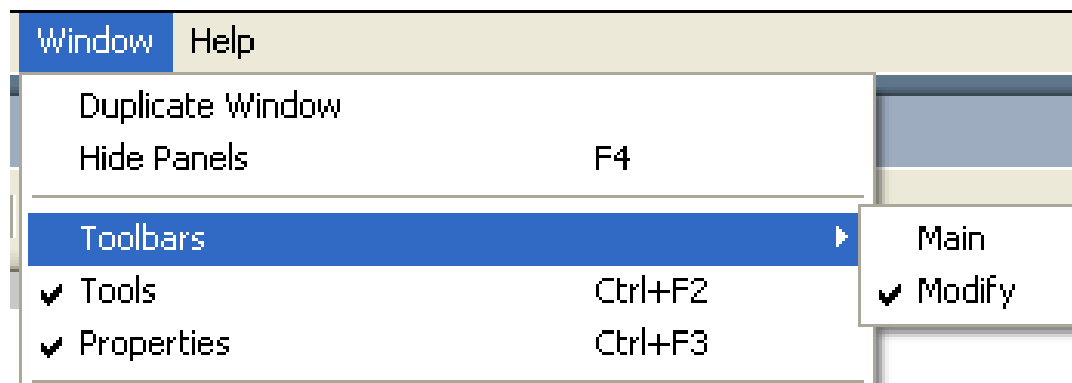
**Obs.:** A **Camada da Web (Web Layer)** é uma camada especial e sempre será exibida como primeira, sem ter seu nome alterado e excluído. Nela são inseridos objetos para atribuir interatividade ao documento.



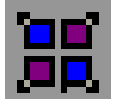
# Barra modificar



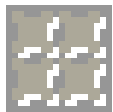
- Para exibi-la, na barra de menu, clique na guia Window, em seguida em Toolbars e na opção Modify;



# Agrupar/Desagrupar



- **Agrupar:** Agrupa os elementos que estiverem selecionados. Depois de agrupados, os elementos estarão na mesma subcamada.



- **Desagrupar:** Desagrupa os elementos, fazendo com que eles se tornem independentes novamente.

# Unir/Dividir

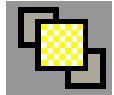


- **Unir:** Uni todos os elementos que estiverem selecionados. Se houver uma sobreposição de elementos, as áreas sobrepostas serão extraídas. O novo objeto terá a cor de apenas um deles.

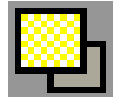


- **Dividir:** Essa botão só será ativado para objetos que o comando Unir for aplicado, dividindo os objetos que foram unidos tornando-os independentes novamente.

# Arranjo



- **Trazer para frente:** O objeto selecionado passa a ser posicionado à frente dos outros;



- **Avançar:** Objeto selecionado avança um nível;



- **Recuar:** O objeto selecionado retrocede um nível;



- **Enviar para Trás:** Envia o objeto selecionado para trás de todos os outros do documento.

# Alinhamento

- Alinha o objeto de diversas formas



– Alinhar à esquerda;



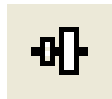
– Alinhar pelo topo;



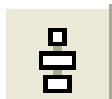
– Distribuir larguras;



– Centralizar eixo vertical;



– Centralizar eixo horizontal;



– Distribuir alturas;

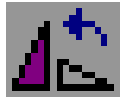


– Alinhar à direita;



– Alinhar a base.

# Girar/Virar



- **Girar 90° SAH:** Gira o objeto selecionado 90° no sentido horário;



- **Girar 90° SH:** Gira o objeto selecionado 90° no sentido horário;



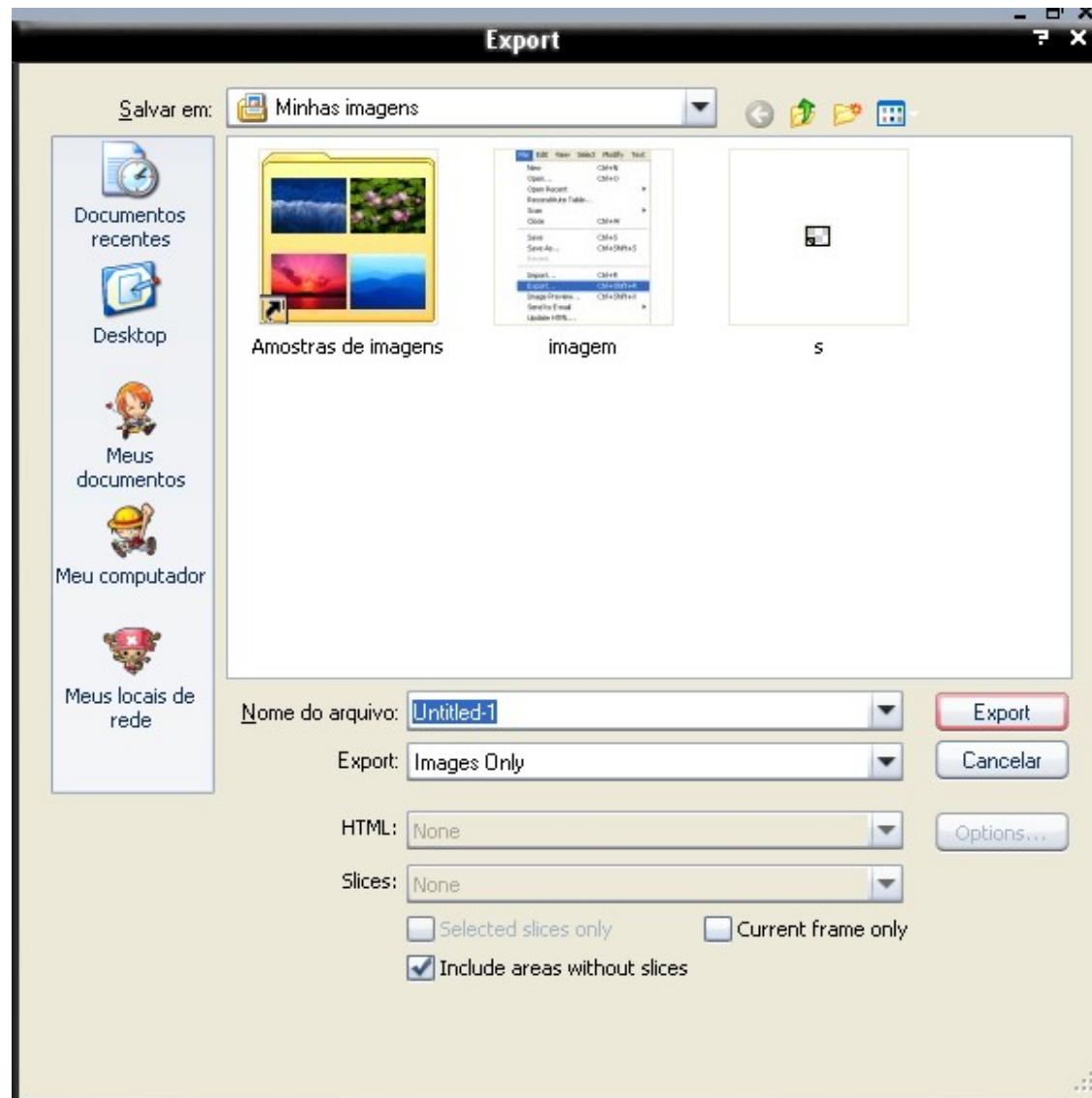
- **Virar na Horizontal:** Vira o objeto no eixo horizontal, Como se estivesse olhando o objeto num espelho;



- **Virar na Vertical:** Vira o objeto no eixo vertical, como se você estivesse olhando o objeto de cabeça para baixo.



# Exportar



# Referências

- Niederauer, Juliano. PHP para quem conhece PHP. São Paulo, SP: Novatec, 2006
- Tecmundo. “Diferença entre pixels e vetores”.  
<http://www.tecmundo.com.br/6135-quais-as-diferencas-entre-pixels-e-vetores-.htm>  
(12/02/2013)