


ÍNDICE

ÍNDICE	2
INTRODUÇÃO	4
O AMBIENTE DE TRABALHO.....	5
A BARRA DE FERRAMENTAS	6
O uso de Painéis	7
Abertura de gráficos de outros aplicativos.....	7
Abertura de arquivos do Fireworks 1	7
Abertura de arquivos do Photoshop.....	8
Abertura de arquivos do FreeHand, Illustrator ou CorelDRAW	8
CAIXA DE FERRAMENTAS.....	9
Área de Trabalho	11
Formas de visualização.....	11
RÉGUAS E LINHAS	11
Réguas	11
Linhas Guias.....	11
Grades.....	12
Modificando a área de sua tela.....	12
UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS VETORIAIS.....	13
Linha.....	13
Canetas	13
Ferramenta Retângulo e suas divisões	14
Texto.....	17
Ferramentas de transformação.....	18
Faca.....	18
TRABALHANDO COM NOSSAS FORMAS	19
Alinhamento e distribuição.....	19
Grupos.....	19
Empilhamento de objetos	19
Transformação de Caminhos.....	20
TRAÇOS E PREENCHIMENTOS.....	20
Traço	20
Preenchimentos.....	22
EFEITOS	22
PAINEL ESTILOS.....	26
CAMADAS	27
Máscaras	29
SÍMBOLOS	30
Criando Animações	32

APLICAÇÕES PARA WEB	35
Criando um layout.....	35
Exportando uma arte fatiada.	36
Rollovers.....	38
Criando Menus Pop-UP	38
Criando uma Galeria de imagens	40
MAPAS DE IMAGENS.....	46
BITMAPS	47
Mascarando Bitmaps	48
Ferramentas de desfoque.....	49
Ferramentas de seleção	50
Criando um esfumamento	50
Rubber Stamp Tool 	51
LEITURA COMPLEMENTAR	52
Escolha de uma paleta de cores.....	53

INTRODUÇÃO

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

Use o Fireworks para criar, editar e animar imagens gráficas na Web, adicionar interatividade avançada e otimizar imagens em um ambiente profissional. O Fireworks combina ferramentas de edição de bitmap e vetorial. No Fireworks, tudo é editável, o tempo todo. E você pode automatizar o fluxo de trabalho relativo às atualizações e alterações.

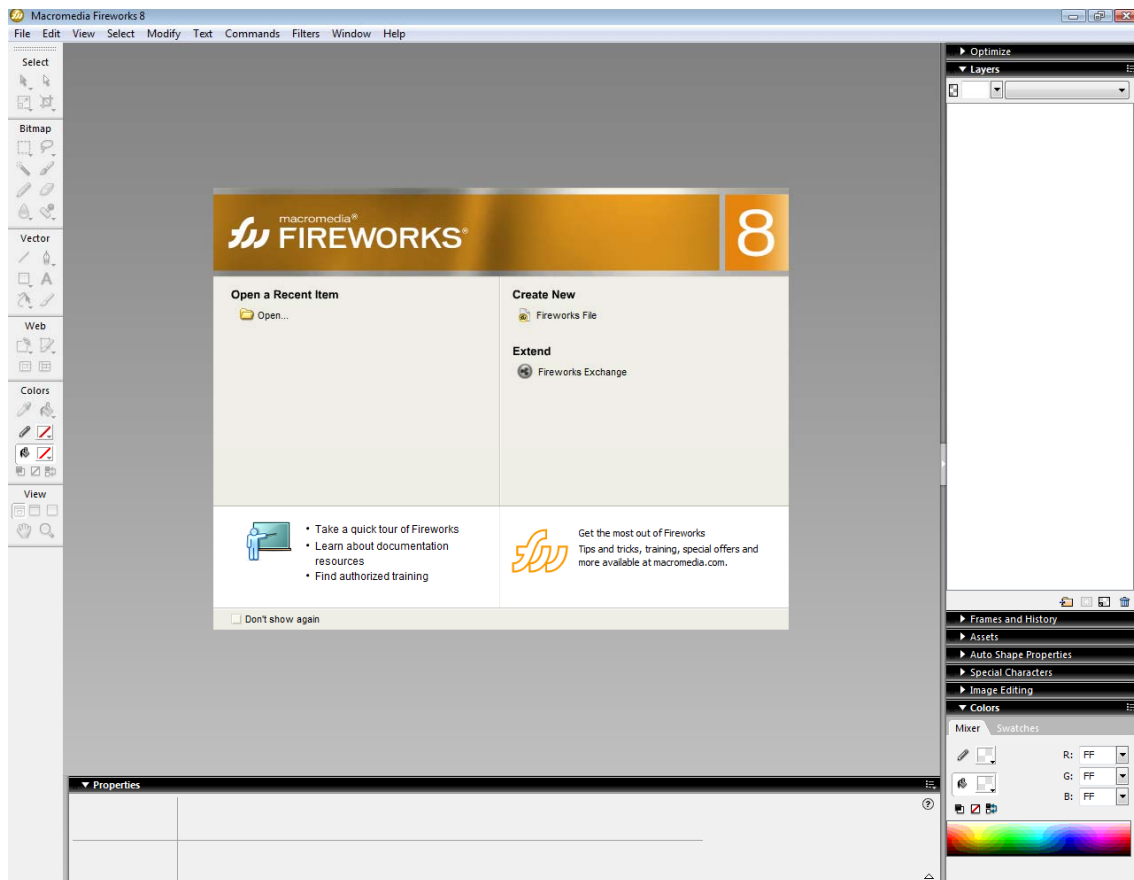
O Fireworks é um aplicativo de última geração para elaborar gráficos para usar na Web. Suas soluções inovadoras atacam os principais problemas com que se deparam os projetistas gráficos e mestres da Web.

O Fireworks é uma ferramenta de desenho incrivelmente versátil para gráficos e projetistas da Web. Sua ampla variedade de ferramentas permite a você criar imagens gráficas utilizando alguns dos melhores recursos de aplicativos gráficos vetoriais e de bitmap em um único aplicativo. Você pode editar com flexibilidade de vetor e aplicar efeitos bitmap inclusive chanfros, brilhos, aplicar sombras e, agora, filtros do Photoshop que redesenham enquanto faz a edição. 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 Java Script, facilitando a criação de rollovers. Os recursos de otimização reduziram o tamanho do arquivo de gráficos da Web sem prejudicar a qualidade.

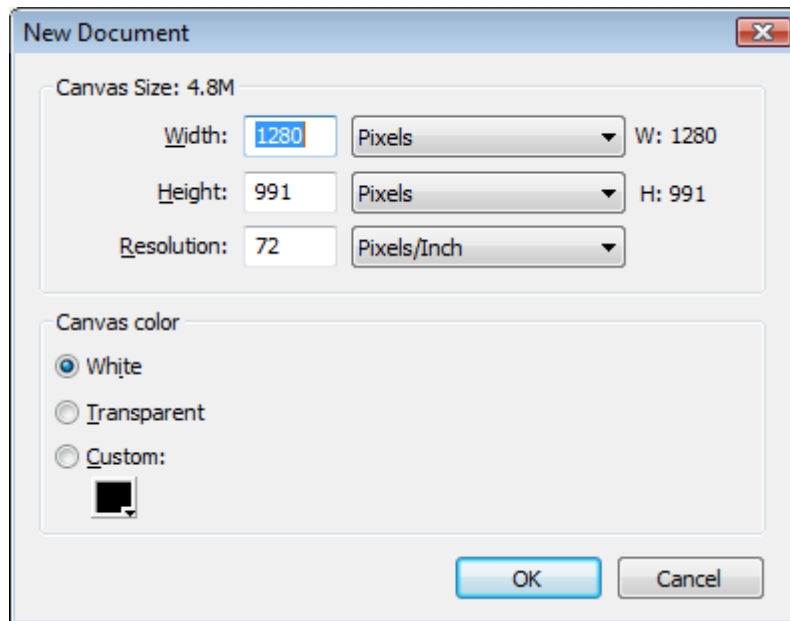
O formato padrão de arquivos gerados pelo Fireworks é PNG (Portable Network Graphics), é atualmente o formato de imagem reconhecido pela W3C (www.w3c.org) que é o órgão regulador de internet no mundo. Os arquivos PNG podem ser de 8 bits (256 cores), 24 bits (16,7 milhões de cores), e permitem que usem um canal Alpha (transparência). O único, porém aqui é que imagens de 24 bits com canal Alpha, não apresentam a transparência em navegadores Internet Explorer anteriores a versão 7.

O AMBIENTE DE TRABALHO

Ao abrir o Fireworks, será mostrada uma tela onde no meio você deve definir se quer abrir um documento existente (open), criar um novo documento (Create New) ou acessar ao Fireworks Exchange (As ferramentas Macromedia – atual Adobe – permitem que incorporem novos recursos, que são chamados de extensões (plug-ins) a opção Exchange vai permitir essa incorporação), com uma barra de ferramentas, uma caixa de ferramentas na lateral esquerda e painéis na lateral direita e no rodapé será exibida a caixa de propriedades.



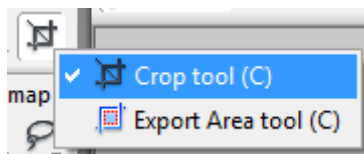
Ao clicar sobre o botão “Create New” e pedir para criar um novo documento, será mostrada uma janela onde se deve dar informações de tamanho de tela (largura – W e altura – H), resolução a ser trabalhada e cor da tela.



Para uma resolução segura para um site de 800x600 você deve utilizar 760x420px para uma resolução de 1024x768 use 955x600. Isso se deve pela área útil de um monitor.

A BARRA DE FERRAMENTAS

A Barra de Ferramentas possui dezenas de ferramentas, algumas das quais estão organizadas em grupos de ferramentas. Um grupo de ferramentas é representado por um pequeno triângulo no canto inferior direito da ferramenta. Clique em uma ferramenta para escolhê-la. Ou, pressione as teclas de atalho para mudar rapidamente de uma ferramenta para a outra.

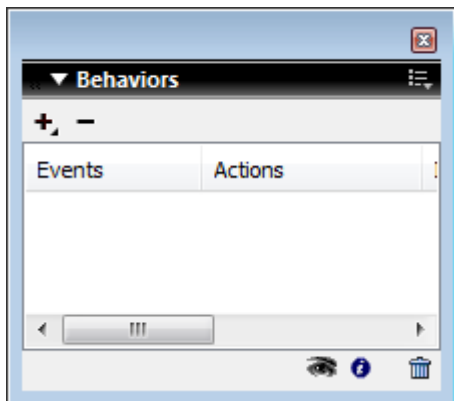


Na imagem ao lado ao manter-se pressionado o mouse sobre a ferramenta “CROP (recortar) ele apresenta as opções de ferramenta. Os atalhos para acesso a ferramenta estão dentro dos parênteses, no caso, a letra C. Ao pressionar uma vez ele disponibilizaria a ferramenta “crop”, ao ser pressionado novamente ele muda para a ferramenta “Export Area tool”.

O uso de Painéis

Painéis são controles flutuantes que o ajudam a editar diferentes aspectos de um objeto selecionado. Os painéis permitem trabalhar em molduras, camadas, símbolos, exemplos de cor, e muito mais. Por exemplo, use o painel Efeito para selecionar um efeito a ser aplicado em um objeto.

Cada painel pode ser arrastado, portanto você pode agrupar controles em arranjos personalizados.



Abertura de gráficos de outros aplicativos

Com o Fireworks, você pode abrir arquivos de outros aplicativos ou formatos de arquivo, inclusive arquivos do Adobe Photoshop, Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator, descompactado do CorelDRAW e GIF animados.

Quando abrir um formato de arquivo diferente do PNG (Formato padrão do Fireworks) usando Arquivo > Abrir será criado um novo documento do Fireworks. Enquanto que se o novo documento for um arquivo PNG, o documento original permanecerá inalterado.

Abertura de arquivos do Fireworks 1

No Fireworks 1, a camada de fundo é uma imagem permanente que abrange toda a tela, sob a qual nenhum objeto ou camada pode ser colocado. Os documentos do Fireworks 4 não têm uma camada de fundo permanente.

Quando abrir documentos do Fireworks 1 no Fireworks 4, a camada de fundo do documento do Fireworks 1 será convertida em um objeto bitmap e colocada como camada compartilhada na base do documento. Da mesma forma, a sobreposição de URL no documento do Fireworks 1 é convertida para a Camada da Web.

Abertura de arquivos do Photoshop

Quando abrir um arquivo do Photoshop no Fireworks, as camadas de texto.

Permanecerão, por padrão, totalmente editáveis, e as camadas do Photoshop serão convertidas para objetos do Fireworks. Você pode modificar configurações de importação do Photoshop para que camadas do Photoshop sejam convertidas para molduras do Fireworks, e camadas de texto para imagens bitmap.

Abertura de arquivos do FreeHand, Illustrator ou CorelDRAW

Você pode abrir um desenho vetorial do FreeHand, Illustrator, ou CorelDRAW e, em seguida, aplicar edições do Fireworks, tais como, traços de pincel e preenchimentos texturizados ao desenho.

O Fireworks pode importar arquivos CDR descompactados criados com o CorelDRAW 7 ou 8 para Windows. O Fireworks não pode abrir ou importar arquivos CMX ou arquivos CDR compactados.

Como o CorelDRAW suporta um conjunto de recursos diferente do Fireworks, essas alterações ocorrem na importação de arquivos CDR:

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.

Dimensões converte em objetos vetoriais.

O texto básico é importado. A maioria dos parâmetros de caracteres e parágrafos não é suportada.

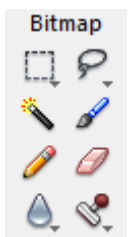
Cores são convertidas para RGB.

CAIXA DE FERRAMENTAS

A Caixa de Ferramentas está subdividida nas seguintes partes:

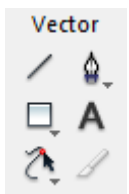


Selecionar (Select): Possui as ferramentas de seleção, com a subdivisão selecionar atrás (Select behind tool), a ferramenta selecionar secundário (flecha branca), a ferramenta Dimensionar com as divisões Inclinar e distorcer e a ferramenta cortar com a subdivisão selecionar para exportação.



Bitmap: Aqui se encontram as ferramentas destinadas ao trabalho com imagens, temos as ferramentas de seleção: Marquee Tool que tem junto a ela a opção Oval Marquee Tool, Lasso Tool que tem junto a ela a opção Polygon Lasso Tool e Magic Wand Tool.

Lápis Pencil Tool, Brush Tool, Erase Tool (borracha), ferramentas de desfoque e suavização (Blur tool), carimbo (rubber stamp tool) que tem como subdivisão a ferramenta Replace Color Tool (permite substituir a cor e Red Eye Removal Tool (permite remoção de olhos vermelhos de imagens).

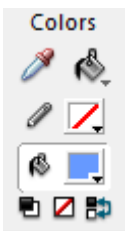


Vetorial (Vector): Aqui temos as ferramentas de desenho vetorial como a ferramenta linha (line tool), caneta (pen tool), retângulo (rectangle tool) e suas divisões, ferramenta texto (text tool), ferramentas de transformação (freeform tool) e ferramenta de fatiamento (Knife tool) que aparece desabilitada, essa ferramenta ficara habilitada, ao se desenhar uma forma e você precisar cortá-la.



WEB: Ferramentas destinadas a preparo de sua arte para web.

Ferramentas de Hotspot (Rectangle Hotspot tool), ferramenta de fatiamento (slice tool) e subferramentas para ocultar mostrar os hotspot



Colors: Ferramentas de preenchimentos e traços.

O conta-gotas (Eyedropper tool), permite capturar a cor de qualquer local dentro de sua área útil de trabalho , inclusive capturar cores de bitmaps.

Balde de tinta (Paint Bucket tool), permite preencher objetos, um detalhe, caso seu objeto não esteja selecionado ele vai preencher todo o palco com a cor escolhida, no seu menu suspenso está à ferramenta de preenchimento gradiente.

Abaixo temos ferramenta cor de contorno e cor de preenchimento.A última linha temos a ferramenta que volta às cores padrões do programa contorno preto e preenchimento branco (Set Default Stroke / Fill Colors). No meio temos a opção de deixar sem preenchimento e ou contorno (No Stroker or Fill), para usar essa ferramenta clique primeiro na opção contorno ou preenchimento e clique nesse botão, você poderá observar que a cor ficara com o ícone da linha vermelha.

O ultimo botão permite inverter as cores de contorno e preenchimento (Swap Stroke / Fill Colors)

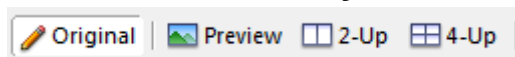


View: Ferramentas de visualização de seu trabalho.

Área de Trabalho

A área de trabalho do Fireworks, apresenta a área de desenho, a área cinza ao lado onde podemos utilizar para dispor nossos gráficos para uso posterior, pois o que estiver nessa área não será exportado. Temos as formas de visualização, o assistente de exportação na parte direita superior da tela e o rodapé que nos mostra o tipo de documento, os frames (quando em animação) a dimensão da tela e o zoom.

Formas de visualização



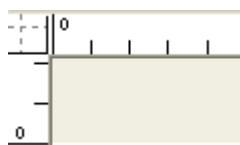
Permite que possamos visualizar nosso documento no formato original, como ele ficará no formato de bitmap, duas visualizações de bitmap e quatro visualizações de bitmap. Essas opções serão úteis na exportação, pois podemos ir acertando a qualidade x peso do arquivo, recurso muito importante em imagens para WEB.

RÉGUAS E LINHAS

Para facilitar nosso trabalho o Adobe Fireworks possui quase todos os recursos dos softwares de computação Gráfica e logicamente que as grades, réguas e linhas guias fariam parte desse processo. Todas estas opções estão disponíveis através do menu View.

Réguas

Menu View Rullers

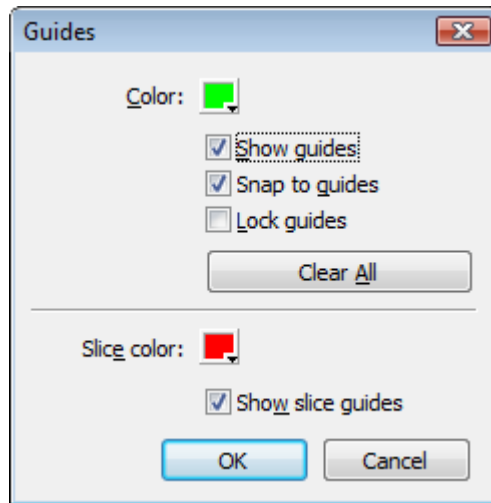


Logicamente que por se tratar de um programa focado em WEB as suas medidas serão em pixels.

Linhas Guias

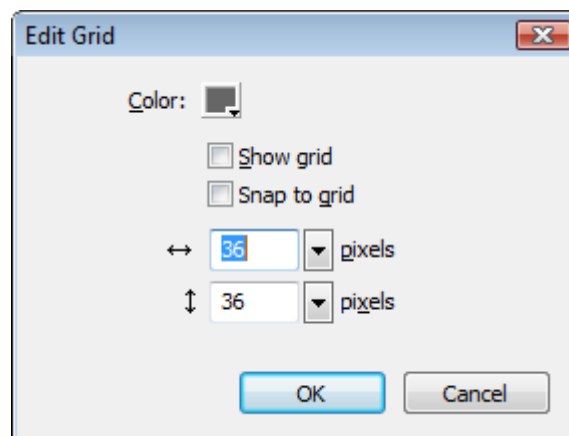
Para criar linhas guias em seu documento, basta clicar sobre a régua e arrastar a linha para dentro de sua área de desenho. Através do Menu View é possível congelar suas linhas guias, ocultá-las de sua tela e modificar suas

propriedades (Menu View, Guides, Edit Guides).



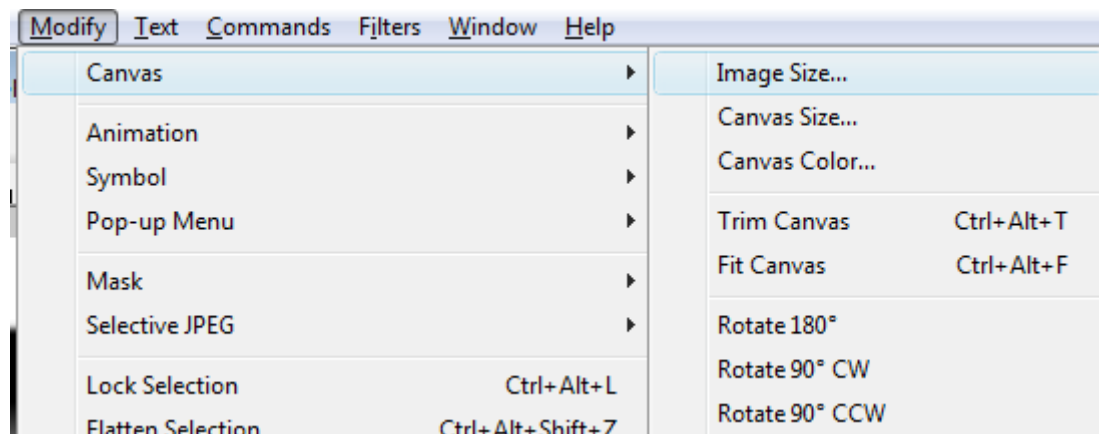
Grades

Para exibir as grades, Menu View Grid, também é possível controlar as suas propriedades (Menu View, Grid, Edit Grid).



Modificando a área de sua tela

Podemos alterar o tamanho de nosso documento a qualquer momento através do Menu Modify, Canvas. As opções vão das opções de redimensionamento, corte e rotação.

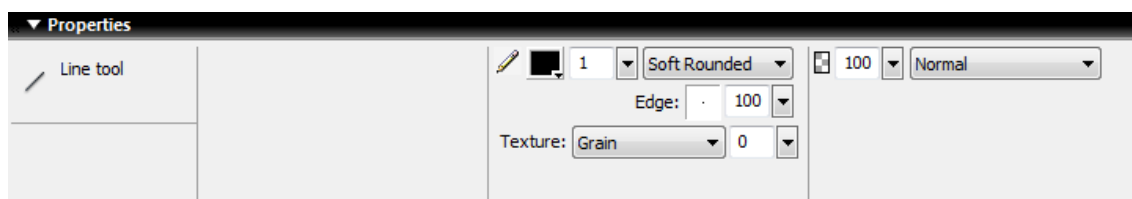


UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS VETORIAIS

Uma das maiores vantagens do Adobe Fireworks é que podemos dentro dele trabalhar com a criação vetorial e quando salvamos o documento ele é gravado como um bitmap (PNG). As ferramentas de desenho do ma são semelhantes a dos demais softwares de desenho vetorial.

Linha


Permite desenhar linhas retas. Você deve clicar em sua tela e arrastar para definir a dimensão de sua linha. Se você arrastar seu mouse com a tecla Shift pressionada, suas linhas serão sempre horizontais, verticais ou diagonais em 45°. Ao clicar na ferramenta linha, você pode observar que na barra de propriedades no rodapé do programa as opções da barra de ferramentas modifica-se para as configurações da ferramenta linha.



Canetas

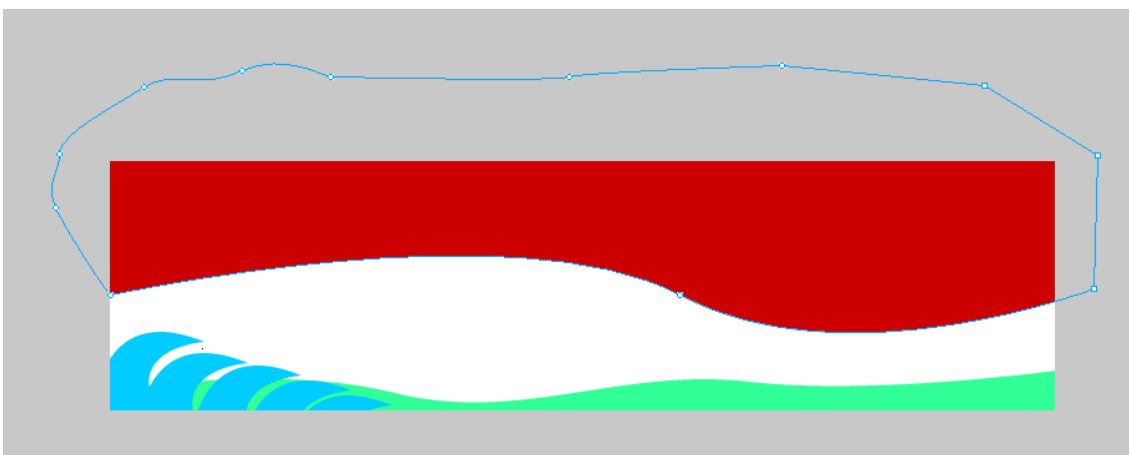
A pen tool permite trabalhar com caminho retos e curvos (Bezier) com a tecla ALT é possível mudar a curva de um ponto. Ela possui mais duas subdivisões que são as ferramentas Vector Path Tool e Redraw Path Tool (Ambas funcionam como pinceis de canetas).

A ferramenta caneta é umas das mais complexas ferramentas de desenho,

mas o domínio dela vai permitir uma maior qualidade em seus desenhos. Ela funciona da seguinte forma. Após selecionar a ferramenta Caneta , clique em um ponto e sem pressionar o mouse mova-o pela sua tela, observe que ele fará uma linha, ao clicar, mantenha pressionado o mouse e arraste formando assim a curva que deseja, continue clicando e arrastando até formar o que deseja. Para fechar seu desenho, ou de seu ultimo clique no mesmo ponto em que você iniciou. Se seu desenho não for fechado você pode dar um duplo clique que ele finaliza o uso da caneta. Para acertar a sua forma desenhada com a caneta você deve utilizar a ferramenta subselection tool  ela permite alterar os pontos do desenho feito com a ferramenta.

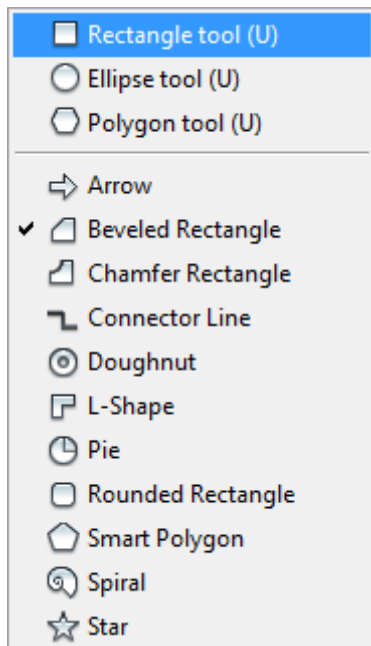


Um detalhe não é preciso que todo o desenho fique dentro do palco, no exemplo acima observe que o desenho ultrapassa as dimensões da área útil.



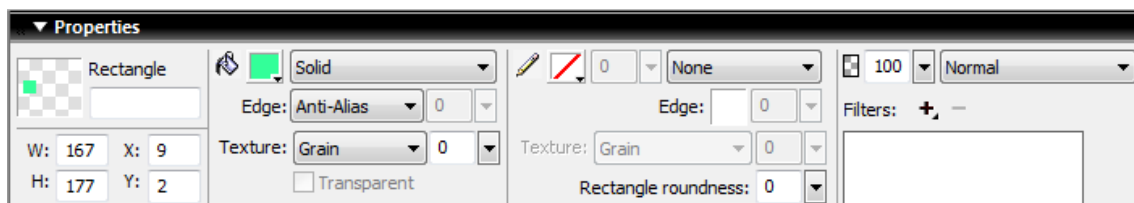
Ferramenta Retângulo e suas divisões

Através da ferramenta retângulo podemos, desenhar retângulos, simples, com cantos arredondados, elipses, polígonos e estrelas.

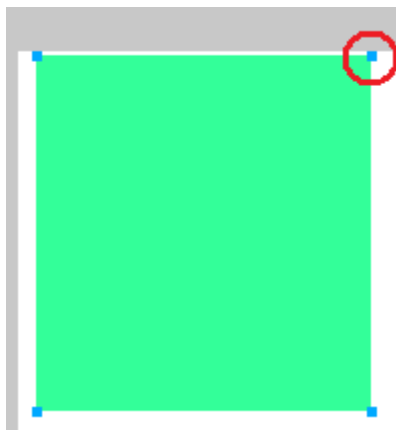


Retângulo: Essa ferramenta desenha retângulos e quadrados (basta desenhar com a tecla SHIFT pressionada). Ao finalizar o desenho você poderá editar as propriedades do desenho pela barra de propriedades.

Na barra você pode alterar a largura (W) e altura (H) e o posicionamento X e Y do objeto. É possível alterar as cores de preenchimento e contorno (estudos das cores dentro do Fireworks serão vistas posteriormente). Abaixo das opções de contorno existe a opção “Rectangle Roundness”, essa opção permite arredondar os cantos do retângulo / quadrado desenhado. Na terceira coluna temos as opções de mesclagem e filtros a serem aplicado no retângulo / quadrado (estudaremos esse assunto posteriormente).

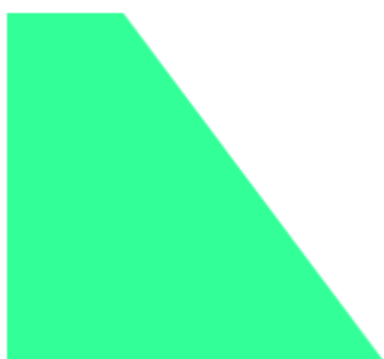
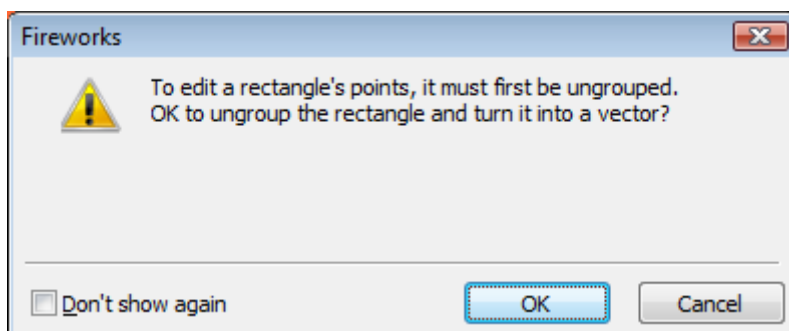


Podemos também alterar a forma de nosso objeto, dimensionando ele pelas alças de dimensão (pequenos pontos nos cantos do objeto).





Podemos também mudar a forma de nosso retângulo, ao clicar nas alças de

dimensão com ferramenta subselecion (flecha branca) ele vai perguntar se você quer desagrupar seu objeto e o transformar em vetor. Clique em OK, e você poderá transformar o seu objeto.



Podemos também alterar nosso objeto através do grupo de ferramentas “Scale Tool”.

✓  Scale tool (Q) → Essa ferramenta permite escalar a imagem, se você posicionar o mouse um pouco acima das alças de dimensão dos cantos o cursor do mouse ficará no formato de uma alça de giro, isso vai permitir rotacionar seu objeto.

 Skew tool (Q) → Essa ferramenta permite ao se colocar o cursor do mouse nas alças dos cantos deixar nossos objeto em perspectiva e pelas alças dos meios das linhas permite distorcer o objeto.

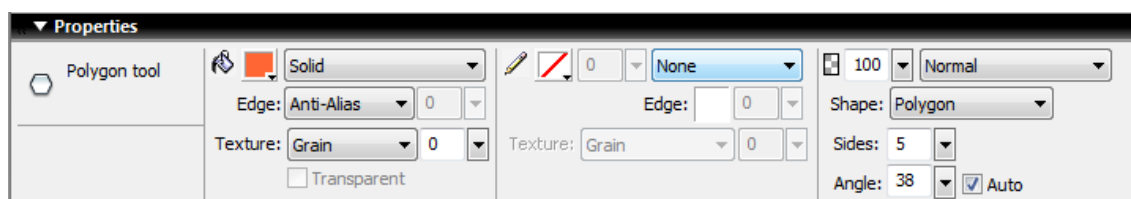
 Distort tool (Q) → A ferramenta Distort, permite a distorção livre



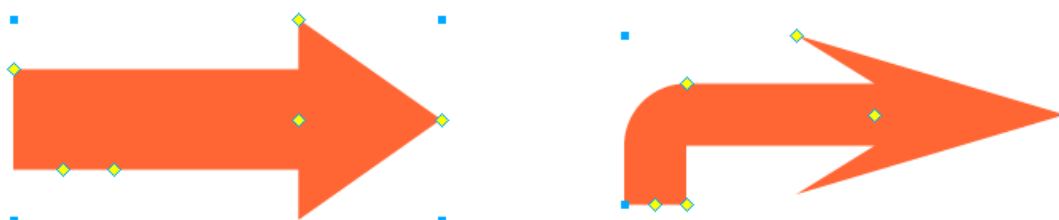
As opções de alteração dês eu objeto que foram explicadas com a ferramenta retângulo se aplicam a todas as demais ferramentas de desenhos do Fireworks.

Elipse: Permite desenhar elipses e circunferências, para que sua circunferência fique perfeita desenhe-a com a tecla SHIFT pressionada. Para alterar as suas propriedades altere as configurações na barra de propriedades

Polígonos: A ferramenta polígono permite desenhar formas poligonais e estrelas. Para poder definir se você vai desenhar polígonos e estrelas e qual a quantidade de lados, você deve definir na barra de propriedades antes de fazer o seu desenho.

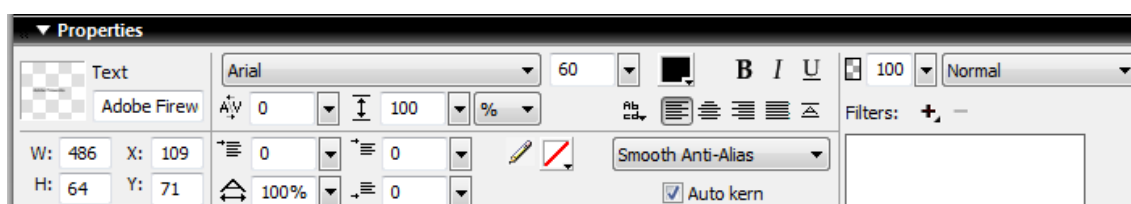


Ferramentas Interativas: O segundo grupo de ferramentas, possuem ferramentas que facilitam a criação formas para sua arte, todas elas possuem um característica que são alças auxiliares para mudança da forma que tem a forma de pequenos losangos amarelos, essas alças permite a mudança de forma do objeto.



Texto

A ferramenta texto é uma das mais simples de ser manipulada, pois é praticamente igual a qualquer outro programa, com a vantagem que você pode terminar de digitar a palavra e redimensioná-la.

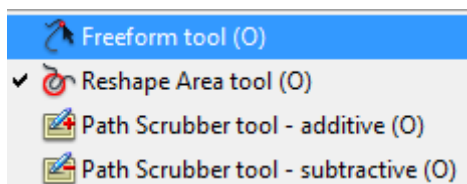


Para poder alterar o texto escrito basta apenas dar um duplo clique sobre o

texto, na barra de propriedades podemos definir as dimensões da caixa de nosso texto, o posicionamento X e Y. Na segunda coluna, podemos definir o tipo da fonte, o tamanho da fonte, cor, negrito, itálico e sublinhado. Na segunda linha dessa coluna temos Kerning (permite acertar o espaçamento entre as letras de uma palavra, é necessário selecionar as letras que precisam de mais ou menos espaços entre elas), Leading (permite aumentar o espaçamento vertical entre as linhas), Orientação do texto, e alinhamentos. Na terceira linha temos as endentações de parágrafos, cor de contorno do texto e forma de suavização de serrilhado das fontes. Na quarta linha temos escala horizontal e espaço entre parágrafos. Na terceira coluna temos as opções de filtros que veremos posteriormente.

Ferramentas de transformação

Permitem transformar a sua arte, são as ferramentas Freeform Tool e Reshape Area Tool.



Ambas possuem configurações que podem ser alteradas na barra de propriedades. Ao utilizá-las em suas formas certifique-se que o objeto está desagrupado se for um texto, clique no Menu Text, Convert to Path para convertê-lo em caminhos. Desagrupe também seu objeto, clique com o botão direito e depois Ungroup.

As outras ferramentas que fazem parte deste grupo são utilizadas quando se necessitam adicionar ou subtrair pontos de sua forma.

Adobe Fireworks

Faca

Como o próprio nome a diz serve para que se possa cortar a arte.

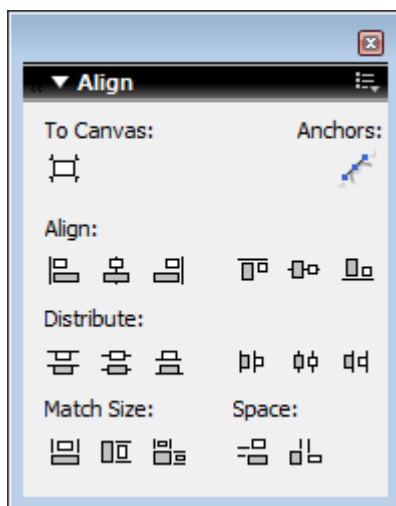
TRABALHANDO COM NOSSAS FORMAS

Ao trabalharmos com mais de um objeto será necessário a manipulação de nossos objetos.

Alinhamento e distribuição

É necessário que ao trabalharmos com nossos desenhos sempre tenhamos cuidado com o posicionamento dos mesmos em nosso trabalho, e para isso podemos fazer uso das opções de alinhamento e distribuição do Adobe Fireworks.

Podemos utilizar os botões da barra de ferramentas, do menu Modify ou podemos chamar a paleta Align.



Grupos

Quando trabalhamos com muitos objetos é aconselhável que se agrupe os objetos que no momento não serão utilizados e que são partes do mesmo projeto, podemos utilizar para isso nossa barra de propriedades ou o menu Modify. Você pode também quebrar um objeto agrupado, através do menu Modify, utilize a opção Ungroup. Caso você precise editar um objeto agrupado, clique sobre seu objeto com a tecla ALT pressionada, e observe que apenas o objeto clicado ficará selecionado.

Empilhamento de objetos

Quando temos objetos sobrepostos, podemos mudar a ordem de

empilhamento dos mesmos, através do Menu Modify, Arrange.

Arrange	Bring to Front	Ctrl+Shift+Up
Align	Bring Forward	Ctrl+Up
Convert Path to Marquee...	Send Backward	Ctrl+Down
Combine Paths	Send to Back	Ctrl+Shift+Down

As opções são: Bring to Front (Avança para o nível mais alto), Bring Forward (Avança um nível), Send Backward (Recua um nível), Send to Back (recua para o nível mais baixo).

Transformação de Caminhos

Ao termos dois ou mais objetos podemos trabalhar com estes caminhos.

Para isso selecione seus objetos e clique no menu Modify, Combine Paths...

Union: Unifica os caminhos selecionados.

Intersect: deixa visível apenas à parte onde os objetos estão interseccionados.

Punch: O objeto superior corta o objeto inferior.

Crop: Semelhante à intersecção, mas deixa visível a cor do objeto de fundo.

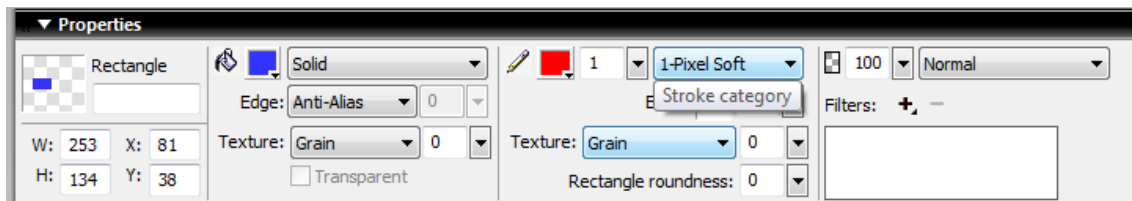


TRAÇOS E PREENCHIMENTOS

Quando se desenha no Adobe Fireworks podemos observar na caixa de ferramentas a possibilidade de se trabalhar com cores de preenchimentos e cores e opções de traços.

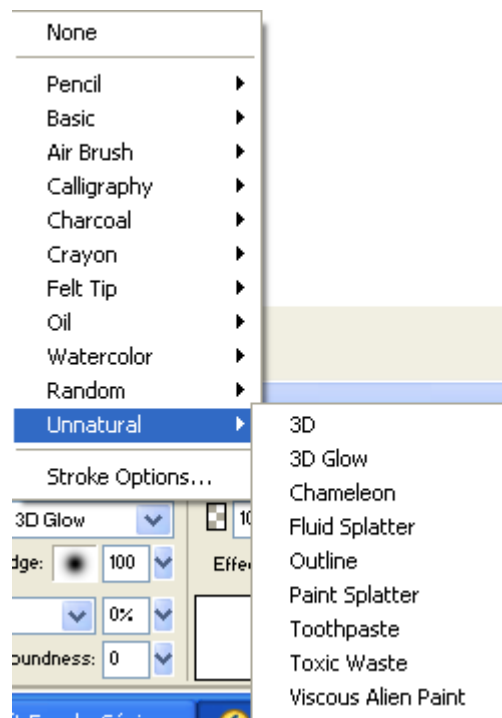
Traço

A opção com um risco no meio significa sem cor. Ao desenhar o objeto em sua tela podemos observar na janela de propriedades que ele permite que se mude o traço.



As opções são:

Cor do Traço: Mostrada pelas cores hexadecimais, qual a sua direção em relação ao caminho e se quer preenchimento acima do traço. A categoria de seu traço.



Podemos também alterar o sombreamento, o tipo de textura e o arredondamento.

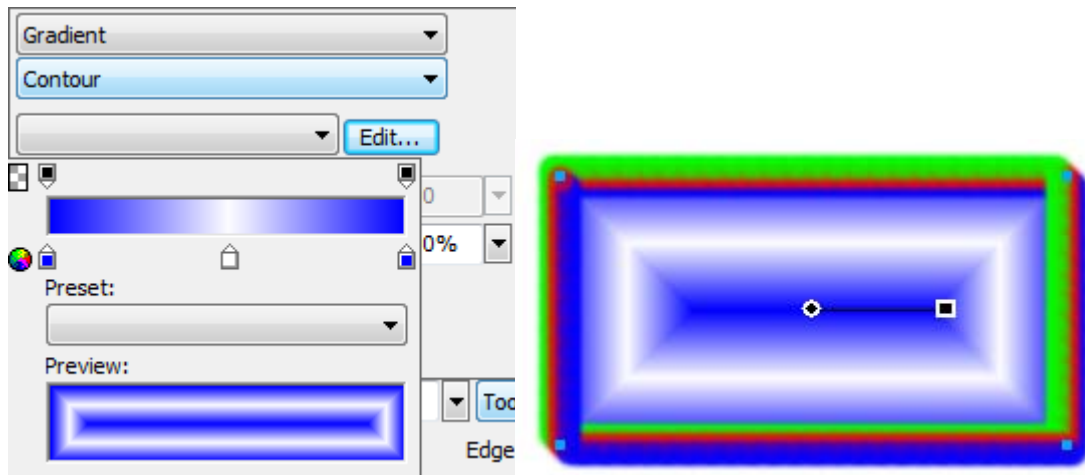


Preenchimentos

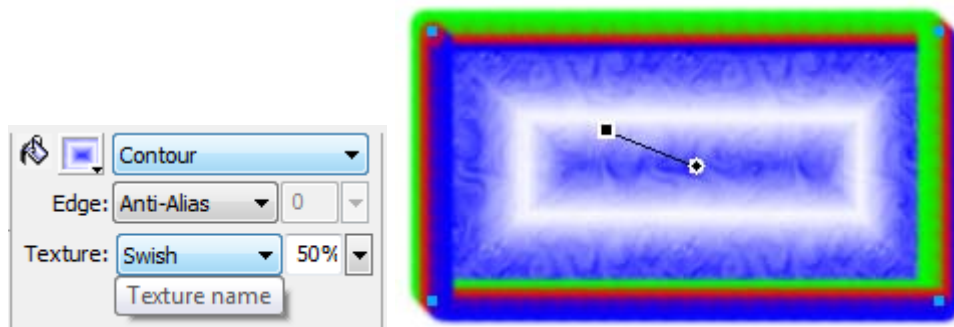
Como no caso do traço o quadrado com um risco no meio significa sem preenchimento, as outras opções são:

Cor: Temos cores sólidas, Gradientes, Cores WEB e Padrões.

Com certeza a parte mais interessante destas cores são os gradientes e padrões, que podem ser Linear, radial, Elipse, Retangular, Cone, Starburst, barras, Ripples, Waves, Satin e Folds. Temos ainda a possibilidade de se modificar manualmente a gradiente, bem definir as suas cores.



Podemos ainda aplicar desfoques e texturas junto a nossos preenchimentos.

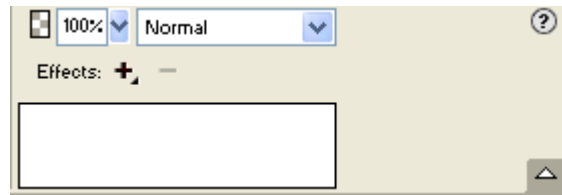


Você pode observar que na imagem acima existe uma linha com um quadrado em uma das extremidades e uma circunferência na outra esta barra permite definir como é aplicado o gradiente em sua forma.

EFEITOS

Você pode observar que na barra de propriedades, além dos traços e contornos, existe ainda uma terceira divisão onde podemos trabalhar os modos de combinação entre os elementos, grau de transparência e efeitos a serem

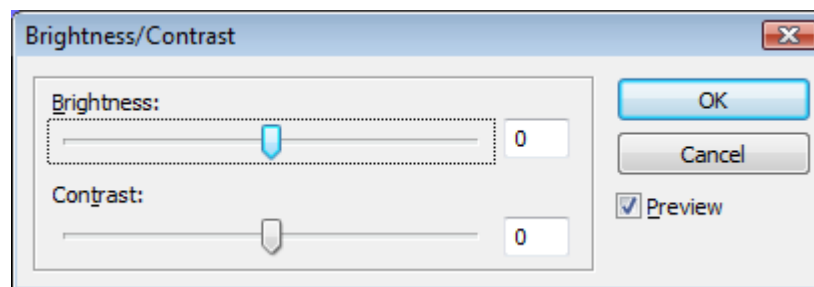
aplicado neles.



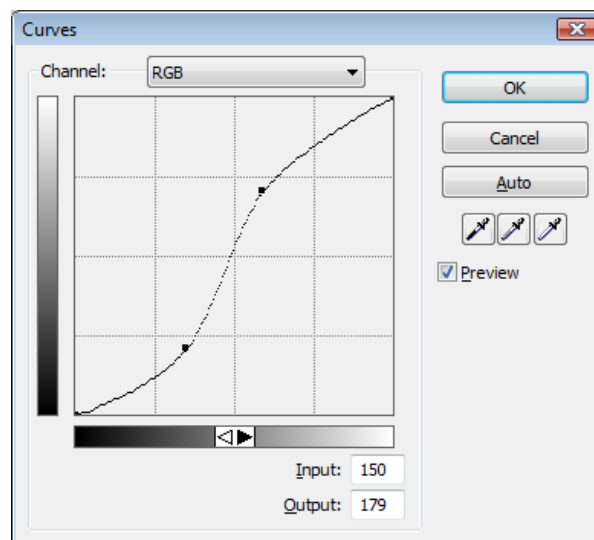
Para aplicar um efeito em sua arte, basta apenas clicar sobre o sinal de mais (+) e escolher o efeito.

Os efeitos são:

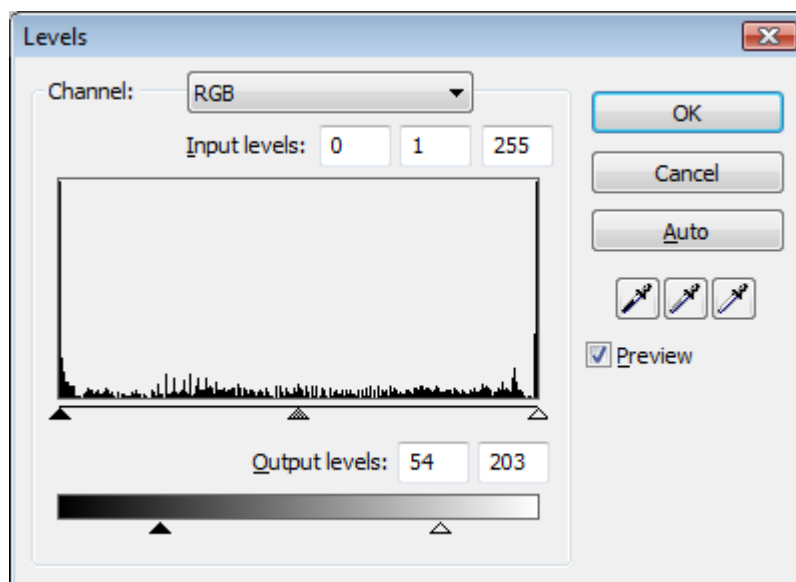
- Adjust Color→ Permite trabalhar o ajuste de cores de seu objeto, as opções dentro desse filtro são:
 - Auto Levels→Permite definir os níveis de cores da imagem.
 - Brightness / Contrast→ Permite ajustar o brilho e contraste de seu objeto ou imagem



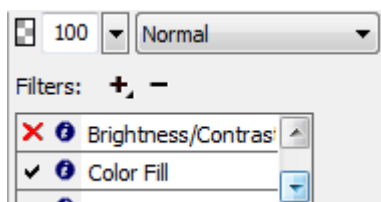
- Color Fill → Permite preencher seu objeto com outra cor, entre as suas propriedades estão a transparência e o Blend Mode (Modo de Transparência).
- Curves→ Permite trabalhar nas curvas de cores de seu objeto



- Hue Saturation→ Permite trabalhar a Matiz da cor (HUE) e a saturação da mesma (Saturation), marcando-se a opção “colorize” será permitido trabalhar no objeto alterando-se a cor.
- Invert→ Permite inverter as cores de seu objeto (negativo)
- Levels → Permite trabalhar manualmente os níveis de cores.



Para ocultar um dos filtros aplicados, basta você clicar no símbolo em forma de (V) que fica na frente do nome do efeito, ao clicar no (V) o mesmo ficará em forma de um (x) vermelho.

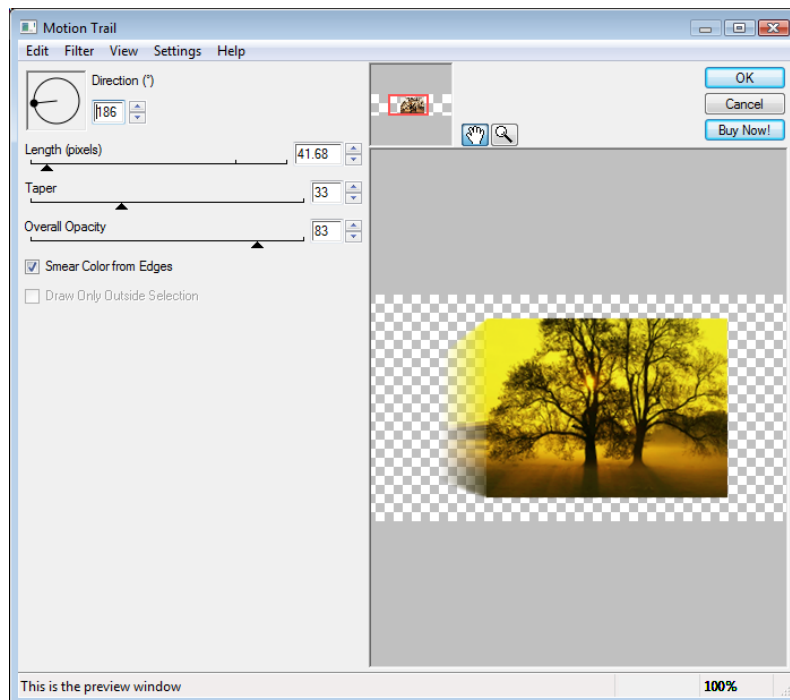


Para excluir qualquer filtro aplicado, basta apenas clicar no nome do filtro e depois clicar no sinal de menos (-).

- Bevel and Emboss→ Permite aplicar Chanfro e entalhe nos objetos
- Blur → Permite aplicar desfoque nas imagens. As principais opções são, Motion Blur (desfoque de movimento), Gaussian Blur (desfoque Gaussiano), Radial Blur (desfoque radial) e Zoom Blur (desfoque de Zoom).
- Noise → aplica um ruído em seu objeto / imagem.

- Other → Permite transformar seu objeto em Alpha, assim ele estando em uma camada acima de qualquer objeto ele ficará como uma máscara.
- Shadow and Glow → Permite aplicar no seu objeto uma sombra ou brilho.
 - Drop Shadow → Permite aplicar uma sombra simples em seu objeto, é possível configurar a distância dela, a cor a opacidade, suavização e ângulo. A opção Knockout permite fará com que o objeto desapareça deixando somente a sombra.
 - Glow → Aplica um brilho em seu objeto também pode ser configurado.
 - Inner Glow → É o brilho Interno no objeto
 - Inner Shadow → é a sombra interna
 - Solid Shadow → Aplica uma sombra sólida, pode ser utilizada para simular objetos tridimensionais.

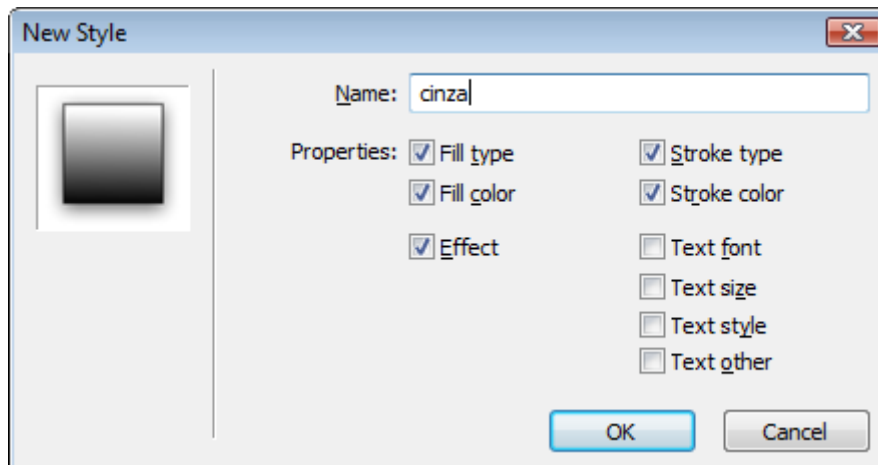
Temos também nesse grupo o EyeCandy, é um filtro de terceiros (outro software) que está incorporado ao Fireworks, e o Alien Skin Splat.



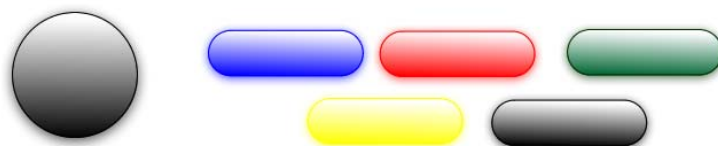
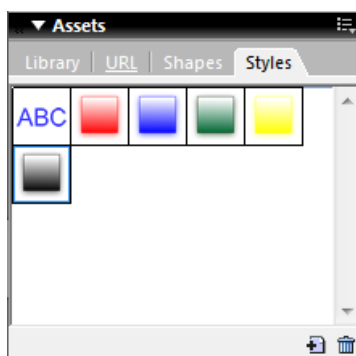
PAINEL ESTILOS

O Adobe Fireworks possui um painel chamado styles onde podemos armazenar algum estilo criado e reaproveitá-lo em nosso projeto sempre que for necessário.

Basta desenhar seu objeto, aplicar seu efeitos e com seu objeto selecionado, clique no botão New Style.



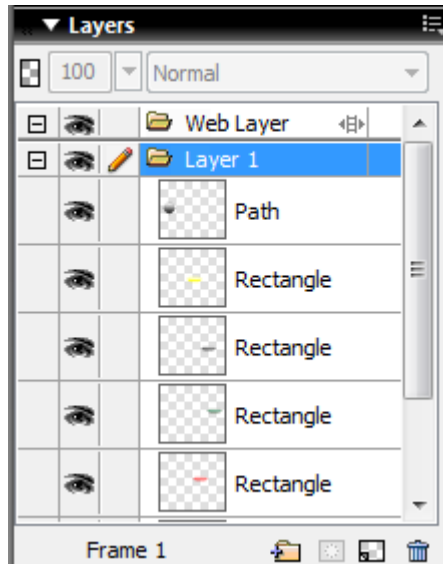
Observe que na criação de nosso estilo eu posso definir o que eu quero que fique disponível na criação dos estilos, quando se tratar de um estilo para texto temos também os atributos de texto. Após definir o nome do estilos e suas propriedades, basta clicar em OK. Agora cada vez que precisar aplicar esse estilo em outro objeto basta desenhar seu objeto e clicar no estilo dentro da paleta Styles.



Para excluir um estilo existente basta clicar sobre ele e depois clicar na lata de lixo no canto inferior direito da paleta. Para alterar as propriedades de um estilo existente basta dar um duplo clique sobre ele na paleta Styles.

CAMADAS

Ao desenhar um objeto no Adobe Fireworks automaticamente será criada uma camada para acomodar seu objeto. Isso permite uma melhor organização e a possibilidade de se ocultar objetos temporariamente em seu trabalho.



As camadas funcionam para empilhar a ordem dos objetos, sempre um objeto de uma camada superior ficará sobre a inferior.







A paleta camadas possui duas divisões a opção Web Layer é definida para quando se trabalha com a possibilidade utilização para Web, veremos as características posteriormente.

Acima das opções de camadas temos a opacidade da camada, estando em 100% ela está totalmente preenchida

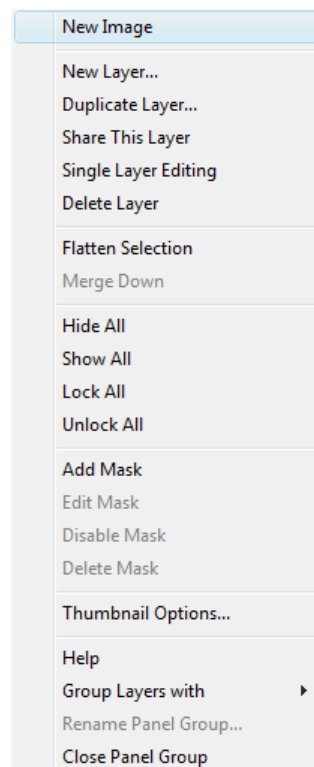


Ao lado da opacidade temos os modos de mesclagem entre as camadas (Blend Mode), ou seja, a camada de cima pode ter as suas características alteradas, criando assim um efeito como se fossem lentes. Para aplicar um

modo de mesclagem, deixe o objeto que servirá de lente na camada superior e aplicar um modo de mistura. Abaixo alguns modos de mistura.

		
Average	Darken	Multiply
		
Color Burn	Inverse Corlor Burn	Soft Burn

Junto à paleta Layers no canto superior direito temos o botão Options, através desse botão podemos criar novas layers, unir layers, duplicar layers, ocultar / mostrar layers, bloquear / desbloquear layers. Definir tamanho das miniaturas das layers.



A WEB Layer é uma propriedade de camada quando um elemento do Fireworks possui um atributo de camada da WEB. Veremos os objetos da web mais a frente.

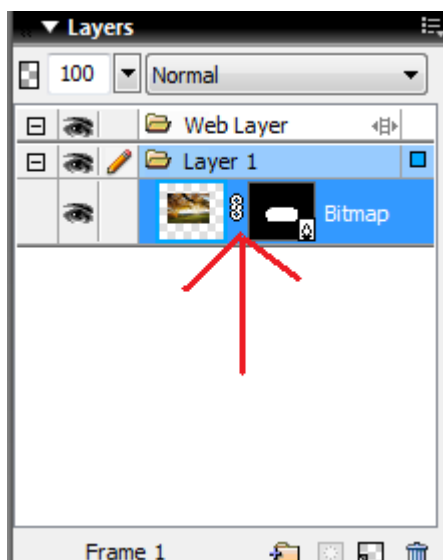
Máscaras

Como o nome sugere, as máscaras ocultam ou mostram partes de um objeto ou imagem. Diversas técnicas de mascaramento podem ser usadas para se obter vários tipos de efeitos criativos com objetos. O usuário pode criar uma máscara para funcionar como uma estampa de biscoito, cortando objetos ou imagens subjacentes. Ou também criar uma máscara para obter o efeito de uma janela enevoadas, revelando ou ocultando porções do objeto abaixo. Esse tipo de máscara usa tons de cinza para tornar objetos selecionados mais ou menos visíveis. Uma outra alternativa é criar uma máscara que use sua própria transparência para afetar a visibilidade. Para criar uma máscara, usa-se o painel Layers ou os menus Edit (Editar), Select (Selecionar) ou Modify (Modificar). Depois de criada a máscara, será possível ajustar a posição da seleção com máscara na tela ou modificar a aparência da máscara editando o objeto de máscara. Além disso, existe a opção de aplicar transformações à máscara como um todo ou a seus componentes individuais.

Para criar a máscara pelo Menu Modify , desenhe a sua forma e importe o objeto a ser mascarado.



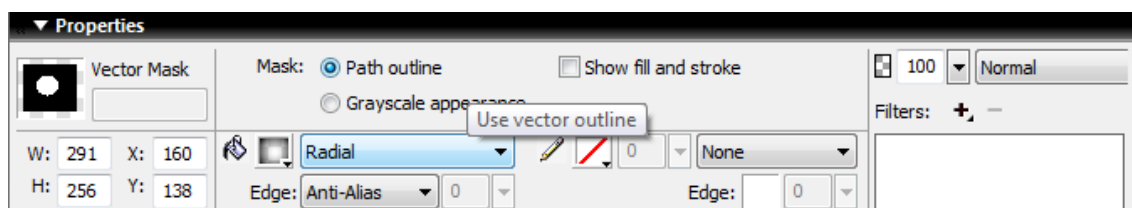
Selecione o seu desenho e recorte-o (menu Edit, Cut, ou CTRL+X), clique em sua imagem, e depois clique no Menu Modify, Mask, Past as Mask. Observe que na paleta Layers, ele mostra a máscara aplicada ao seu objeto.



Para poder arrastar sua máscara sobre a sua imagem é necessário primeiro clicar no elo de corrente, isso fará com que eles possam ser manipulados de forma independente.

Para desativar a máscara, você pode clicar no Menu, Modify, Mask, Disable Mask, para remover a Máscara, Menu Modify, Mask, Delete Mask. Ambas opções estão também disponíveis nas opções da paleta Layers.

Você pode também modificar as propriedades de sua máscara pela barra de propriedades no rodapé do Fireworks.



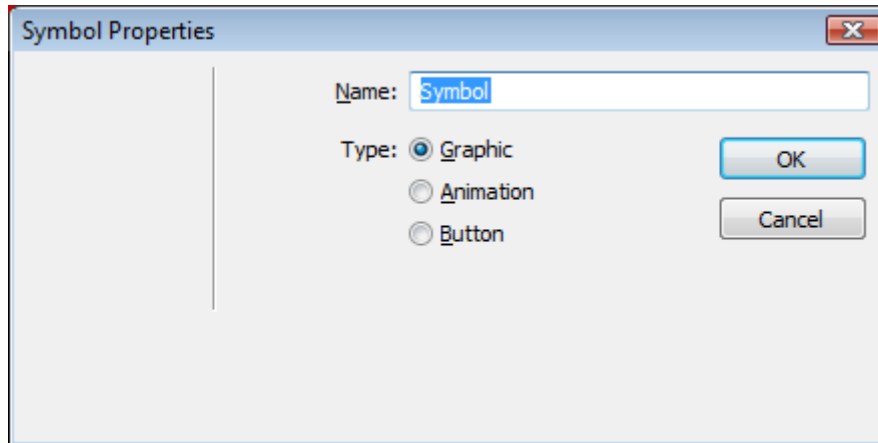
Ao modificar o tipo de máscara para Grayscale appearance, ele fará um sombreado em seu desenho, é possível também aplicar modos de mistura e efeitos.

SÍMBOLOS

Quando se cria uma arte no Adobe Fireworks podemos atribuí-las como símbolos.

Os símbolos a serem criados são: Gráficos botões e Animações.

Para criar seu símbolo, desenhe a sua arte formate-a e depois, clique com o botão direito sobre ela e escolha Convert to Symbol, ou selecione a sua arte e clique no botão novo símbolo da paleta Library, ou pressione F8.



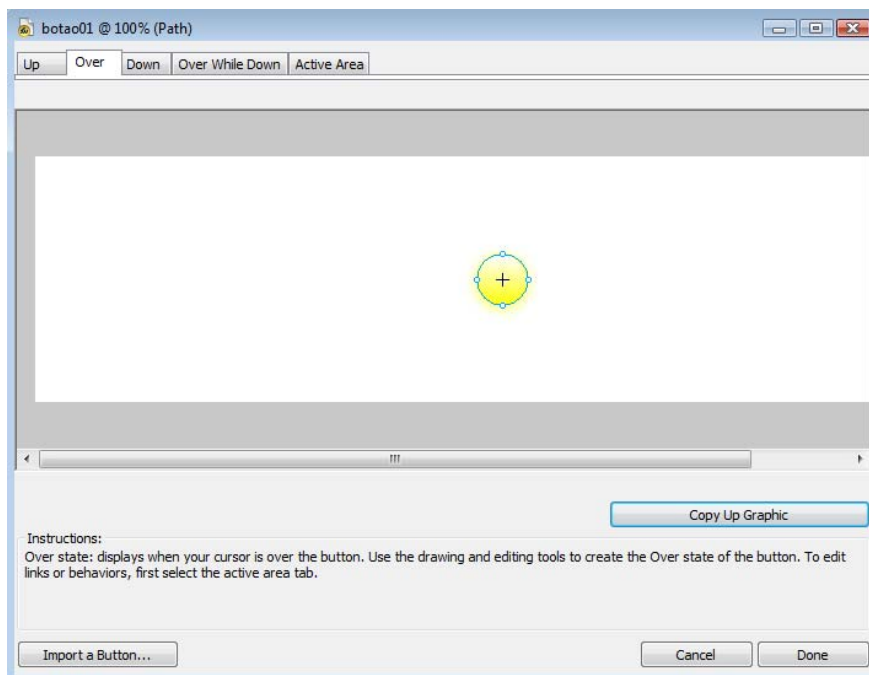
Vamos escolher Button.

Ao converter nosso objeto em botão , observe que ele aparece na biblioteca de símbolos, e na área de desenho ele define a área clicável do botão. No meio do botão ele mostra um circulo branco, se você clicar nesse símbolo, podemos adicionar comandos ao nosso botão.

Para poder trabalhar em nosso botão, de um duplo clique sobre ele .

Ele modifica sua área de trabalho para a tela de edição do botão, onde temos inicialmente a opção UP, que será a forma de seu botão quando mostrado na tela.

Clique na guia Over (Esta é a forma que o botão terá quando o mouse rolar sobre ele). Para que se possa copiar o botão anterior para as modificações escolha Copy Up Graphic.

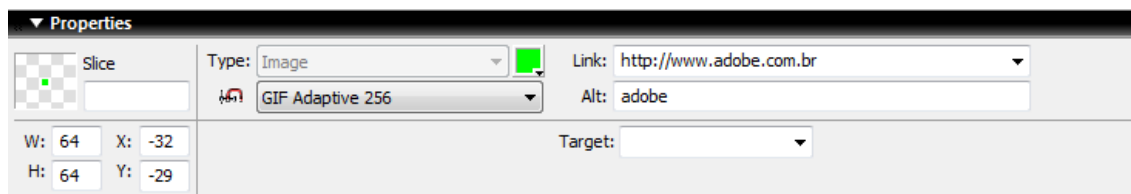


Aplique um efeito diferente ao seu botão.

Para a opção Down, apenas copie o mesmo estilo, repita o processo para a opção Over While Down (Formato do botão enquanto pressionado).

Em Active Área, deve-se tomar um cuidado muito grande com a área de clique de seu botão representado pelo retângulo verde, ele deve estar bem acertado sobre o seu botão.

Na barra de propriedades, você deve preencher os dados para onde vai o link deste botão.

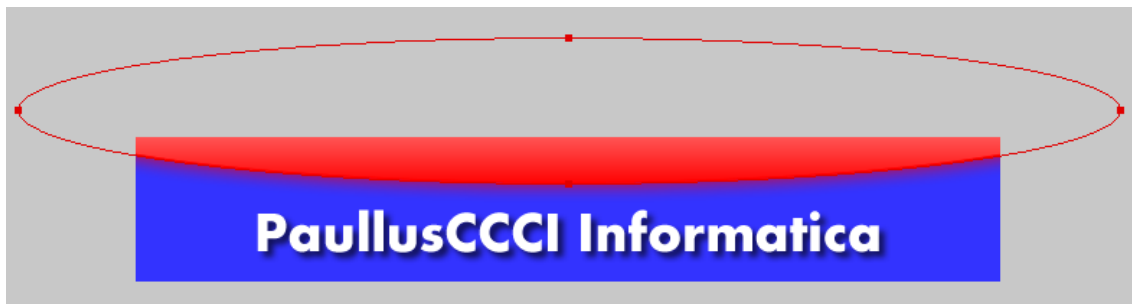


Na opção Link, digite o link para onde direcionará o link, a opção ALT, é um texto que aparece quando se coloca o mouse sobre a imagem a opção Target é para qual janela ou quadro se destina o seu Link.

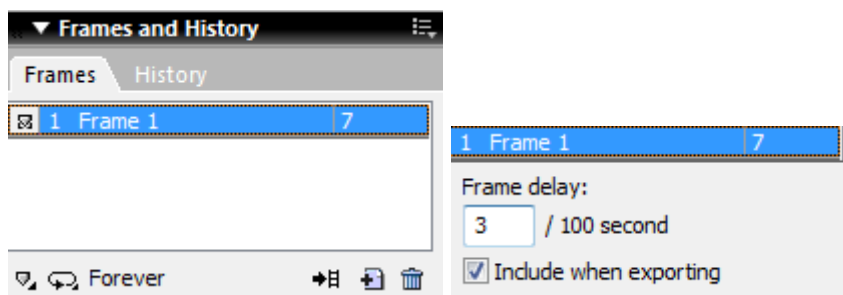
Pressione F12 para visualizar seu botão no Navegador.


Criando Animações


Um dos símbolos que podemos criar é uma animação do tipo GIF Animado. Vamos criar um banner de 600x100 pixels.



Vamos criar uma animação de Quatro banners com um tempo de 3 segundos de uma para o outro. Para que possamos trabalhar com animação é necessário utilizarmos a paleta “Frames”. O padrão é de 7 segundos , para alterar basta dar um duplo clique no número 7 para alterar o valor 300.



Copie todos os elementos de sua área de desenho. Na paleta Frames clique no botão New / Duplicate Frame .

Temos agora dois frames para nossa animação. Volte ao frame 1 , selecione todos os objetos, os copie. Clique no frame 2 e cole-os, será necessário acertar a posição dos objetos. .

Arte do Frame 2



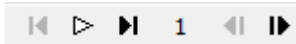
Arte do Frame 3



Arte do Frame 4

Rua Jacare 347 - Centro

Para poder testar sua animação, você pode clicar na barra de navegação no rodapé do Fireworks.



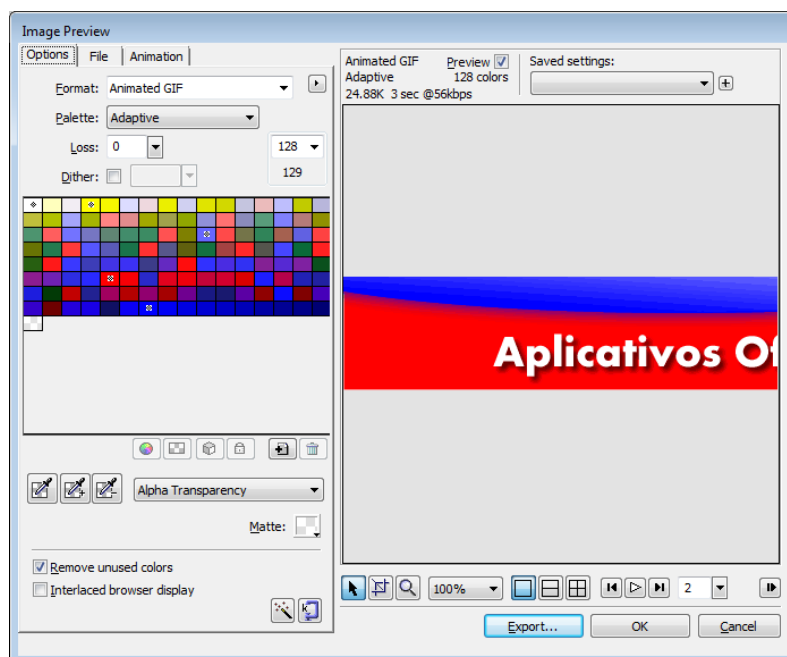
Em animações mais complexas, é possível utilizar uma técnica de animação chamada “Onion Skin”, que a tradução é algo como “pele de cebola”, ou seja, é a possibilidade de ver os quadros anteriores e posteriores em relação ao quadro selecionado. O botão (🍷) que permite a utilização da técnica de Onion Skin, é o primeiro na paleta Frames.

Clique no primeiro quadro, depois clique no botão “Onion Skin” e escolha Show AllFrames. Ele mostrara todos os frames. Se você clicar no frame 2 ele mostrara somente os quadros 1 e 2.

Para transformar sua animação em um GIF Animado é necessário exportar a arte.

Clique no Menu File, Export Wizard, Na primeira etapa clique em Continue, Na segunda etapa é necessário informar como devem ser exportados os quadros, escolha “Animated GIF” e clique em Continue.

Na próxima etapa temos a tela de configurações de exportação.



Na opção Options (que abre automaticamente) temos a opção Format, que permite que possamos exportar nossa arte em todos os formatos gráficos compatíveis com a WEB. Palette: nessa opção podemos definir o tipo de paleta de cores. Podemos deixar na opção Adaptive que é padrão. Loss: Essa opção trabalha o serrilhamento de imagens. Na caixa ao lado que em nosso exemplo mostra “128”, é a quantidade máxima de cores a ser aplicada em nossa arte. Abaixo temos a opção “Alpha Transparency” é a opção que permite que imagens gifs possuam também fundo transparente.

Na parte da direita da tela , temos a visualização do banner e a possibilidade de animar o banner.

Ainda na tela de exportação temos a guia “File” que permite o redimensionamento do banner.

A terceira guia “Animation” permite trabalhar os frames de nossa animação.

Para finalizar e criarmos o gif animado, clique no botão “Export”, defina o nome e o local de seu gif animado e clique em export.

APLICAÇÕES PARA WEB

Quando se trata de web, podemos criar layouts, botões e símbolos como já vimos, menus pop-up, rollovers, etc...

Criando um layout

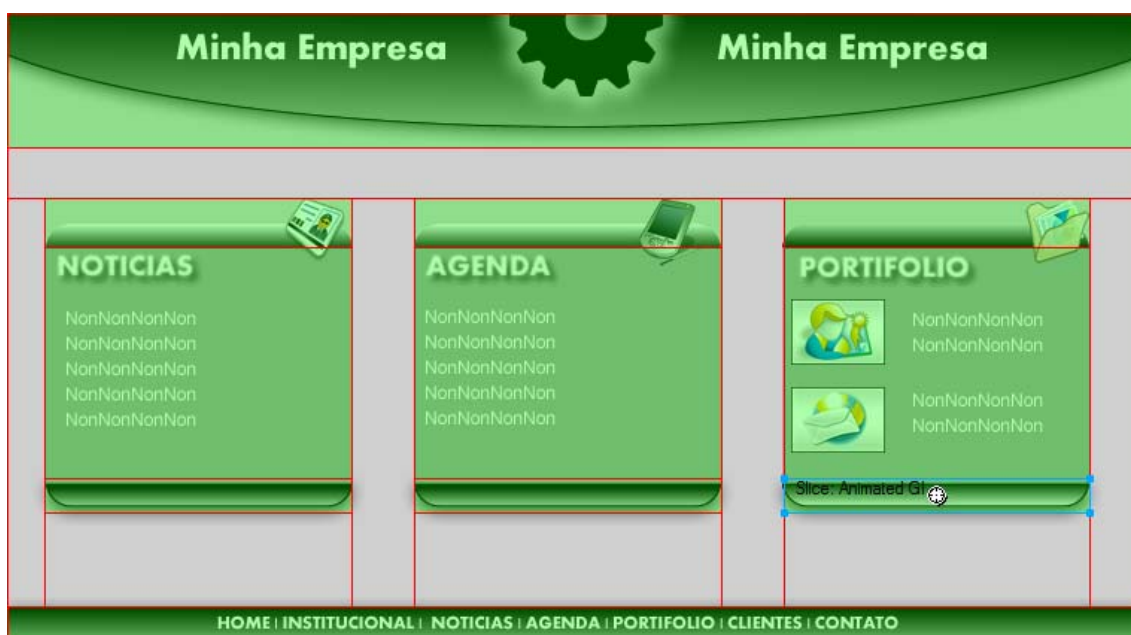
Comece um novo documento com 760x420 e desenhe o seu Layout.



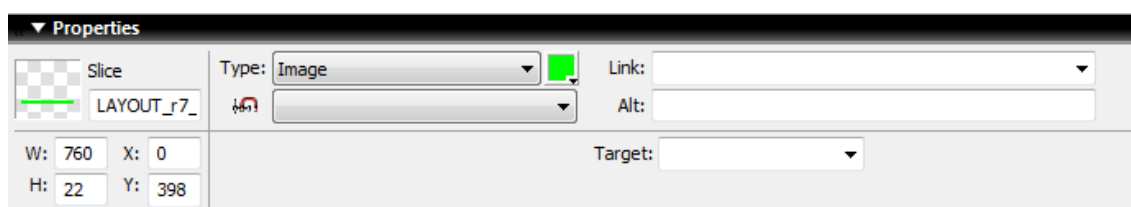
Poderíamos exportar nosso layout básico desta forma, mas isso vai gerar uma imagem muito pesada e que demoraria em ser carregada. Um dos recursos que o Adobe Fireworks tem é o fatiamento de uma arte para layout.

Na opção Web da caixa de ferramentas temos a opção Slice tool ().

Clique sobre ela e fatia a sua imagem conforme imagem.



Observe que na barra de propriedades, podemos dar um nome a nossa fatia, definir as suas medidas, atribuir links, etc...

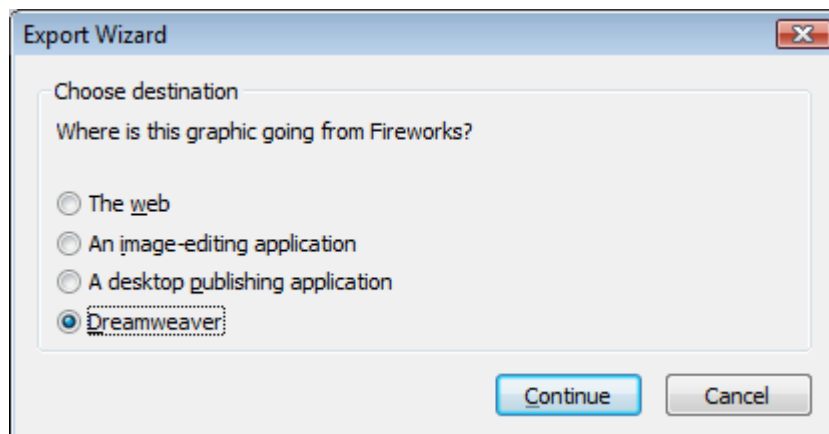


Exportando uma arte fatiada.

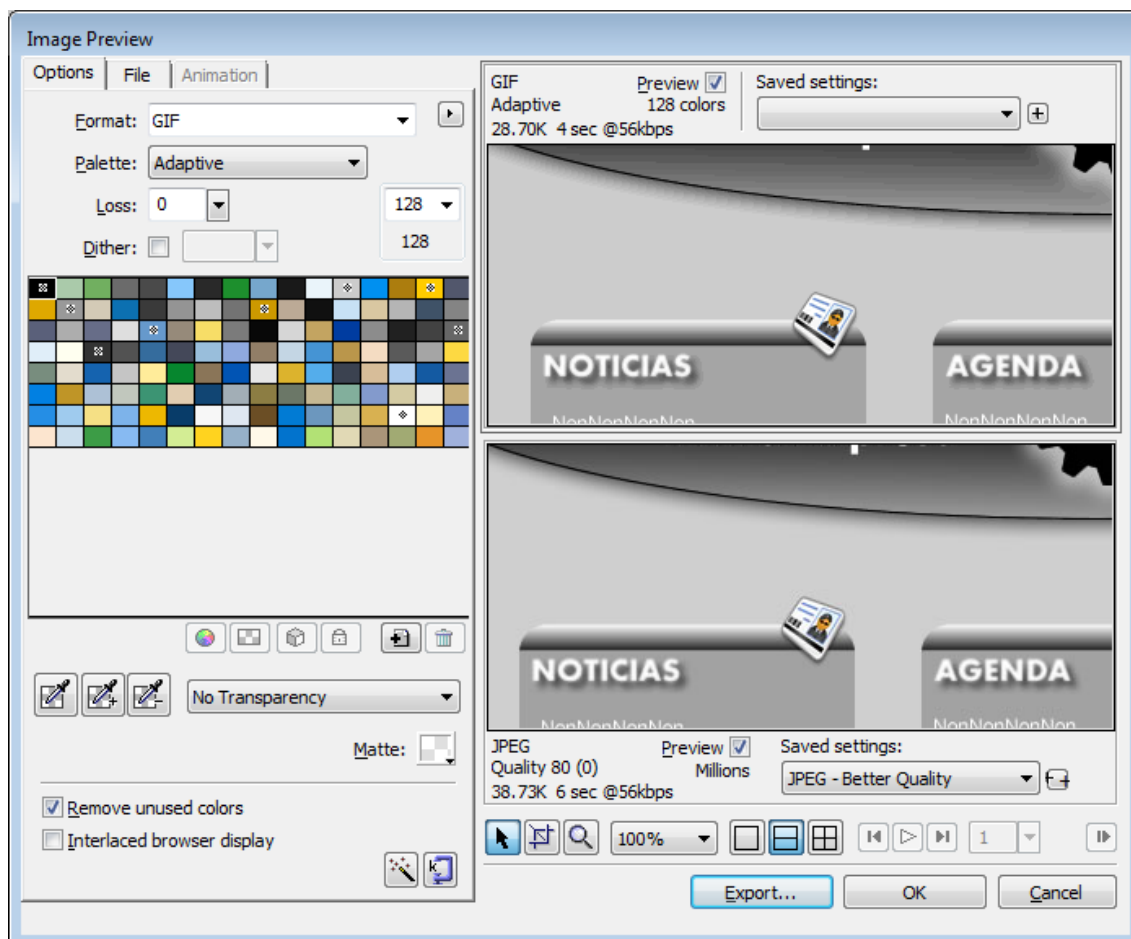
Após definir quais seriam as divisões de sua tabela, é necessário agora fazer a exportação da tabela.

Clique no Menu File, Export Wizard.

Na primeira etapa apenas clique em OK. Na segunda etapa defina para qual o tipo de aplicativo vamos exportar nosso Layout, em nosso caso marque a opção Dreamweaver.



Será dada uma tela de aviso sobre utilizar Gif ou JPEG em seu HTML, clique em Exit. A próxima tela ele mostrara o desenho de seu layout.



Clique em export.

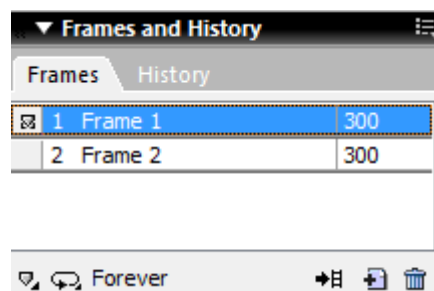
Na janela de salvar o objeto, você deve observar o seguinte onde diz HTML, deve estar marcado a opção HTML and Images, e caso seja necessário marque a opção Put Images in Subfolder e defina para qual pasta as imagens devem ir.

Rollovers

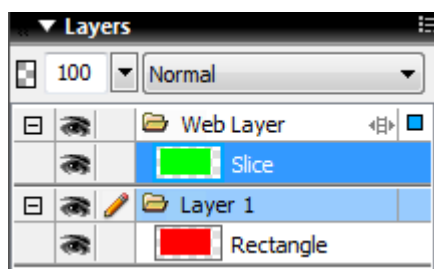
Podemos definir comportamentos de troca de imagens facilmente no Fireworks. Vimos como fazer isso através de símbolos vamos como isso é feito através de comportamentos.

Desenhe a sua arte.

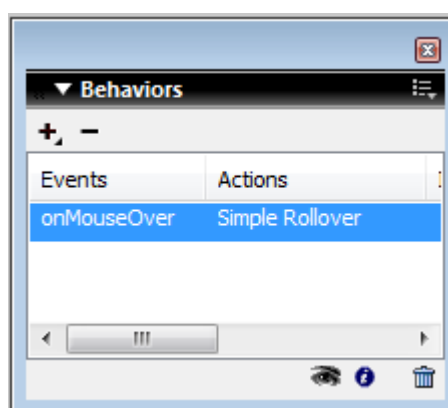
Faça uma cópia dela e a cole em outro frame.



Clique com o botão direito do mouse na arte e escolha Insert Slice. Sua arte ficara com uma marca de slice sobre ela.



Clique com o botão direito e escolha, Add Simple Rollover Image.

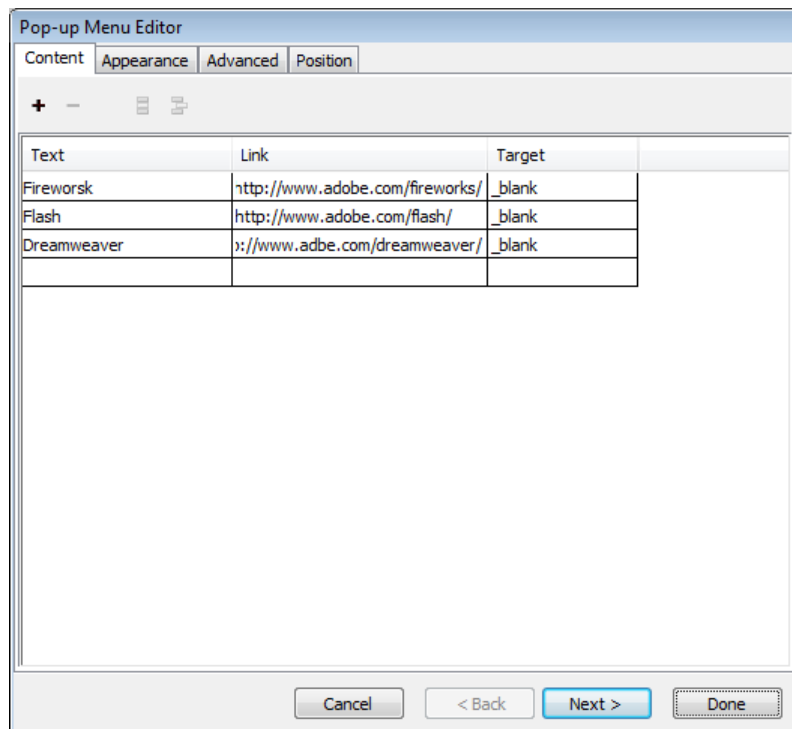


Criando Menus Pop-UP

Um dos maiores recursos do Adobe Fireworks é a possibilidade de criar Menus PoP-UP.

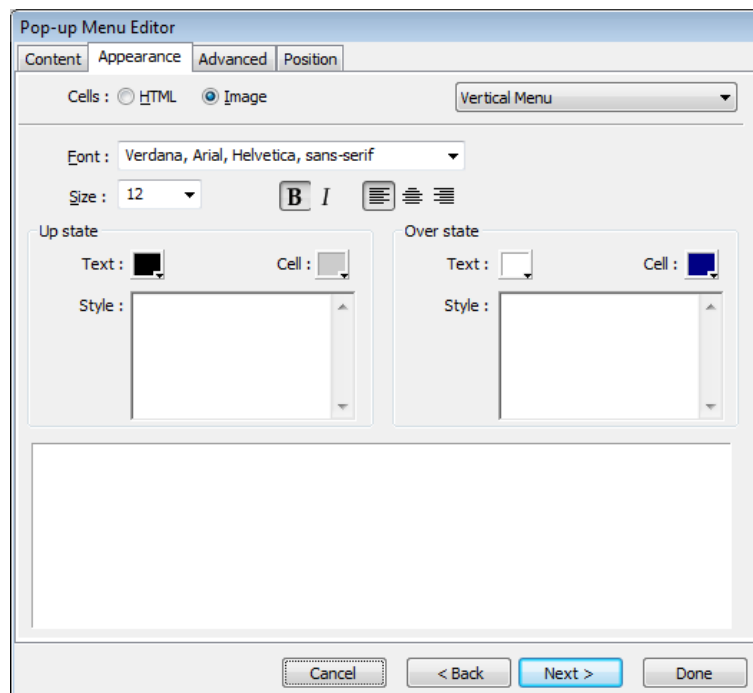
Crie um retângulo que será à base de seu menu.

Crie o slice e depois clique com o botão direito e escolha Menu Pop-UP.



Nesta tela você deve definir qual o texto de seus botões no menu, os links e os destinos se houverem.

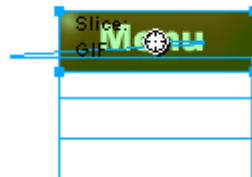
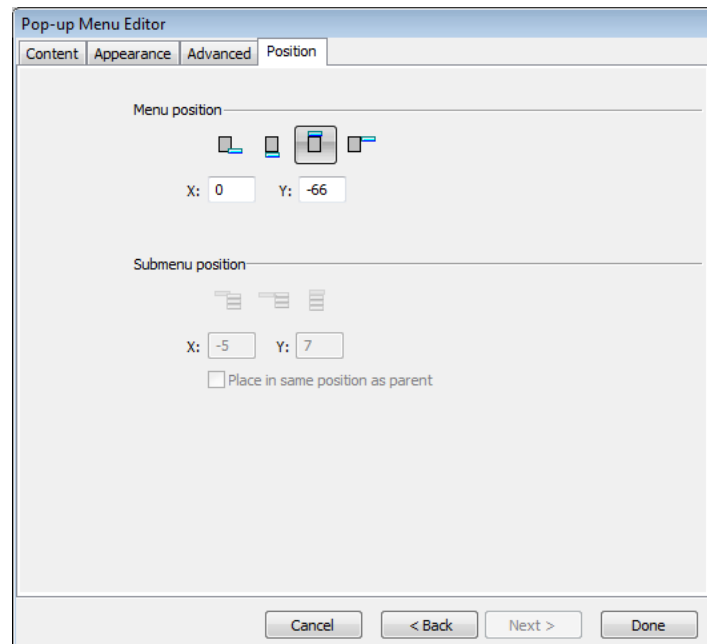
Na guia Appearance, devemos definir qual será a aparência dos botões.



Na guia Advanced podemos definir as propriedades de células e bordas de


nosso Menu.

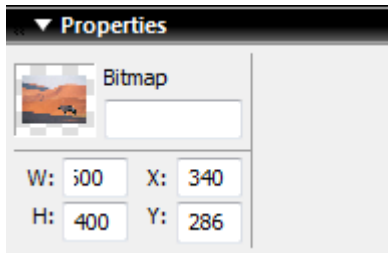
E na guia Position, podemos definir como será a posição do Menu em relação ao botão principal.



Criando uma Galeria de imagens

Para criar uma galeria de imagens, é aconselhável preparar todas as imagens. Primeiro, crie uma pasta chamada galeria ou com outro nome ao critério de seu projeto. Vamos trabalhar com 5 (cinco imagens) e vamos definir para elas uma largura de 600 px e 400 px de altura.

Podemos acertar o tamanho de nossas imagens pelo próprio Fireworks. Abra a primeira imagem (Menu File, open). Depois clique na ferramenta CROP (). Acerte o tamanho do corte na barra de Propriedades.




Essa ferramenta permite cortar a imagem, mas ela ocasiona perda na imagem. Caso precise minimizar essa perda, primeiro diminua o tamanho de sua imagem (Menu , Modify, Canvas, Image Size) e depois faça o corte.

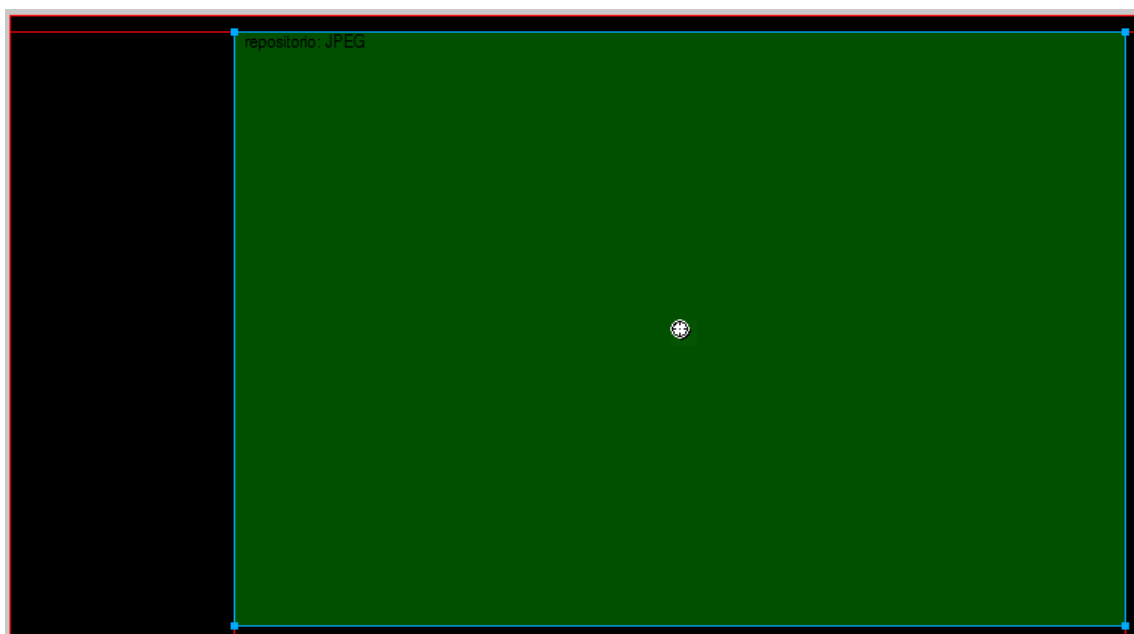
Após definir o tamanho de sua imagem, basta dar um duplo clique em uma das alças de dimensão para confirmar o mesmo (Pode ser usada também a tecla ENTER de seu teclado). Clique no Menu File, Export para exportar a sua imagem para a pasta criada anteriormente. Importante nome de arquivos para páginas WEB não devem possuir espaços nem acentos.

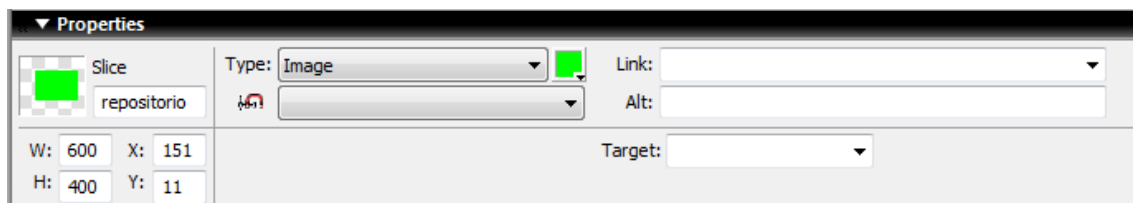
Repita o processo para as demais imagens.

Inicie agora um novo arquivo com 760x420 pixels.

Defina uma cor de fundo para seu projeto (Caso queira alterar a cor de fundo, Menu, Modify, Canvas, Canvas Color).

Desenhe um slice () de 600x400.





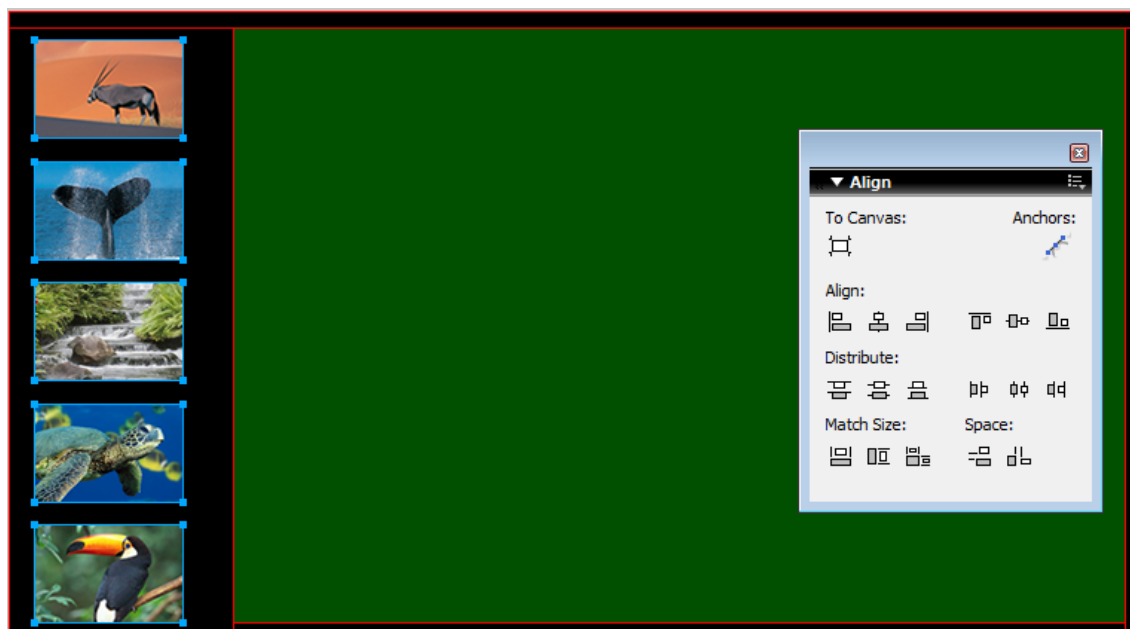
Observe que atribui a ele o nome de “repositorio”, embora o próprio Fireworks já houvesse atribuído um nome, é importante esse nome, pois para ele fazer com que as miniaturas que vamos agora adicionar a nossa galeria funcionem chamando as imagens maiores, ele vai gerar um código em Java script.

Vamos agora criar as nossas miniaturas.

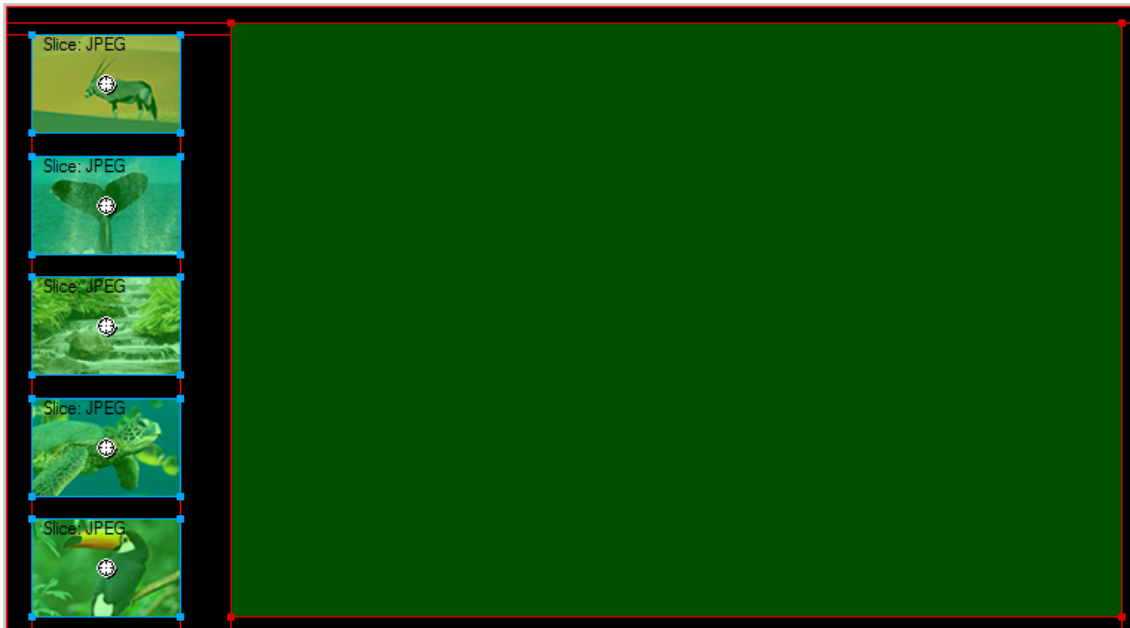
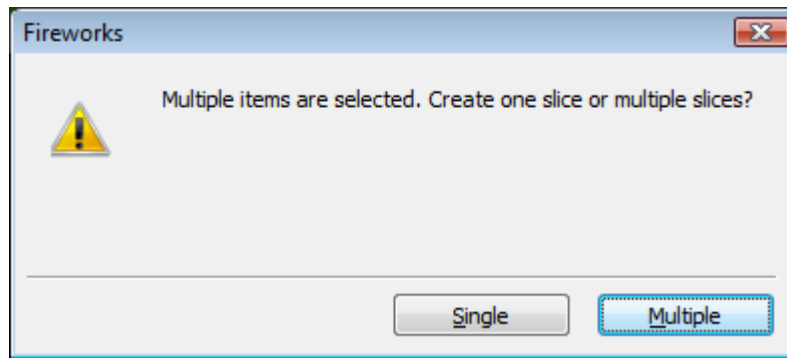
Vá ao Menu File, Import, importe a primeira imagem e defina-a com uma largura de 100 pixels, mantenha a tecla SHIFT pressionada e diminua a imagem, no caso nossa imagem as mesmas ficarão com 100x66.

Caso você tenha muitas imagens será necessário retrabalhar a galeria posteriormente diretamente pelo código fonte, ou por seu programa de autoria HTML, como por exemplo o Adobe Dreamweaver.

Com auxílio da paleta Align (Menu, Window, Align), alinhe e distribua as miniaturas.

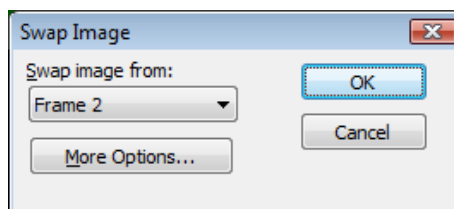


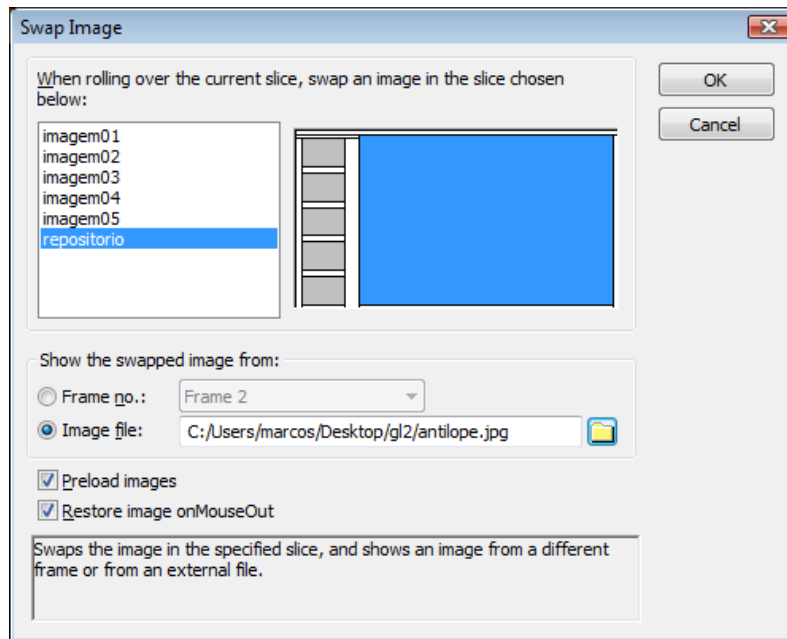
Selecione todas as suas imagens e clique com o botão direito do mouse e clique em Insert Rectangular Slice, como temos mais de um item selecionado ele vai perguntar se você quer criar um único slice ou múltiplos, clique na opção Multiple.



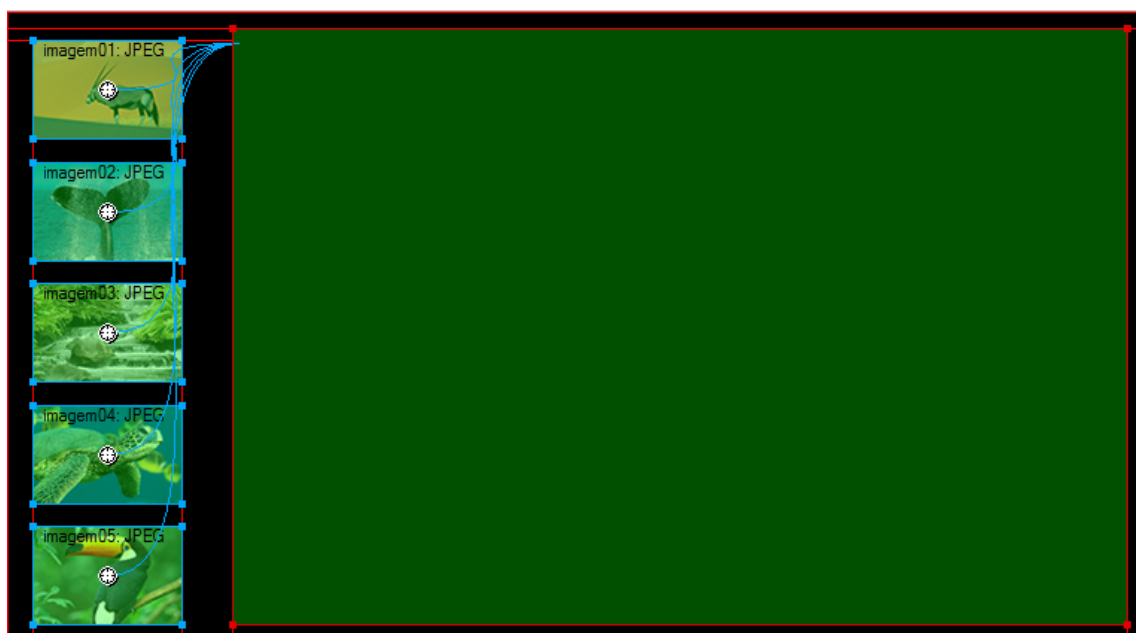
Renomeie cada um dos slices para nomes fáceis de serem identificados posteriormente como “imagem01”, “imagem02” e assim por diante.

Clique sobre a primeira imagem e depois arraste o botão de behavior (botão branco) até o slice repositório. Abre-se uma janela de swap Image, clique no botão More Options.



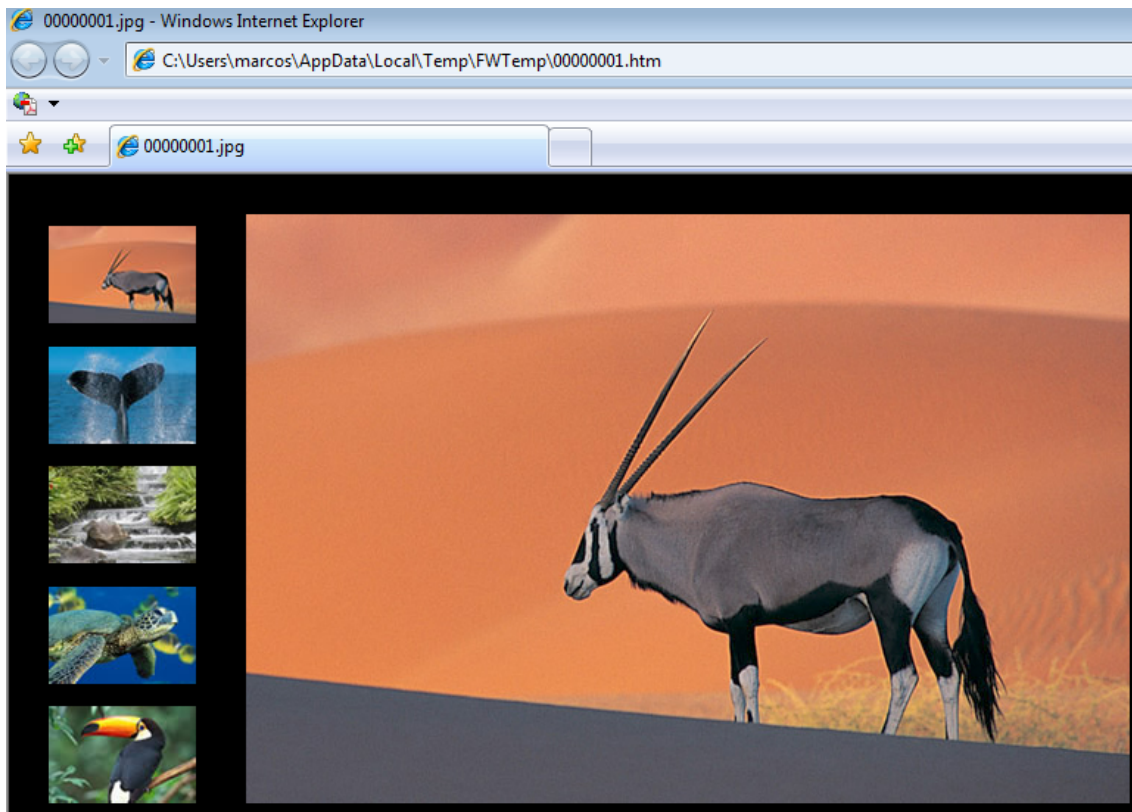


Marque a opção Image File e direcione para a sua imagem. Repita o processo para todas as suas imagens.



Observe que o Fireworks mostra linhas direcionando das miniaturas para o slice repositorio.

Pressione F12 em seu teclado para poder visualizar a animação no navegador.



No caso em questão nossas imagens aparecem apenas com o passar do mouse podemos mudar esse tipo de comportamento para que elas esperem o clique na imagem para fazer o mesmo.

Selecione a primeira miniatura, e chame a paleta Behaviors (Menu, Window, Behaviors). Observe que o comportamento é “onMouseOver”, que significa ao passar o mouse. Clique na fecha ao Aldo do Comportamento e mude para onClick. Ainda temos os eventos, onMouseOut, que executa o processo ao retirar o mouse do slice e onLoad, que executa o comando ao abrir a página.



Esses comportamentos são eventos da linguagem “Java script”, programas como o Fireworks, possuem uma interface visual para a criação de comando Java script.

Observe que ao sair da imagem a mesma sai da janela, deixando a tela vazia até que se clique novamente em outra imagem. Para corrigir isso, clique sobre a primeira miniatura e na paleta behaviors de um duplo clique onde está escrito Swap Image, abre-se a tela de edição de Swap Images, desmarque a opção “Restore Image onMouseOut”, essa opção desmarcada manterá a imagem na

tela até que seja clicado em outra miniatura.

Para que a sua galeria também não inicie com a área de imagens em branco, coloque a primeira imagem a ser aberta dentro da área do slice repositório.



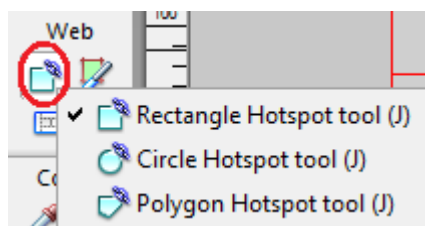
Para exportar nossa galeria de imagens, clique no Menu , File Export Wizard, na primeira opção clique em “Continue”, na segunda opção se você pretende ainda trabalhar ele no Dreamweaver, marque essa opção, caso contrário clique em “The WEB”. Clique em Continue, na tela de análise de imagens do Fireworks pode clicar em “Continue”. Na etapa final de exportação deixe o formato em JPG e a qualidade em 72 dpi. Finalize a exportação.

MAPAS DE IMAGENS

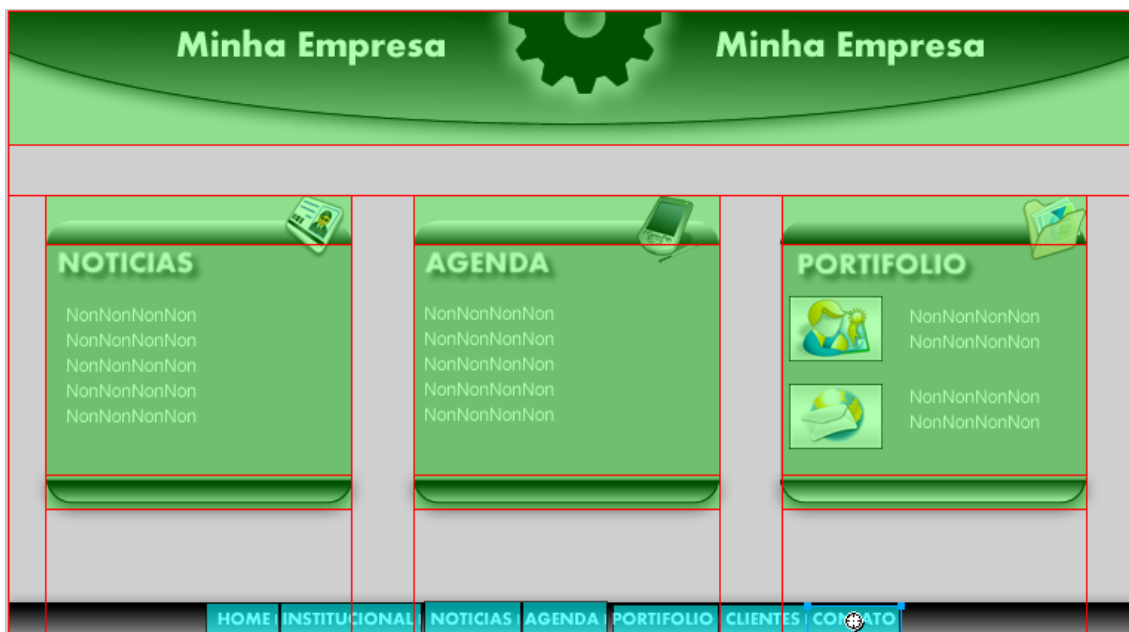
Podemos criar de nossas imagens áreas clicáveis para que venham a ser nossos mapas de imagens.

Crie uma imagem mais complexa ou importe uma imagem qualquer.

Junto ao botão de slice temos as opções de Hotspot.

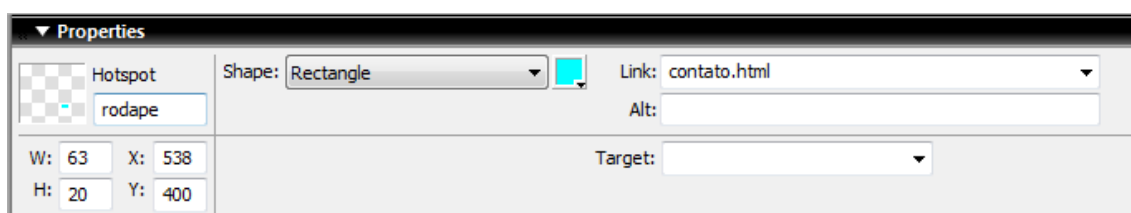


As opções são, retangular, elíptica e poligonal.



Ao terminar de se fazer o desenho é possível modificar as propriedades de seu mapa de imagens. Definindo link, nome e destino.

É importante também dar um nome ao Hotspot, pois podemos ter mais de um grupo de mapa de imagens em uma única página.



BITMAPS

O Modo de edição de Bitmaps do Adobe Fireworks permite trabalhar as imagens para uso em Web sites.

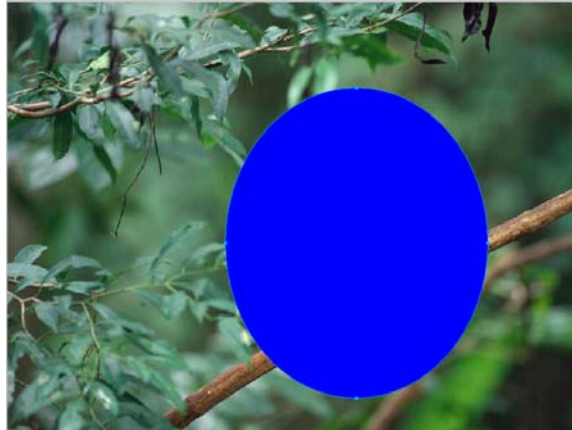


Ao se trabalhar com bitmaps, é importante salientar que as alterações de bitmap só poderão ser desfeitas, através de o comando desfazer CTRL+Z, ou através da paleta History. Caso os danos de sua imagem ultrapassem a quantidade máxima do comando desfazer ou do histórico, é possível retornar a ultima versão salva de seu objeto através do comando Reverter (Menu File, Revert).

Mascarando Bitmaps

Abra uma imagem qualquer no Adobe Fireworks.

Desenhe uma forma por cima de sua imagem.



Recorte seu objeto.

Clique na imagem de fundo

Menu Modify, Mask, Paste as Mask



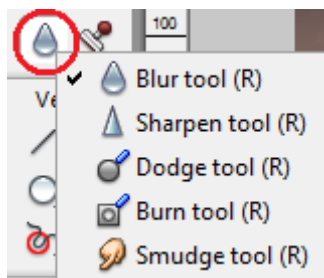
Podemos ainda aplicar efeitos do Adobe Fireworks em nossa máscara.



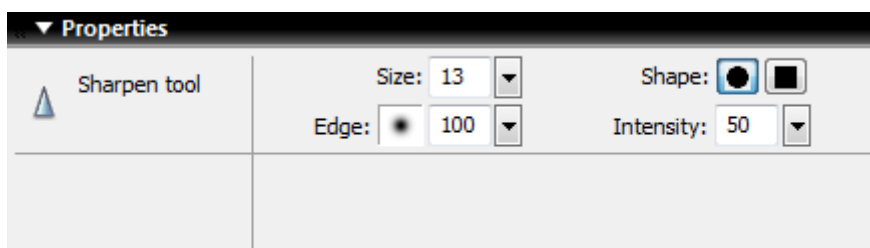
Ferramentas de desfoque

As ferramentas de desfoque permitem que possa trabalhar em sua imagem.

As ferramentas são Blur, Sharpen, Dodge, Burn e Smudge.



As propriedades da ferramenta podem ser alteradas pela barra de propriedades.



A opção SIZE, permite mudar o tamanho do pincel que vai aplicar a ferramenta, A opção EDGE é referente à suavidade da ferramenta. A opção Shape permite mudar a ponta de seu pincel. Em intensidade controlo a pressão do Pincel.



O uso dessas ferramentas é cumulativo, se você passar várias vezes sobre o mesmo local ele vai reaplicar o efeito.



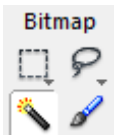
Imagem original



Imagem com efeitos aplicados

Ferramentas de seleção

As opções de ferramentas de seleção que temos são retangular, Oval, laço e laço poligonal e varinha mágica.



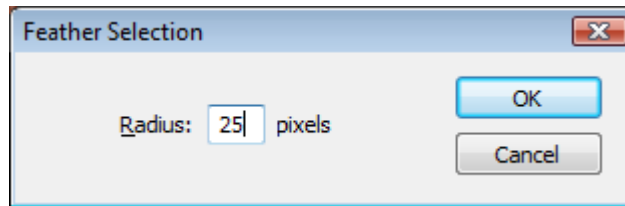
Criando um esfumaçamento

Abra uma imagem qualquer e desenhe ao redor dela um retângulo de seleção.



Clique no Menu Select e escolha Feather, defina a quantidade de pixels que

deseja esfumaçar.



Clique novamente no menu select e escolha Select Inverse, depois pressione DELETE. Depois deselectione (Menu select, deselect)



Rubber Stamp Tool

Também conhecida como carimbo, ela permite que se copie uma parte de uma imagem para outra parte facilmente.

Basta posicionar o mouse onde quer capturar, pressionar a tecla ALT e clicar. Depois é só ir copiando.



LEITURA COMPLEMENTAR

GIF, ou Graphics Interchange Format, é um formato gráfico popular para a Web. GIFs contêm um máximo de 256 cores. Além disso, os GIFs podem conter uma área transparente e vários quadros para animação. Imagens com áreas de cor sólida podem se compactar mais ao serem exportadas como GIFs. Um GIF é geralmente ideal para desenhos, logotipos, imagens com áreas transparentes e animações.

JPEG, desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group especificamente para imagens fotográficas ou com cores de alta densidade. O formato JPEG suporta milhões de cores (24 bits). Esse formato é o melhor para fotografias digitalizadas, imagens que usam texturas, imagens com transição de cores em dégradé e qualquer imagem que exija mais de 256 cores. **PNG**, ou Portable Network Graphic, é um formato gráfico versátil para a Web. Porém, nem todos os navegadores da Web podem visualizar gráficos PNG. O formato PNG pode suportar cores de até 32 bits, conter transparência ou um canal alfa e ser progressivo.

PNG é o formato de arquivo nativo do Fireworks. Porém, arquivos PNG Fireworks contêm informações específicas do aplicativo que não são armazenadas em um arquivo PNG exportado ou em arquivos criados em

outros aplicativos.

WBMP, ou Wireless Bitmap, é um formato gráfico criado para dispositivos de computação móveis, como telefones celulares e PDAs (Personal Digital Assistant, assistente pessoal digital). Esse formato é usado especificamente em páginas WAP (Wireless Application Protocol, protocolo de aplicações sem fio). O WBMP é um formato de 1 bit, portanto, só duas cores ficam visíveis: preto e branco.

TIFF, ou Tagged Image File Format, é um formato gráfico usado para armazenar imagens bitmap. TIFFs são usados com maior frequência em publicações impressas. Muitos aplicativos de multimídia também aceitam gráficos TIFF importados. BMP, o formato de arquivo gráfico do Microsoft Windows, é um formato de arquivo comum usado para exibir imagens bitmap. BMPs são usados primariamente no sistema operacional Windows. Muitos aplicativos podem importar imagens BMP.

PICT, desenvolvido pela Apple Computer, é um formato de arquivo gráfico normalmente usado no sistema operacional Macintosh. A maioria dos aplicativos para Mac pode importar imagens PICT.

Escolha de uma paleta de cores

GIFs e outros formatos de imagem de 8 bits contêm uma paleta de cores. A paleta de cores é uma lista de até 256 cores disponíveis para o arquivo. Somente as cores definidas na paleta de cores aparecem na imagem gráfica, porém algumas paletas de cores contêm cores que não estão no gráfico. As seguintes paletas estão disponíveis no Fireworks:

Adaptive (Adaptativa) é uma paleta personalizada derivada das cores reais do documento. As paletas adaptativas, em geral, produzem as imagens de melhor qualidade. **OBSERVAÇÃO** Os arquivos JPEG não são exceção. Para mais informações sobre controles de otimização de JPEG,. **OBSERVAÇÃO** Usando

a caixa de diálogo Save As (Salvar como) do Fireworks 8, é possível salvar todos os tipos de arquivos mencionados acima (exceto PICT, que só é suportado pela versão do Fireworks para Macintosh) nos formatos originais. O que não ocorria nas versões anteriores do Fireworks.

Web Adaptive (Adaptativa Web) é uma paleta adaptativa na qual as cores parecidas com cores websafe são convertidas para a cor websafe mais próxima. As cores websafe são aquelas que se originam da paleta

Web 216. Web 216 é uma paleta com as 216 cores comuns aos computadores Windows e Macintosh. Essa paleta é muitas vezes denominada paleta websafe ou à prova de navegador, pois produz resultados razoavelmente consistentes em vários navegadores da Web em qualquer plataforma, quando exibidas em monitores de 8 bits.

Exact (Exata) contém as cores exatas usadas na imagem. Somente as imagens contendo 256 cores ou menos podem usar a paleta Exact (Exata). Se a imagem contiver mais de 256 cores, a paleta será alternada para Adaptive.

O Windows e o Macintosh contêm 256 cores definidas pelos padrões da plataforma Windows ou Macintosh, respectivamente.

Grayscale (Tons de cinza) é uma paleta de 256 ou menos tons de cinza. A escolha dessa paleta converterá a imagem em tons de cinza.

Black and White (Preto e branco) é uma paleta que consiste somente em duas cores: preto e branco.

Uniform (Uniforme) é uma paleta matemática baseada em valores de pixels RGB.

Custom (Personalizada) é uma paleta que foi modificada ou carregada de uma paleta externa (arquivo ACT) ou um arquivo GIF. O ajuste da paleta de

cores durante a otimização afeta as cores da imagem. É possível otimizar e personalizar paletas de cores com o uso da tabela de cores no painel Optimize.