

Tutorial 2 – Fireworks CS3

...: Técnicas básicas para a ferramenta Caneta (Pen-tool) - Parte 1:..

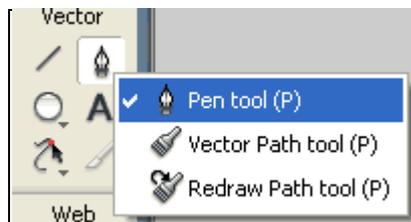
::Objetivo::

Mostrar algumas técnicas básicas de uso da ferramenta Caneta (Pen-Tool).

Nesta primeira parte tratarei do emprego da ferramenta para construção, modificação e manipulação de polígonos. Desta forma trabalharemos com segmentos retos somente.

::A ferramenta::

Você acessa a ferramenta Caneta no menu de ícones do FW abrindo um sub menu contendo três ferramentas vetoriais, conforme mostrado a seguir:



menu de abertura da ferramenta caneta

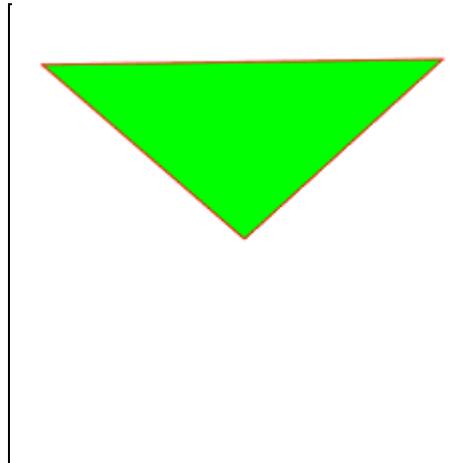
::Exercício básico número 1::

Construção uma forma poligonal simples. Começaremos construindo um triângulo com lados e preenchimento coloridos.

1. Abra um novo documento com tamanho de canvas (ou palco ou área de trabalho) de 600 x 600 pixels e escolha a cor branca #FFFFFF para o fundo;
2. Escolha a cor vermelha #FF0000, para o traço menu  de seleção da cor do traço e escolha a cor verde #00FF00 para o fundo menu de seleção da cor do fundo .
3. Pegue a ferramenta caneta conforme mostrado na figura do sub menu acima;
4. Leve o ponteiro do mouse para cima do canvas e note que o ponteiro agora assumiu a forma de uma pena de caneta com uma pequena marca em forma de x (xis) abaixo e à direita;
5. Coloque o ponteiro do mouse em um ponto próximo ao canto superior esquerdo de canvas e clique/solte. Note que ficou marcado um quadradinho azul em canvas e o xis do ponteiro transformou-se em um V de cabeça para baixo e levemente rotacionado;
6. Leve o ponteiro do mouse para um ponto próximo ao canto superior direito de canvas. Note que agora o ponteiro do mouse não tem qualquer marca adicional (é somente a pena de caneta) e age como se tivesse um elástico na cor azul atado no ponto inicial clicado e na ponta da pena da caneta;
7. Clique e solte a seguir leve o ponteiro do mouse para um ponto próximo ao meio de canvas e clique e solte. Note como aparece e desaparece a marca na pena e também como continua o efeito do "elástico" que eu descrevi acima.
8. Agora leve o ponteiro do mouse para cima do primeiro ponto construído até que a marca na pena de caneta se transforme em um círculo e clique.
9. **Terminado.**
Importante: Vamos largar a ferramenta Caneta. Para isto clique na ferramenta de seleção

do FW que é a seta branca do menu de ícones  menu de seleção do FW e depois clique em um ponto qualquer no canvas.

10. Você deve ter terminado com um belo triângulo de lados na cor vermelha e preenchido na cor verde. Se não ficou assim, faça tudo outra vez! :-).



o triângulo construído

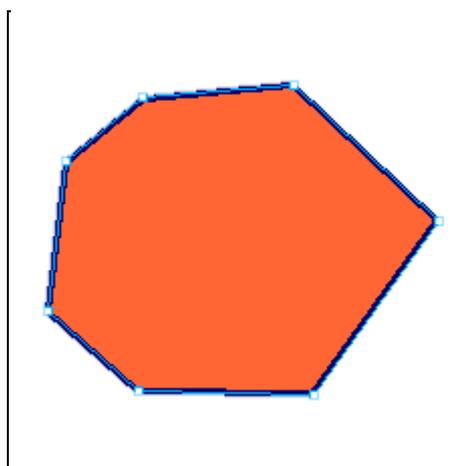
Nota: Os vértices do polígono são chamados de pontos de âncora.

Você pode selecionar o triângulo e mudar as cores do traço e do preenchimento. Experimente com algumas cores.

::Exercício básico número 2::

Edição de uma forma poligonal simples. Vamos agora aprender como excluir, adicionar e mover pontos de âncora em uma forma poligonal.

Usando o que você aprendeu, construa um polígono de sete lados (heptágono) como mostrado na figura a seguir:



Um heptágono irregular

Selecione o polígono e faça o seguinte:

1. Coloque o ponteiro do mouse sobre um ponto de âncora, clique, arraste até o centro e solte. Faça o mesmo com outro ponto de âncora e arraste para fora do polígono. Tecle Ctrl + Z duas vezes para desfazer as ações e recuperar a forma original. É assim que conseguimos modificar a posição dos pontos de âncora;
2. Tendo voltado a forma original (lembre-se que Ctrl + Z - undo - desfaz o que foi feito) vamos colocar novos pontos de âncora na forma.
Selecione o polígono. Pegue a ferramenta caneta e leve o ponteiro do mouse para cima de um dos lados. Observe que aparece um sinalzinho de + (mais) junto a pena da caneta, então clique sobre o lado para inserir um novo ponto de âncora. Faça o mesmo em outro lado. Ctrl + Z duas vezes, para voltar a forma original.
3. Agora vamos retirar um ponto de âncora existente. Com a forma selecionada e tendo pegado a pena da caneta leve o ponteiro do mouse para cima de uma âncora. Observe que aparece um sinalzinho de — (menos) junto a pena da caneta, então clique sobre a âncora para retirá-la. Faça o mesmo em outra âncora. Ctrl + Z duas vezes para voltar a forma original.

...: Técnicas básicas para a ferramenta Caneta (Pen-tool) - Parte 2 :..

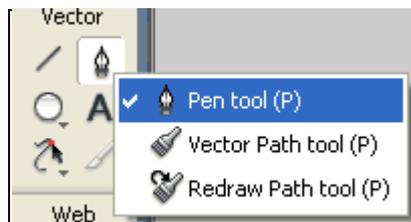
::Objetivo::

Mostrar algumas técnicas básicas de uso da ferramenta Caneta (Pen-Tool).

Nesta segunda parte tratarei do emprego da ferramenta para construção, modificação e manipulação de curvas.

::A ferramenta::

Você acessa a ferramenta Caneta no menu de ícones do FW abrindo um sub menu contendo três ferramentas vetoriais, conforme mostrado a seguir:

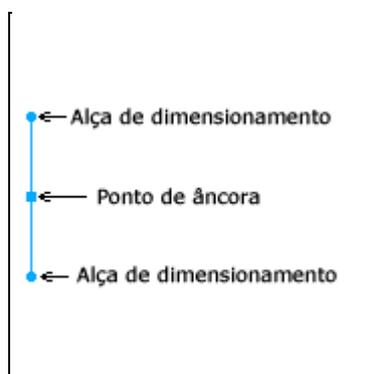


Menu de abertura da ferramenta caneta

::Exercício básico número 1::

Construção uma forma curva. Começaremos construindo uma curva simples.

1. Abra um novo documento com tamanho de canvas (ou palco ou área de trabalho) de 600 x 600 pixels e escolha a cor branca #FFFFFF para o fundo;
2. Escolha a cor vermelha #FF0000, para o traço  menu de seleção da cor do traço e escolha a cor verde #00FF00 para o fundo menu de seleção da cor do fundo 
3. Pegue a ferramenta caneta conforme mostrado na figura do sub menu acima;
4. Leve o ponteiro do mouse para cima do canvas e note que o ponteiro agora assumiu a forma de uma pena de caneta com uma pequena marca em forma de x (xis) abaixo e à direita;
5. Coloque o ponteiro do mouse em um ponto próximo ao meio e no lado esquerdo de canvas e clique e arraste para baixo:

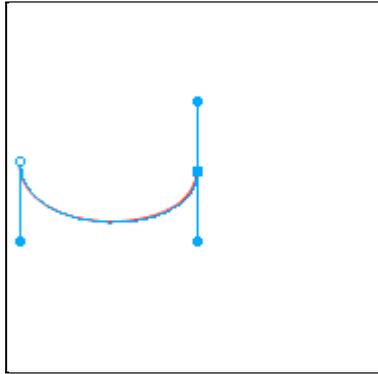


Clicar e arrastar para baixo

6. Leve o ponteiro do mouse para um ponto próximo ao centro de canvas. Note que agora o ponteiro do mouse carrega consigo um traçado azul de caminho da curva a ser

desenhada.

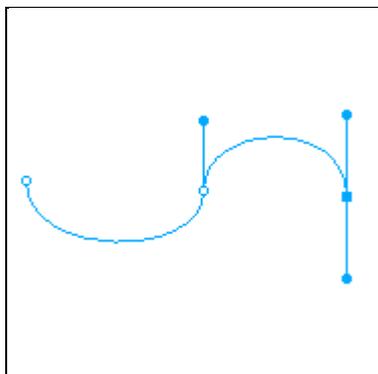
Clique no centro de canvas e arraste para cima:



Clicar e arrastar para cima

7. Vamos repetir a operação, mas agora continue, levando o ponteiro do mouse para um ponto próximo ao lado direito de canvas. O ponteiro do mouse continua carregando o traçado azul de caminho da curva a ser desenhada.

Clique no lado direito de canvas e arraste para baixo:

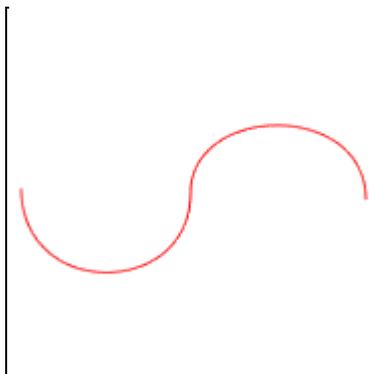


Clicar e arrastar para baixo

8. Vamos largar a ferramenta Caneta. Para isto clique na ferramenta de seleção do FW que é a seta branca do menu de ícones menu de seleção do FW e depois clique em um ponto qualquer no canvas.

Notar que ao levar o mouse para clicar na seta o traçado azul acompanha o mouse até que ele abandone canvas.

9. Você deve ter terminado com um bela curva reversa na cor vermelha. Se não ficou assim, faça tudo outra vez! :-).



Curva reversa na cor vermelha

10. Na curva que você acabou de construir tente fazer as seguintes manipulações a título de exercícios. Comece sempre selecionando a curva para aparecer os pontos de âncora e alças de dimensionamento.

1. Coloque o ponteiro do mouse sobre o ponto de âncora no centro de canvas até que o ponteiro se transforme em um triângulo. Clique e arraste em várias direções para ver como controlar o posicionamento das âncoras e modificar o traçado das curvas. Solte em um ponto qualquer para modificar o traçado. A seguir tecle Ctrl + Z para voltar à curva original;
2. Coloque o ponteiro do mouse sobre o ponto superior da alça de dimensionamento do ponto de âncora à direita de canvas até que o ponteiro se transforme em um triângulo. Clique e arraste em várias direções para ver como controlar as aberturas e o posicionamento das curvas. Solte em um ponto qualquer para modificar o traçado. A seguir tecle Ctrl + Z para voltar à curva original;
3. Faça o mesmo com as demais alças de dimensionamento da curva
4. Clique e arraste o ponto de âncora à direita, para cima do ponto de âncora à esquerda.

...: Construção de um CD:..

::Objetivo::

Mostrar uma técnica de construção de um CD.

::Novo documento::

Abra o FW

Tecla **Ctrl + N** ou selecione, File ==> New para abrir a caixa de diálogo "Novo documento", conforme mostrado na figura abaixo.

Ajuste as dimensões de Canvas (palco, área de trabalho, tela, etc...) para:

Largura: 200 pixels - Altura: 200 pixels

Cor da Tela: #000000 (cor: preta).

Tecla OK.

::Criando a forma base::

Acompanhe a numeração na figura a seguir

1-) Desenhe um círculo com cor de preenchimento contrastante com a cor do palco. Neste tutorial usei a cor amarela em palco preto.

Para desenhar um círculo selecione a **ferramenta ellipse**, clique e arraste no palco com a tecla **Shift** pressionada. Não se preocupe com o tamanho do círculo ao desenhá-lo, pois você ajustará este tamanho para **W = 100 e H = 100** no inspetor **Properties** (ver na figura);

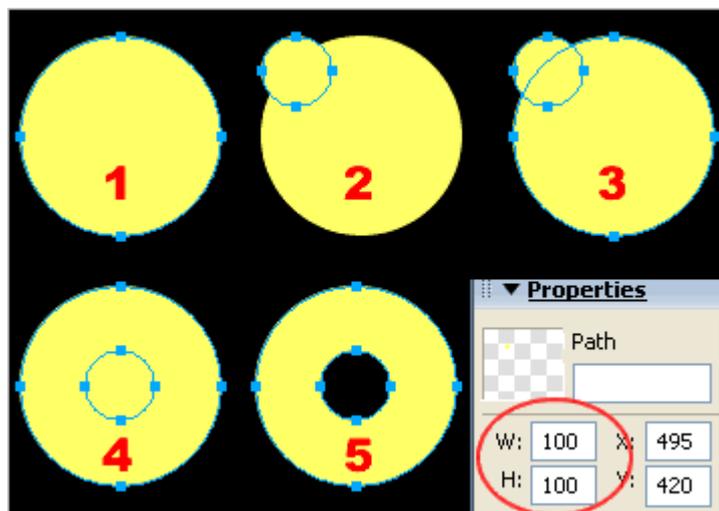
2-) Selecione o círculo que você acabou de desenhar e tecla **Ctrl + Shift + D** para cloná-lo e em seguida ajuste as dimensões do clone no inspetor Properties para **W = 35 e H = 35**. Agora você tem no palco um círculo de **diâmetro = 100** e outro de **diâmetro = 35**, como mostrado em (2);

3-) Agora vamos alinhar os dois círculos. Selecione os dois e tecla **Ctrl + Alt + 2** e depois **Ctrl + Alt + 5**. Com estes comandos você alinhará os círculos na vertical e na horizontal como mostrado em (4)

4-) Selecione os dois círculos e abra o menu **Modify ==> Combine Paths ==> Punch**

para furar o círculo maior como mostrado em (5)

Aqui termina a construção da forma base.



::Construir a parte central do cd e aplicar gradiente::

Acompanhe a numeração na figura a seguir.

Os passos desta fase são iguais ao da fase anterior.

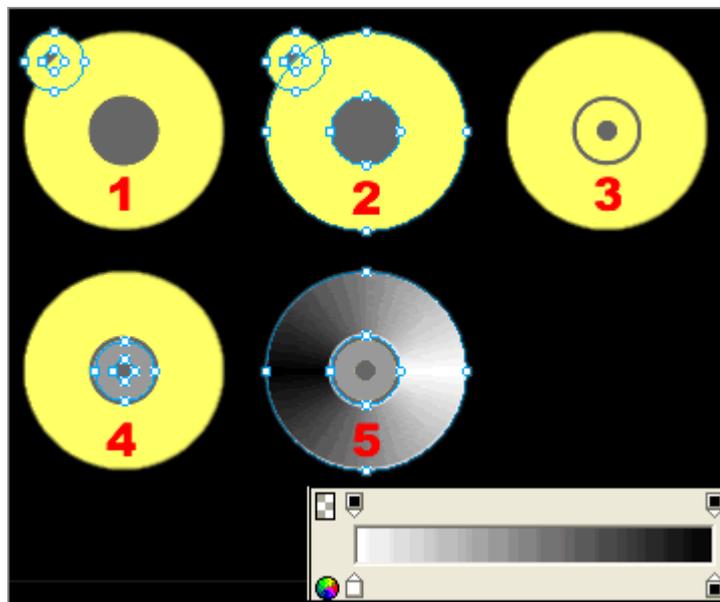
1-) Selecione o círculo furado que você acabou de desenhar e tecle **Ctrl + Shift + D** para cloná-lo e em seguida ajuste as dimensões do clone no inspetor **Properties** para **W = 30 e H = 30**. Agora você tem no palco um círculo furado de diâmetro = 100 e outro de diâmetro = 30, como mostrado em (1);

2-) Agora vamos alinhar os dois círculos. Selecione os dois e tecle **Ctrl + Alt + 2** e depois **Ctrl + Alt + 5**. Com estes comandos você alinhará os círculos na vertical e na horizontal como mostrado em (3);

4-) Selecione o círculo menor e mude sua cor de preenchimento para #666666 (cinza) e o traço de contorno na **cor branca de 1px soft**;

5-) Selecione o círculo maior e aplique um preenchimento gradiente assim:

Tipo de gradiente: Cone cor branca para preta e o traço de contorno na **cor branca de 1px soft**.

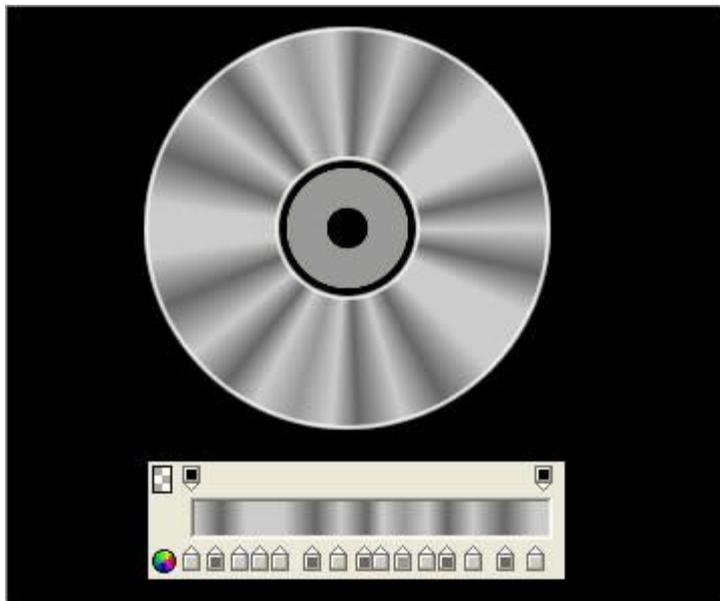


::O acabamento::

No controle das cores do gradiente vá clicando seguidamente entre os marcadores inicial e final para colocar vários marcadores de cor um ao lado do outro como mostrado na figura.

Ajuste a cor de cada um dos marcadores em tons de cinza como mostrado

(eu usei #CCCCCC - #999999 - #666666). Aqui você deve ir fazendo experiências com as cores e o espaçamento entre marcadores até obter um efeito legal.



::Efeitos variados::

Para obter efeitos de cores e de profundidade no cd que você acaba de construir faça algumas cópias.

Selecione cada uma das cópias e tecle **Ctrl + Shift + Alt + Z** para transformá-la em bitmap;

Para mudar a cor: menu **Filters ==> Adjust colors ==> Hue/saturation**;

Na caixa de diálogo que se abre marque a caixinha Colorize e ajuste os três controles deslizantes até obter uma cor legal;

Para aplicar 3D: menu **Modify ==> Transform ==> Distort**

Arraste as alças de distorção até obter o efeito desejado;

Veja alguns resultados na figura abaixo.

