



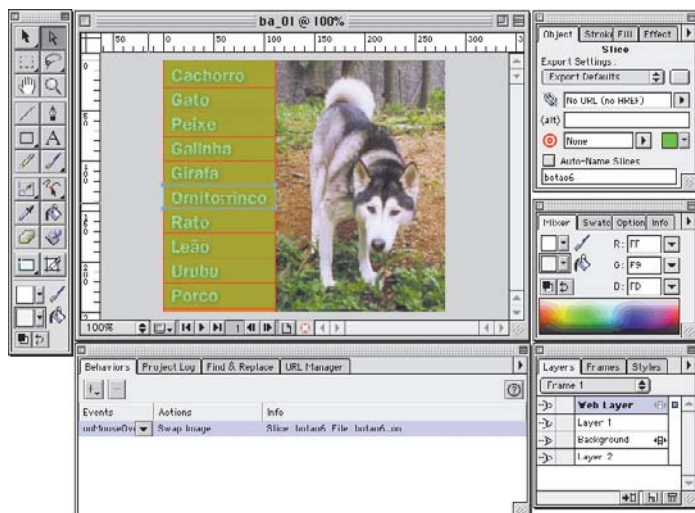
A Macromedia segue forte na sua corrida contra a Adobe. Depois de tentativas meio frustradas nas áreas tradicionais, com lançamentos sem grande sucesso – como o XRes e o Extreme 3D – e apenas com o FreeHand e o Director mantendo a casa em ordem, ela resolveu entrar de cara nas mídias interativas. Apostou muito, investiu mais ainda e saiu correndo atrás de tudo o



que era novidade no meio. Foi comprando tecnologias aqui e ali e emplacando sucessos expressivos, como o Flash, o Shockwave e o Dreamweaver. E, mais recente-

mente, o Fireworks, editor de imagens que consegue misturar informações bitmap e vetoriais, utilizando um novo formato de arquivo, o PNG. Suportado em todos os browsers, podendo ser gerado no Photoshop e homologado pelo WWW Consortium, o PNG (pronuncia-se ping) estranhamente não é utilizado por ninguém na Web. Mas tudo bem, porque o Fireworks consegue trabalhar com praticamente todos os tipos de arquivos de imagens.

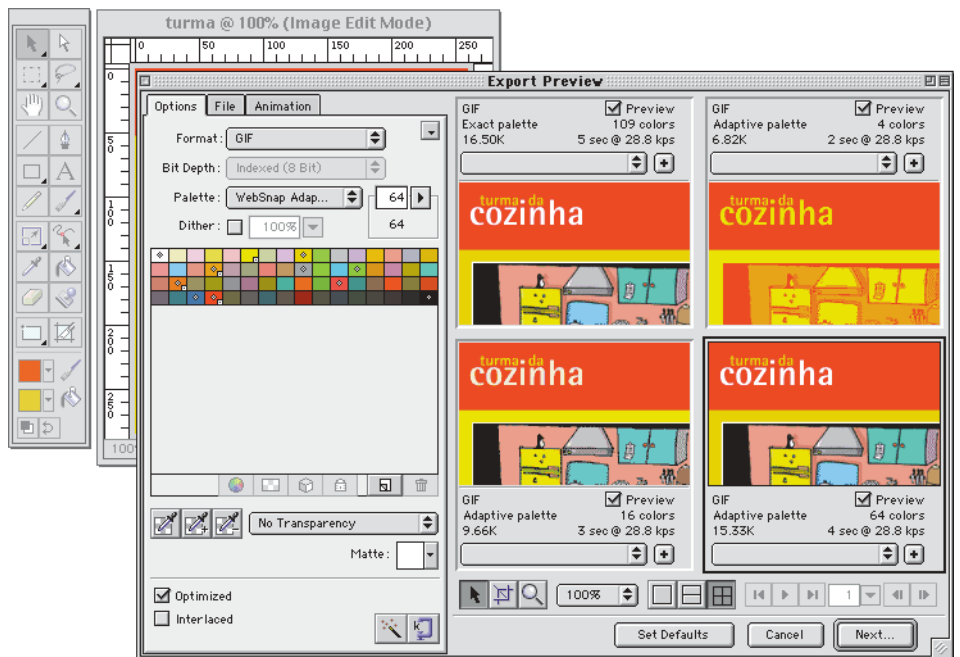
Agora chega a versão 2.0 do Fireworks, a primeira ferramenta de edição de imagens exclusiva para Web. É aí que a Macromedia bate forte na concorrência, dizendo que o Fireworks é a solução perfeita para os profissionais de Web design. Isso fez com que a Adobe acabasse lançando seu editor de imagens para Web, o ImageReady – principal rival do Fireworks –, que tem como vantagem ser uma cópia otimizada do Photoshop, voltada para geração de GIFs, JPEGs e o incompreendido PNG. E ainda lançou o Adobe ImageStyler, para aplicar outros efeitos específicos de imagens de Internet.



Extra, extra! Programa da Macromedia fica com a cara da Adobe

Fireworks 2.0

Revisão da interface torna editor de imagens muito mais amigável



Cara de Photoshop

As principais novidades em relação à versão 1.0 são as significativas mudanças na interface, aproximando muito mais a “cara” do Fireworks com a do Adobe Photoshop e, por tabela, com a do ImageReady. Todo mundo tá careca de saber – exceto umas publicações chinfrins que

existem por aí – que a posição do Photoshop no “quesito” edição de imagens ninguém pega, ninguém toma. A Macromedia tem consciência disso e não perdeu tempo em atualizar a interface do Fireworks. Aliás, têm sido muito comuns as mudanças radicais durante as primeiras versões dos programas da Macromedia. A empresa não tem pudor algum de mudar radicalmente as interfaces, observando as características dos con-

Edição de imagens exclusiva para a Web

correntes e aprimorando seus produtos. Em alguns casos, como nessa versão 2.0 do Fireworks, fica explícita até a cópia de características bacanas do ImageReady. Um exemplo é o esquema de trabalhar com as cores na hora de exportar as paletes de GIF. Agora, como no ImageReady, você pode escolher uma determinada cor da paleta e travá-la ou adaptá-la para a paleta padrão Web, defini-la como transparência etc.

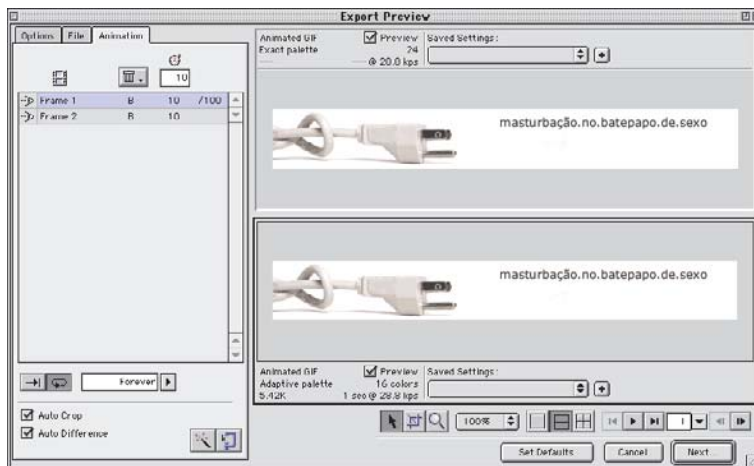
Do ponto de vista produtivo, as paletes ficaram bem mais organizadas em relação à versão anterior. O melhor é que as mudanças priorizaram as funções mais utilizadas, facilitando muito mais o uso do programa. De cara, percebe-se que acabou aquela coisa de três toolbars diferentes. As funções de Slice (ferramenta que picota a imagem e gera pedaços para serem construídos numa tabela de HTML) e os Hot-Spots (famosos mapas de imagem que contêm informações de links dentro da imagem) ficam no Toolbox principal, junto com as informações de cores (foreground e background). Além disso, em todo arquivo aberto é criado um

layer especial, chamado Web Layer, onde ficam todos os elementos que a Macromedia chamou de Web Objects – exatamente as informações sobre Slice e HotSpot. Isso facilita muito a edição das imagens, permitindo que o usuário aplique efeitos sobre elas – tais como *drop shadow*, *emboss*, *inner/outer bevel* e *glow* – e, ao mesmo tempo, vá pensando no produto final que ele pretende gerar, ou seja, nos GIFs, JPEGs e HTMLs exportados que vão compor as páginas do seu site.

Dois em um

Ficou muito mais fácil controlar as propriedades dos Web Objects na paleta Object e ainda mais fácil controlar os efeitos de Internet (*rollover* e informação de *status bar*, por exemplo) através da paleta Behavior, que explica didática e automaticamente como realizar os efeitos. Acabou aquela sensação de samba do crioulo doido que se tinha na versão anterior. Com uma passada rápida pelo tutorial, dá para sacar legal como trabalhar bem com o novo Fireworks. Ele ficou bem mais amigável. A Macromedia afirma que a concorrência não tem vez, pois o Fireworks consegue fazer imagens comprimidas em JPEG ficarem com a metade do tamanho do que as feitas no Photoshop, sem perda de qualidade. Em nos-

tos testes pudemos comprovar essa afirmação. Mas isso não é o mais importante aqui. O importante mesmo é que o Fireworks faz sozinho o trabalho de dois programas da Adobe. Para se fazer tudo o que o Fireworks faz, é preciso usar em conjunto o ImageReady e o ImageStyler e, ainda sim, é capaz de os dois levarem pau. Só para exemplificar, o Fireworks permite que o usuário picote uma figura da forma mais eficiente (não apenas limitado as guias, como no ImageReady), componha essa figura utilizando ao mesmo tempo JPEGs e GIFs, utilize informações de *rollover* dentro dos pedaços da mesma, nomeie e coloque cada pedaço da composição onde você quiser e, ainda, gere o HTML com a tabela que vai montar o gráfico e com os devidos efeitos. Tudo de uma vez só, sem muita complicação.



Um banner dessa série ganhou um Cyber Leão de Ouro em Cannes. Dá-lhe, Jean!

A animação é uma coisa que precisa melhorar um pouquinho. Nesse ponto, o ImageReady é bem mais intuitivo. No Fireworks, o usuário mais desavisado pode se enrolar todo na hora de exportar a animação, com aquela história do que some e o que aparece entre os frames. Para quem não quer dor de cabeça, o Fireworks ainda tem o Export Wizard, que é um tipo de guia para exportar direito uma imagem, muito útil para aqueles que estão começando a mexer com imagens otimizadas para Web. O soco no estômago da Adobe talvez seja a integração total entre o Fireworks e o Illustrator (e o FreeHand, é claro). Ele importa arquivos, com direito a trazer toda a informação de layers, ignorar ou não a escala e o anti-alias, importar os elementos vetoriais como editáveis e, para quem precisa animar, converter layers em frames. Uma mão na roda para os Web designers espertos.

São essas coisas que estão fazendo do Fireworks um programinha cada vez mais querido no meu desktop. Falta pouquinho para ele ficar perfeito. Quem quiser experimentar, é só baixar o programa no site da Macromedia e testar por alguns dias. Aconselho sempre dar uma passadinha pelo tutorial bacaninha, que tem sido, cada vez mais, uma marca legal dos produtos Macromedia. **M**

JEAN BOËCHAT

É diretor de arte na AlmapBBDO/No Media e enrolou demais para escrever esta matéria.



Imagens JPEG ficam com metade do tamanho das salvas pelo Photoshop

O fato é que a Adobe já acusou o golpe e promete integrar as melhores funções de seus programas "para Web" na próxima versão do Photoshop (*ver TidBits nesta edição*). Isso faz muito sentido, já que designer que é designer não abre mão de seu Photoshop.

FIREWORKS 2.0



Quem faz: www.macromedia.com

Macromedia: (011) 5185-2824