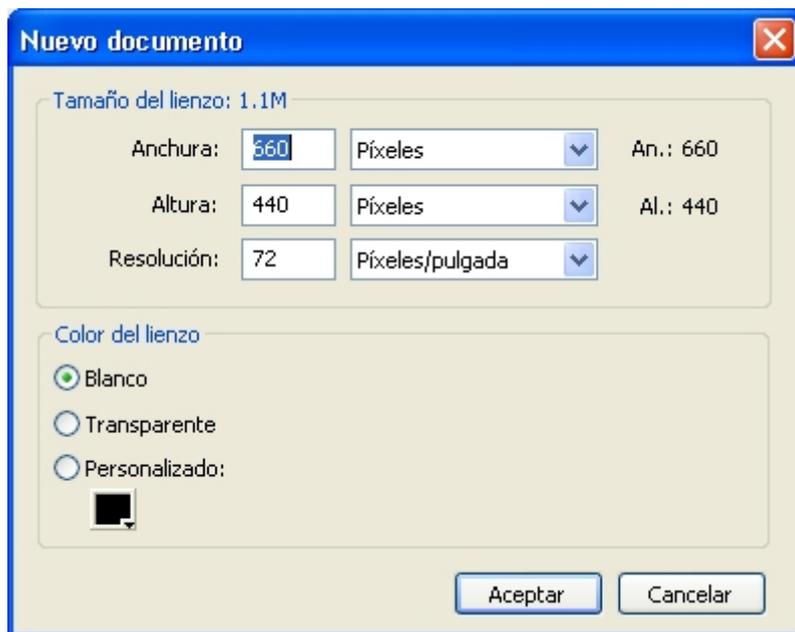


Tutorial de Fireworks MX 2004

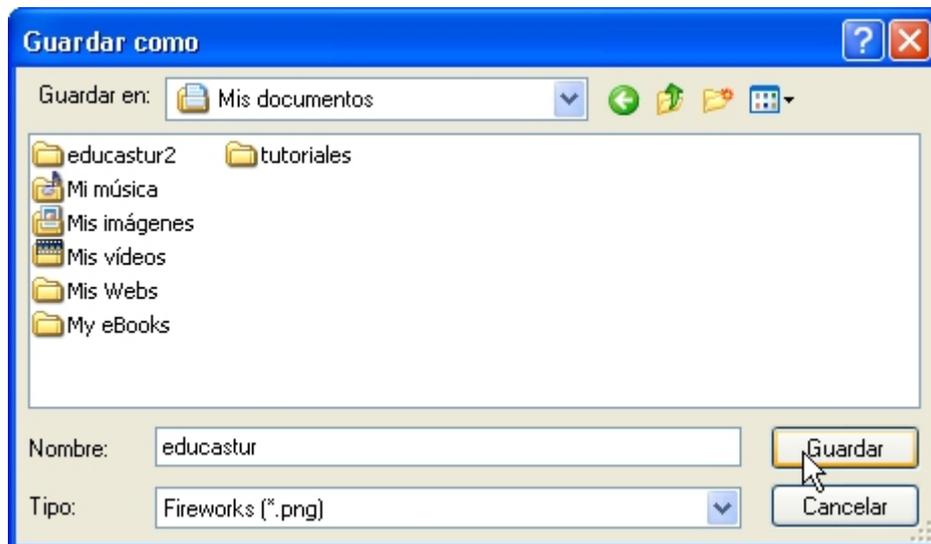
Fireworks MX 2004 es un programa de la saga Macromedia que facilita el diseño de gráficos vectoriales y de mapa de bits con múltiples efectos y posibilidades. Asimismo proporciona herramientas para el diseño de imágenes estáticas e interactivas optimizadas para la web.

1. Crear un documento nuevo en Fireworks

1. En Fireworks, elige **Archivo > Nuevo**. Se abre el cuadro de diálogo **Nuevo documento**. Introduce el ancho y alto en píxeles y el color del lienzo: blanco, transparente y personalizado. Clic en el botón **Aceptar**.



2. Para guardar el documento, selecciona **Archivo > Guardar como**. Se abre el cuadro de diálogo **Guardar como**



3. Localiza la carpeta donde desees guardar el documento.

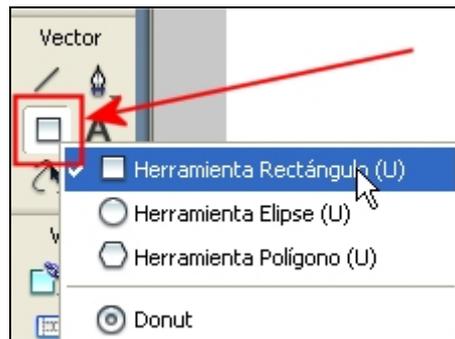
4. Asigna un nombre al archivo.
5. Clic en el botón Guardar.

La barra de título muestra el nombre del archivo nuevo con la extensión PNG. PNG es el formato de archivo propio de Fireworks.

2. Crear objetos vectoriales

Vamos a crear un rectángulo en el documento.

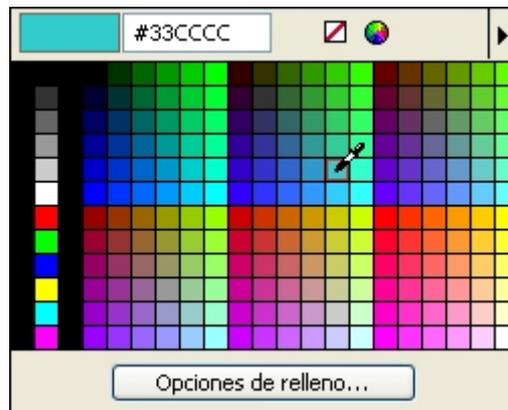
1. Selecciona la herramienta **Rectángulo** en la sección **Vector** del panel **Herramientas**.



2. En el **Inspector de Propiedades**, haz clic en el cuadro de color de relleno .



3. Se abre una ventana emergente de color de relleno. Escribe #FFCC00 en el cuadro de texto de la parte superior. Pulsa <enter> para confirmar.



4. Selecciona color del trazo haciendo clic en el cuadro color de trazo del **Inspector de Propiedades**.



5. En la ventana de documento, sitúa el puntero en cruz sobre el lienzo, pincha y arrastra hacia abajo y hacia la derecha para crear el rectángulo. Al soltar el botón del ratón, aparece un rectángulo con las opciones de color definidas.



6. Teclea los valores **An** y **Al** en el **Inspector de Propiedades** para definir exactamente las dimensiones del rectángulo.

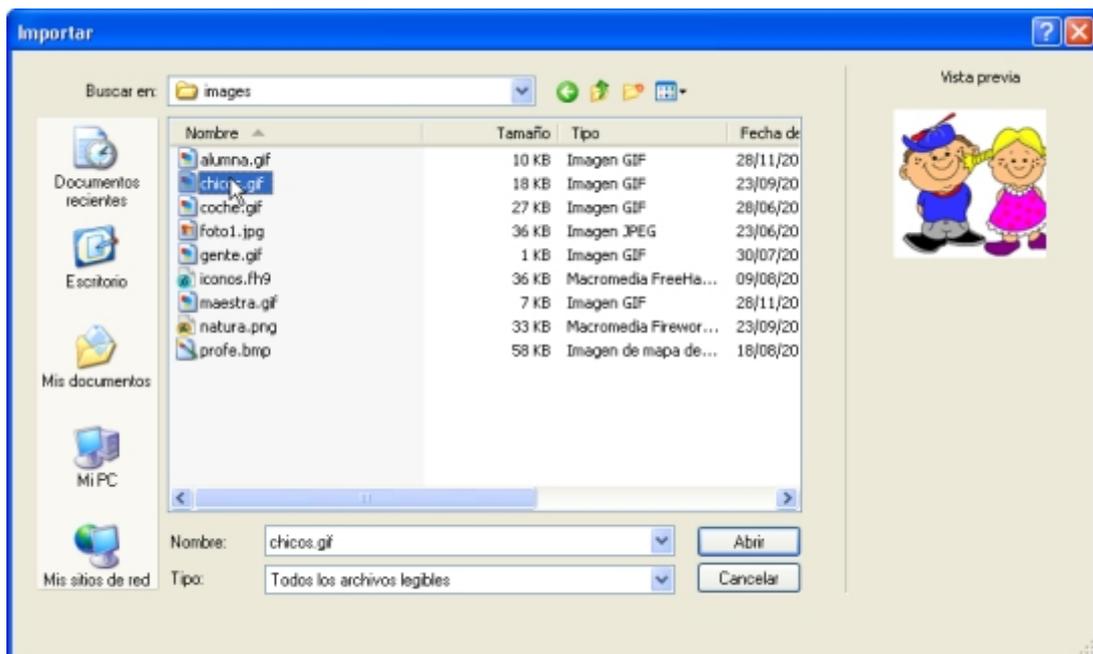


7. Selecciona la herramienta **Puntero**. Pincha y arrastra el rectángulo para situarlo en la parte del lienzo que desees. Puedes introducir los valores **X** e **Y** en el **Inspector de propiedades** para ubicarlo con más precisión.



3. Importar un archivo de imagen

1. Elegir **Archivo > Importar**.
2. Localiza la carpeta donde se encuentra el archivo.
3. Selecciona el archivo de imagen a importar.
4. Clic en el botón **Abrir**.
5. Sitúa el puntero de inserción en el lugar deseado del lienzo.
6. Clic en cualquier punto externo a la imagen para deseccionarla.

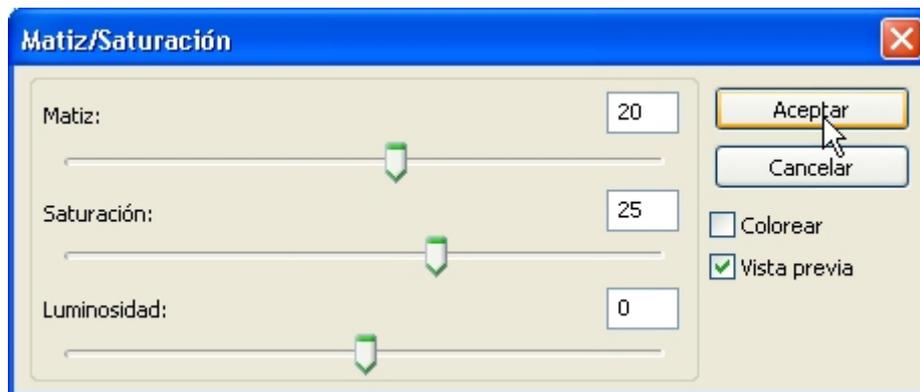


4. Añadir efectos a una imagen

1. Importa un archivo de imagen al lienzo
2. Clic en la imagen para seleccionarla
3. En el **Inspector de propiedades**, clic en el botón **Añadir efectos** (tiene el signo +).



4. En el menú emergente puedes seleccionar el efecto que más te agrade. Se mostrará un cuadro de diálogo donde podrás personalizar algunos parámetros del mismo. En este caso vamos a seleccionar **Ajustar color > Matiz/Saturación**.
5. Se abre el cuadro de diálogo **Matiz/Saturación**.



6. Modifica el valor **Matiz** a 25 y la **Saturación** a 20. Activa la opción **Colorear**. De esta forma la imagen tomará un tono sepia como si se tratase de una foto antigua. Clic en el botón **Aceptar** para concluir.

Nota: Puedes añadir varios efectos a una imagen. Para eliminar un efecto, haz clic sobre él en el **Inspector de Propiedades** y pulsa el botón con signo –

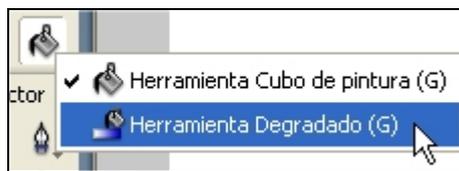
5. Aplicar una máscara a una imagen

Una máscara es una capa que se sitúa encima de una imagen para añadirle efectos más atractivos.

1. Con la herramienta **Puntero** selecciona la imagen de mapa de bits.
2. Clic en el botón **Añadir máscara** situado en la base inferior del panel **Capas**. . Si este panel no está visible elige **Ventana > Capas**
3. A la imagen seleccionada se le añade una máscara transparente vacía. Observa el panel **Capas**. La que contiene la imagen muestra un rectángulo a su lado para indicar que tiene una máscara.



4. Vamos a añadir un degradado a la máscara. Asegúrate de que la miniatura de la máscara en el panel **Capas** está seleccionada.
5. Pulsa y mantén el botón **Cubo de Pintura** y selecciona la herramienta **Degradado**.



6. Clic en el cuadro **Color de Relleno** del **Cuadro de herramientas**. Se despliega un panel donde debes pulsar en el botón **Opciones de relleno**.
7. En la lista de tipo de relleno elige **Degradado**. En tipo de degradado selecciona **Lineal** y en tipo de degradado lineal activa la opción **Negro, blanco**. Aunque no es el caso, podrías pulsar en el botón **Edición** para personalizar con detalle este degradado.



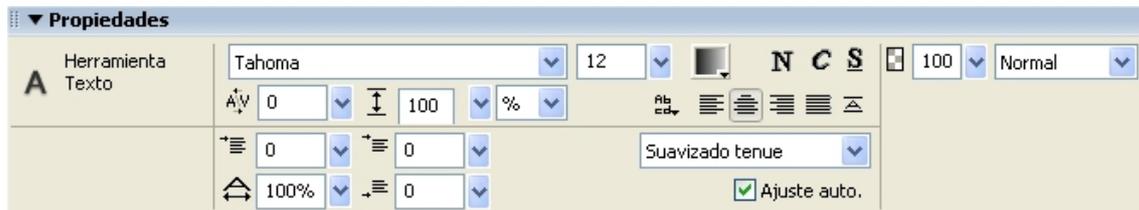
8. Clic fuera de la ventana para cerrar este panel de edición del degradado.
9. Pincha en el borde izquierdo de la imagen y arrastra el puntero **Degradado** hasta el borde derecha. Suelta el botón del ratón. Observa que la imagen se desvanece hacia la derecha siguiendo el patrón de degradado de la capa máscara.

6. Insertar un texto

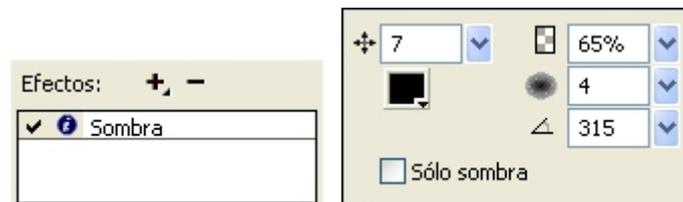
1. Activa la herramienta **Texto** en la sección **Vector** del panel **Herramientas**.



- En el **Inspector de propiedades** configura las propiedades del mismo: fuente, tamaño, color, estilo, interlineado, escala, etc.

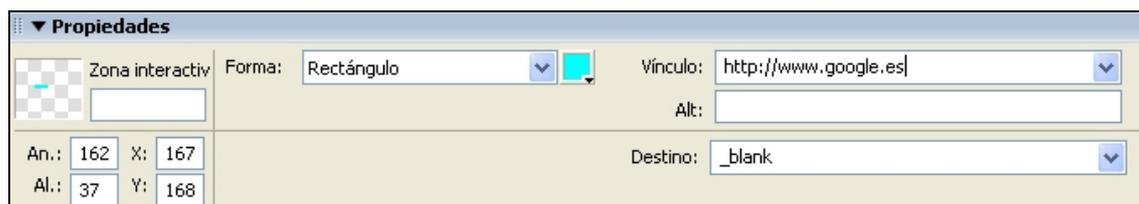


- Clic en el centro del lienzo. Se crea un cuadro de texto vacío. Escribe tu título. Observa que la anchura del bloque se amplía a medida que escribes.
- Clic fuera del bloque de texto para aplicar el texto tecleado.
- Selecciona la herramienta **Puntero** para pinchar y arrastrar con intención de colocar el cuadro de texto donde desees dentro del lienzo.
- Para añadirle el efecto **Sombra** a este cuadro de texto, clic en el botón **Añadir efecto** (botón con signo +) en el **Inspector de propiedades**. Selecciona **Sombrear e iluminar > Sombra**. Configura sus parámetros y haz clic fuera de este panel para que el texto adquiriera este efecto.



Para añadirle un hipervínculo:

- Clic derecho sobre el cuadro de texto o mapa de bits y selecciona la opción **Insertar Zona Interactiva**. Esto crea una capa encima del objeto a la cual ya es posible añadirle un hipervínculo.
- Esa Zona Interactiva ahora se muestra seleccionada y sus propiedades aparecen en el **Inspector de Propiedades**. Teclea la URL en la casilla **Vínculo** de este inspector.



- Para comprobar el comportamiento web del hipervínculo selecciona **Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en Iexplore.exe (<F12>)**

7. Crear un rollover

Un rollover simple muestra una imagen diferente cuando se sitúa el puntero del ratón sobre él.

- Clic derecho sobre la imagen
- Selecciona **Insertar división**. Un documento Fireworks se fragmenta en divisiones para ser visualizada en una página Web. Fireworks sólo puede aplicar un comportamiento de rollover a una división. De esta forma

mantiene el resto sin alterar. Observa que sobre la imagen se sitúa una capa de color transparente que indica que se trata de una división.



3. Clic derecho sobre esta división y elige la opción **Añadir comportamiento de rollover simple**.
4. Visualiza el panel **Fotogramas** mediante **Ventana > Fotogramas**. Haz clic en el botón **Fotograma Nuevo** para insertar el fotograma n°2



5. Con el fotograma n°2 seleccionado en el panel **Fotogramas**, importa otra imagen, añádele un efecto y sitúala sobre el área de división. Al hacer clic de nuevo sobre la nueva imagen se muestra el recuadro de **División**.
6. En la casilla **Vinculo** del **Inspector de propiedades** introduce una URL.
7. Para comprobar el comportamiento web del rollover y el hipervínculo selecciona **Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en Iexplore.exe**

9. Crear un botón

1. Selecciona **Ventana > Biblioteca** para mostrar la Biblioteca de símbolos de Fireworks.



2. Clic en el botón **Nuevo Símbolo**. Se despliega un cuadro de diálogo donde puedes introducir el nombre del botón. Elige **Botón** como **Tipo** y pulsa **Aceptar** para confirmar.



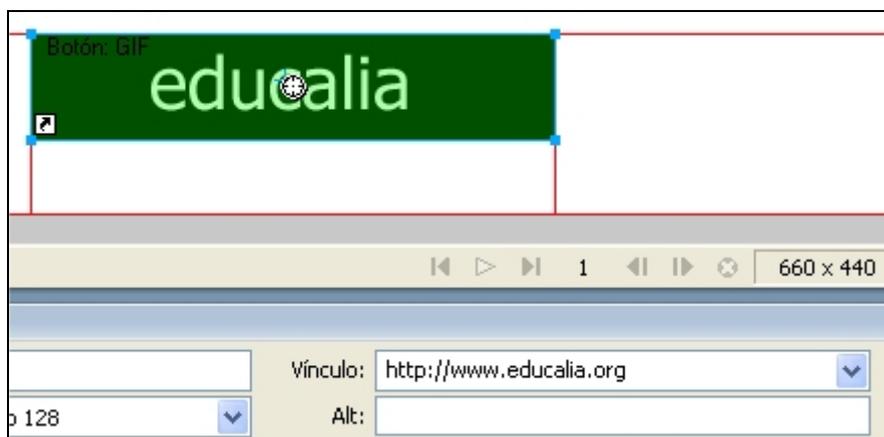
3. Se muestra un cuadro de diálogo donde puedes dibujar el aspecto que tendrá el botón en sus 4 estados: Reposo, Sobre (puntero del ratón sobre él), Abajo (pulsado) y Sobre/Abajo (mantener pulsado). En la solapa Arriba utiliza las herramientas **Rectángulo** y **Texto** para crear un rectángulo y situar encima un cuadro de texto. Recuerda que una vez seleccionada cada una de estas herramientas de dibujo, puedes configurar sus opciones en el **Inspector de propiedades** situado en la parte inferior de pantalla antes de proceder a utilizarlas.



4. Clic en la solapa **Sobre** para dibujar el aspecto del botón en este estado. Como los estados de un botón suelen ser pequeñas variaciones de un mismo motivo, pulsa el botón **Copiar gráfico Arriba** para situar en este estado una copia del aspecto definido para el botón en **Arriba**. Selecciona la herramienta **Puntero** y haz clic sobre el cuadro de texto o bien el rectángulo para luego cambiar su color o aspecto en el **Inspector de Propiedades**.
5. Repite el paso 4 para las solapas **Abajo** y **Sobre/Abajo**.
6. En la solapa **Zona activa** activa la casilla **Establecer automáticamente el área activa**.
7. Clic en el botón **Listo** para concluir el diseño del botón.

Nota: Como puedes comprobar es un proceso muy similar a la creación de un botón en Flash MX.

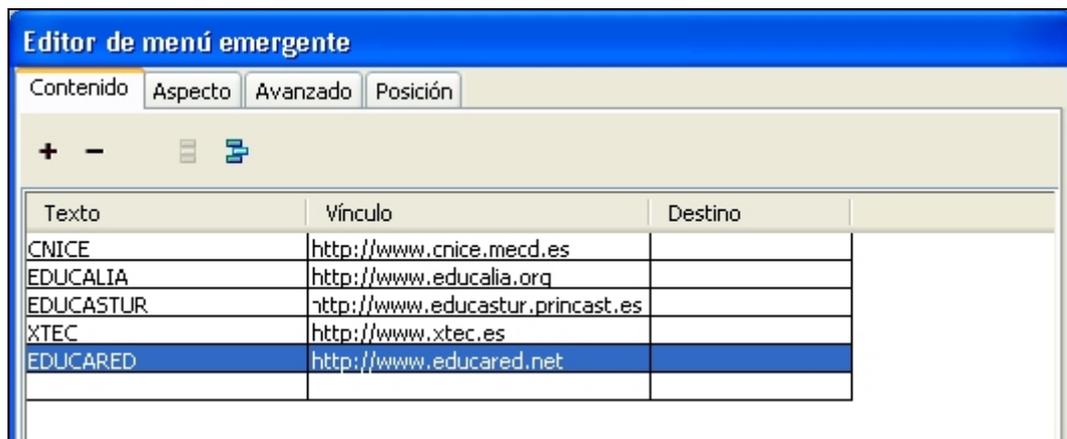
8. Comprueba que ahora aparece tu botón en el panel **Biblioteca**
9. Pincha y arrastra este botón desde la **Biblioteca** al lienzo
10. En la casilla **Vínculo** del **Inspector de Propiedades** introduce una URL.



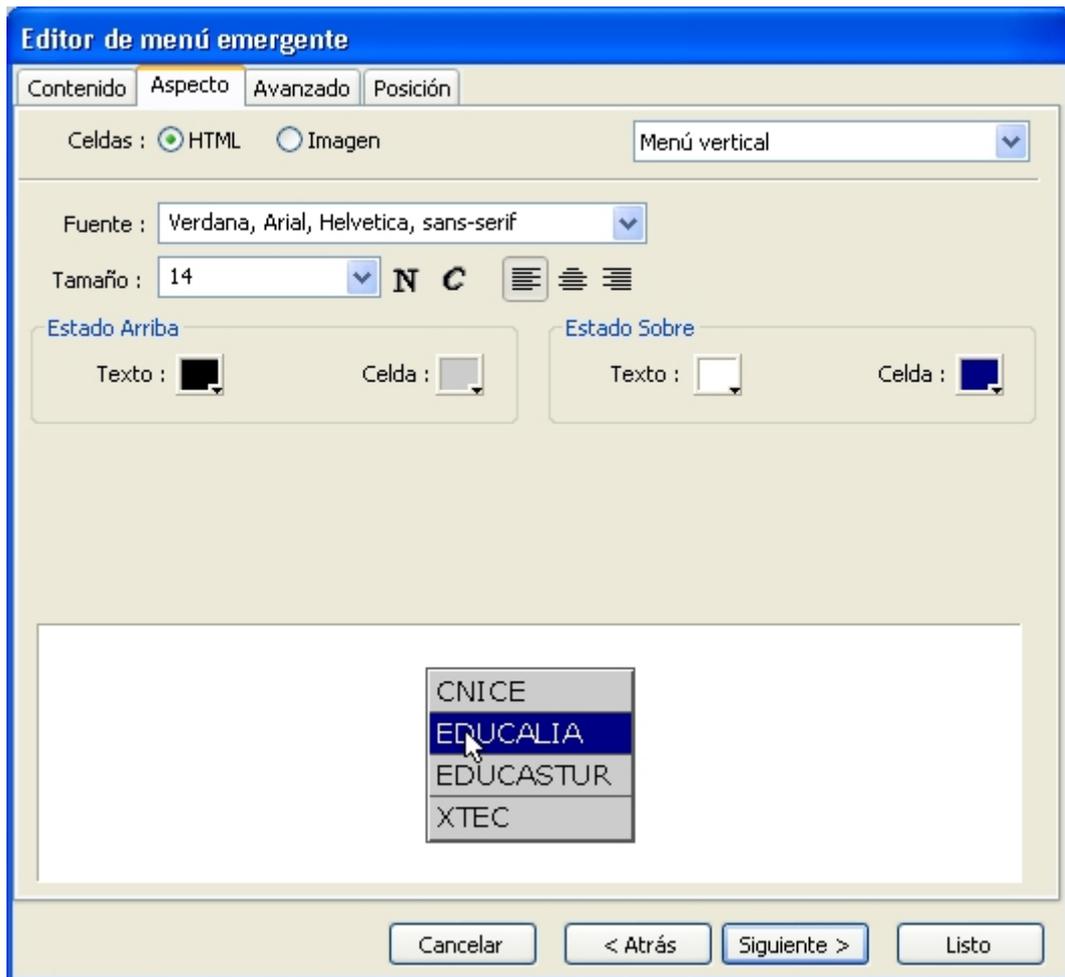
11. Para comprobar el comportamiento web del botón y el hipervínculo selecciona **Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en Iexplore.exe**

10. Crear un menú emergente

1. Clic derecho sobre una imagen o cuadro de texto del documento y selecciona **Insertar División**
2. Elige **Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente**
3. En la ventana **Editor de menú emergente** introduce los items del menú y las URL a donde se dirigirán cuando pulses ese elemento. Para editar cada casilla haz previamente clic sobre ella.



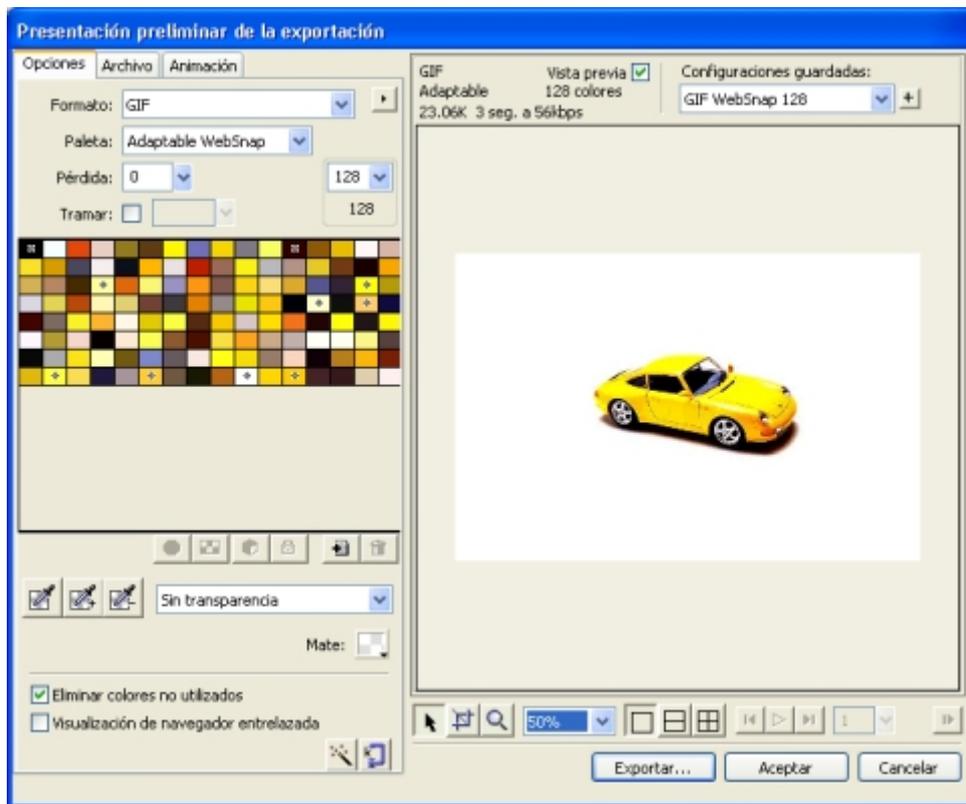
4. Clic en la solapa **Aspecto** para configurar las opciones de texto del menú: Fuente, tamaño de fuente, alineación, estilos y colores del texto y la celda en los estados **Arriba** y **Sobre**. En la ventana de vista previa puedes observar el aspecto que va tomando el menú conforme configuras algunas de las opciones de esta solapa. En la lista desplegable superior puedes optar por un **Menú vertical** o bien un **Menú Horizontal**.



5. En la solapa **Avanzado** puedes personalizar la anchura, altura, relleno y espacio de las celdas y los bordes y sombras de las mismas.
6. En la solapa **Posición** haz clic sobre el icono de un tipo de posición del menú emergente en relación con la imagen inicial. Al situar el puntero del ratón sobre esta imagen, el menú emergerá en la posición indicada.
7. Clic en **Listo** para concluir.
8. Si deseas hacer editar de nuevo la configuración de este menú emergente, efectúa clic derecho sobre esta división y selecciona la opción **Editar menú emergente**
9. Para comprobar el comportamiento web de este menú selecciona **Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en Iexplore.exe**

11. Exportar para HTML

1. Selecciona **Archivo > Presentación preliminar de la exportación**.



2. En la solapa **Opciones** puedes elegir el **Formato** de almacenamiento de las imágenes en la lista desplegable: GIF, JPEG, etc
3. Clic en el botón **Exportar**
4. En el cuadro de diálogo **Exportar** introduce en la casilla **Nombre** del archivo HTML que se generará para visualizar las imágenes creadas con Fireworks.
5. Asegúrate de que está seleccionada la opción **HTML e imágenes** en la lista **Tipo**.
6. Idem con la opción **Exportar divisiones** de la lista **Divisiones**.
7. Fireworks guardará el archivo HTML en la carpeta indicada en la casilla **Guardar en**. Al cargar esta página en el navegador mostrará las imágenes del documento actual.
8. La imagen vinculada con ese documento HTML se seccionará en múltiples archivos gif según el patrón de divisiones definido. Se recomienda activar la casilla **Colocar imágenes en subcarpeta** para definir una subcarpeta donde se guardarán de una forma ordenada estos gifs.
9. Si la casilla **Colocar imágenes en subcarpeta** no está activada, los gifs se crearán en la misma carpeta que el archivo HTML.
10. Clic en el botón **Guardar**.
11. Guarda el documento con extensión **.PNG** para posteriores modificaciones.
12. Cierra FW y abre el **Explorador de Windows** para hacer doble clic sobre el documento HTML producido durante la exportación. De esta forma puedes probar el resultado dentro de la ventana del navegador.