

Guía de aprendizaje de Fireworks CS5

Autor: Guillermo de la Iglesia

Coordinación: Roser Beneito

Fecha de publicación: 25/03/2011

Índice de tutoriales

0. Introducción
1. Creación de un logotipo
2. Creación de una ilustración
3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados
4. Realización de un fotomontaje
5. Realización del diseño de la interface de una web
6. Creación y remaquetación de un banner
7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite
8. Creación de un portfolio
9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Introducción

La presente Guía de Aprendizaje tiene como objetivo adquirir el conocimiento del entorno de producción de Fireworks y sus múltiples alternativas de creación gráfica.

Consta de una serie de tutoriales que incluyen explicaciones teóricas, ejemplos prácticos y consejos para que el estudiante aplique los conocimientos adquiridos a casos concretos y se familiarice con el proceso completo de producción en Fireworks.

Al finalizar la Guía de Aprendizaje el estudiante será capaz de crear y desarrollar sus propios proyectos de creación gráfica, a la vez que habrá adquirido los conocimientos necesarios para profundizar en el aprendizaje de esta herramienta.

Esta Guía de Aprendizaje está basada en Adobe Fireworks CS5, versión Windows, castellano.

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

Objetivos

Introducir el conocimiento del entorno de trabajo de Fireworks.

Conocer las herramientas de creación de formas básicas y manipulación de los elementos.

Aprendizaje de las herramientas vectoriales y en el trabajo de mapas de bits

Trabajar conjuntamente con Fireworks y otros programas vectoriales.

Aprender el uso de las herramientas de retoque

Practicar la optimización de documentos y la exportación del archivo optimizado

Compaginar el uso conjunto de Vectores y Píxeles

Practicar el uso de símbolos y la creación de gráficos animados

Practicar la realización de procesos automáticos

Practicar la interactividad en Fireworks

Exportar archivos de imagen y HTML

Práctica del uso de Fireworks como herramienta de prototipado

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

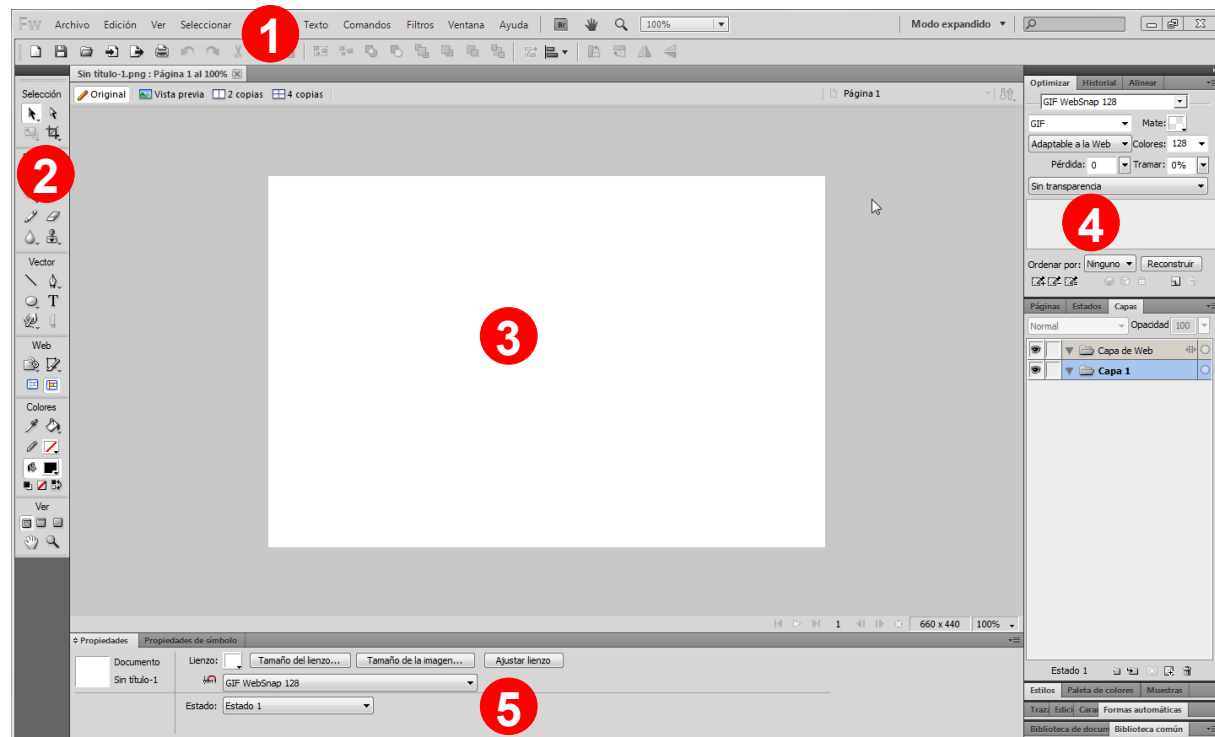
Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 18

Este primer tutorial consiste en la realización de un logotipo. La realización de esta práctica nos permitirá conocer los fundamentos básicos del programa.

En la imagen de la derecha observamos el entorno de trabajo de Fireworks CS5 tal como aparece por defecto cuando abrimos por primera vez el programa. Como podemos observar, está organizado y homogeneizado con las interfaces de Adobe. Los usuarios de otras aplicaciones de Adobe podrán reconocer claramente estos elementos comunes.

Al igual que la mayoría de programas de tratamiento de imagen, consta de una barra de menús, una paleta de herramientas, una serie de paneles e inspectores, y la ventana del documento.



Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 18

- 1** La barra de menús, en la parte superior de la pantalla, recoge todas las funciones posibles que permite el programa. Debido a la gran variedad de opciones, estas mismas también están separadas según su función en paneles e inspectores.
- 2** La paleta de herramientas contiene todas las herramientas necesarias para la creación y edición gráfica. En total hay 55 herramientas, algunas de las cuales están agrupadas. Un grupo de herramientas se identifica por un triángulo negro en el borde inferior derecho de la herramienta. Para seleccionar una herramienta de un grupo de herramientas basta con dejar pulsado el ratón encima del icono para que se desplieguen el resto de herramientas. A medida de que avancemos en la Guía de Aprendizaje veremos sus diferentes usos.
- 3** Este es el espacio dónde se sitúan los documentos abiertos.
- 4** Los paneles e inspectores reúnen todas las opciones separadas según su función. Estos paneles pueden abrirse, cerrarse y ordenarse, personalizándolos según los requerimientos de cada usuario. Los paneles permiten controlar las características de la herramienta seleccionada y los inspectores controlan las características de los objetos seleccionados. Para abrir un panel o inspector basta con seleccionarlo desde el menú “Ventana” de la barra de menús. Estos paneles e inspectores por defecto están ordenados en grupos, pero podemos separarlos y ordenarlos de la manera que nos sea más cómoda para trabajar. Para ello sólo tenemos que seleccionar el comando “Agrupar con...” en el menú de opciones del panel e indicar el panel con el que queremos formar grupo.
- 5** Fireworks dispone de un gran número de paneles e inspectores para trabajar, es por ello que el programa utiliza este Inspector para contener todas las funciones de propiedad de los objetos (vectoriales, bitmap, texto, etc.) y las opciones de las herramientas contenidas en el menú Herramientas. Así, se reduce el número de paneles e inspectores que necesitamos tener abiertos para realizar nuestro trabajo. El hecho de ser un panel dinámico que cambia según vamos trabajando y sólo nos muestra las opciones necesarias en cada momento, es una de las grandes ventajas de Fireworks. Por ejemplo, cuando se encuentra seleccionado un objeto vectorial el Inspector de Propiedades muestra todas las opciones de gráficos vectoriales como el trazo y el relleno. Al elegir una herramienta del menú Herramientas, el Inspector de Propiedades visualiza las opciones que la herramienta tiene.

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 18

Para crear un documento nuevo en Fireworks podemos utilizar varias opciones: desde la barra de menús, la caja de herramientas o los comandos abreviados.

Se sigue una de estas tres opciones:

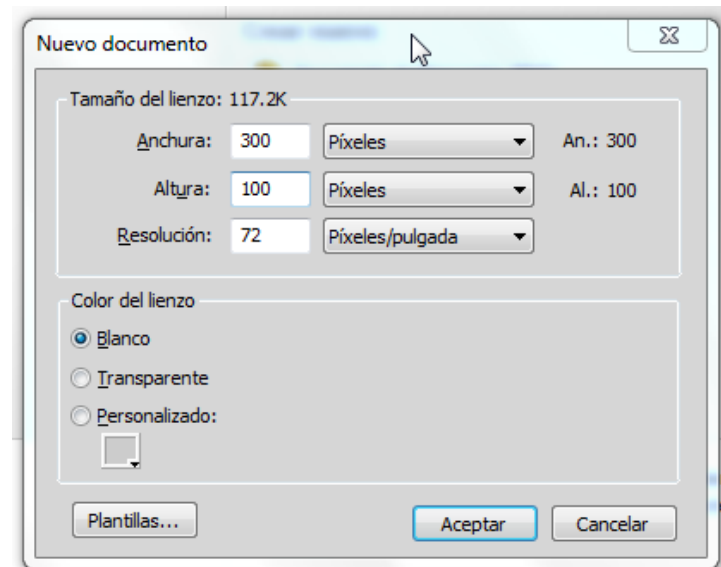
- Seleccionar en la barra de menús Archivo > Nuevo
- Seleccionar en la Caja de Herramientas Principal el icono de Hoja en blanco
- Pulsar Ctrl + N

Después de haber seguido uno de los tres pasos anteriores se abrirá el cuadro de diálogo Documento nuevo. En él se deben introducir los valores deseados para este nuevo documento.

En los campos Anchura y Altura debemos introducir los valores correspondientes que queramos para la nueva imagen. Estos valores los podemos introducir en unidades de Píxeles, Pulgadas o Centímetros. Basta con seleccionarlo en el menú desplegable que acompaña el campo de texto.

Aparte de la anchura y la altura, también tendremos que introducir la resolución de la imagen.

Otro valor que hay que añadir a la imagen es el color del lienzo (el color del fondo).



En este caso introduciremos los siguientes valores:

- Anchura 300 px
- Altura 100 px
- Resolución 72 ppp
- Color del lienzo Blanco

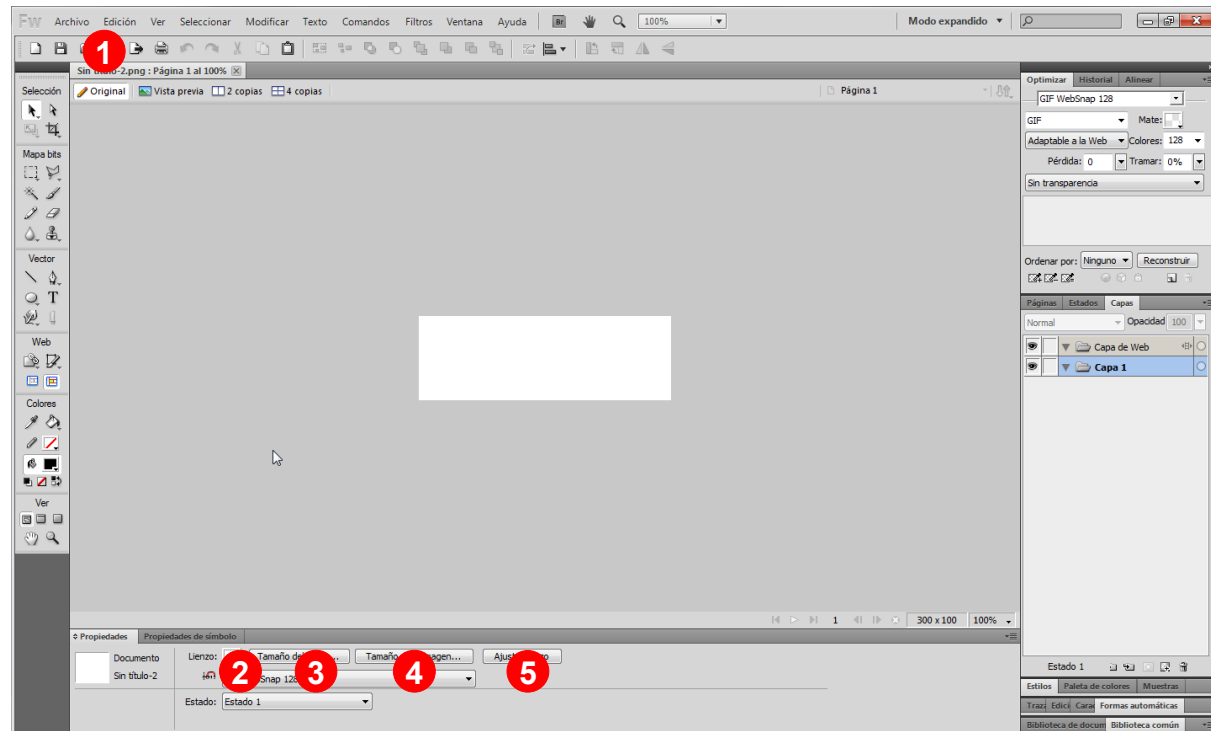
Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 18

El resultado de todos estos pasos es un nuevo documento vacío.

Una vez abierto un documento en Fireworks podemos ver y modificar en cualquier momento su formato desde el Inspector de propiedades.

- 1 *En el caso de no tenerla ya visible, colocaremos la barra de herramientas Principal desde el panel ventana.*
- 2 *Cambiar color de fondo*
- 3 *Cambiar tamaño del lienzo del documento*
- 4 *Cambiar tamaño del documento*
- 5 *Cambiar tamaño del lienzo al tamaño del objeto seleccionado*



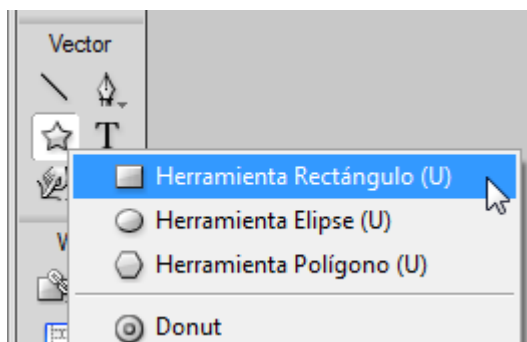
Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 18

Fireworks permite dibujar cuadrados, rectángulos, círculos, óvalos, estrellas y cualquier polígono mediante las herramientas de dibujo de formas. Estas herramientas están en la paleta de Herramientas, agrupadas en el grupo de herramientas básicas.

A continuación veremos cómo crear estas formas básicas, comenzando por un rectángulo.

Pulsaremos sobre el icono del grupo para poder visualizar todas las herramientas que contiene.



Para dibujar el rectángulo seguiremos los siguientes pasos:

1. Pulsar ratón
2. Arrastrar ratón con el botón presionado
3. Soltar botón

Resultado

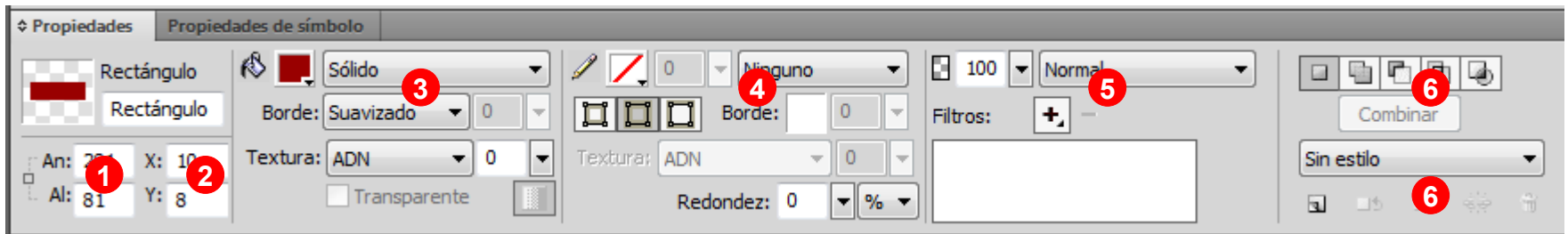


Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 18

Como hemos dicho anteriormente, la información del Inspector de Propiedades cambia según vamos trabajando, y sólo nos muestra las opciones necesarias en cada momento.

De esta manera al tener seleccionado el rectángulo, el Inspector de Propiedades muestra todas las opciones de gráficos vectoriales como el trazo y el relleno.



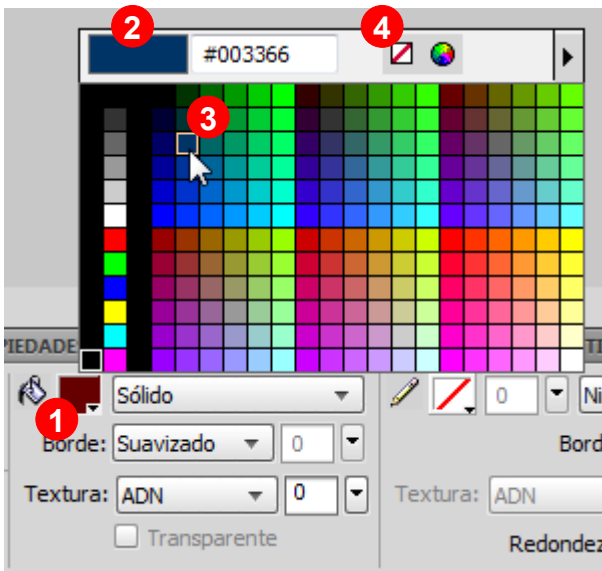
- | | |
|--|-----------------------------|
| 1 Alto y ancho del rectángulo | 4 Características del trazo |
| 2 Situación del rectángulo dentro del lienzo | 5 Transparencias y efectos |
| 3 Características del relleno | 6 Combinar trazados |
| | 6 Estilos |

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 18

Si queremos cambiar el color del rectángulo que hemos dibujado tendremos que presionar en el icono de color de relleno, situado en el inspector de propiedad, de este modo desplegaremos la tabla de colores.

En nuestro caso seleccionaremos un color **azul oscuro**.



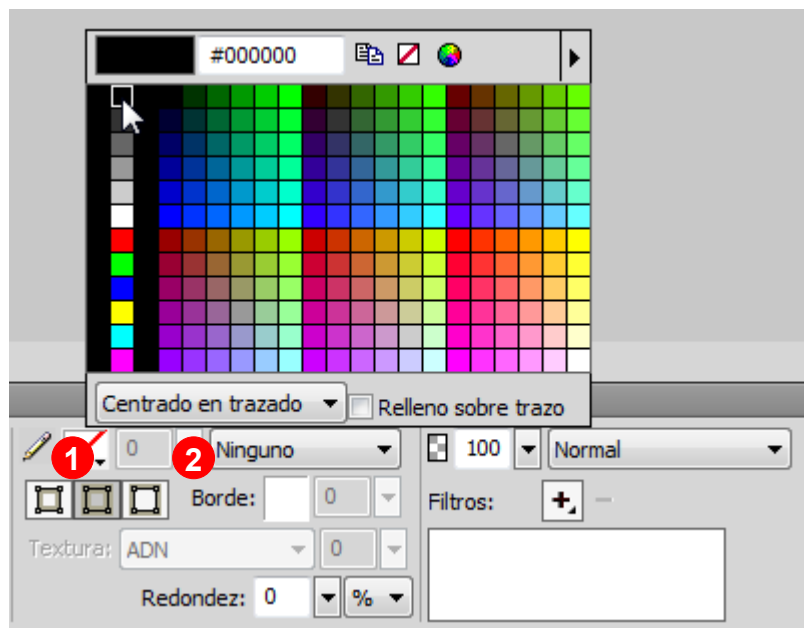
- 1 Color actual
- 2 Previsualización del color seleccionado
- 3 Seleccionar otro color
- 4 Si quisiésemos un rectángulo sin color de relleno, seleccionaríamos esta casilla

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 18

De la misma manera que hemos cambiado el color del relleno, cambiaremos el color del contorno del rectángulo.

Presionaremos el icono de color de trazo y seleccionaremos el **color negro**.



- 1 El cuadrado blanco con una línea roja atravesada indica que no existe ningún color de trazo seleccionado.

Una vez hemos seleccionado un color para el contorno de rectángulo podemos darle un grosor. En este caso de **2 píxeles**

- 2 Subiendo o bajando la barra deslizante incrementaremos o disminuirémos el grosor del trazo.

Resultado

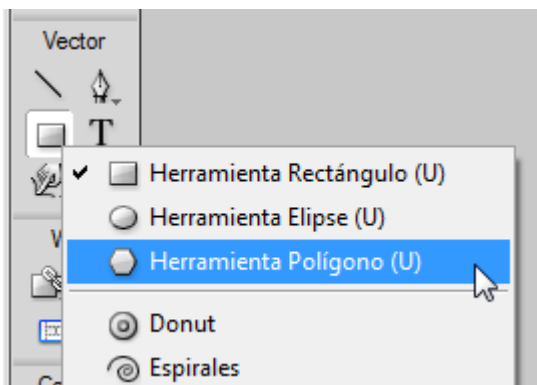


Tutorial 1. Creación de un logotipo

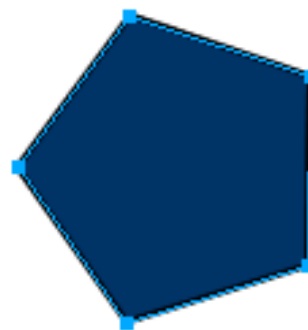
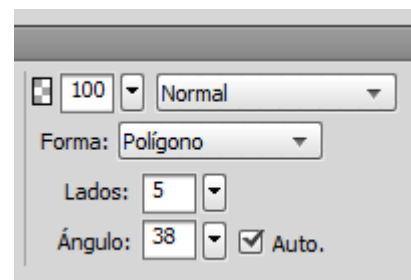
Desarrollo del tutorial: paso 9 de 18

La siguiente herramienta que utilizaremos para la creación del logotipo será la herramienta polígono.

Con la herramienta polígono podemos dibujar cualquier clase de figura regular.



El número de lados lo indicaremos en el inspector de propiedades.



Ejemplo 5 lados



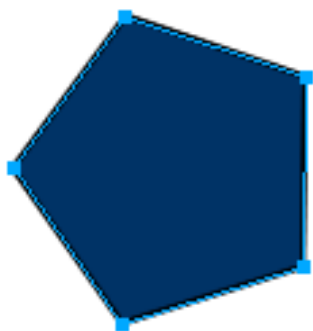
Ejemplo 10 lados

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 18

Con la herramienta Polígonos también es posible dibujar estrellas. Tendremos que seleccionarla como forma de polígono en el Inspector de Propiedades.

Al seleccionar la forma Estrella también se activa la opción Ángulo. Con esta opción controlamos el ángulo de las puntas de la estrella. Si seleccionamos Automático, se pondrá automáticamente el más apropiado para el número de lados que hayamos seleccionado anteriormente.



Ejemplo polígono



Ejemplo estrella



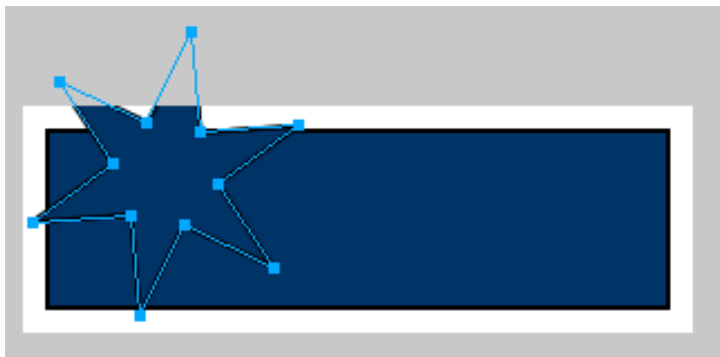
Ejemplo Automático (38°)



Ejemplo 70°

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 18

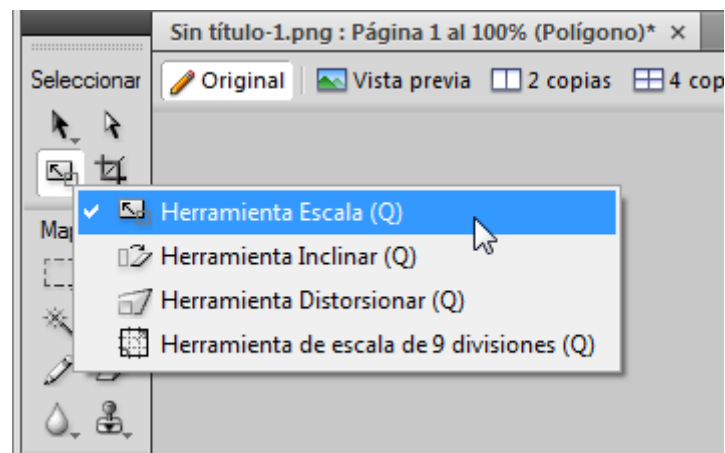


Una vez dibujado el polígono podemos ajustar su tamaño y su posición dentro del lienzo.

Para ello seleccionaremos las herramientas de transformación. La herramienta que utilizaremos en este caso es la herramienta de escala.

Una vez dibujado el polígono podemos ajustar su tamaño y su posición dentro del lienzo.

Para ello seleccionaremos las herramientas de transformación. La herramienta que utilizaremos en este caso es la herramienta de escala.



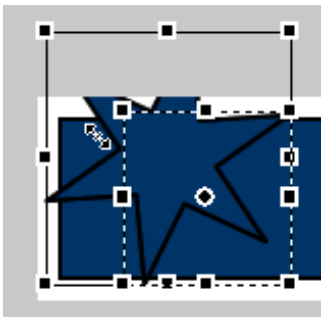
Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 18

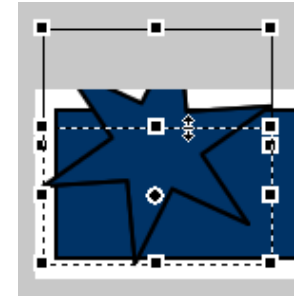
Al seleccionar con esta herramienta el objeto queda enmarcado con lo que se denominan “asas de transformación”.

Estas asas son las que nos servirán para transformar la figura. Si estiramos de uno de sus puntos modificaremos el tamaño.

Así, por ejemplo, desplazando hacia dentro el objeto deviene más pequeño.

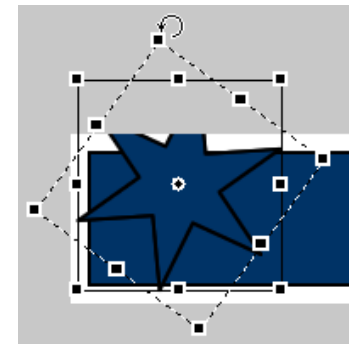
**Resultado**

Nota: Como hemos podido observar al estirar del punto del asa, las proporciones del objeto se han mantenido iguales durante el escalado. Esto es así siempre que los puntos desde los que se arrastra sean los de las esquinas del objeto. Si estirásemos desde un punto del borde, sólo se escalaría un eje.



Nota: La herramienta escalar también es la herramienta que nos permite girar el objeto.

Seleccionando una esquina del objeto y estirando en diagonal lo hacemos rotar.

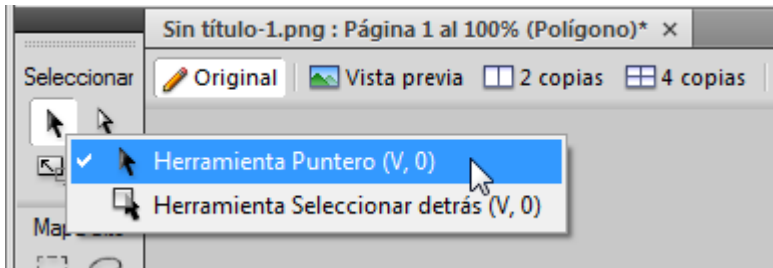


Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 18

Ahora que tenemos el objeto al tamaño deseado nos dispondremos a colocarlo en su lugar correcto.

Para ello seleccionaremos la herramienta puntero, en la barra de herramientas.



Para mover el objeto basta con seleccionarlo con el Puntero clicando sobre él y arrastrarlo hasta la zona deseada. Es conveniente arrastrar el objeto desde su centro para evitar deformarlo.



Nota: La diferencia entre la herramienta Puntero (flecha negra) y la herramienta Subselección (flecha blanca), es que con el Puntero seleccionamos el objeto entero, mientras que con la herramienta Subselección seleccionamos puntos concretos del objeto.

Cuando seleccionais con esta herramienta los puntos del objeto quedan marcados en blanco.

De esta manera podemos seleccionar un punto concreto del objeto para moverlo.



Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 18

Nota: Para seleccionar un objeto clicamos sobre él utilizando la herramienta Puntero.

Como podemos ver, cuando seleccionamos un objeto este queda remarcado con sus puntos y un trazo de color azul.

Estrella seleccionada



Rectángulo seleccionado



Cambiaremos el color a la estrella y repetiremos este proceso creando varias estrellas de diferentes tamaños y colores.

Resultado



Tutorial 1. Creación de un logotipo

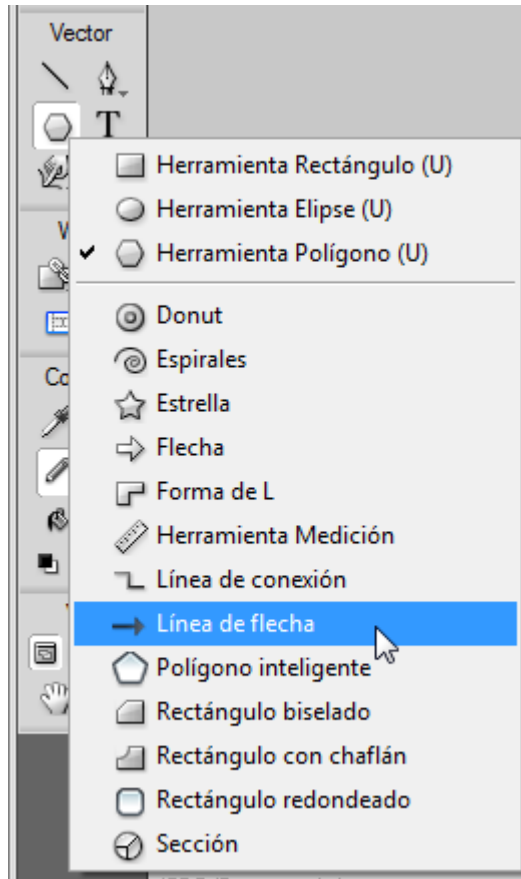
Desarrollo del tutorial: paso 15 de 18

Una de las novedades que introdujo Fireworks 8 fue la creación de formas automáticas.

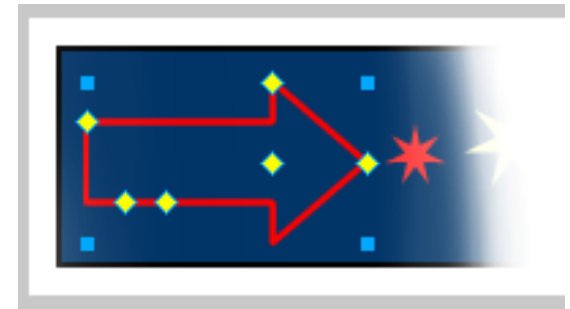
Las formas automáticas son objetos primarios que pueden variar la posición de sus puntos y responder de forma inteligente a medida que se los transforma.

Para ver su funcionamiento introduciremos una forma automática en la composición de nuestro logotipo.

Seleccionaremos la herramienta Flecha.



Dibujaremos la forma Flecha de la misma manera que dibujamos anteriormente las formas simples.

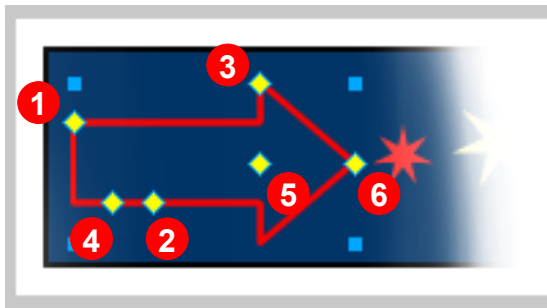


Podemos observar como característica de las formas automáticas, que contienen unos puntos amarillos a parte de los puntos de selección azules ya vistos en las formas simples.

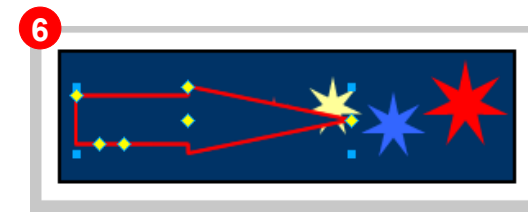
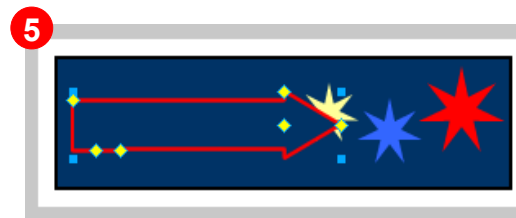
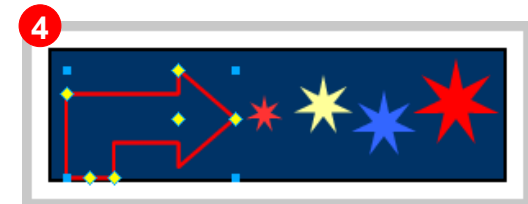
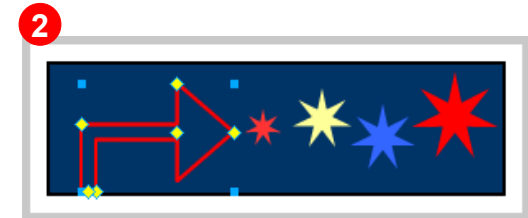
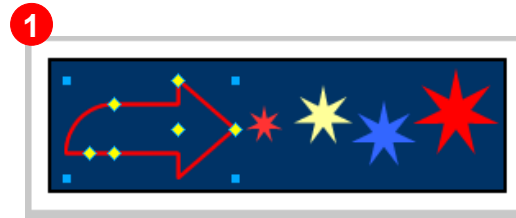
Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 18

Mediante estos puntos de control se pueden ajustar los parámetros automáticos de la forma, que en el caso de la forma Flecha son la agudez de la punta, la longitud y anchura de la cola y la longitud de la punta.



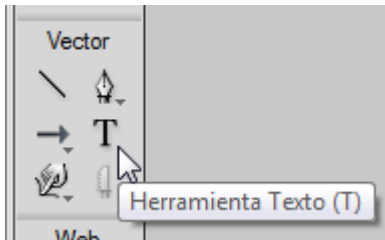
Resultado



Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 17 de 18

El siguiente paso en la creación del logotipo es la inserción

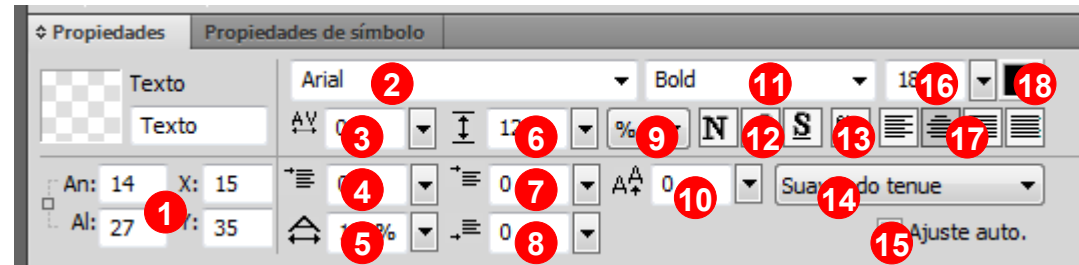


Con la herramienta Texto seleccionada clicaremos sobre el área de trabajo en la zona en la que queremos insertar el texto.

Como podemos comprobar, el puntero se transforma y el Inspector de Propiedades muestra las propiedades de texto, que pueden ser variadas en cualquier momento.

Clicaremos sobre el lienzo y escribiremos el texto "Fireworks CS5".

Para modificar la fuente, el tamaño, el estilo y la alineación del texto únicamente necesitamos seleccionar el objeto en el lienzo y modificar sus atributos desde el Inspector de Propiedades. Modificaremos los atributos del texto desde el Inspector de propiedades y utilizaremos la herramientas de transformación para un resultado similar al de la imagen.



- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 Alto y ancho de la caja de texto, y posición dentro del lienzo | 11 Estilo de fuente |
| 2 Tipografía utilizada | 12 Estilo de letra |
| 3 Ajuste entre caracteres | 13 Orientación de texto |
| 4 Sangrado del párrafo | 14 Nivel de suavizado |
| 5 Escala horizontal | 15 Ajuste entre caracteres |
| 6 Interlineado | 16 Opacidad |
| 7 Espacio delante del párrafo | 17 Alineación |
| 8 Espacio después del párrafo | 18 Color de letra |
| 9 Unidades del Interlineado | |
| 10 Desplazamiento línea base | |

Tutorial 1. Creación de un logotipo

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 18

Llegados a este punto daremos por concluida la creación del logotipo.



Guardaremos el documento seleccionando el comando:

Archivo > Guardar

El formato de archivo propio de Fireworks es el formato PNG. Guardando el documento en este formato podremos abrirlo posteriormente y realizar las modificaciones que deseemos.

En el transcurso de este primer tutorial hemos realizado una primera vista a las funciones básicas de Fireworks.

Como resumen diremos que hemos aprendido a:

- Crear elementos sencillos a partir herramientas gráficas.
- Transformar los gráficos sobre el lienzo.
- Modificar las propiedades desde el inspector de propiedades.

Al haber visto sólo una pequeña muestra de las herramientas básicas y herramientas automáticas se propone como práctica la creación de otro logotipo, esta vez con el nombre del estudiante, que permitirá la experimentación con el resto de las herramientas de forma para conocer todas sus posibilidades.

Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 23

El objetivo de este segundo tutorial será crear una ilustración como la que se muestra.

Esta práctica nos servirá para conocer en profundidad el sistema de trabajo con Fireworks, y veremos con más detalle las opciones de trazos y rellenos de formas vectoriales vistos en el primer tutorial.



El primer paso a dar será crear un documento nuevo. Para esta práctica utilizaremos un documento con las siguientes características:

- Anchura: 250 píxeles
- Altura: 335 píxeles
- Resolución: 72 ppp
- Color del lienzo: Blanco

Una vez abierto el documento nos aseguraremos de tener visible el panel Capas.

Las Capas son un método de organización del documento utilizado en la mayoría de programas de edición gráfica y maquetación.

Este panel visualiza el orden en el que aparecen los objetos dentro del documento. Como iremos viendo en el transcurso de la práctica este panel permite crear nuevas capas, ordenarlas, eliminarlas y ocultar objetos o bloquearlos.

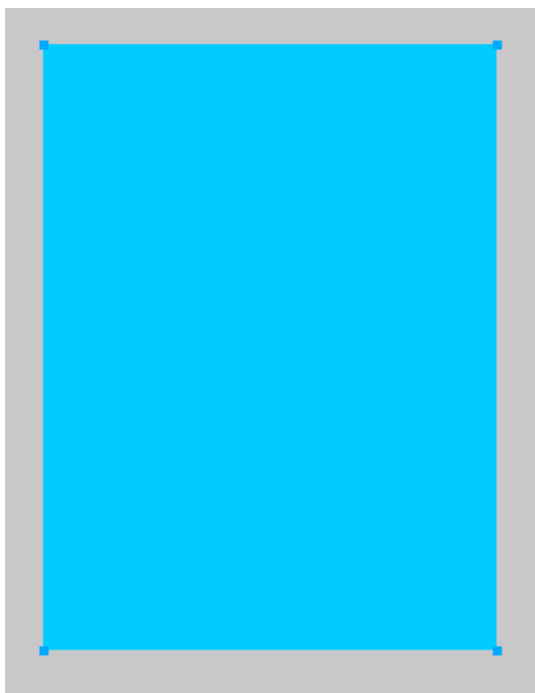
En caso de no tenerlo abierto podemos abrirlo con el comando:

Ventana > Capas

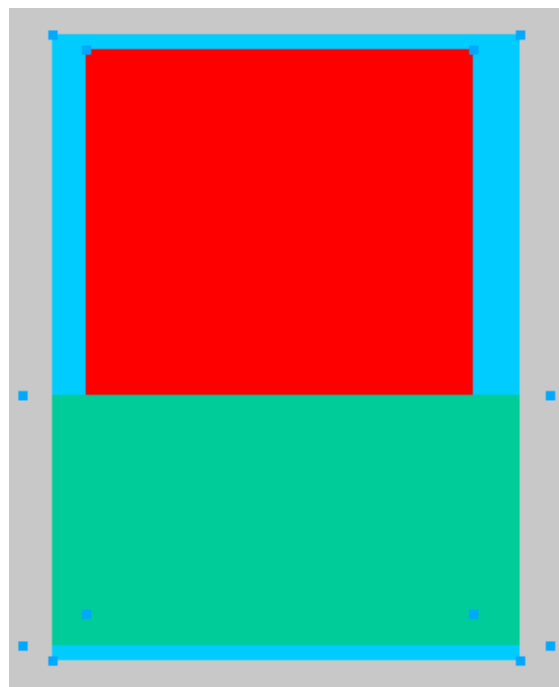
Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 23

El siguiente paso será generar un rectángulo que nos servirá como fondo para la ilustración. Para ello utilizaremos la herramienta correspondiente, tal como vimos en el tutorial pasado.



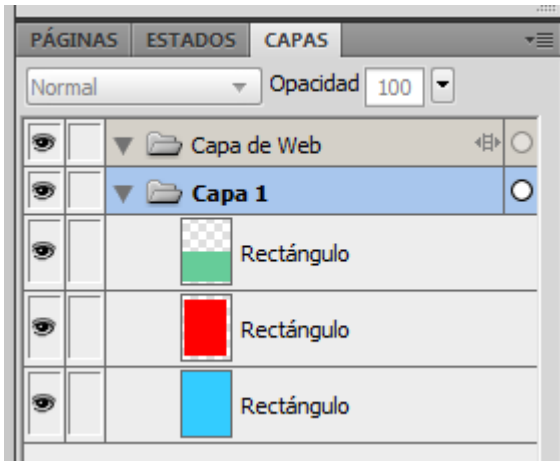
Una vez generado el primer rectángulo crearemos dos más. Les daremos colores diferentes para poder diferenciarlos.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 23

Ahora que tenemos tres elementos en el documento, observemos el panel Capas.



Como hemos dicho antes, este panel visualiza el orden en el que aparecen los objetos dentro del documento.

Los documentos se dividen en diferentes planos y en ellos se sitúan los objetos como si se tratase de un conjunto de hojas transparentes superpuestas.

Podemos observar como cada uno de los tres rectángulos que hemos creado está situado en un plano.

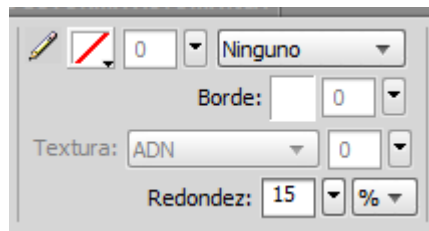
Nota: Como podemos ver, el objeto que tenemos remarcado de color azul es el que tenemos seleccionado en el lienzo. La organización del panel capas es muy simple. Los planos superiores en el panel corresponden a los objetos en primer plano en el lienzo. Para cambiar el orden sólo tendremos que arrastrar el plano para conseguir la disposición deseada.

Nota: Las capas están representadas por un icono de carpeta. No hay que confundir las capas con los planos de los que están formadas. Cada elemento que creamos se coloca en un plano dentro de la capa. La disposición de estos planos forma a su vez un sistema de sub-capas dentro de la capa. Si somos usuarios de Photoshop encontraremos algunas diferencias importantes en el uso del panel Capas. En Fireworks las capas equivalen a los conjuntos de capas de Photoshop, y las capas de Photoshop equivalen a los planos de Fireworks.

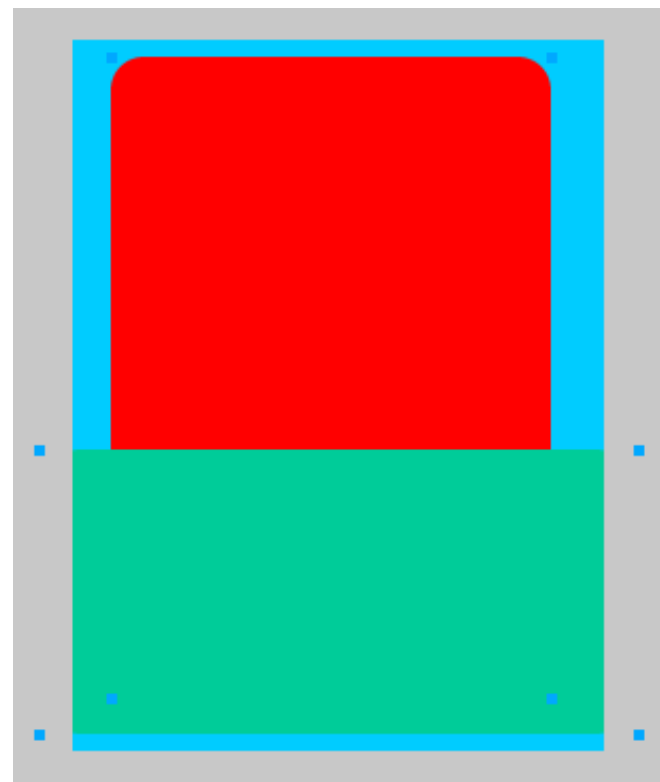
Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 23

Seleccionados el rectángulo rojo y le redondearemos las esquinas introduciendo un valor de 15 puntos en el campo Redondez del rectángulo en el Inspector de propiedades.



Luego seleccionaremos el rectángulo verde y le redondearemos las esquinas con un valor de 30 puntos. La esquina del rectángulo queda fuera del lienzo con lo que no observamos el cambio.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 23

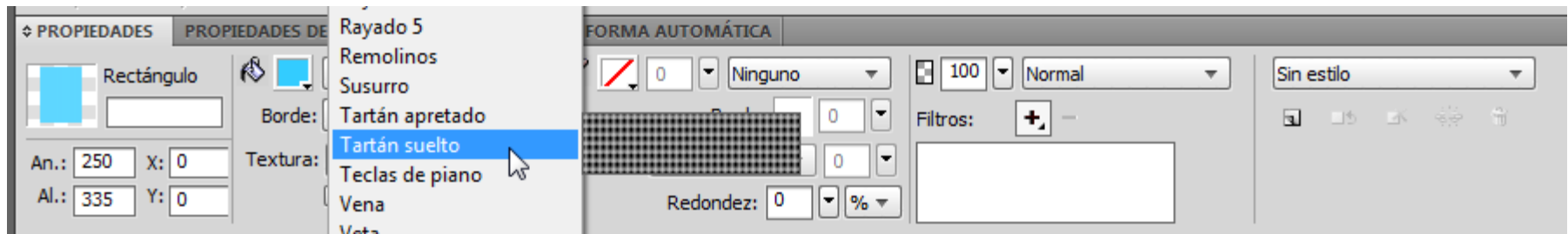
Seleccionaremos únicamente el rectángulo situado en último plano.

Nota: Podemos seleccionar varios objetos a la vez apretando la tecla <Mayúscula>. Cuando tenemos varios objetos seleccionados y queremos tener sólo uno de ellos en este estado, podemos clicar sobre el resto apretando la tecla <Mayúscula> para deseleccionarlos. O también clicar sobre el lienzo para tenerlos a todos fuera de la selección.

Ahora le cambiaremos color de relleno y le aplicaremos una textura.

La opción textura la encontramos en el Inspector de propiedades. Desplegando el campo textura podemos previsualizar todas las texturas de las que disponemos.

Seleccionaremos la textura Tartán suelto



Al aplicar una textura a un objeto podemos darle un grado de intensidad para hacer que la textura se vea más o menos sobre el color de relleno.

Por defecto se añade un valor del 50%. Podríamos cambiar este número utilizando la barra deslizante.

Si quisiésemos quitar la textura añadida a un objeto únicamente tendríamos que darle un valor de intensidad del 0%.

La opción Transparente da transparencia al color blanco que se encuentra en la textura. Permite así ver los objetos que quedan debajo.

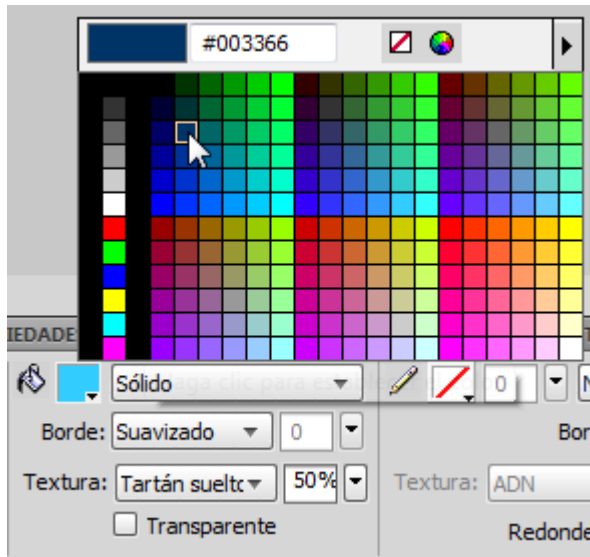
Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 23

Ahora vamos a cambiar el color del relleno.

Le daremos un tono azul oscuro.

En el tutorial anterior vimos que para cambiar el color de relleno a un objeto lo seleccionábamos desplegando la paleta de colores desde el Inspector de propiedades.



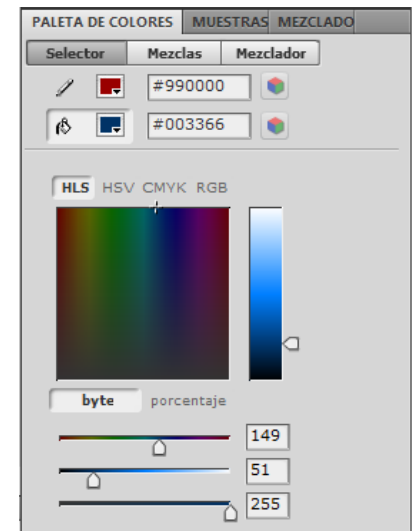
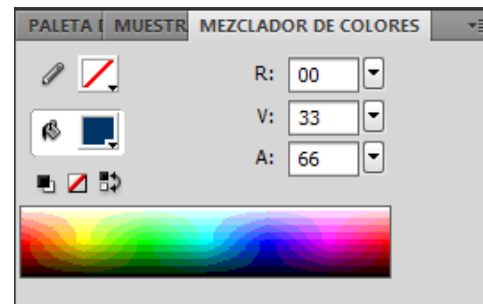
Fijémonos que esta paleta de colores también la podemos desplegar desde la barra de herramientas o desde los paneles Mezclador de colores y Paletas de colores.

Utilizar un sistema u otro para cambiar el color de relleno de un objeto sólo depende de nuestra comodidad, ya que la función es la misma.

Para abrir el panel Mezclador de colores o la paleta de colores utilizaremos los comandos

Ventana > Mezclador de colores

Ventana > Otros > Paleta de colores



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 23

El siguiente paso será colocar los otros dos rectángulos al tamaño deseado.

Para ello los seleccionaremos y utilizaremos las herramientas de transformación vistas en el tutorial pasado.

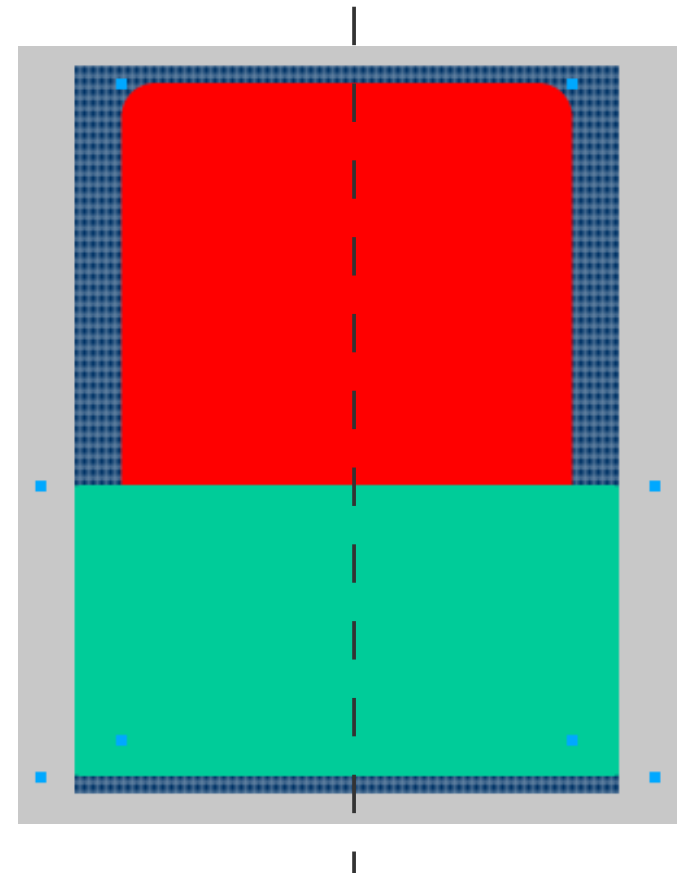
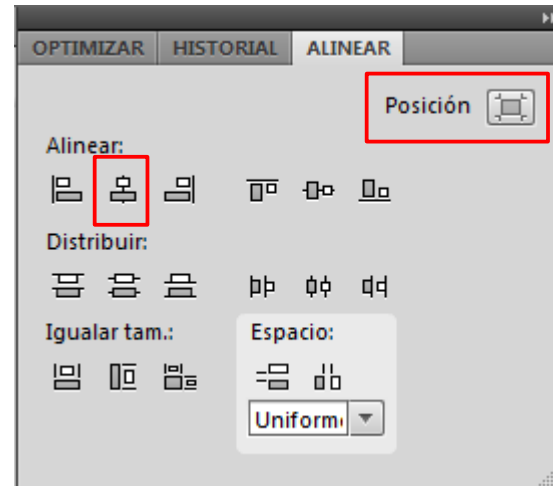
Abriremos el panel Alinear.

Ventana > Alinear

Este panel nos permite alinear y distribuir los objetos seleccionados entre sí ya sea vertical u horizontalmente.

Con los dos rectángulos superiores seleccionados, clicaremos en el icono **Alinear centro vertical** en el panel Alinear. De esta manera se centrarán los ejes verticales de los dos rectángulos.

Teniendo la opción Con el Lienzo marcada, utilizaremos el rectángulo que forma el lienzo como un objeto más a alinear. De este modo no sólo alinearemos los rectángulos entre sí sino también con respecto al documento.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

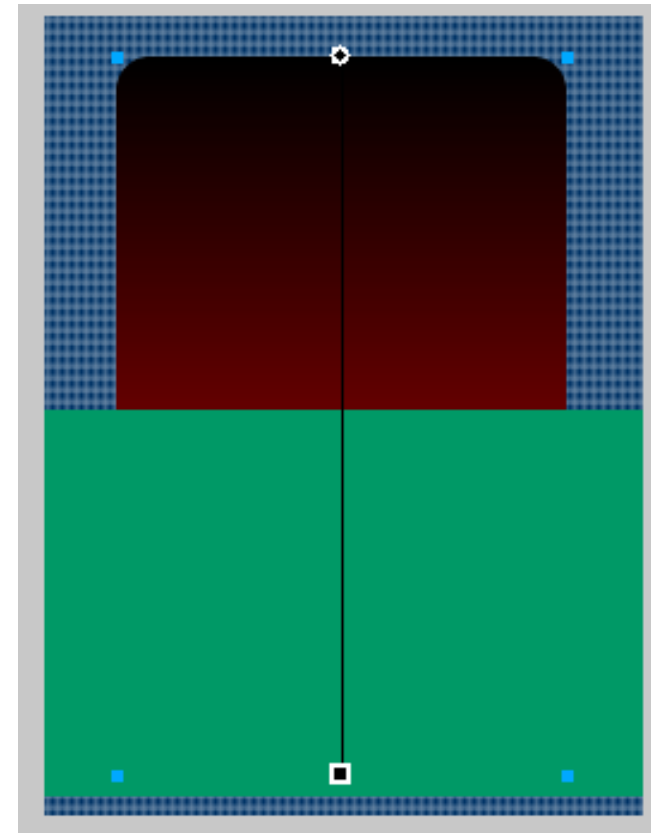
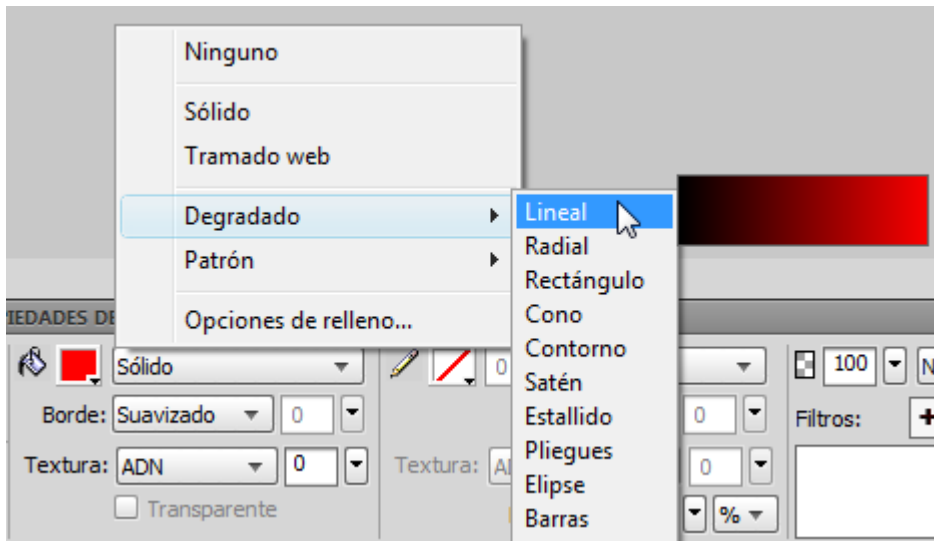
Desarrollo del tutorial: paso 8 de 23

Ahora seleccionamos el rectángulo que nos hará de fondo en la ilustración.

Para conseguir un mejor efecto de fondo utilizaremos un color degradado.

Seleccionaremos la opción de relleno degradado desde el Inspector de propiedades.

Como podemos observar en el menú que se despliega hay varios tipos de degradados: lineales, radiales, elípticos, rectangulares, etc. Nosotros para crear el efecto de cielo utilizaremos el degradado lineal.

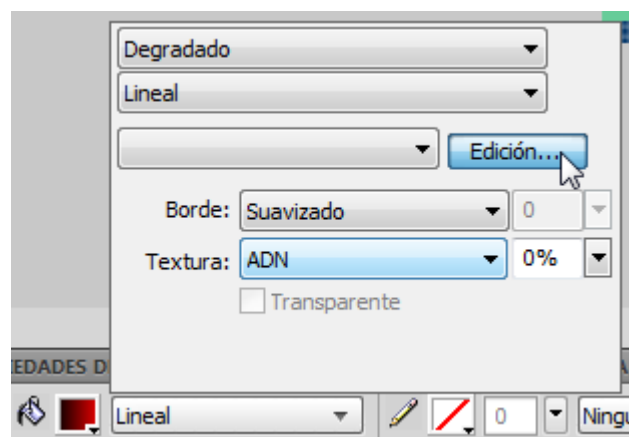
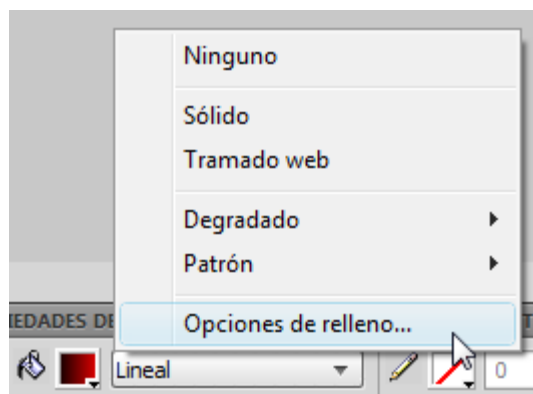


Tutorial 2. Creación de una ilustración

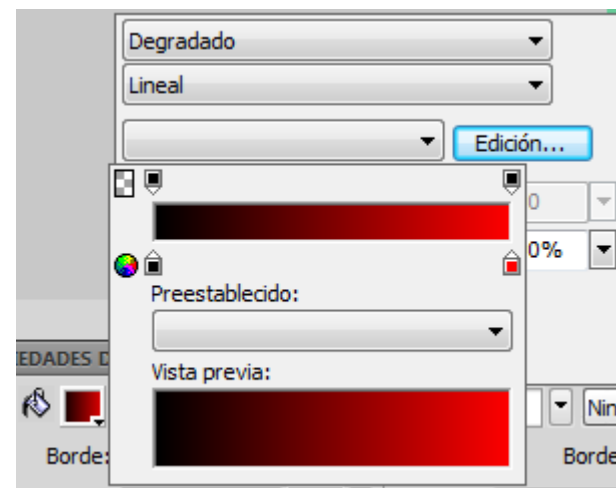
Desarrollo del tutorial: paso 9 de 23

Una vez aplicado el degradado lo modificaremos para aplicarle los colores deseados. Para ello debemos seleccionar la opción

Edición, dentro de las **Opciones de relleno**.

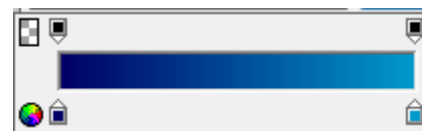


Al activar esta opción vemos los colores que conforman este degradado. Las dos flechas indican los dos colores que lo integran.



Clicando sobre las flechas podemos seleccionar otros colores.

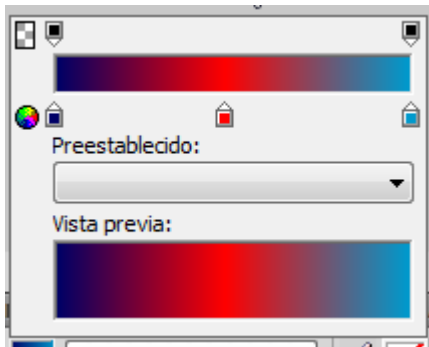
Nosotros seleccionaremos un degradado que vaya de un azul oscuro a un azul claro.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 23

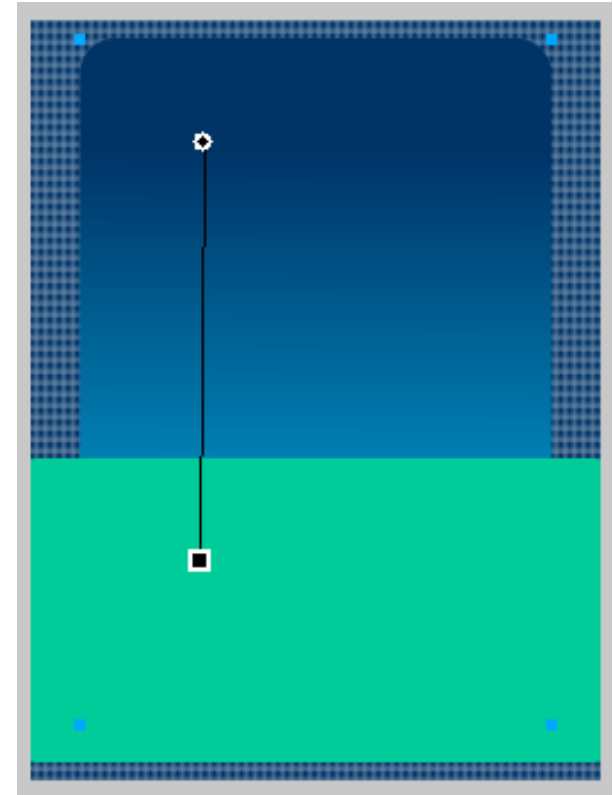
Nota: Un degradado no tiene porque estar formado de sólo dos colores. Es posible añadir tantos como se desee. Únicamente tenemos que clicar sobre la zona de debajo de la barra de color. También podemos deslizar las flechas para variar el inicio de las transiciones entre colores.



Ahora tenemos bien el color del cielo, pero puede que en alguna ocasión nos interesase modificar la orientación del degradado, por ejemplo que el degradado sea horizontal en lugar de vertical. Una solución sencilla sería rotar 90° el rectángulo con las herramientas de transformación, pero tendríamos que volver a escalar el rectángulo para dejarlo en la misma posición. La solución correcta es rotar sólo el degradado, sin modificar el rectángulo.

Fijémonos que al tener seleccionado el rectángulo con el degradado, dentro aparece una línea con dos puntos.

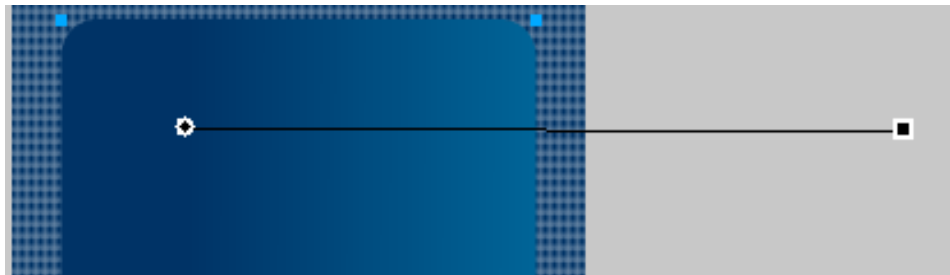
Esta línea indica la orientación del degradado. Podemos seleccionar estos puntos y moverlos para cambiar el aspecto del degradado.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 23

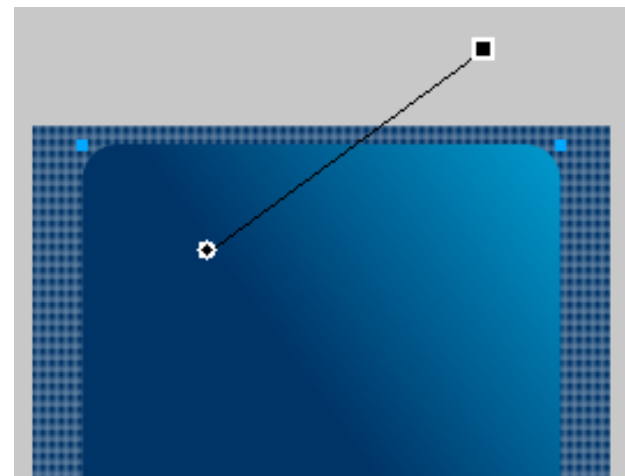
Seleccionando el punto redondo, arrastraremos todo el degradado. El degradado va desde el punto redondo hasta el punto cuadrado. En la imagen vemos que podemos dejar parte del degradado fuera del objeto.



Seleccionando el punto redondo, modificaremos el largo del degradado. Haciendo la línea más corta reduciremos el trozo en el que se pasa de un color a otro.



Seleccionando desde un punto intermedio de la línea, cambiaremos el ángulo del degradado.



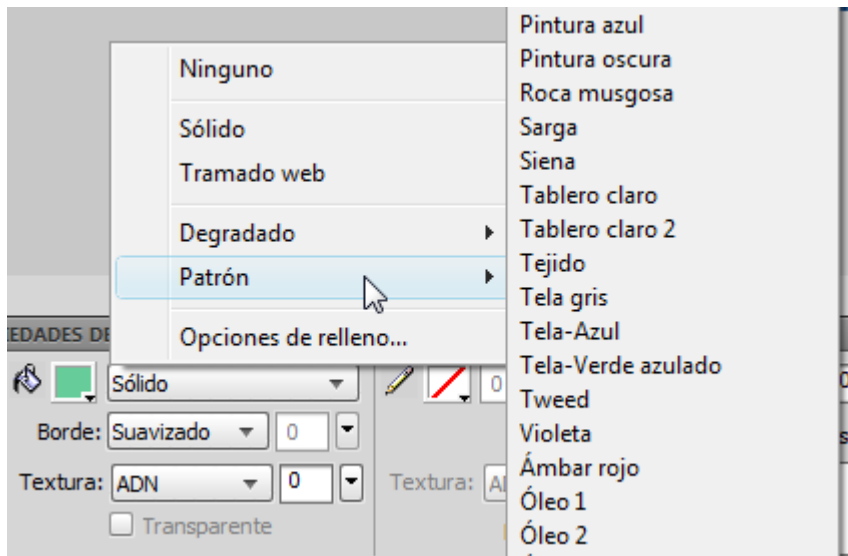
Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 23

Para el tercer rectángulo, el del suelo, utilizaremos un patrón.

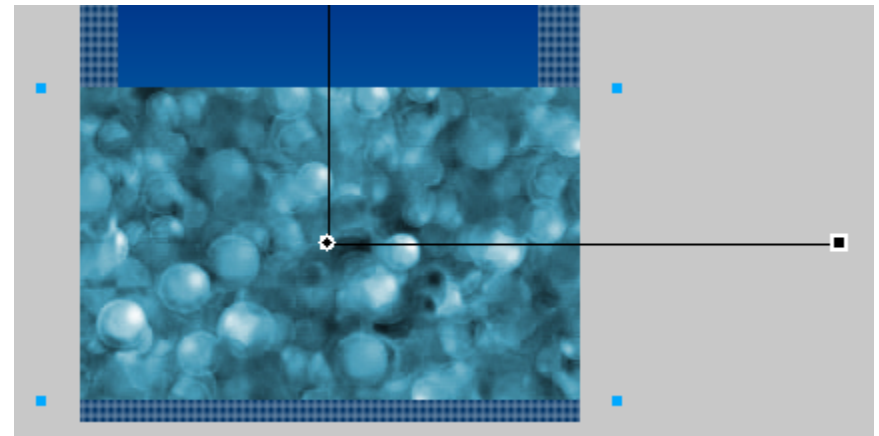
Un patrón es una pequeña imagen de mapa de bits que se utiliza para rellenar una figura.

Fireworks tiene por defecto una serie de motivos que se encuentran en el menú desplegable Patrón. Seleccionaremos un patrón con forma de Burbujas.



Una vez aplicado el patrón podemos modificar su orientación de la misma manera que seguimos para modificar el degradado, estirando de los tiradores que aparecen al seleccionar el objeto con el puntero.

Aunque Fireworks tiene una serie de patrones por defecto, podemos importar y aplicar como patrón cualquier imagen en formato PNG, GIF, JPG, BMP, TIF que tengamos en el disco duro. Para ello tenemos que seleccionar la opción "Otras..." en la parte inferior de la lista del menú desplegable Patrón, para luego seleccionar el archivo de imagen correspondiente.



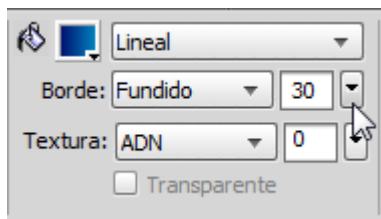
Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 23

El último paso que daremos en la creación del fondo de la ilustración será un efecto de borde difuminado en los dos rectángulos que están en primer plano.

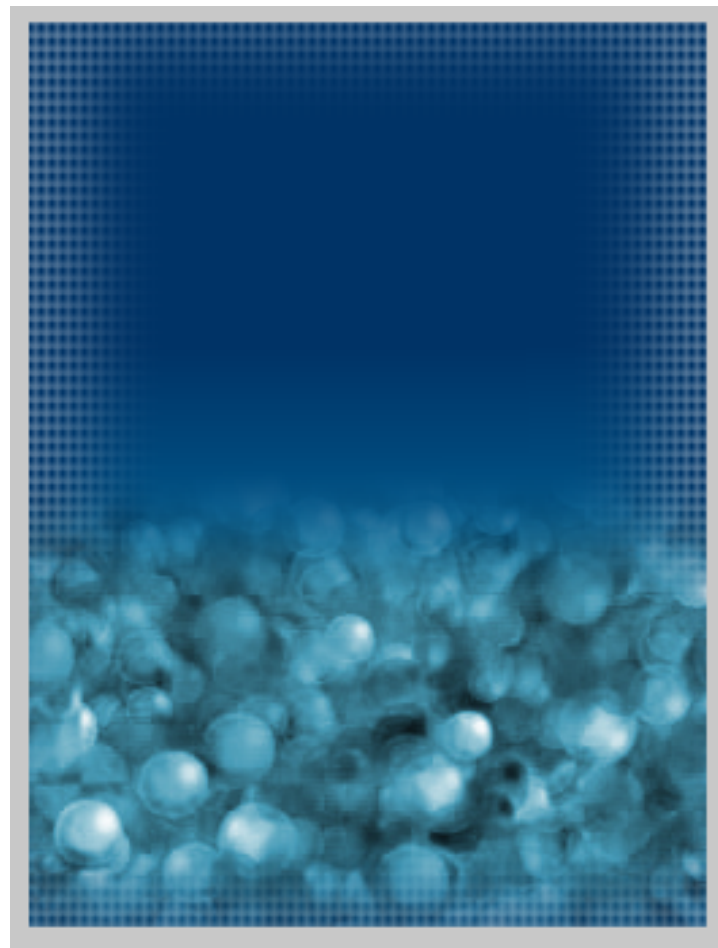
El efecto de borde fundido es una propiedad de los trazos vectoriales que permite Fireworks.

Esta propiedad se encuentra en el Inspector de propiedades.



Seleccionaremos el rectángulo del degradado y le daremos la propiedad de borde fundido con un valor de 30 píxeles para el grosor del fundido.

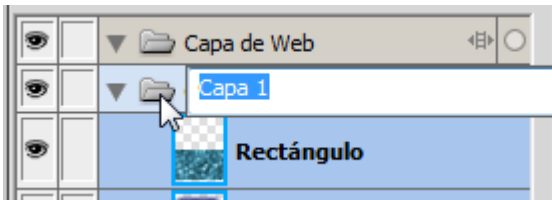
Este proceso lo repetiremos para el tercer rectángulo.

Resultado

Tutorial 2. Creación de una ilustración

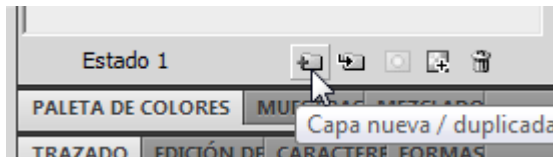
Desarrollo del tutorial: paso 14 de 23

Ahora tenemos todos los elementos que forman el fondo de la ilustración. Todos estos elementos los hemos creado dentro de la misma capa, "Capa 1", ya que forman el fondo de la ilustración. Cambiaremos el nombre de la capa a "Fondo". Para ello clicaremos sobre el icono de carpeta en el panel capas.



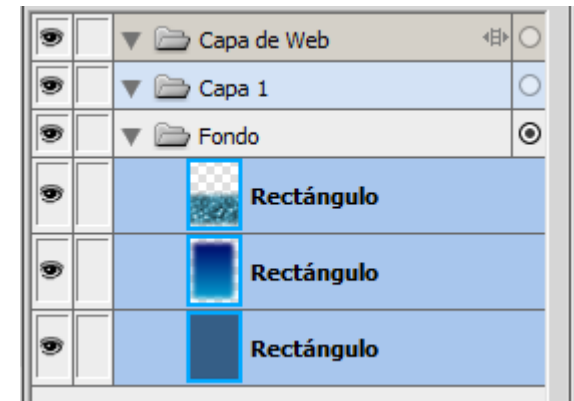
Seguiremos el proceso de creación de la ilustración generando otra capa donde colocar los siguientes elementos.

Para añadir una capa nueva en el panel capas utilizaremos el icono de Capa nueva que aparece en la parte inferior del panel.



Si observamos ahora el panel capas vemos que contiene una capa nueva.

Observamos como la nueva capa se denomina "Capa 1", aún siendo la segunda capa que contiene el documento. Esto es debido al sistema de nombramiento automático del programa.

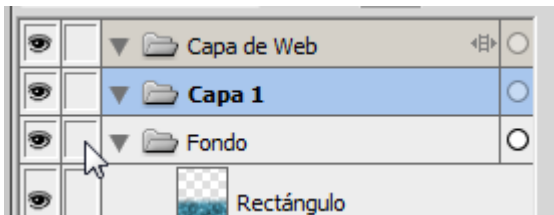


Tutorial 2. Creación de una ilustración

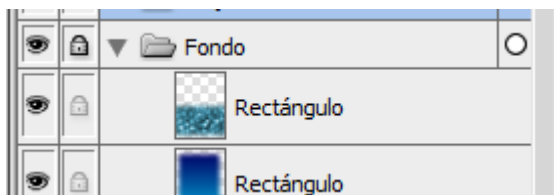
Desarrollo del tutorial: paso 15 de 23

Como vamos a seguir trabajando en la capa nueva nos conviene bloquear la capa "fondo" para no modificar ningún elemento de los que contiene por error.

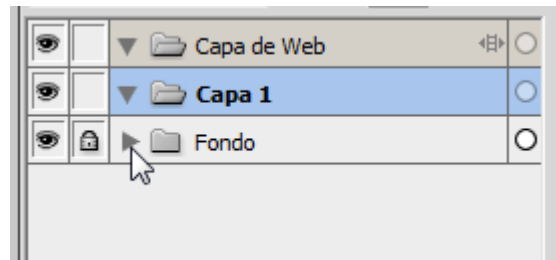
Bloquearemos la capa clicando en el espacio situado en la tercera columna del panel capas.



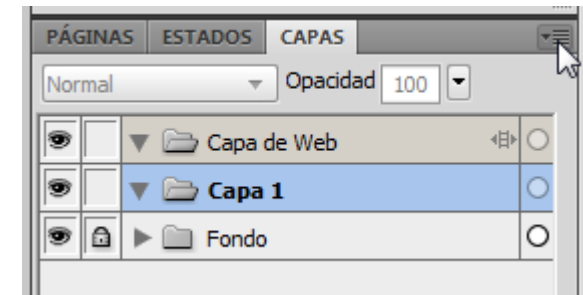
Vemos que ahora aparece un icono de candado.



Clicando en el icono de flecha podemos contraer o expandir el contenido de la capa. Ya que la capa fondo la tenemos bloqueada y no vamos a seguir trabajando con ella la cerraremos.



Una opción muy útil que permite Fireworks es la de Editar sólo una Capa. Esta opción la encontramos en el menú de opciones del panel Capas.



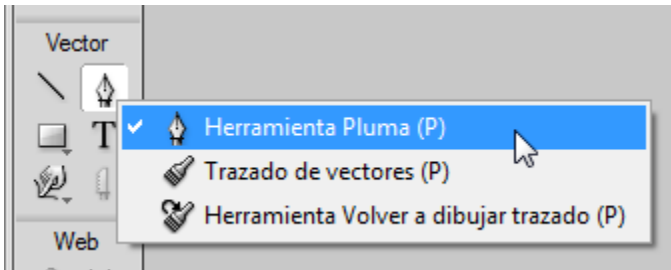
Si tenemos esta opción activada sólo podremos seleccionar en el lienzo los objetos que contenga la capa seleccionada. Resulta útil activar esta opción cuando trabajamos con documentos que contienen muchos objetos en el área de trabajo, ya que podemos controlar mejor los objetos a seleccionar con el Puntero.

Fijémonos que la capa que tenemos seleccionada es la que aparece marcada en azul y con un icono de lápiz en la segunda columna.

Tutorial 2. Creación de una ilustración

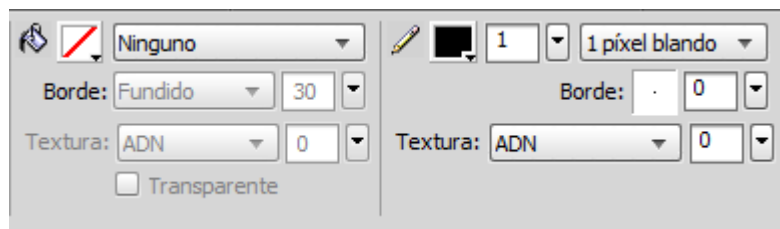
Desarrollo del tutorial: paso 16 de 23

Procederemos a crear el siguiente elemento gráfico.
Para ello utilizaremos la herramienta pluma.



Nos fijaremos que la herramienta tenga las siguientes propiedades de relleno:

- Categoría de relleno: Sólido
- Categoría de trazo: 1 píxel blando
- Tamaño de pluma: 1
- Textura: 0%



Como hemos visto al generar elementos con las herramientas básicas, los trazos están formados a partir de la unión de puntos. Con la Pluma indicamos los puntos a unir para conseguir el trazo.

La herramienta Pluma no sólo conecta los puntos con líneas rectas, sino que permite dibujar con lo que se conoce como curvas de Bezier. Se trata de segmentos curvos de derivación matemática. Cada punto determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas. Este tipo de sistema de dibujo es en el que se basan programas de edición vectorial como Illustrator.

Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 17 de 23

Con la Pluma seleccionada clicaremos sobre el lienzo para crear el primer punto del trazo.



Ahora clicaremos en el lugar donde queremos situar el segundo punto. Pero, esta vez, sin dejar de apretar el botón, arrastraremos el ratón.



Vemos que los dos puntos quedan unidos por una línea.

Para controlar la curva tenemos que mover el ratón mientras mantenemos el botón pulsado. De este modo se muestran los tiradores que dan forma a la curva.

Como se observa, mientras más estiremos de los tiradores más curvo es el trazo entre los dos puntos.



Iremos añadiendo puntos hasta dibujar una forma similar a la de la imagen.

Para cerrar el trazado clicaremos sobre el primer punto y así conseguiremos una figura cerrada.

Resultado:



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 23

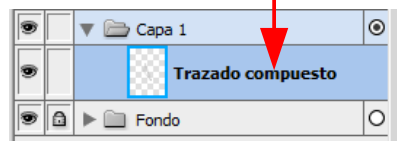
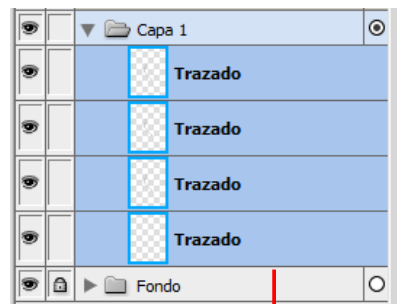
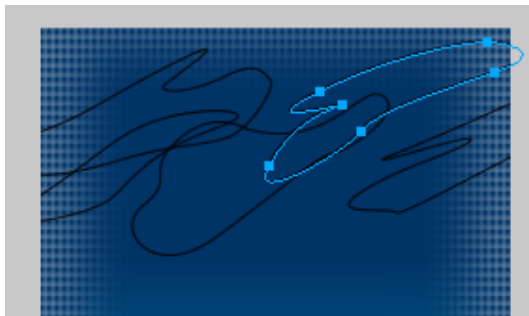
De la misma manera que hemos creado el primer elemento crearemos varios más.

A la hora de crearlos únicamente tenemos que tener en cuenta que en algún tramo del trazo estos elementos se superpongan. Aproximadamente como se ve en la imagen.

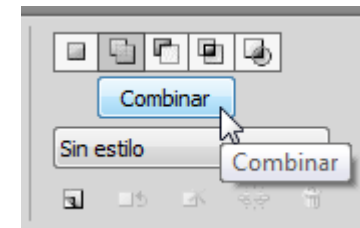
Igual que la mayoría de programas vectoriales, Fireworks permite combinar grupos de objetos vectoriales para crear una forma compleja a partir de un conjunto de formas más simples.

En el menú Modificar > Combinar trazados vemos las posibilidades de combinación de objetos vectoriales que permite Fireworks.

En nuestro caso seleccionaremos las tres formas vectoriales creadas con la Pluma y las uniremos en una sola forma con la opción Unión.



Nota: Las opciones de combinación de objetos también las encontramos en el panel de propiedades.

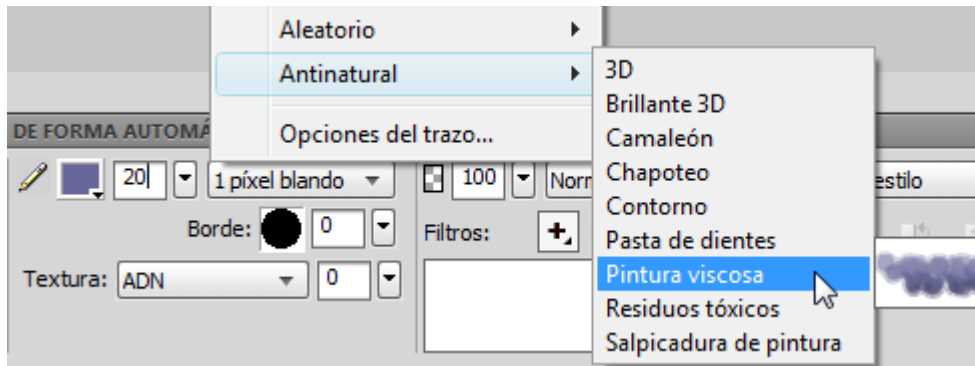


Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 23

Ahora definiremos las opciones del trazo.

Si desplegamos el menú Categoría de trazo en el Inspector de propiedades veremos todos los tipos de trazo que dispone Fireworks.

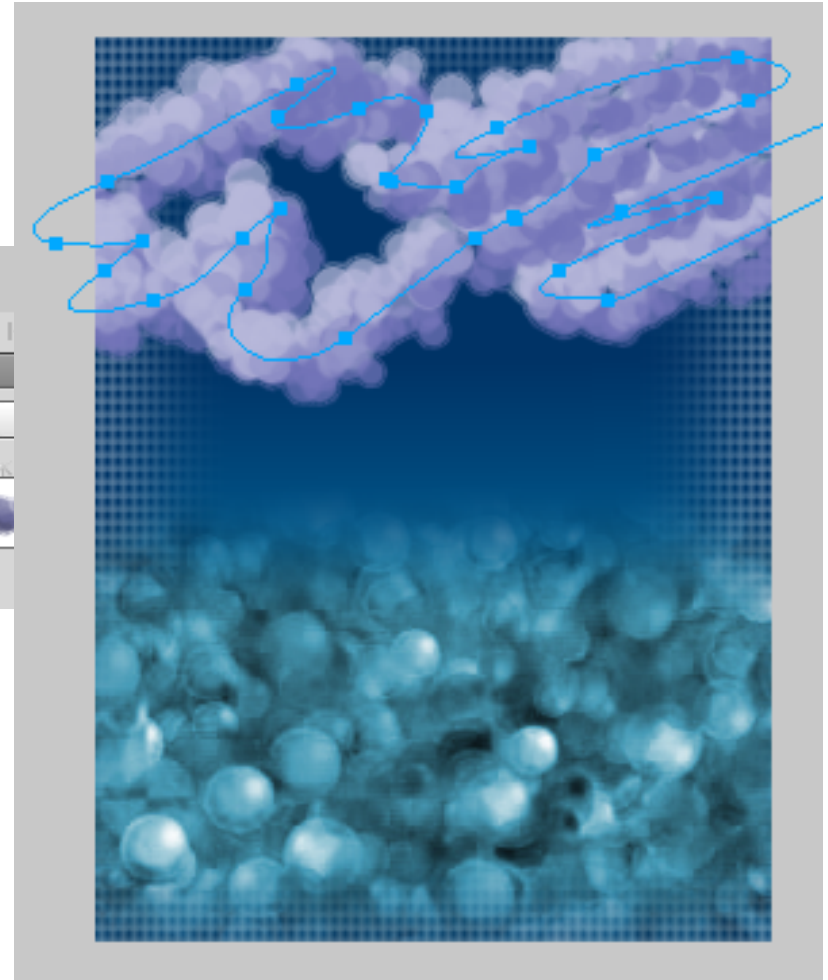


Nosotros seleccionaremos el trazo **Antinatural > Pintura viscosa**.

Le daremos un grosor de trazo de 20 puntos.

Un tamaño de borde de 30 puntos.

Por último de daremos un color lila.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

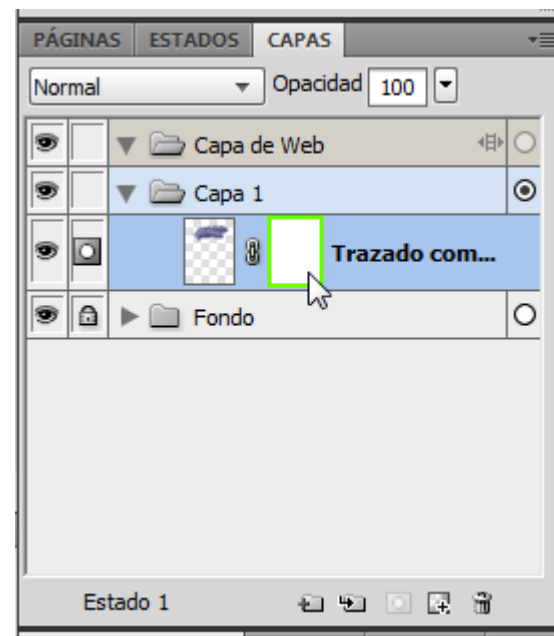
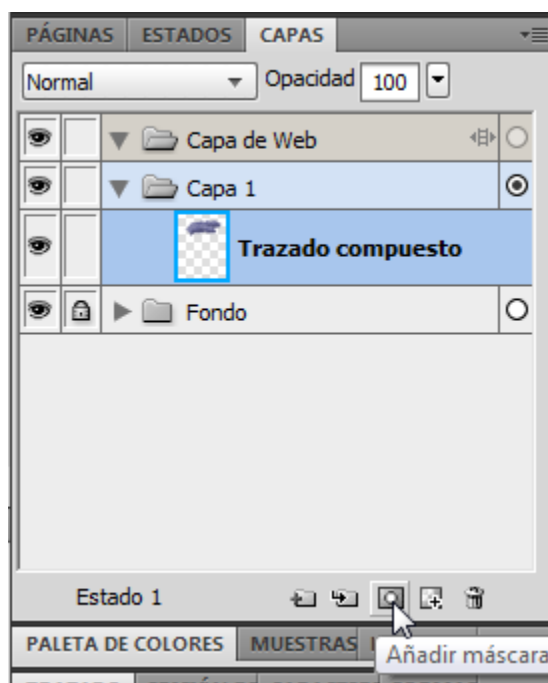
Desarrollo del tutorial: paso 20 de 23

Ahora tenemos que solucionar el problema del trazo que sobresale del dibujo. Lo solucionaremos utilizando una máscara.

Una máscara es un objeto que crea un recorte en otro objeto. Con las máscaras se pueden perfilar objetos o imágenes, o bien crear efectos de transparencia y degradados.

Hay que tener en cuenta que las máscaras sólo hacen transparente la parte del objeto que sobra, pero no la eliminan. Es decir, en cualquier momento podemos eliminar la máscara y recuperar el objeto original.

Para añadir una máscara al trazo lo seleccionaremos en el panel capas y clicaremos en el icono añadir máscara situado en la parte baja del panel.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 21 de 23

En la máscara podemos dibujar con cualquier herramienta de dibujo.

En las máscaras sólo se utiliza la paleta Escala de grises. El concepto de las máscaras es que los colores negros en ellas dan transparencia en el objeto. Es decir, lo que pintemos de color negro en la máscara en el área de trabajo será transparente, mientras que la zona blanca en la máscara hará visible la imagen en el área de trabajo. De esta manera los tonos grises darán diferentes grados de transparencia a la imagen.

En nuestro caso nos interesa que la zona visible del trazo sea la zona que queda dentro del rectángulo de fondo degradado. Para eso dibujaremos en la máscara un rectángulo negro en la misma posición y tamaño que el dibujado anteriormente.

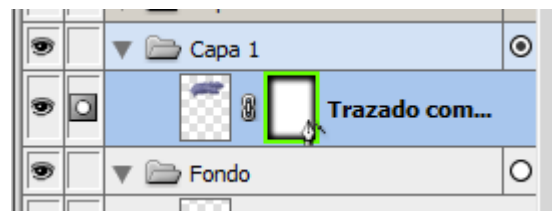
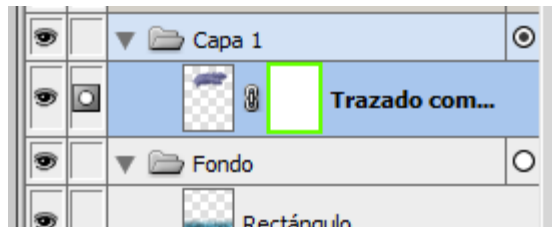
Primero seleccionaremos el rectángulo en el panel capas.

Una vez seleccionado lo copiaremos en la memoria del ordenador con el comando:

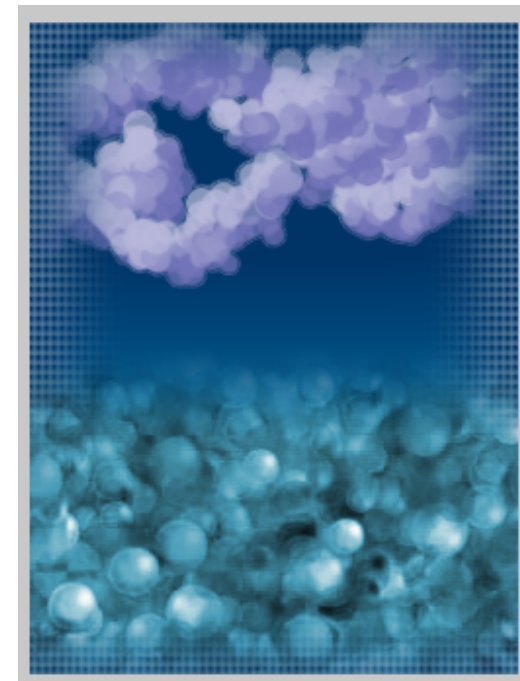
Edición > Copiar.

Ahora seleccionaremos la máscara del trazo y pegaremos el círculo copiado con el comando:

Edición > Pegar.



Vemos ahora que la máscara contiene el rectángulo y hace que sólo sea visible la zona de trazo que coincide con él.

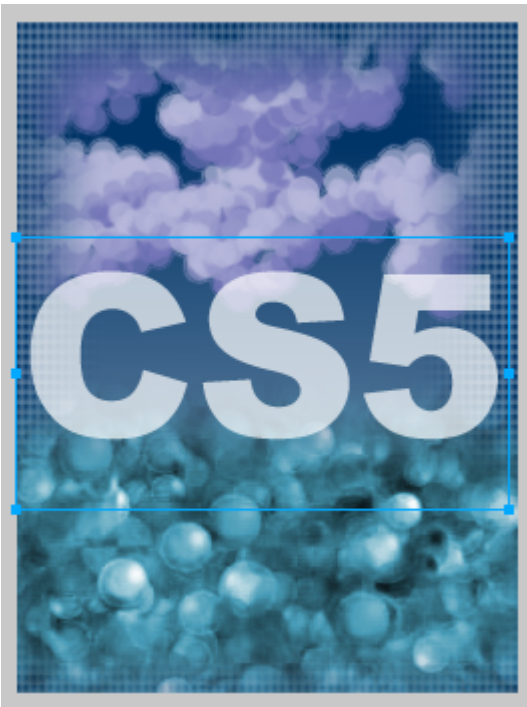


Nota: Debemos desbloquear la capa.

Tutorial 2. Creación de una ilustración

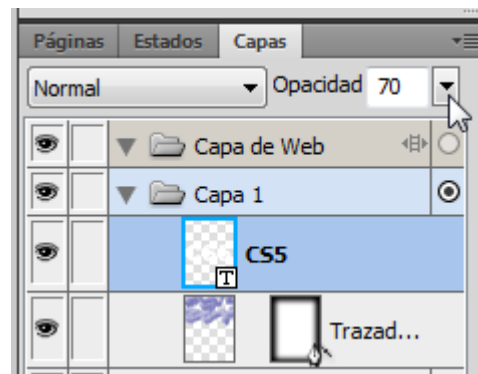
Desarrollo del tutorial: paso 22 de 23

Como último elemento a la ilustración colocaremos un objeto de texto con el texto "CS5".



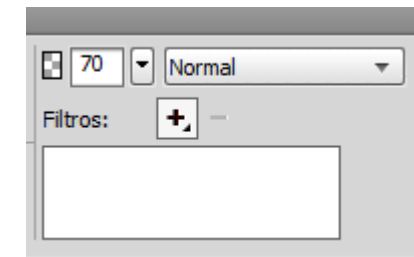
Como último paso de la ilustración, les daremos al número un poco de transparencia.

Para variar la opacidad de un objeto lo haremos indicando un porcentaje en el panel capas.



También es posible variar la interacción de colores de dos o más objetos superpuestos, utilizando los modos de mezcla. Los modos de mezcla manipulan los valores de color de los objetos superpuestos y controlan los efectos de opacidad.

Nota: Los valores de opacidad y la interacción de colores también los encontramos en el Inspector de propiedades.



Tutorial 2. Creación de una ilustración

Desarrollo del tutorial: paso 23 de 23

Daremos la ilustración por acabada.



En el transcurso de esta práctica hemos visto los diferentes tipos de rellenos y de trazos que dispone el programa. El uso del panel capas. Y la combinación con diferentes elementos para generar un objeto más complejo.

La práctica a realizar por el estudiante para finalizar el tutorial consiste en la creación de una ilustración de un paisaje que contenga el mayor número de pasos vistos posibles (múltiples capas, elementos agrupados, formas automáticas, curvas bezier, diferentes tipos de rellenos y trazos, opacidades, máscaras)

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

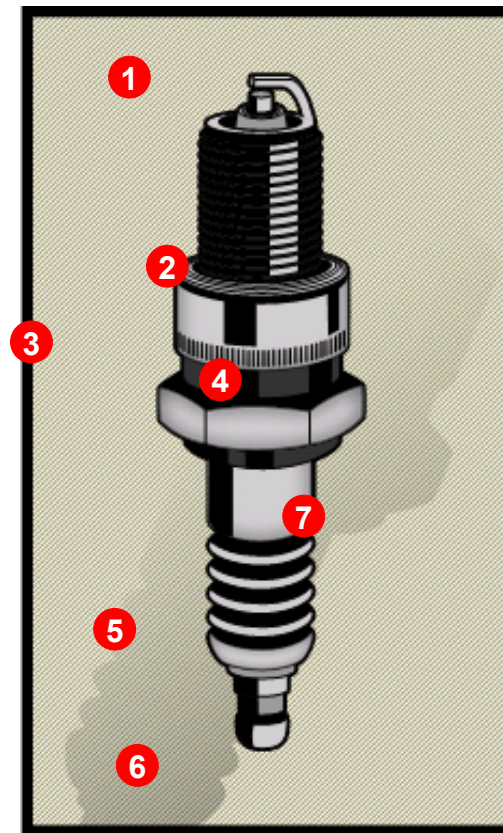
Desarrollo del tutorial: paso 1 de 36

En este tutorial veremos el proceso de trabajar conjuntamente con varios programas de dibujo.

Como hemos visto en los tutoriales anteriores, Fireworks dispone de muy buenas herramientas de trabajo vectorial, pero eso no quiere decir que sea el único programa de dibujo de este tipo.

Es muy probable que en el transcurso de un proyecto profesional necesitemos trabajar en Fireworks con documentos creados con otros programas de dibujo.

Imaginémonos que nos llega una ilustración realizada con **Adobe Illustrator CS5**. Para realizarla se ha utilizado las herramientas vectoriales propias de Illustrator (trazos, rellenos sólidos, rellenos degradados, tramas, máscaras, elementos agrupados, capas, etc...). Ahora necesitamos pasar todo este trabajo a Fireworks para continuar el proyecto.

Ilustración realizada con Adobe Illustrator CS5

- 1 Tramas de relleno
- 2 Grosor de trazo
- 3 Trazo
- 4 Grupos
- 5 Máscara
- 6 Degradados
- 7 Efecto de sombra

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 36

El primer paso es crear un documento nuevo.

Le daremos los siguientes parámetros:

- Altura: 600 píxeles.
- Anchura 360 píxeles.
- Resolución 72 ppp.
- Color lienzo Blanco.

Para importar el archivo utilizaremos el comando:

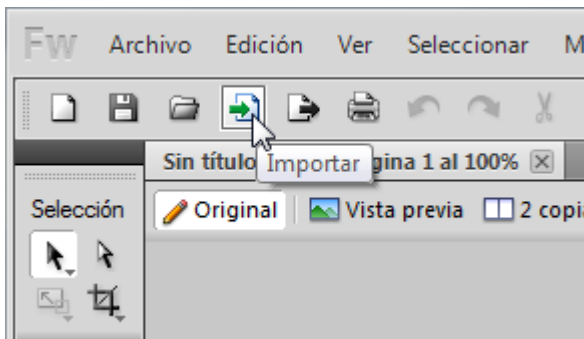
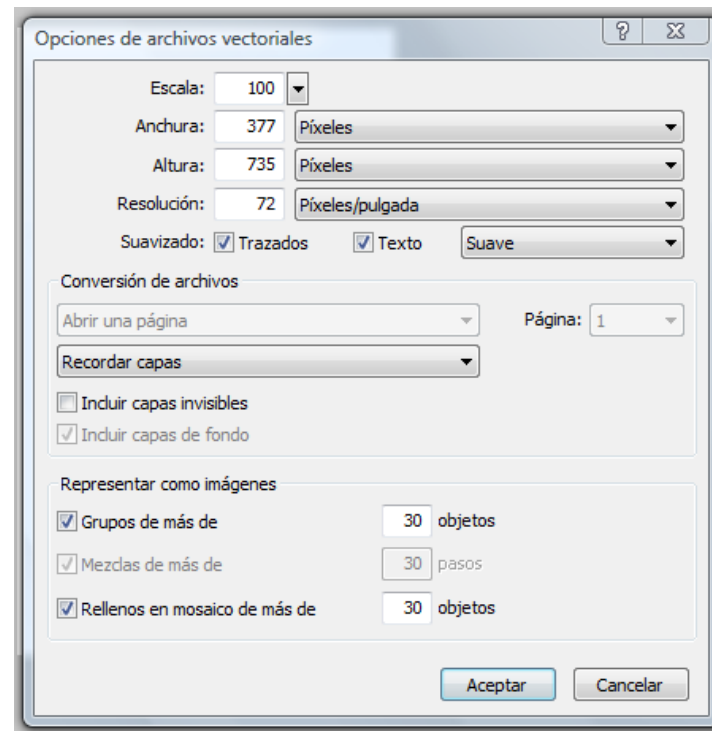
Archivo > Importar

O clicaremos en el icono Importar del menú Archivo.

Esta acción abrirá la ventana de selección de archivo, donde escogeremos el archivo:

- **"Ilustración.ai"**

Al importar un archivo vectorial se abre el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales.

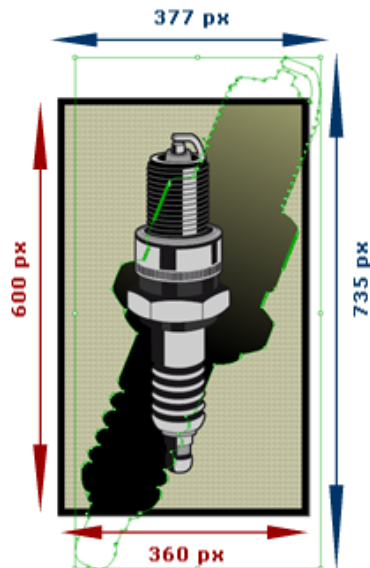


Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 36

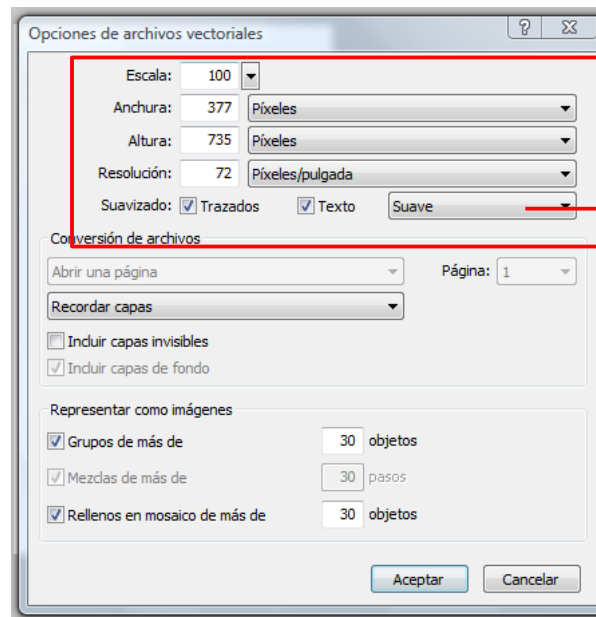
Veámos paso a paso este cuadro de diálogo.

Los valores de escala, anchura, altura y resolución son los valores del conjunto de elementos que vamos a importar. Podemos comprobar que las medidas son diferentes a las del documento que hemos creado en Fireworks, eso es debido a la zona de imagen oculta de la máscara.



Es importante a la hora de trabajar con varios programas ser consciente del formato final al que se quiere llegar, por eso al crear la ilustración en Illustrator se ha trabajado con un documento de iguales proporciones al de Fireworks.

En caso de no ser así, desde este cuadro de diálogo podríamos ajustar las proporciones del documento a importar al documento de trabajo.

**Nota:**

Suavizado: Esta opción hace que los bordes de los objetos vectoriales estén suavizados, para evitar bordes dentados.

Texto: Aquí podemos elegir varias opciones de suavizado aplicable al texto. Dependiendo del tamaño del texto utilizado será mejor elegir una u otra de las opciones.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 36

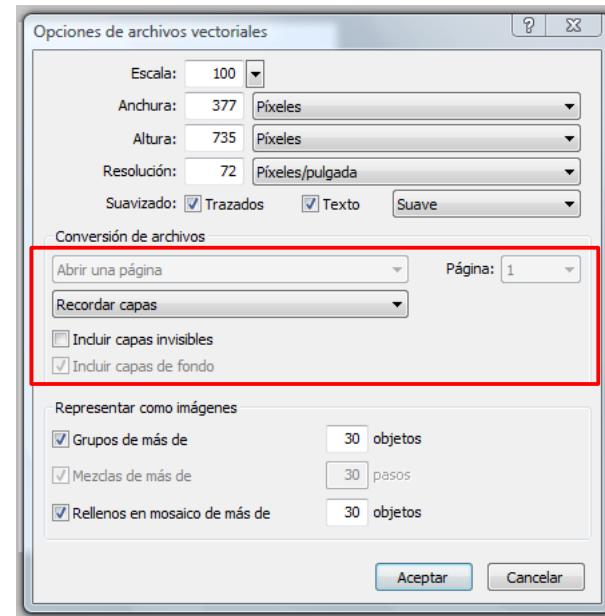
La opción **Conversión de archivos** nos indica como se deben importar archivos que contengan varias páginas, en el caso de estar importando antiguos documentos de **Freehand** o **Corel**. Se puede elegir abrir una página bien indicando su número o importando las páginas como estados de Fireworks para posteriormente crear animaciones.

En nuestro caso, como nuestro documento Illustrator sólo dispone de una página, solo tendremos la opción "**Abrir una página**" con el número "1" marcado.

En cuanto a las capas del documento se puede seleccionar Ignorar capas que, prescindiendo de las capas que contenga el documento, importa todos los objetos en una única. La opción **Recordar capas** importa los objetos manteniendo la estructura de capas con la que se creó.

Convertir capas a estados convierte cada capa del documento Illustrator en un estado diferente para su posterior animación.

Seleccionaremos la opción **Recordar capas** y dejaremos deseleccionadas las otras dos.

**Nota:**

Incluir capas invisibles: Importa las capas que estuvieran desactivadas a la hora de guardar el documento vectorial.

Incluir capas de fondo: Importa la capa de fondo del documento. De no seleccionar esta opción la capa de fondo del documento es ignorada.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 36

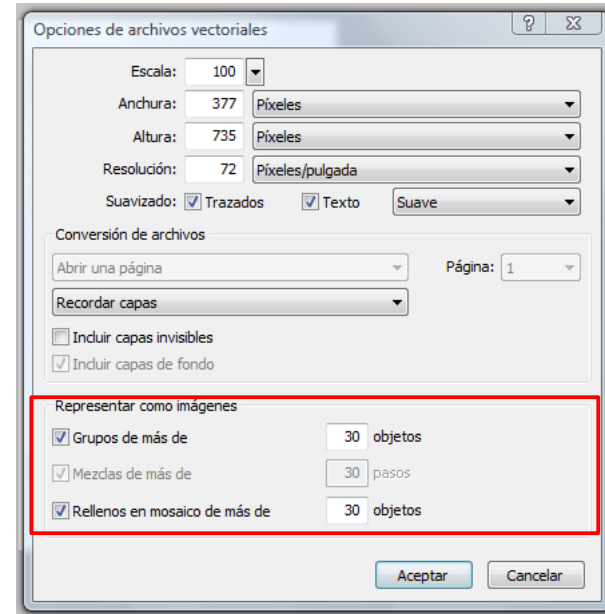
La última opción es la de **Representar como imágenes**. Con esta opción podemos indicarle a Fireworks que convierta en una sola imagen de mapa de bits los grupos formados por muchos elementos vectoriales, a efectos de ahorrar memoria y tiempo de proceso. Basta con especificar el número máximo de objetos que puede tener un grupo antes de ser convertido en una única imagen de mapa de bits.

Como en nuestro caso no nos interesa transformar ninguna parte de la ilustración a mapa de bits deseleccionaremos las tres opciones.

Recordemos los valores que tendríamos que haber introducido:

- 100 en la casilla Escala
- Seleccionar la opción Suavizado
- Seleccionar Texto Suave
- Seleccionar Abrir una página
- Seleccionar Recordar capas
- Seleccionar Incluir capa de fondo
- Deseleccionar las opciones Representar como imágenes

Clicaremos en **Aceptar** para importar el documento.



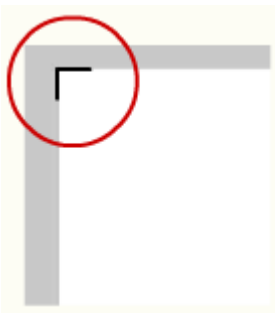
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 36

Tras apretar el botón de aceptar aparece el cursor de Importar. Vemos que es como la esquina de un marco. Nos indica la esquina superior derecha del documento a importar.

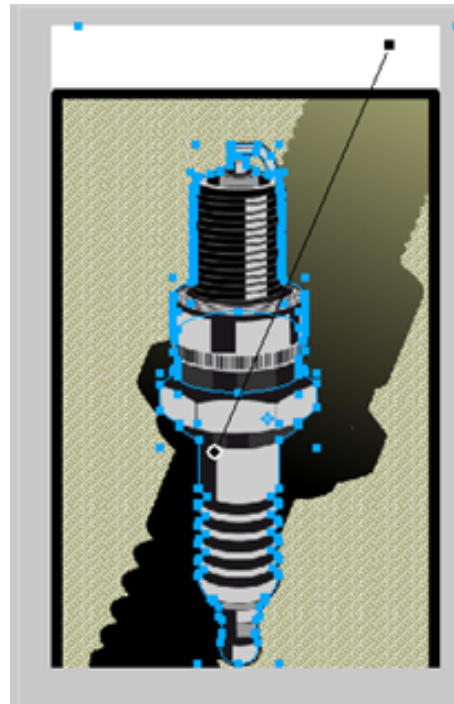
Seleccionaremos la esquina superior derecha de nuestro documento.

Hemos de hacer un **solo clic** a la hora de seleccionar el punto, ya que clicando y arrastrando podemos cambiar la escala del documento que importamos.

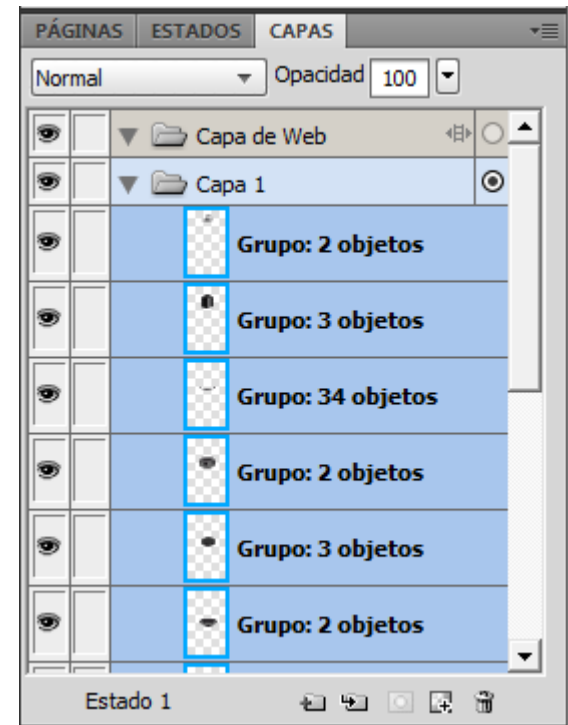


Vemos que ya tenemos la ilustración colocada dentro de nuestro documento, y que queda colocada a partir de donde comienza el contenido (incluido el interior de la máscara).

Deberemos centrar la imagen en el documento.



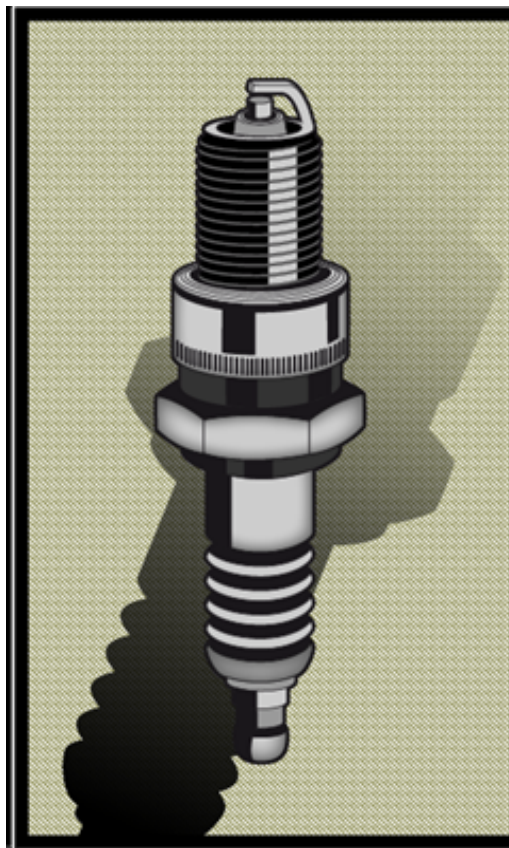
Si nos fijamos en el panel Capas veremos que tenemos todos los elementos que forman la ilustración separados y distribuidos en capas.



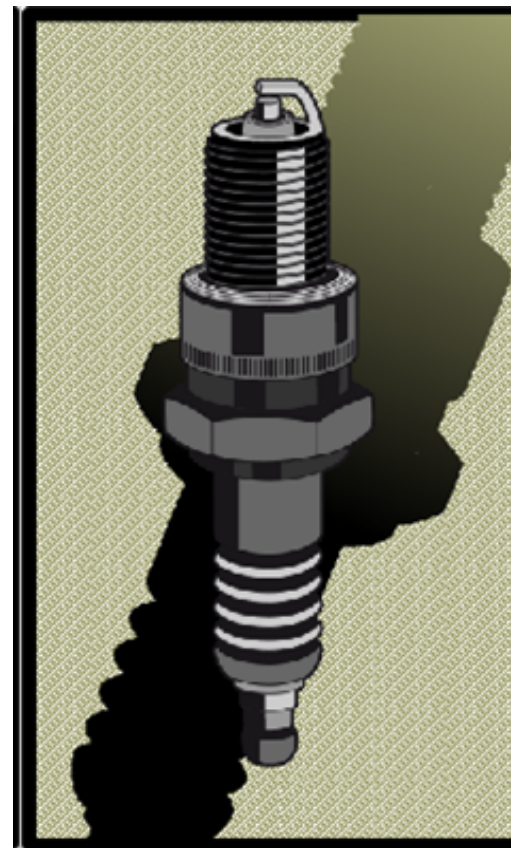
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 36

Fijémonos ahora en la imagen que tenemos en Fireworks y en la imagen que teníamos en Illustrator. Podemos observar que hay propiedades del documento de Illustrator que no se han importado correctamente. Es el caso de los efectos de sombra que le habíamos aplicado y en el degradado de la sombra de fondo.



Documento Illustrator



Documento Fireworks

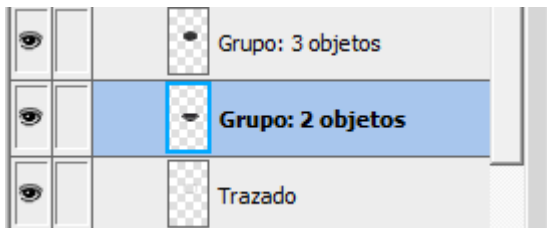
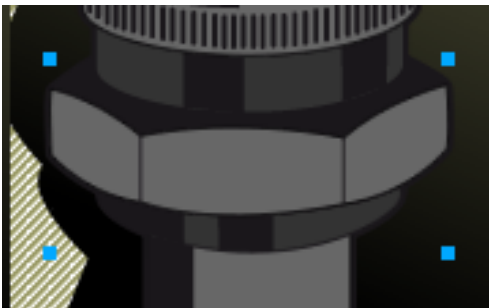
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 36

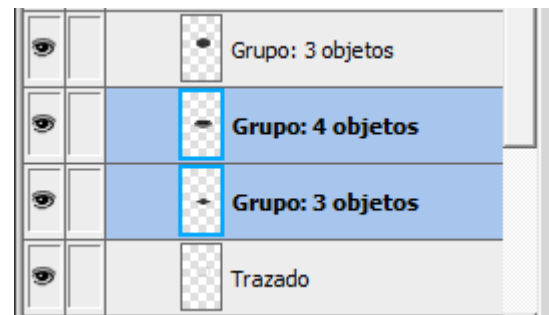
Veamos diferentes partes de la ilustración.

Si seleccionamos la ilustración de la bujía, podremos comprobar que está formado por un grupo de elementos.

Fireworks reconoce perfectamente los grupos de elementos que tiene el documento Illustrator.



Podemos desagrupar este grupo para comprobar que podemos disponer de todos los elementos igual que si los hubiésemos agrupado desde Fireworks.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

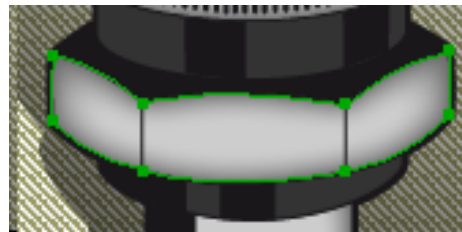
Desarrollo del tutorial: paso 9 de 36

Visualmente ya nos habremos dado cuenta que hay diferencias en la imagen iimportada. Concretamente en el efecto de sombra añadido en Illustrator.

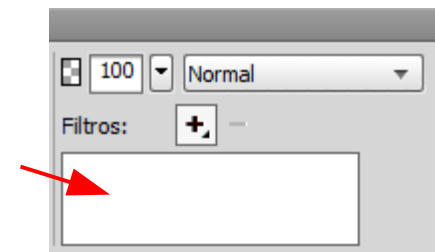
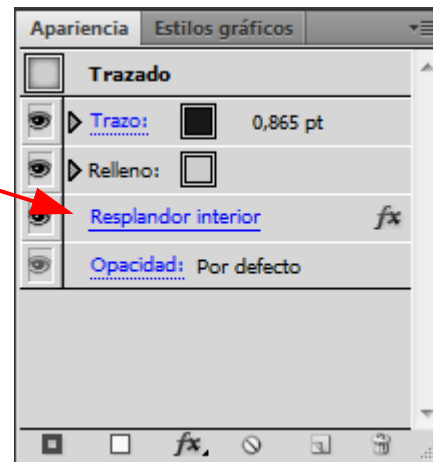
Si seleccionamos con la Herramienta de Subselección el gráfico de color gris, veremos que el gráfico no tiene ningún efecto asignado, cuando en Illustrator le habíamos asignado el filtro de Resplandor Interior.

Comprobamos que el sistema de efectos para formas vectoriales que dispone Illustrator no es del todo compatible con Fireworks.

Documento Illustrator



Documento Fireworks



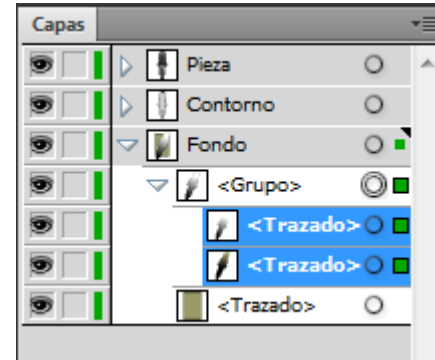
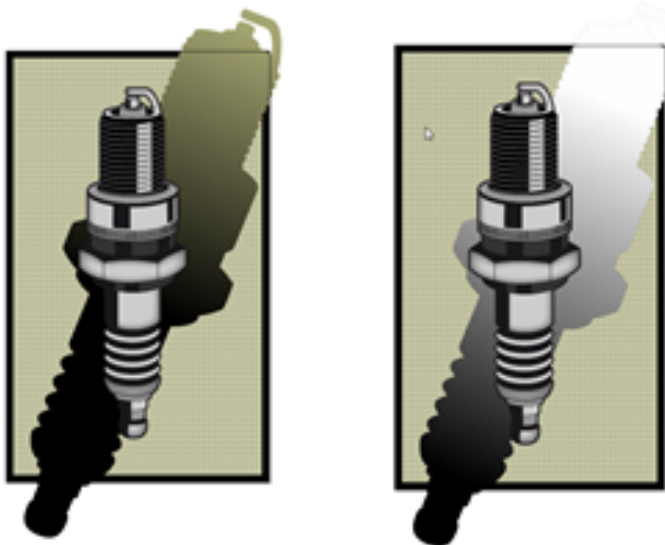
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 36

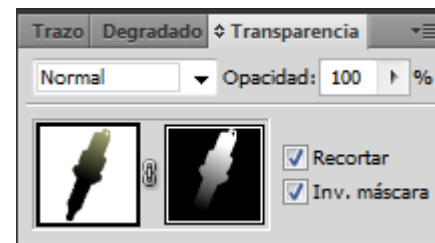
Si nos fijamos también en el contenido de la capa Fondo, veremos otra diferencia respecto a la imagen que teníamos en Illustrator.

Primero explicaremos los pasos que se siguieron para generar este fondo en Illustrator:

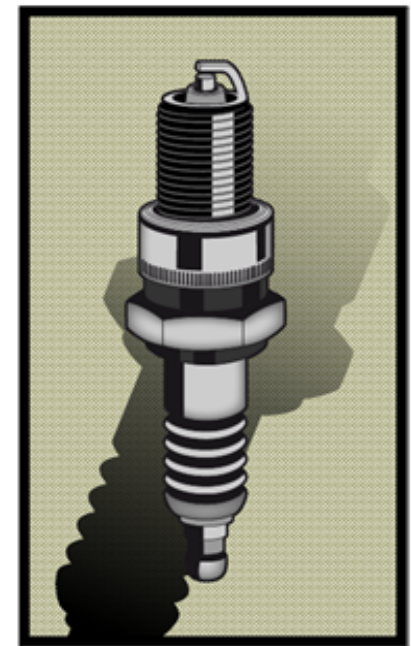
El primer paso fue dibujar el gráfico de la sombra, al que se aplicó un degradado opaco. El segundo paso fue duplicar ese gráfico y aplicarle un degradado de negro a blanco.



Con los dos gráficos seleccionados seleccionamos la opción "**Máscara de opacidad**" desde el panel de Transparencia.



Por último creamos un rectángulo con las mismas dimensiones que el rectángulo de fondo y creamos una máscara de recorte para que no se visualizase el trozo de gráfico que sobrepasaba las dimensiones del fondo.



Documento Illustrator

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 36

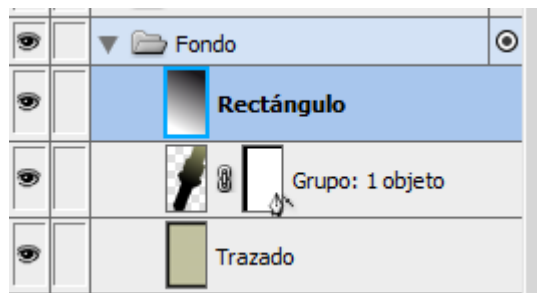
Si visualizamos el contenido de la capa "Fondo" en Fireworks veremos que el gráfico de sombra mantiene la máscara de recorte pero ha eliminado la **máscara de opacidad**.

Podemos comprobar que las máscaras de opacidad tampoco son compatibles con Fireworks.

¿Cómo solucionaremos estas diferencias visuales debidas alas incompatibilidades entre Fireworks e Illustrator?

No nos queda más opción que volver a realizar esos efectos que no se han importado correctamente desde el propio Fireworks.

Para solucionar la opacidad de la sombra volveremos a crear la máscara de opacidad desde Fireworks. Empezaremos creando un rectángulo con un degradado de negro a blanco.

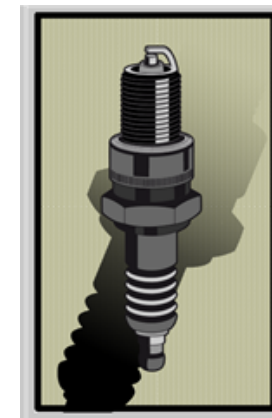


Seleccionaremos el degradado y el gráfico de sombra y los agruparemos como máscara.

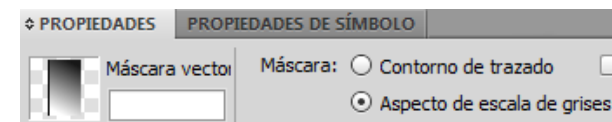
Modificar > Máscara > agrupar como máscara



Ya tendremos el mismo efecto de gráfico de sombra que teníamos en Illustrator.



Nota: Nos aseguraremos que tenemos la opción de máscara en **Escala de grises**.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 36

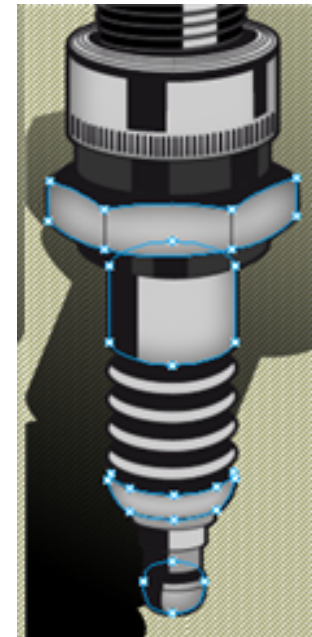
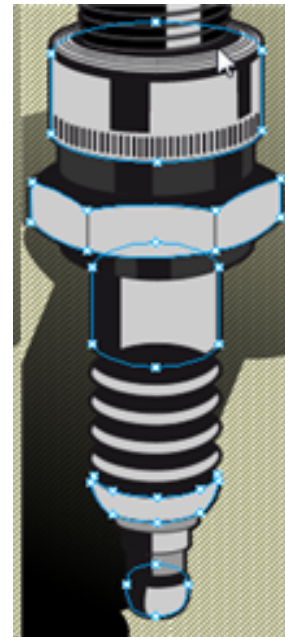
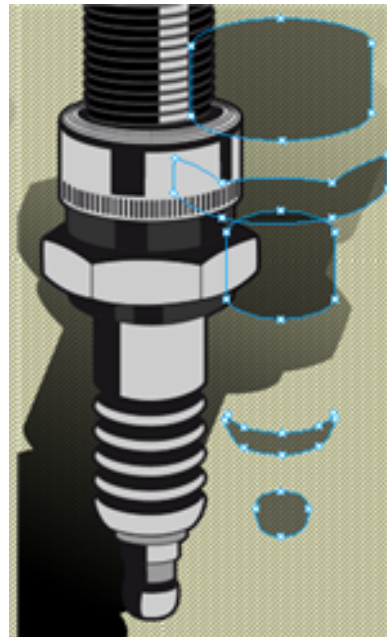
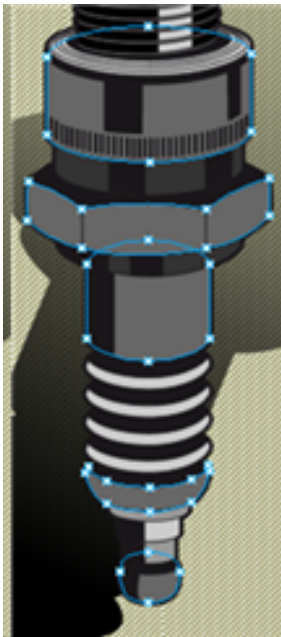
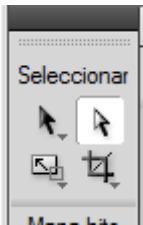
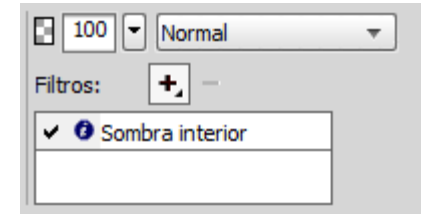
Solucionaremos ahora el efecto de sombra interior que habíamos aplicado a la bujía.

Con la herramienta de subselección seleccionamos los gráficos a los que le habíamos aplicado el efecto de sombra.

Si desplazamos esos gráficos veremos que son gráficos que Fireworks ha generado a raíz de la mala compatibilidad con los efectos de Illustrator, y que en realidad son gráficos necesarios

Eliminaremos esos gráficos y seleccionaremos los gráficos correctos.

Una vez seleccionados los aplicaremos el filtro de sombra interior de Fireworks.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 36

Realizado este proceso ya tendremos en Fireworks un documento gráficamente igual al de Illustrator.

Hemos de tener en cuenta este tipo de incompatibilidades entre programas, si sabemos que un efecto no se importará bien en Fireworks es mejor no crearlo en el programa original y dejar ese proceso a realizar una vez lo hayamos importado en Fireworks. Así evitaremos tener que repetir dos veces el mismo trabajo.

Una vez finalizado el proceso de importación de un documento vectorial externo a Fireworks, sepamos que Fireworks no sólo permite importar sino que también permite exportar sus documentos a otros programas.

Como práctica a esta primera parte del tutorial está la realización de este mismo proceso, esta vez utilizando una ilustración realizada por el estudiante.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 36

Ahora continuaremos viendo las posibilidades de Fireworks como programas de edición de imágenes de mapas de bits. Para ello realizaremos un retoque fotográfico.

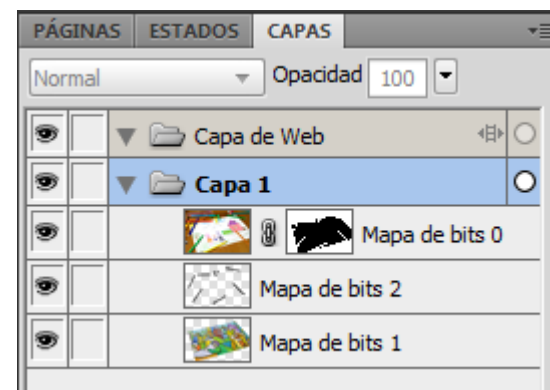
De la misma manera que vimos en la primera parte del tutorial con el trabajo de imágenes vectoriales y Macromedia Freehand, en esta segunda parte comenzaremos el trabajo importando un documento ya empezado en el programa más generalizado para este tipo de tareas, en este caso Adobe Photoshop.

Fireworks permite abrir directamente archivos nativos de Adobe Photoshop (formato PSD). Abriremos el archivo:

- "montaje.psd"



Este archivo que hemos abierto es un pequeño fotomontaje realizado con Photoshop. Podemos observar que el documento conserva la estructura de capas y las máscaras que utilizamos.



Nota: Fijémonos que en Fireworks las capas equivalen a los conjuntos de capas de Photoshop, y las capas de Photoshop equivalen a objetos individuales de Fireworks.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 15 de 36

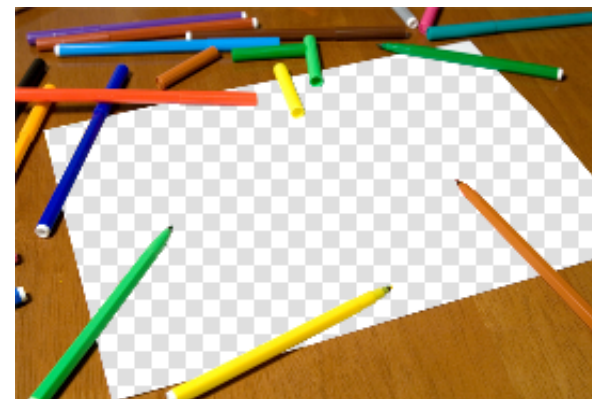
Veámos la estructura del documento. Se han utilizados dos imágenes fotográficas para formar una imagen final utilizando parte de una y parte de otra.

En el transcurso de este tutorial finalizaremos el proceso de retoque fotográfico dejado a medias en Photoshop.

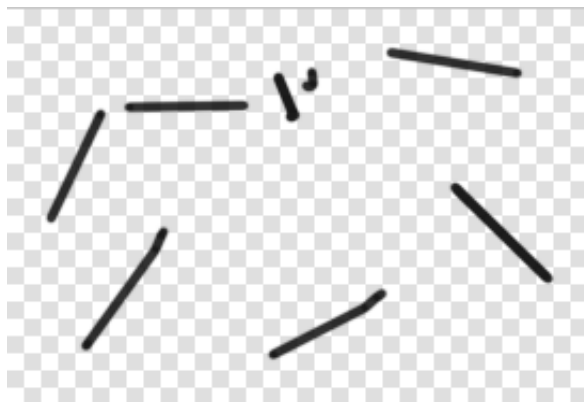
Plano 1 - Imagen 1



Plano 3 - Imagen 2 + máscara



Plano 2 - Capa Bitmap



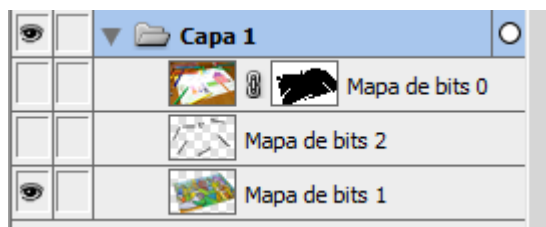
Resultado



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

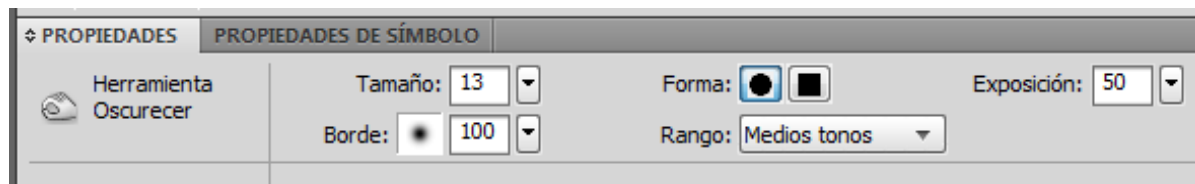
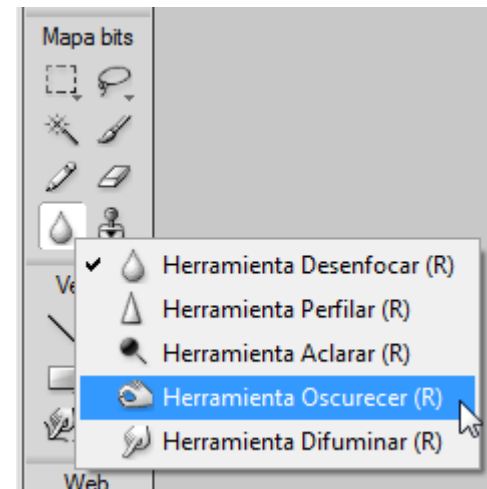
Desarrollo del tutorial: paso 16 de 36

El primer paso que daremos será retocar la imagen del dibujo. Para ello seleccionaremos el plano del fondo de la capa y ocultaremos el resto.



Fireworks dispone de una amplia variedad de herramientas para retocar las imágenes de mapa de bits. Estas herramientas permiten desenfocar, perfilar, aclarar, oscurecer o manchar cualquier área de la imagen.

La herramienta que utilizaremos será la herramienta oscurecer. Con esta herramienta oscureceremos los colores de la imagen.



Al seleccionar la herramienta podemos seleccionar en el Inspector de Propiedades el tamaño del pincel a usar y la intensidad con la que queremos aplicar el efecto.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 17 de 36

Utilizaremos esta herramienta sobre la zona de color más clara para intentar igualarlo con la zona más oscura.

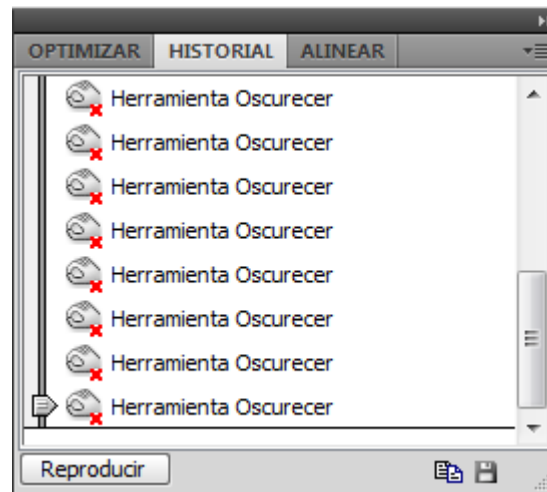
En el caso de oscurecer en exceso una zona podemos cambiar a la herramienta aclarar.



La mejor forma de utilizar estas herramientas es con un pincel grueso y con un borde muy suave y una intensidad baja. Para aplicarla no la utilizaremos como si fuese una herramienta de pintura si no dándo clics sobre la imagen. De esta manera evitaremos "ensuciar" la imagen creando zonas de color muy irregulares.

Iremos cambiando de rango para ir igualando toda la gama de azules. Hemos de ir con cuidado al oscurecer la gama de colores claros (Rango resaltados) ya que si lo aplicamos sobre las nubes oscureceremos el blanco a gris, provocando un efecto de sucio.

Al usar estas herramientas es importante tener abierto el panel Historial. Este panel registra todas las acciones realizadas al documento. De este modo se puede rectificar una serie de acciones y volver al punto deseado en cualquier momento.



Nota: Para retroceder pasos arrastraremos la flecha hasta llegar al último paso que consideremos correcto.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 36

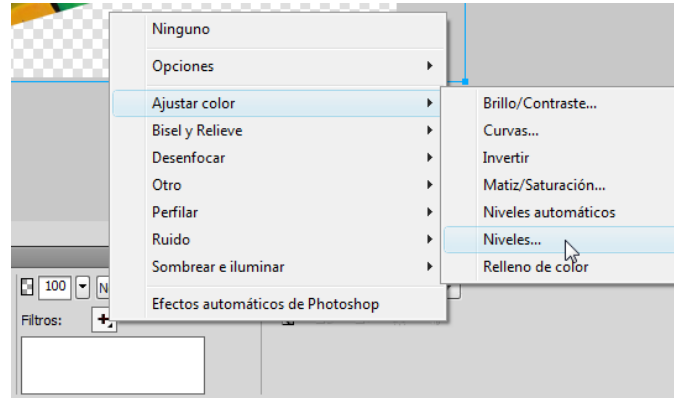
Una vez igualado el color del cielo ajustaremos el color de la imagen para conseguir unos colores más contrastados entre sí. Para ello utilizaremos los filtros de Fireworks. Los filtros son las posibilidades que ofrece el programa para modificar el aspecto de los objetos.

Los filtros de Fireworks permiten aplicar filtros como en Photoshop, además podremos añadir bordes, relieves, sombras, y alterar el color y el enfoque.

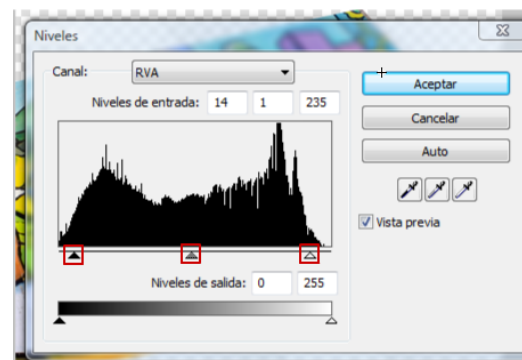
Para aplicar un filtro automático utilizaremos el menú desplegable Filtros situado en la parte inferior derecha del Inspector de Propiedades teniendo seleccionado un objeto en el lienzo.

El filtro que utilizaremos será el filtro de ajuste de Niveles:

Efecto > Ajuste de Color > Niveles

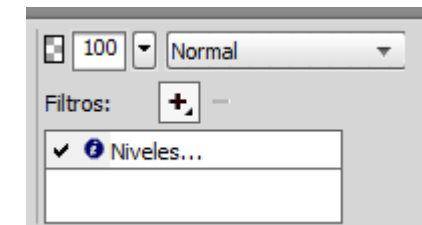


Podemos observar que el sistema de ajustes de colores y filtros de Fireworks es idéntico al de Photoshop. Ajustaremos los niveles de negros y blancos tal como se muestra en la imagen.



El efecto Niveles queda aplicado a la imagen.

Nota: Al aplicar un filtro de Fireworks a un objeto no lo alteramos realmente, sino que modificamos sólo su aspecto, de modo que siempre podemos reajustar sus propiedades o eliminar el efecto, volviendo al objeto original.



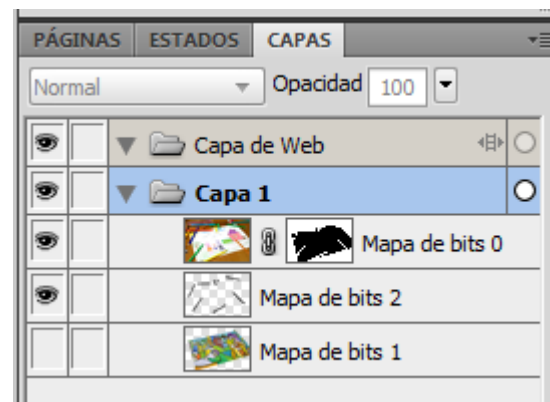
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 36

Haremos visible los otros dos planos del documento.



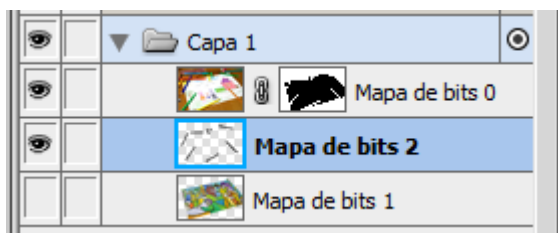
El plano "**Mapa de bits 2**" lo utilizamos para dibujar la sombra de los lápices, ya que estas quedaron ocultas a la hora de realizar la máscara a la imagen original.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

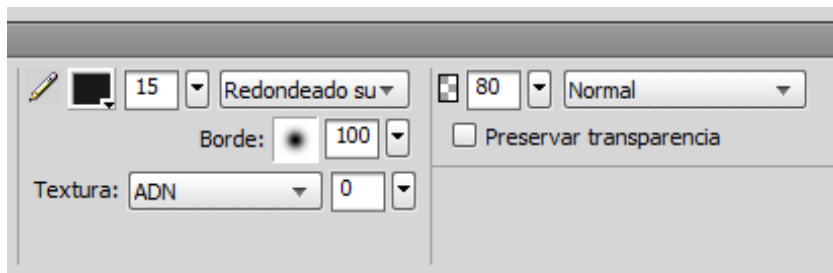
Desarrollo del tutorial: paso 20 de 36

En el caso de querer retocar estas sombras seleccionaremos el plano "Mapa de bits 2" y ocultaremos el plano del dibujo.



Utilizaremos la **herramienta Pincel** para pintar de color negro dentro del plano.

Conseguiremos un mejor resultado seleccionando un pincel grueso con mucho suavizado y utilizando una opacidad baja.



Podemos borrar un trozo de sombra utilizando la **herramienta Borrador**, para redibujarla con más precisión.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

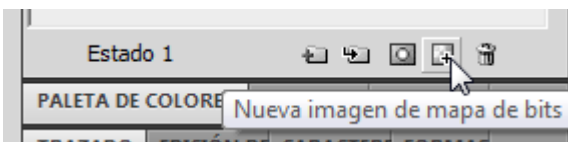
Desarrollo del tutorial: paso 21 de 36

Hagamos visibles todos los planos.



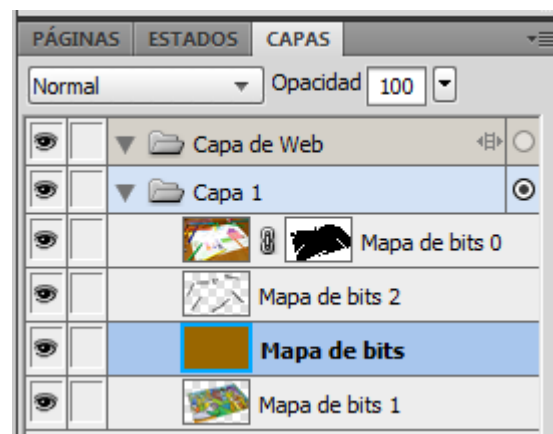
Empezaremos el proceso para conseguir una estética diferente.

Generaremos un plano de mapa de bits nuevo dentro de la capa.



Seleccionaremos un color marrón oscuro como color de relleno desde la barra de herramientas, y con la herramienta Cubo de pintura clicaremos en este nuevo plano de mapa de bits para rellenarla de color.

Seleccionaremos este nuevo plano de mapa de bits y lo colocaremos en un nivel superior al plano del dibujo.



Resultado:



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 22 de 36

Ahora cambiaremos el modo de mezcla de este plano de color. Los modos de mezcla manipulan los valores de color de los objetos superpuestos y controlan los efectos de opacidad.

Para modificar el modo de mezcla de un objeto lo seleccionaremos desde el menú desplegable Modos de muestra del panel Capas.

El modo de muestra que nos interesa para este caso es el modo Matiz. Este modo combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminosidad y la saturación del color base para crear el color resultante.

Podemos ir cambiando el modo de mezcla para ir viendo los diferentes resultados.

Nota: Un modo de mezcla consta de los siguiente elementos:

Color de mezcla, Opacidad, Color base, Color resultante. El

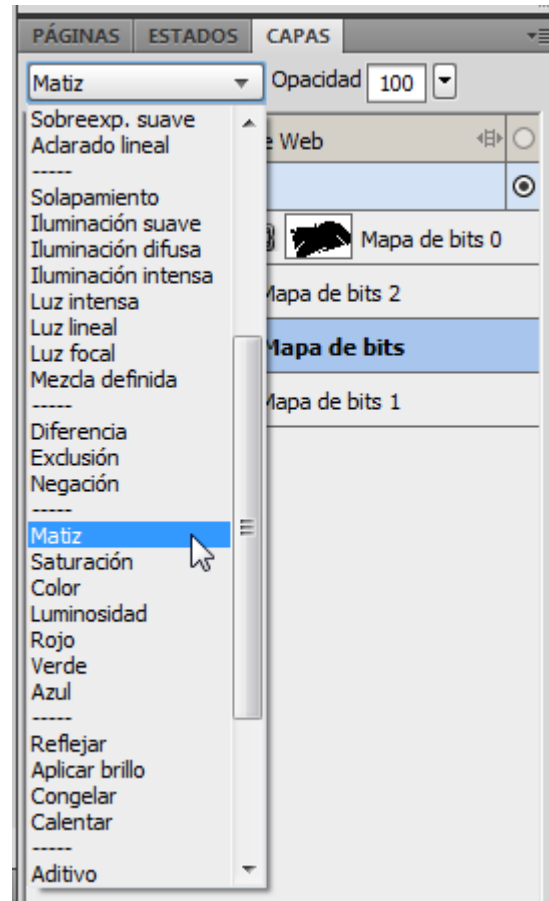
Color de mezcla es el color al que se aplica el modo de mezcla.

La Opacidad es el grado de transparencia con el que se aplica el

modo de mezcla. El Color base es el color de los píxeles

situados debajo del color de mezcla. El Color resultante es el

resultado del efecto del modo de mezcla sobre el color base.



Una vez aplicado el modo de mezcla bajaremos la opacidad al plano para hacerlo menos visible. Seleccionaremos un 50%.

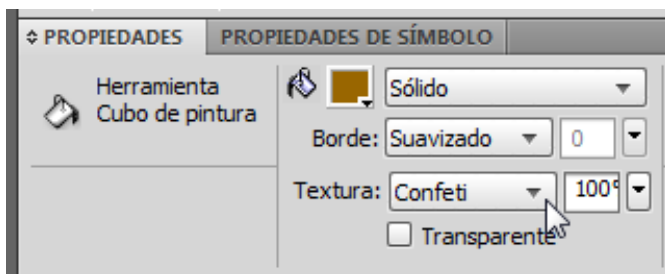
Resultado:



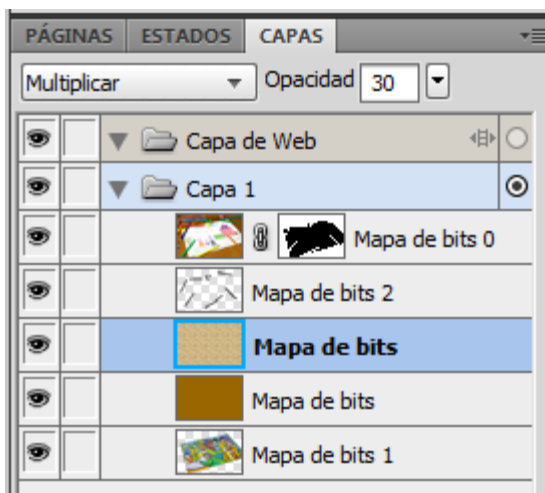
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 23 de 36

Volveremos a realizar el proceso de creación de otro plano de color. Utilizaremos el mismo color de relleno, pero esta vez al relleno le aplicaremos una **textura de Confeti** al 100%.



Como modo de mezcla utilizaremos el modo de **mezcla Multiplicar** con una opacidad del 30%.

**Resultado:**

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

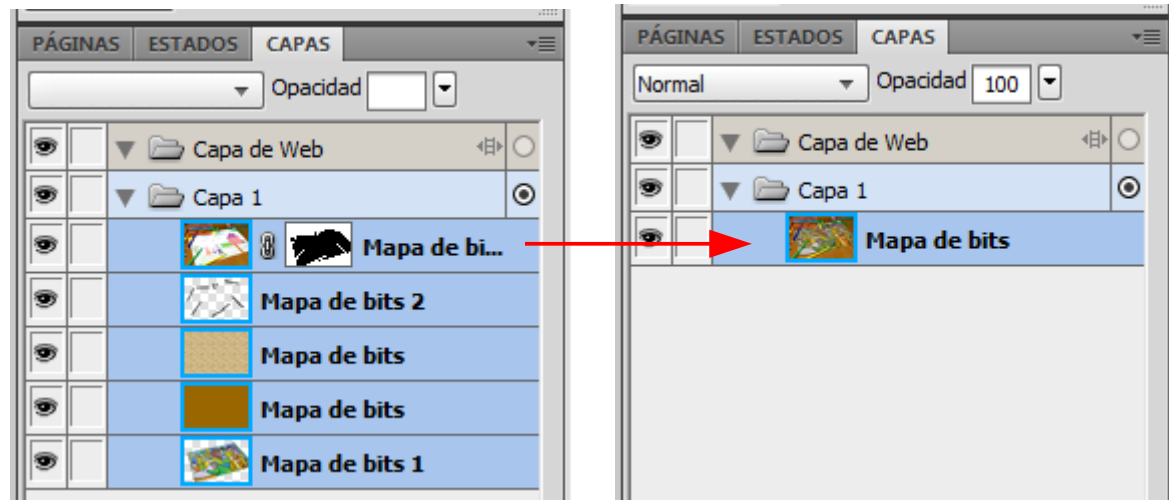
Desarrollo del tutorial: paso 24 de 36

Sólo nos queda dar el último toque a la fotografía. Oscureceremos un poco los márgenes de la imagen.

Fireworks no permite crear una capa de ajuste de color que afecte a varias capas a la vez, tal como hace Photoshop. Así que para poder aplicar este efecto de ajuste de color a toda la imagen tendremos que tener un único plano mapa de bits.

Seleccionaremos todos los planos de la capa y utilizaremos el comando:

- **Modificar > Allanar selección**



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 25 de 36

El Ajuste de color que aplicaremos a continuación no lo aplicaremos a todo el mapa de bits sino solo a una zona concreta. Con la herramienta de selección Lazo seleccionaremos la zona del dibujo.



A esta selección le aplicaremos un fundido para crear una zona de transición entre la zona que recibe el ajuste y la que no, para no visualizar un cambio brusco. Utilizaremos el comando:

Seleccionar > Fundido

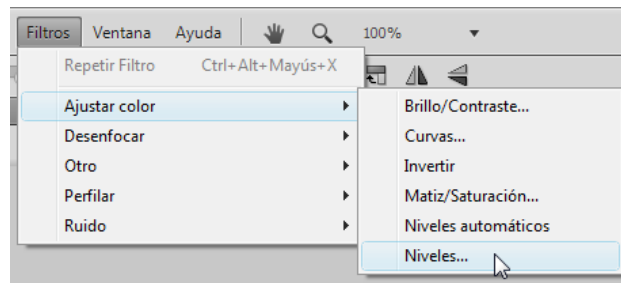
Aplicaremos un fundido de 100 píxeles.

Ahora invertiremos la selección para seleccionar el contorno de la imagen.

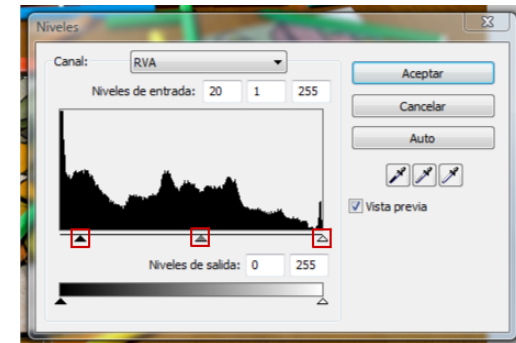
Seleccionar > Seleccionar inverso

Con la selección ya definida aplicaremos el efecto ajuste de color. Este efecto no lo podemos aplicar desde el Inspector de propiedades, tal y como hicimos anteriormente, ya que de esta manera el efecto afecta a todo el mapa de bits, y en esta ocasión queremos aplicar el efecto a una selección.

Para aplicar el efecto sólo a la zona seleccionada lo haremos desde el menú Filtros. Desde este menú podemos seleccionar los mismos filtros que desde el Inspector de propiedades, pero no los efectos.



Seleccionaremos el ajuste de color Niveles y modificaremos los valores de blancos y negros.



La diferencia fundamental entre aplicar un filtro desde el Inspector de propiedades y desde el menú Filtros, es que desde el Inspector de propiedades podremos modificar posteriormente sus valores o eliminar el filtro y recuperar el aspecto original del mapa de bits, en cambio desde el menú Filtros el filtro se aplica directamente al mapa de bits y no podremos rectificar a menos que retrocedamos pasos con el panel Historial.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 26 de 36

Damos por finalizado el retoque de la fotografía. Solo queda guardar el documento. Lo guardaremos con el mismo nombre pero en formato Fireworks (PNG)

Archivo > Guardar

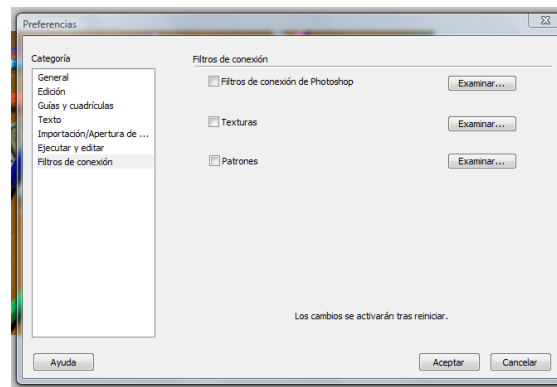
- "fotografia.png"



Como hemos podido comprobar el uso de Fireworks con mapa de bits es muy similar al de Adobe Photoshop, e incluso hasta la versión 5.5 de Photoshop se podían compartir los filtros.

Si tenemos filtros de esta versión de Adobe Photoshop instalados en nuestro ordenador, podemos utilizar sus filtros como si fuesen filtros de Fireworks. Para ello tenemos que indicarle a Fireworks donde se encuentra la carpeta que contiene los filtros. La ruta de la carpeta de filtros de Photoshop la indicaremos desde el menú Edición:

Edición > Preferencias > Filtros de conexión



Como segunda práctica a realizar una vez finalizada esta parte del tutorial, realizaremos otro fotomontaje. Para su realización utilizaremos estas dos mismas fotografías, pero esta vez como cielo del fotomontaje utilizaremos la fotografía que en el tutorial hemos utilizado para el suelo y viceversa. Cambiaremos el efecto de fotografía antigua por uno personalizado.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 27 de 36

Para acabar este tutorial enseñaremos el proceso de optimización de imágenes. Para seguir este proceso utilizaremos la imagen fotográfica obtenida en la práctica pasada.



Para optimizar imágenes en Fireworks seguiremos tres pasos:

Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes formas de comprimir la información de color. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir de forma considerable el tamaño de archivo.

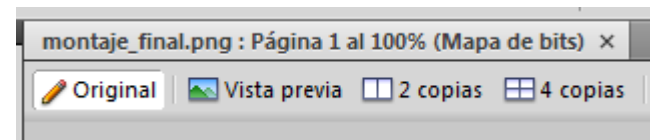
Definición de las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo tiene sus propias opciones de compresión. Por ejemplo, para compensar el número menor de colores en la imagen un archivo GIF puede utilizar un tramado, y un archivo JPEG puede utilizar un desenfoque ligero de la imagen.

Ajuste de los colores de la imagen. Podemos limitar el número de colores que conformarán la imagen mediante una paleta de colores. La reducción del número de colores hará que el tamaño del archivo sea menor pero también puede reducir la calidad de la imagen, por lo tanto deberemos probar varias paletas de colores para encontrar el mejor equilibrio entre calidad y tamaño.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 28 de 36

Una vez abierta la imagen, podemos ver en la parte superior del área de trabajo cuatro fichas, cada una de ellas correspondiente a un tipo de visualización del documento.



En la vista Original se encuentra la imagen PNG con la que trabaja Fireworks. En esta vista es en la que hemos ido trabajando a lo largo de los tutoriales ya realizados.

Una vez compuesta la imagen Original, podemos obtener la imagen final, exportándola al formato de destino, según sea para su utilización en Web, multimedia o impresión.

Una imagen demasiado grande suele tardar demasiado tiempo en cargarse y cuanto más se pueda reducir este tiempo, sin perder calidad de imagen, mejor será el resultado final.

A este proceso se lo denomina Optimización, y consiste en que Fireworks calcule la imagen optimizada, es decir la que ocupe el menor tamaño posible manteniendo la mejor calidad de imagen, aplicándole para ello lo que se denomina un factor de compresión.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

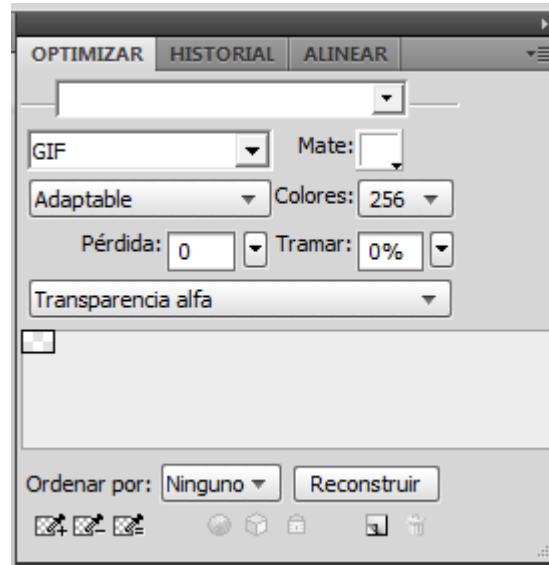
Desarrollo del tutorial: paso 29 de 36

La compresión de una imagen consiste básicamente en igualar colores muy similares que el ojo humano es incapaz de distinguir, de modo que se reduce la información contenida en el fichero y por ende su tamaño. Además se elimina la información intermedia (capas, grupos, etc.), dejando sólo el mapa de bits. El resultado es una nueva imagen de menor tamaño.

Si bien Fireworks calcula automáticamente el mejor factor de compresión, también permite variarlo y ajustarlo de manera precisa, según nuestras necesidades.

Todas las opciones de optimización de las imágenes las encontramos en el **panel Optimizar**.

Desde este panel podemos seleccionar el formato de la imagen que queremos exportar así como los ajustes de optimización propias de cada formato.

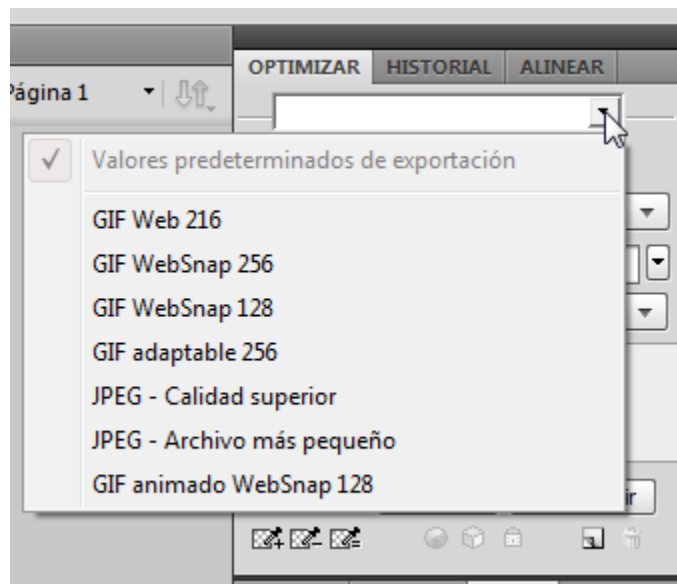


Fireworks dispone de una serie de **ajustes de optimización** preestablecidos. Podemos elegir entre estos ajustes para definir rápidamente un formato de archivo.

Los ajustes de optimización preestablecidos los seleccionaremos desde el menú emergente **Configuración del panel Optimizar**.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 30 de 36



GIF Web 216 fuerza a que todos los colores sean Websafe, una paleta de colores que produce resultados bastante similares en diferentes plataformas y navegadores. La paleta de colores contiene hasta 216 colores.

GIF WebSnap 256 convierte los colores que no sean Websafe al color Websafe más cercano. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

GIF WebSnap 128 convierte los colores que no son Websafe al color Websafe más cercano. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF adaptable 256 es una paleta de colores que contiene sólo los colores utilizados en el gráfico. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

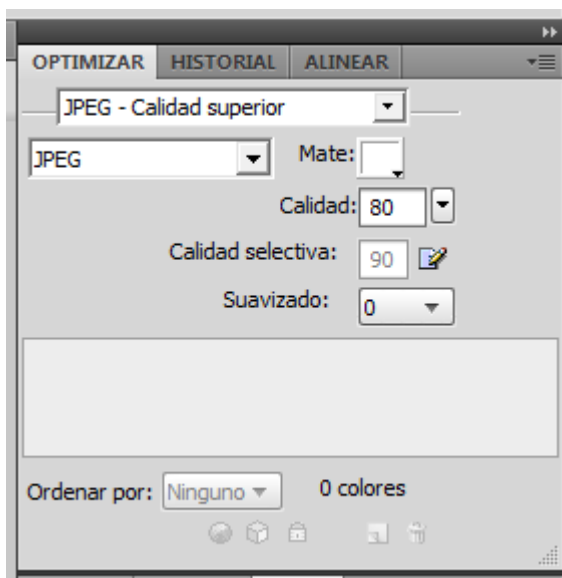
JPEG - Calidad superior define la calidad en 80% y el suavizado en 0, creando un gráfico de alta calidad pero de mayor tamaño.

JPEG - Archivo más pequeño define la calidad en 60% y el suavizado en 2, creando un gráfico de calidad inferior pero con la mitad del tamaño de fichero del de Calidad superior.

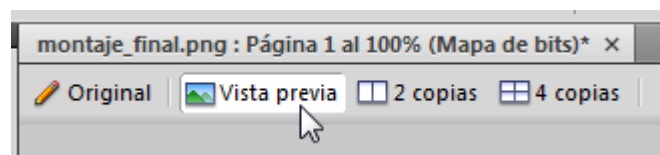
Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 31 de 36

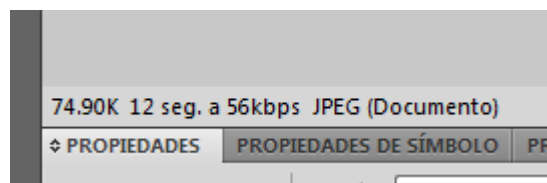
Seleccionaremos la compresión **JPEG - Calidad superior**.



Si cambiamos la vista a Vista previa veremos la previsualización de la imagen final con los valores de compresión que acabamos de introducir.



En la parte baja de la ventana de documento podemos ver el tamaño del archivo con la compresión seleccionada y el tiempo de descarga.

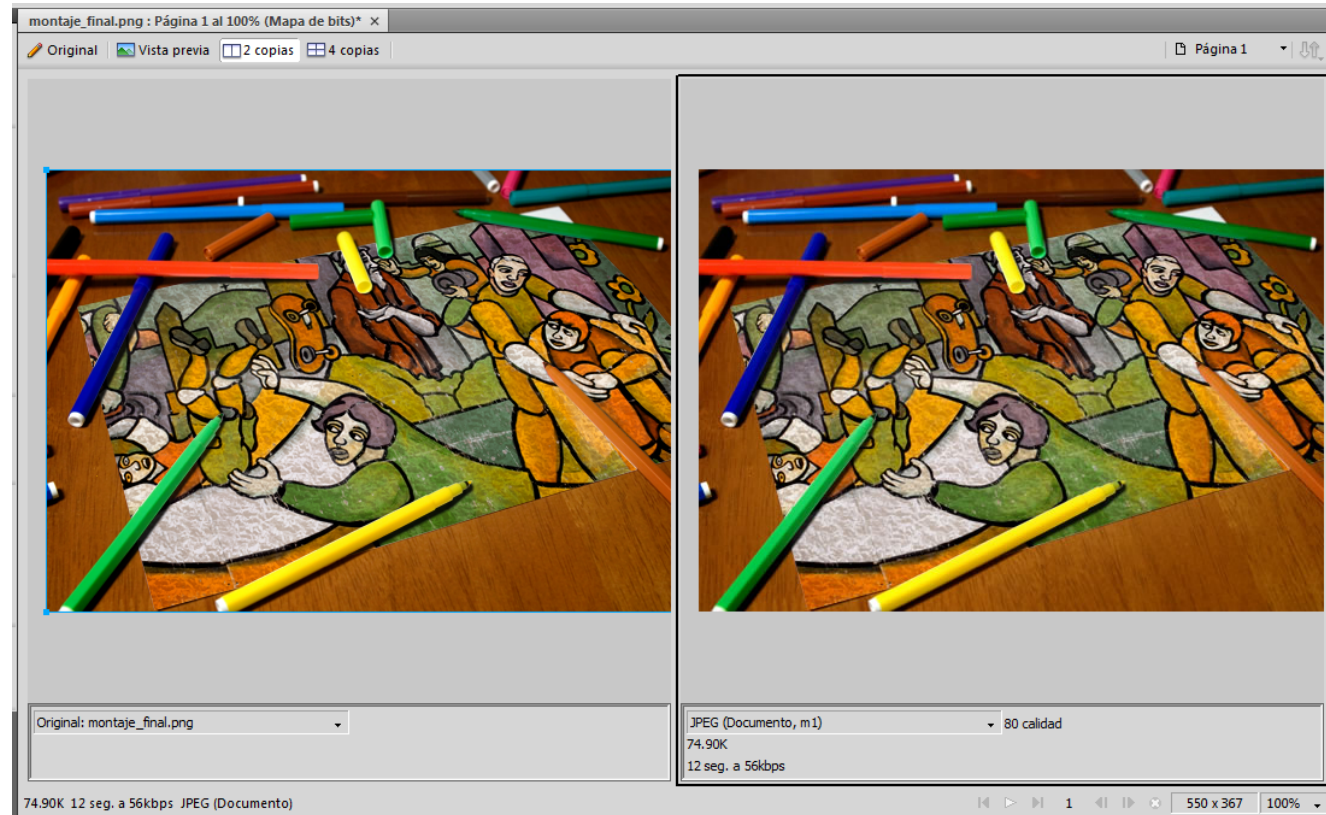


Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 32 de 36

Con la **vista 2 copias**, podemos ver una comparativa de la imagen original y la imagen optimizada. De este modo podemos comprobar si el factor de compresión que estamos aplicando mantiene la calidad suficiente respecto a la imagen original.

También disponemos de la **vista 4 copias**. En esta vista podemos ver la imagen original comparada con tres optimizaciones alternativas. Así, podemos aplicar diferentes tipos de optimización y escoger el más adecuado. Para cambiar el tipo de optimización de cada previsualización basta con seleccionarla, clicando sobre ella, y cambiar sus valores en el panel Optimizar.

*Imagen Original sin comprimir**Imagen Final comprimida*

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 33 de 36

Teniendo la **vista 4 copias** seleccionemos la segunda previsualización de imagen optimizada clicando sobre ella.

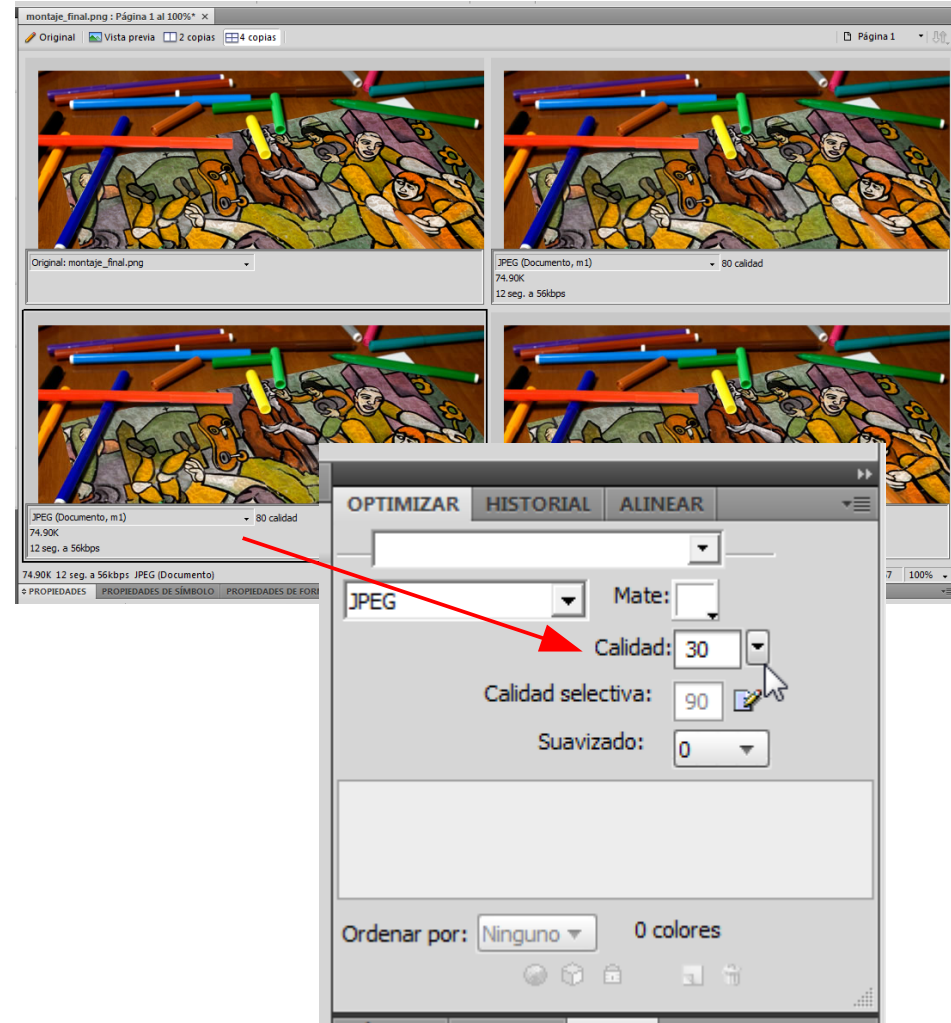
Ahora modificaremos los valores de optimización. Bajaremos la calidad de la imagen JPEG a 30%.

Vemos que el tamaño del archivo y el tiempo de descarga se ha reducido respecto a la primera optimización. Pero también observamos la diferencia de calidad de imagen que obtenemos con cada una.

Nota: Al comprimir una imagen en formato JPEG podemos indicar el porcentaje de compresión. Evidentemente, como mayor sea el porcentaje de compresión menor será el tamaño del archivo, pero menor será también su calidad de visualización.

Ajustando el valor **Calidad** aumentaremos o reduciremos la calidad de imagen. Reduciendo la calidad de la imagen se consiguen archivos más pequeños.

El **suavizado** difumina los bordes duros, que no se comprimen bien en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor en el JPEG exportado, lo que permite crear archivos más pequeños. Un valor de 3 reduce el tamaño de la imagen y mantiene una buena calidad.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

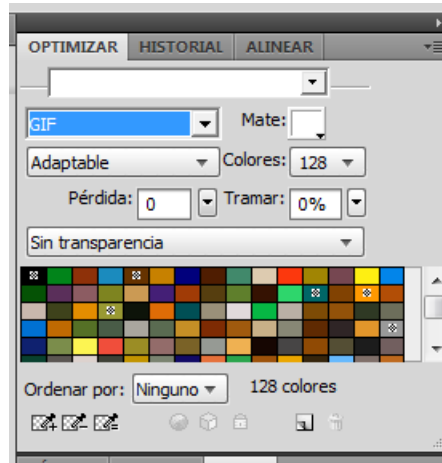
Desarrollo del tutorial: paso 34 de 36

Seleccionemos ahora la tercera previsualización.

En el panel Optimizar seleccionemos el formato de **archivo GIF**.

GIF o *Graphics Interchange Format*, es el formato de gráficos Web más común. Los archivos GIF pueden tener hasta 256 colores. Este formato ofrece una buena compresión de archivo, pero si la imagen original contiene más de 256 colores es posible que la pérdida de calidad sea notable.

Los archivos GIF no pierden calidad si la imagen contiene pocos colores, como en el caso de las ilustraciones geométricas de colores planos. Por lo general, los archivos GIF son idóneos para crear gráficos animados, logotipos o gráficos con áreas transparentes. Los objetos vectoriales se exportan a menudo en formato GIF.



Las imágenes GIF se exportan con una profundidad de color de 8 bits que son de hasta 256 colores. La paleta de colores del documento es la lista de los colores que componen la imagen. Sólo los colores que forman la paleta aparecen en la imagen.

Fireworks permite elegir las siguientes paletas:

- **Adaptable** es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores del documento. Las paletas adaptables permiten producir imágenes de alta calidad.
- **Adaptable WebSnap** es una paleta adaptable en la que cada color se convierte en el color Websafe con el valor más parecido.
- **Web 216** es una paleta con los 216 colores Websafe comunes a los sistemas Windows y Macintosh.
- **Exacta** contiene exactamente los colores empleados en la imagen. Solamente pueden utilizar esta paleta las imágenes que tengan 256 colores como máximo. En caso de seleccionar esta paleta en imágenes de más de 256 colores, la paleta cambia automáticamente a Adaptable.
- **Sistema (Windows) y Sistema (Macintosh)** contienen los 256 propios de las plataformas Windows o Macintosh respectivamente.
- **Escala de grises** es una paleta compuesta por un máximo de 256 tonos de gris. Al elegir esta paleta la imagen exportada se convierte a escala de grises.
- **Blanco y negro** es una paleta de dos colores que consta sólo de blanco y negro.
- **Uniforme** es una paleta matemática basada en valores RGB.
- **Personalizada** es una paleta que se modifica o carga desde una paleta externa.

Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 35 de 36

Una vez hemos probado diferentes optimizaciones es momento de comparar los resultados, y elegir la optimización que más se adapta a nuestras necesidades.

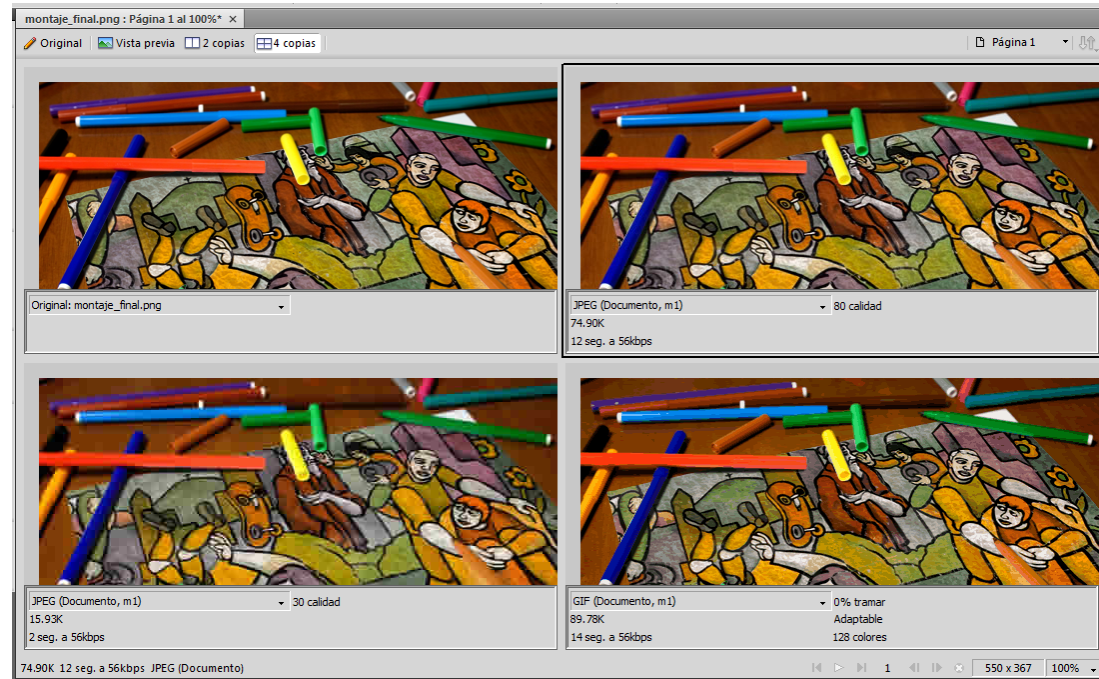
Al tener visibles cuatro ventanas del documento es posible que no podamos ver entera la imagen. Podemos seleccionar la herramienta Mano para poder mover la zona visible.



Eligiremos la compresión **JPEG al 80%**, ya que vemos que con la compresión al 30% la imagen pierde demasiada calidad, y en formato GIF el peso del archivo es mayor.

Para exportar el archivo optimizado utilizaremos el comando:

Archivo > Exportar.



Tutorial 3. Trabajar con ilustraciones y gráficos importados

Desarrollo del tutorial: paso 36 de 36

Ya tenemos la fotografía exportada en formato JPEG y lista para publicar en Web.

Hay que tener en cuenta que al exportar sólo se guarda el archivo optimizado, por lo que si queremos guardar los cambios realizados al documento (capas, objetos, propiedades...) debemos grabar también el archivo en formato Fireworks (PNG).

Archivo > Guardar.



Una vez visto el proceso de optimización de documentos pedimos como práctica al estudiante optimizar los documentos finales realizados en los anteriores tutoriales, intentando conseguir el menor peso de archivo posible sin perder calidad de imagen.

Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 18

En este tutorial realizaremos un simple fotomontaje que nos permitirá conocer el sistema de trabajo de Fireworks con gráficos de mapa de bits.

Lo primero que haremos es crear un documento nuevo. Le daremos las siguientes propiedades:

- Altura: 356 px
- Anchura: 238 px
- Resolución: 72 ppp
- Fondo: Blanco

Con el documento nuevo creado, fijémonos en la barra de herramientas. Podemos observar como sucedía con las herramientas de dibujo vectorial, también hay unas herramientas específicas para dibujo de mapa de bits.



Herramienta de selección

Herramienta Varita Mágica

Herramienta Lápiz

Herramienta Desenfoque



[Herramienta Lazo](#)

[Herramienta Pincel](#)

[Herramienta Goma de borrar](#)

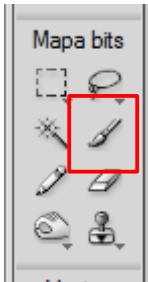
[Herramienta Tampón](#)

Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 18

Empezaremos viendo la diferencia entre los objetos mapa de bits y los objetos vectoriales, que son los que hemos ido viendo hasta ahora.

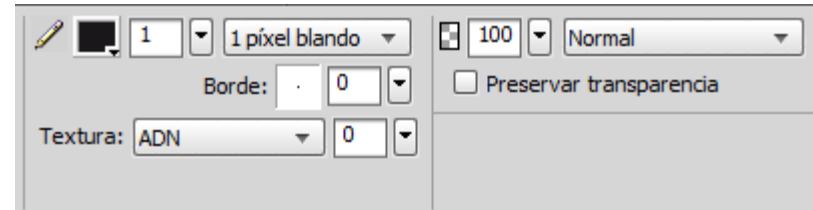
Seleccionemos la herramienta Pincel.



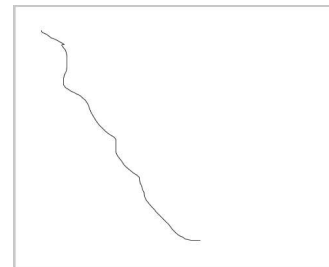
Al seleccionar la herramienta vemos que en el Inspector de propiedades podemos seleccionar las propiedades del trazo.

Seleccionaremos las siguientes:

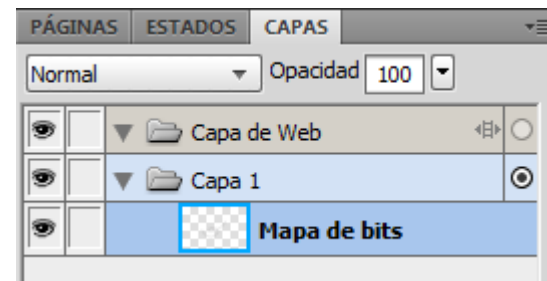
- Color: Negro
- Grosor: 1 píxel.
- Tipo de trazo: Píxel Blando
- Borde: 0
- Textura: 0%



Realizaremos un trazo cualquiera sobre el lienzo.



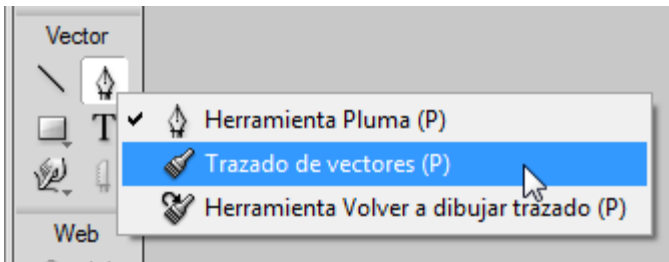
Si nos fijamos en el panel Capas, Aparece este nuevo elemento del documento marcado como "Mapa de bits".



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

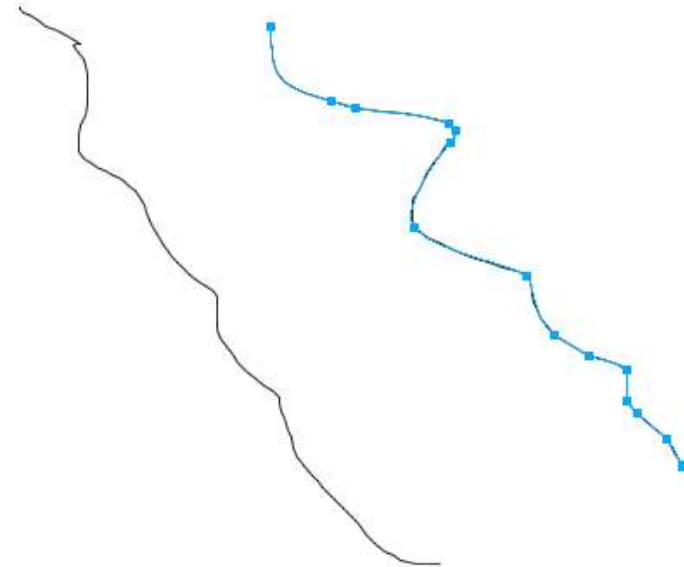
Desarrollo del tutorial: paso 3 de 18

Para ver la diferencia entre este trazo en mapa de bits y los trazos que hacíamos con vectores seleccionemos la herramienta **Trazado de Vectores**, y hagamos un trazo similar al realizado anteriormente.

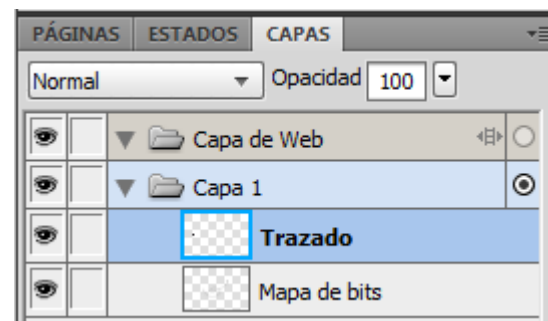


Fijémonos que en el Inspector de propiedades hemos seleccionado las mismas propiedades del trazo.

- Color: Negro
- Grosor: 1 píxel.
- Tipo de trazo: Píxel Blando
- Borde: 0
- Textura: 0%



Vemos en el panel Capas que este nuevo elemento lo marca como Trazado.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

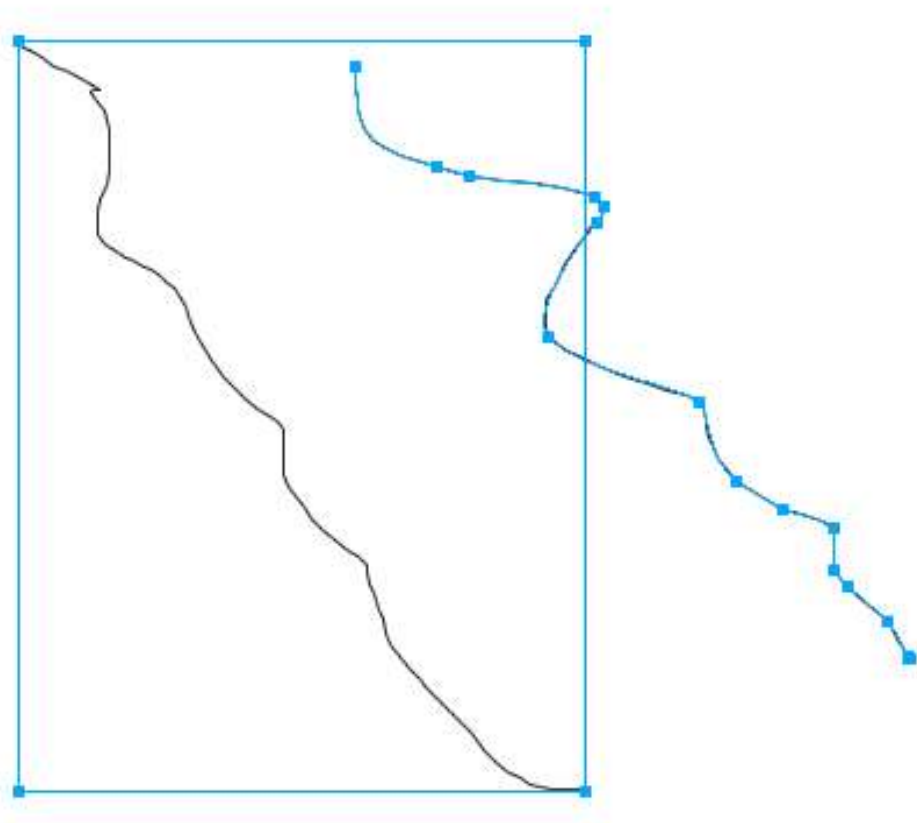
Desarrollo del tutorial: paso 4 de 18

Seleccionemos los dos trazos.

Como hemos visto en los tutoriales pasados, los objetos vectoriales están formados por puntos cuya unión entre ellos forma el trazado. Esto lo podemos observar al tener seleccionado el trazado.

Si nos fijamos en el trazo realizado con mapa de bits al seleccionarlo no aparecen puntos en el trazo, sino que aparece marcado el rectángulo que lo contiene. Esto se debe a que los mapas de bits son imágenes que están formadas por píxeles, que son pequeños puntos de color que conforman la imagen como en un mosaico.

Una diferencia fundamental entre vectores y mapas de bits es que, mientras que a los trazos vectoriales les podemos variar sus propiedades en cualquier momento (color de trazo, tipo de trazado, grosor de trazo...) a los trazos de mapa de bits no. A estos sólo les podremos definir las propiedades del trazo antes de dibujar, una vez dibujado el trazo se convierten en un conjunto de píxeles.



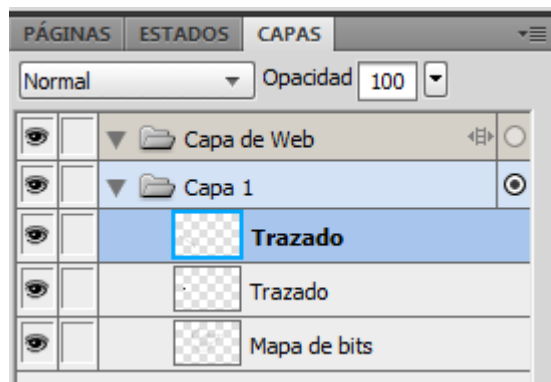
Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 18

Veamos otro aspecto importante.

Seleccionemos el trazo vectorial y fijémonos en el panel Capas.

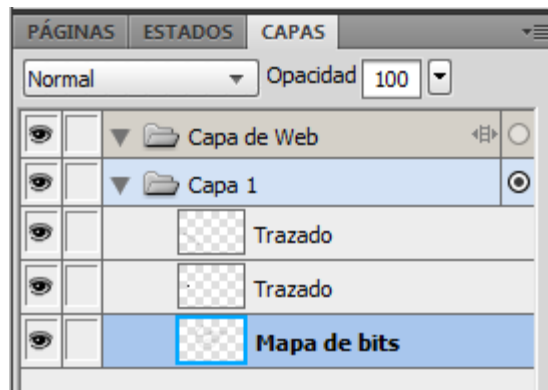
Si seleccionásemos otra vez la herramienta de Trazo Vectorial y dibujásemos otro trazo vectorial, éste aparecería como otro elemento dentro de la capa.



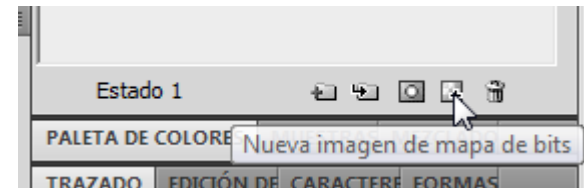
Seleccionemos ahora el trazo de Mapa de bits. Vemos que igual que pasaba con el trazo vectorial, el trazo de mapa de bits queda resaltado en color azul.

Seleccionemos otra vez la herramienta Pincel.

Si ahora dibujamos otro trazo, veremos que éste no se crea en un plano nuevo como pasaba con los trazos vectoriales, sino que el trazo que dibujamos se añade al mosaico de píxeles del que hablábamos antes.



Si quisiésemos crear otro trazo de mapa de bits en un plano diferente lo haríamos generando primero el plano desde el panel Capas, y luego dibujando dentro de él.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 18

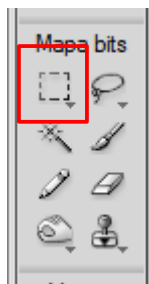
Una vez vistas estas diferencias básicas entre píxeles y vectores, empecemos nuestro fotomontaje.

Borremos todos estos trazos que hemos dibujado y dejemos el documento en blanco.

El primer paso que daremos será dibujar el rectángulo que nos hará de fondo del fotomontaje.

Como podemos comprobar viendo la barra de herramientas, no existe ninguna herramienta para generar formas geométricas con mapa de bits. Pero eso no quiere decir que no podamos hacerlo. Una posibilidad es seleccionar una zona de píxeles y rellenarla de color.

Seleccionemos la herramienta de Selección de píxeles.



Hagamos una selección rectangular dentro del lienzo, tal como muestra la imagen.



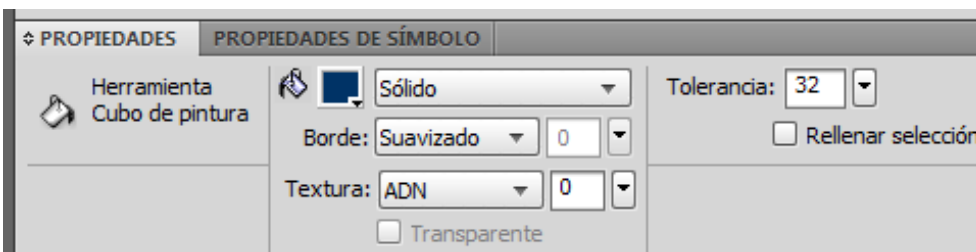
Vemos que al realizar la selección se genera automáticamente un plano Mapa de bits dentro de la capa en uso.

Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 18



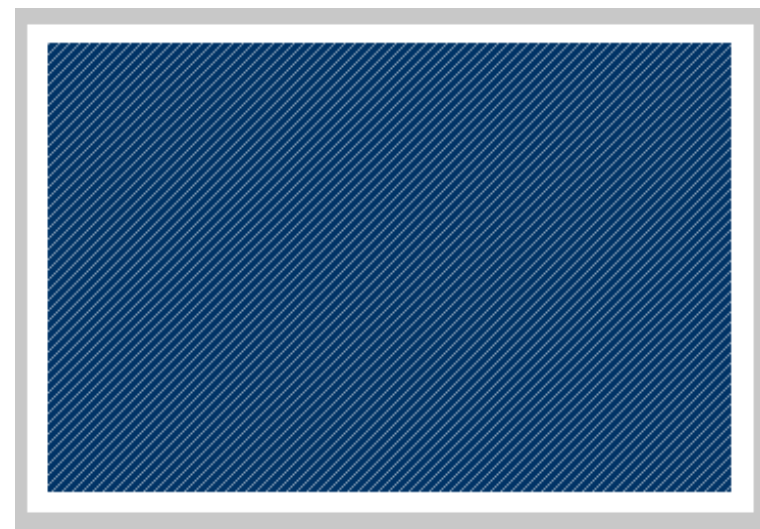
Seleccionemos ahora la herramienta **Cubo de pintura**. Al tener seleccionada esta herramienta vemos que podemos introducir las propiedades de relleno en el Inspector de propiedades.



Seleccionaremos las siguientes propiedades de relleno:

- Color: Un azul oscuro
- Tipo de relleno: Sólido
- Borde: Suavizado
- Textura: Línea-Diag 1 50%

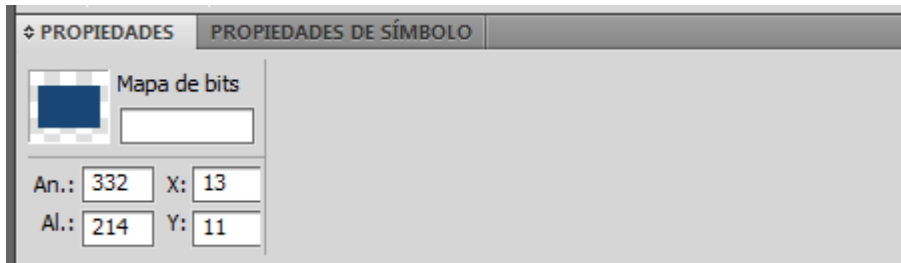
Para aplicar el relleno clicaremos con la herramienta dentro de la zona de selección.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 18

Si "deseleccionamos" esta selección de píxeles y seleccionamos todo el mapa de bits con la herramienta puntero, podremos comprobar que el Inspector de propiedades no nos permite cambiar las propiedades de relleno, tal y como hacíamos con los rellenos de los objetos vectoriales.



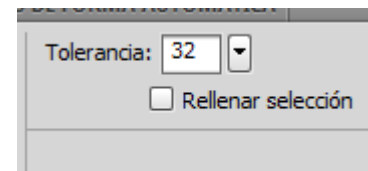
Esto es debido a que el objeto que tenemos no está formado a partir de unas propiedades de trazo y de relleno sino que está formado por un conjunto de píxeles de colores.

Si seleccionamos otra vez la herramienta Cubo de pintura, escogemos otro color y clicamos sobre el rectángulo, veremos que no estamos cambiando el color de relleno del objeto sino que estamos cambiando el color de los píxeles sobre los que clicamos.

Cuando clicamos con la herramienta Cubo de pintura sobre la imagen lo hacemos sobre un píxel en concreto.



La tolerancia es el rango de colores similares al píxel seleccionado que se colorearán.



Es decir, al clicar con la herramienta sobre la imagen, automáticamente se colorearán los píxeles contiguos de color similar al píxel que ha recibido el clic. Según el valor de la tolerancia, aumentaremos o reduciremos el rango de los colores seleccionados.

Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 18

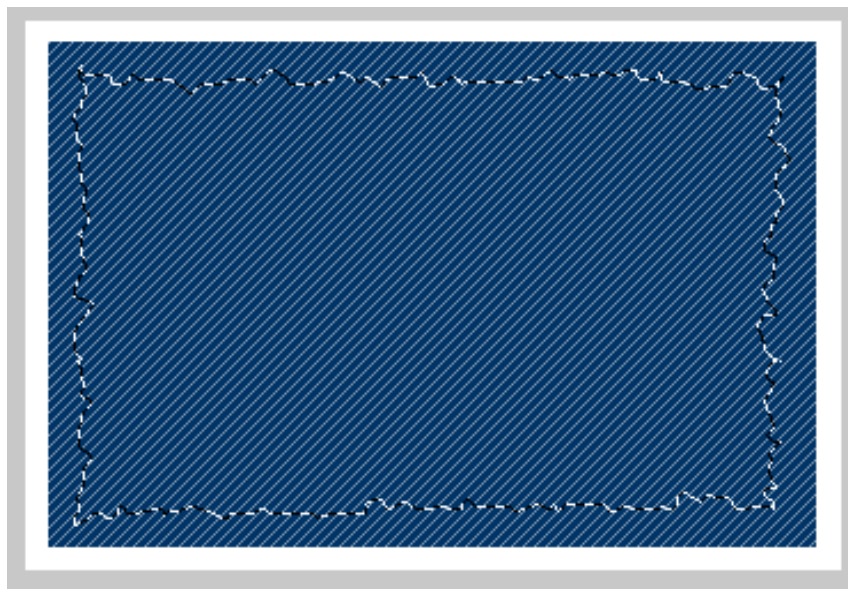
Seleccionemos ahora la **herramienta Lazo**.

Esta es otra de las herramientas de selección de píxeles que dispone Fireworks.



Con esta herramienta dibujaremos el contorno de la selección como si utilizásemos la herramienta Lápiz o pincel.

Haremos una selección creando un rectángulo de líneas onduladas que quede en el interior del rectángulo de color, tal como se muestra en la imagen.



Nota: Como hemos dicho anteriormente, si clicamos con una herramienta de selección de píxeles deshacemos la selección que tengamos en uso, pero si al clicar presionamos el ratón y arrastramos moveremos toda la selección.

Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 18

Si quisiésemos modificar una selección para, por ejemplo, expandir la zona seleccionada o aplicarle un fundido utilizaremos los comandos que encontramos en el menú Seleccionar.



- 1 Con este comando seleccionamos todos los píxeles del plano.
- 2 Deseleccionará la selección que hayamos realizado.
- 3 Seleccionamos los píxeles de un color parecido al conjunto de píxeles seleccionados. El grado de píxeles seleccionados depende del valor de tolerancia que se tenga aplicado a la herramienta de selección.
- 4 Seleccionar los píxeles que quedan fuera de la selección actual.
- 5 Realiza un fundido en los bordes de la selección.
- 6 Añade un número de píxeles al área de selección.
- 7 Resta un número de píxeles al área de selección.
- 8 Selecciona un número de píxeles concretos a partir de la línea que forma la actual selección
- 9 Hace la línea que forma la selección más suave, eliminando esquinas.
- 10 Transforma el contorno de la selección en un trazo vectorial
- 11 Permite guardar en memoria una selección para su futuro uso.

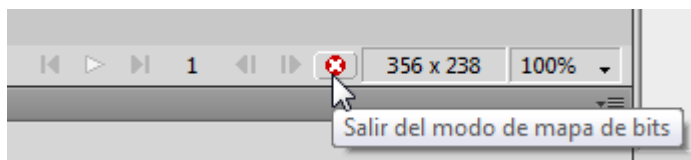
Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 18

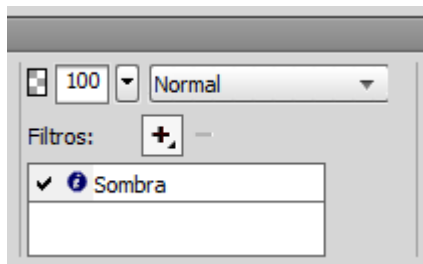
Borraremos los píxeles que contiene la zona seleccionada pulsando la tecla <Supr> o con el comando:

Editar > Borrar

Una vez borrados saldremos del modo de edición de mapa de bits pulsando en su respectivo botón.



Aplicaremos a este mapa de bits un efecto de sombra.



Nota: También hubiésemos podido eliminar los píxeles del contorno del rectángulo con la **herramienta Borrar**.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 18

Ya tenemos el fondo que utilizaremos para el fotomontaje.

Ahora colocaremos una imagen fotográfica dentro del documento.

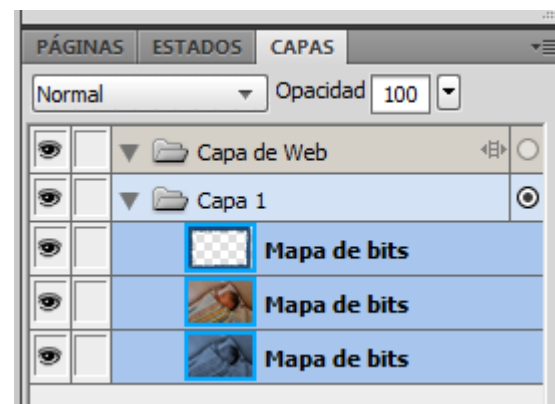
De la misma manera que vimos con los gráficos vectoriales y Illustrator, Fireworks también permite importar cualquier archivo fotográfico de mapa de bits.

Importaremos los siguientes archivos de imagen JPG:

- "foto1.jpg".
- "foto2.jpg".

Al seleccionar la imagen a importar nos aparece el cursor de Importar, si pulsamos el ratón y arrastramos podremos indicar la escala que tendrá la imagen. En el caso de que clicásemos directamente se importaría la imagen a la escala propia, en este caso las imágenes JPG son del mismo que la imagen de Fireworks.

Colocaremos estas dos imágenes importados por debajo de nuestro mapa de bits.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 18

Para eliminar el contorno del rectángulo de esta imagen de mapa de bits utilizaremos una máscara que hará visible sólo el interior de la fotografía. Como veremos la utilización de máscaras con objetos vectoriales y objetos de mapas de bits es la misma.

El paso a dar ahora es crear el objeto que nos servirá de máscara.

Como hemos podido comprobar al crear el rectángulo de fondo, dibujar formas geométricas directamente con las herramientas de mapa de bits no es muy práctico si lo comparamos con las posibilidades que permiten los vectores. Buena cuenta de ello es que Fireworks sólo mantiene las herramientas de generación de formas para vectores, ignorando estas herramientas para mapa de bits.

Ya que el punto fuerte de Fireworks es poder combinar vectores y mapas de bits en el mismo estorno de trabajo vale la pena aprovecharlo.

Generaremos la máscara con las herramientas de dibujo vectorial para posteriormente transformarla en un mapa de bits.

Seleccionemos la herramienta vectorial Pluma y dibujemos una forma triangular ondulada de un tamaño más pequeño que el rectángulo de fondo.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 18

Aprovecharemos las posibilidades que permiten los vectores para cambiarle las propiedades de trazo y relleno a la forma dibujada.

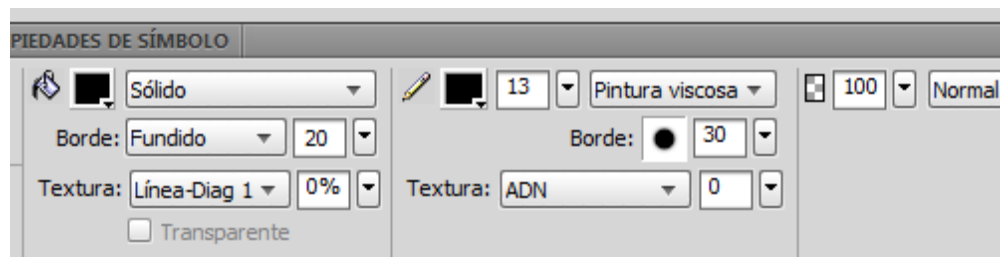
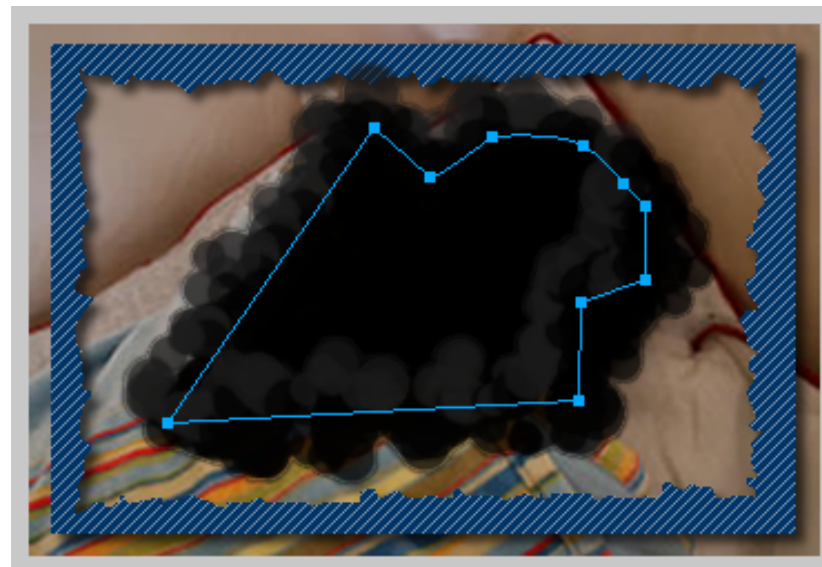
Seleccionaremos las siguientes propiedades:

Relleno

- Color: Sólido Negro
- Borde: Fundido 20%
- Textura: 0%

Trazo

- Grosor: 30 px
- Tipo: Antinatural > Pintura Viscosa
- Borde: 30
- Textura: 0%



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 15 de 18

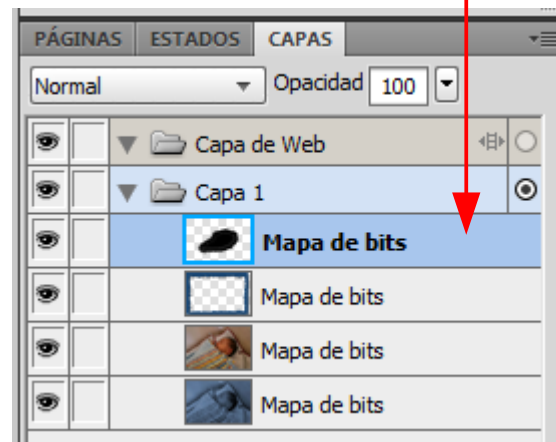
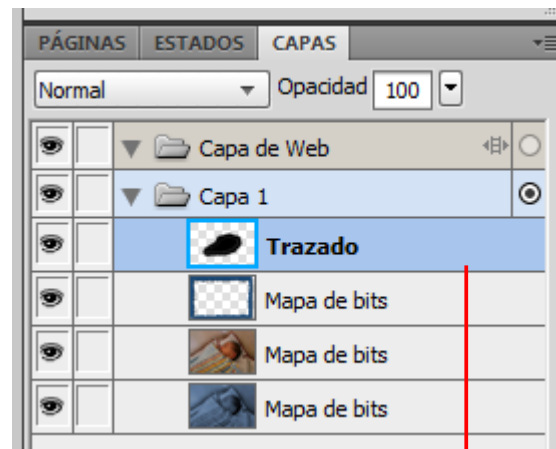
Dibujada la forma que nos servirá de máscara solo quedaría aplicarla al mapa de bits.

Previamente a este paso transformaremos este trazado vectorial en un mapa de bits.

Esto lo podemos hacer seleccionando el trazado y usando el comando:

Modificar > Allanar Selección

Podemos ver que el trazado es ahora un mapa de bits. Es importante saber que este paso no se puede dar a la inversa, este mapa de bits no lo podemos convertir otra vez en trazado.

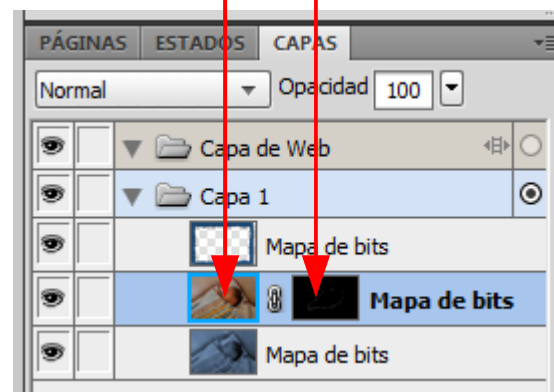
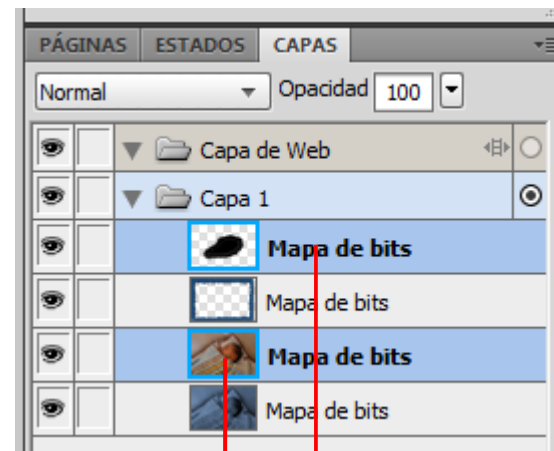


Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 18

Seleccionaremos este nuevo mapa de bits y el mapa de bits de la fotografía y crearemos la máscara con el comando:

Modificar > Máscara > Agrupar como máscara



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 17 de 18

Como puede observarse la máscara está creada pero no se ha conseguido el efecto deseado. Tenemos que cambiar las propiedades de la máscara.

Seleccionaremos el icono de máscara en el panel Capas, y cambiaremos la propiedad de máscara a Canal Alfa.

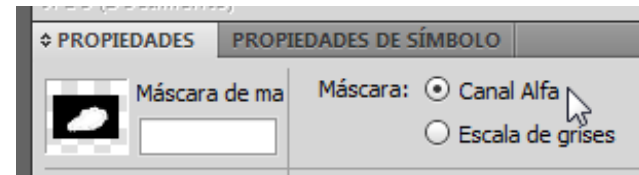
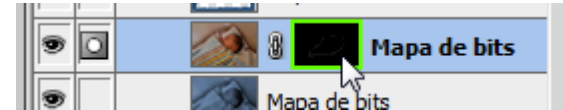
Nota: Como habíamos dicho anteriormente las máscaras funcionan por escalas de grises. Los tonos negros hacen invisible la imagen, los blancos la hacen visible, y con los grises se consiguen diferentes opacidades. Al convertir cualquier objeto (ya sea de mapa de bits o vectorial) en máscara se convierten todos sus colores en tonos grises. De ahí el resultado que hemos obtenido.

Pero en el caso de las máscaras creadas a partir de mapas de bits, Fireworks permite generar la máscara no a partir de la imagen en escala de grises sino a partir de su canal Alfa.

El canal Alfa de una imagen de mapa de bits es el canal que define la zona transparente. O sea los píxeles transparentes.

Seleccionando esta opción haremos invisible la zona de imagen que en la máscara tenga píxeles transparentes.

El canal Alfa es propio de las imágenes de mapas de bits, con lo que este efecto no lo podríamos haber conseguido sin haber convertido el trazado en mapa de bits.



Tutorial 4. Realización de un fotomontaje

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 18

La importancia de este tutorial es el conocimiento del uso conjunto de elementos vectoriales y de mapa de bits.

Como práctica sobre este tema se pide al estudiante que realice un fotomontaje o ilustración (más compleja que la realizada en la práctica) que una elementos vectoriales, con todas sus posibilidades, y elementos de mapas de bits.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 19

En este tutorial vamos a realizar el diseño de una página web. El objetivo de este ejercicio será el aprendizaje del uso de los **símbolos** y los **estilos**.

Abriremos un documento nuevo y le daremos las siguientes propiedades:

- Alto 400 px
- Ancho 700 px
- Resolución 72 ppp
- Fondo blanco



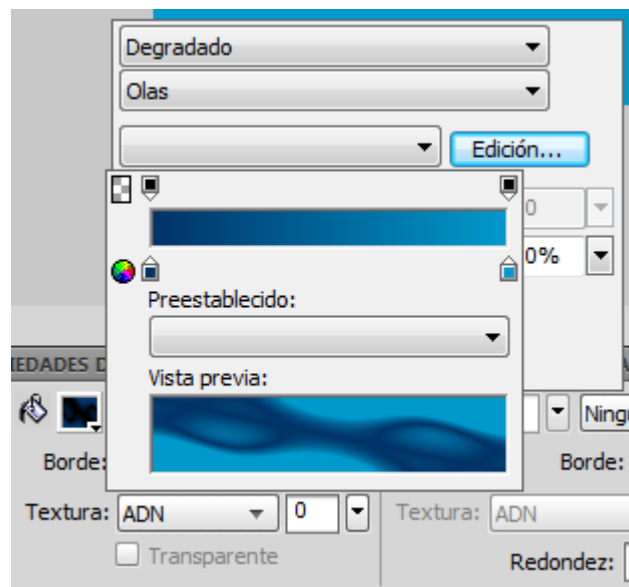
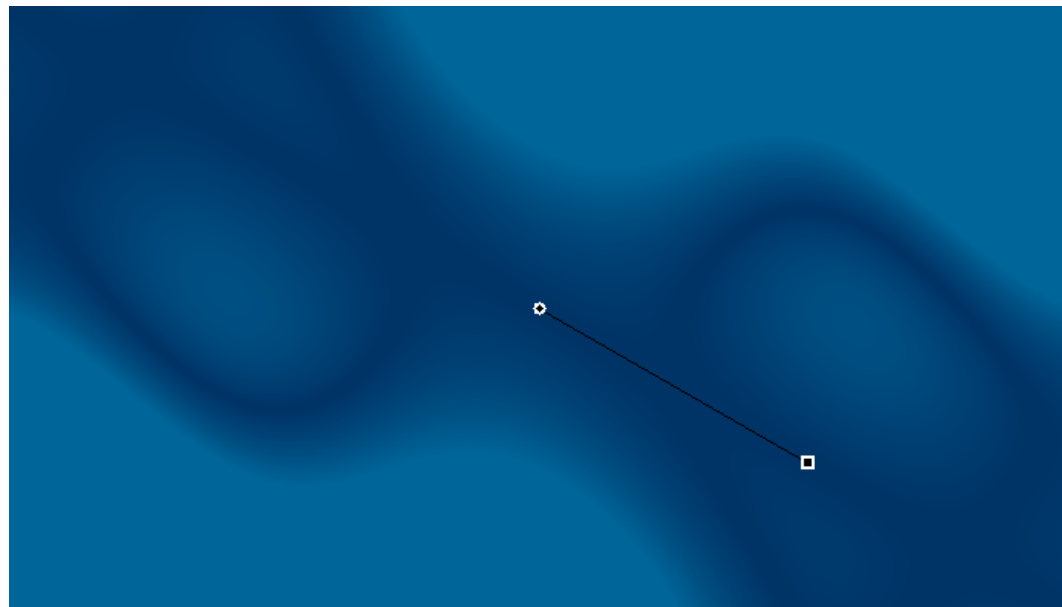
Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 19

Empezaremos creando un rectángulo con las mismas proporciones que el documento (700 x 400 px).

Le aplicaremos un color de relleno degradado en forma de Olas.

Por último seleccionaremos los colores del degradado, utilizaremos un azul oscuro y un azul claro.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

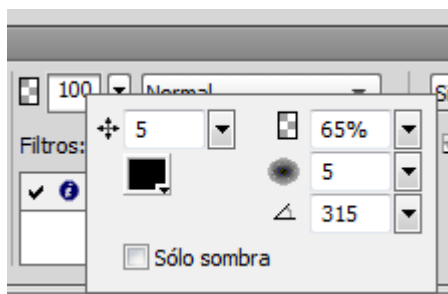
Desarrollo del tutorial: paso 3 de 19

El segundo elemento gráfico que crearemos será un rectángulo que ocupe 120 píxeles de alto y 300 píxeles de ancho. Lo situaremos en la parte izquierda del documento.

Le aplicaremos un color sólido gris claro, y un trazo de línea dura de 2 píxeles.

A este elemento le daremos un efecto Sombra con los siguientes parámetros:

- Distancia 5 px
- Opcidad 65%
- Suavidad: 5 px
- Ángulo: 315



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 19

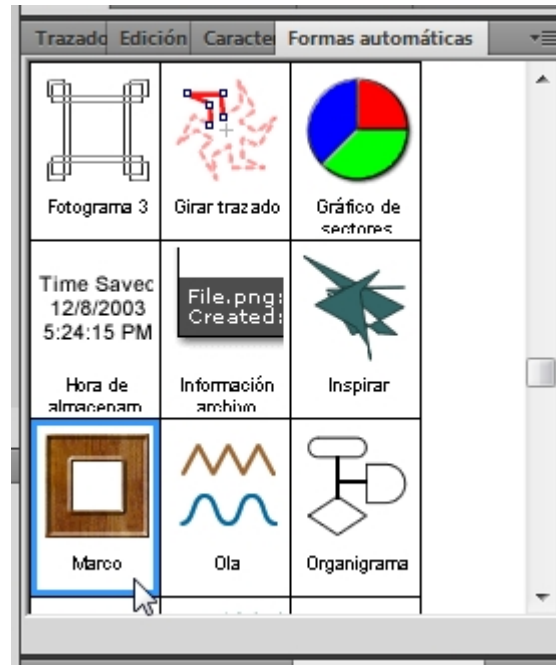
Ahora generaremos un marco para nuestro documento utilizando las **formas automáticas** de Fireworks.

Abramos el **panel Formas automáticas**.

Ventana > Formas automáticas

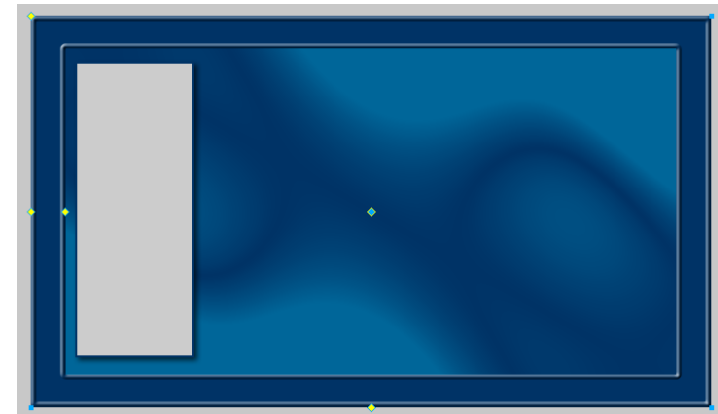
El panel Activos contiene una ficha Formas en la que se pueden encontrar más formas automáticas. Estas formas automáticas normalmente son más complejas que las que aparecen en el panel Herramientas. En lugar de dibujar directamente estas formas automáticas en el lienzo, se colocan en el dibujo arrastrándolas desde el panel Activos hasta el lienzo.

Seleccionaremos la **forma automática Marco** y la colocaremos ocupando todo el contorno del documento.



En el primer tutorial ya vimos el funcionamiento de las formas automáticas. Estirando de los puntos amarillos modificamos las propiedades de la forma.

En este caso dejaremos la forma tal como viene por defecto. Únicamente cambiaremos el color a un color azul oscuro.



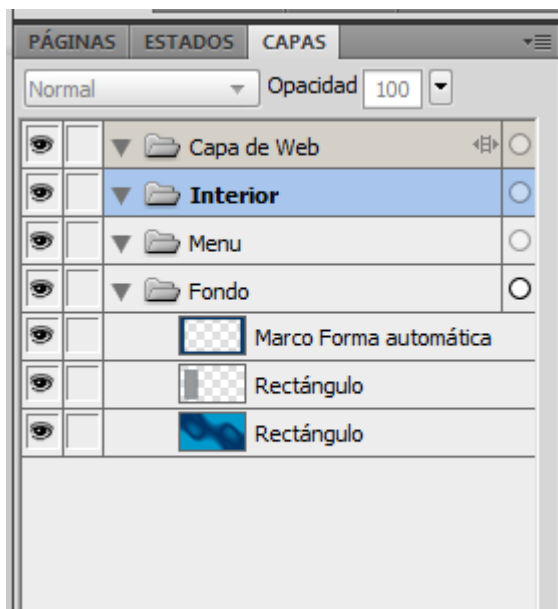
Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 19

Ya hemos creado todos los elementos que forman el fondo de la interface de la Web.

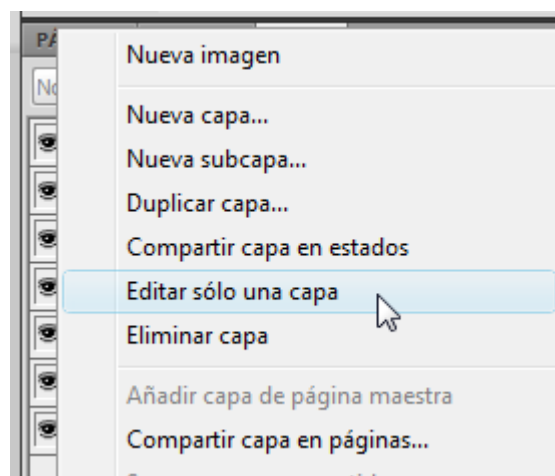
Ahora pasaremos a crear el menú y el interior de la página.

Para tener una mayor organización dentro del documento generaremos cada una de estas partes en una capa nueva. Cambiaremos el nombre de la capa haciendo doble-clic sobre su actual nombre y le introduciremos un nombre que describa mejor su contenido.



Seleccionaremos la opción **Editar sólo una capa** para evitar modificar por error elementos situados en otras capas.

Dejaremos seleccionada la capa "Interior"



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 19

Crearemos el cuadrado que nos servirá de marco para las fotografías. Dibujaremos un cuadrado de color blanco con un trazo rojo de 1 píxel, y lo colocaremos sobre el lienzo más o menos como se muestra en la imagen.

El siguiente paso será duplicar este cuadrado para formar la parrilla de seis fotografías que contiene la página. Llegados a este punto hay que pararse a pensar en una cuestión:

Este cuadrado es un elemento que no sólo lo vamos a repetir ocho veces en este documento sino que, suponiendo que esta página que estamos creando forma parte de una Web completa, lo tendríamos que repetir para todas las páginas de la Web.

Resultaría mucho trabajo si una vez colocados todos estos cuadrados decidiésemos (o necesitásemos) hacer un cambio de color de relleno (por ejemplo), ya que tendríamos que ir cambiando cuadrado por cuadrado y documento por documento todos estos cuadrados. Por este motivo Fireworks permite generar Símbolos.

Un símbolo representa un objeto o un grupo de objetos, ya sean vectoriales, de mapa de bits o de texto, que son tratados como un único objeto.

Los símbolos se almacenan en el panel Biblioteca, desde donde se pueden crear símbolos nuevos, duplicar símbolos, importar símbolos existentes y editarlos. Una vez generado un símbolo lo podemos utilizar tantas veces sea necesario y a la vez darle un tratamiento particular a cada uno de ellos, como por ejemplo cambiarle la escala, la rotación, la orientación, etc. Cada representación de este símbolo sobre el lienzo se llama Instancia. Cuando se modifica un símbolo, es decir los componentes gráficos del objeto original, todas sus instancias cambian automáticamente en el área de trabajo para reflejar las modificaciones efectuadas, puesto que son copias de este objeto. En esto reside la potencia de la utilización de símbolos.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 19

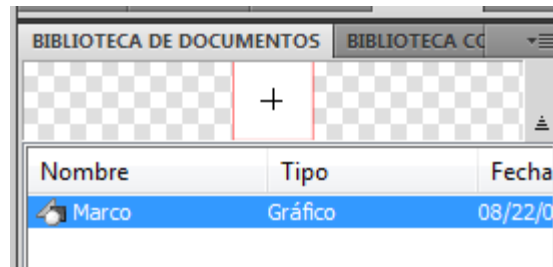
Convertiremos este cuadrado en un símbolo.

Teniendo el cuadrado seleccionado utilizaremos el comando:

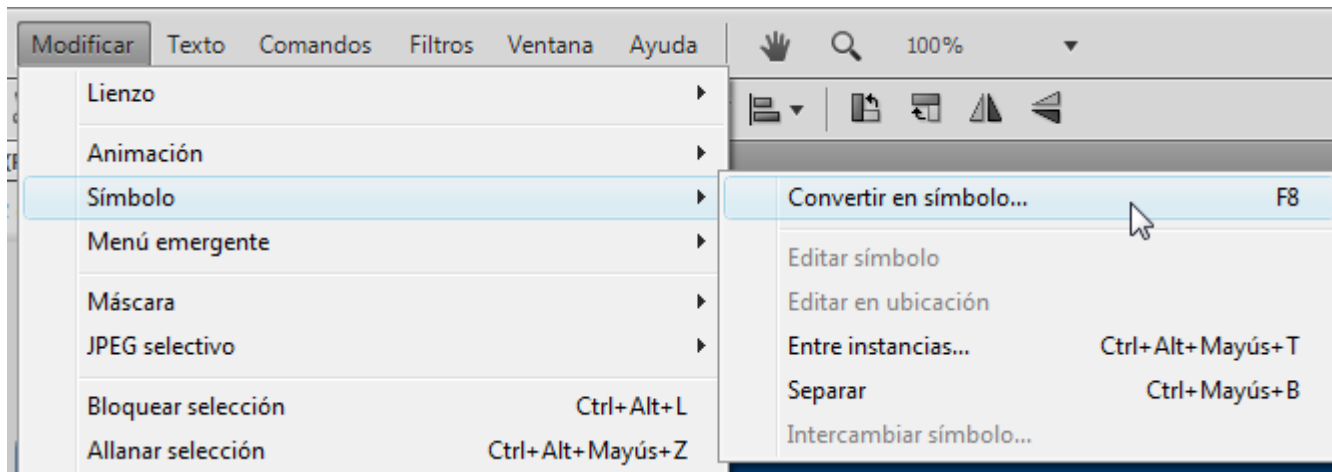
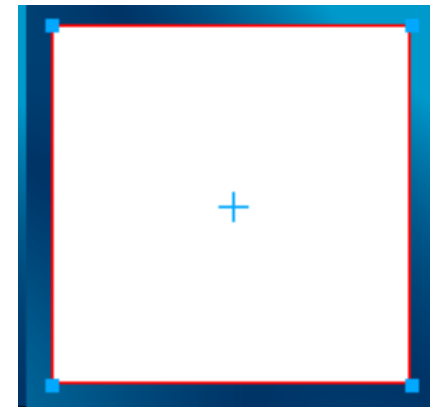
Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo

Al crear el símbolo debemos indicar el nombre y el tipo. Para este caso generaremos un símbolo Gráfico y le llamaremos "Marco".

Abramos el panel Biblioteca. Vemos que aparece el símbolo creado.



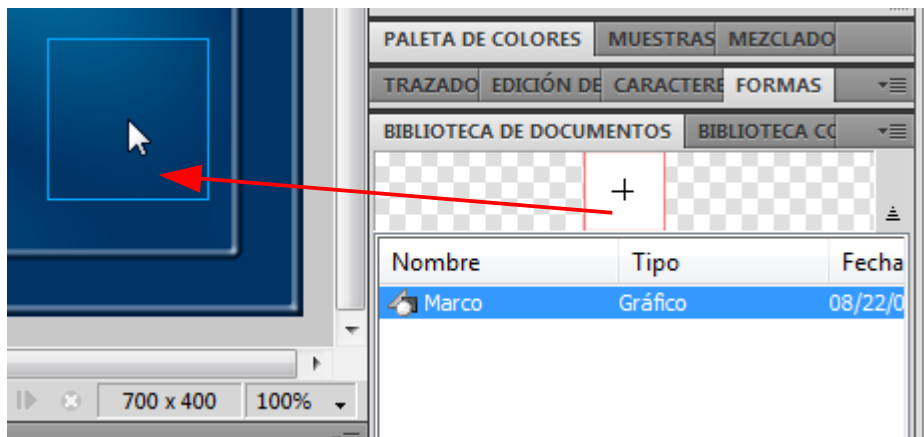
Si nos fijamos en el lienzo, vemos que en el cuadrado aparece el punto de registro con forma de cruz azul. Esto nos indica que este elemento ya no es un gráfico sino que es una Instancia de un símbolo.



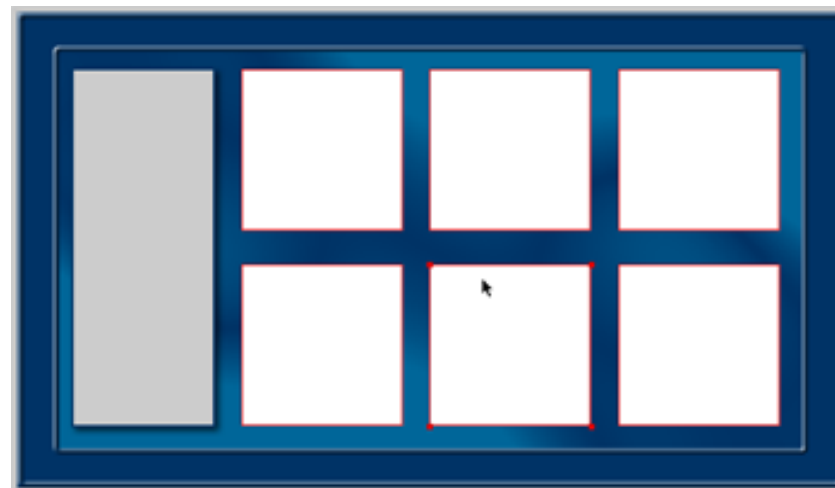
Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 19

Colocaremos las otras siete instancias del símbolo. Pulsaremos sobre la representación del contenido del símbolo en el panel Biblioteca y arrastraremos sobre el lienzo.



Una vez tengamos las ocho instancias sobre el lienzo las alinearemos con el panel Alinear para dejarlas como muestra la imagen.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 19

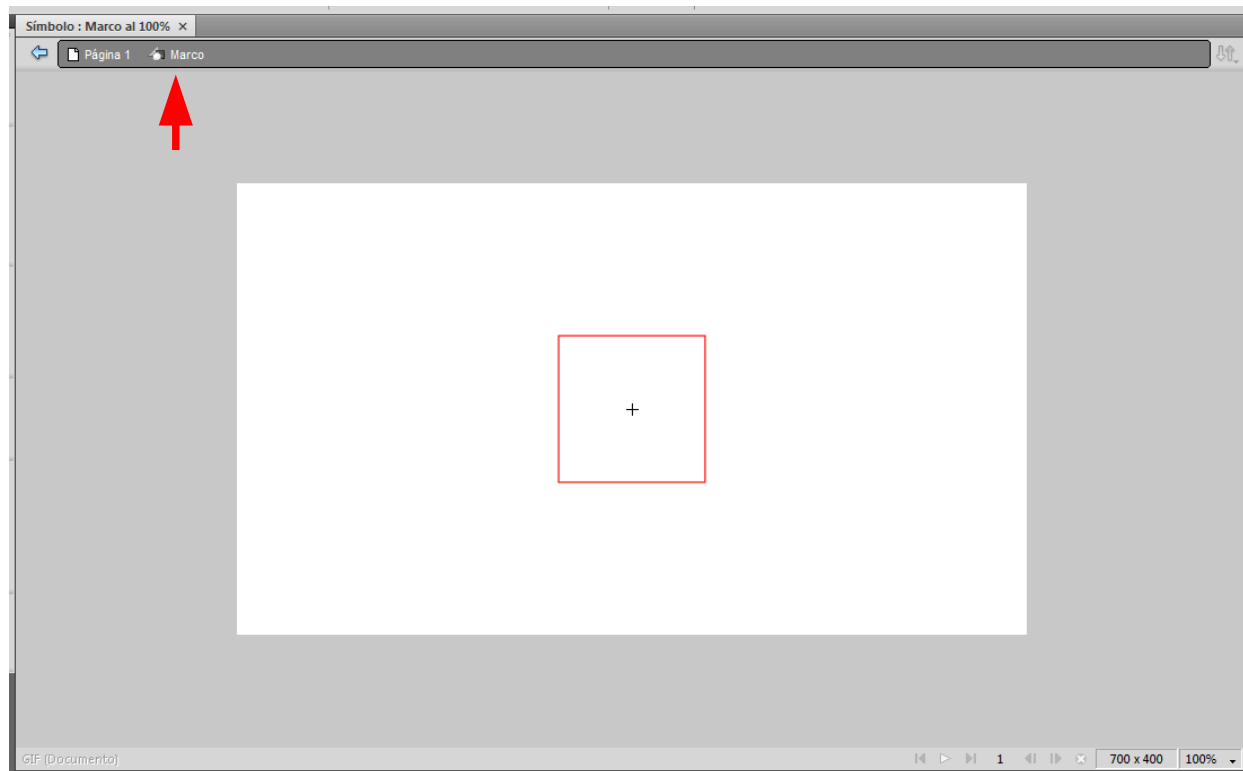
Para ver la utilidad de los símbolos realizaremos una modificación en el que hemos creado.

Los símbolos los editaremos en su ventana de edición.

Para abrir esta ventana haremos doble clic en el símbolo en el panel Biblioteca o bien seleccionaremos una Instancia en el lienzo y utilizaremos el comando:

Modificar > Símbolo > Editar símbolo

Vemos que el símbolo contiene un lienzo y un sistema de capas independiente al documento.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

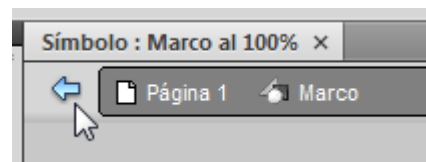
Desarrollo del tutorial: paso 10 de 19

En la ventana de edición del símbolo modificaremos el cuadrado dándole un nuevo color de relleno y un mayor grueso en el trazo.

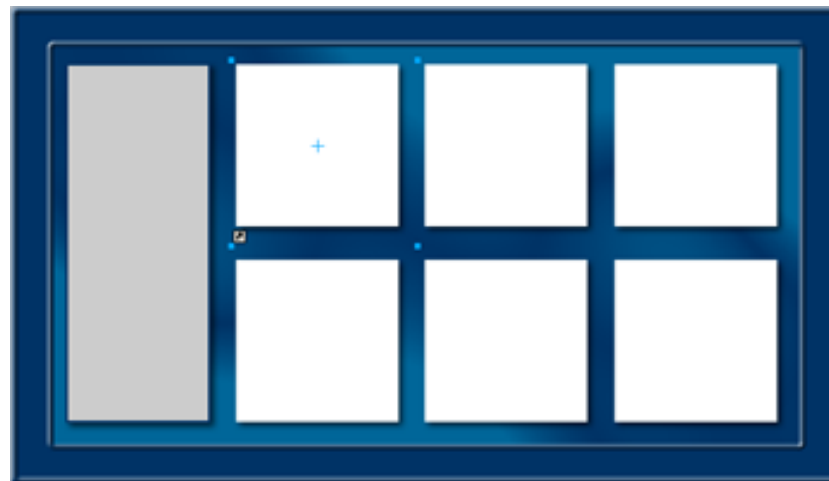
- Eliminaremos el trazo.
- Aplicaremos el mismo efecto de sombra utilizado anteriormente.



Finalizaremos la edición del símbolo clicando en la flecha de "Atrás", situado en la parte superior de la ventana.



Podemos comprobar que los cambios realizados se actualizan en todas las instancias del símbolo.

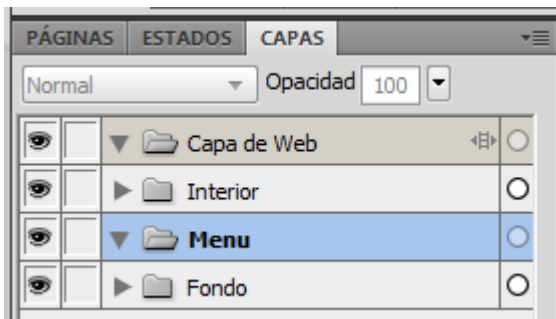


Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 19

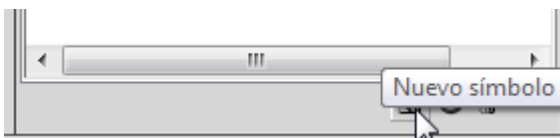
Seguiremos el mismo método para crear los cuadrados de los botones del menú.

Cambiaremos de capa.



Esta vez no generaremos un símbolo a partir de un objeto dibujado en el lienzo sino que lo generaremos desde cero.

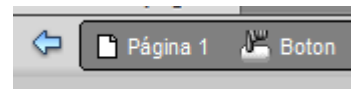
Crearemos un símbolo nuevo clicando en el icono **Símbolo nuevo** situado en la parte baja del panel Biblioteca.



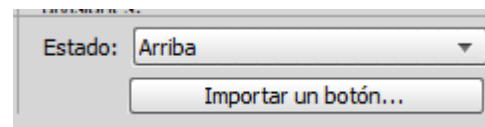
Introduciremos un nombre para el símbolo. Lo llamaremos "Botón".

Cómo es un botón lo que vamos a dibujar, seleccionaremos Botón como tipo de símbolo.

Vemos que se abre la ventana de edición del símbolo vacía.



La ventana de edición de símbolos de botón tiene una serie de subventanas donde podremos editar los diferentes estados del botón. La utilización de símbolos de tipo Botón la veremos en próximos tutoriales.



En el estado "Arriba" dibujaremos un rectángulo con las siguientes propiedades:

- Alto: 30 px
- Ancho: 100 px
- Relleno: Sólido
- Color relleno: Gris claro
- Trazo: 1 píxel
- Color trazo: negro

Y le aplicaremos un efecto de bisel interior de 2 píxeles.

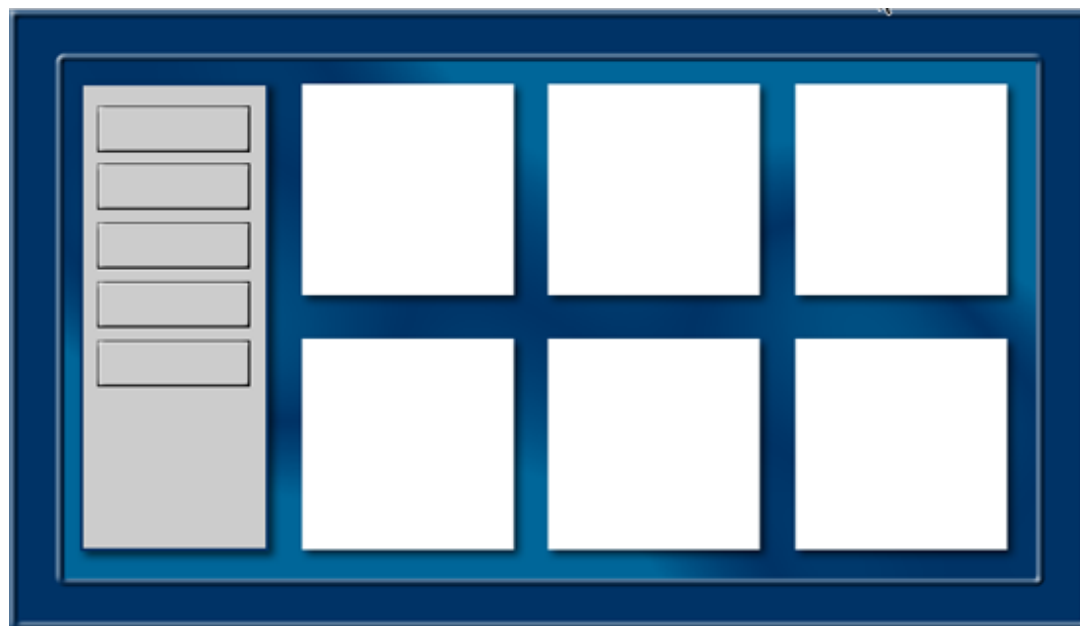
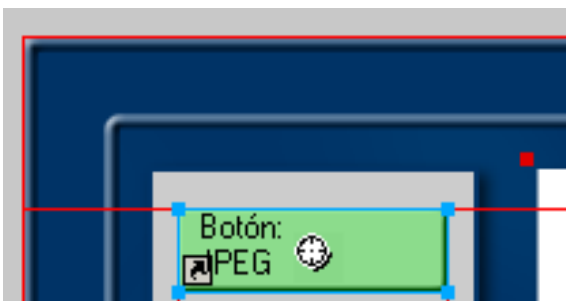


Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 19

Colocaremos cinco instancias de este nuevo símbolo y las distribuiremos en el lienzo tal como muestra la imagen.

Nota: Al colocar instancias de símbolos de botón aparecen automáticamente las guías de las zonas de recorte.

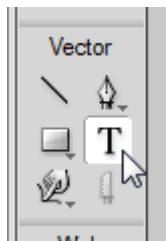


El uso de estas zonas de recorte lo veremos en un próximo tutorial, ahora nos limitaremos a ocultar la capa Capa de Web para no verlas.

Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 19

Ahora colocaremos el texto de estos botones. Seleccionaremos la herramienta de Texto.



Clicando sobre la instancia que representa el primer botón del menú escribimos la palabra "Sillas".



Generaremos un nuevo elemento de texto sobre cada instancia de botón con las palabras: Mesas, Sofás, Armarios y Camas. Estos textos no los colocamos dentro del símbolo que hemos generado para el botón ya que de esta manera todos los botones hubiesen tenido el mismo texto.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 19

Editaremos el formato de los textos para hacerlos gráficamente más atractivos.

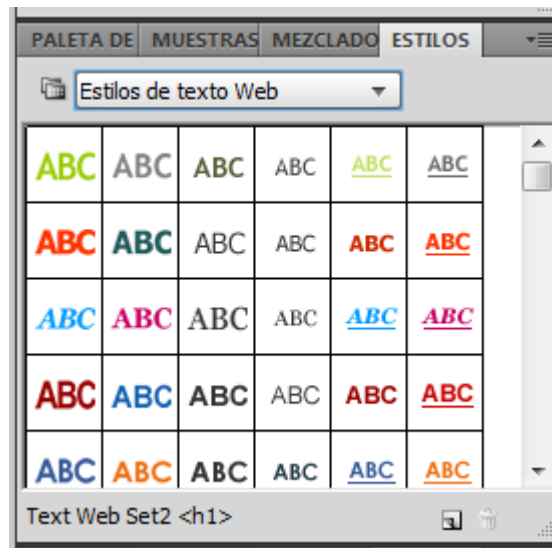
Resultaría un poco pesado tener que editar todos los textos uno por uno. Es mucho más práctico realizar el proceso una única vez y aplicarlo a toda una serie de elementos, tal como hemos visto con los símbolos.

Para este caso podemos utilizar los Estilos de Fireworks.

Un estilo es un conjunto de atributos, ya sean de relleno, trazo, efectos o de texto. De manera que al aplicar un estilo a un elemento le aplicamos toda esta serie de atributos en una sola operación.

Abramos el panel **Estilos**. Vemos que Fireworks dispone por defecto de una serie de estilos. Cada icono corresponde a un conjunto de atributos.

Seleccionemos el texto "Sillas" y seleccionemos cualquier estilo predefinido de texto.



Vemos como se le habrán aplicado una serie de propiedades al elemento de forma automática.



Apliquemos el estilo escogido a todos los textos. Si el estilo tiene un cuerpo de letra demasiado grande, le aplicaremos a todos los textos un cuerpo de 15 píxeles.



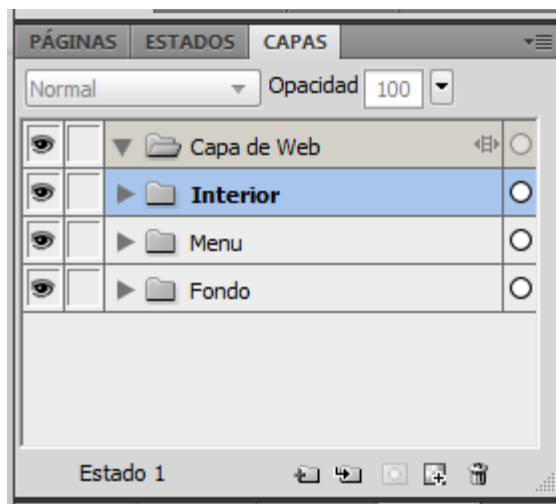
Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 15 de 19

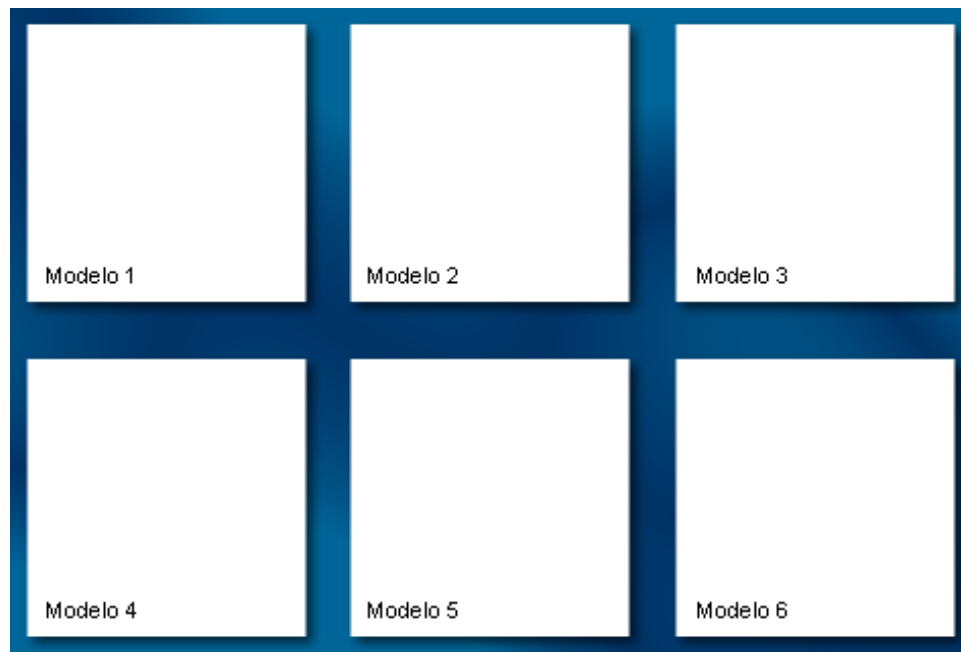
Lo interesante de los estilos es que podemos crear estilos propios. Así podemos guardar todas las propiedades de trazo, relleno y efectos que hemos dado a un objeto, para luego aplicar estas mismas propiedades a otros.

Veremos esta posibilidad con los textos de las fotografías.

Seleccionemos la capa "interior".



Ahora generemos un elemento de texto debajo de cada caja. El texto que escribiremos será: "modelo" y el número de caja

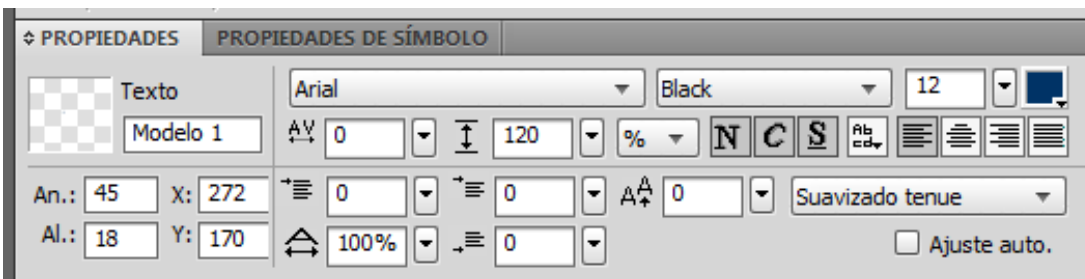


Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 19

Seleccionaremos el primer elemento de texto y lo editaremos con los siguientes valores:

- Tipo: Arial Black
- Cuerpo: 12
- Color: Azul oscuro
- Sin trazado
- Sin estilos

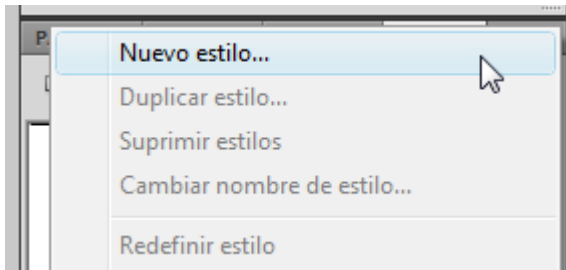


Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

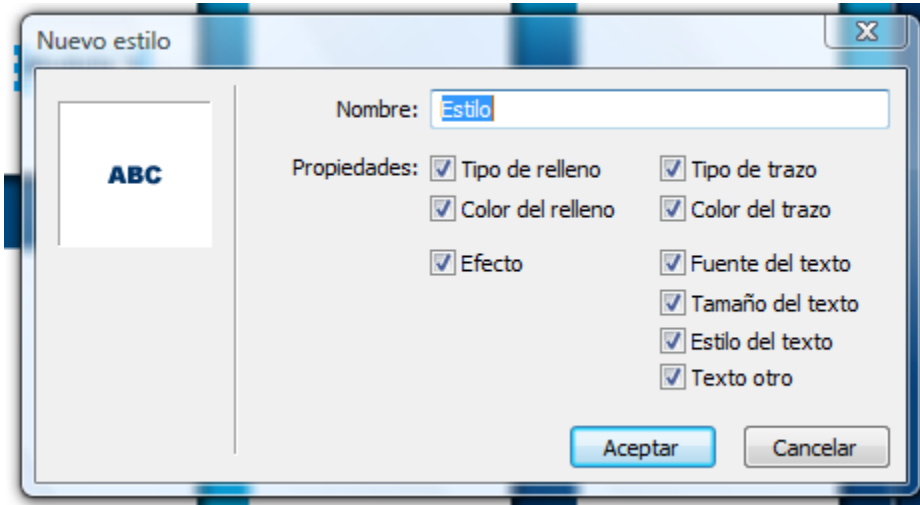
Desarrollo del tutorial: paso 17 de 19

Introduciremos todas las propiedades que hemos creado dentro de un estilo para poder aplicarlas al resto de textos de forma automática.

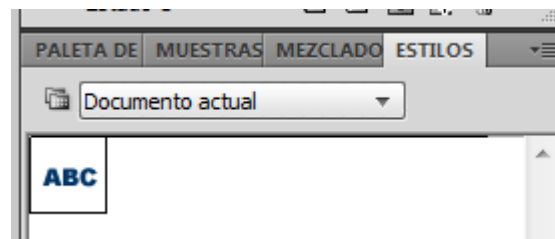
Con el texto seleccionado en el lienzo activaremos la opción **Nuevo estilo** en el menú de opciones del panel Estilos.



En el cuadro de diálogo Nuevo estilo debemos seleccionar las propiedades del objeto que queremos incluir en el estilo. Es posible elegir unas propiedades y otras no. En nuestro caso las seleccionaremos todas.



Como nombre de estilo introduciremos "Pie de foto" y clicaremos en Aceptar. Si nos fijamos en el panel Estilos, aparece este nuevo estilo en la lista.



Ahora aplicaremos el estilo al resto de textos.

Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 19

Llegados a este punto deberíamos tener el documento tal como muestra la imagen.

Un paso que queda por dar es marcar en qué apartado de la Web estamos. Esto lo indicaremos colocando el botón del apartado con un tono más oscuro.

Para poder editar los botones del menú seleccionaremos la capa "Menú".

El apartado que estamos desarrollando es el apartado "Sillas", por lo tanto cambiaremos el color de relleno del primer rectángulo. Como todos los rectángulos son instancias del

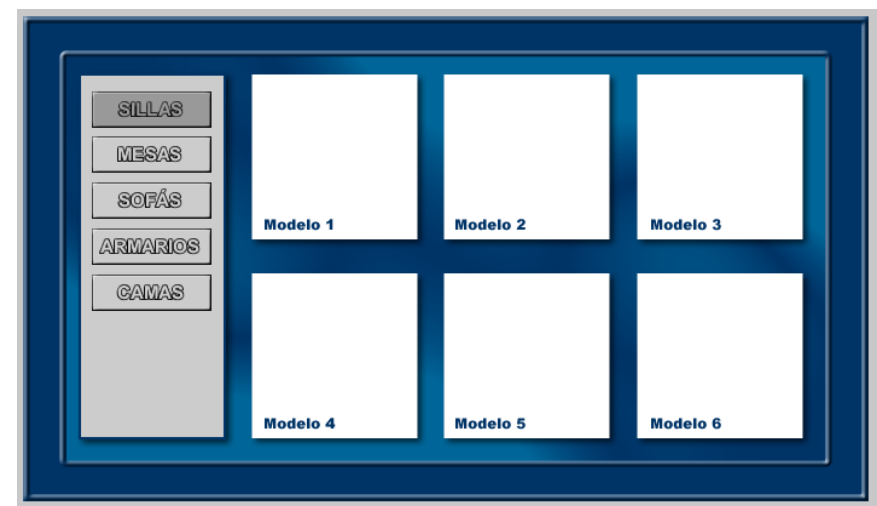
mismo símbolo, no podemos modificar el primer rectángulo sin modificar el resto también. A menos que desvinculemos esta instancia de su símbolo.

Teniendo la primera instancia del símbolo seleccionada utilizaremos el siguiente comando:

Modificar > Símbolo > Separar

Vemos que el icono de instancia desaparece. Ahora los elementos que formaban la instancia son independientes al símbolo.

Ahora podemos seleccionar el rectángulo y cambiar el color de relleno.



Tutorial 5. Realización del diseño de la interface de una web

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 19

El último paso a dar sería colocar las fotografías de los modelos dentro de las cajas.

Importaremos el archivo "fotografias-sillas.png", dentro de la capa "interior".

Este archivo contiene las ocho fotografías situadas en diferentes planos. Una vez importadas las distribuiremos correctamente dentro de la página.



Finalizado este tutorial sobre el uso de los símbolos y los estilos el estudiante deberá realizar una práctica similar para profundizar en el tema.

Se deberá realizar el diseño de una Web de tipo catálogo de productos utilizando símbolos y estilos para generar elementos repetitivos. El proyecto deberá constar de al menos tres páginas de productos.

Nota: Al trabajar con varios documentos, fijémonos que mientras tengamos el documento que contiene los símbolos abierto podremos acceder a ellos desde el panel Biblioteca en cualquier documento. En el caso de no tener abierto dicho documento, desde el menú de opciones del panel Biblioteca podemos importar estos símbolos indicando el documento de origen.

En el caso de los estilos, una vez creados quedan en memoria del programa, estando siempre en la lista de estilos. Para no almacenar un número elevado de estilos, una vez acabado el proyecto eliminaremos los estilos creados. En el caso de volver a necesitarlos, desde el mismo panel también podemos importar los estilos que contiene un documento en concreto.

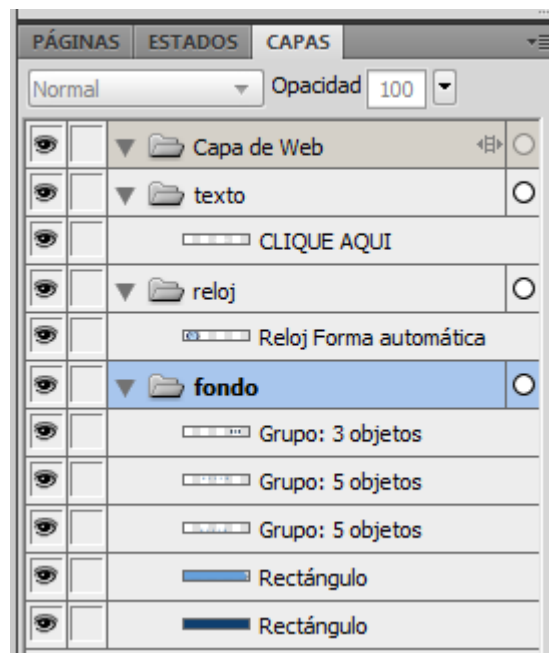
Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 26

Este tutorial consiste en la creación de un sencillo Banner. La realización de esta práctica nos permitirá conocer las posibilidades de Fireworks para la animación de gráficos.

Abriremos el archivo "Banner.png"

Este archivo contiene los elementos gráficos que necesitamos para la animación del banner.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 26

La animación de una imagen se divide principalmente en estados, que indican los pasos del movimiento de los objetos a través del tiempo. Las animaciones se construyen a partir de la secuencia de estos estados.

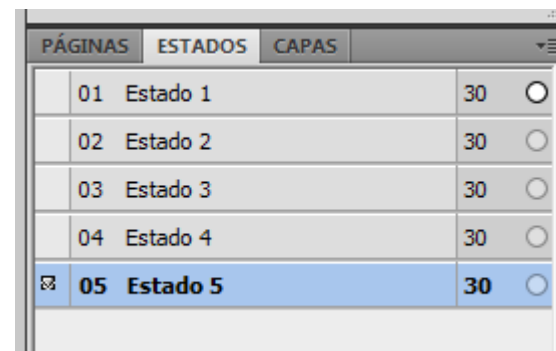
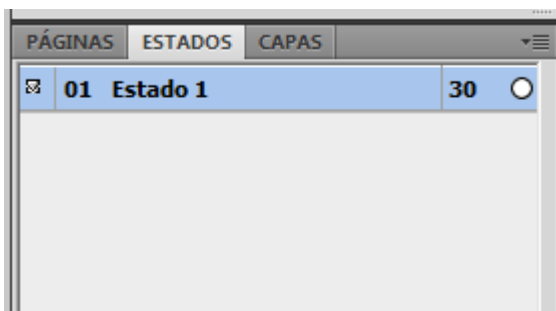
El contenido de cada uno de estos estados puede verse en el **panel Estados**. Desde este panel podemos cambiar de un estado a otro, y modificar el contenido de cada uno de ellos, ya sea manualmente o bien mediante las funciones automáticas de Fireworks orientadas a la creación de animaciones.

Con el **panel Estados** también podemos controlar la duración de una animación, definiendo el número de estados que contiene y el tiempo de espera entre cada uno de ellos.

En el **panel Estados** podemos ver el número de estados que contiene el documento en curso. En el caso de trabajar en un documento de imagen que aún no contiene animación, como es el caso del documento que hemos abierto, el documento contiene un único estado

Para añadir un estado nuevo al documento haremos clic en el botón estado nuevo situado en la parte inferior derecha del panel estados.

Para nuestro ejemplo, repetiremos esta acción tres veces más, hasta obtener cinco estados dentro del panel Estados..



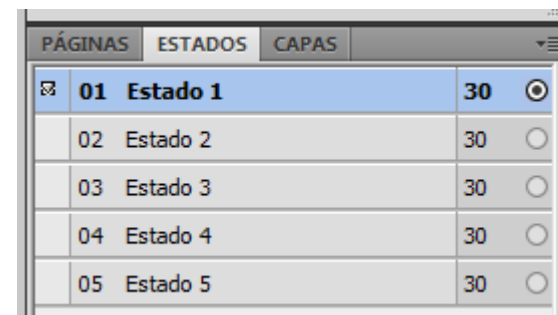
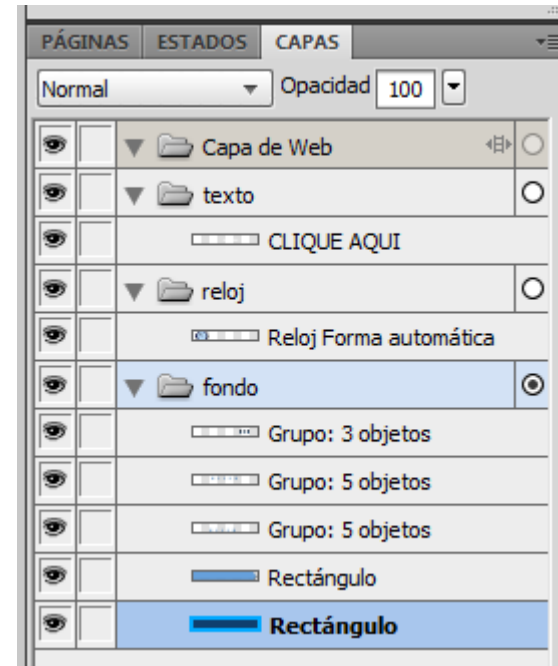
Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 26

Dentro del panel Estados podemos seleccionar el estado en el que queremos trabajar. Podemos ver que tenemos activo el estado 5 de la animación. Este estado, igual que el resto de los que hemos añadido, de momento aparece vacío, es decir sin ningún objeto dentro del área de trabajo.

Seleccionando cualquier estado, veremos en el área de trabajo los objetos que contiene. Seleccionaremos el estado 1, que es el que contiene los objetos de la imagen inicial.

Al seleccionar un objeto dentro de un estado aparece un círculo marcado en la parte derecha de la línea del estado del panel Estados, que nos indica que tenemos seleccionado un elemento dentro del estado. Mediante este botón podemos seleccionar objetos en un estado y trasladarlos a cualquier otro estado de la secuencia.

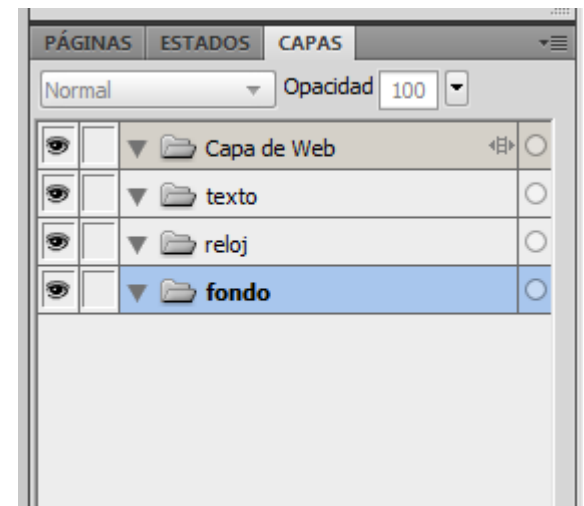
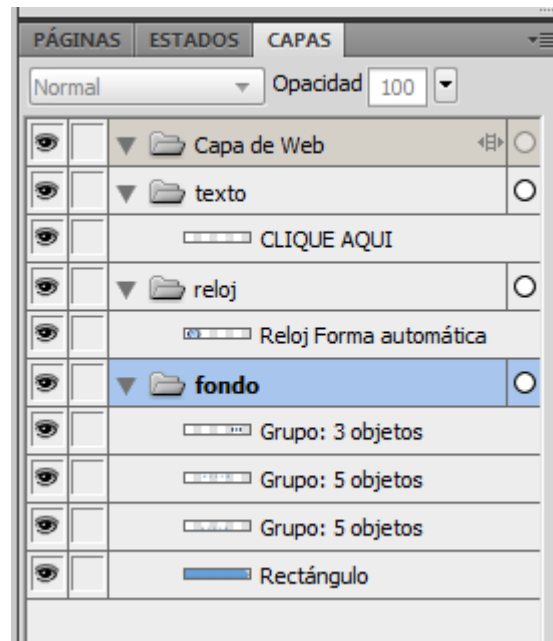
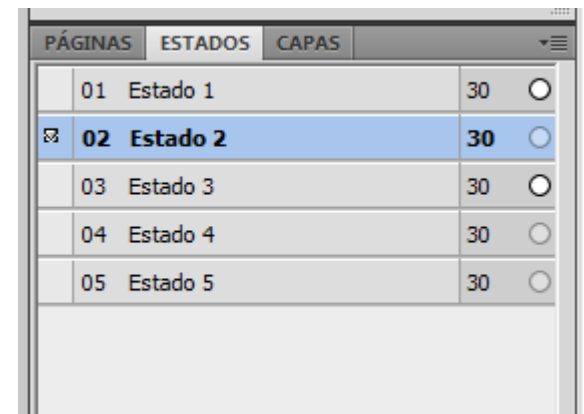
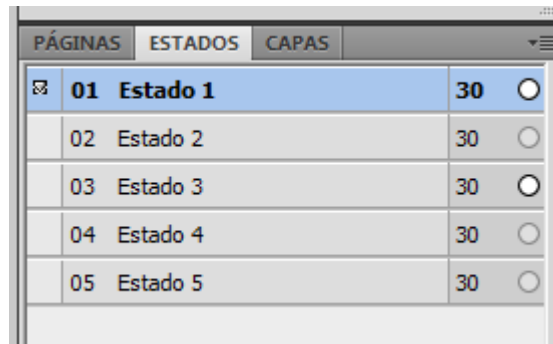


Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 26

Todos los estados de un documento Fireworks tienen la misma estructura de capas. Por ejemplo, si creamos una capa nueva dentro de un estado ésta aparecerá en el resto de estados. Sin embargo es diferente la estructura de capas y el contenido de las mismas. El contenido de la capa, o sea los objetos que contiene, ya sean trazados, textos o bitmaps, es independiente entre un estado y otro.

Observemos el panel Capas cambiando de estado, veremos que todos los estados contienen las capas “Fondo”, “Reloj” y “Texto”, que es la estructura de capas del documento original. Sin embargo, las mismas capas en los estados no comparten los objetos que contienen. Es por esta razón que los estados que hemos añadido no contienen los objetos que poseía el primer estado.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

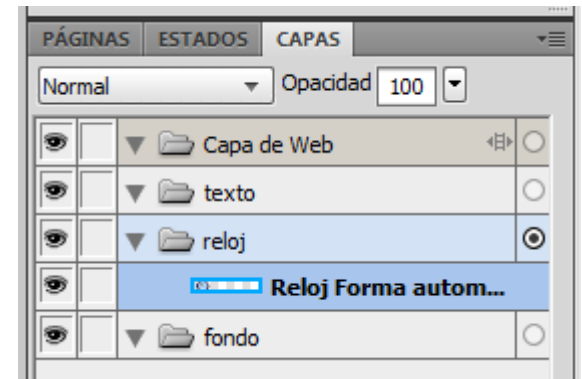
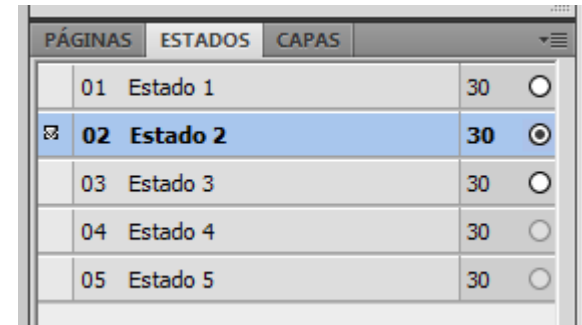
Desarrollo del tutorial: paso 5 de 26

Podemos seleccionar un objeto de una capa y copiarlo en el resto de estados. De este modo tendremos el mismo objeto en todos los estados, es decir que éste permanecerá a lo largo de la animación.

Seleccionaremos la forma automática de la capa “reloj”, desde el estado 1, y lo copiaremos en el resto de estados.

Ahora tenemos el mismo elemento en todos los estados, pero de forma independiente en cada uno de ellos. Es decir, que si modificamos el objeto en un estado, cambiándole la posición dentro del área de trabajo, cambiándole la escala o deformando su figura, los cambios sólo afectaran al estado en el que los realizamos, quedando el resto de estados con el trazado original.

De este modo podemos modificar un objeto de forma progresiva a lo largo de varios estados, por ejemplo variando la posición de las agujas. La sucesión de estos estados uno detrás del otro es lo que hará el efecto de movimiento del objeto a lo largo de la animación.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 26

Ahora modificaremos la forma automática de Fireworks. Cambiaremos las agujas del reloj en cada estado para que parezca que el tiempo avanza 5 minutos.

Estado 1

Estado 2

Estado 3

Estado 4

Estado 5

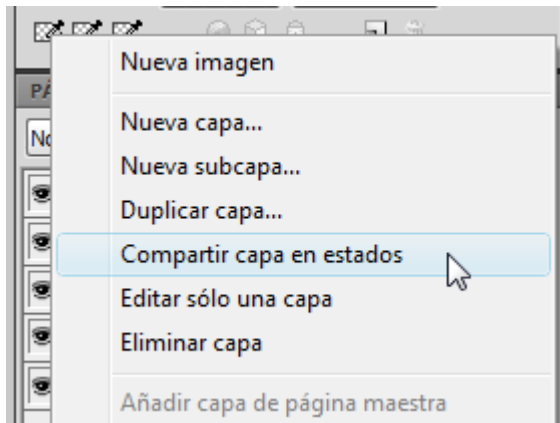


Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 26

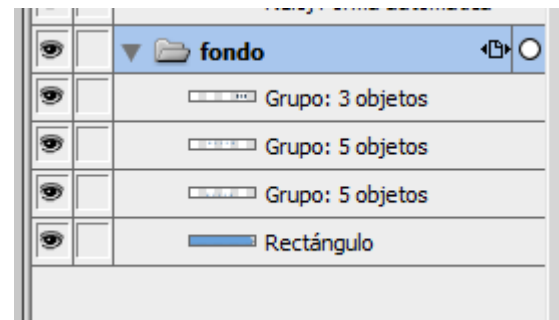
Fireworks dispone de una forma automática de compartir los objetos de una capa a lo largo de todos los estados de la animación, de modo que no sea necesario seleccionarlos y copiarlos en cada estado. Esto resulta especialmente útil cuando tenemos objetos que permanecen estáticos a lo largo de toda la animación, como por ejemplo una imagen de fondo.

Para ello se utiliza la opción **Compartir capa en estados** del menú de opciones del **panel Capas**.



Seleccionaremos la capa "Fondo" desde el primer estado, y seleccionaremos esta opción Compartir esta capa. Si ahora cambiamos de estado, veremos que el contenido de la capa "Fondo", que teníamos en el estado 1, ahora es común a todos los estados.

Es importante saber que los objetos de una capa compartida no son independientes en cada estado, por lo tanto al modificar un objeto dentro de una capa compartida los cambios realizados se aplicarán en todos los estados. Por ello, utilizaremos la opción Compartir capa en estados solamente en capas que contengan objetos estáticos comunes a todos los estados, es decir que no contengan ninguna animación.



Nota: El icono en forma de página al lado de la capa nos indica que esta capa se esta compartiendo.

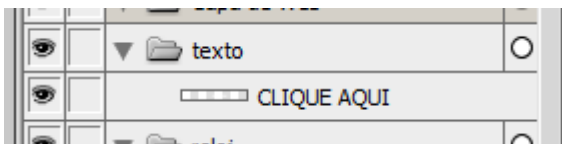
Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 26

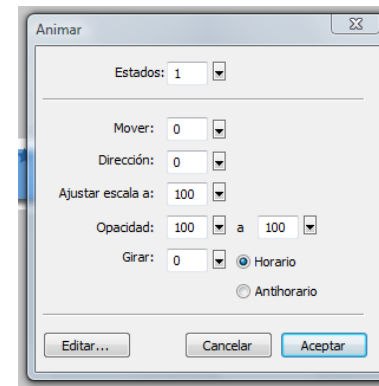
Otro método más complejo de animación de objetos es convirtiéndolos en símbolos de animación. Los símbolos de animación se guardan de forma automática en el panel Biblioteca, de modo que podemos insertar varias instancias de una animación en un mismo documento o reutilizarlas en otros documentos. Además podemos variar las propiedades de cada instancia, como por ejemplo su tamaño o su rotación. De este modo, también podremos modificar los objetos que componen el símbolo de animación para actualizar automáticamente estos cambios en todas las instancias del documento.

En nuestro ejemplo, seleccionaremos el texto de la capa "Texto" y los convertiremos en un símbolo de animación, para animarlo posteriormente.

Para convertirlo en símbolo utilizaremos el comando **Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**.



Se abre la ventana Propiedades de símbolo, donde indicaremos el nombre del símbolo y que se trata de un símbolo de animación. A este símbolo le llamaremos "Texto animado". Al crear un símbolo de animación también debemos indicar las propiedades de la animación en la ventana Animar.



En esta ventana podemos indicar el número de estados que tendrá la animación del símbolo y las características de la animación. Podemos indicar el desplazamiento que se le aplicará, el cambio de escala, de opacidad o la rotación que tomará. Estas propiedades se pueden cambiar posteriormente en cualquier momento.

En nuestro caso indicaremos una duración de 5 estados. Cabe señalar que en el caso de indicar un número de estados mayor que el número de estados del documento, los estados de más se añadirán automáticamente al documento. El resto de propiedades de animación las dejaremos tal como vienen por defecto, ya que en nuestro caso crearemos la animación del símbolo posteriormente.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 26

Seleccionemos el símbolo "Texto animado" en el estado 1 y seleccionando desde el punto rojo que aparece lo desplazamos hacia la izquierda.

El punto verde indica la posición inicial, el punto rojo indica la posición final, y los puntos azules indican las posiciones intermedias.

Este proceso de crear dos estados clave, el primero en la posición inicial del objeto y el segundo en su posición final para que Fireworks calcule de forma automática todos los estados intermedios, se denomina interpolación. De este modo se crea una trayectoria del objeto, que luego podremos editar.

La interpolación es un proceso útil para movimientos de un objeto a través del lienzo y también para objetos con efectos automáticos que cambian en cada estado de la animación.

Cómo podremos observar, el símbolo "Texto animado" solo está situado en la capa "Texto" del primer estado pero está visible en los 5 estados que dura la animación.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 26

Una vez creada la animación podemos previsualizarla con los controles situados en la parte baja de la ventana del documento.



Como podemos comprobar la animación está en loop continuo.

PÁGINAS	ESTADOS	CAPAS
<input checked="" type="checkbox"/>	01 Estado 1	30 <input checked="" type="radio"/>
	02 Estado 2	30 <input type="radio"/>
	03 Estado 3	30 <input type="radio"/>
	04 Estado 4	30 <input type="radio"/>
	05 Estado 5	30 <input type="radio"/>

Si nos fijamos en la columna derecha del panel estados encontramos la duración del estado dentro de la animación.

La duración del estados indica el tiempo que se va a mostrar el estado actual antes de pasar al estado siguiente. En Fireworks este valor se especifica en centésimas de segundo. Por ejemplo, el valor 50 hace que el estado se muestre durante medio segundo, mientras que con el valor 200 se muestra durante 2 segundos.

Para variar la duración de un estado hay que hacer doble-clic sobre la columna de la derecha del panel estados en el estado deseado.

Aparece el menú de opciones de Demora de estados, donde introduciremos la duración deseada. También encontramos la opción Incluir al exportar, que indica si este estado se incluirá o no en la animación al exportar el documento.

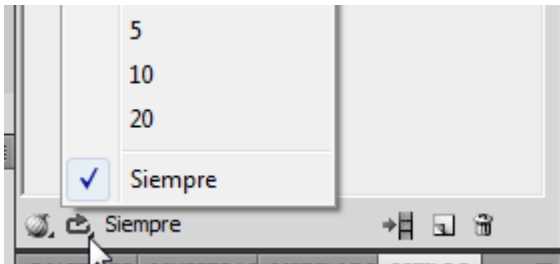
Para esta animación daremos una duración a los estados de 30 a los cuatro primeros y de 300 al último.

PÁGINAS	ESTADOS	CAPAS
	01 Estado 1	30 <input type="radio"/>
	02 Estado 2	30 <input type="radio"/>
	03 Estado 3	30 <input type="radio"/>
	04 Estado 4	30 <input type="radio"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	05 Estado 5	300 <input type="radio"/>

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 26

Con el botón Bucle de la animación podemos definir cuántas veces queremos que se reproduzca la animación. Seleccionando la opción Siempre en el menú emergente Bucle de la animación la animación se repetirá continuamente.

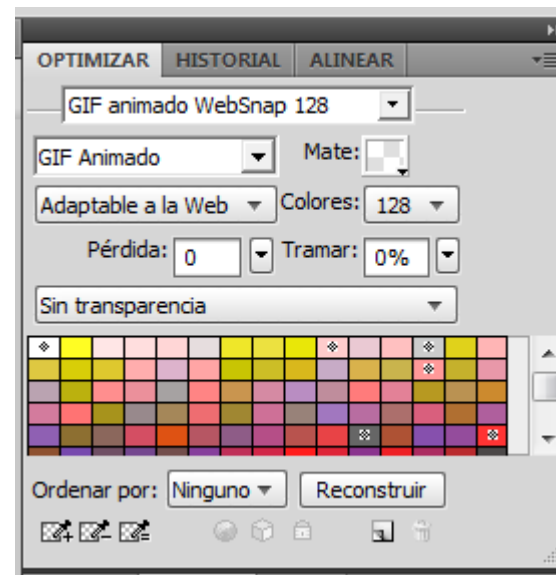


Igual que con las imágenes estáticas, antes de exportar la animación deberemos optimizar la imagen para reducir el tamaño del archivo lo máximo posible.

Para optimizar la animación utilizaremos el **panel Optimizar**.

Para exportar una imagen animada deberemos elegir la opción de formato **GIF animado**. Cualquier otro formato exportaría una única imagen del primer estado. Por lo tanto seleccionaremos este formato.

El resto del proceso de optimización de la imagen es el mismo que si se tratase de una imagen estática.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 26

Finalizaremos el proyecto exportando la animación. Utilizaremos el comando exportar.

Archivo > Exportar

Seleccionaremos la opción "Sólo imágenes".

Al exportar imágenes (ya sean animadas o estáticas) también podemos hacer uso de la Presentación preliminar de la exportación. Esta ventana la abriremos desde el menú Archivo > Presentación preliminar de la imagen.

Desde la ventana de Presentación preliminar de la exportación podemos modificar los ajustes de optimización seleccionados anteriormente en el panel Optimizar. En la ficha Animación podemos ver y controlar los estados que contiene la animación. Desde esta vista podemos modificar las opciones seleccionadas anteriormente en el panel estados, como la duración de cada estado o el bucle interactivo de la animación.

Finalizada la exportación podemos comprobar el banner que hemos creado abriéndolo con el explorador web.

La práctica a realizar será la creación de un banner anunciando la página web personal del alumno.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 26

Esta segunda parte del tutorial consiste en la modificación de un documento previamente editado.

El documento que modificaremos será el archivo "**banner-Fireworks.png**".

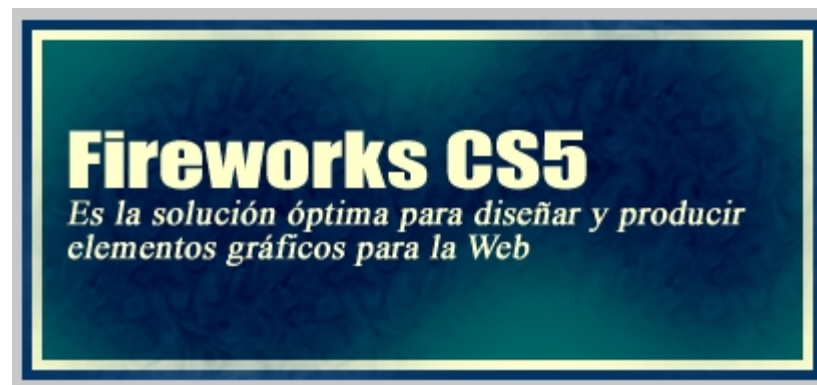
A la derecha podemos observar el documento original y el documento modificado.

Para agilizar el proceso de edición, Fireworks dispone del comando Buscar y Reemplazar. Con este comando podemos buscar y reemplazar elementos, tales como direcciones URL, ajustes tipográficos, color y texto, en uno o varios archivos de forma automática.

Archivo original "banner-Fireworks.png"



Documento modificado

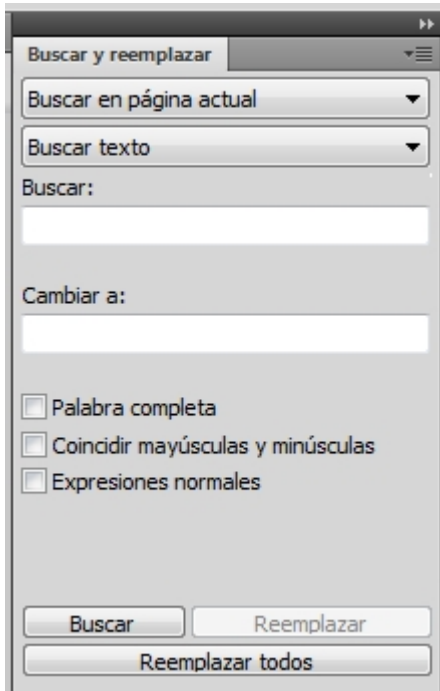


Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 26

Para realizar las funciones de búsqueda y reemplazo de elementos de uno o varios documentos Fireworks utiliza el **panel Buscar y reemplazar**.

Podemos abrir este panel desde el **menú Ventana**.



Antes de realizar una función de búsqueda y reemplazo debemos definir el ámbito de búsqueda, es decir tenemos que indicar dónde queremos que se realice la búsqueda. Fireworks permite efectuar las operaciones de búsqueda y reemplazo en cinco ámbitos diferentes:

1. Dentro de todo el documento
2. Dentro del estado en uso
3. Dentro de una selección
4. Dentro de varios archivos

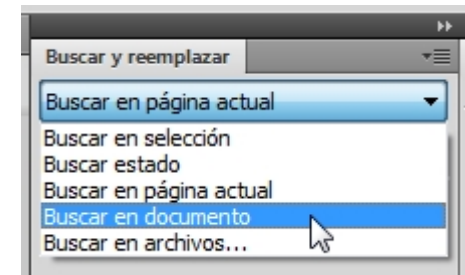
Buscar selección: busca y reemplaza elementos solamente en los objetos que estén seleccionados.

Buscar estado: busca y reemplaza elementos solamente dentro del estado en curso. Esto es válido para documentos de animación.

Buscar en documento: busca y reemplaza elementos en el documento completo.

Buscar archivos: busca y reemplaza elementos en varios archivos.

La elección del ámbito de búsqueda la realizaremos en el menú emergente Buscar en, situado en la parte superior del panel.



Para nuestro ejemplo seleccionaremos el ámbito Buscar en documento.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

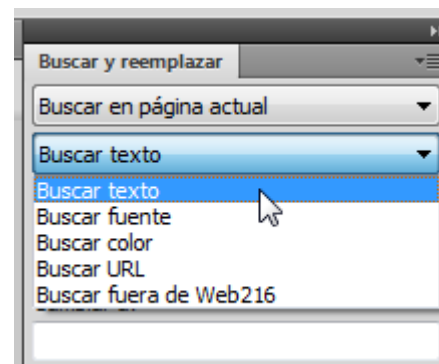
Desarrollo del tutorial: paso 15 de 26

Una vez definido el ámbito de búsqueda, es decir “dónde” queremos realizarla, indicaremos los atributos de búsqueda, osea el “qué” queremos buscar y reemplazar.

Fireworks permite efectuar cinco tipos diferentes de operaciones de búsqueda y reemplazo:

1. **Buscar texto**
2. **Buscar fuente**
3. **Buscar color**
4. **Buscar URL**
5. **Buscar fuera de Web216**

La elección del Tipo de búsqueda la realizaremos en el menú emergente Buscar Tipo.



El primer cambio que realizaremos a nuestro documento será cambiar la palabra "perfecta" por "óptima".

Seleccionaremos la opción Buscar texto en el menú emergente Buscar Tipo.

Con la opción Buscar texto del panel Buscar podemos buscar y reemplazar palabras, frases o cadenas de texto de documentos Fireworks de un modo similar a los procesadores de texto estándar.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 26

En la opción Buscar introduciremos el texto que queramos seleccionar; en la opción Cambiar por introduciremos el texto por el que queremos reemplazar el texto localizado.

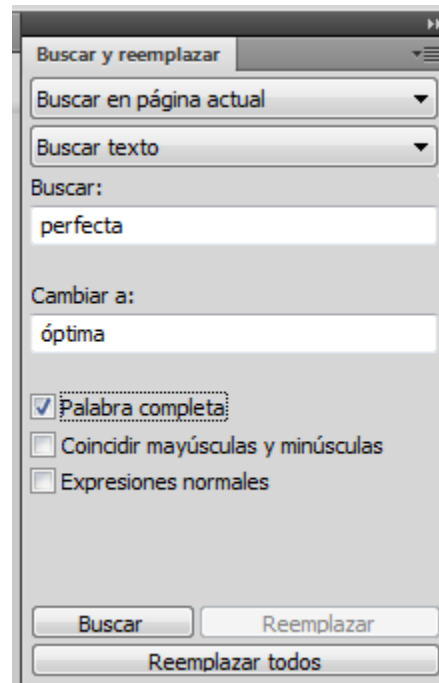
La opción Palabra completa encuentra el texto exactamente como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

Coincidir mayúsculas y minúsculas se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas.

Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Introduciremos la palabra “*perfecta*” en la opción Buscar del panel Buscar y la palabra “*óptima*” en la opción Cambiar por.

Activaremos la opción **Palabra completa**.



El próximo paso será encontrar todos los casos en que el texto se encuentra en el documento. Para ello clicaremos en el botón **Buscar**. Como podemos ver en el área de trabajo, el texto “perfecta” del objeto de texto queda seleccionado.



Utilizaremos el botón **Reemplazar** para sustituir el texto encontrado por el texto introducido en la opción Cambiar por.



Nota: En el caso de buscar una palabra o texto que se repitiese varias veces dentro del documento o documentos en los que estemos buscando, podemos volver a clicar en el botón Buscar y accederíamos al siguiente caso en que se encuentre este texto. Mediante la opción Reemplazar todo se reemplazan todos los casos en que se encuentre el texto buscado en una sólo operación.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

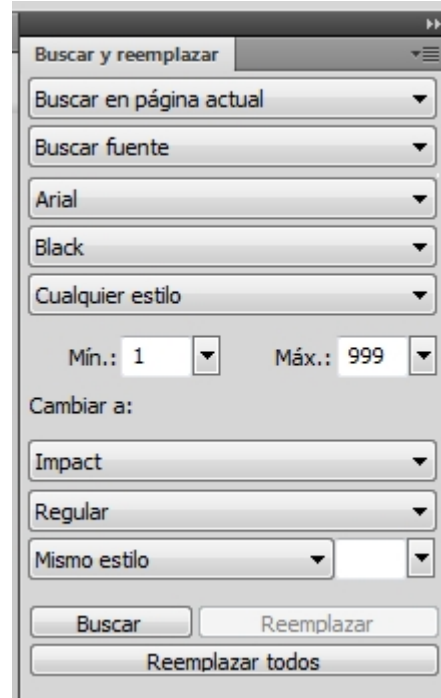
Desarrollo del tutorial: paso 17 de 26

Mediante la opción Buscar fuente del menú emergente Buscar Tipo podemos buscar y reemplazar las fuentes del texto y sus características tipográficas.

Seleccionaremos esta opción para cambiar la tipografía de la frase "Fireworks CS5".

En la parte superior del panel, especificaremos las características de la fuente que queremos buscar. Seleccionaremos la tipografía, el estilo y el cuerpo de letra. Las opciones Mín. y Máx. permiten establecer el tamaño mínimo y el tamaño máximo, en puntos, de la fuente que se desea buscar.

Dejando estos valores en 1 y 999 respectivamente, Fireworks buscará en todos los tamaños de letra.



Ahora colocaremos el texto de estos botones. Seleccionaremos la herramienta de Texto.

Seleccionaremos la tipografía Arial y el estilo Negrita y Cursiva.

En el campo Cambiar por indicaremos las características de la fuente que deseemos utilizar.

Seleccionaremos la tipografía Impact y el estilo Mismo estilo.

Para acabar seleccionaremos un cuerpo de letra de 30 puntos.

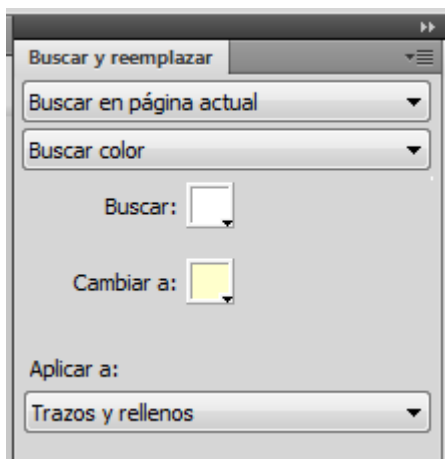
De esta manera, le estamos indicando a Fireworks que busque en todo el documento todos los textos que estén escritos con tipografía Arial con los estilos Negrita y Cursiva, y que una vez encontrados los cambie a tipografía Times New Roman, manteniendo el formato de estilo (Negrita y Cursiva), pero cambiando el cuerpo de letra a 30 puntos.

Iniciaremos la búsqueda y el reemplazo.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 18 de 26

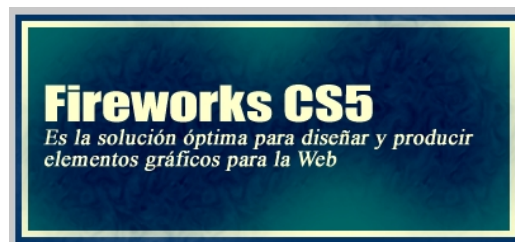
Otra posibilidad muy interesante de búsqueda y reemplazo en Fireworks es la de los colores de los objetos. Para buscar y reemplazar colores seleccionaremos **Buscar color** en el menú emergente **Buscar Tipo**.



En el menú emergente **Aplicar a** indicaremos a qué tipo de objetos se aplicarán la búsqueda y el reemplazo. Podemos escoger que la búsqueda se realice sólo en los colores de **Relleno** y **Trazo**, en los colores de **Relleno**, **Trazo** o **Efectos** por separado, o en todas las propiedades de color.

Seleccionaremos la opción **Trazos y rellenos** en el menú emergente **Aplicar a**.

Seleccionaremos el color **Blanco** en la paleta **Buscar** y un color **Amarillo claro** en la paleta **Cambiar por**. Ahora procederemos a la búsqueda y el reemplazo.



La última opción de búsqueda y reemplazo es la de direcciones URL. En los próximos tutoriales veremos cómo en Fireworks podemos añadir un vínculo URL a una parte concreta de la imagen, como podría ser un objeto con forma de botón, para enlazar con otra página Web. Seleccionaremos **Buscar URL** en el menú emergente **Buscar Tipo** para buscar y reemplazar las direcciones URL aplicadas a los objetos.

Nota: Otra opción de búsqueda y reemplazo relacionada con los colores para su uso en la Web es la búsqueda y reemplazo de colores **Websafe**. Un color **Websafe** es un color que está incluido en la paleta de colores **Web216**. Un color no incluido en esta paleta no es común en plataformas **Macintosh** y **Windows**. Seleccionando la opción **Buscar fuera de Web216** en el menú emergente **Buscar Tipo**, buscaremos todos los colores que no sean **Websafe** y los reemplazaremos por los colores **Websafe** más cercanos. Hay que tener en cuenta que **Buscar fuera de Web216** actúa en los colores de **trazo**, **relleno** y **efectos** de los objetos, pero no actúa en los píxeles de objetos de **mapa de bits**.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 26

Trabajando en Fireworks podemos encontrarnos en muchas ocasiones que repetimos varias veces una misma operación en distintos objetos o documentos.

Pongamos por ejemplo que este documento forma parte de una serie de banners de diferentes programas pero todos con el mismo estilo gráfico. El realizar estos cambios de tipografía, color y cuerpo nos llevaría a tener que repetir estos procesos para todo el resto de documentos.

Una manera muy útil de ahorrar tiempo y esfuerzo puede ser grabar estas operaciones en una Secuencia de comandos. Posteriormente podremos aplicar esta secuencia automáticamente en cualquier otro documento.

Con las Secuencias de comandos podemos realizar tareas tales como la aplicación de cambios a texto, colores, trazos y rellenos, color de lienzo, tamaño y resolución de los documentos, o aplicación de efectos o distorsiones a objetos. Fireworks permite guardar en una Secuencia de comandos prácticamente cualquiera de sus opciones disponibles, de modo individual o agrupado.

Para ello, basta con realizar en un documento todos los pasos que deseemos incluir en la Secuencia de comandos y, a continuación, utilizaremos el panel Historial para guardarlos como una Secuencia de comandos, aplicable en cualquier documento.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

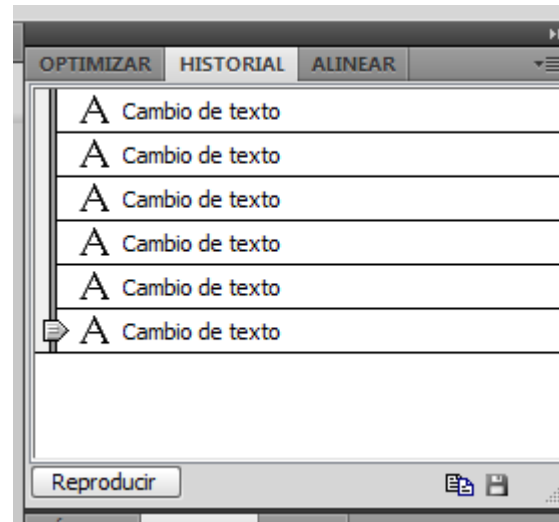
Desarrollo del tutorial: paso 20 de 26

Abramos el **panel Historial**.

Este panel incluye la lista de los pasos realizados durante una sesión de trabajo con Fireworks. A medida que vamos realizando pasos, éstos se almacenan en una línea independiente en el panel Historial.

Por defecto, el panel muestra las 20 últimas acciones realizadas al documento. Sin embargo, este valor se puede modificar en cualquier momento a través de las Preferencias en el menú Editar. Hay que tener en cuenta que el panel Historial almacena la información en la memoria, y que una gran cantidad de acciones puede influir negativamente en el rendimiento del ordenador.

Nota: Desde el panel Historial podemos deshacer o volver a reproducir los pasos realizados al documento. Obviamente sólo podremos deshacer los pasos contenidos dentro del panel. Para deshacer un acción arrastraremos el indicador de Deshacer hacia la parte superior del panel hasta llegar al paso que deseamos deshacer o volver a reproducir.



Podemos guardar grupos de pasos realizados en el panel Historial como un Comando. De este modo podremos guardar el proceso de cambio de color, de tamaño o de efectos realizados a un objeto y aplicar esta secuencia de pasos a cualquier otro objeto de modo automático.

Los Comandos guardados se almacenan como archivos JavaScript en la carpeta **“Adobe Fireworks CS5 / Configuration / Commands”**.

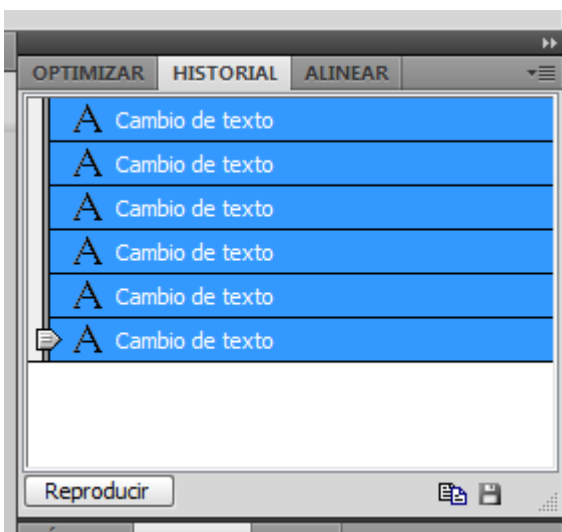
Los Comandos guardados pueden ejecutarse en cualquier documento de Fireworks y no son específicos del documento en el que se crearon.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 21 de 26

Generaremos un comando que contenga todas las modificaciones realizadas al documento "Banner-Fireworks.png".

Para guardar los pasos como un Comando seleccionaremos en el **panel Historial** los pasos que queremos guardar.

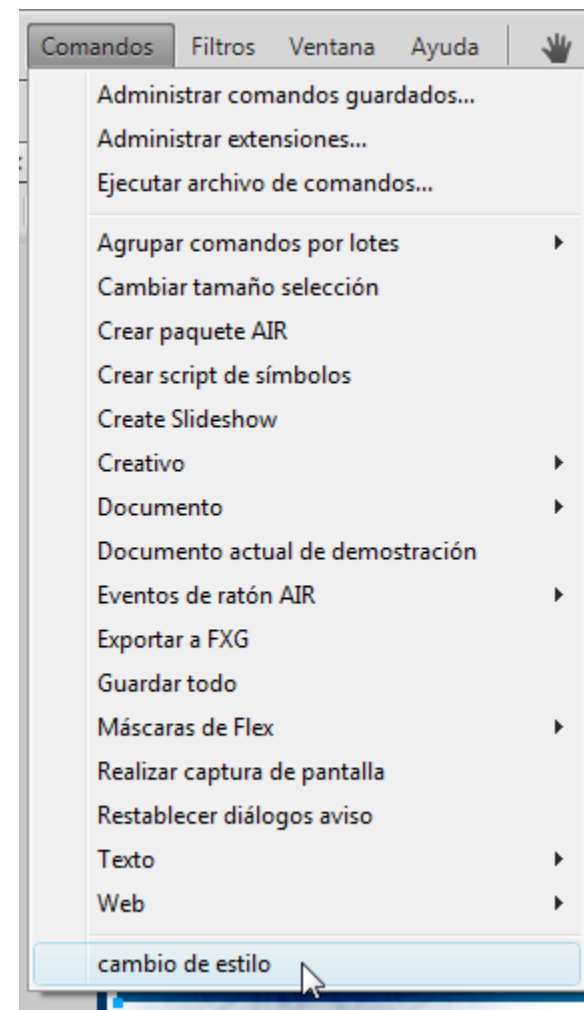


Seleccionaremos todos los pasos clicando sobre ellos manteniendo pulsada la tecla Mayúscula.

Guardaremos la selección de los pasos del panel Historial en un Comando utilizando el botón Guardar situado en la parte inferior derecha del panel.

Al guardar el comando le tendremos que dar nombre. Para este caso llamaremos al comando "*cambio de estilo*".

El comando guardado ahora aparece en el **menú Comandos** junto a los **comandos preestablecidos** de Fireworks.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 22 de 26

Para reproducir un comando guardado en otro objeto, o sea aplicar los pasos que contiene el comando, tan sólo tenemos que ejecutarlo seleccionándolo desde el **menú Comandos**.

Para ver el ejemplo cancelaremos todos los pasos realizados al documento y los volveremos a aplicar a partir del comando.

Seleccionaremos el comando:

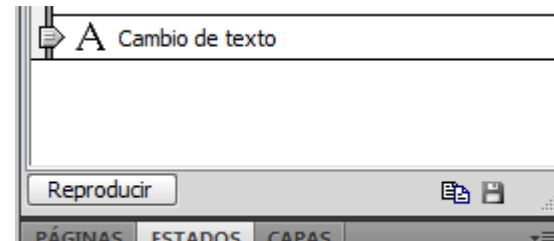
Archivo > Descartar Cambios

Esta opción devuelve el documento al estado en el que quedó la última vez que fue guardado. En el caso de haber guardado los cambios realizados en el transcurso del tutorial abriremos de nuevo el documento original.

Ahora que tenemos el documento en el estado original, ejecutaremos el comando "cambio de estilo".

Podemos observar que se han realizado todos los pasos que dimos en el transcurso del tutorial.

Otro método de volver a aplicar una secuencia de pasos a otro objeto, es hacerlo directamente desde el panel Historial a través del botón Reproducir.



Con este botón podemos aplicar las acciones que estén seleccionadas en el panel Historial a otros objetos seleccionados en el área de trabajo.

En nuestro documento este tipo de aplicación de secuencia de pasos no nos es funcional, ya que no tenemos ninguna necesidad de volver a aplicar una secuencia de comandos de búsqueda y reemplazo en el mismo documento. Pero esta opción es muy útil cuando hemos realizado una secuencia de transformaciones (cambio de tamaño, color, trazo...) a un objeto y queremos repetir el proceso en otro objeto dentro del mismo documento.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

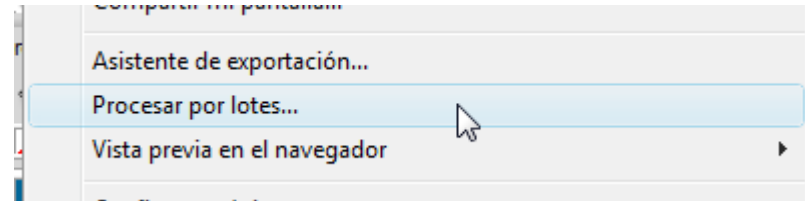
Desarrollo del tutorial: paso 23 de 26

Siguiendo con el ejemplo citado anteriormente, si este documento fuese el primero de una serie en los que hemos de realizar los mismos pasos que hemos grabado en el comando, lo que tendríamos que hacer ahora sería abrir estos documentos y ejecutar el comando en cada uno de ellos.

Podría darse el caso que incluso el trabajo de abrir uno a uno todos los archivos para ejecutar el comando nos resultase pesado debido al número de archivos. Este es otro de los procesos que Fireworks permite automatizar.

El proceso para modificar de forma automática un grupo de archivos en una sola operación, Fireworks lo denomina "proceso por lotes".

Para el proceso por lotes podemos seleccionar un grupo de archivos y aplicarles a todos un formato concreto, añadirles una configuración de optimización, escalarlos, Buscar y reemplazar texto, colores, URLs, fuentes o colores que no son Web216, cambiarles de nombre agregando un prefijo o un sufijo, o ejecutar Comandos sobre un grupo de archivos.



Para procesar archivos por lotes seleccionaremos el comando **Procesar por lotes** en el menú Archivo.

En la ventana Lote, seleccionaremos los archivos que deseemos procesar. Podemos seleccionar archivos de distintas carpetas o grupos, según el tipo de archivo.

Con el botón Añadir agregaremos los archivos y carpetas seleccionados a la lista de archivos para procesar por lotes. Si seleccionamos una carpeta, todos los archivos válidos y legibles contenidos en ella se añaden al proceso por lotes.

Con el botón Añadir todos añadimos todos los archivos válidos de la carpeta

seleccionada a la lista de archivos del proceso por lotes.

Con el botón Eliminar eliminamos los archivos seleccionados de la lista para el proceso por lotes.

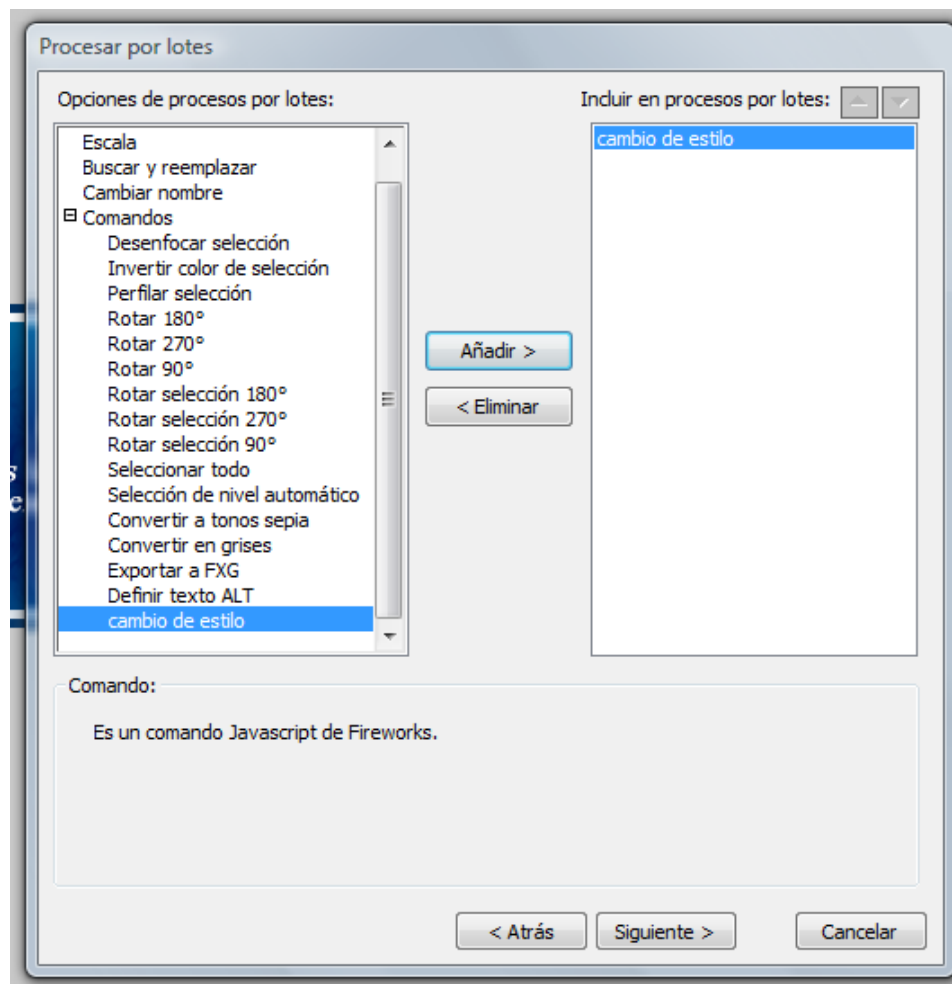
Mediante la opción Incluir archivos actuales añadiremos a la lista todos los documentos que tengamos abiertos en ese momento. Estos documentos no aparecerán en la lista de archivos para procesar por lotes, pero sí que se incluirán. Una vez hayamos seleccionado los documentos a los que quisiésemos realizar este proceso por lotes seleccionaríamos el botón Seguir.

Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 24 de 26

En la ventana Procesar por lotes indicaremos el proceso a realizar. En este supuesto caso sería el comando guardado "cambio de estilo".

Continuaríamos el proceso pulsando el botón Seguir.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 25 de 26

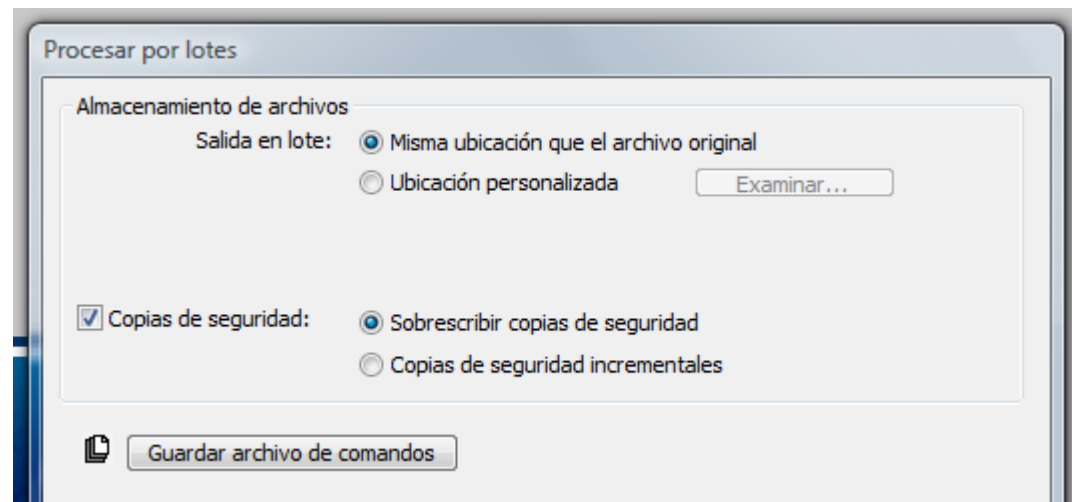
A continuación deberemos introducir las opciones de guardado de los archivos una vez aplicadas las acciones seleccionadas en los apartados anteriores. Estas opciones las seleccionaremos en la ventana Guardando archivos.

La opción Misma ubicación que el archivo original guarda el archivo en la misma carpeta en la que se encuentra el archivo original y sobrescribe el archivo original si los nombres y el formato coinciden. La opción Ubicación personalizada permite elegir otra carpeta para guardar los archivos procesados.

También podemos crear copias de seguridad de los archivos originales. Siempre es más seguro realizar una copia de seguridad de los archivos, ya que de esta manera si nos hemos equivocado al aplicar las acciones en el proceso por lotes siempre podemos recuperar los archivos originales.

La opción Guardar archivos de comandos, permite guardar todas las acciones introducidas en el lote y su configuración en un archivo JavaScript. De esta manera podremos volver a utilizar fácilmente los procesos por lotes en el futuro. Una vez guardado, podremos volver a aplicar las acciones del proceso por lote siempre que lo necesitemos a través del comando Archivo > Ejecutar archivo de comandos, e introduciendo los archivos a los que se desea aplicar este proceso por lotes.

Pulsando el botón Lote procederíamos a la ejecución de los comandos del proceso por lotes.



Tutorial 6. Creación y remaquetación de un banner

Desarrollo del tutorial: paso 26 de 26

Finalizado este tutorial sobre procesos automáticos queda como práctica para el alumno la realización del ejemplo citado.

Generaremos una serie de banners para 10 programas diferentes, todos con el mismo estilo (composición, número de elementos...), pero con elementos personalizados (nombre del programa, eslógan, colores...).

Una vez generada esta serie de 10 banners, generaremos otra serie gráficamente diferente (otras tipografías, tamaños, posición de los elementos, gráficos nuevos, animaciones...)

Obviamente, tanto para la realización de los cambios a las serie de banners como para el primer proceso de creación, el uso de los comandos, buscar y remplazar y los procesos por lotes es fundamental para una reducción considerable del trabajo a realizar. Por eso se aconseja un estudio previo a la ejecución del proyecto sobre qué pasos vamos a dar y cuáles se pueden realizar de forma automática.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 25

En este tutorial y en el siguiente se abordan las capacidades de Fireworks para crear páginas Web interactivas.

Empezaremos realizando un banner interactivo desde el cual podamos linkar a múltiples páginas web.

Utilizaremos el diseño realizado en el archivo "**pack-adobe.png**".

Nuestra intención será que al clicar sobre cada una de las cajas se enlace a la página web específica de cada programa.

Archivo "pack-adobe.png"



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 25

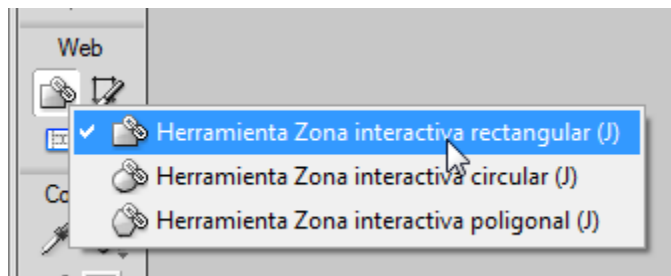
Abramos el archivo "pack-adobe.png".

El primer paso a dar será definir las zonas interactivas, o "Hot Spots".

En general, una zona interactiva es un área de un gráfico que se vincula a una dirección URL correspondiente a otra página web, para que cuando el usuario clique sobre dicha zona se produzca un "salto" hacia esa página.

En nuestro ejemplo las zonas interactivas serán el título y las cajas de los programas.

Podemos definir una zona interactiva dibujándola directamente en el área de trabajo con las herramientas de Zona interactiva rectangular, circular y poligonal.



Comenzaremos por definir una zona interactiva rectangular para el texto "ADOBE CREATIVE SUITE 5".

Seleccionaremos la herramienta Zona interactiva rectangular. Con esta herramienta dibujaremos un rectángulo sobre el texto.



La zona interactiva queda representada mediante un rectángulo translúcido de color celeste. Esta representación aparece únicamente indicada en Fireworks a efectos de su edición y no será visible en la imagen final.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 3 de 25

Una vez dibujadas las zonas interactivas podremos moverlas y acomodarlas tirando de los manejadores igual que con cualquier objeto en Fireworks.

Ahora crearemos las zonas interactivas para las cajas de los programas. Para esta zonas utilizaremos la herramienta **Zona interactiva poligonal**.

Con esta herramienta generaremos un polígono que contenga la caja del pack de Adobe.

Conforme vamos añadiendo vértices al polígono se va conformando la zona interactiva poligonal. Para cerrar el polígono, una vez clicado el último vértice, hay que volver a clicar en el primero.



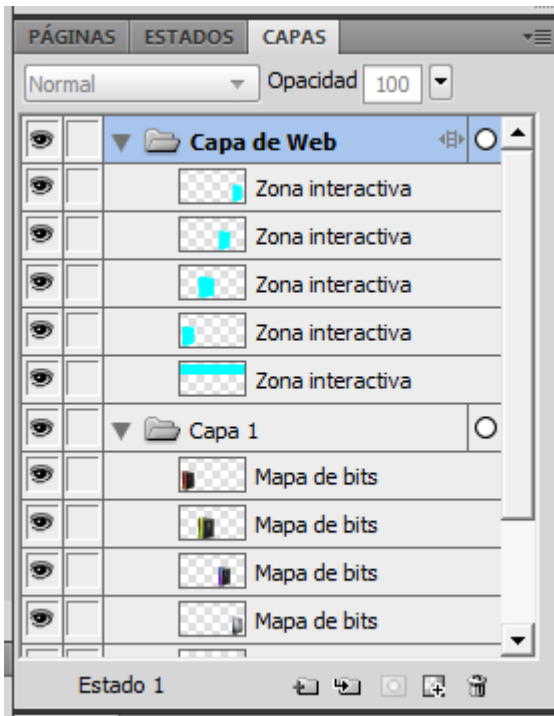
Una vez creada la primera zona interactiva, crearemos otra para el resto de programas. Iremos con cuidado de no superponer zonas interactivas.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 25

Las zonas interactivas que acabamos de dibujar tienen su correspondiente representación en el panel Capas. Si ahora observamos este panel veremos que las cuatro zonas interactivas aparecen como objetos de la Capa de Web.



Las zonas interactivas son objetos especiales, denominados Objetos Web, que sirven para definir las instrucciones HTML que se generarán automáticamente en el momento de exportar la imagen. Es por esta razón que estos objetos se sitúan en la Capa de Web, una capa especial reservada para los Objetos Web.

La Capa de Web y los objetos incluidos en ella se pueden manipular dentro del panel Capas exactamente igual que cualquier capa u objeto en Fireworks. Podemos activar o desactivar su visibilidad, maximizar y minimizar, cambiar el orden, duplicar, eliminar, etc.

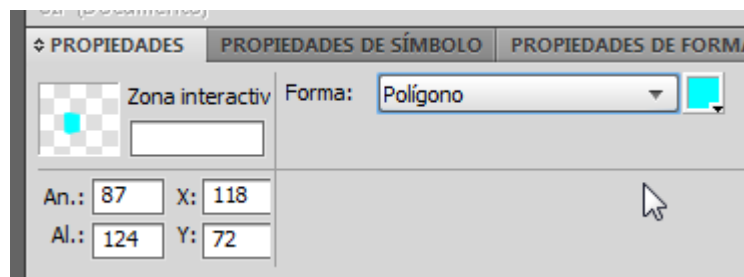
Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 25

De igual modo que todos los objetos en Fireworks, las zonas interactivas contienen puntos y trazados que pueden arrastrarse para cambiar su forma, tamaño y posición. Asimismo se les puede aplicar las herramientas Transformar e Inclinar, aunque no es posible aplicarles la herramienta Estilo libre.

Sólo hay que tener en cuenta que una zona interactiva rectangular cambiará de posición y de dimensiones, pero seguirá siendo rectangular. De igual modo, una zona circular cambiará de posición y de diámetro, pero continuará siendo circular.

También es posible cambiar la forma de una zona interactiva desde el Inspector de Propiedades.



De este modo, por ejemplo, podemos transformar una zona circular en una zona poligonal, para luego editar la posición de sus vértices.

Otra opción interesante del Inspector de Propiedades es el Selector de color, localizado arriba a la derecha del menú emergente Forma. Con él podemos cambiar el color de una o varias zonas interactivas seleccionadas. Esto resulta muy útil para organizar los objetos Web y para facilitar su visualización en el área de trabajo, especialmente cuando una imagen contiene muchos objetos Web.

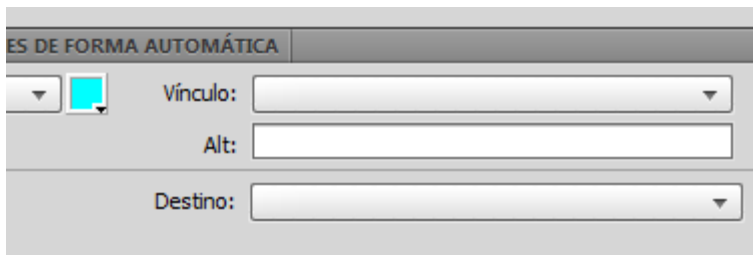
Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 25

Una vez creadas las zonas interactivas del documento, procederemos a introducirles los vínculos URL.

Para aplicar un vínculo URL y determinar el destino de una o varias zonas interactivas utilizaremos el Inspector de Propiedades.

Al seleccionar una zona interactiva observamos en la parte derecha del Inspector de Propiedades tres campos de texto en los cuales definiremos el vínculo.



Vínculo: en este campo se introduce la dirección URL a vincular, o bien se puede escoger una dirección utilizada anteriormente del menú emergente de la derecha.

Alt: en este campo se introduce un texto alternativo, que es el que aparece en la página Web mientras se descarga el gráfico o cuando éste no se descarga correctamente.

Destino: en este campo se introduce el objetivo del vínculo, también denominado "target". El objetivo es la ventana del navegador Web, o bien el marco de la página donde se abre la página de destino. También se pueden escoger destinos reservados del menú emergente de la derecha.

NOTA:

_blank: carga la página de destino en una ventana nueva.

_parent: carga la página de destino en la ventana del marco que contiene el vínculo.

_self: carga la página de destino en el mismo marco o en la misma ventana que el vínculo.

_top: carga la página de destino en la ventana completa, eliminando todos los marcos que pudiera contener.

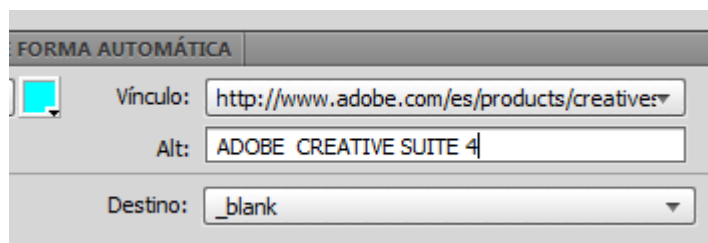
Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 25

En nuestro ejemplo crearemos un vínculo para la zona interactiva correspondiente al texto “ADOBE CREATIVE SUITE 4” para que se dirija a la página:

“<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/>”

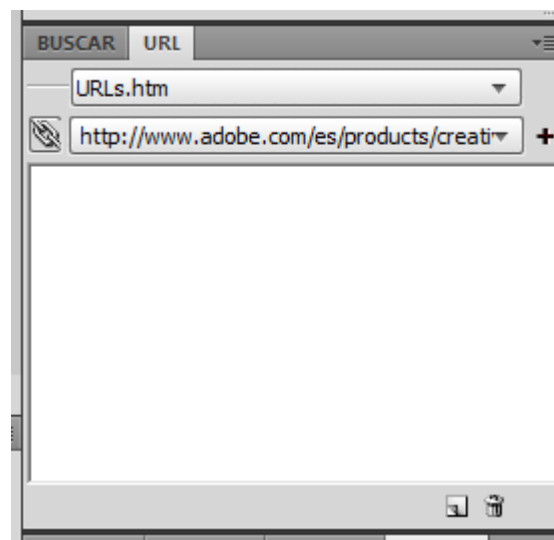
que se abrirá en una ventana nueva del navegador Web.



Podremos modificar un vínculo URL de la zona interactiva en cualquier momento. Para ello, basta con seleccionar la zona interactiva y modificar los valores del vínculo en el Inspector de Propiedades.

Para aplicar un vínculo URL a varias zonas interactivas a la vez, basta con seleccionarlas (con la tecla Mayúsculas) e introducir los valores del vínculo en el Inspector de Propiedades, igual que si se tratara de una zona interactiva individual.

Abramos el panel URL.

Ventana > URL

El panel URL sirve para almacenar y organizar direcciones de Internet de uso frecuente, para aplicarlas como vínculos en cualquier documento Fireworks. De modo que si vamos a utilizar una dirección en varios documentos, conviene guardarla en este panel a modo de biblioteca.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 25

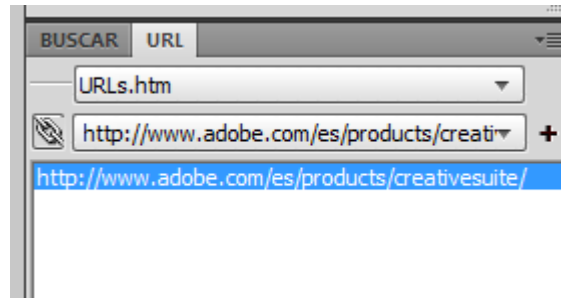
Para poder disponer de una dirección, en primer lugar hay que añadirla a la biblioteca, insertando la dirección en el campo Vínculo y clicando el botón Añadir Vínculo a biblioteca, a la derecha del campo.

Seleccionemos la zona interactiva correspondiente al texto "ADOBE CREATIVE SUITE 4".

Vemos que la dirección URL que le añadimos aparece en el campo Vínculo.

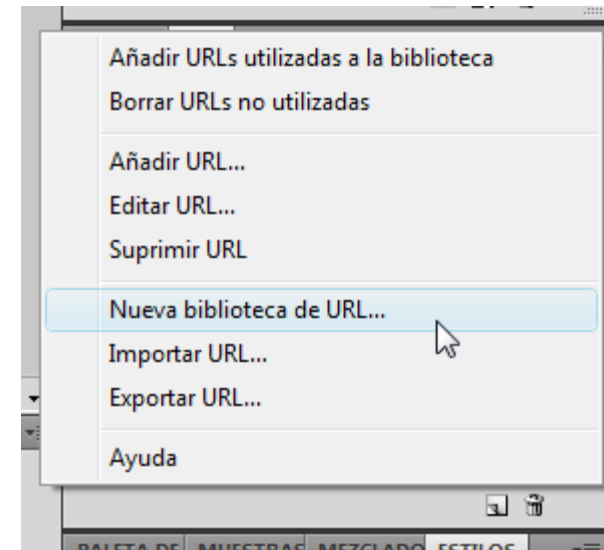
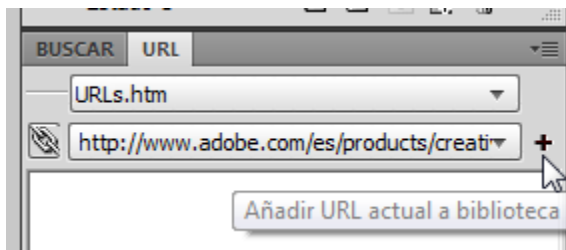
Cliquemos ahora en el botón Añadir Vínculo a biblioteca.

Observamos que la dirección URL queda añadida a la biblioteca de vínculos URL.



Si quisiésemos añadir esta dirección a otra zona interactiva bastaría con seleccionar la zona y clicar sobre la línea correspondiente en la biblioteca del panel URL.

Podemos crear tantas bibliotecas como estimemos necesarias y, en general, resulta conveniente crear una nueva biblioteca para cada proyecto que realicemos, a efectos de tener las direcciones organizadas y no mezclarlas. Para ello se utiliza la opción Nueva biblioteca de URL del menú de opciones del panel.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 25

Una vez creadas las bibliotecas podemos seleccionarlas del menú emergente a la derecha del campo Biblioteca según nuestra conveniencia, para así disponer del grupo de direcciones que contenga.

El panel URL tiene más opciones, en las que destacan las opciones Borrar URLs no utilizadas y Suprimir URL o su equivalente el icono de Papelera, que sirve para eliminar URLs de la biblioteca de modo selectivo.

También es importante saber que si se utilizan URLs de biblioteca, en el caso de modificarlas, éstas se modifican automáticamente al abrir los documentos que las utilicen. Además, Fireworks dispone de funciones de búsqueda y sustitución para cambiar URLs en varios documentos mediante la ventana Buscar y reemplazar.

Por último, también es importante saber que las bibliotecas URL son páginas web que contienen las direcciones y que se almacenan en la carpeta "Configuration/URL Libraries" dentro de la carpeta del programa Fireworks. O sea que también podemos importar cualquier biblioteca de direcciones URL insertando una copia de una página web en dicha carpeta.

Continuaremos con nuestro ejemplo.

El siguiente paso que daremos será añadir los vínculos al resto de zonas interactivas.

Los vínculos serán los siguientes (de izquierda a derecha):

Para el pack **Adobe Creative Suite 4 Design Premium**
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/design/>

y para el pack **Adobe Creative Suite 4 Web Premium**
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/web/>

Para el pack **Adobe Creative Suite 4 Production Premium**
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/production/>

Y para el pack **Adobe Creative Suite 4 Master Collection**
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/mastercollection/>

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 25

Una vez creado el gráfico con zonas interactivas procederemos a exportarlo para su funcionamiento en un navegador Web.

El resultado serán dos documentos: el gráfico propiamente dicho y un documento en formato **HTML** conteniendo las instrucciones para cargar el gráfico, la definición de las zonas interactivas y sus acciones al clicar las.

A este tipo de documentos HTML se los denomina Mapas de Imágenes, o “Image Maps”, ya que contienen la definición de todas las coordenadas correspondientes a las zonas interactivas para su manejo por parte del navegador Web.

Una vez obtenidos estos dos documentos, ya estarán listos para su publicación en la Web.

Procedamos a exportar este documento.

Seleccionamos la configuración predeterminada **JPEG – Calidad superior** en el panel Optimizar.

Ahora utilicemos el comando **Archivo > Exportar**.

Aparece el cuadro de diálogo Exportar, donde indicaremos el destino de los ficheros y las opciones de exportación.

Para nuestro ejemplo exportaremos los documentos directamente al escritorio.

El resto de las opciones en principio no habría que modificarlas. En el campo Guardar debería estar seleccionado el valor HTML e imágenes. En el campo HTML debería estar seleccionado el valor **Exportar Archivo HTML**. En el campo Divisiones debería estar seleccionado el valor Ninguno.

Nombre: pack-adobe.htm

Exportar: HTML e imágenes

HTML: Exportar Archivo HTML

Divisiones: Ninguno

Sólo divisiones seleccionadas Sólo estado actual

Incluir áreas sin divisiones Sólo página actual

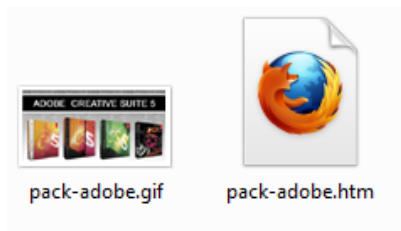
Colocar imágenes en subcarpeta

Examinar...

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 25

Como resultado se crean los dos documentos en el escritorio. Si ahora salimos a Windows veremos los documentos “pack-adobe.htm” y “pack-adobe.jpg”



Ahora podemos abrir el documento “pack-adobe.htm” con un navegador Web y ver el resultado final, tanto gráfico como interactivo.

También podemos abrir este documento con un editor de textos para ver el código HTML. Como se puede apreciar, no es necesario conocer el lenguaje HTML para crear páginas Web en Fireworks.

Llegados a este punto recomendamos experimentar construyendo una pequeña Web de tres o cuatro páginas utilizando zonas interactivas y vincularlas entre sí para poner en práctica los conocimientos adquiridos. Para vincular páginas residentes en el disco duro, basta poner su nombre en el vínculo, sin necesidad de poner el prefijo de búsqueda en Internet “http://”.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite **Desarrollo del tutorial: paso 12 de 25**

En esta segunda parte de tutorial conoceremos el uso de las divisiones como método para la creación de gráficos interactivos.

El ejemplo que realizaremos será la creación de una página web tipo PopUp.

Para realizar esta práctica utilizaremos el archivo "pack-adobe2.png"

Resultado final "packs-adobe2.html"



ADOBE CREATIVE SUITE 5

Descubra un kit de herramientas potente para generar imágenes atractivas, gráficos, material impreso, documentos digitales, sitios web basados en estándares y contenido interactivo (sin escribir código). Adobe® Creative Suite® 5 Design Premium le ofrece libertad creativa completa sin que tenga que sacrificar precisión o calidad, ya trabaje en diseños para impresión, web, interactivos y para dispositivos móviles.

Cree una gama completa de experiencias digitales, incluidos sitios web interactivos, aplicaciones, interfaces de usuario, presentaciones y contenido para dispositivos móviles gracias a Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium

Adobe® Creative Suite® 5 Production Premium es una solución fundamental para aquellos profesionales creativos que necesitan crear medios interactivos, de vídeo y de sonido de categoría mundial (en emisión, en línea, en dispositivos y siempre a tiempo)

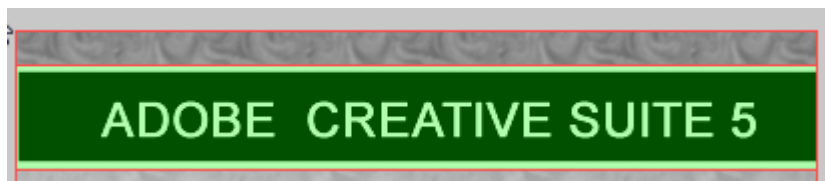
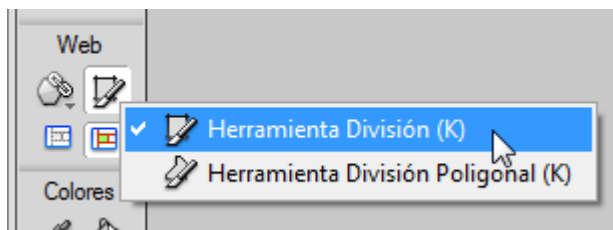
Cree contenido de gran atractivo y sofisticación para prácticamente cualquier medio (impreso, web o interactivo, para vídeo, audio o dispositivos móviles) gracias a las herramientas y servicios totalmente integrados del software Adobe® Creative Suite® 4 Master Collection.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 25

Empezaremos el ejemplo creando una división para el texto "ADOBE CREATIVE SUITE 5".

Podemos definir una división dibujándola directamente en el área de trabajo con las herramientas División y División poligonal.



La división queda representada mediante un rectángulo translúcido de color verde y una serie de guías rojas que indican los cortes que se realizarán en la imagen al exportar las divisiones.

Además, en la parte superior izquierda de la división aparece el texto "División: JPEG" que se corresponde con el nombre de la división y su configuración de optimización. Estos son los valores por defecto. El nombre de la división es el que le damos a su representación en el panel Capas, dentro de la Capa de Web. La configuración de optimización es la que tiene actualmente el documento que, como veremos más adelante, podremos variar para cada división.

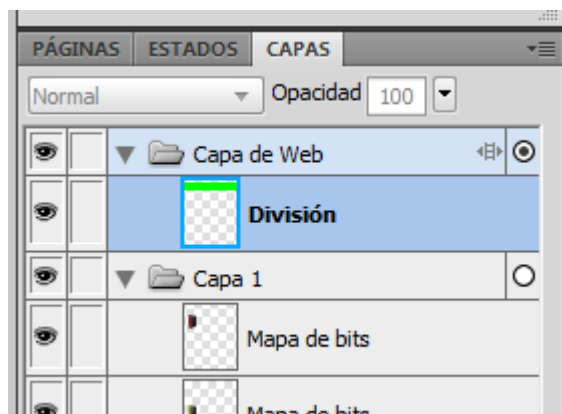
Estas representaciones aparecen únicamente indicadas en Fireworks a efectos de su edición y no serán visibles en la imagen final.

Podemos observar que en este caso, de momento, la imagen se cortará en **tres divisiones**: la que acabamos de dibujar y las cuatro divisiones resultantes de este corte que afectan al resto de la imagen.

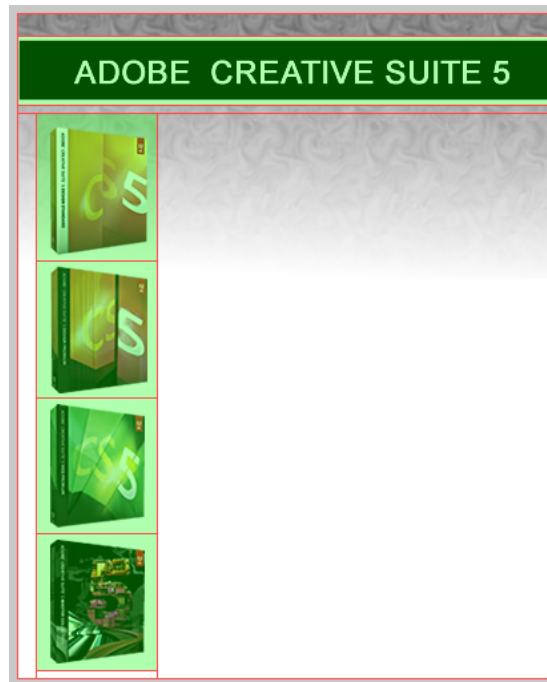
Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 25

De igual modo que las zonas interactivas, las divisiones tienen su correspondiente representación en el panel Capas.



Repetiremos el proceso de creación de división para cada una de las cajas de los programas.



Una vez definidas las divisiones resulta recomendable revisarlas y retocarlas a efectos de conseguir la menor cantidad de divisiones posibles.

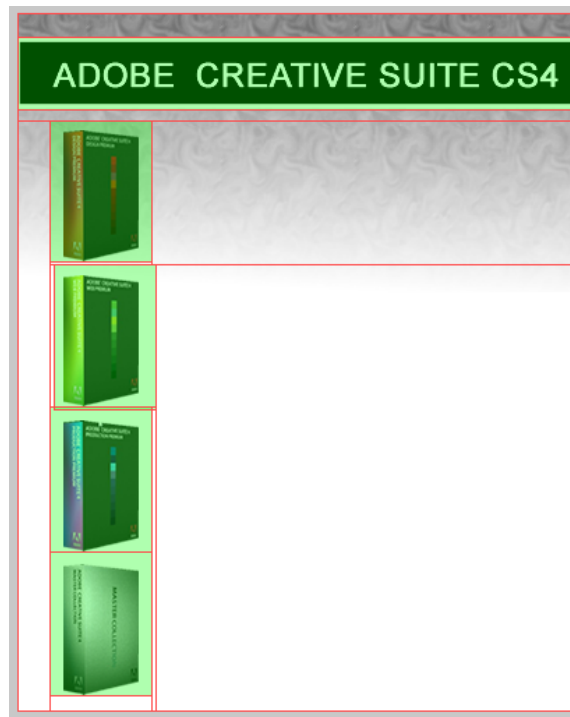
Cuanto menos ficheros logremos obtener como resultado de la exportación final, menos tiempo requerirá su carga en el navegador Web, ya que cada fichero individual requiere un mínimo de tiempo para ser localizado en Internet y éste es un tiempo que podemos ahorrar.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 15 de 25

Podemos observar que, como producto de las divisiones realizadas, este documento consta de varias divisiones. Algunas de ellas son imprescindibles, pero otras las podríamos suprimir. Para ello podemos desplazar los vértices de las divisiones a posiciones más convenientes y así obtener menos cortes.



Para modificar las divisiones utilizaremos las herramientas de Selección.

Este es un ejemplo sencillo y el ahorro conseguido realmente no es demasiado significativo. Pero en documentos más complejos podemos conseguir ahorros muy significativos de tiempo a la hora de descargar las imágenes de la Web

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 25

Para aplicar vínculos URL a las divisiones creadas se procede exactamente igual que con las zonas interactivas. Basta seleccionarlas y aplicarles el vínculo deseado desde el panel URL.

Añadiremos los mismos vínculos que utilizamos en el tutorial anterior.

Para el texto "ADOBE CREATIVE SUITE 5":

<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/>

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Design Premium**

<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/design/>

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Web Premium**

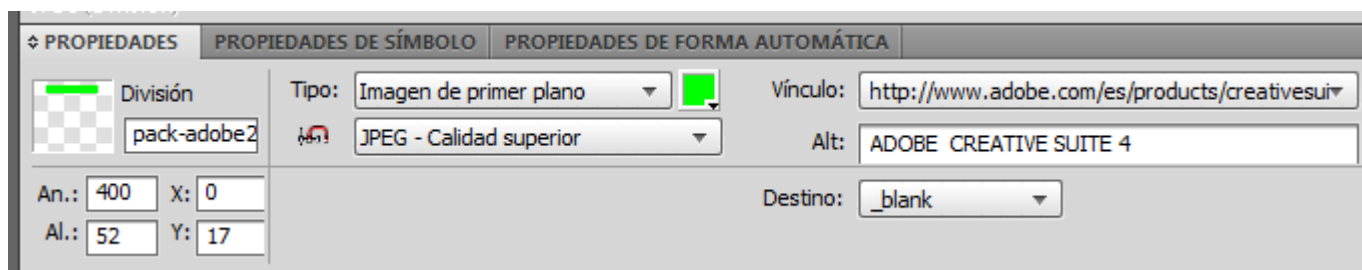
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/web/>

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Production Premium**

<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/production/>

Y para el pack **Adobe Creative Suite 5 Master Collection**

<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/mastercollection/>

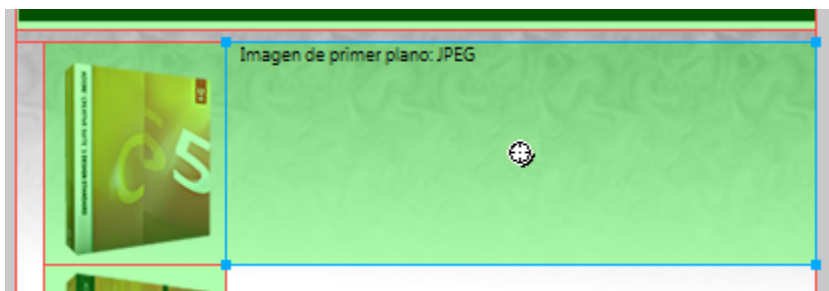


Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

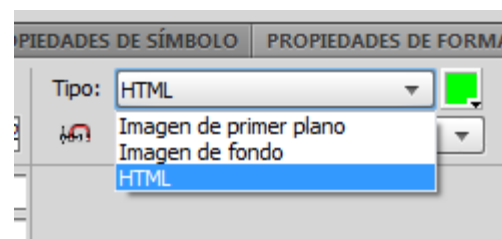
Desarrollo del tutorial: paso 17 de 25

Tal como mencionamos anteriormente, las divisiones también se utilizan para establecer áreas de la imagen en las que situar texto HTML editable, en lugar de una imagen en formato de gráfico. Este recurso lo utilizaremos en nuestro ejemplo para poner el texto explicativo del programa.

El primer paso será generar una división de la misma forma que hemos hecho hasta ahora. La crearemos en la zona derecha de la división del primer programa.



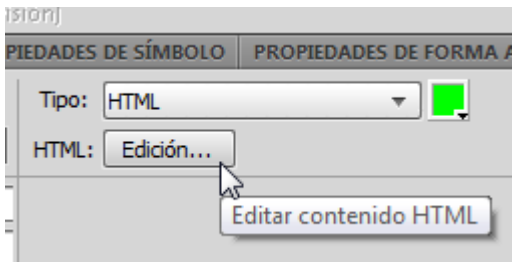
Para definir que esta división es de formato texto HTML editable utilizaremos el Inspector de propiedades.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

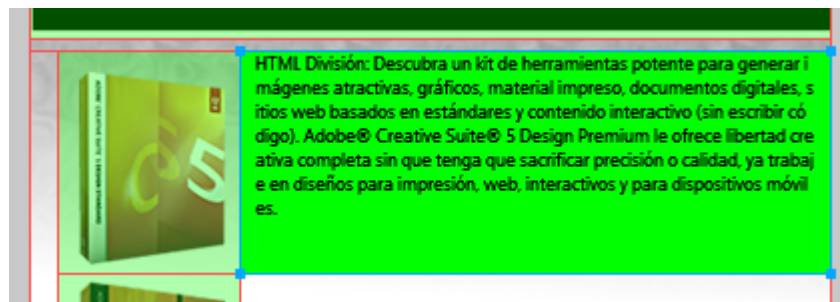
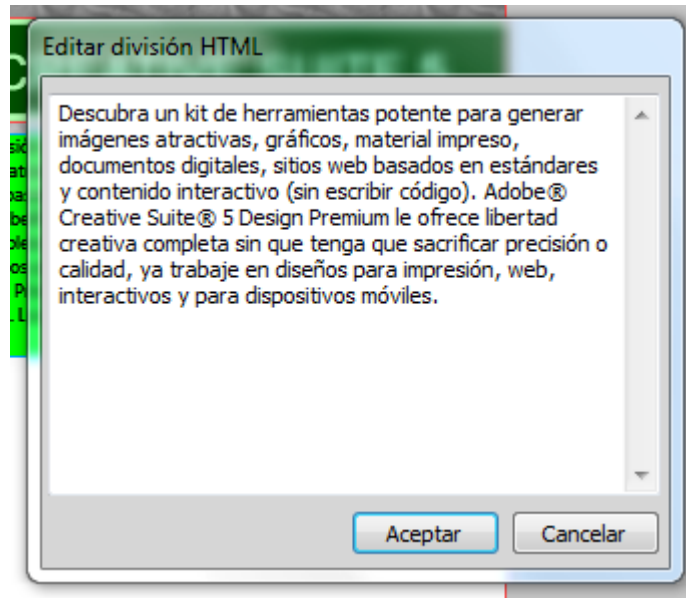
Desarrollo del tutorial: paso 18 de 25

Como resultado el contenido del Inspector de Propiedades cambia y aparece un botón de **Editar HTML**.



Clicando en este botón se abrirá la ventana de edición de división HTML. En esta ventana introduciremos el texto que deseamos en formato HTML editable.

En esta división introduciremos el texto que se muestra en la imagen de la derecha.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 25

Repetiremos este proceso para el resto de packs.

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Web Premium**:





"Cree una gama completa de experiencias digitales, incluidos sitios web interactivos, aplicaciones, interfaces de usuario, presentaciones y contenido para dispositivos móviles gracias a Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium."

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Production Premium**:

"Adobe® Creative Suite® 5 Production Premium es una solución fundamental para aquellos profesionales creativos que necesiten crear medios interactivos, de vídeo y de sonido de categoría mundial (en emisión, en línea, en dispositivos y siempre a tiempo)."

Para el pack **Adobe Creative Suite 5 Master Collection**:

"Cree contenido de gran atractivo y sofisticación para prácticamente cualquier medio (impreso, web o interactivo, para vídeo, audio o dispositivos móviles) gracias a las herramientas y servicios totalmente integrados del software Adobe® Creative Suite® 4 Master Collection."

ADOBE CREATIVE SUITE 5	
	HTML División: Descubra un kit de herramientas potente para generar imágenes atractivas, gráficos, material impreso, documentos digitales, sitios web basados en estándares y contenido interactivo (sin escribir código). Adobe® Creative Suite® 5 Design Premium le ofrece libertad creativa completa sin que tenga que sacrificar precisión o calidad, ya trabaje en diseños para impresión, web, interactivos y para dispositivos móviles.
	HTML División: Cree una gama completa de experiencias digitales, incluidos sitios web interactivos, aplicaciones, interfaces de usuario, presentaciones y contenido para dispositivos móviles gracias a Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium.
	HTML División: Adobe® Creative Suite® 5 Production Premium es una solución fundamental para aquellos profesionales creativos que necesiten crear medios interactivos, de vídeo y de sonido de categoría mundial (en emisión, en línea, en dispositivos y siempre a tiempo).
	HTML División: Cree contenido de gran atractivo y sofisticación para prácticamente cualquier medio (impreso, web o interactivo, para vídeo, audio o dispositivos móviles) gracias a las herramientas y servicios totalmente integrados del software Adobe® Creative Suite® 4 Master Collection.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 20 de 25

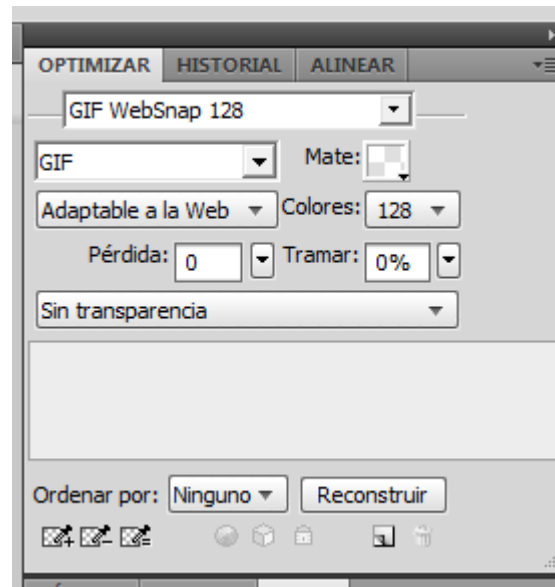
Como hemos señalado anteriormente, el uso de divisiones resulta especialmente útil para optimizar aún más las imágenes, ya que cada archivo correspondiente a una división puede optimizarse individualmente con la configuración más adecuada al tipo de imagen que contiene.

De este modo podemos aplicar compresiones de mayor calidad a las áreas más importantes de la imagen y compresiones de menor calidad a las áreas que lo sean menos, obteniendo un conjunto de archivos exportados de menor tamaño.

En nuestro ejemplo aplicaremos una compresión de calidad alta a las divisiones, excepto la de texto HTML, y una compresión de menor calidad al resto de la imagen.

Abramos el panel Optimizar.

Asegurándonos de que no tenemos ninguna división seleccionada escogamos la compresión “**GIF WebSnap 128**”.



Por defecto todos los objetos del documento serán comprimidos con esta configuración.

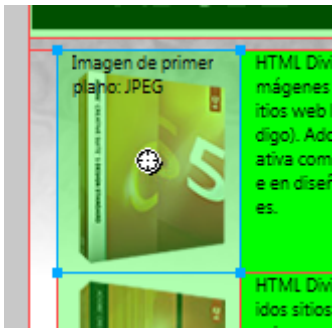
Esta compresión puede resultar de una calidad suficiente para el fondo, pero quizás es insuficiente para las fotografías, que incluyen degradados.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 21 de 25

Para cambiar la compresión aplicada a las divisiones basta con seleccionarlasy escoger la configuración deseada en el panel Optimizar.

Seleccionemos la división correspondiente a la primera caja de pack.



En el panel Optimizar seleccionaremos la optimización "JPEG - Calidad superior"



Repetiremos este proceso para las otras divisiones que contienen las fotografías de los packs.

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 22 de 25

El último paso a realizar es el de la exportación del documento.

Para exportar las divisiones y su correspondiente código HTML se procede de modo similar a la exportación de zonas interactivas. Sólo que en este caso el resultado serán varios documentos gráficos correspondientes a cada corte, además de la página HTML necesaria para el manejo de divisiones por parte del navegador Web. Una vez obtenidos estos documentos ya estarán listos para su publicación en la Web.

Para exportar el documento utilizaremos el comando **Archivo > Exportar**.

Aparece el cuadro de diálogo Exportar, donde indicaremos el destino de los ficheros y las opciones de exportación.

Exportaremos los documentos al escritorio, o a la carpeta que deseemos. En principio no habría que modificar las opciones que presenta este cuadro de diálogo, excepto la última. En el campo **Guardar** como tipo debería estar seleccionado el valor **HTML e imágenes**. En el campo **HTML** debería estar seleccionado el valor **Exportar Archivo HTML**. En el campo **Divisiones** debería estar seleccionado el valor **Exportar divisiones**. Como página debería estar seleccionada la **Página actual**.

Como opciones podemos seleccionar exportar sólo las divisiones seleccionadas, sólo el estado actual o incluir áreas sin divisiones. La última opción, Colocar imágenes en subcarpeta, guarda las imágenes en una carpeta separada de la página HTML. Esta opción aparece desactivada por defecto, pero resulta conveniente activarla ya que como resultado de la exportación de divisiones se pueden generar muchos documentos gráficos y resulta más práctico tenerlos en una subcarpeta.

Activaremos la opción Colocar imágenes en subcarpeta.

Por defecto, Fireworks creará una subcarpeta denominada “imagenes” al mismo nivel que el documento HTML. Podemos aceptar esta opción o bien modificarla utilizando el botón Examinar para escoger otra carpeta. En nuestro caso aceptaremos la opción por defecto.

Nombre: pack-adobe2.htm

Exportar: HTML e imágenes

HTML: Exportar Archivo HTML

Divisiones: Exportar divisiones

Páginas: Página actual

Sólo divisiones seleccionadas Sólo estado actual

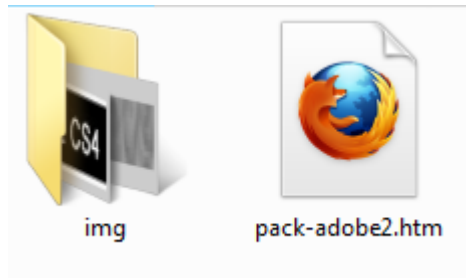
Incluir áreas sin divisiones Colocar imágenes en subcar

Examinar... img/

Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 23 de 25

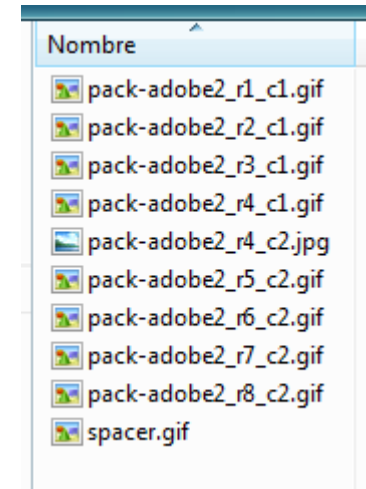
Como resultado se crea el documento HTML en el escritorio y los gráficos correspondientes a las divisiones en la subcarpeta “imagenes”. Si ahora salimos a Windows veremos estos documentos.



En la carpeta “imágenes” veremos que hay 9 documentos gráficos, los 8 documentos correspondientes a los cortes definidos y un documento adicional, llamado “spacer.gif”, necesario para el ajuste preciso de los gráficos por parte del código HTML.

Los nombres de estos documentos responden al nombre escogido para el documento HTML, a los que se añaden unos sufijos numerados a efectos de no repetir los nombres de ficheros en Windows.

También podemos observar que hay 4 documentos en formato JPEG, mientras que el resto son en formato GIF, tal como hemos definido al optimizar el documento.



NOTA: Cabe señalar que si hubiéramos dado nombres específicos a los objetos Web correspondientes a las divisiones en el panel Capas, sus ficheros resultantes habrían adquirido esos nombres. Esto resulta especialmente útil para generar documentos de divisiones que queramos actualizar periódicamente. Al darles nombres específicos resulta más fácil localizarlos y reemplazarlos cada vez que sea necesario actualizarlos. También resulta útil para este propósito la opción Sólo divisiones seleccionadas, que nos permite exportar selectivamente las divisiones necesarias en futuras actualizaciones.

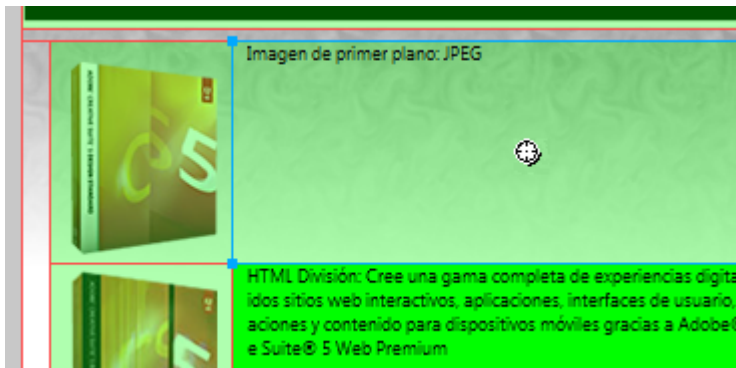
Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 24 de 25

Ahora podemos abrir el documento “**pack-adobe2.htm**” con un navegador Web y ver el resultado final, tanto gráfico como interactivo.

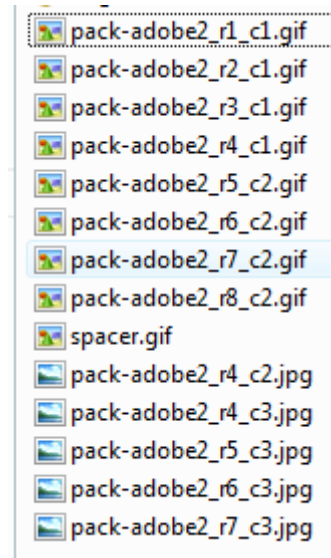
También podemos abrir este documento con un editor de HTML como podría ser Dreamweaver para editar los bloques de texto, cambiando el tamaño, tipografía o color.

Seleccionaremos la primera división HTML y la volveremos a convertir en **división JPEG**.



Volveremos a exportar el documento, pero esta vez sólo exportaremos las imágenes. **Es muy importante NO sobrescribir el archivo HTML.**

Como resultado obtendremos un nuevo archivo de imagen correspondiente a esta nueva división JPEG.



Tutorial 7. Creación de un gráfico interactivo y un minisite

Desarrollo del tutorial: paso 25 de 25

En Dreamweaver abriremos el archivo HTML y seleccionaremos la celda correspondiente a la división del primer texto y le introduciremos la imagen de fondo.

NOTA: Si estamos utilizando Dreamweaver CS5 deberemos asignar la imagen de fondo a través de un estilo CSS aplicado a la celda.



Asignaremos el resto de imágenes de fondo y formatearemos la tipografía.

Finalizado el tutorial proponemos como práctica construir una pequeña web de tres o cuatro páginas utilizando divisiones y vincularlas entre sí para poner en práctica los conocimientos adquiridos.



Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 19

El ejercicio a realizar en este penúltimo tutorial será la realización de un portfolio donde mostraremos las prácticas realizadas a lo largo de estos tutoriales.

El resultado será una web como la que muestra la imagen. La interactividad que introduciremos a esta página será que el usuario que la visite pueda ver los ejercicios realizados a lo largo de los tutoriales realizados pulsando sobre los botones de la columna de la izquierda.

El diseño es orientativo ya que la finalidad del tutorial es el aprendizaje del **panel Comportamiento** de Fireworks.

Como base del portfolio utilizaremos la estructura creada en el documento "**portfolio.png**".



Tutorial 8. Creación de un portfolio

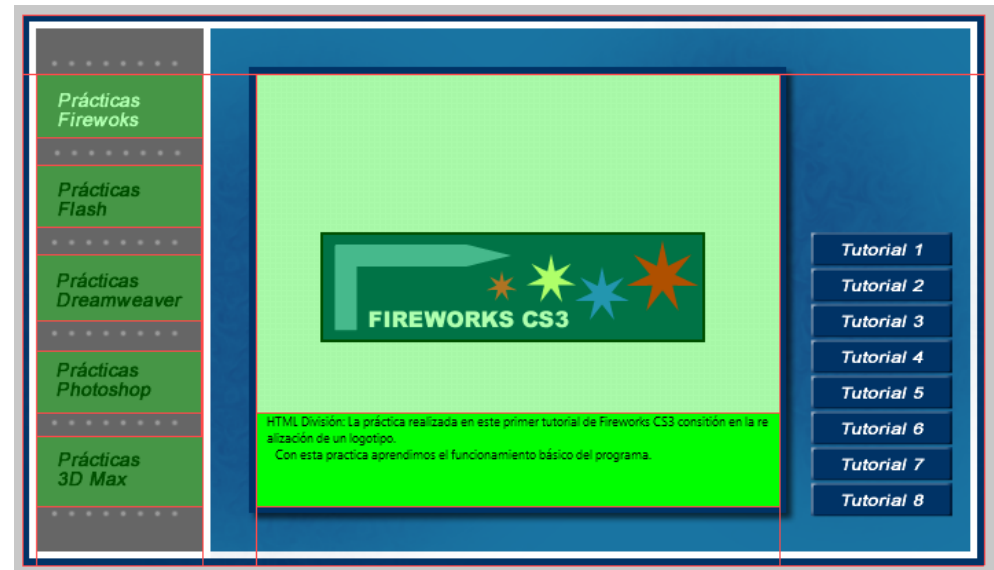
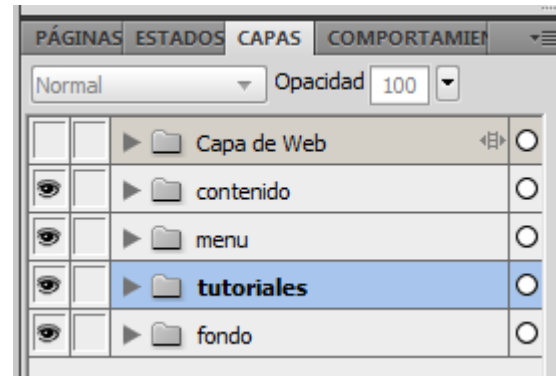
Desarrollo del tutorial: paso 2 de 19

Abramos el archivo "portfolio.png"

Vemos que este documento esta distribuido en 4 capas:

- **Capa fondo:** Con los elementos que forman la gráfica de fondo.
- **Capa tutoriales:** Con los elementos que forman los botones de la barra izquierda.
- **Capa menu:** Con los elementos de texto de la barra superior.
- **Capa contenido:** Con la imagen del logotipo realizado en el primer tutorial.

Observamos también que el documento contiene una serie de divisiones. Una para cada elemento de texto de la barra superior, otra división para la zona que mostrará las imágenes y otra división (ésta de formato HTML) donde se ha introducido un texto informativo.



Tutorial 8. Creación de un portfolio

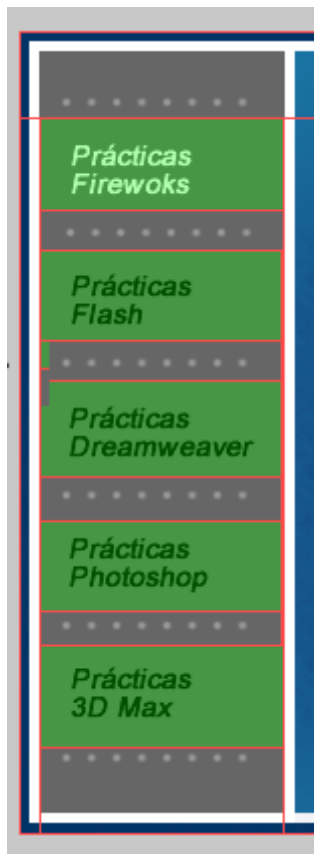
Desarrollo del tutorial: paso 3 de 19

Empezaremos la realización de este proyecto generando los botones del menú superior.

A partir de estos botones el usuario podrá ir navegando por diferentes páginas en las que podrá visualizar las prácticas realizadas con diferentes programas.

Para realizar este ejemplo hemos elegido los programas Fireworks, Flash, Dreamweaver, Photoshop y 3D Max.

Podemos observar que ya tenemos creadas las divisiones que dividen cada uno de los textos.



Podemos observar que el texto "Prácticas Fireworks" aparece resaltado en color rojo. Con esto indicamos al usuario que la página web que está visualizando corresponde con ese apartado.

Para el resto de textos añadiremos un vínculo URL a su división que llevará al usuario a la página web del programa seleccionado.

Tutorial 8. Creación de un portfolio

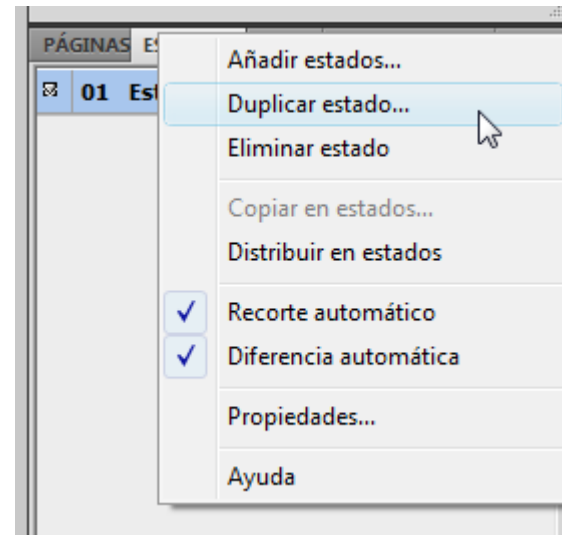
Desarrollo del tutorial: paso 4 de 19

Un **Rollover** consiste en variar el aspecto de un gráfico al situar el cursor sobre él. En un Rollover simple el cambio se produce sobre la misma área del gráfico original y en un Rollover desunido el cambio afecta a una zona exterior del mismo.

La mecánica en Fireworks para crear un Rollover simple consiste en dibujar un gráfico en un estado y su variante, cuando se sitúe el cursor encima, en otro estado. Luego se define una zona interactiva, o bien una división, sobre el gráfico del primer estado y se le asocia un comportamiento que le indique que al situar el cursor sobre el gráfico del primer estado se muestre el segundo estado, y que al quitar el cursor se vuelva a mostrar el primer estado.

En nuestro ejemplo crearemos un Rollover simple para los botones de cambio de página, de modo que cambie de color cuando se sitúe el cursor en cada uno.

El primer paso será crear un segundo estado en el panel estados. No lo crearemos de nuevo sino que haremos un duplicado del que ya tenemos.



Como resultado tenemos dos estados con el mismo contenido.

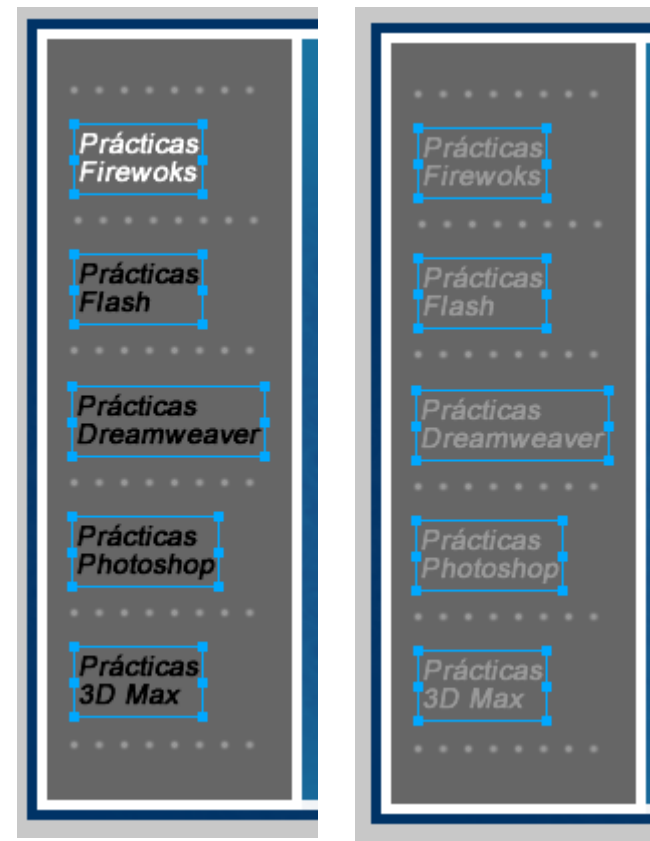
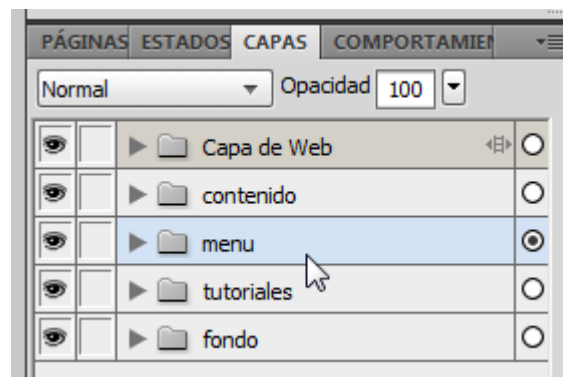
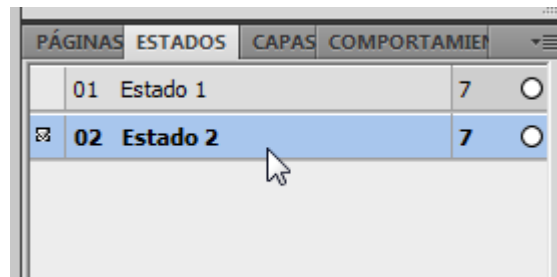
Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 19

Ahora cambiaremos el color de los textos en el estado 2 para evidenciar el Rollover.

Seleccionaremos los textos de la capa "menú" en el estado 2 y les cambiaremos el color a un tono gris claro.

Podemos hacer invisible la capa Web para que la representación de las divisiones no nos impidan ver correctamente los elementos del documento.

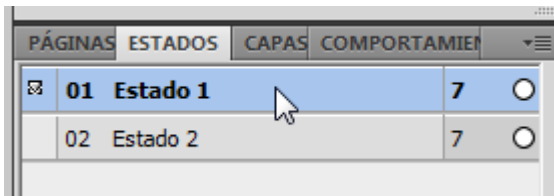


Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 19

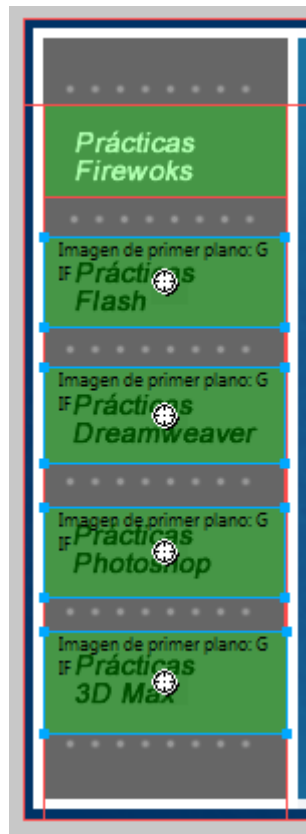
Para este ejemplo hemos efectuado una variante muy simple, evidentemente podríamos aplicar a la variante cualquier operación gráfica más compleja de las disponibles en Fireworks.

Una vez creada la variante en el estado 2, volveremos al estado 1 para aplicarle el comportamiento necesario para que funcione el Rollover simple.



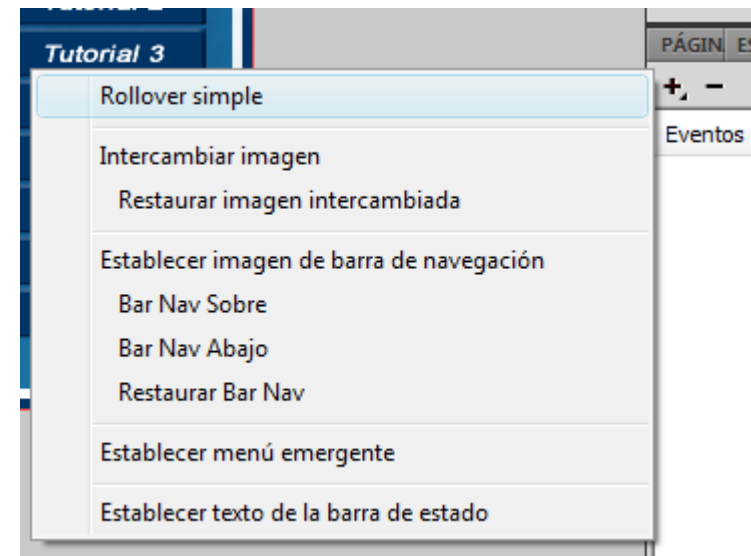
Los comportamientos siempre se aplican a objetos Web, nunca a los gráficos propiamente dichos. Para ello es necesario seleccionar la división y añadir el comportamiento mediante el panel Comportamientos.

Abriremos el panel Comportamientos desde el menú Ventana.



En el panel Comportamiento, clicaremos sobre el botón Añadir acción.

En el menú de comportamientos predefinidos de Fireworks seleccionaremos el comportamiento **Rollover simple**.



Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 19

Como resultado de esta acción podemos observar que se ha añadido el nuevo comportamiento en el panel Comportamiento para las divisiones seleccionadas.



Cada comportamiento se compone de un evento que lo activa y de una acción, que se realiza como resultado del evento. En este caso el evento es **onMouseOver** (en inglés al situar el cursor encima) y la acción es Rollover simple, que como hemos dicho en Fireworks significa cambiar al estado 2.

Ahora el Rollover simple ya está acabado. Para verlo en funcionamiento activaremos la ficha **Vista previa** en la ventana del documento y moveremos el cursor dentro y fuera de las áreas de los botones. Para ver mejor el resultado conviene ocultar momentáneamente la capa Web.

Podemos ver que los textos cambian de color negro a color gris, según situemos el cursor. Además, el cursor cambia a la forma de una mano para evidenciar la interactividad y así es como se verá el documento en cuanto lo exportemos y lo veamos dentro de un navegador Web.

Nota: También podemos previsualizar el documento desde un navegador web:

Archivo > Vista previa en navegador > Vista previa en Safari / Firefox

Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 19

Otra manera de crear un Rollover en Fireworks es utilizando los **símbolos de Botón**. Un símbolo de Botón es un gráfico que contiene cuatro estados en los cuales podemos definir cuatro variantes del gráfico, según el estado del cursor.

Los cuatro estados son:

- **Arriba**: es el estado normal del botón, cuando no se produce ninguna interacción.
- **Sobre**: cuando se sitúa el cursor sobre el botón.
- **Abajo**: cuando se clica sobre el botón.
- **Sobre y Abajo**: cuando se arrastra el cursor sobre el botón con el ratón pulsado.

Los primeros dos estados se utilizan para la creación de Rollovers simples y Rollovers desunidos. Los otros dos estados se utilizan especialmente para crear Barras de Navegación.

Cabe señalar que los cuatro estados que contiene un símbolo de Botón son intrínsecos al mismo, es decir que son independientes del número de estados que contenga el documento.

Además, la inserción de un símbolo de Botón en el área de trabajo supone la creación automática de las divisiones implicadas, de modo que no resulta necesario definir las ni ajustarlas.

Los símbolos de Botón, igual que los símbolos gráficos o de animación, tienen todas las ventajas de los símbolos en cuanto a su versatilidad y reutilización, tanto dentro de un documento como en otros documentos. Es por esta razón que, en general, resulta más aconsejable el uso de este método para crear Rollovers que el método que hemos utilizado anteriormente.

Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 19

En nuestro ejemplo utilizaremos este método de creación de rollovers en los botones de tutoriales de la barra izquierda del portfolio.

Empezaremos seleccionando el rectángulo y el texto que forman el botón del primer tutorial.



Para convertirlo en símbolo utilizaremos el comando:

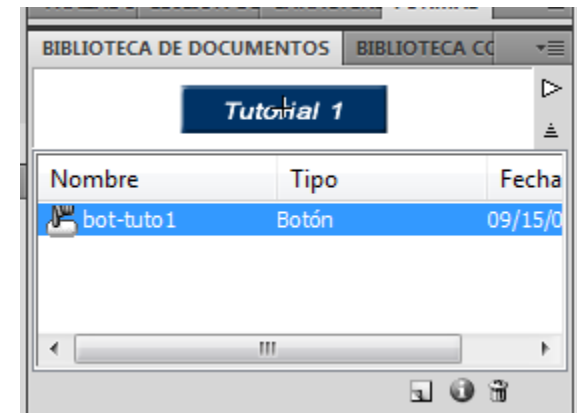
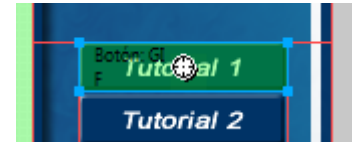
MODIFICAR > SÍMBOLO > Convertir en símbolo

Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, donde seleccionaremos Tipo botón como tipo de símbolo.

A este símbolo de botón lo llamaremos "**bot-tuto1**".

Si observamos el panel Biblioteca veremos el nuevo símbolo creado.

También podemos observar en el área de trabajo que ahora el objeto contiene un área de división y que además cambió su nombre en el panel Capas por el nombre **Símbolo de botón**.



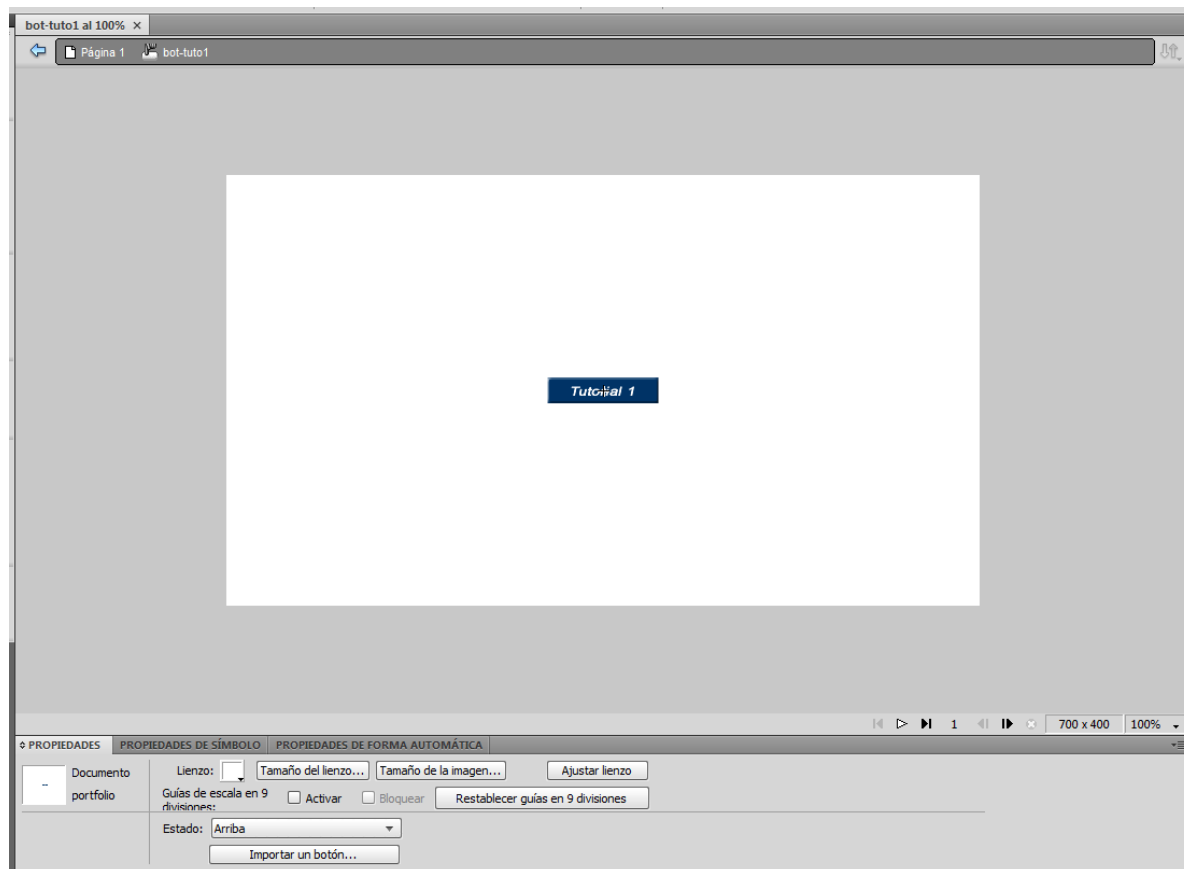
Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 19

Ahora podemos acceder al **Editor de símbolos** para definir el Rollover.

Podemos abrir este editor de dos modos: haciendo doble-clic sobre el símbolo en el área de trabajo, o bien sobre el icono de símbolo de su representación en el panel Biblioteca.

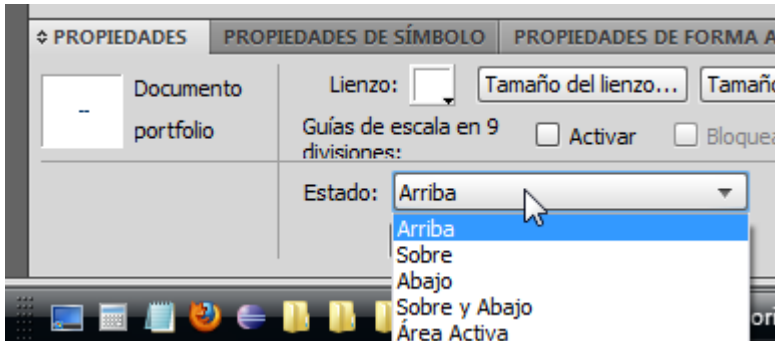
Haciendo doble-clic sobre el símbolo abriremos el editor con la opción “Editar en ubicación”, con lo que editaremos el símbolo viendo de manera translúcida el resto de elementos. Mientras que abriéndolo desde la biblioteca editaremos el símbolo en una ventana nueva al margen del resto.



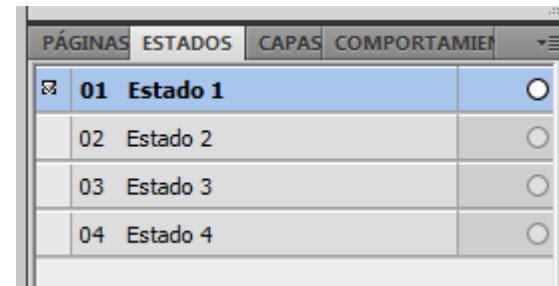
Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 11 de 19

En la parte inferior del panel de Propiedades tenemos un desplegable con cinco opciones. Las primeras cuatro fichas sirven para acceder a los cuatro estados del botón citados anteriormente. La quinta ficha sirve para definir el **Área Activa del botón**, es decir el área que detecta las acciones del cursor, si quisiéramos que fuera diferente al área dibujada del botón. Para definir un Área Activa diferente del área dibujada del botón, basta dibujar en el área de trabajo de esta ficha un rectángulo, una elipse o un polígono, que incluya el nuevo área.



Si ahora observamos el panel estados, veremos que éste nos enseña los cuatro estados, coincidentes con los cuatro estados mencionados. Estos estados sólo son visibles en el panel cuando el Editor de símbolos de Botón está abierto. En cuanto lo cerramos, volvemos a ver en el panel los estados que contiene el documento.

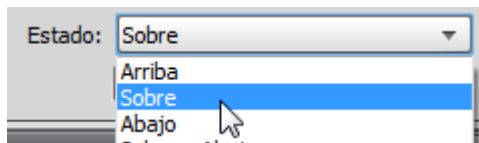


Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 12 de 19

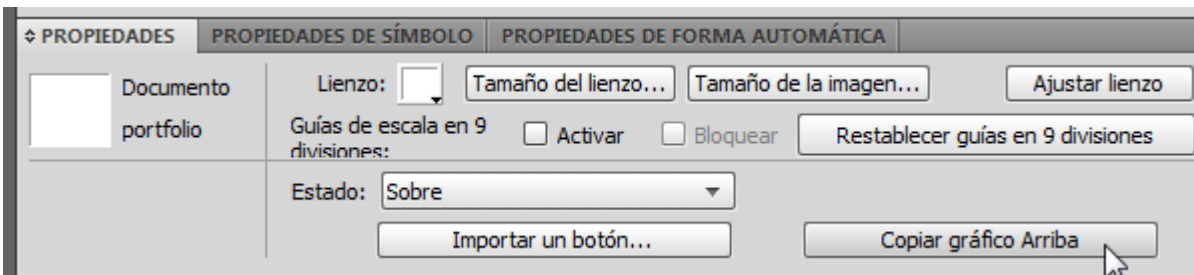
Una vez abierto el Editor de símbolos de Botón procederemos a definir el Rollover. Para nuestro ejemplo variaremos el color del botón en la ficha Sobre para evidenciar el Rollover.

Seleccionaremos el estado Sobre.



De momento esta ficha aparece vacía, ya que no hay ningún Rollover definido. Copiaremos en el área de trabajo de esta ficha el gráfico original, el del estado Arriba, para utilizarlo como base para crear la variante.

Clicaremos en el botón Copiar gráfico Arriba.



Esta acción copia el gráfico original en el área de trabajo de la ficha Sobre, de igual modo que si la hubiéramos copiado y pegado desde el Portapapeles, pero en un solo paso. Una vez copiado el gráfico podemos aplicarle las acciones necesarias para variarlo, utilizando las herramientas normales de Fireworks.

Cabe señalar que el gráfico copiado es independiente del gráfico original y que si se copia un gráfico agrupado, como en este caso, la copia resultante se compone de los elementos desagrupados.

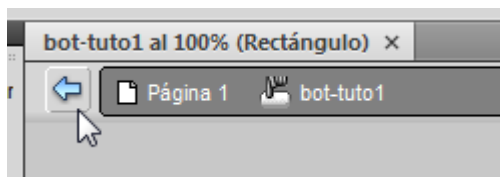
Ahora variaremos el color del rectángulo para evidenciar el Rollover. Seleccionaremos un azul más claro.



Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 13 de 19

Cerraremos el Editor de botones pulsando el botón "Nivel Anterior".

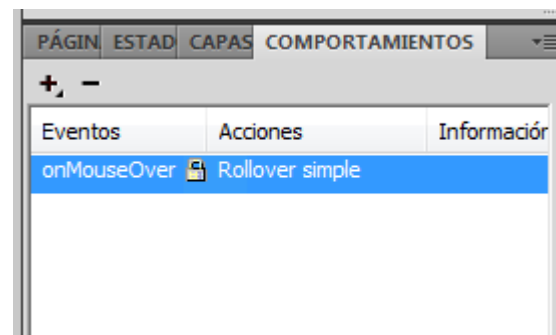


Ahora el Rollover simple ya está acabado. Para verlo en funcionamiento activaremos la ficha **Vista previa** en la ventana del documento y moveremos el cursor dentro y fuera del área del botón.

Volveremos a seleccionar la ficha Original en la ventana del documento

Si ahora seleccionamos el botón "Tutorial 1", veremos que en el panel Comportamientos aparece el comportamiento Rollover simple, que se ha aplicado automáticamente al botón al definir su Rollover.

Como podemos apreciar, los símbolos de Botón producen idénticos resultados que la creación paso a paso de un Rollover, pero de un modo más automático y más práctico.

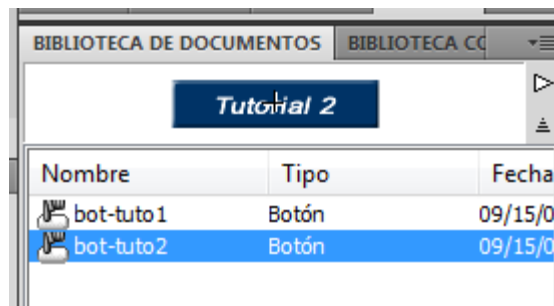


Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 14 de 19

Repetiremos este mismo proceso para el segundo botón.

- Seleccionaremos los elementos en el área de trabajo
- Los convertiremos a símbolo de botón
- Llamaremos al botón "bot-tuto2"
- Editaremos su estado Sobre.



Ahora que tenemos al menos dos botones creados veremos el proceso de creación de un Rollover desunido.

Tal como hemos dicho anteriormente, un Rollover desunido es aquel en el que la imagen que cambia se encuentra fuera del área de la imagen que lo activa. Para crear un Rollover desunido también se utilizan las divisiones, los estados y los comportamientos. Veamos un ejemplo.

Utilizaremos este sistema para mostrar las imágenes de nuestro portfolio.

Tutorial 8. Creación de un portfolio

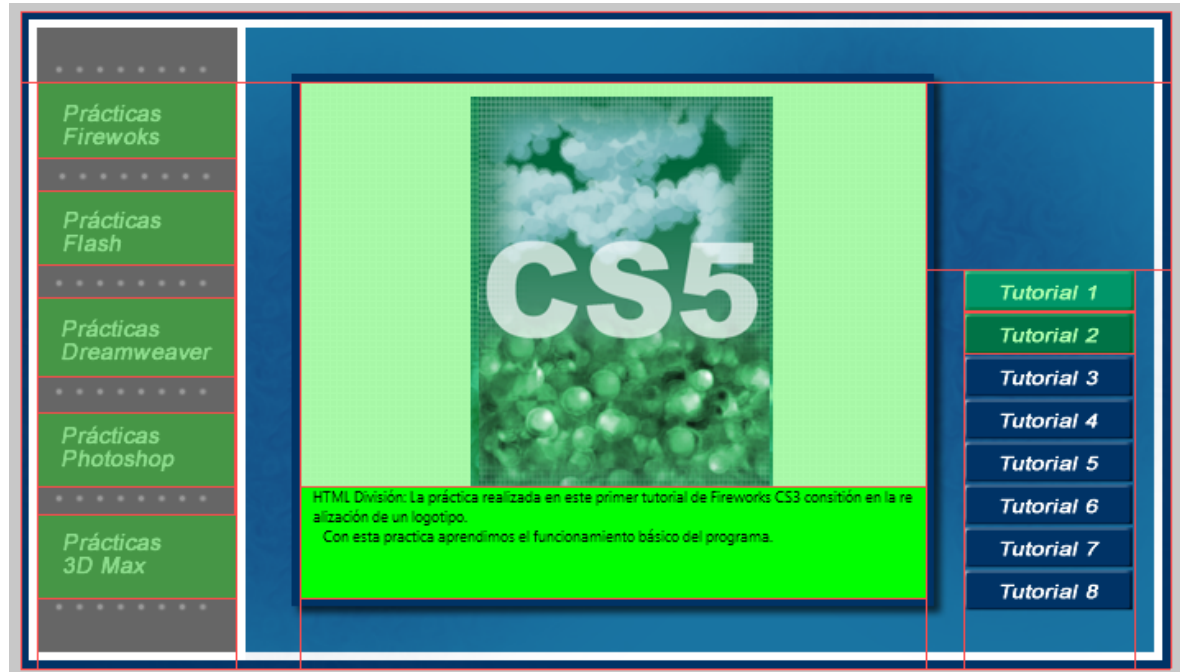
Desarrollo del tutorial: paso 15 de 19

En este ejemplo haremos que al situar el cursor sobre los diferentes botones de los tutoriales la imagen del ejercicio realizado cambie.

Para crear este efecto, colocaremos las diferentes imágenes en distintos estados y en la posición en que aparecerán. Luego añadiremos a las divisiones los comportamientos pertinentes.

Seleccionaremos el estado 2 de nuestro documento.

Borraremos la imagen de la práctica realizada en el primer tutorial y colocaremos la del segundo. Tendremos en cuenta que la imagen ha de caber dentro del rectángulo de la división central.



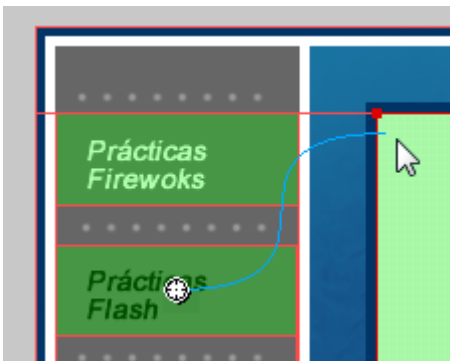
Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 16 de 19

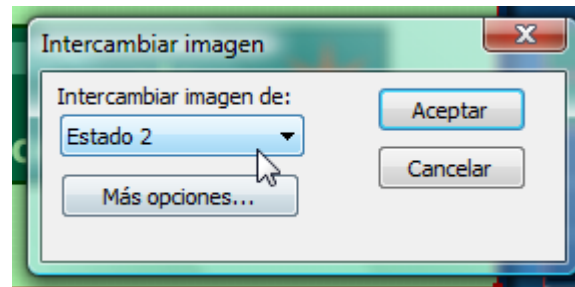
Una vez colocada la imagen a mostrar por el botón "Tutorial 2" en el segundo estado procederemos a la aplicación del comportamiento necesario.



Colocaremos el cursor sobre la marca de inserción en el centro de la división (el que tiene forma de mira telescópica) del botón "Tutorial 2" de modo que el Puntero cambie a la forma de una mano.



Cuando arrastramos a la división de la imagen aparece una línea curva azul indicándonos que estamos asociando estas dos divisiones para el Rollover desunido. Al soltar aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, donde indicaremos el estado a mostrar en respuesta al Rollover.



Por defecto siempre aparece seleccionado el estado 2, que es precisamente el que queremos para este botón, así que en este caso aceptaremos esta opción.

Para ver el resultado en funcionamiento activaremos la ficha Presentación preliminar en la ventana del documento y moveremos el cursor dentro y fuera de los botones de selección de tutorial.

Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 17 de 19

Si ahora observamos el panel Comportamientos veremos que se ha añadido automáticamente el comportamiento Intercambiar imagen. Este comportamiento predefinido es el que utiliza Fireworks para crear Rollovers desunidos.

Fijémonos que al botón del primer tutorial no le hemos añadido el comportamiento para el Rollover desunido. En este botón no es necesaria su aplicación ya que la imagen que se ha de mostrar es la imagen que contiene el estado 1 con lo que es la imagen que se muestra automáticamente al no hacer Rollover en ningún otro botón.

Para finalizar el proyecto tendríamos que repetir el proceso realizado para el segundo botón en el resto de botones de tutorial. Iríamos añadiendo estados hasta un total de 12 estados y en cada uno de ellos colocaríamos la imagen del tutorial correspondiente.

Creados todos los botones y aplicados todos los comportamientos, optimizaríamos y exportaríamos el documento tal y como hizimos en el tutorial pasado, con lo que obtendríamos un documento HTML totalmente funcional y listo para colgar en Internet.

Ahora tendríamos que crear el resto de páginas, una para cada asignatura.

El proceso para realizar el resto de páginas sería exactamente el mismo al realizado anteriormente, pero teniendo en cuenta que el texto resaltado del menú izquierdo sería otro, y todas las imágenes de los estados para mostrar en los rollovers también cambiarían.

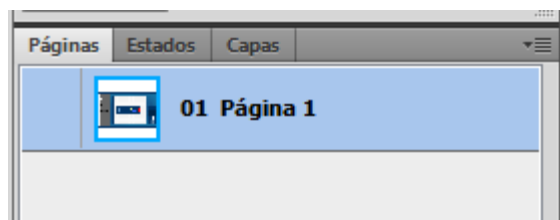


Una opción lógica para realizar todo este trabajo sería duplicar el documento PNG y adaptarlo a cada asignatura. Pero Fireworks nos permite optimizar este proceso.

Tutorial 8. Creación de un portfolio

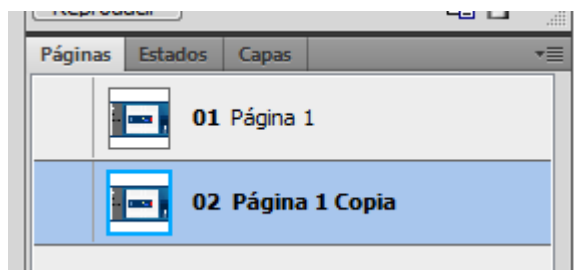
Desarrollo del tutorial: paso 18 de 19

Fireworks dispone del **panel Páginas** que de manera similar al panel Estados nos permite tener diferentes versiones del documento.

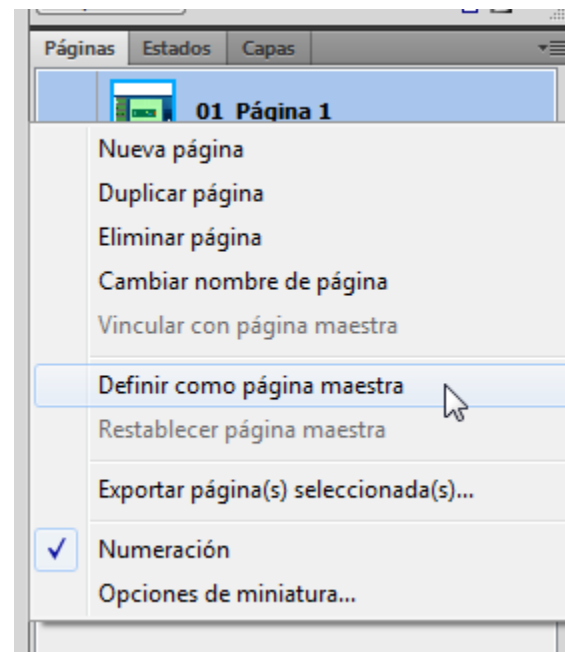


Cada Página sería un documento independiente, cada una con sus capas, objetos, divisiones, comportamientos etc.

Desde el panel podemos crear páginas nuevas vacías o podemos duplicar la página inicial para tener una copia de todo el proceso realizado.



Nota: Una opción importante del panel Páginas es la de Página maestra. El contenido de esta página será común y se visualizará en todas las páginas actuales y nuevas del documento.

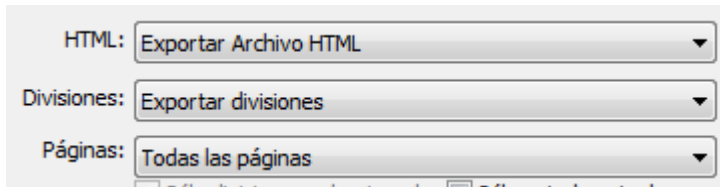


Tutorial 8. Creación de un portfolio

Desarrollo del tutorial: paso 19 de 19

De esta manera podemos crear una página para cada asignatura y adaptar el contenido.

Adaptadas todas las páginas exportaremos el documento a HTML fijándonos de tener seleccionada la opción "Todas las páginas" en el menú de exportación.



Veremos que se a generado un archivo HTML para cada página del documento. Podemos observar también que el nombre del archivo HTML corresponde con el nombre asignado a la página, de manera que deberemos tenerlo en cuenta para realizar los enlaces.

Como mostramos en el tutorial pasado, añadimos un vínculo URL a una división desde el Inspector de propiedades. De manera que añadiremos a cada división el enlace a la página correspondiente.

Dado que en este ejemplo no hemos realizar todas estas páginas sino únicamente la que corresponde al apartado "Prácticas Fireworks" omitiremos este paso. Pero lo tendríamos en cuenta si quisiesemos realizar el proyecto completo

Como práctica para el alumno se propone la realización completa del ejemplo planteado en este tutorial. Cada alumno realizará un portfolio que muestre los trabajos más representativos.

Para la creación de este porfolio se pide no sólo basarse en las posibilidades de los Rollovers mostrados en este tutorial sino aprovechar todas las posibilidades que ofrece el programa y que se han ido mostrando a lo largo de la guía.

Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 1 de 10

Fireworks es la herramienta ideal para la creación rápida y cómoda de prototipos de aplicaciones, es decir, para la creación del diseño de la interfaz de la aplicación que posteriormente implementaremos en programas de creación multimedia como Adobe Flash Professional o Adobe Flash Builder. En el transcurso de este tutorial veremos como traspasar el trabajo gráfico iniciado en un documento Fireworks a dichos programas.

El primer ejemplo que seguiremos será la creación de un prototipo para una aplicación de teléfono móvil basada en Flash Player.

Para el desarrollo de aplicaciones para móviles, el paquete de Adobe CS5 dispone de Adobe Device Central que nos permite emular la reproducción de contenido HTML, SWF y FLV dentro de un teléfono móvil según sus características de hardware (resolución de pantalla, multitouch, etc) y de software (versión de Flash Player, códecs de video, etc)

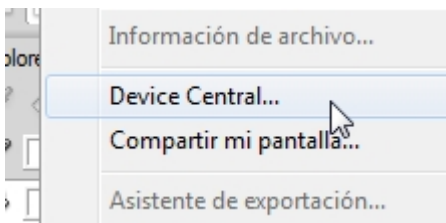
Echaremos mano de este programa para seleccionar le perfil de teléfono móvil sobre que que queremos trabajar.



Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 2 de 10

Abriremos Fireworks y sin necesidad de crear aun ningún documento nuevo seleccionaremos “Device Central” desde el **menú Archivo**.

Archivo > Device Central

Esto nos abrirá automáticamente el programa Adobe Device Central CS5. Como podemos comprobar Device Central simula la reproducción sobre un teléfono móvil.

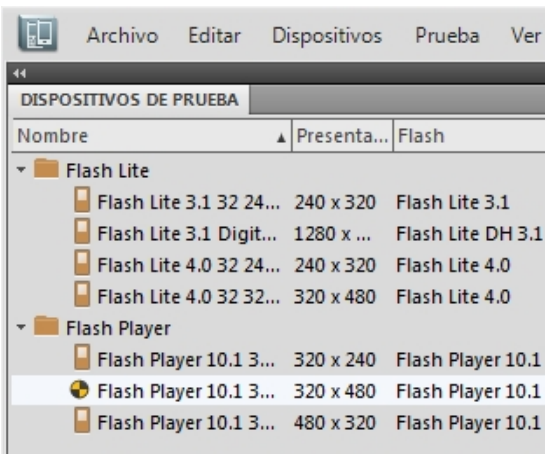


Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

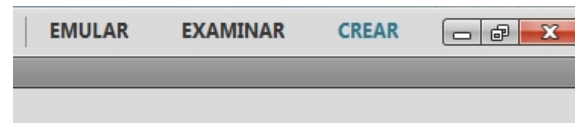
Desarrollo del tutorial: paso 3 de 10

En la parte superior izquierda encontramos la pestaña “Dispositivos de prueba” en la que podemos seleccionar varios perfiles estándar de teléfonos móviles.

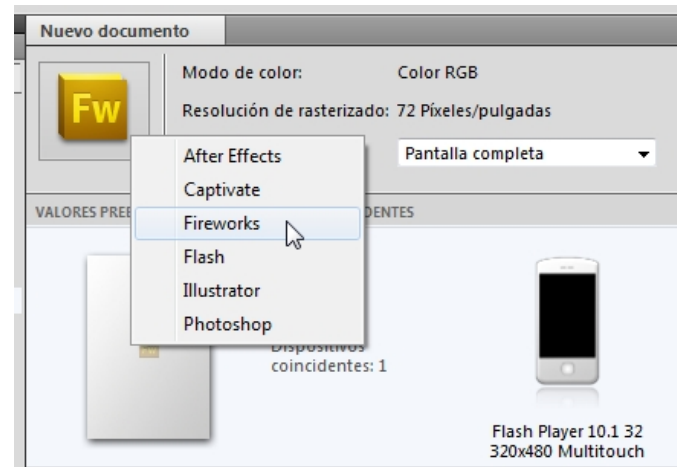
Para nuestro ejemplo seleccionaremos el perfil de teléfono móvil con Flash Player 10.1.3 y resolución de 320x480.



Ahora seleccionaremos la opción CREAR situada en la parte superior derecha de la pantalla.



Esto nos cambiará la pantalla al modo de creación de nuevo documento, donde podremos seleccionar el programa con el que queremos trabajar el nuevo proyecto. En este caso seleccionaremos Fireworks.



Nota: En la opción EXAMINAR podremos encontrar y seleccionar diferentes perfiles personalizados creados por usuarios y compartidos online. De manera que podemos encontrar perfiles que se adecuen más a nuestras necesidades. En el caso de no encontrarlo podemos crearlo y compartirlo nosotros.

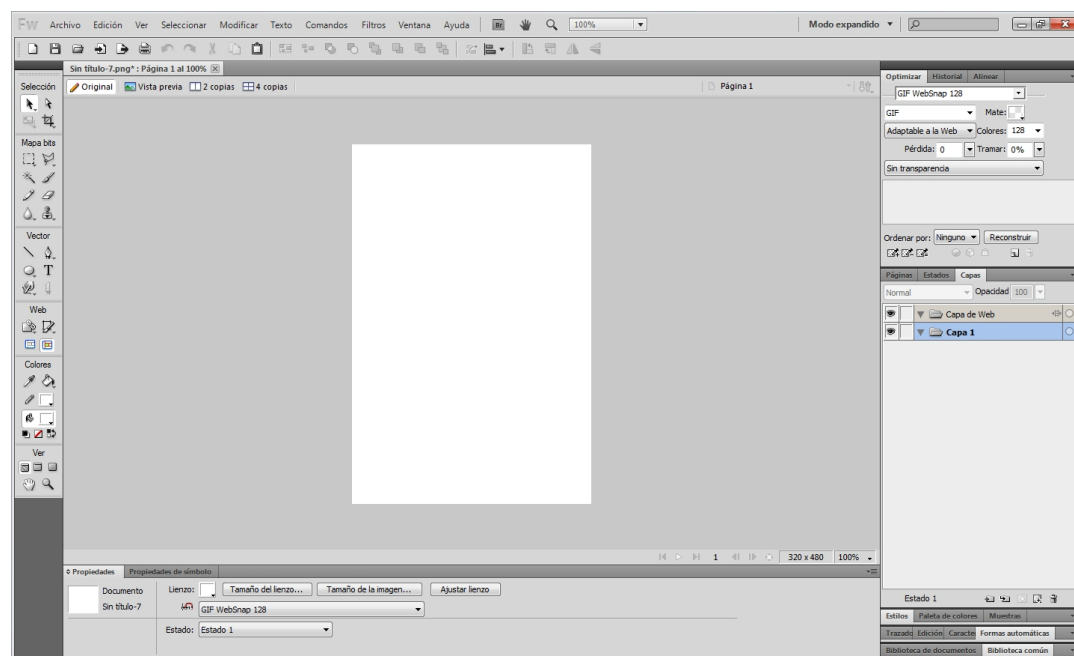
Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 4 de 10

En la parte inferior derecha clickaremos sobre el botón “Crear”.
Con lo que volveremos a Fireworks de forma automática viendo que tenemos un documento nuevo con las proporciones adecuadas para nuestro perfil de móvil seleccionado.

Llegados a este punto aplicaremos todos los conocimientos aprendidos a lo largo de los tutoriales anteriores para trabajar gráficamente nuestro proyecto.

Para seguir con el tutorial utilizaremos el documento de ejemplo llamado “pack-adobe-mobile.png” proporcionado con el material de la guía.



El software Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium es la solución completa para producir sitios web y experiencias digitales virtuales y envoltentes basados en estándares. Diseña y desarrolla contenido web para distribuir prácticamente a cualquier lugar con las herramientas integradas de la plataforma Adobe Flash® Platform

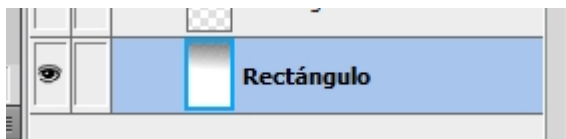
Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 5 de 10

Dando por supuesto que este es el prototipo del diseño final de la aplicación que queremos desarrollar procederemos a la exportación del documento al programa Flash Professional CS5.

Antes de realizar la exportación realizaremos unas modificaciones necesarias en el documento.

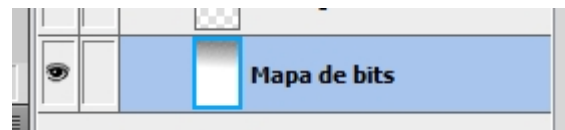
Seleccionaremos la capa inferior del documento que contiene el degradado de fondo.



Este degradado contiene una textura de trama que no es compatible con las opciones de relleno de gráficos en Flash, con lo que tendremos que rasterizarlo para tratarlo en Flash como una imagen bitmap.



Para ello seleccionaremos con el botón derecho del ratón la opción "Allanar selección" sobre la capa. Veremos que ahora el fondo degradado es un Mapa de bits.



Nota: Hemos de tener en cuenta que al rasterizar la capa el degradado ya no es editable. Por lo tanto hemos de realizar este paso únicamente en el proceso de exportación y asegurarnos de tener guardado el documento con el gráfico editable para poder realizar futuras modificaciones.

Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 6 de 10

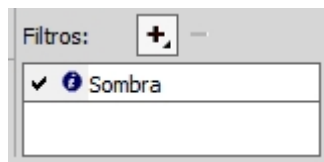
El siguiente paso será convertir las imágenes de las cajas de software en objetos Símbolo.

Este paso lo realizamos dado que los objetos Símbolos del documento Fireworks se convertirán en objetos Movieclip en el documento Flash, y ya podemos avanzar nuestra estructura de clips desde el documento Fireworks.

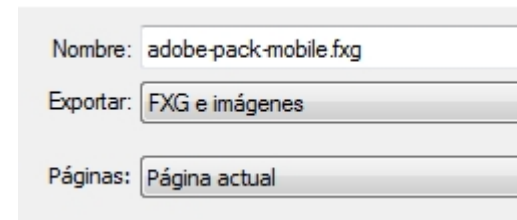
Para ello utilizaremos el comando “Convertir en símbolo”.

> **Modificar** > **Símbolo** > **Convertir en símbolo**

Como último detalle añadiremos un efecto de sombra a estos símbolos. Con esto comprobaremos que los filtros de Fireworks son compatibles con los filtros de Flash



Acabadas las modificaciones exportaremos el documento Fireworks a formato FXG (Flash XML Graphics).



Lo que nos generará un archivo de texto FXG con la información del documento en formato XML y una carpeta que contendrá los elementos gráficos.

Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 7 de 10

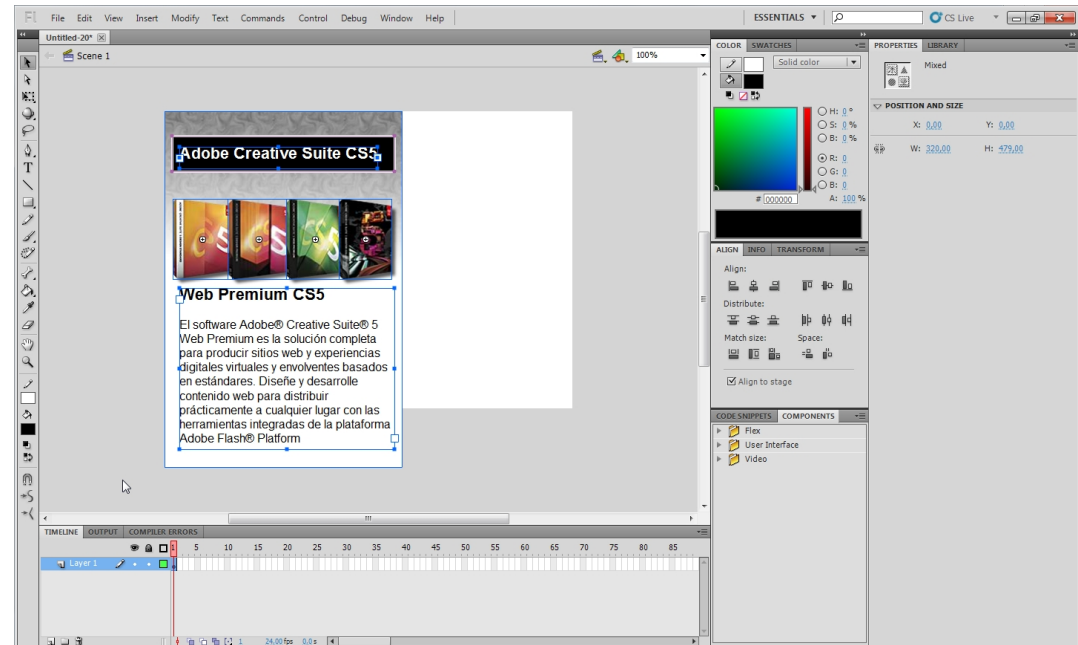
Abriremos el programa Flash Professional CS5 para continuar con nuestro proyecto.

Desde el menú de Archivo seleccionaremos el archivo FXG para abrirlo.

> Archivo > Abrir

Nota: Para poder visualizar el archivo FXG en la ventana de exploración de ficheros deberemos seleccionar “Todos los archivos” en el filtro de selección, ya que el formato FXG no está dentro de los formatos estándares para documentos Flash.

Podemos comprobar como tenemos todos los elementos separados y editables.



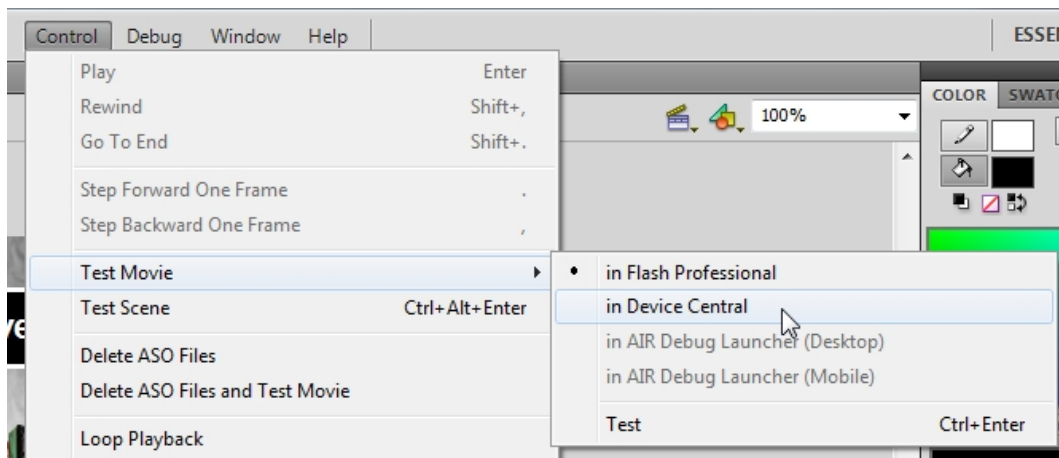
Nota: Al abrir un documento FXG no se asigna el ancho y alto de la película Flash, de manera que deberemos proporcionar nosotros esos valores.

Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 8 de 10

A partir de aquí continuaremos con el proyecto separando los elementos por capas y realizando las acciones necesarias para implementar la interacción deseada.

Dado que en este ejemplo estamos hablando de un proyecto para teléfono móvil Flash Professional también nos permite previsualizar nuestro documento en Device Central. Para ello seleccionaremos esta opción desde el menú “Probar película”.



Nota: Fireworks también dispone de la opción “Vista previa en Device Central”, pero dado que en ese caso únicamente visualizaríamos una imagen estática sería un paso irrelevante.

Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 9 de 10

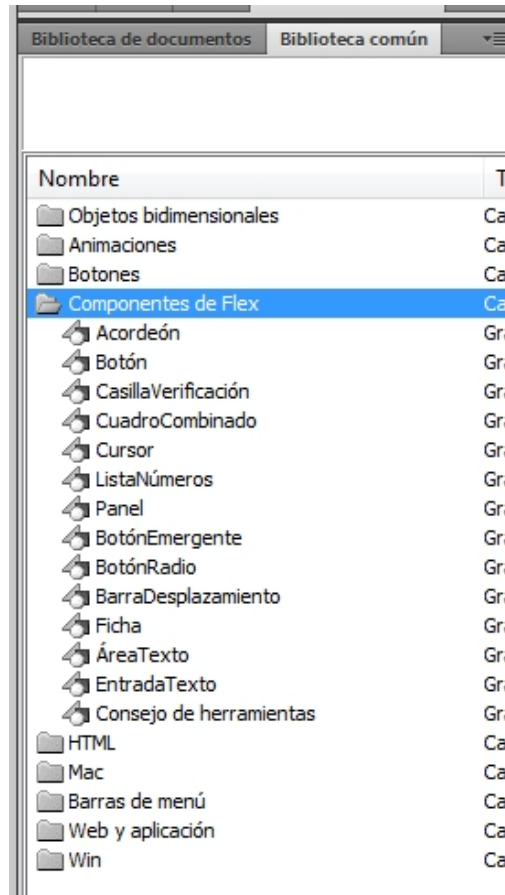
Otro programa que nos ofrece Adobe para la creación de aplicaciones es **Flash Builder CS5** (anteriormente **Flex builder 4**).

Flex es un formato basado en el lenguaje de marcas MXML y facilita mucho la creación de aplicaciones gracias al uso de componentes que nos ofrece.

Fireworks también es una buena herramienta para diseñar aplicaciones que vayamos a implementar en Flash Builder ya que dispone de una librería de objetos específica para componentes Flex.

Estos componentes los encontraremos en la ventana de “Biblioteca común”

> Ventana > Biblioteca común



Podemos comprobarlo añadiendo algunos de estos componentes a nuestro documento anterior, por ejemplo un componente Panel y un par de botones.



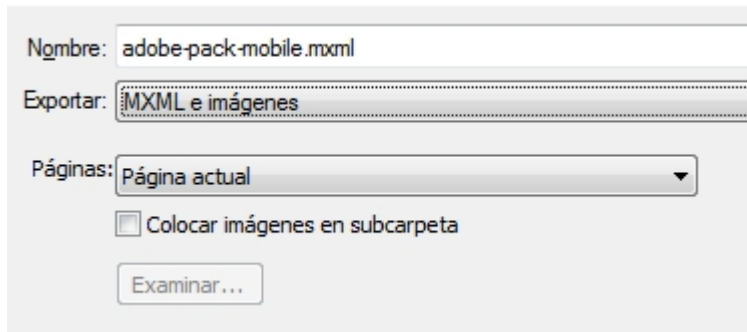
Tutorial 9. Creación de prototipos para aplicaciones multimedia

Desarrollo del tutorial: paso 10 de 10

Fireworks también nos permite exportar este documento de diseño a formato MXML para usarlo como base en el desarrollo de la aplicación final desde **Flash Builder CS5**.

De la misma manera que hizimos con el formato FXG de Flash, seleccionaremos el formato MXML en el menú de exportación.

Nota: La Suite CS5 también trae el programa **Flash Catalyst CS5** cuyo objetivo también es el de facilitar el diseño para aplicaciones Flex. Fireworks también tiene buena integración con Flash Catalyst gracias al formato FXG visto anteriormente.



Podemos comprobar que se genera un archivo de texto MXML que podemos importar y editar desde **Flash Builder CS5**.

Créditos

Coordinación

Roser Beneito Montagut

Autoría

Guillermo de la Iglesia

Fecha de publicación

25.03.2011