

## Índex de programes d'aprenentatge

0. Introducció
1. Creació d'un logotip
2. Creació d'una il·lustració
3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats
4. Realització d'un fotomuntatge
5. Realització del disseny de la interfície d'un web
6. Creació i remaquetació d'un bàner
7. Creació d'un gràfic interactiu i un lloc web
8. Creació d'un dossier

## Introducció

L'objectiu d'aquesta guia d'aprenentatge és conèixer l'entorn de producció del Fireworks i les múltiples alternatives de creació gràfica que ofereix.

Consta d'una sèrie de programes d'aprenentatge que inclouen explicacions teòriques, exemples pràctics i consells perquè l'estudiant apliqui els coneixements adquirits a casos concrets i es familiaritzi amb el procés complet de producció en el Fireworks.

En acabar la guia d'aprenentatge, l'estudiant serà capaç de crear i desenvolupar els seus propis projectes de creació gràfica. A la vegada, haurà adquirit els coneixements necessaris per aprofundir en l'aprenentatge d'aquesta eina.

Aquesta guia d'aprenentatge es basa en l'Adobe Fireworks CS4, versió Windows, castellà.

INTRODUCCIÓ

OBJECTIUS

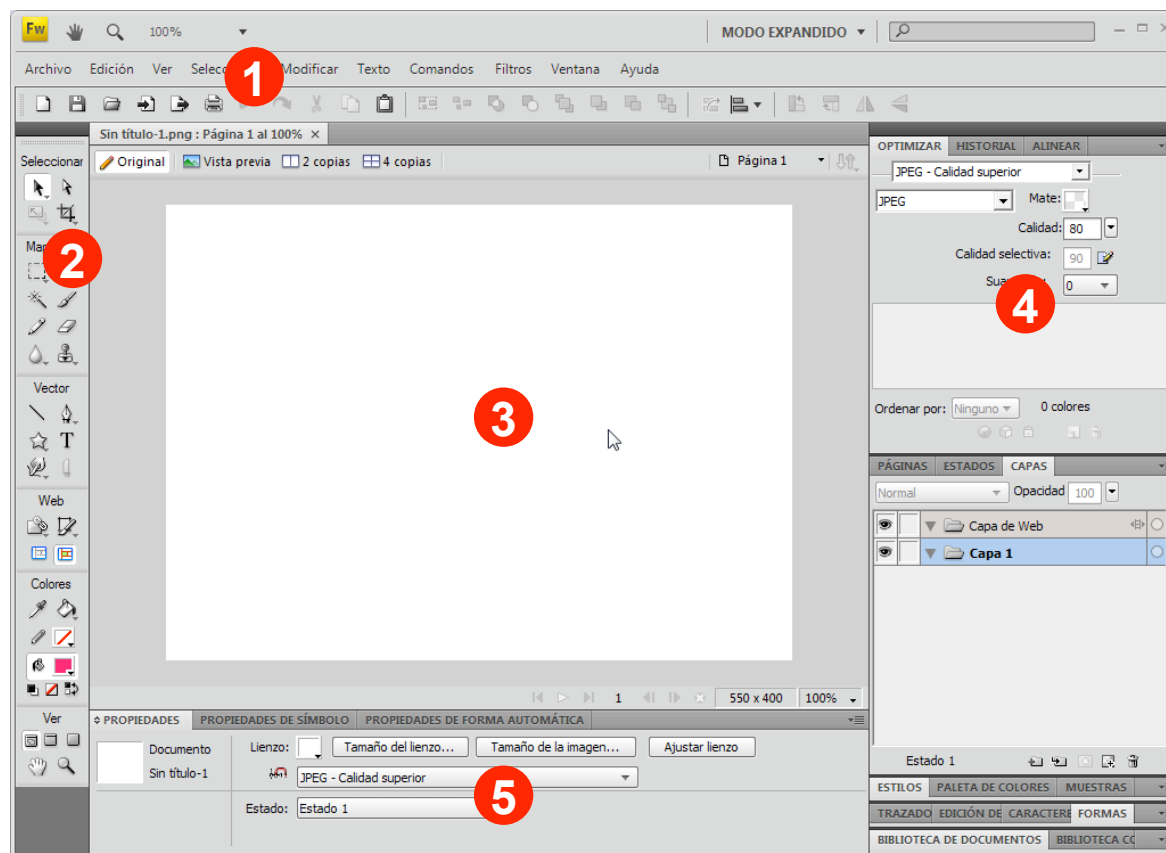
Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 18

Aquest primer programa d'aprenentatge consisteix a fer un logotip. Aquesta pràctica ens permetrà conèixer els fonaments bàsics del programa.

En la imatge de la dreta observem l'entorn de treball del Fireworks CS3 tal com apareix per defecte quan obrim el programa per primera vegada. Com podem observar-hi, està organitzat i homogeneïtzat amb la interfície de l'Adobe. Els usuaris d'altres aplicacions de l'Adobe hi poden reconèixer clarament aquests elements comuns.

Com la majoria de programes de tractament d'imatge, consta d'una barra de menús, una paleta d'eines, una sèrie de panells i inspectors i la finestra del document.



Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 18

- 1** La barra de menús, en la part superior de la pantalla, recull totes les funcions possibles que permet fer el programa. A causa de la gran varietat d'opcions, aquestes mateixes opcions estan separades en panells i inspectors segons la funció que tenen.
- 2** La paleta d'eines conté totes les eines necessàries per a la creació i edició gràfica. En total hi ha 55 eines, algunes de les quals s'hi troben agrupades. Els grups d'eines s'identifiquen amb un triangle negre al costat inferior dret de l'eina. Per a seleccionar una eina d'un grup d'eines només cal deixar el ratolí premut sobre la icona. D'aquesta manera, la resta d'eines es desplega. A mesura que avancem la guia d'aprenentatge, en veurem els diferents usos.
- 3** Aquest és l'espai on se situen els documents oberts.
- 4** Els panells i els inspectors reuneixen totes les opcions separades segons la funció que tenen. Aquests panells es poden obrir, tancar i ordenar mitjançant la personalització segons els requeriments de cada usuari. Els panells permeten controlar les característiques de l'eina seleccionada i els inspectors controlen les característiques dels objectes seleccionats. Per obrir un panell o un inspector, només cal seleccionar-lo des del menú *Ventana* de la barra de menús. Per defecte, aquests panells i inspectors estan classificats en grups, però els podem separar i ordenar de la manera que ens sigui més còmoda per treballar. Per fer-ho, només hem de seleccionar l'opció *Agrupar con...* en el menú d'opcions del panell i indicar-hi el panell amb el qual volem formar grup.
- 5** El Fireworks disposa d'un gran nombre de panells i inspectors per treballar. El programa fa servir aquest inspector per a contenir totes les funcions de propietat dels objectes (vectorials, mapa de bits, text, etc.) i les opcions de les eines que hi ha en el menú *Herramientas*. Així, el nombre de panells i inspectors que necessitem tenir oberts per a fer la feina es redueix. Un dels grans avantatges del Fireworks és que és un panell dinàmic que canvia a mesura que treballem i només ens mostra les opcions que necessitem en cada moment. Per exemple, quan un objecte vectorial està seleccionat, l'*Inspector de propiedades* mostra totes les opcions de gràfics vectorials, com el traç i el farciment. En escollir una eina del menú *Herramientas*, l'*Inspector de propiedades* visualitza les opcions que té l'eina.

Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 18

Per a crear un document nou en el Fireworks, podem fer servir diverses opcions des de la barra de menús, la caixa d'eines o les tecles abreujades.

Se segueix una d'aquestes tres opcions:

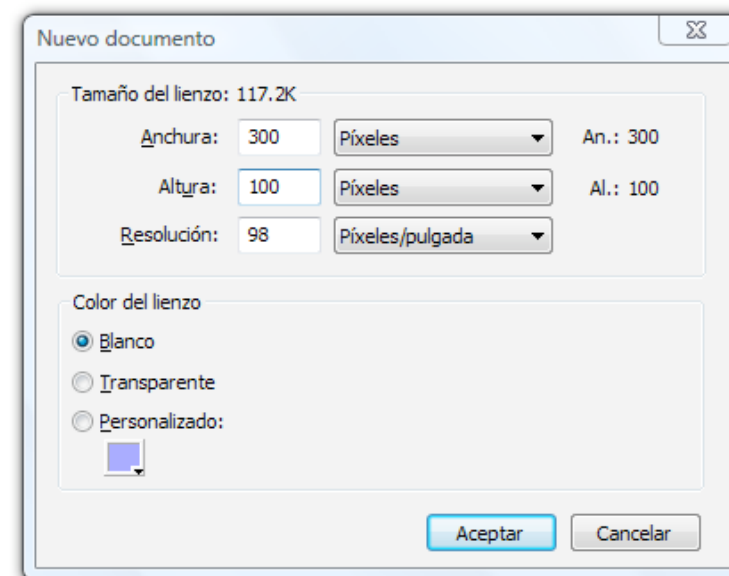
- Seleccionar en la barra de menús *Archivo > Nuevo*.
- Seleccionar en la caixa d'eines principal la icona *Hoja en blanco*.
- Prémer Ctrl + N.

Una vegada seguit un dels tres passos anteriors, s'obrirà el quadre de diàleg *Documento nuevo*. En aquest quadre s'han d'introduir els valors que es vulguin aplicar en aquest nou document.

Els valors que vulguem aplicar a la imatge nova, s'han d'introduir en els camps *Anchura* i *Altura*. Aquests valors els hi podem introduir en unitats de píxels, polzades o centímetres. Només cal que seleccionem l'opció en el menú desplegable que acompanya el camp de text.

A més de l'amplada i l'alçada, també hi haurem d'introduir la resolució de la imatge.

Un altre valor que s'ha d'afegir a la imatge és el color del llenç (el color del fons).



En aquest cas, hi introduïrem els valors següents:

- Amplada 300 px
- Alçada 100 px
- Resolució 72 ppp
- Color del llenç blanc

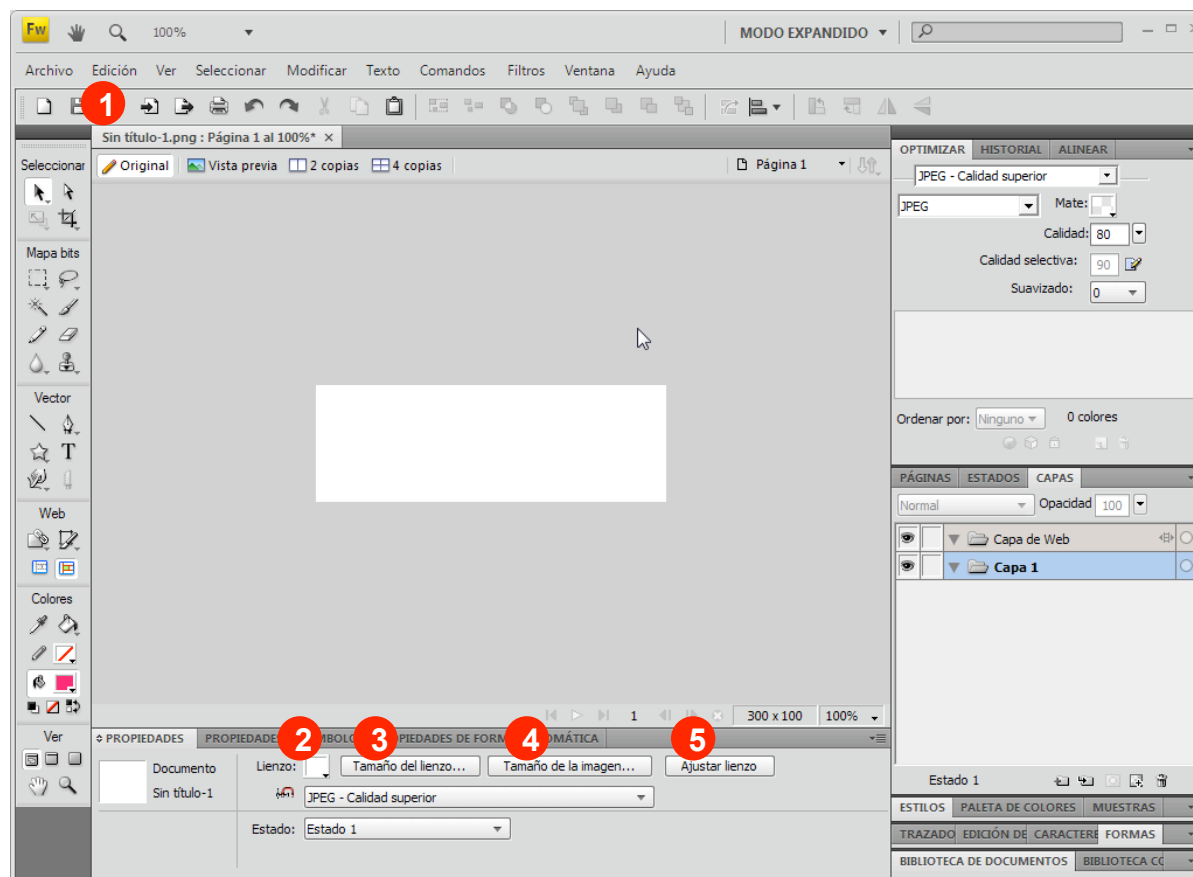
Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 18

El resultat de tots aquests passos és un document buit nou.

Una vegada obert un document en el Fireworks, podem veure'n i modificar-ne el format des de l'*Inspector de propietats*.

- 1 En cas que la barra d'eines principal no sigui visible, la col·locarem en el document des del panell Ventana.
- 2 Canviar el color de fons.
- 3 Canviar la mida del llenç del document.
- 4 Canviar la mida del document.
- 5 Canviar la mida actual del llenç per la mida de l'objecte seleccionat.



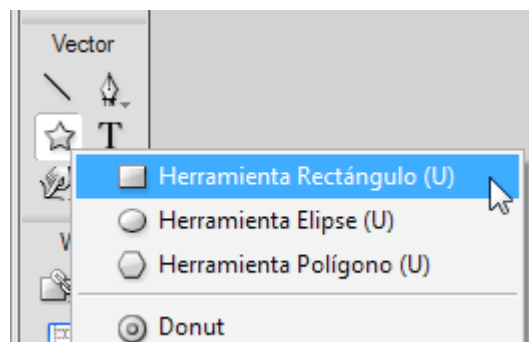
Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 18

El Fireworks permet dibuixar quadrats, rectangles, cercles, ovals, estrelles i qualsevol polígon mitjançant les eines de dibuix de formes. Aquestes eines són a la paleta d'*Herramientas*, agrupades en el grup d'eines bàsiques.

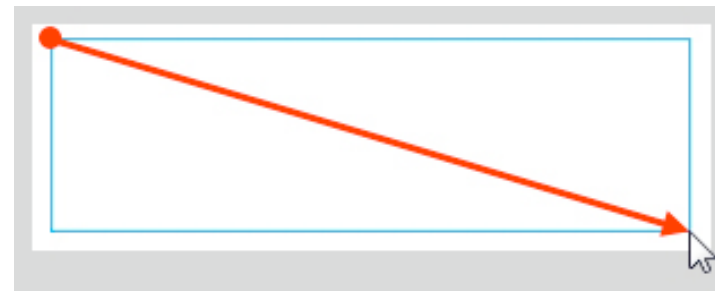
A continuació, veurem com es creen aquestes formes bàsiques. Primer, crearem un rectangle.

Primerem la icona del grup per poder visualitzar totes les eines que conté.



Per dibuixar el rectangle seguirem els passos següents:

1. Prémer ratolí



2. Arrossegar ratolí amb el botó premut

3. Deixar anar botó

**Resultat**

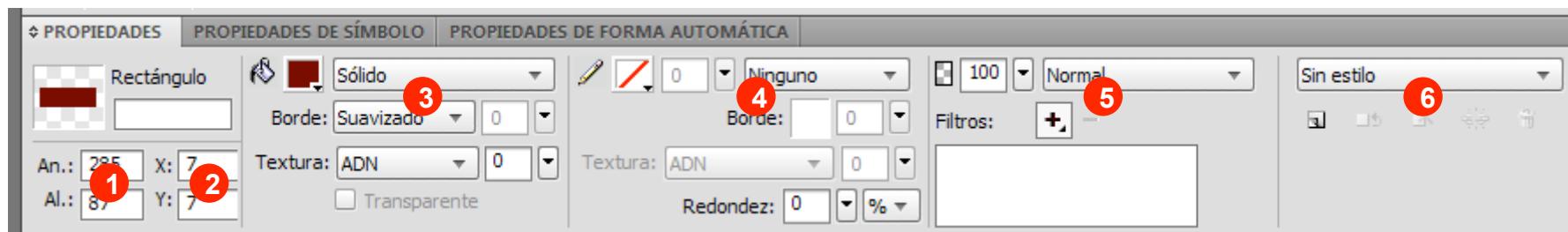


Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 18

Tal com hem dit anteriorment, la informació de l'*Inspector de propietats* canvia a mesura que treballem i només ens mostra les opcions que necessitem en cada moment.

En aquest cas, com que el rectangle està seleccionat, l'*Inspector de propietats* mostra totes les opcions de gràfics vectorials, com el traç i el farciment.



- |  |                             |
|--|-----------------------------|
| 1 Alçada i amplada del rectangle       | 4 Característiques del traç |
| 2 Situació del rectangle dins el llenç | 5 Transparències i efectes  |
| 3 Característiques del farciment       | 6 Estils                    |

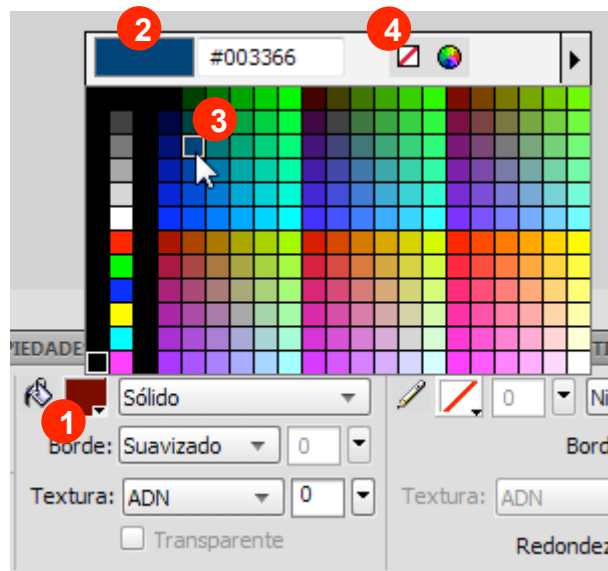


Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 18

Si volem canviar el color del rectangle que hem dibuixat, hem de prémer la icona de *Color de Relleno*, que és a l'*Inspector de propietades*. D'aquesta manera, desplegarem la taula de colors.

En el nostre cas, seleccionarem un color **blau fosc**.



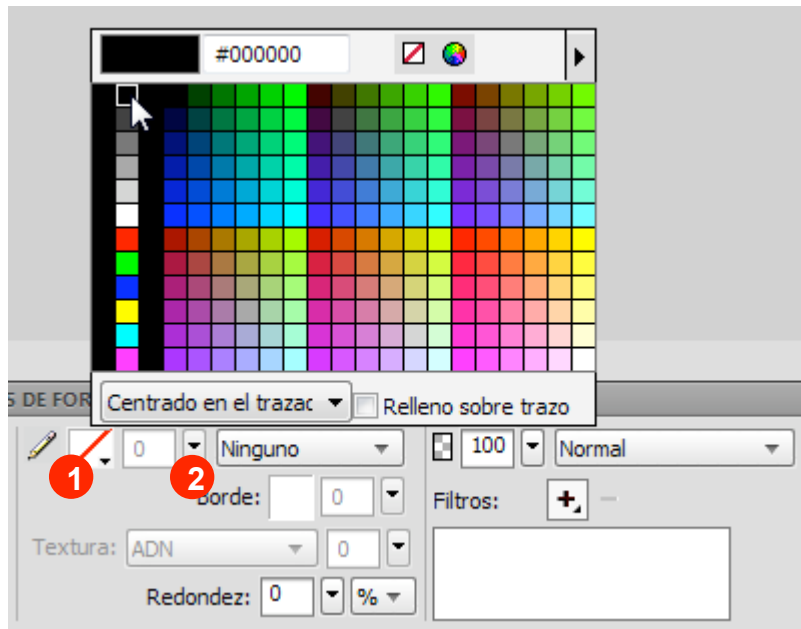
- 1 Color actual.
- 2 Previsualització del color seleccionat.
- 3 Seleccionar un altre color.
- 4 Si volguéssim un rectangle sense color de farciment, seleccionariem aquesta casella.

Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 18

De la mateixa manera que hem canviat el color del farciment, canviarem el color del contorn del rectangle.

Premerem la icona de color de traç i seleccionarem el **color negre**.



- 1 El quadrat blanc amb una línia vermella entravessada indica que no hi ha cap color de traç seleccionat.

Una vegada seleccionat un color per al contorn del rectangle, hi podem donar una grossària determinada. En aquest cas, hi atribuirem una grossària de **2 píxels**.

- 2 Fent pujar o baixar la barra lliscant incrementarem o disminuïrem la grossària del traç.

### Resultat

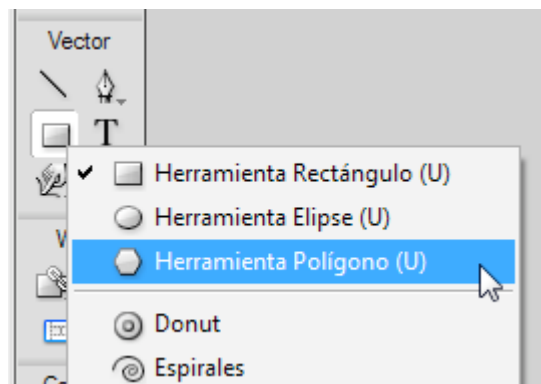


Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

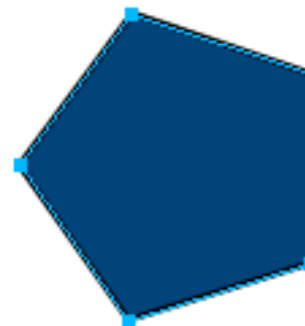
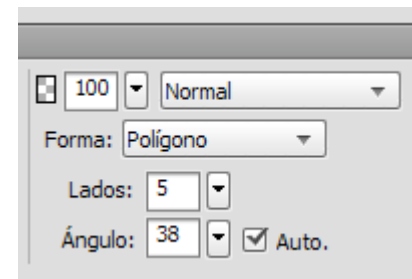
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 18

L'eina següent que utilitzarem per a crear el logotip serà l'eina *Polígono*.

Amb aquesta eina podem dibuixar qualsevol classe de figura regular.



El nombre de costats l'indicarem a l'*Inspector de propiedades*.



Exemple 5 costats



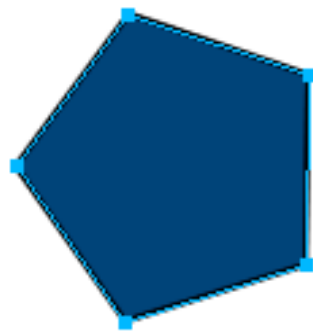
Exemple 10 costats

Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 18

Amb l'eina *Polígon* també és possible dibuixar estrelles. Hem de seleccionar-la com a forma de polígon a l'*Inspector de propietats*.

Quan seleccionem la forma *Estrella*, també s'activa l'opció *Àngulo*. Amb aquesta opció controlem l'angle de les puntes de l'estrella. Si seleccionem *Automàtic*, hi aplicarà automàticament l'angle més adequat per al nombre de costats que hàgim seleccionat anteriorment.



Exemple polígon



Exemple estrella



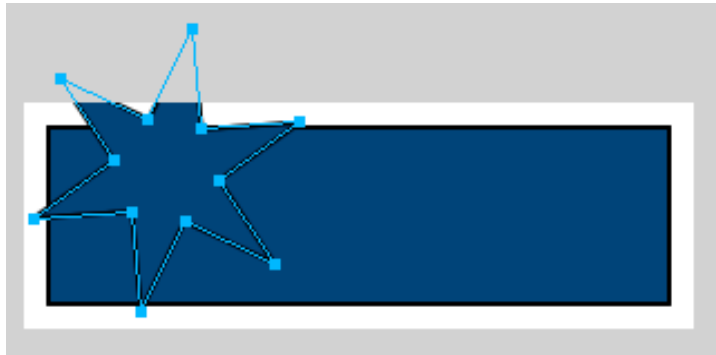
Exemple automàtic (38°)



Exemple 70°

Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 18

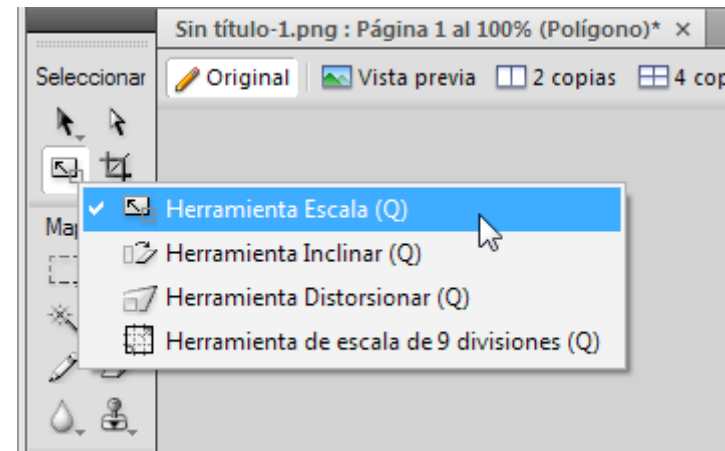


Una vegada dibuixat el polígon podem ajustar-ne la mida i la posició dins el llenç.

Per fer-ho, seleccionarem les eines de la transformació. L'eina que utilitzarem en aquest cas és l'eina d'*Escala*.

Una vegada dibuixat el polígon podem ajustar-ne la mida i la posició dins el llenç.

Per fer-ho, seleccionarem les eines de transformació. L'eina que utilitzarem en aquest cas és l'eina d'*Escala*.



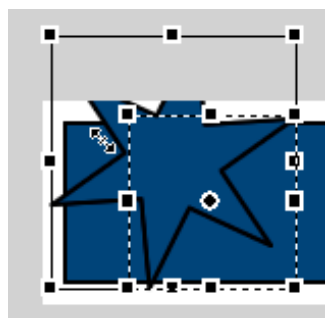
Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 18

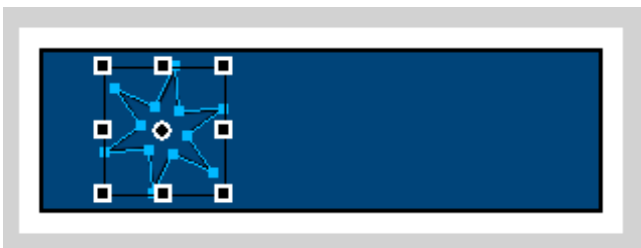
Quan seleccionem l'objecte amb aquesta eina, queda emmarcat amb els anomenats agafadors de transformació.

Aquests agafadors són els que ens serviran per transformar la figura. Si estirem qualsevol punt, en modificarem la mida.

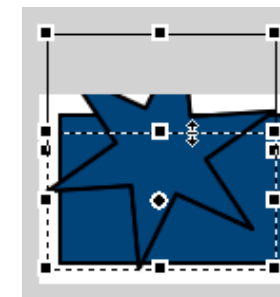
D'aquesta manera, per exemple, si estirem cap a dins, l'objecte es fa més petit.



**Resultat**

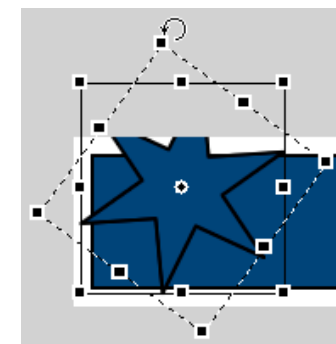


**Nota:** Tal com hem pogut observar quan hem estirat el punt de l'agafador, les proporcions de l'objecte no han variat durant l'escalat. Això és així sempre que els punts que arrosseguem siguin els de les cantonades de l'objecte. Si estiréssim un punt de la vora, només se n'escalaria un eix.



**Nota:** L'eina *Escalar* també és l'eina que ens permet girar l'objecte.

Si seleccionem una cantonada de l'objecte i l'estirem en diagonal, el farem girar.

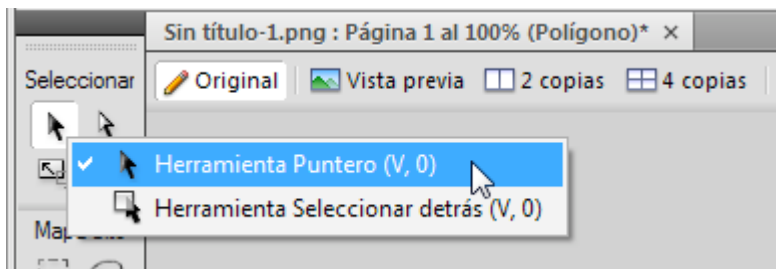


Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 18

Ara que l'objecte ja fa la mida que volem, el col·locarem en el lloc correcte.

Per fer-ho, seleccionarem l'eina *Puntero* en la barra d'eines.



Per moure l'objecte només cal seleccionar-lo amb el *Puntero*: hi cliquem al damunt i l'arrosseguem fins a la zona on vulguem col·locar-lo. Cal arrossegar l'objecte des del centre per a evitar deformar-lo.



**Nota:** La diferència que hi ha entre el *Puntero* (fletxa negra) i l'eina *Subselecció* (fletxa blanca) és que amb el *Puntero* seleccionem l'objecte sencer, mentre que amb l'eina *Subselecció* seleccionem punts concrets de l'objecte.

Quan seleccionem amb aquesta eina, els punts de l'objecte queden marcats amb color blanc.

D'aquesta manera, podem seleccionar un punt concret de l'objecte per moure'l.



Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 18

**Nota:** Per seleccionar un objecte hi clicarem al damunt.  
Farem servir l'eina *Puntero*.

Tal com podem veure, quan seleccionem un objecte queda remarcat amb els punts que té i amb un traç de color blau.

Estrella seleccionada



Rectangle seleccionat



Canviarem el color de l'estrella i repetirem aquest procés per crear més estrelles de mides i colors diferents.

**Resultat**





Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

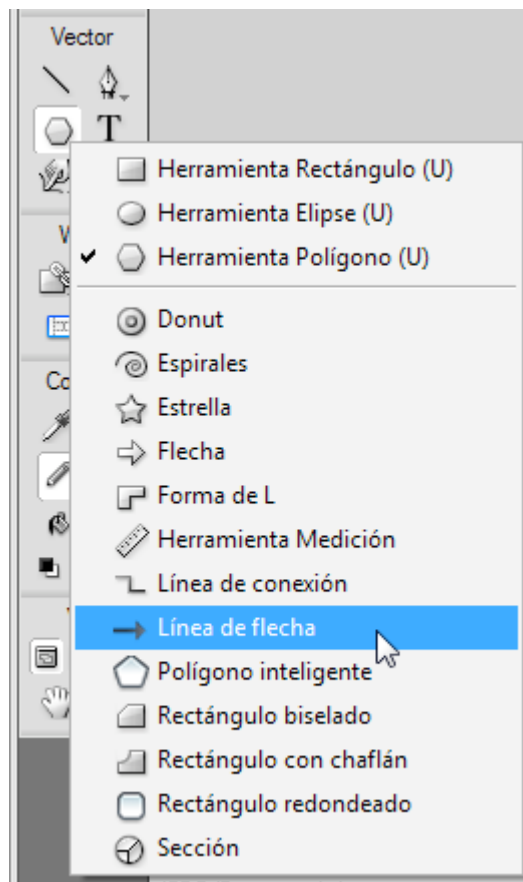
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 18

Una de les novetats que va introduir el Fireworks 8 va ser la creació de formes automàtiques.

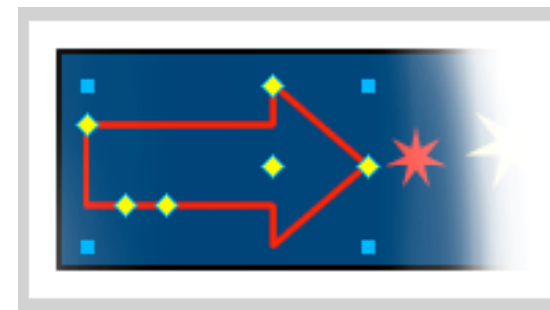
Les formes automàtiques són objectes primaris que poden variar la posició dels punts que tenen i respondre de manera intel·ligent a mesura que se'ls transforma.

Per veure com funcionen, introduïrem una forma automàtica en la composició del nostre logotip.

Seleccionarem l'eina *Flecha*.



Dibuixarem la forma *Flecha* de la mateixa manera que abans hem dibuixat les formes simples.

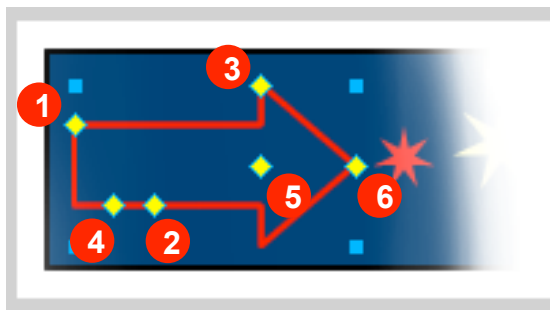


Com a característica de les formes automàtiques, podem observar que, a més dels punts de selecció blaus que ja hem vist en les formes simples, també contenen uns punts grans.

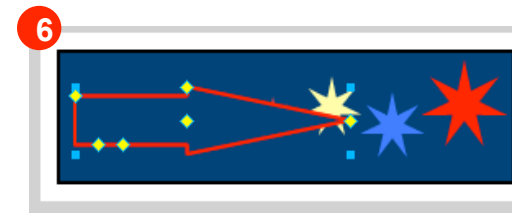
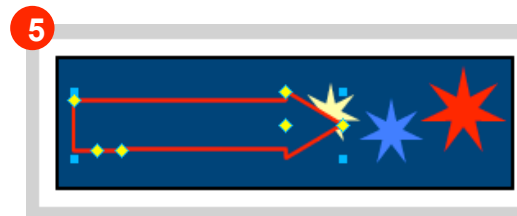
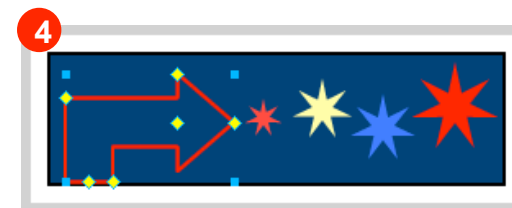
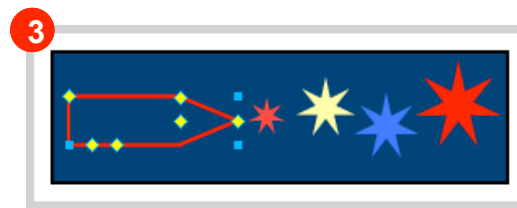
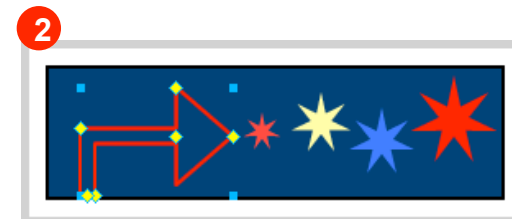
Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 18

Mitjançant aquests punts de control, els paràmetres automàtics de la forma es poden ajustar. En el cas de la forma *Flecha*, aquests paràmetres són l'agudesa de la punta, la longitud i l'amplada de la cua i la longitud de la punta.



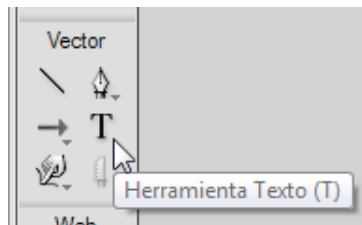
Resultat



Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 18

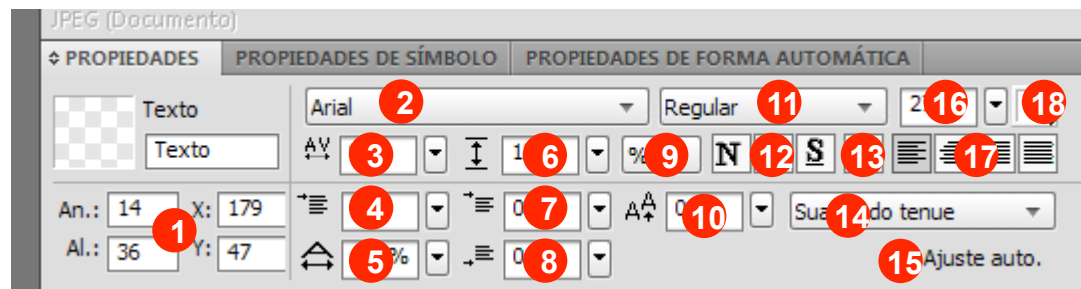
El pas següent per a crear el logotip és inserir-hi un text.



Amb l'eina *Texto* seleccionada clicarem sobre la zona de l'àrea de treball en què volem inserir el text.

Tal com podem comprovar, el *Puntero* es transforma i l'*Inspector de propiedades* mostra les propietats de text, que es poden modificar en qualsevol moment.

Clicarem sobre el llenç i hi escriurem el text "Fireworks CS4". Per modificar la font, la mida, l'estil i l'alineació del text només hem de seleccionar l'objecte en el llenç i modificar-ne els atributs des de l'*Inspector de propiedades*. Modificarem els atributs del text des de l'*Inspector de propiedades* i farem servir les eines de transformació per obtenir un resultat similar al de la imatge.



- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1 Alçada i amplada de la caixa de text, i posició dins el llenç | 11 Estil de font              |
| 2 Tipografia utilitzada   | 12 Estil de lletra            |
| 3 Ajustament entre caràcters                                    | 13 Orientació del text        |
| 4 Sagnat del paràgraf   | 14 Nivell de suavització      |
| 5 Escala horitzontal  | 15 Ajustament entre caràcters |
| 6 Interlineat   | 16 Opacitat                   |
| 7 Espai davant del paràgraf                                     | 17 Alineació                  |
| 8 Espai després del paràgraf                                    | 18 Color de lletra            |
| 9 Unitats de l'interlineat                                      |                               |
| 10 Desplaçament línia base                                      |                               |

Programa d'aprenentatge 1. Creació d'un logotip

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 18

Ara ja hem creat el logotip.



Per desar el document, seleccionarem l'opció:

**Archivo > Guardar**

El format d'arxiu propi del Fireworks és el format PNG. Si guardem el document en aquest format, el podrem tornar a obrir i hi podrem fer les modificacions que vulguem.

En el transcurs d'aquest primer programa d'aprenentatge hem fet una ullada a les funcions bàsiques del Fireworks.

A tall de resum, direm que hem après a fer el següent:

- Crear elements senzills a partir d'eines gràfiques.
- Transformar els gràfics sobre el llenç.
- Modificar-ne les propietats des de l'*Inspector de propietades*.

Com que només hem vist una petita mostra de les eines bàsiques i les eines automàtiques, com a pràctica es proposa crear un altre logotip, amb el nom de l'estudiant, que permetrà experimentar amb la resta de les eines de forma per conèixer-ne totes les possibilitats.

Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 23

L'objectiu d'aquest segon programa d'aprenentatge serà crear una il·lustració com la que es mostra més avall.

Aquesta pràctica ens servirà per conèixer en profunditat el sistema de treball amb el Fireworks i veure d'una manera més detallada les opcions de traços i farciments de formes vectorials que hem vist en el primer programa d'aprenentatge.



El primer pas que farem serà crear un document nou. Per fer aquesta pràctica utilitzarem un document que tindrà les característiques següents:

- Amplada: 250 píxels
- Alçada: 335 píxels
- Resolució: 72 ppp
- Color del llenç: blanc

Una vegada obert el document, ens assegurarem que el panell *Capas* sigui visible.

Les *Capas* són un mètode d'organització del document que utilitza la majoria de programes d'edició gràfica i maquetació.

Aquest panell visualitza l'ordre en què els objectes apareixen dins el document. Tal com anirem veient en el transcurs de la pràctica, aquest panell permet crear capes noves, ordenar-les, eliminar-les i ocultar o bloquejar objectes.

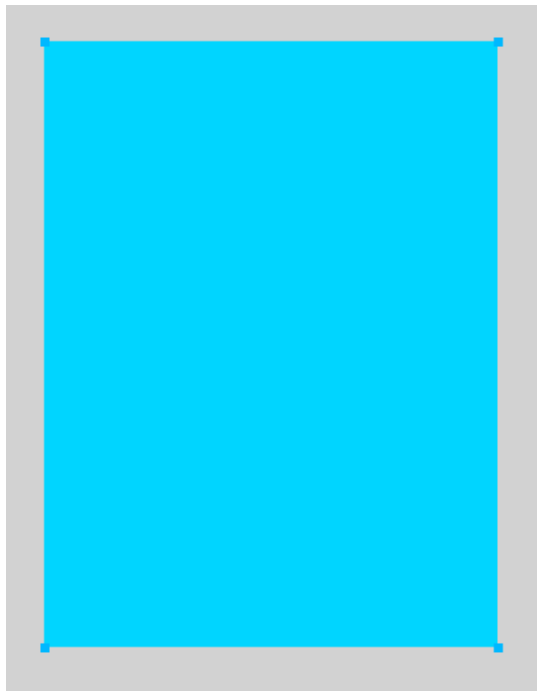
En cas que no estigui obert, el podem obrir amb l'opció:

*Ventana > Capas*

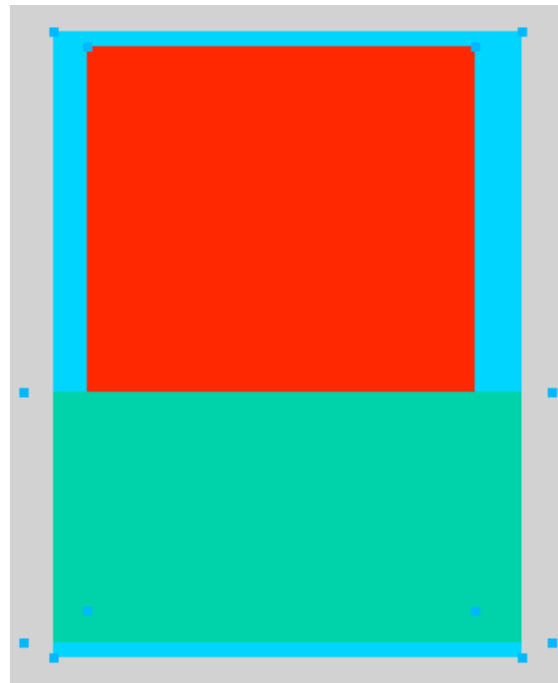
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 23

El pas següent serà generar un rectangle que ens servirà de fons per a la il·lustració. Per a fer-ho, utilitzarem l'eina corresponent, tal com hem vist en el primer programa d'aprenentatge.



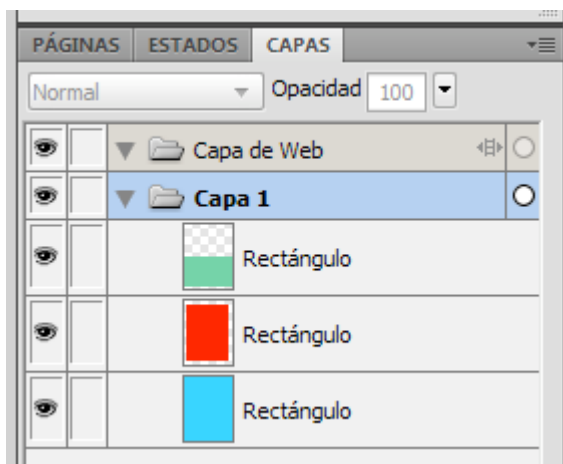
Una vegada generat el primer rectangle, en crearem dos més. Hi aplicarem colors diferents per poder-los diferenciar.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 23

Ara que tenim tres elements en el document, observem el panell *Capas*.



Tal com hem dit abans, aquest panell visualitza l'ordre en què els objectes apareixen dins el document.

Els documents es divideixen en diferents plans. Els objectes se situen en aquests plans com si es tractés d'un conjunt de fulls transparents superposats.

Podem observar que cada rectangle que hem creat està situat en un pla.

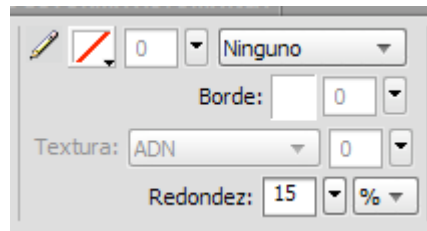
**Nota:** Tal com podem veure, l'objecte que tenim remarcat amb color blau és el que hem seleccionat en el llenç. L'organització del panell *Capas* és molt senzilla. Els plans superiors del panell corresponen als objectes que estan en primer pla en el llenç. Per a canviar-ne l'ordre, només cal que arrosseguem el pla. D'aquesta manera, aconseguirem disposar els objectes com vulguem.

**Nota:** Una icona de carpeta representa les capes. Cal no confondre les capes amb els plans que les formen. Cada element que creem es col·loca en un pla dins la capa. La disposició d'aquests plans forma, alhora, un sistema de subcapes dins la capa. Si som usuaris del Photoshop, trobarem unes quantes diferències importants pel que fa a l'ús del panell *Capas*. En el Fireworks, les capes equivalen als conjunts de capes del Photoshop, i les capes del Photoshop equivalen als plans del Fireworks.

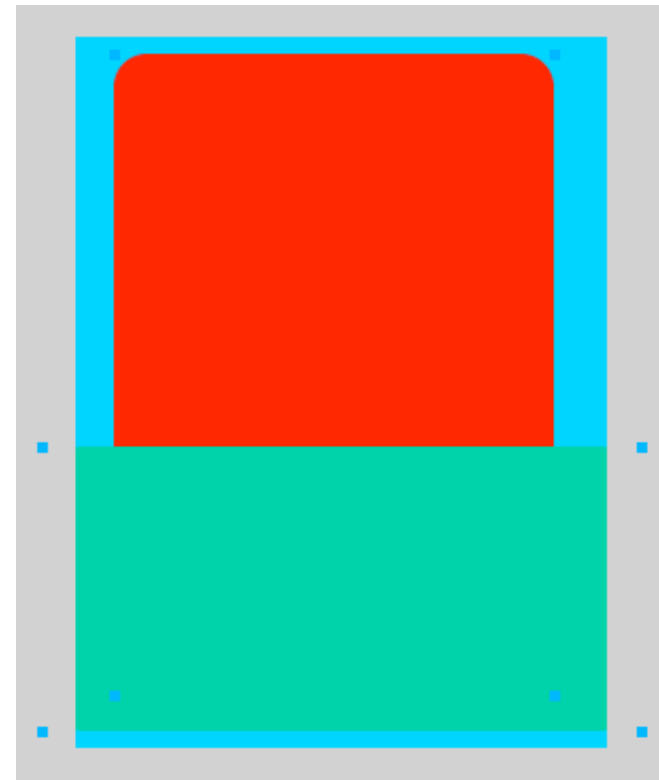
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 23

Seleccionem el rectangle vermell i n'arrodonim les cantonades. Per fer-ho, introduïm un valor de 15 punts en el camp *Redondez* del rectangle de l'*Inspector de propietats*.



Després seleccionarem el rectangle verd i n'arrodonirem les cantonades amb un valor de 30 punts. La cantonada del rectangle queda fora del llenç, de manera que no observem el canvi.





Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 23

Només seleccionarem el rectangle situat en últim pla.

**Nota:** Podem seleccionar diversos objectes a la vegada prement la tecla *Mayúscula*. Quan tenim diversos objectes seleccionats i només n'hi volem tenir un, podem clicar a la resta d'objectes prement la tecla *Mayúscula* per desseleccionar-los. També podem clicar sobre el llenç per tenir-los tots fora de la selecció.

Ara hi canviarem el color de farciment i hi aplicarem una textura.

L'opció *Textura* la trobarem en l'*Inspector de propietades*. Si despleguem el camp *Textura* podem previsualitzar les textures de què disposem.

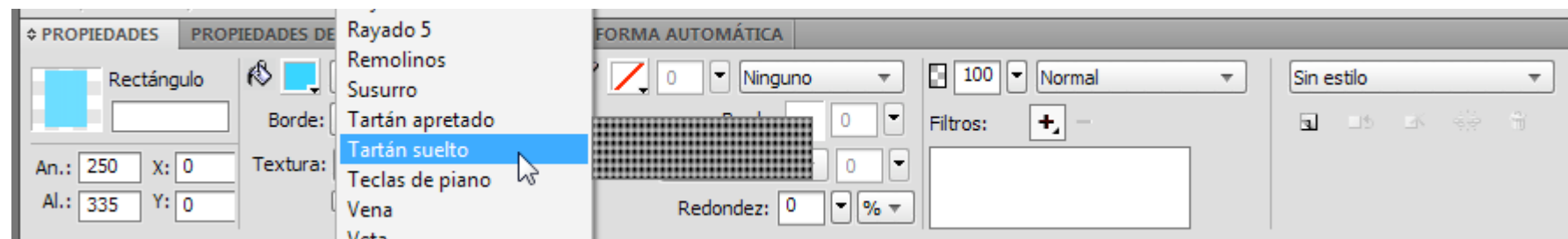
Seleccionarem la textura *Tartán suelto*.

Quan apliquem una textura a un objecte, podem donar-li un grau d'intensitat determinat per fer que la textura es vegi més o menys sobre el color de farciment.

Per defecte, s'hi afegeix un valor del 50%. Podríem canviar aquest número mitjançant la barra lliscant.

Si volguéssim treure la textura afegida a un objecte, només hauríem de donar-li un valor d'intensitat del 0%.

L'opció *Transplante* dona transparència al color blanc que hi ha en la textura. D'aquesta manera, permet veure els objectes que queden sota aquest color.



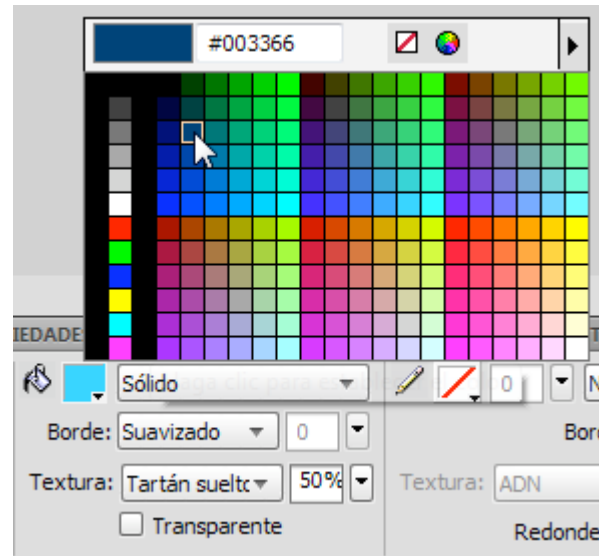
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 23

Ara canviarem el color del farciment.

Hi aplicarem un to blau fosc.

En el programa d'aprenentatge anterior hem vist que per canviar el color de farciment d'un objecte l'havíem de seleccionar i desplegar la *Paleta de colors* des de l'*Inspector de propietats*.



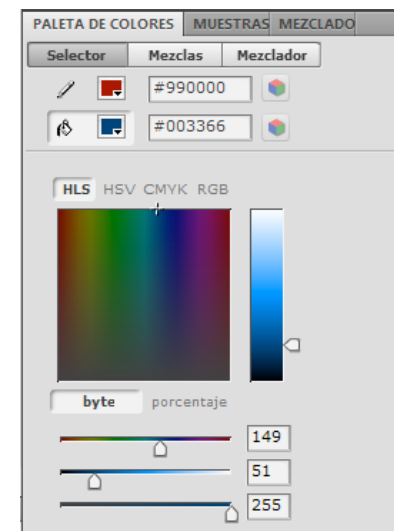
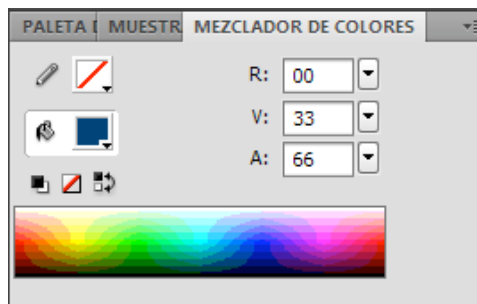
Fixem-nos que aquesta *Paleta de colors* també la podem desplegar des de la barra d'eines o des dels panells *Mezclador de colors* i *Paletas de colors*.

Fer servir un sistema o un altre per a canviar el color de farciment d'un objecte només depèn de la comoditat que ens porti cada procés, ja que la funció que fan és la mateixa.

Per obrir el panell *Mezclador de colors* o la *Paleta de colors* farem servir les opcions:

**Ventana > Mezclador de colors**

**Ventana > Otros > Paleta de colors**



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 23

El pas següent serà col·locar els altres dos rectangles a la mida que vulguem.

Per fer-ho, els seleccionarem i utilitzarem les eines de transformació que vam veure en el primer programa d'aprenentatge.

Obrirem el panell *Alinear*.

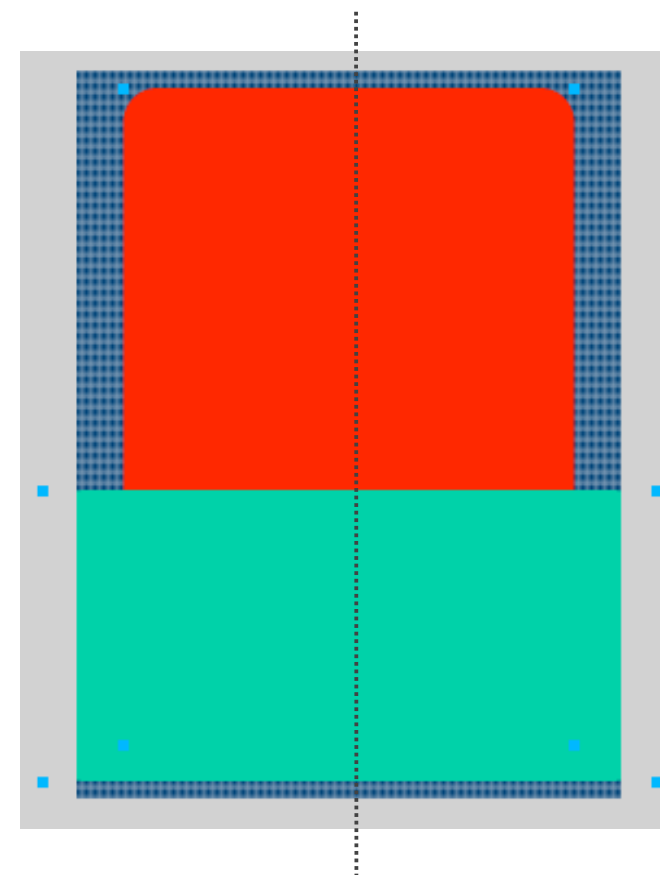
**Ventana > Alinear**

Aquest panell ens permet alinear i distribuir verticalment o horitzontalment tots els objectes seleccionats.

Amb els dos rectangles superiors seleccionats, clicarem a la icona **Alinear centro vertical** del panell *Alinear*.

D'aquesta manera, els eixos verticals dels dos rectangles se centraran.

Quan tinguem l'opció *Con el Lienzo* marcada, utilitzarem el rectangle que forma el llenç com si fos un altre objecte que s'hagués d'alinejar. D'aquesta manera, no solament alinearem els rectangles entre ells, sinó que també els alinearem respecte del document.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

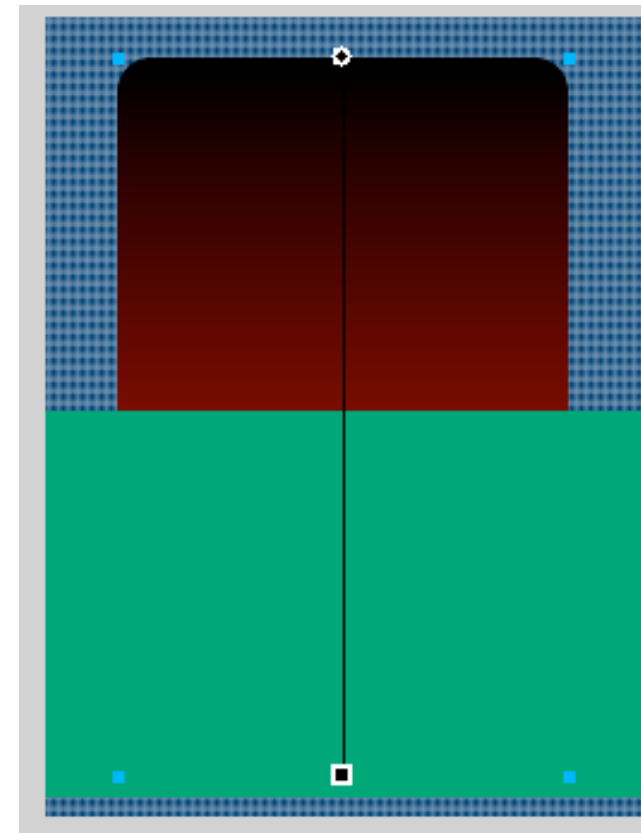
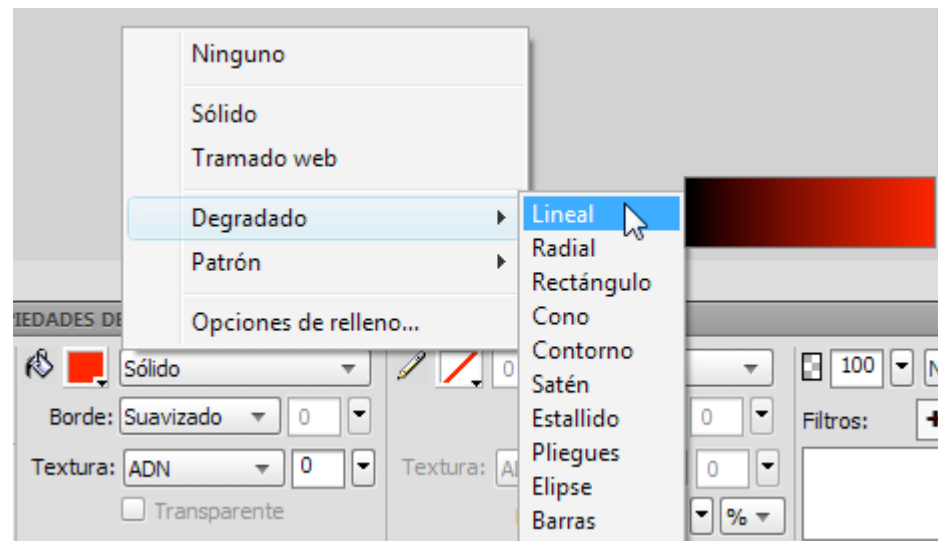
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 23

Ara seleccionarem el rectangle que ens farà de fons d'il·lustració.

Per aconseguir un efecte de fons més bo farem servir un color degradat.

Seleccionarem l'opció de farciment de degradat des de l'*Inspector de propietades*.

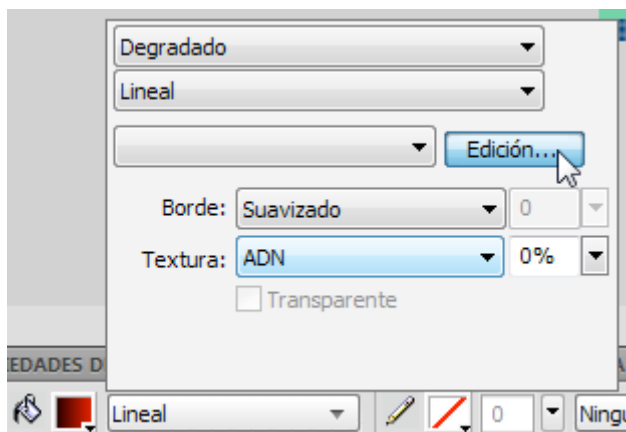
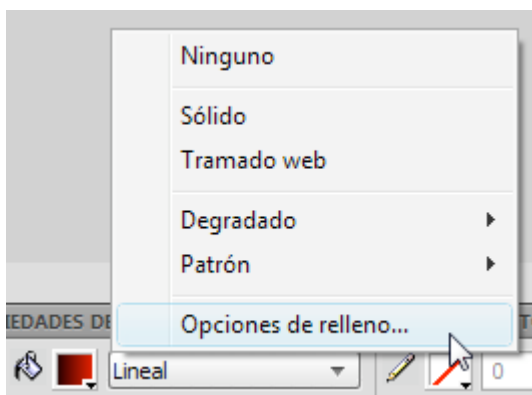
Tal com podem observar, en el menú que es desplega hi ha diversos tipus de degradats: lineals, radials, el·líptics, rectangulars, etc. Per crear l'efecte de cel nosaltres farem servir el degradat lineal.



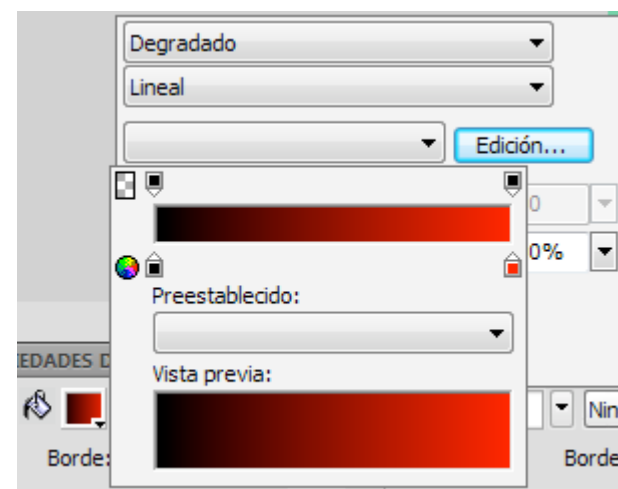
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 23

Una vegada aplicat el degradat, el modificarem per aplicar-hi els colors que vulguem. Per fer-ho, cal que seleccionem l'opció **Edición**, dins les **Opciones de relleno**.

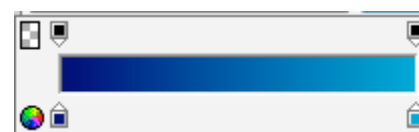


Quan activem aquesta opció veurem els colors que conformen aquest degradat. Les dues fletxes indiquen els colors que l'integren.



Si cliquem damunt les fletxes, podem seleccionar altres colors.

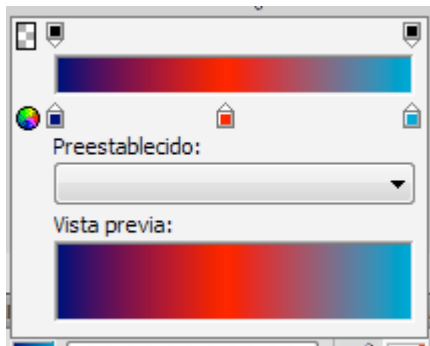
Nosaltres seleccionarem un degradat que vagi d'un blau fosc a un blau clar.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 23

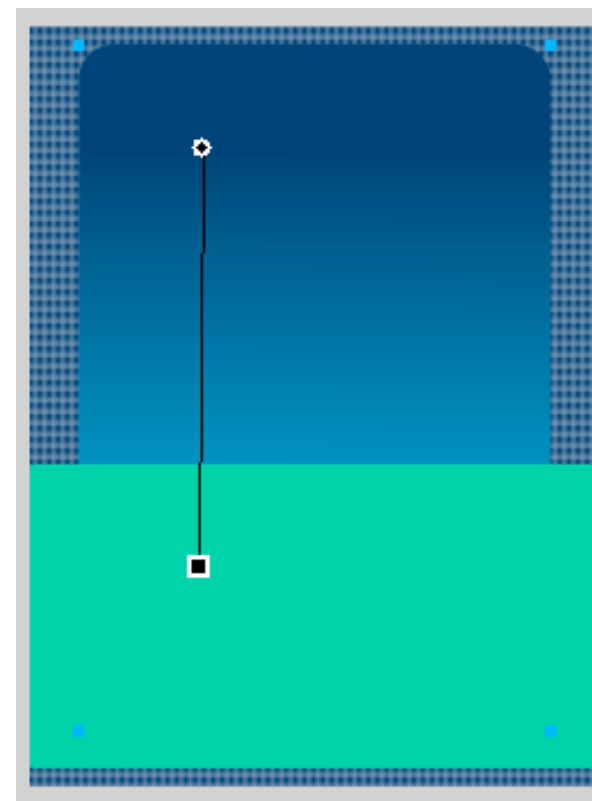
**Nota:** Un degradat no ha d'estar format únicament per dos colors. És possible afegir-hi tants colors com es vulgui. Només hem de clicar a la zona de sota la barra de color. També podem fer córrer les fletxes per modificar la icona de les transicions entre colors.



Ara el color del cel és adequat, però pot ser que en una altra ocasió ens interressi modificar l'orientació del degradat. Per exemple, que vulguem que el degradat sigui horitzontal en lloc de vertical. Una solució senzilla seria fer girar el rectangle 90° amb les eines de transformació, però després hauríem de tornar a escalar el rectangle per deixar-lo en la mateixa posició. La solució correcta és fer girar només el degradat, sense modificar el rectangle.

Fixem-nos que en tenir seleccionat el rectangle amb el degradat, a dins apareix una línia amb dos punts.

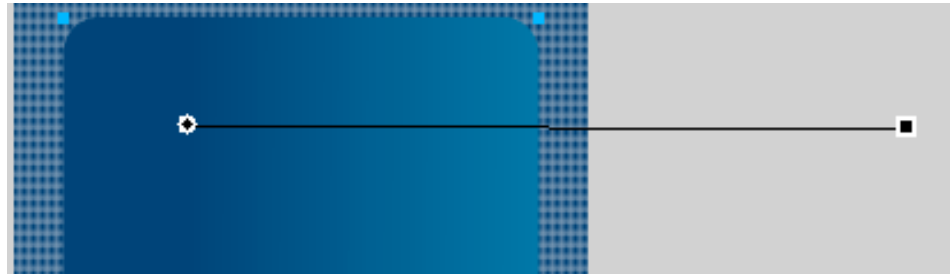
Aquesta línia indica l'orientació del degradat. Podem seleccionar aquests punts i moure'ls per canviar l'aspecte del degradat.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 23

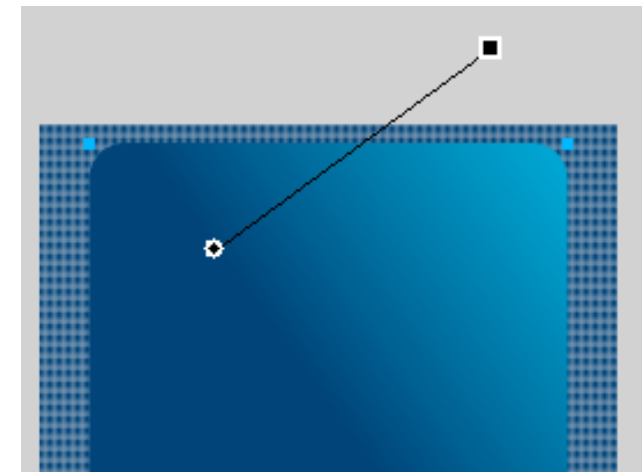
Si seleccionem el punt rodó, arrossegarem tot el degradat. El degradat va des del punt rodó fins al punt quadrat. En la imatge veiem que podem deixar una part del degradat fora de l'objecte.



Si seleccionem el punt rodó, modificarem la llargada del degradat. Si fem la línia més curta, reduïrem el tros mitjançant el qual es passa d'un color a un altre.



Si fem seleccionar des d'un punt intermedi de la línia, canviarem l'angle del degradat.



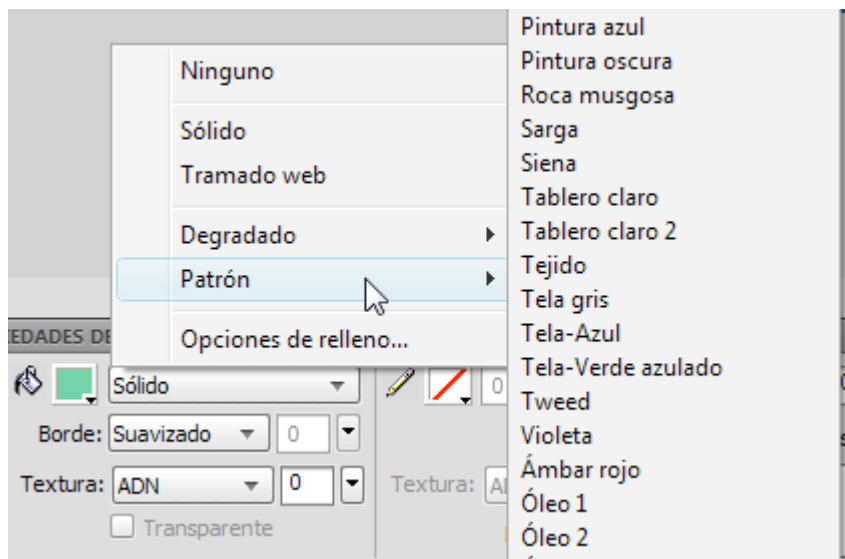
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 23

Per al tercer rectangle, el de terra, farem servir un patró.

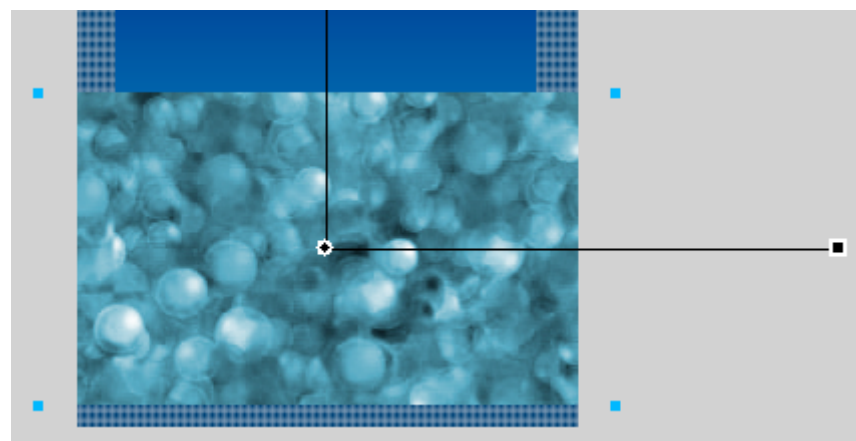
Un patró és una petita imatge de mapa de bits que s'utilitza per a farcir una figura.

Per defecte, el Fireworks té una sèrie de motius, que són en el menú desplegable *Patrón*. Seleccionarem un *Patrón* en forma de *Burbujas*.



Una vegada aplicat el patró, en podem modificar l'orientació de la mateixa manera que n'hem modificat el degradat, estirant els agafadors que apareixen quan seleccionem l'objecte amb el punter.

Encara que el Fireworks té una sèrie de patrons per defecte, podem importar i aplicar com a patró qualsevol imatge en format PNG, GIF, JPG, BMP o TIF que tinguem en el disc dur. Per fer-ho, hem de seleccionar l'opció *Otras* de la part inferior de la llista del menú desplegable *Patrón*. D'aquesta manera, podem seleccionar l'arxiu d'imatge corresponent.





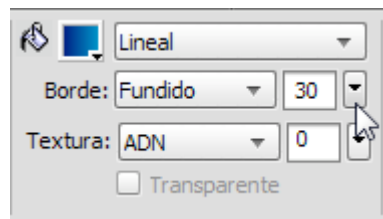
Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 23

L'últim pas que farem en la creació del fons de la il·lustració serà un efecte de vora difuminada en els dos rectangles que es troben en primer pla.

L'efecte de vora difuminada és una propietat dels traços vectorials que permet fer el Fireworks.

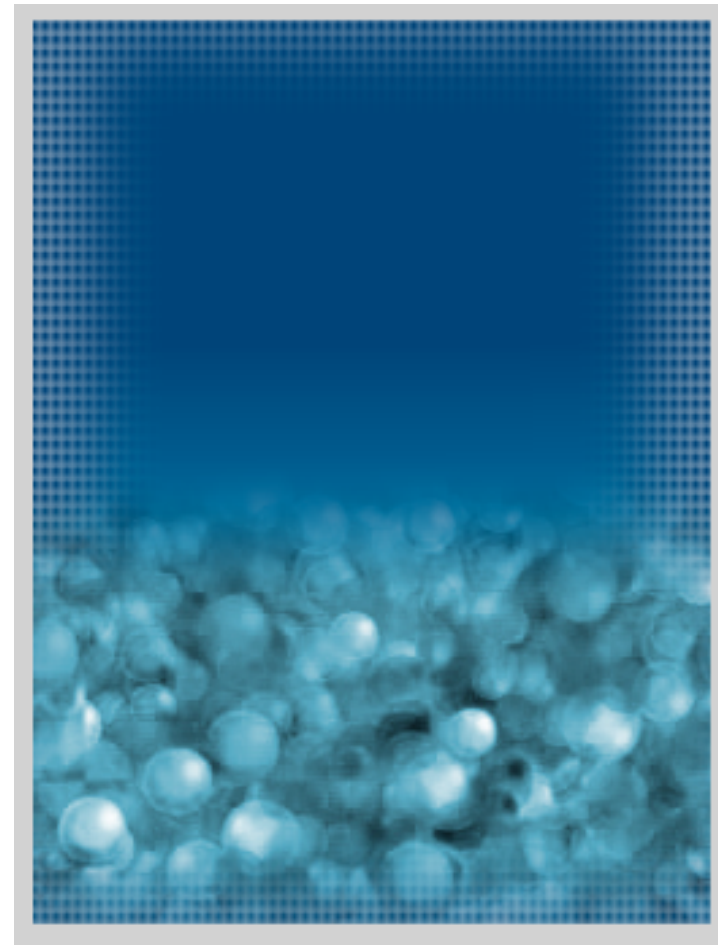
Aquesta propietat és en l'*Inspector de propietades*.



Seleccionarem el rectangle del degradat i hi donarem la propietat de *borde fundido* amb un valor de 30 píxels per al gruix del *fundido*.

Aquest procés l'aplicarem al tercer rectangle.

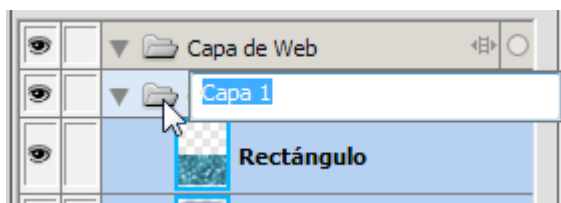
### Resultat



## Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

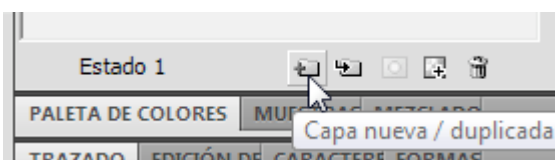
### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 23

Ara tenim tots els elements que formen el fons de la il·lustració. Tots aquests elements els hem creat dins la mateixa capa, **Capa 1**, ja que formen el fons de la il·lustració. Canviarem el nom de la capa per **"Fondo"**. Per fer-ho, clicarem a la icona de carpeta en el panell *Capas*.



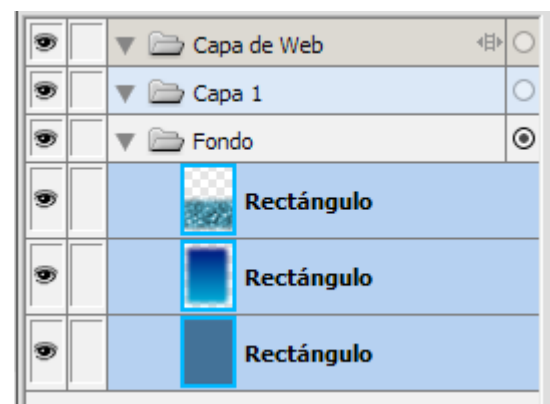
Seguirem el procés de creació de la il·lustració generant una altra capa en què col·locarem els elements següents.

Per a afegir una capa nova en el panell *Capas*, farem servir la icona de *Capa nueva* que apareix en la part inferior del panell.



Si ara observem el panell *Capas*, veurem que conté una capa nova.

Observem que la capa nova s'anomena **"Capa 1"**, malgrat ser la segona capa que conté el document. Això és degut al sistema de nomenament automàtic del programa.

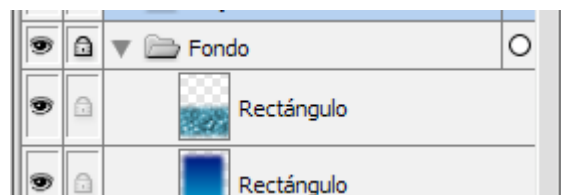
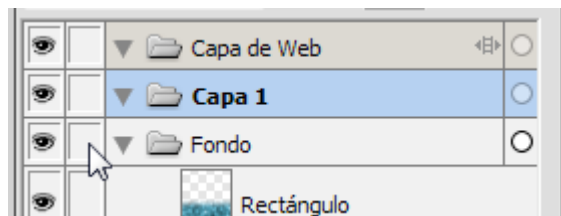


Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

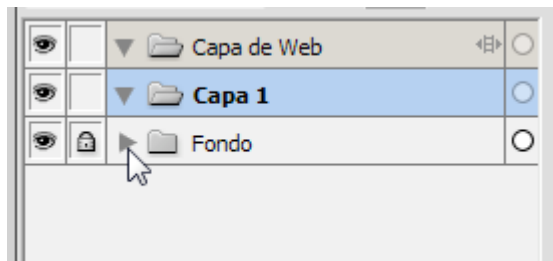
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 23

Com que continuarem treballant en la capa nova, ens convé bloquejar la capa *Fondo* per a no modificar, per error, cap element dels que conté.

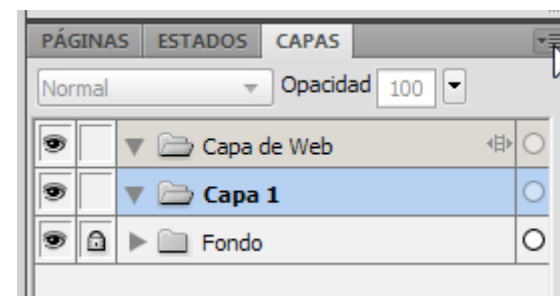
Bloquejarem la capa clicant a l'espai que hi ha en la tercera columna del panell *Capas*.



Si cliquem a la icona de *Flecha* podem contraure o expandir el contingut de la capa. Com que la capa *Fondo* ja la tenim bloquejada i no hi continuarem treballant, la tancarem.



Una opció molt útil que permet fer el Fireworks és la d'*Editar sólo una capa*. Aquesta opció la trobem en el menú d'opcions del panell *Capas*.



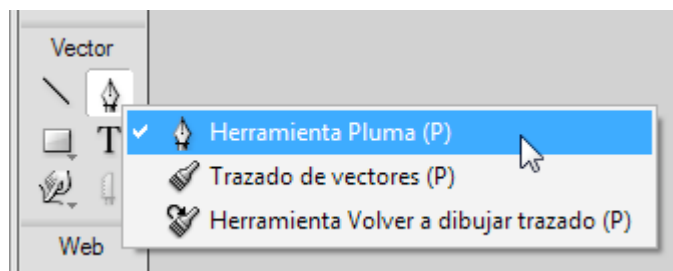
Si tenim aquesta opció activada només podrem seleccionar en el llenç els objectes que conté la capa seleccionada. És útil activar aquesta opció quan treballem amb documents que contenen molts objectes en l'àrea de treball, ja que podem controlar més bé els objectes que seleccionem amb el punter.

Fixem-nos que la capa que tenim seleccionada és la que apareix marcada amb color blau i amb una icona de llapis en la segona columna.

Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 23

Crearem el següent element gràfic. Per fer-ho, utilitzarem l'eina *Pluma*.



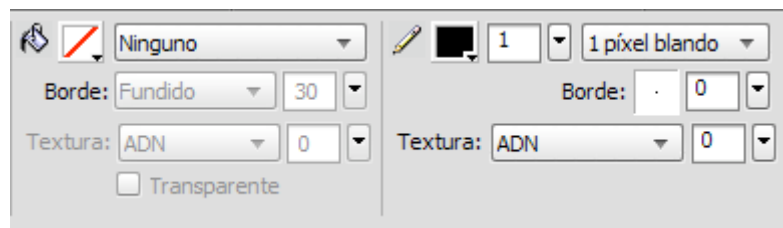
Tal com hem vist en generar elements amb les eines bàsiques, els traços es formen a partir de la unió de punts. Amb la *Pluma* indiquem els punts que volem unir per aconseguir el traç.

L'eina *Pluma* no només connecta els punts mitjançant línies rectes, sinó que permet dibuixar amb les anomenades corbes de Bézier. Es tracta de segments corbs de derivació matemàtica. Cada punt determina si les corbes adjacents són línies rectes o corbes.

Programes d'edició vectorial com l'Illustrator es basen en aquest tipus de sistema de dibuix.

Ens fixarem que l'eina tingui les propietats de farciment següents:

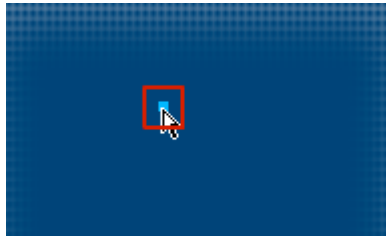
- Categoria de farciment: *sólido*
- Categoria de traç: *1 píxel blando*
- Mida de ploma: 1
- Textura: 0%



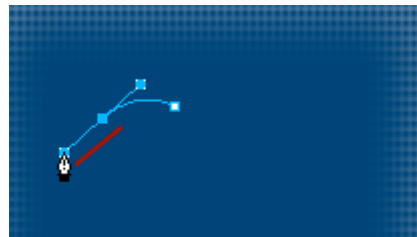
## Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 23

Amb la *Pluma* seleccionada clicarem damunt el llenç per crear el primer punt del traç.



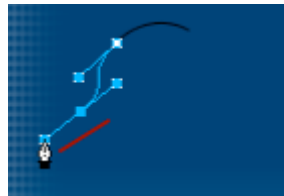
Ara clicarem al lloc on vulguem situar el segon punt. Però aquesta vegada, sense deixar de prémer el botó, arrossegarem el ratolí.



Veiem que tots dos punts queden units per una línia.

Per controlar la corba hem de moure el ratolí mentre mantenim el botó premut. D'aquesta manera, es mostren els agafadors que donen forma a la corba.

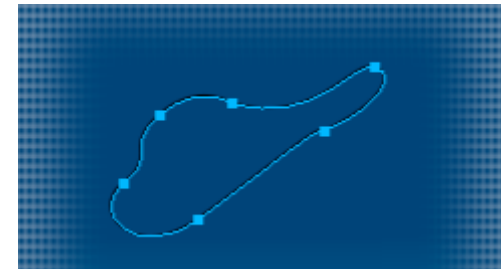
Tal com podem observar, com més estirem els agafadors més corb és el traç que hi ha entre els dos punts.



Hi anirem afegint punts fins a dibuixar una forma similar a la de la imatge.

Per crear el traçat, clicarem al primer punt i així aconseguirem tancar la figura.

**Resultat:**

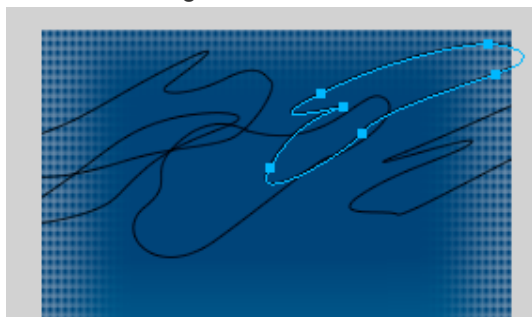


## Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 23

De la mateixa manera que hem creat el primer element, en crearem uns quants més.

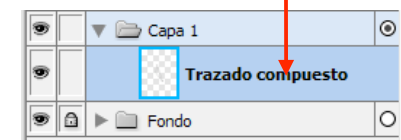
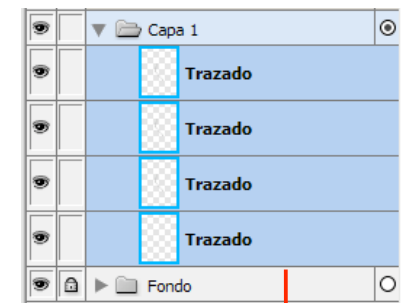
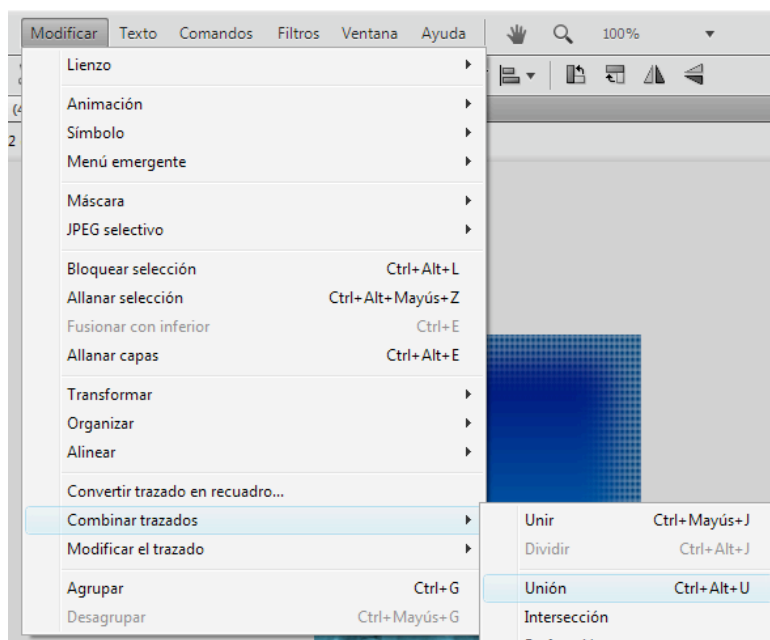
A l'hora de crear-los només hem de tenir en compte que, en el traç, hi pot haver algun tram en què aquests elements es superposin. Aproximadament, tal com es veu en la imatge.



Com la majoria de programes vectorials, el Fireworks permet combinar grups d'objectes vectorials per crear una forma complexa a partir d'un conjunt de formes més simples.

En el menú *Modificar > Combinar trazados* veiem les possibilitats de combinació d'objectes vectorials que el Fireworks permet fer.

En el nostre cas, seleccionarem les tres formes vectorials creades amb la *Pluma* i les unirem en una única forma mitjançant l'opció *Unión*.

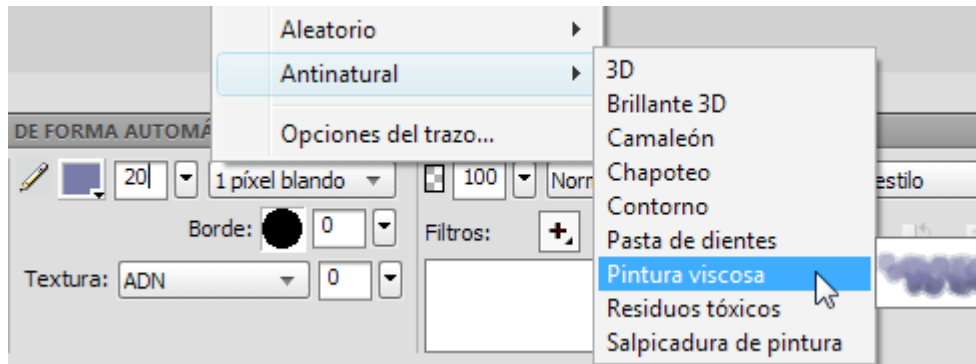


Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

**Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 19 de 23**

Ara definirem les opcions del traç.

Si despleguem el menú *Categoría de trazo* en l'*Inspector de propiedades* veurem tots els tipus de traç de què disposa el Fireworks.

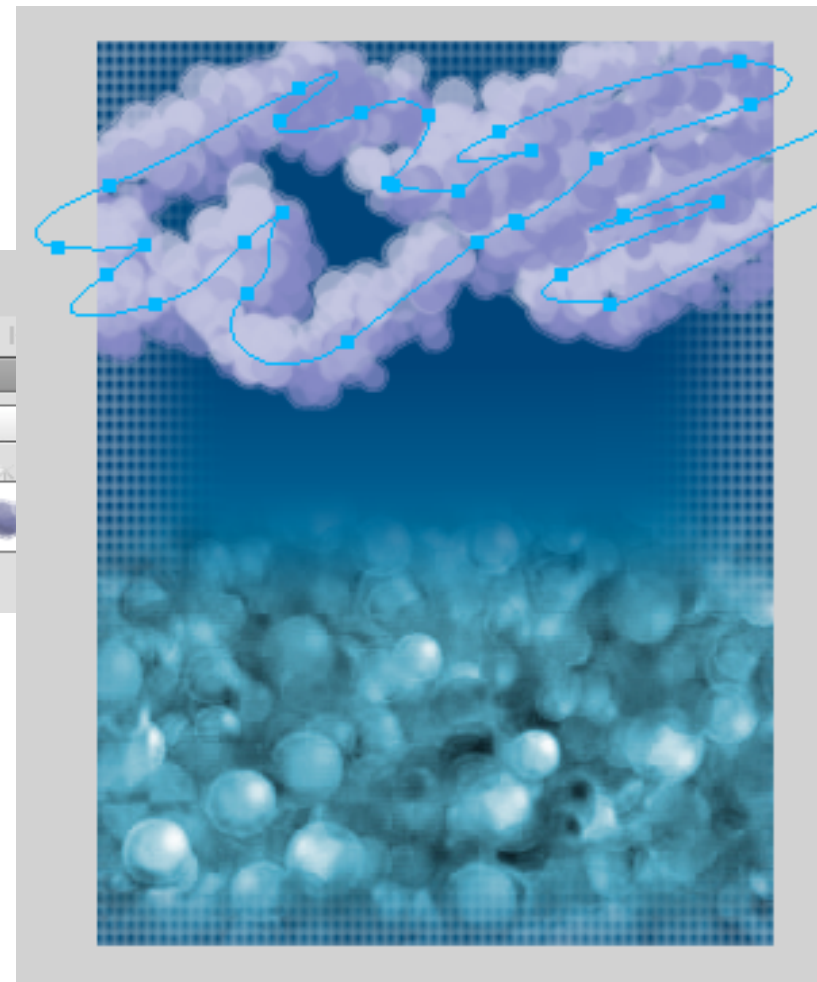


Nosaltres seleccionarem el traç ***Antinatural > Pintura viscosa***.

Hi donarem una grossària de traç de 20 punts.

Una mida de vora de 30 punts.

Finalment, hi aplicarem un color lila.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

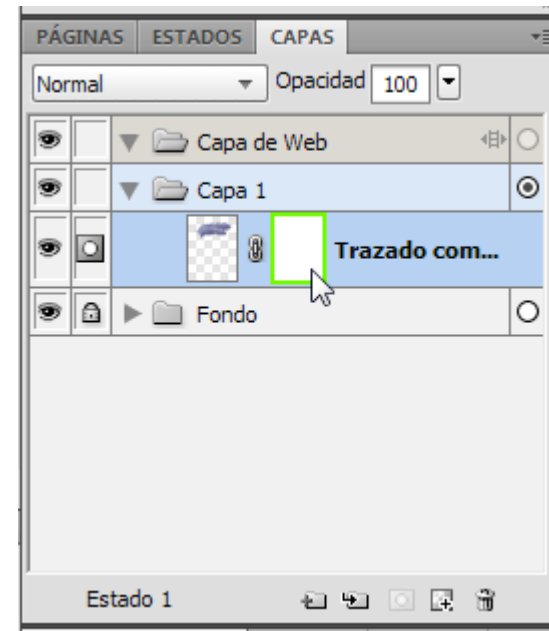
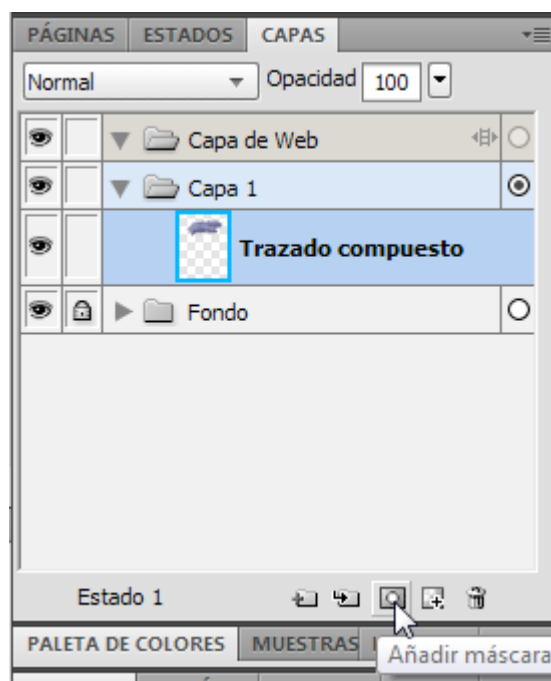
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 20 de 23

Ara hem de solucionar el problema que tenim amb el traç que sobresurt del dibuix. Per a solucionar-lo, farem servir una màscara.

Una màscara és un objecte que crea un retall en un altre objecte. Amb les màscares es poden perfilar objectes o imatges. També es poden crear efectes de transparència i degradats.

S'ha de tenir en compte que les màscares només fan transparent la part de l'objecte que sobra, però no l'eliminen. És a dir, en qualsevol moment podem eliminar la màscara i recuperar l'objecte original.

Per afegir una màscara al traç el seleccionarem en el panell *Capas* i clicarem a la icona *Añadir máscara*, que està situada en la part baixa del panell.





Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 21 de 23

En la màscara podem dibuixar amb qualsevol eina de dibuix.

En les màscares només es fa servir una paleta *Escala de grises*. En les màscares, els colors negres donen transparència a l'objecte. És a dir, tot el que pintem de color negre en la màscara serà transparent en l'àrea de treball, mentre que la zona blanca en la màscara farà que la imatge sigui visible en l'àrea de treball. D'aquesta manera, els tons grisos atribuiran diferents graus de transparència a la imatge.

En el nostre cas ens interessa que la zona visible del traç sigui la zona que queda dins el rectangle de fons degradat. Per fer-ho, dibuixarem en la màscara un rectangle negre en la mateixa posició i de la mateixa mida que el que hem dibuixat anteriorment.

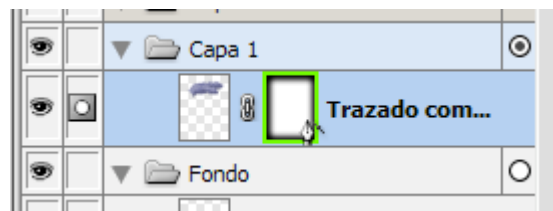
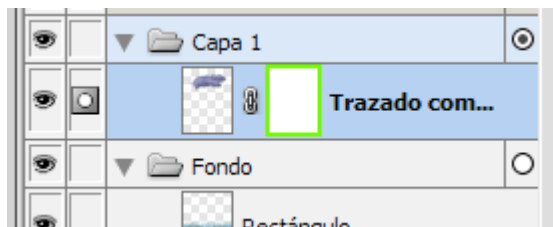
Primer seleccionarem el rectangle en el panell *Capas*.

Una vegada seleccionat, el copiarem en la memòria de l'ordinador mitjançant l'opció:

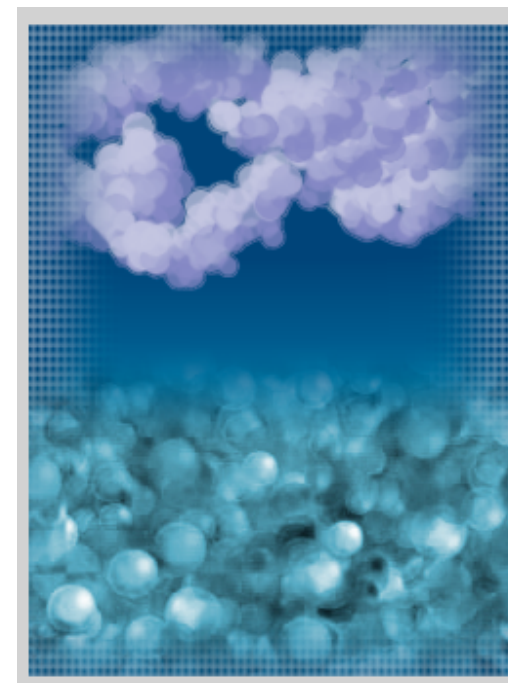
**Edició > Copiar**

Ara seleccionarem la màscara del traç i enganxarem el cercle que hem copiat mitjançant l'opció:

**Edició > Pegar**



Ara veiem que la màscara conté el rectangle i fa que només sigui visible la zona de traç que hi coincideix.



**Nota:** Haurem de desbloquejar la capa.

Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

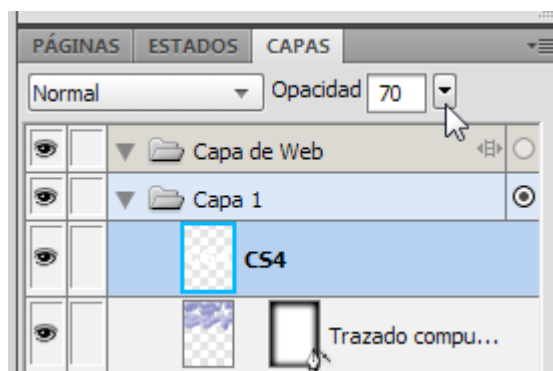
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 22 de 23

L'últim element que col·locarem en la il·lustració serà un objecte de text amb el text "CS4".



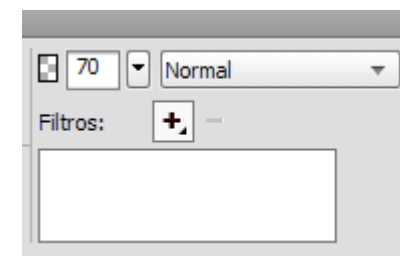
L'últim pas que farem en la il·lustració consistirà a donar una mica de transparència al número.

Per variar l'opacitat d'un objecte indicarem un percentatge determinat en el panell *Capas*.



També és possible variar la interacció de colors de dos o més objectes superposats mitjançant els modes de mescla. Els modes de mescla manipulen els valors de color dels objectes superposats i controlen els efectes d'opacitat.

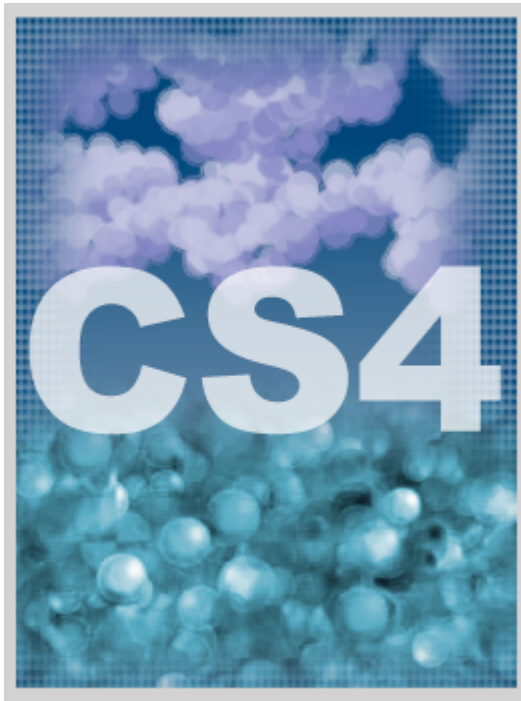
**Nota:** Els valors d'opacitat i la interacció de colors també són en l'*Inspector de propiedades*.



Programa d'aprenentatge 2. Creació d'una il·lustració

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 23 de 23

Ara la il·lustració ja està acabada.



En el transcurs d'aquesta pràctica hem vist els diferents tipus de farciment i de traços de què disposa el programa. També hem après a fer servir el panell *Capas* i a combinar-lo amb diferents elements per a generar un objecte més complex.

La pràctica que l'estudiant ha de fer per acabar el programa d'aprenentatge consisteix a crear una il·lustració d'un paisatge que contingui el major nombre possible de passos estudiats (múltiples capes, elements agrupats, formes automàtiques, corbes de Bézier, diferents tipus de farciment i traç, opacitats, màscares).

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 36

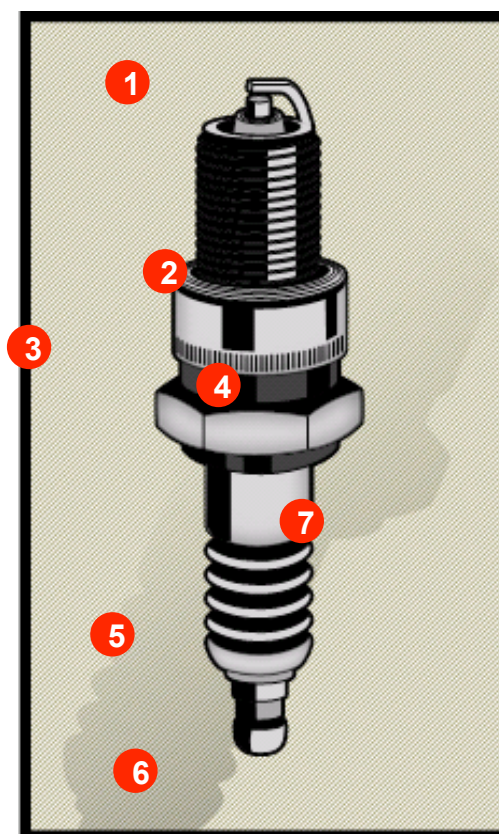
Il·lustració feta amb l'Adobe Illustrator CS3

En aquest programa d'aprenentatge veurem el procés de treballar conjuntament amb diversos programes de dibuix.

Tal com hem vist en els programes d'aprenentatge anteriors, el Fireworks disposa d'unes eines de treball vectorial molt bones, però això no vol dir que sigui l'únic programa de dibuix d'aquest tipus.

És molt probable que en el transcurs d'un projecte professional necessitem treballar amb el Fireworks amb documents creats amb altres programes de dibuix.

Imaginem-nos que ens arriba una il·lustració que ha estat feta amb l'**Adobe Illustrator CS4**. Per fer-la s'han utilitzat les eines vectorials de l'Illustrator (traços, farciments sòlids, farciments degradats, trames, màscares, elements agrupats, capes, etc.). Ara necessitem passar tota aquesta feina al Fireworks per a continuar el projecte.



- 1 Trames de farciment
- 2 Grossària de traç
- 3 Traç
- 4 Grups
- 5 Màscara
- 6 Degradats
- 7 Efectes d'ombra

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 36

El primer pas és crear un document nou.

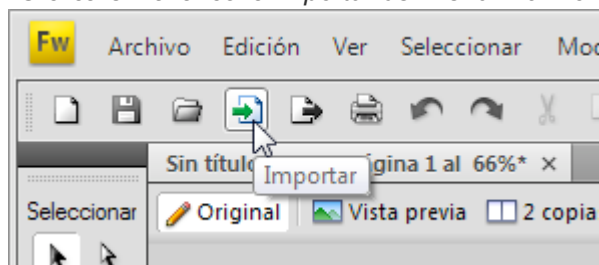
Hi aplicarem els paràmetres següents:

- Alçada: 600 píxels
- Amplada: 360 píxels
- Resolució: 72 ppp
- Color llenç: blanc

Per a importar l'arxiu farem servir l'opció:

**Archivo > Importar**

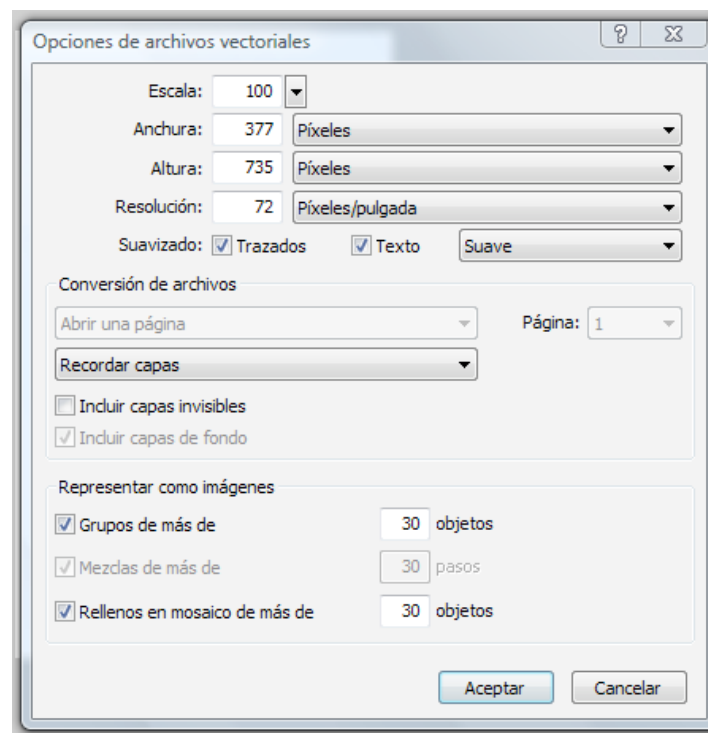
O clicarem a la icona *Importar* del menú *Archivo*.



Aquesta acció obrirà la finestra de selecció d'arxiu, en què escollirem l'arxiu:

- "Il·lustración.ai"

Quan importem un arxiu vectorial s'obre el quadre de diàleg *Opciones de archivos vectoriales*.

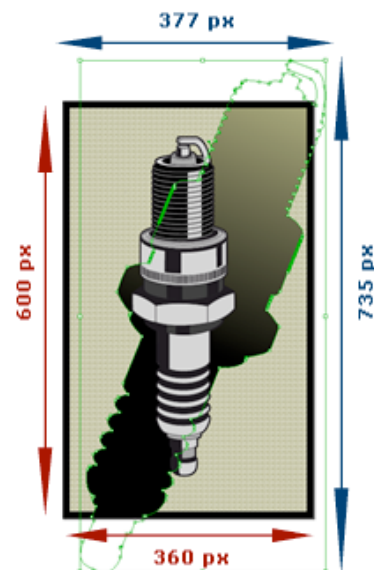


Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 36

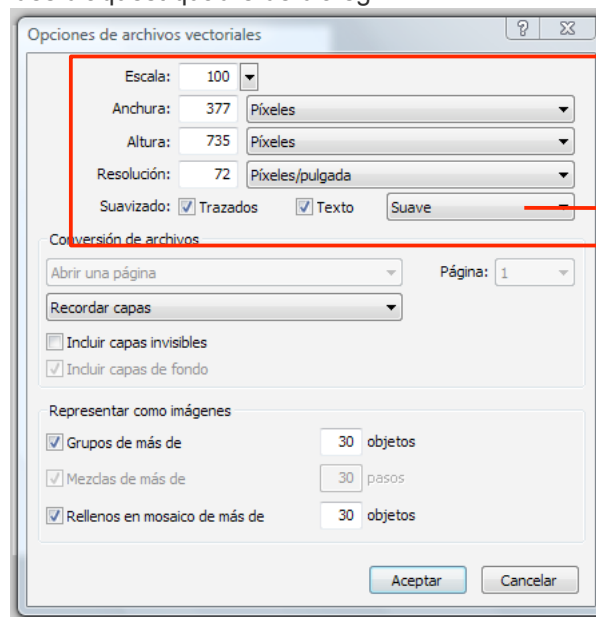
Vegem pas a pas aquest quatre de diàleg.

Els valors d'escala, amplada, alçada i resolució són els valors del conjunt d'elements que importarem. Podem comprovar que les mides són diferents de les del document que hem creat amb el Fireworks. Això és degut a la zona d'imatge oculta de la màscara.



A l'hora de treballar amb diversos programes és important que siguem conscients del format final que volem crear. Per això, en crear la il·lustració amb l'Illustrator, s'ha treballat amb un document que tenia les mateixes proporcions que el del Fireworks.

Si no fos així, podríem ajustar les proporcions del document que hem d'importar al document de treball des d'aquest quadre de diàleg.



**Nota:**

**Suavització:** Aquesta opció fa que les vores dels objectes vectorials es suavitzin per evitar vores dentades.

**Text:** Aquí podem escollir diverses opcions de suavització que podem aplicar al text. Segons la mida del text que es faci servir serà més adequat escollir una opció o una altra.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 36

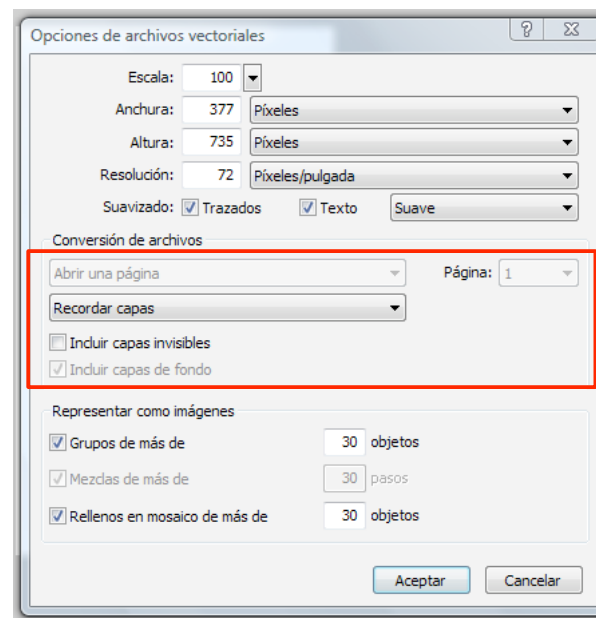
L'opció **Conversión de archivos** ens indica com s'han d'importar arxius que contenen diverses pàgines en cas que siguin documents antics del **Freehand** o el **Corel**. Es pot escollir obrir una pàgina indicant-ne el número o important les pàgines com a estats del Fireworks per, després, crear animacions.

En el nostre cas, com que el nostre document Illustrator només té una pàgina, només tindrem l'opció **Abrir una página** amb el número "1" marcat.

Pel que fa a les capes dels documents, es pot seleccionar **Ignorar capas**, que prescindeix de les capes que conté el document i importa tots els objectes en una única capa. L'opció **Recordar capas** importa els objectes mantenint l'estructura de capes amb què es va crear el document.

**Convertir capas** converteix cada capa del document Illustrator en un estat diferent per poder-les animar posteriorment.

Seleccionarem l'opció **Recordar capas** i deixarem desseleccionades les altres dues opcions.



### Nota:

**Incluir capas invisibles:** Importa les capes que estiguessin desactivades en el moment de guardar el document vectorial.

**Incluir capas de fondo:** Importa la capa de fons del document. Si aquesta opció no se selecciona, la capa de fons del document s'ignora.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 36

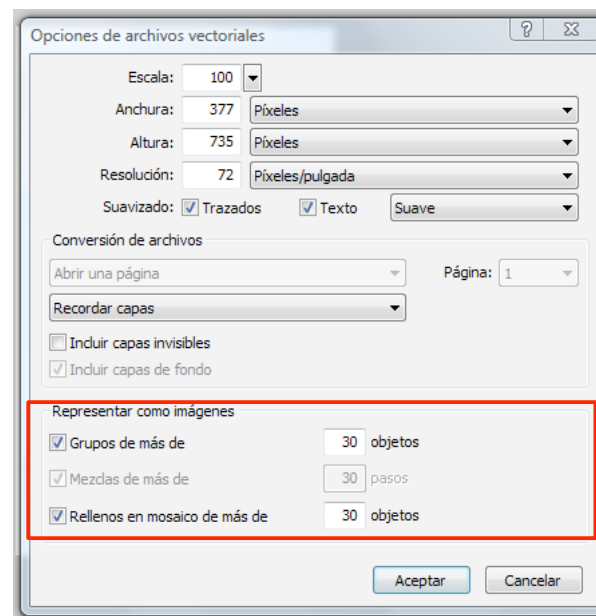
L'última opció és la de **Representar como imágenes**. Amb aquesta opció podem indicar al Fireworks que converteixi en una única imatge de mapa de bits els grups que estan formats per molts elements vectorials per estalviar memòria i temps de procés. Només cal especificar-hi el nombre màxim d'objectes que pot tenir un grup abans de convertir-lo en una única imatge de mapa de bits.

Com que en el nostre cas no ens interessa transformar cap part de la il·lustració en mapa de bits, seleccionarem totes tres opcions.

Recordem els valors que hi hauríem d'haver introduït:

- 100 en la casella *Escala*.
- Seleccionar l'opció *Suavizado*.
- Seleccionar *Texto suave*.
- Seleccionar *Abrir una página*.
- Seleccionar *Recordar capas*.
- Seleccionar *Incluir capa de fondo*.
- Deseleccionar les opcions *Representar como imágenes*.

Clicarem a **Aceptar** per importar el document.





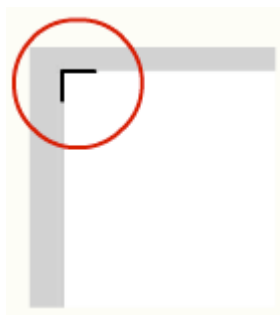
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 36

Després de prémer el botó *Aceptar* apareix el cursor d'*Importar*. Veiem que és com el cantó d'un marc. Ens indica el cantó superior dret del document que s'ha d'importar.

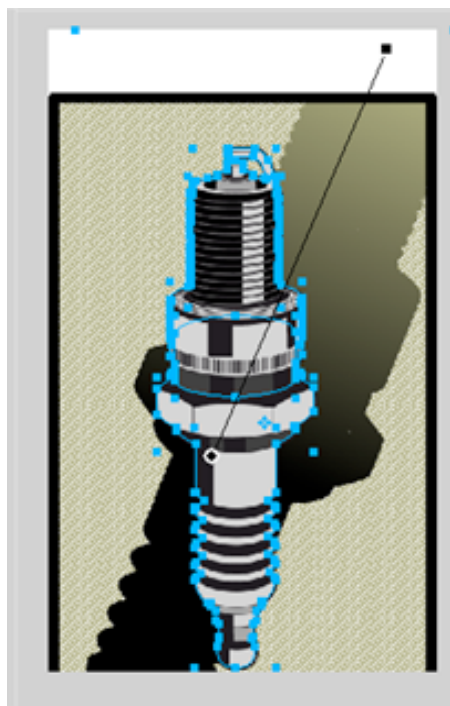
Seleccionarem el cantó superior dret del nostre document.

Hem de fer un sol clic a l'hora de seleccionar el punt, ja que si hi cliquem i l'arrosseguem podem canviar l'escala del document que importem.

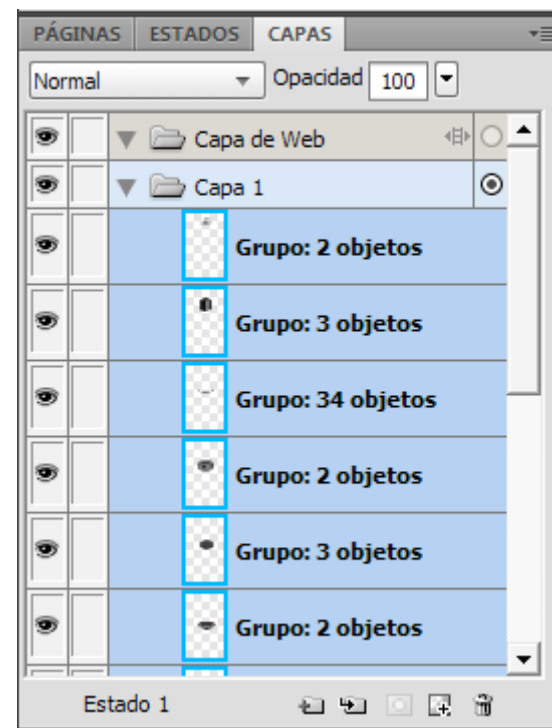


Veiem que ja tenim la il·lustració col·locada dins el nostre document i que queda col·locada a partir de la zona en què comença el contingut (l'interior de la màscara inclòs).

Haurem de centrar la imatge en el document.



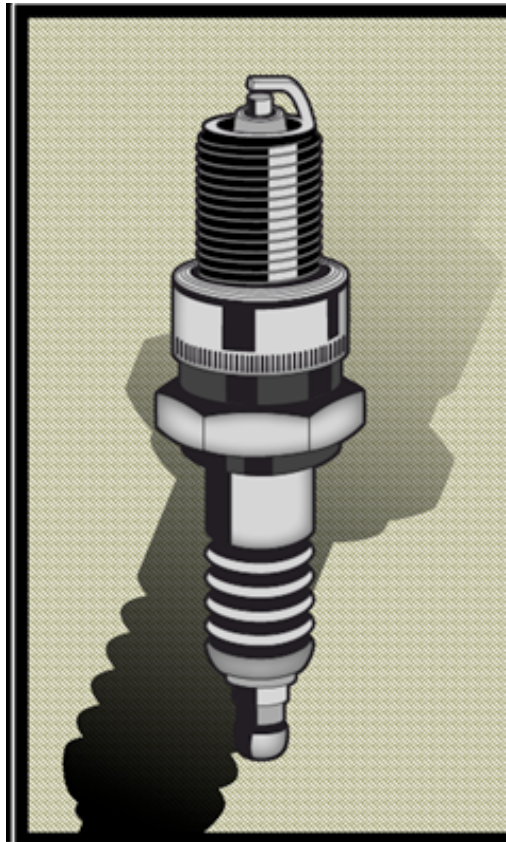
Si ens fixem en el panell *Capas* veurem que tenim tots els elements que formen la il·lustració separats i distribuïts en capes.



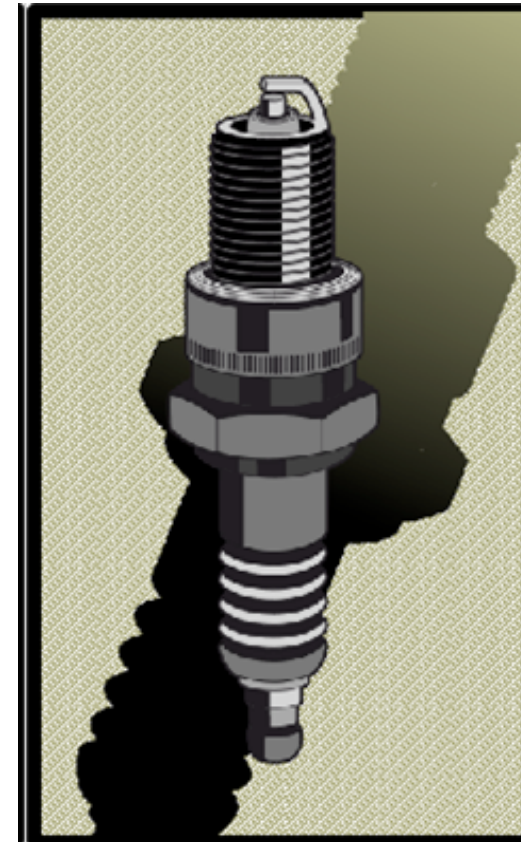
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 36

Ara fixem-nos en la imatge que tenim en el Fireworks i en la imatge que teníem en l'Illustrator. Podem observar que hi ha propietats del document de l'Illustrator que no s'han importat correctament. És el cas dels efectes d'ombra que hi havíem aplicat i del degradat de l'ombra de fons.



*Documento Illustrator*



*Documento Fireworks*

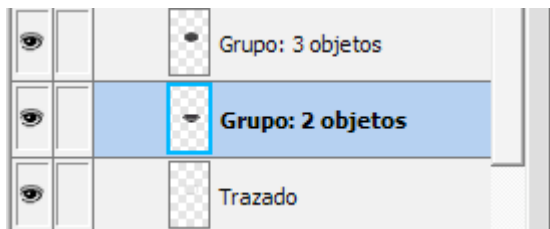
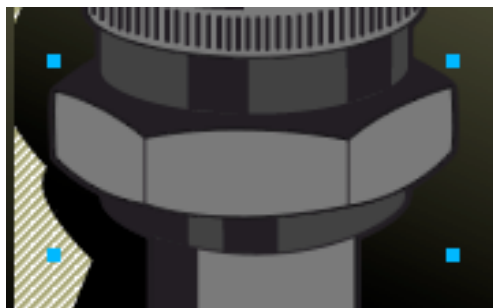
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 36

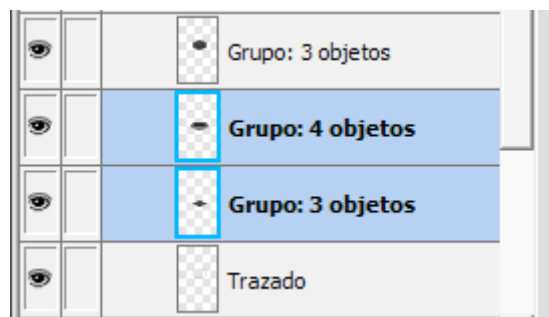
Vegem diferents parts de la il·lustració.

Si seleccionem la il·lustració de la bugia, podem comprovar que està formada per un grup d'elements.

El Fireworks reconeix perfectament els grups d'elements que té el document Illustrator.



Podem desagrupar aquest grup per comprovar que disposem de tots els elements, com si els haguéssim agrupat des del Fireworks.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 36

Visualment ja ens devem haver adonat que hi ha diferències en la imatge importada. Concretament, en l'efecte d'ombra que s'ha afegit en l'Illustrator.

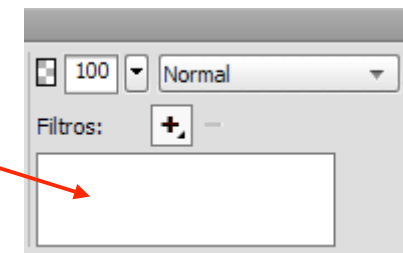
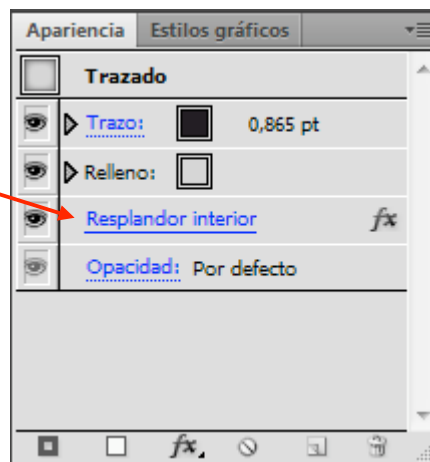
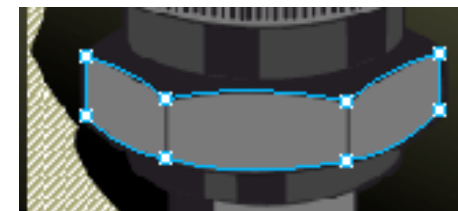
Si seleccionem el gràfic de color gris amb l'eina de subselecció, veurem que el gràfic no té cap efecte assignat, malgrat haver-hi assignat en l'Illustrator el filtre de *Resplandor interior*.

Comprovem que el sistema d'efectes per a formes vectorials de l'Illustrator no és del tot compatible amb el Fireworks.

Document Illustrator



Document Fireworks



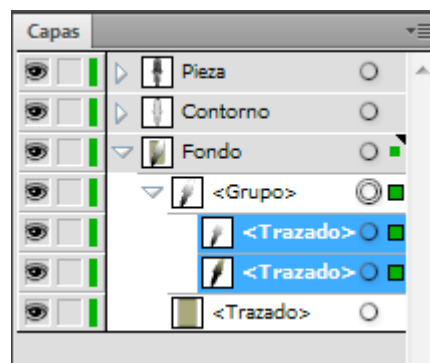
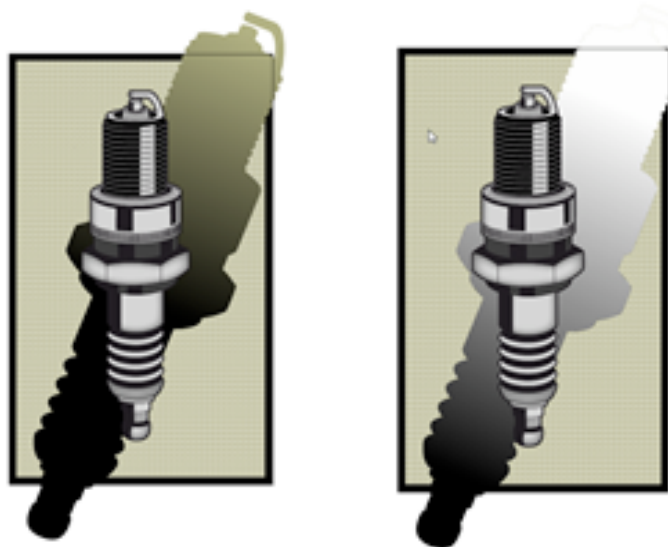
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 36

Si també ens fixem en el contingut de la capa *Fondo*, veurem una altra diferència que hi ha entre la imatge del Fireworks i la imatge que teníem en l'Illustrator.

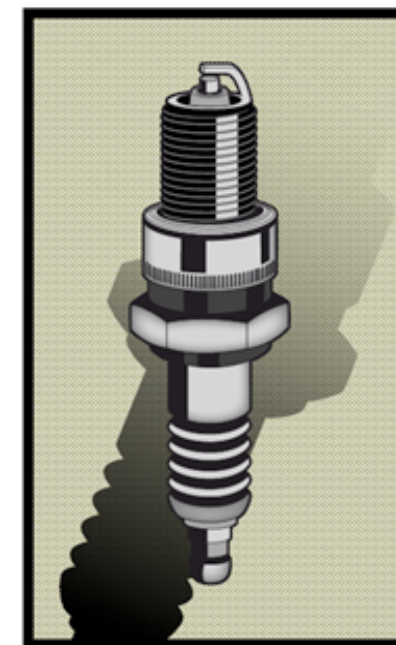
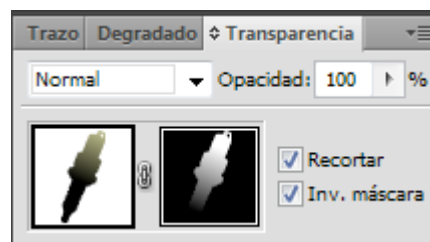
**Primer explicarem els passos que es van seguir per generar aquest fons en l'Illustrator:**

El primer pas va ser dibuixar el gràfic de l'ombra i aplicar-hi un degradat opac. El segon pas va ser duplicar aquest gràfic i aplicar-hi un degradat de negre a blanc.



Finalment, creem un rectangle amb les mateixes dimensions que les del rectangle de fons i generem una màscara de retall perquè el tros de gràfic que sobrepassava les dimensions del fons no es vegi.

Amb els dos gràfics seleccionats, escollim l'opció **Màscara de opacitat** des del panell de *Transparencia*.



## Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 36

Si suavitzem el contingut de la capa *Fondo* en el Fireworks, veurem que el gràfic d'ombra manté la màscara de retall, però ha eliminat la **màscara d'opacitat**.

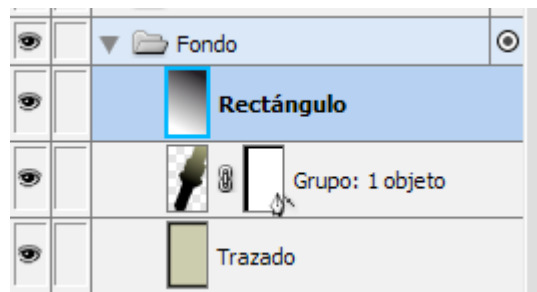
Podem comprovar que les màscares d'opacitat tampoc són compatibles amb el Fireworks.



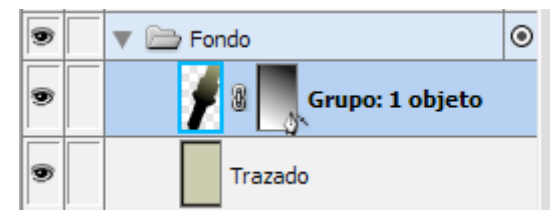
Com podem solucionar aquestes diferències visuals que provoquen les incompatibilitats que hi ha entre el Fireworks i l'Illustrator?

No tenim altre remei que tornar a fer aquests efectes que no s'han importat correctament des del mateix Fireworks.

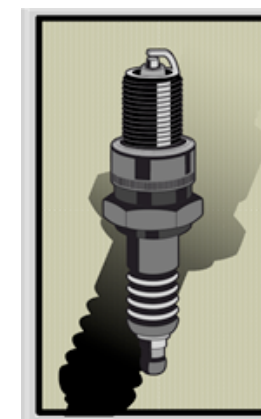
Per solucionar l'opacitat de l'ombra, tornarem a crear la màscara d'opacitat des del Fireworks. Començarem creant un rectangle amb un degradat de negre a blanc.



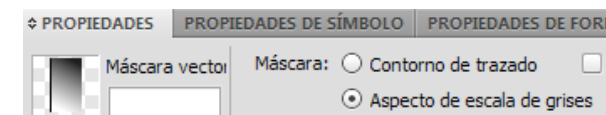
Seleccionarem el degradat i el gràfic d'ombra i els agruparem com a màscara.



Ja tindrem el mateix efecte de gràfic d'ombra que teníem en l'Illustrator.



**Nota:** Ens assegurarem que tenim l'opció de màscara en **Escala de grises**.



## Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 36

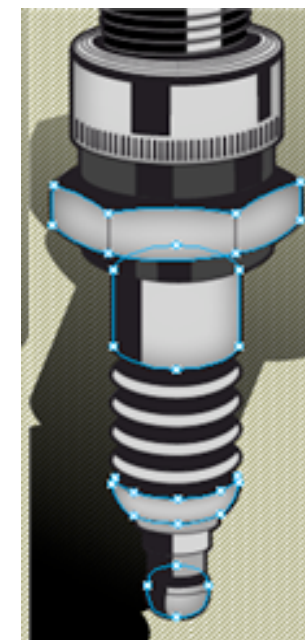
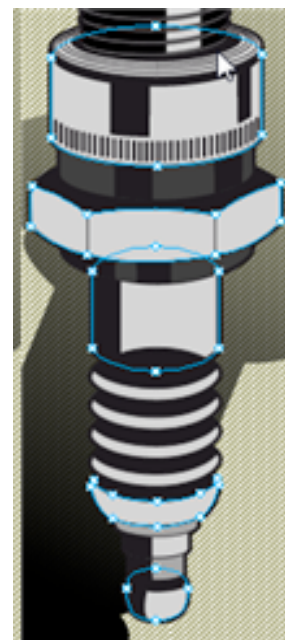
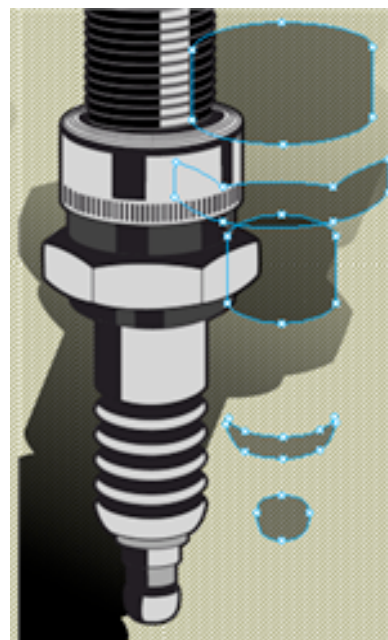
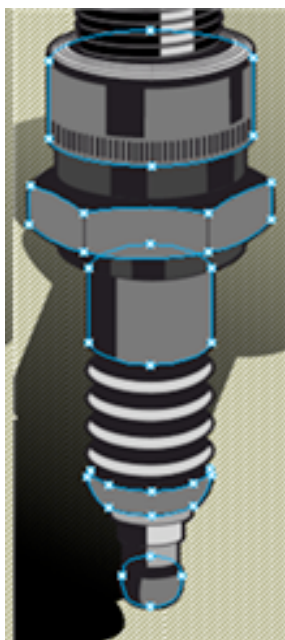
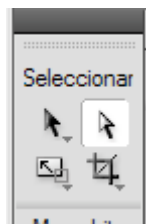
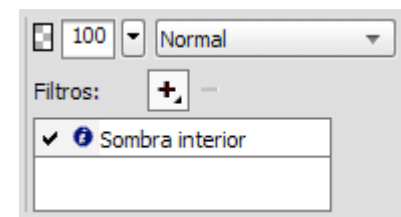
Ara solucionarem l'efecte d'ombra interior que havíem aplicat a la bugia.

Amb l'eina de subselecció seleccionem els gràfics a què havíem aplicat l'efecte d'ombra.

Si desplaçem aquests gràfics, veurem que són gràfics que el Fireworks ha generat arran de la mala compatibilitat amb els efectes de l'Illustrator. Igualment, comprovarem que, en realitat, són gràfics necessaris.

Eliminarem aquests gràfics i seleccionarem els gràfics correctes.

Una vegada seleccionats, hi aplicarem l'efecte d'ombra interior del Fireworks.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 36

Si seguim aquest procés, tindrem en el Fireworks un document que gràficament serà igual que el de l'Illustrator.

Aquesta classe d'incompatibilitats entre programes s'ha de tenir en compte. Si sabem que un efecte no s'importarà bé en el Fireworks, val més que no el creem en el programa original, sinó en el Fireworks, quan ja haguem importat el document. D'aquesta manera, evitarem haver de fer dos cops la mateixa feina.

Una vegada finalitzat el procés d'importació d'un document vectorial extern al Fireworks, hem de saber que el Fireworks, a més d'importar, també permet exportar els documents que s'hi creen a altres programes.

La pràctica d'aquesta primera part del programa d'aprenentatge consisteix a seguir aquest mateix procés. Aquesta vegada, però, s'ha d'utilitzar una il·lustració feta per l'estudiant.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 36

Ara continuarem veient les possibilitats que ofereix el Fireworks com a programa d'edició d'imatges de mapa de bits. Per fer-ho, duem a terme un retoc fotogràfic.

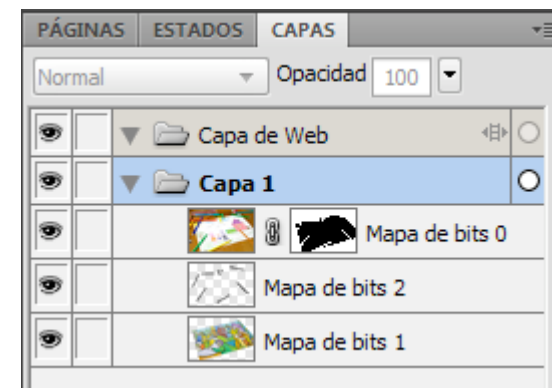
En la primera part del programa d'aprenentatge vam veure les imatges vectorials i el Macromedia Freehand. En aquesta segona part, seguirem la mateixa estructura i, abans que res, importarem un document del programa que més s'utilitza per fer aquest tipus de tasques, l'Adobe Photoshop. El document que importarem ja s'ha començat a fer en aquest programa.

El Fireworks permet obrir directament arxius nadius de l'Adobe Photoshop (en format PSD). Obrirem l'arxiu:

- "montaje.psd"



Aquest arxiu que hem obert és un petit fotomuntatge fet amb el Photoshop. Podem observar que el document conserva l'estructura de capes i les màscares que fem servir.



**Nota:** Fixem-nos que en el Fireworks les capes equivalen als conjunts de capes del Photoshop i que les capes del Photoshop equivalen als objectes individuals del Fireworks.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 36

Vegem l'estructura del document.

S'han fet servir dues imatges fotogràfiques per formar una imatge final que conté parts de l'una i de l'altra.

En el transcurs d'aquest programa d'aprenentatge, acabarem el procés de retoc fotogràfic que s'ha deixat a mig fer en el Photoshop.

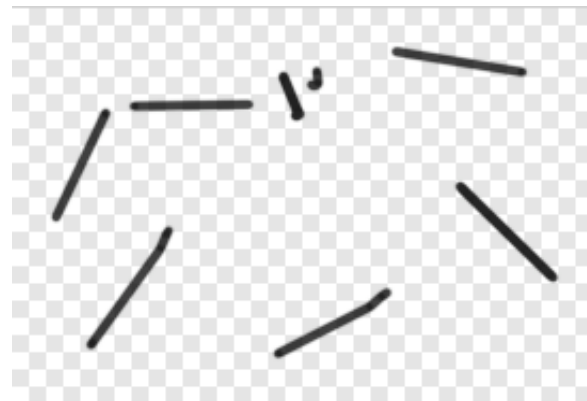
*Pla 1 - Imatge 1*



*Pla 3 - Imatge 2 + màscara*



*Pla 2 - Capa mapa de bits*



*Resultat*



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

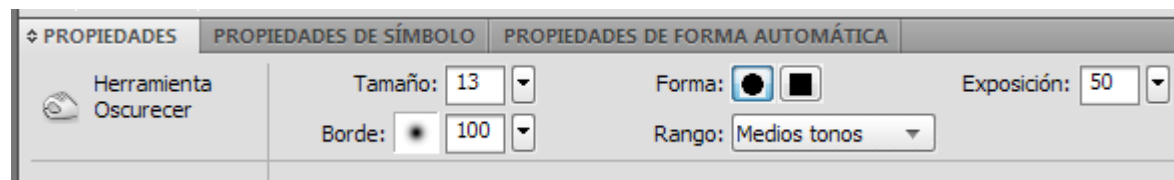
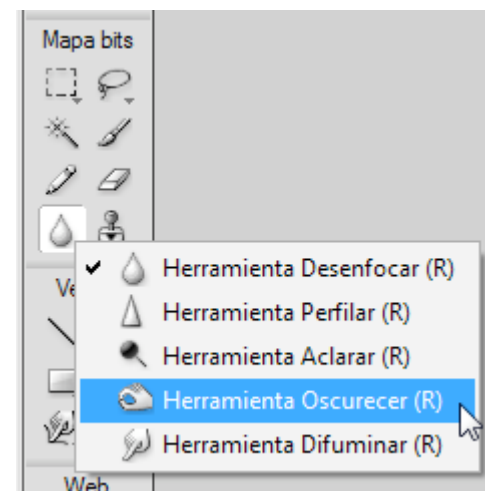
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 36

El primer pas que farem serà retocar la imatge del dibuix. Per fer-ho, seleccionarem el pla del fons de la capa i n'ocultarem la resta.



El Fireworks té una àmplia varietat d'eines per retocar les imatges de mapa de bits. Aquestes eines permeten desenfocar, perfilar, aclarir, enfosquir o tacar qualsevol àrea de la imatge.

L'eina que utilitzarem serà l'eina *Oscurecer*. Amb aquesta eina enfosquim els colors de la imatge.



En seleccionar l'eina, podem escollir en l'*Inspector de propietats* la mida del pinzell que volem utilitzar i la intensitat amb la qual volem aplicar l'efecte.

## Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 36

Utilitzarem aquesta eina sobre la zona de color més clara per a intentar igualar-la amb la zona més fosca.

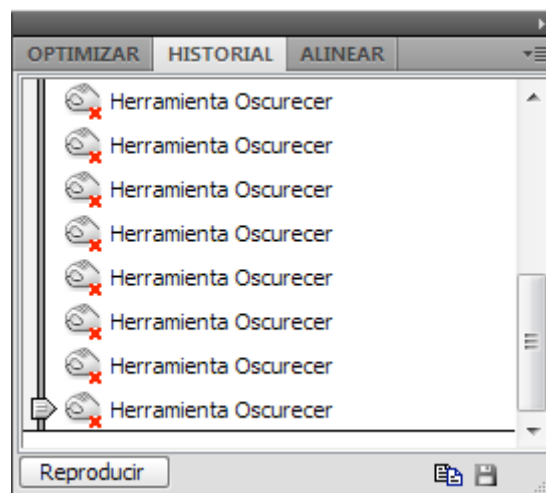
Si hi ha alguna zona que s'ha enfosquit massa, podem fer servir l'eina *Aclarar*



La millor manera d'utilitzar aquestes eines és fer servir un pinzell gruixut que tingui una vora molt suau i una intensitat baixa. A l'hora d'aplicar-les no les hem de fer servir com si fossin eines de pintura, sinó que hem de fer clics damunt la imatge. D'aquesta manera, evitarem crear zones de color massa irregulars, que "embruten" la imatge.

Anirem canviant de rang per anar igualant tota la gamma de blaus. Hem d'anar en compte a l'hora d'enfosquir la gamma de colors clars (rang destacat), perquè si els apliquem sobre els núvols transformarem el blanc en gris i això farà que la imatge sembli bruta.

Mentre utilitzem aquestes eines és important que el panell *Historial* estigui obert. Aquest panell registra totes les accions que s'han fet en el document. D'aquesta manera, l'usuari pot modificar les accions i pot tornar al punt que vulgui en qualsevol moment.



**Nota:** Per retrocedir passos, arrossegarem la fletxa fins que arribem a l'últim pas que considerem correcte.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 36

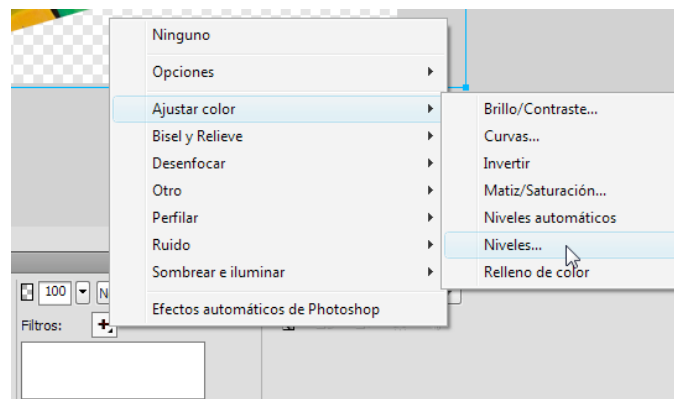
Quan hàgim igualat el color del cel, ajustarem el color de la imatge per fer que els colors contrastin més. Per a fer-ho, utilitzarem els efectes del Fireworks. Els efectes són les possibilitats que ofereix el programa per modificar l'aspecte dels objectes.

Els efectes permeten aplicar-hi filtres com en el Photoshop. A més, hi podem afegir vores, relleus, ombres i alterar-ne el color i l'enfocament.

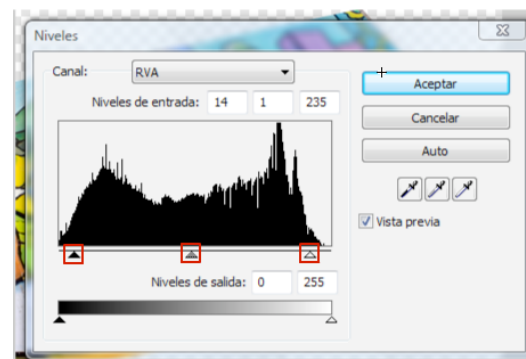
Per a aplicar-hi un efecte automàtic farem servir el menú desplegable *Efectos* situat en la part inferior dreta de l'*Inspector de propietats*. Cal que l'objecte estigui seleccionat.

L'efecte que utilitzarem serà el següent:

**Efecto > Ajuste de Color > Niveles**

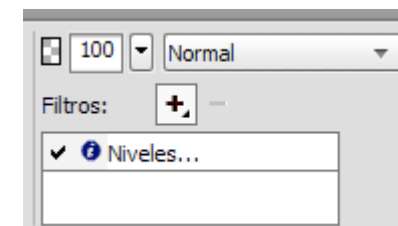


Podem observar que el sistema d'ajustaments de colors i filtres del Fireworks és idèntic al del Photoshop. Ajustarem els nivells de negres i blancs tal com es mostra en la imatge.



L'efecte *Niveles* queda aplicat a la imatge.

**Nota:** Quan apliquem un efecte a un objecte no l'alterem realment, sinó que només en modifiquem l'aspecte. D'aquesta manera, sempre podem reajustar-ne les propietats o eliminar l'efecte i tornar a l'objecte original.



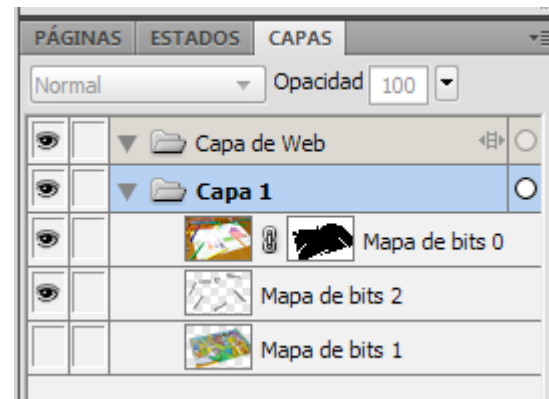
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 19 de 36

Farem visibles els dos altres plans del document.



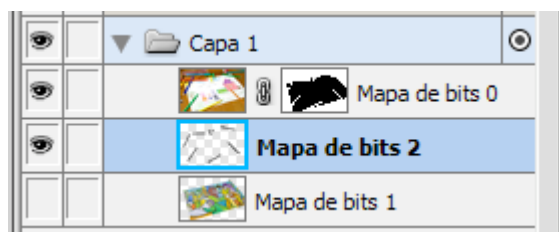
El pla **Mapa de bits 2** l'utilitzem per dibuixar les ombres dels llapis, que van quedar amagades a l'hora de fer la màscara a la imatge original.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

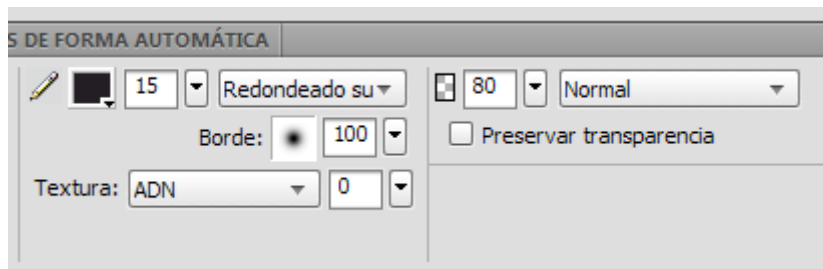
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 20 de 36

Si volem retocar aquestes ombres, hem de seleccionar el pla *Mapa de bits 2* i ocultar el pla del dibuix.



Farem servir l'eina **Pincel** per a pintar de color negre dins el pla.

Aconseguirem un resultat més bo si seleccionem un pinzell gruixut que tingui molta suavització i fem servir una opacitat baixa.



Podem esborrar un tros d'ombra si utilitzem l'eina **Borrador** i després la tornem a dibuixar amb més precisió.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

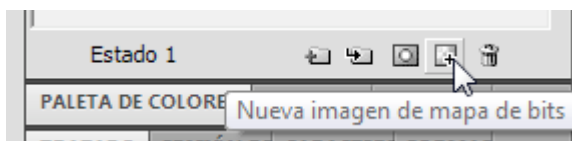
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 21 de 36

Fem que tots els plans siguin visibles.



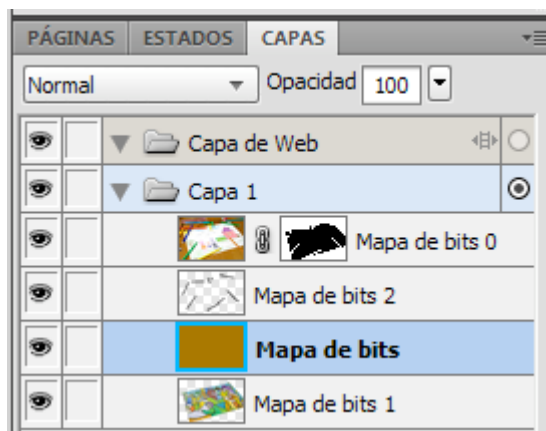
Començarem el procés per aconseguir una estètica diferent.

Generarem un pla de mapa de bits nou dins la capa.

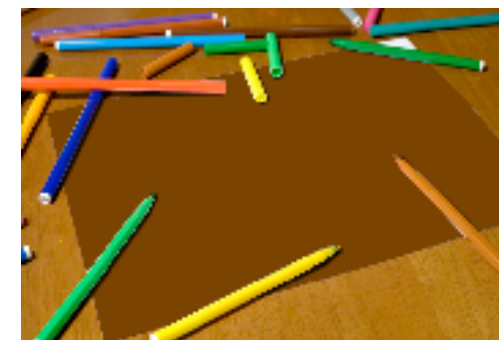


Des de la barra d'eines, seleccionarem un color marró fosc com a color de farciment. Tot seguit, clicarem a aquest pla de mapa de bits nou amb l'eina *Cubo de pintura* per farcir-lo de color.

Seleccionarem aquest pla de mapa de bits nou i el col·locarem en un nivell superior al del pla del dibuix.



Resultat:





Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 22 de 36

Ara canviarem el mode de mescla d'aquest pla de color. Els modes de mescla manipulen els valors de color dels objectes superposats i controlen els efectes d'opacitat.

Per modificar el mode de mescla d'un objecte el seleccionarem des del menú desplegable *Modos de muestra* del panell *Capas*.

En aquest cas, el mode de mostra que ens interessa és el mode *Matiz*. Aquest mode combina el valor de matís del color de mescla amb la lluminositat i la saturació del color base per crear el color resultant.

Podem anar canviant el mode de mescla per anar-ne veient els diferents resultats.

**Nota:** Un mode de mescla consta dels elements següents:

**color de mescla, opacitat, color base, color resultant.** El

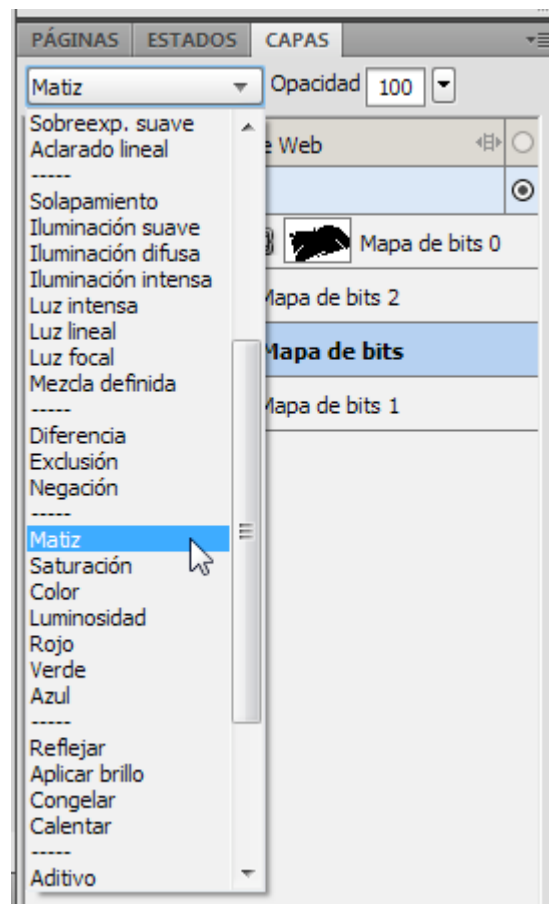
color de mescla és el color a què s'aplica el mode de mescla.

L'opacitat és el grau de transparència amb què s'aplica el mode de mescla.

El color base és el color dels píxels situats sota el

color de mescla. El color resultant és el resultat de l'efecte del

mode de mescla sobre el color base.



Una vegada aplicat el mode de mescla, en variarem l'opacitat en el pla per fer-lo menys visible. Seleccionarem un 50%.

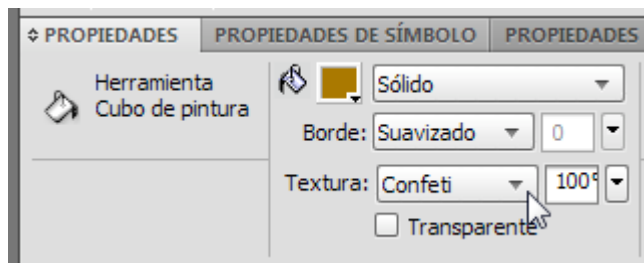
**Resultat:**



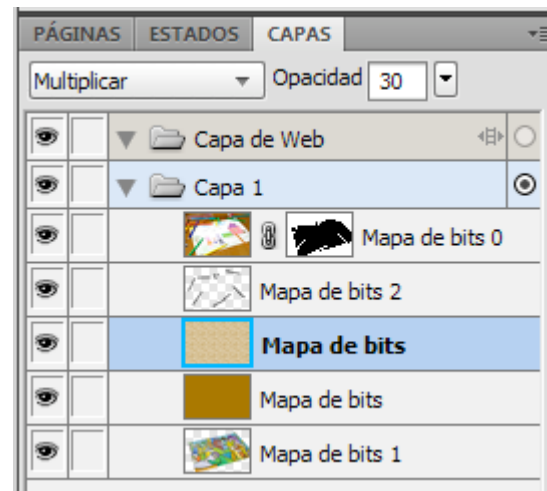
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 23 de 36

Tornarem a seguir el procés de creació d'un altre pla de color. Farem servir el mateix color de farciment, però ara aplicarem a aquest farciment una **textura de Confeti** del 100%.



Com a mode de mescla farem servir el mode de **mescla Multiplicar** amb una opacitat del 30%.



**Resultat:**



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

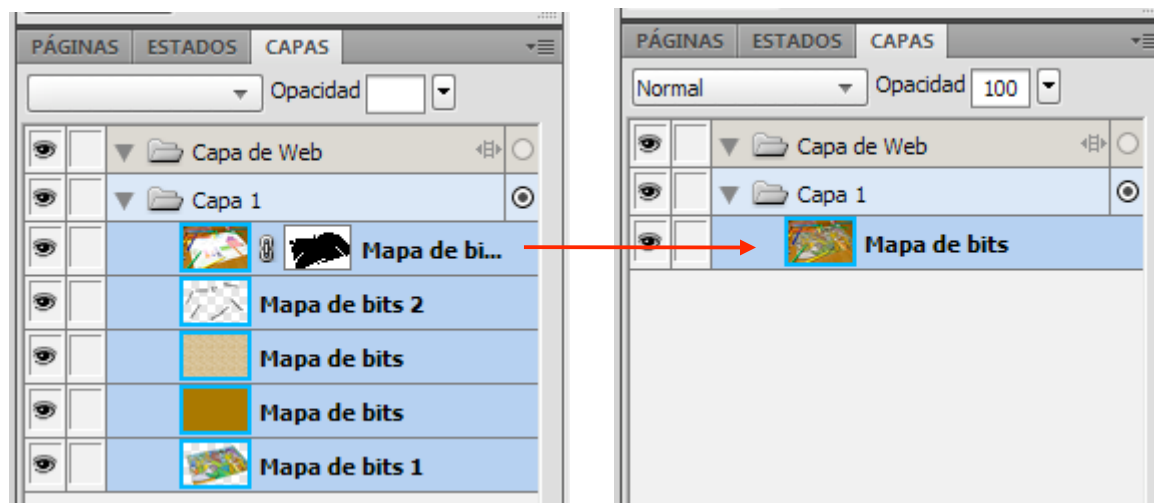
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 24 de 36

Només ens falta fer un últim toc a la fotografia. Enfosquirem una mica els marges de la imatge.

El Fireworks, a diferència del Photoshop, no permet crear cap capa d'ajustament de color que afecti diverses capes a la vegada. D'aquesta manera, per poder aplicar aquest efecte d'ajustament de color a tota la imatge, haurem de tenir un únic pla de mapa de bits.

Seleccionarem tots els plans de la capa i farem servir l'opció:

- **Modificar > Allanar selecció**



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 25 de 36

L'ajustament de color que aplicarem a continuació no l'aplicarem a tot el mapa de bits, sinó només a una zona concreta. Amb l'eina de selecció *Lazo* seleccionarem la zona del dibuix.



A aquesta selecció, hi aplicarem una fosa per crear una zona de transició entre la zona que rep l'ajustament i la que no el rep. D'aquesta manera evitarem que hi hagi un canvi brusca. Farem servir l'opció:

**Seleccionar > Fundido**

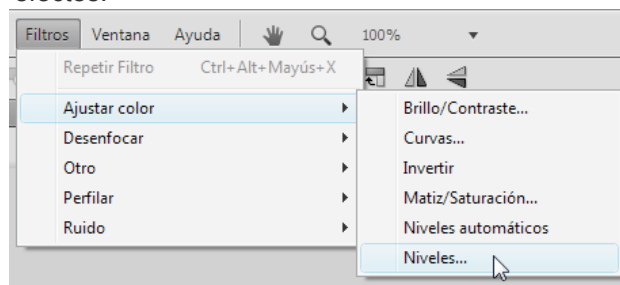
Hi aplicarem una fosa de 100 píxels.

Ara invertirem la selecció per seleccionar el contorn de la imatge.

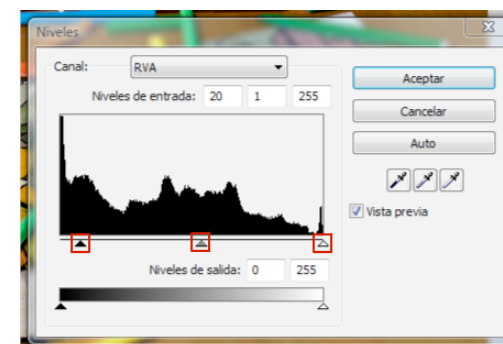
**Seleccionar > Invertir Selecció**

Una vegada definida la selecció, hi aplicarem l'efecte ajustament de color. A diferència de situacions anteriors, aquest efecte no el podem aplicar des de l'*Inspector de propietats*, perquè afectaria tot el mapa de bits i, en aquest cas, només el volem aplicar a una selecció.

Per aplicar l'efecte només a la zona seleccionada ho farem des del menú *Filtros*. Des d'aquest menú podem seleccionar els mateixos filtres que des de l'*Inspector de propietats*, però no els mateixos efectes.



Seleccionarem l'ajustament de color *Niveles* i modificarem els valors de blancs i negres.



La diferència fonamental que hi ha entre aplicar un filtre des de l'*Inspector de propietats* i des del menú *Filtros* és la següent: des de l'*Inspector de propietats* podrem modificar-ne els valors o eliminar-ne el filtre, mentre que des del menú *Filtros* el filtre s'aplica directament al mapa de bits i no podrem rectificar, si no és que retrocedim passos mitjançant el panell *Historial*.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 26 de 36

Ara, el retoc ja està acabat. Només ens falta guardar el document. El desarem amb el mateix nom, però en format Fireworks (PNG).

**Archivo > Guardar**

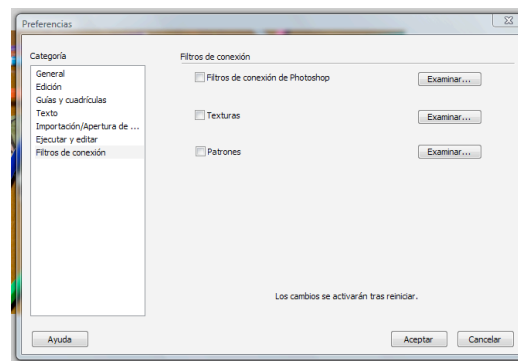
- "fotografia.png"



Tal com hem pogut comprovar, l'ús del Fireworks amb mapa de bits és molt semblant al de l'Adobe Photoshop. Igualment, cal saber que els filtres es poden compartir fins a la versió 5.5 del Photoshop.

Si tenim filtres d'aquesta versió de l'Adobe Photoshop instal·lats en el nostre ordinador, els podem utilitzar com si fossin filtres del Fireworks. Per fer-ho, hem d'indicar al Fireworks on és la carpeta que conté els filtres. Indicarem la ruta de la carpeta de filtres del Photoshop des del menú *Edición*:

**Edición > Preferencias > Filtros de conexión**



La pràctica que s'ha de fer consisteix a fer un altre fotomuntatge. Per a crear-lo, utilitzarem aquestes dues mateixes fotografies. Ara, però, agafarem la fotografia que hem utilitzat per al cel i la farem servir per al terra. Igualment, agafarem la fotografia que hem utilitzat per al terra i la farem servir per al cel. Canviarem l'efecte de fotografia antiga per un efecte personalitzat.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 27 de 36

Per acabar aquest programa d'aprenentatge, ensenyarem el procés d'optimització d'imatges. Per a seguir aquest procés, farem servir la imatge fotogràfica que hem obtingut en la pràctica anterior.



Per optimitzar imatges en el Fireworks seguirem tres passos:

Elecció del millor format d'arxiu. Cada format d'arxiu té diferents maneres de comprimir la informació de color. L'elecció del format adequat per a determinats tipus de gràfics pot reduir considerablement la mida de l'arxiu.

Definició de les opcions específiques del format. Cada format d'arxiu té les seves pròpies opcions de comprensió. Per exemple, per a compensar el nombre menor de colors en la imatge, un arxiu GIF pot fer servir un tramut i un arxiu JPEG pot fer servir un desenfocament lleuger de la imatge.

Ajustament dels colors de la imatge. Podem limitar el nombre de colors que compondran la imatge mitjançant una paleta de colors. La reducció del nombre de colors fa que la mida de l'arxiu sigui més petita, però també pot reduir la qualitat de la imatge. Haurem de provar diverses paletes de colors per trobar el millor equilibri entre qualitat i mida.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 28 de 36

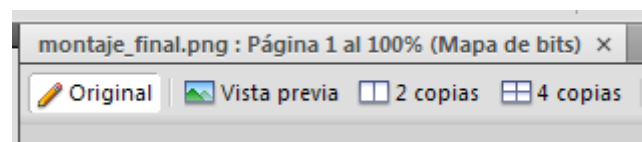
Una vegada oberta la imatge, podem veure quatre fitxes en la part superior de l'àrea de treball. Cada fitxa correspon a un tipus de visualització del document.

En la vista *Original* hi ha la imatge PNG, que és la que fa servir el Fireworks. Aquesta és la vista que hem utilitzat al llarg dels programes d'aprenentatge que hem fet fins ara.

Una vegada composta la imatge *Original*, podem obtenir la imatge final exportant-la al format de destí, segons sigui web, multimèdia o impressió.

Normalment, les imatges grans triguen molt a carregar-se. Com més es redueixi aquest temps, sense perdre qualitat d'imatge, més bo serà el resultat final.

Aquest procés s'anomena optimització i consisteix en el fet que el Fireworks calculi la imatge optimitzada, és a dir, la que ocupi menys i, a la vegada, mantingui la qualitat d'imatge més bona. Per fer-ho, hi ha d'aplicar un factor de compressió.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

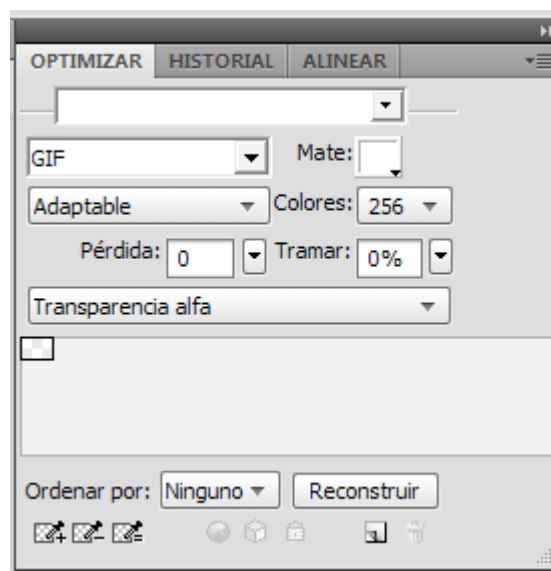
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 29 de 36

Bàsicament, la compressió d'una imatge consisteix a igualar colors molt similars que l'ull humà és incapaç de distingir, de manera que la informació continguda en el fitxer es redueix. També disminueix, per tant, la mida d'aquest fitxer. A més, la informació intermèdia s'elimina (capes, grups, etc.) i només s'hi deixa el mapa de bits. El resultat és una imatge nova de mida més petita.

El Fireworks calcula automàticament el millor factor de compressió i permet variar-lo i ajustar-lo de manera precisa, segons les necessitats de l'usuari.

Totes les opcions d'optimització de les imatges són en el **panell *Optimizar***.

Des d'aquest panell podem seleccionar el format de la imatge que volem exportar i els ajustaments d'optimització específics de cada format.



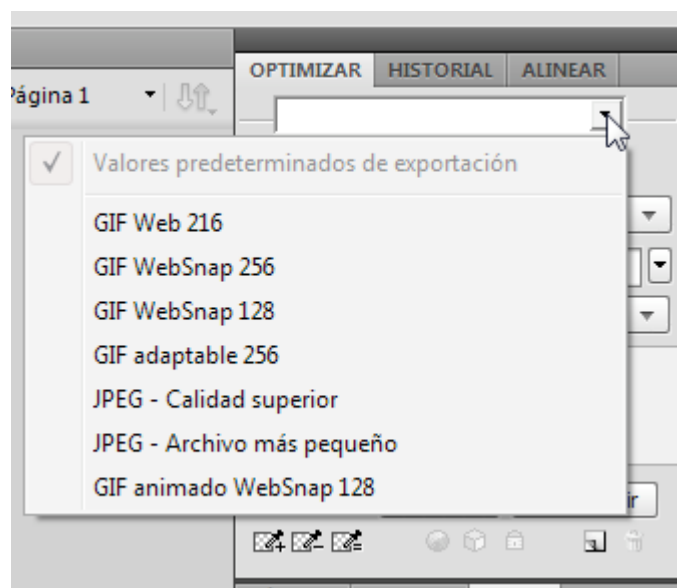
El Fireworks té una sèrie d'**ajustaments d'optimització** preestablerts. Per a definir ràpidament un format d'arxiu, podem escollir un ajustament d'aquest grup.

Els ajustaments d'optimització preestablerts els seleccionarem des del menú emergent **Configuración del panell *Optimizar***.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 30 de 36



**GIF Web 216** fa que tots els colors siguin Websafe, una paleta de colors que produeix resultats bastant semblants en diverses plataformes i navegadors. La paleta de colors conté fins a 216 colors.

**GIF WebSnap 256** converteix els colors que no són Websafe al color Websafe més proper. A tot estirar, la paleta de colors pot arribar a contenir 256.

**GIF WebSnap 128** converteix els colors que no són Websafe al color més proper. La paleta de colors conté fins a 128 colors.

**GIF adaptable 256** és una paleta de colors que només conté els colors que s'utilitzen en el gràfic. A tot estirar, la paleta de colors pot arribar a contenir 256 colors.

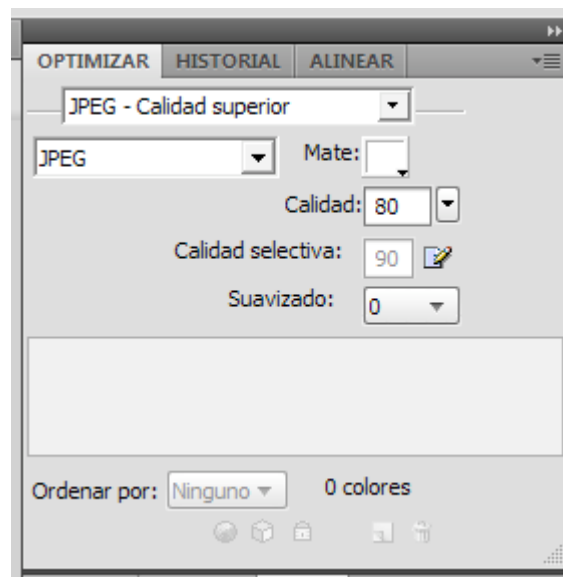
**JPEG - Calidad superior** defineix la qualitat en 80% i la suavització en 0%, de manera que crea un gràfic de qualitat alta, però de mida més gran.

**JPEG - Archivo más pequeño** defineix la qualitat en 60% i la suavització en 2%, de manera que crea un gràfic de menys qualitat, però el fitxer ocupa la meitat del que ocupa el fitxer de *Calidad superior*.

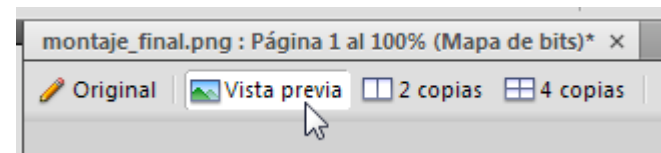
Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 31 de 36

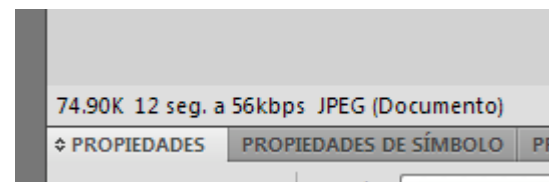
Seleccionarem la compressió **JPEG - Calidad superior**.



Si canviem la vista actual per la *Vista previa*, previsualitzarem la imatge final amb els valors de compressió que hi acabem d'introduir.



En la part baixa de la finestra del document podem veure la mida de l'arxiu amb la compressió seleccionada i el temps de descàrrega.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

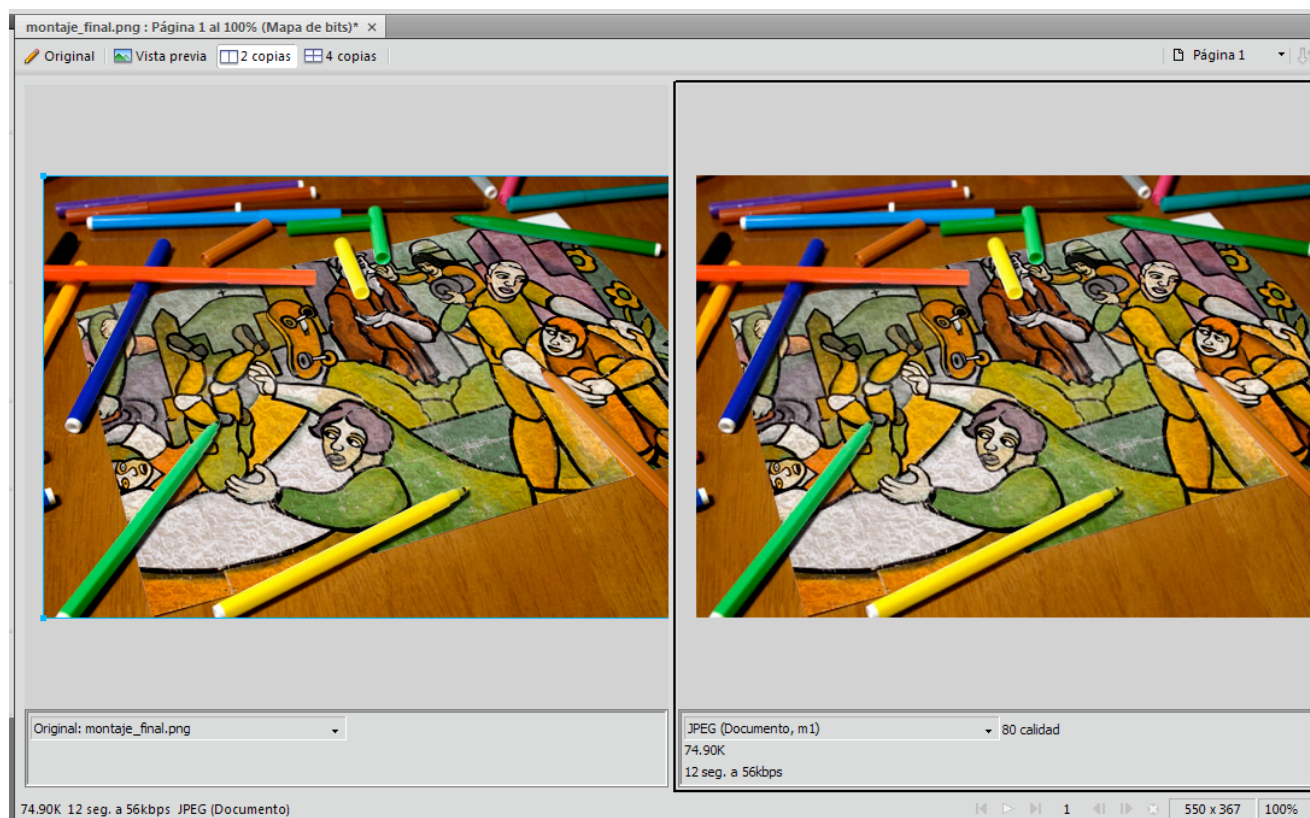
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 32 de 36

Amb la **vista 2 còpies**, podem veure una comparació de la imatge original i la imatge optimitzada. D'aquesta manera, podem comprovar si el factor de compressió que hi estem aplicant manté prou qualitat respecte de la qualitat de la imatge original.

També podem fer servir la **vista 4 còpies**. En aquesta vista podem veure la imatge comparada amb tres optimitzacions alternatives. D'aquesta manera, hi podem aplicar diferents tipus d'optimització i escollir-ne el més adequat. Per canviar el tipus d'optimització de cada previsualització només l'hem de seleccionar (fent clic al damunt) i n'hem de canviar els valors en el panell *Optimitzar*.

Imatge original sense comprimir

Imatge final comprimida



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

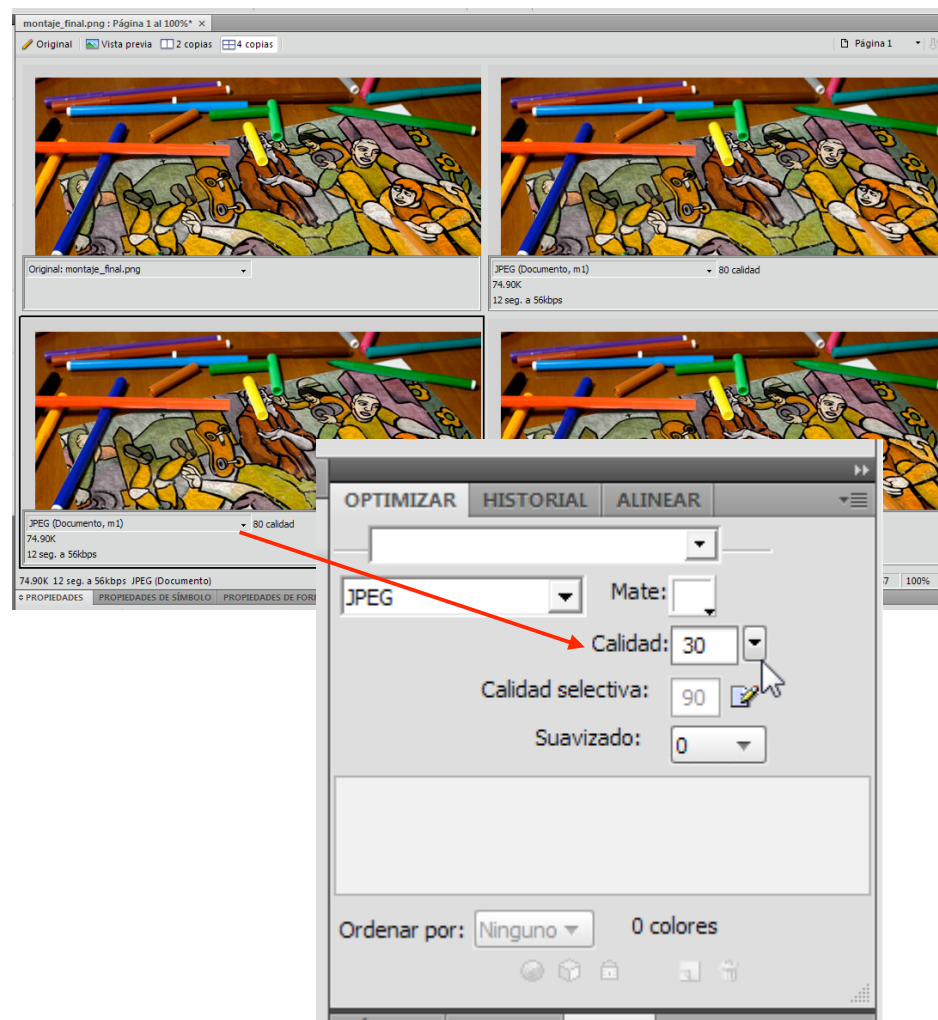
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 33 de 36

Utilitzant la **vista 4 còpies** seleccionem la segona previsualització d'imatge optimitzada (fent clic al damunt).

Ara modificarem els valors d'optimització. Abaixarem la qualitat de la imatge JPEG a 30%.

Veiem que la mida de l'arxiu i el temps de descàrrega són menors que en la primera optimització. Tanmateix, també observem que la qualitat d'imatge que obtenim en cada cas és diferent.

**Nota:** Quan comprimim una imatge en format JPEG podem indicar-li el percentatge de compressió. Evidentment, com més gran sigui el percentatge de compressió, més petita serà la mida de l'arxiu. Hem de tenir en compte, però, que la qualitat de visualització també serà més baixa. Si ajustem el valor **Calidad**, augmentarem o reduïrem la qualitat d'imatge. Si reduïm la qualitat d'imatge, aconseguirem que els fitxers siguin més petits. El **suavizado** difumina les vores dures, que no es comprimeixen bé en els arxius JPEG. Un número alt produeix un difuminat més gran en el JPEG exportat, cosa que permet crear arxius més petits. Un valor de 3 redueix la mida de la imatge i en manté una bona qualitat.



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

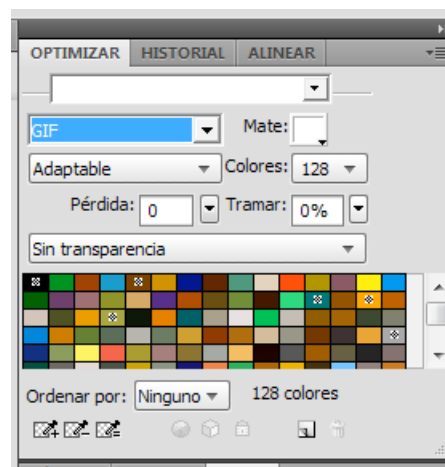
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 34 de 36

Ara seleccionem la tercera previsualització.

En el panell *Optimitzar* seleccionem el format d'**arxiu GIF**.

GIF (*graphics interchange format*) és el format de gràfics web més comú. Els arxius GIF poden tenir fins a 256 colors. Aquest format ofereix una bona compressió d'arxiu, però si la imatge original conté més de 256 colors és possible que la pèrdua de qualitat sigui notable.

Els arxius GIF no perden qualitat si la imatge conté pocs colors, com en el cas de les il·lustracions geomètriques de colors plans. Generalment, els arxius GIF són idonis per a crear gràfics animats, logotips o gràfics amb àrees transparents. Sovint, els objectes vectorials s'exporten en aquest format.



Les imatges GIF s'exporten amb una profunditat de color de 8 bits que són de fins a 256 colors. La paleta de colors del document és la llista dels colors que componen la imatge. Només els colors que formen la paleta apareixen en la imatge.

El Fireworks permet escollir les paletes següents:

- **Adaptable** és una paleta personalitzada que es crea a partir dels colors del document. Les paletes adaptables permeten produir imatges de qualitat alta.
- **Adaptable WebSnap** és una paleta adaptable en què cada color es converteix en el color Websafe amb el valor que s'hi assembla més.
- **Web 216** és una paleta amb els 216 colors Websafe que els sistemes Windows i Macintosh comparteixen.
- **Exacta** conté exactament els colors utilitzats en la imatge. Només poden utilitzar aquesta paleta les imatges que, com a molt, tenen 256 colors. Si seleccionem aquesta paleta per a imatges de més de 256 colors, la paleta passa a ser *Adaptable* automàticament.
- **Sistema (Windows) i Sistema (Macintosh)** contenen els 256 colors específics de les plataformes Windows o Macintosh respectivament.
- **Escala de grises** és una paleta composta per un màxim de 256 tons de gris. En escollir aquesta paleta, l'escala de grisos s'aplica a la imatge exportada.
- **Blanco y negro** és una paleta de dos colors que només consta de blanc i negre.
- **Uniforme** és una paleta matemàtica basada en valors RGB.
- **Personalizada** és una paleta que es modifica o es carrega des d'una paleta externa.

Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 35 de 36

Després de provar diferents optimitzacions, hem de comparar els resultats i escollir l'optimització que més s'adapti a les nostres necessitats.

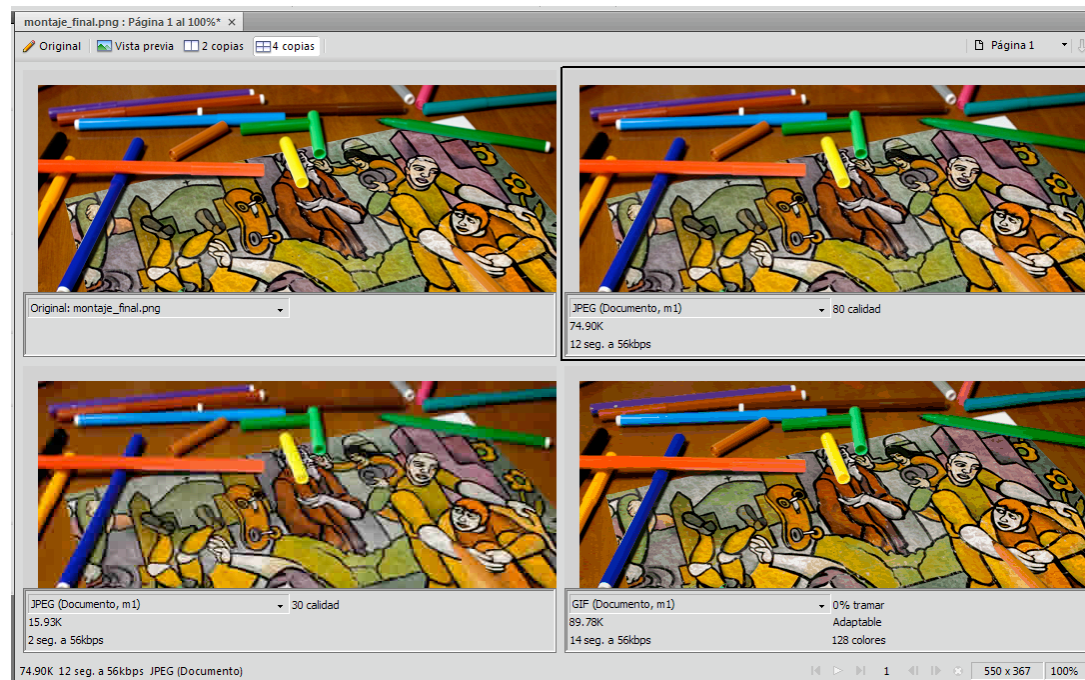
En tenir visibles quatre finestres del document, és possible que no puguem veure la imatge sencera. Podem seleccionar l'eina *Mano* per poder moure la zona visible.



Escollirem la compressió **JPEG al 80%**, ja que veiem que amb la compressió al 30% la imatge perd massa qualitat i que en format GIF l'arxiu pesa més.

Per exportar l'arxiu optimitzat farem servir l'opció:

**Archivo > Exportar**



Programa d'aprenentatge 3. Treballar amb il·lustracions i gràfics importats

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 36 de 36

Ja tenim la fotografia exportada en format JPEG i llesta per a publicar-la en un web.

S'ha de tenir en compte que quan exportem només es guarda l'arxiu optimitzat, de manera que si volem guardar els canvis que hem fet en el document (capes, objectes, propietats, etc.), també hem de gravar l'arxiu en format Fireworks (PNG).

**Archivo > Guardar**



Una vegada vist el procés d'optimització de documents, demanem com a pràctica a l'estudiant que optimitzi els documents finals que hem realitzat en els programes d'aprenentatge anteriors. S'ha d'intentar aconseguir el menor pes d'arxiu possible sense perdre qualitat d'imatge.

Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 18

En aquest programa d'aprenentatge farem un fotomuntatge simple que ens permetrà conèixer el sistema de treball del Fireworks amb gràfics de mapa de bits.

El primer que farem serà crear un document nou. Hi donarem les propietats següents:

- Alçada: 356 px
- Amplada: 238 px
- Resolució: 72 ppp
- Fons: blanc

Una vegada creat el document, fixem-nos en la barra d'eines. Podem observar que, tal com passava amb les eines de dibuix vectorial, també hi ha unes eines específiques per a dibuix de mapa de bits.





Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 18

Primer veurem la diferència que hi ha entre els objectes mapa de bits i els objectes vectorials, que són els que hem vist fins ara.

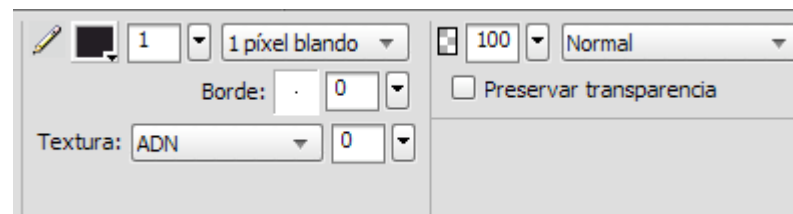
Seleccionarem l'eina *Pincel*.



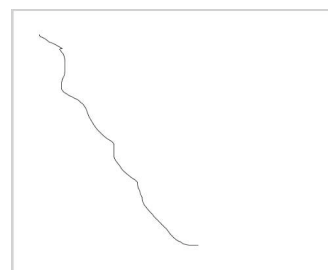
En seleccionar l'eina veiem que podem seleccionar les propietats del traç en l'*Inspector de propiedades*.

Hi seleccionarem les propietats següents:

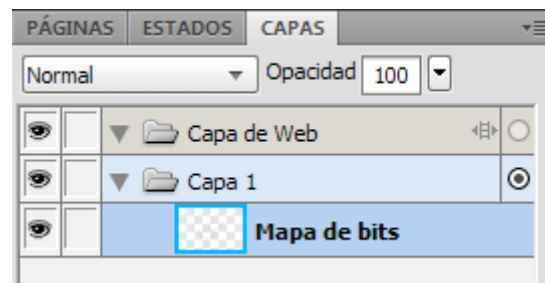
- Color: negre
- Grossària: 1 píxel
- Tipus de traç: *píxel blando*
- Vora: 0
- Textura: 0%



Farem un traç qualsevol sobre el llenç.



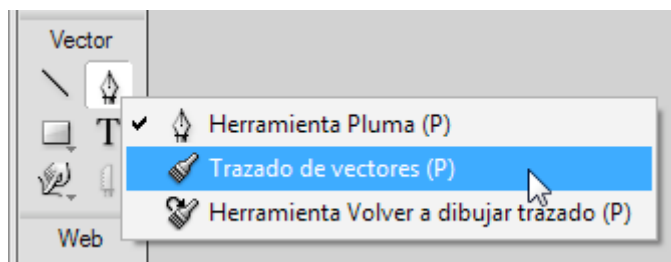
Si ens fixem en el panell *Capas*, hi apareix aquest element nou del document marcat com a *Mapa de bits*.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

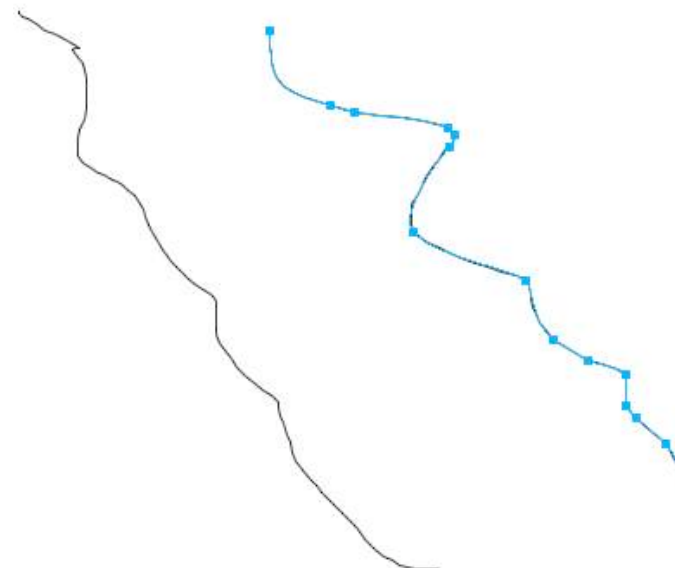
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 18

Per veure la diferència que hi ha entre aquest traç en el mapa de bits i els traços que fem amb vectors, seleccionem l'eina **Trazado de vectores** i fem un traç semblant al que hem fet abans.

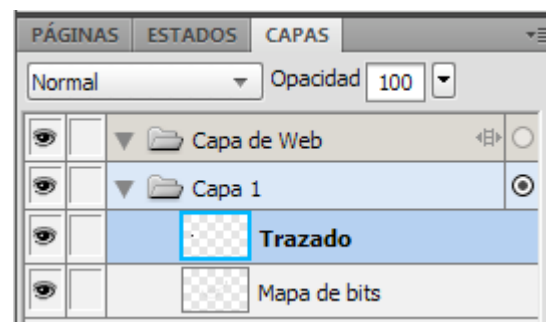


Fixem-nos que hem seleccionat les mateixes propietats del traç en l'*Inspector de propiedades*.

- Color: negre
- Grossària: 1 píxel.
- Tipus de traç: *píxel blando*
- Vora: 0
- Textura: 0%



Vegem en el panell *Capas* que el programa marca aquest element nou com a *Trazado*.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

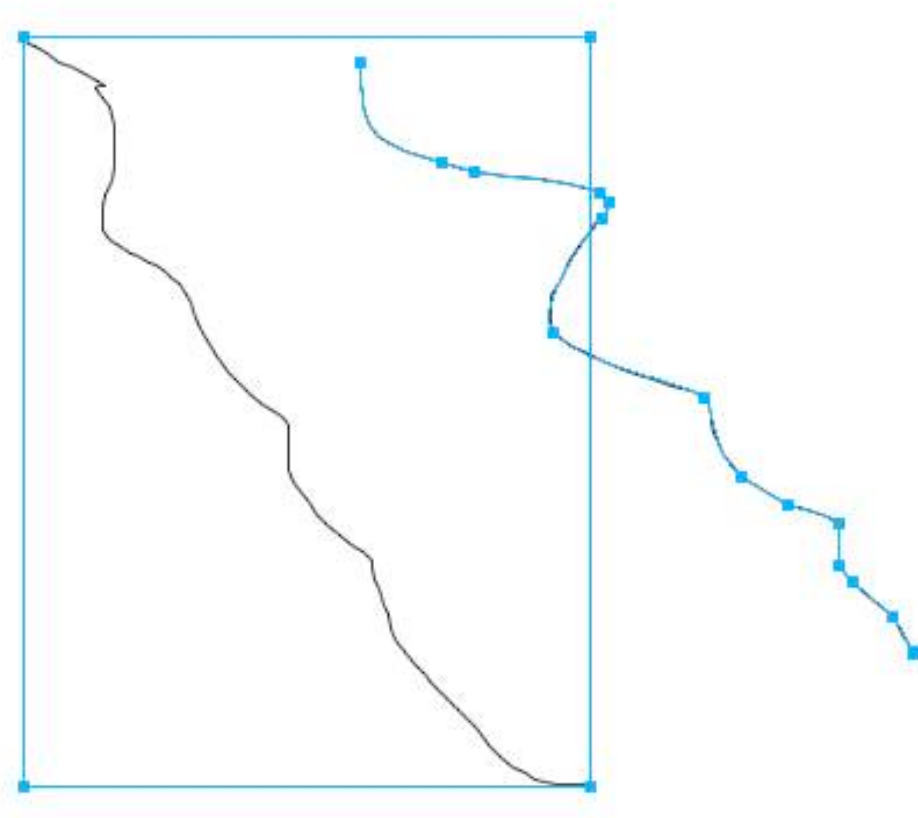
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 18

Seleccionem els dos traços.

Tal com hem vist en els programes d'aprenentatge anteriors, els objectes vectorials estan formats per punts i la unió d'aquests punts forma el traçat. Això ho podem observar quan tenim el traçat seleccionat.

Si ens fixem en el traç fet amb el mapa de bits, quan el seleccionem no hi apareixen punts, sinó que hi apareix el rectangle que el conté. Això és degut al fet que els mapes de bits són imatges que estan formades per píxels, que són petits punts de color que componen la imatge com si fos un mosaic.

Una diferència fonamental entre vectors i mapes de bits és que podem variar les propietats dels traços vectorials en qualsevol moment (color de traç, tipus de traçat, grossària de traç, etc.), però no podem variar les propietats dels traços de mapa de bits. En els mapes de bits només podem definir les propietats del traç abans de dibuixar-lo. Una vegada dibuixat el traç, es converteixen en un conjunt de píxels.



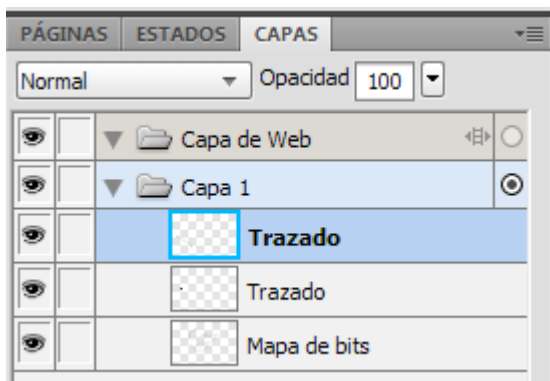
Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 18

Vegem-ne un altre aspecte important.

Seleccionem el traç vectorial i fixem-nos en el panell *Capas*.

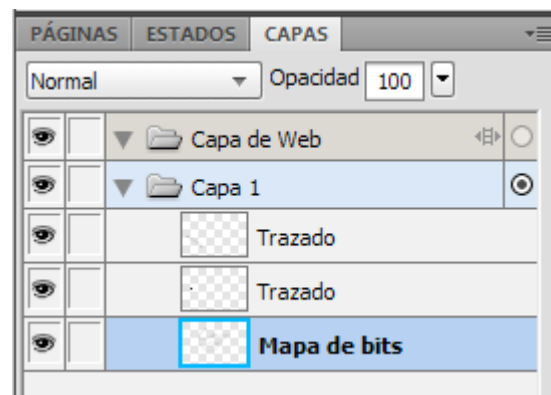
Si tornéssim a seleccionar l'eina de *Trazo vectorial* i dibuixéssim un altre traç vectorial, aquest traç apareixeria com un altre element dins la capa.



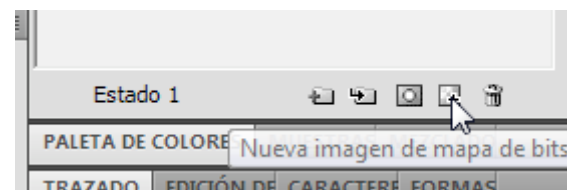
Ara seleccionem el traç de *Mapa de bits*. Veiem que igual que passava amb el traç vectorial, el traç de mapa de bits queda ressaltat amb color blau.

Tornem a seleccionar l'eina *Pincel*.

Si ara dibuixem un altre traç, veurem que no es crea en un pla nou, tal com passava amb els traços vectorials, sinó que s'afegeix al mosaic de píxels de què parlàvem abans.



Si volguéssim crear un altre traç de mapa de bits en un pla diferent, primer generariem el pla des del panell *Capas* i després el dibuixariem a dins.



## Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

### Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 18

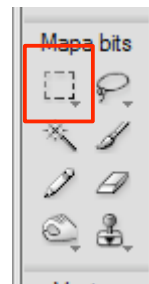
Una vegada vistes aquestes diferències bàsiques entre píxels i vectors, començarem el nostre fotomuntatge.

Esborrem tots aquests traços que hem dibuixat i deixem el document en blanc.

El primer pas que farem serà dibuixar el rectangle que ens farà de fons del fotomuntatge.

Tal com podem comprovar si mirem la barra d'eines, no hi ha cap eina per a generar formes geomètriques amb *Mapa de bits*. Però això no vol dir que no ho puguem fer. Una possibilitat és seleccionar una zona de píxels i farcir-la de color.

Seleccionem l'eina de *Selecció de píxeles*.



Fem una selecció rectangular dins el llenç, tal com mostra la imatge.



Veiem que en fer la selecció es genera automàticament un pla *Mapa de bits* dins la capa que estem fent servir.

Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

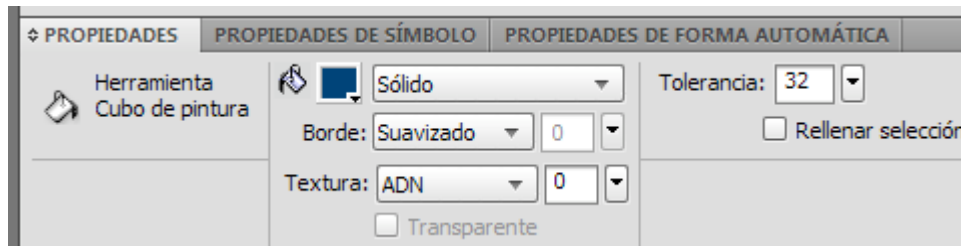
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 18



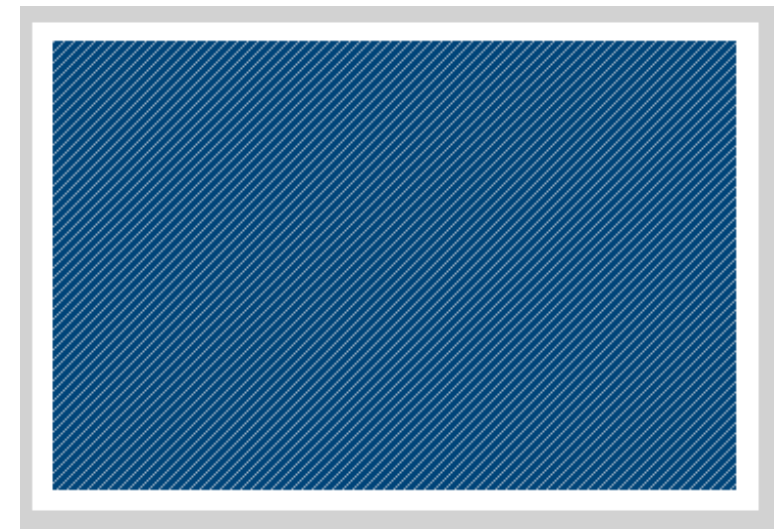
Ara seleccionem l'eina **Cubo de pintura**. En tenir aquesta eina seleccionada, veiem que podem introduir les propietats de farciment en l'*Inspector de propiedades*.

Seleccionarem les propietats de farciment següents:

- Color: un blau fosc
- Tipus de farciment: *sólido*
- Vora: *suavizado*
- Textura: *línea-Diag 1 50%*



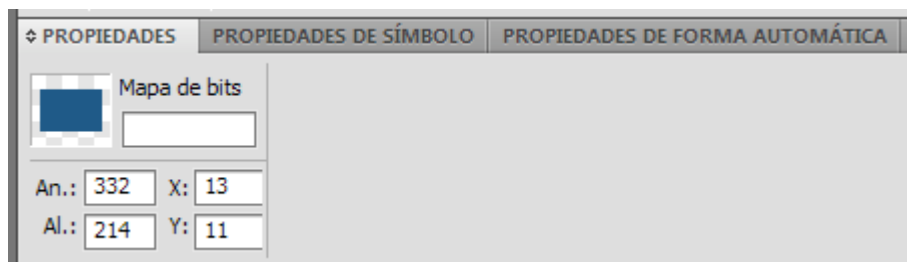
Per aplicar el farciment, clicarem amb l'eina dins la zona de selecció.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 18

Si desseleccionem aquesta selecció de píxels i seleccionem tot el mapa de bits amb l'eina *Puntero*, podem comprovar que l'*Inspector de propiedades* no ens permet canviar les propietats de farciment, tal com hem fet amb els farciments dels objectes vectorials.



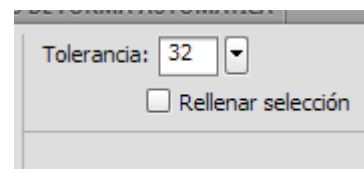
Això és degut al fet que l'objecte que tenim no està format a partir d'unes propietats de traç i de farciment, sinó que està format per un conjunt de píxels de colors.

Si tornem a seleccionar l'eina *Cubo de pintura*, escollim un altre color i cliquem al rectangle, veurem que no canviem el color de farciment de l'objecte, sinó que canviem el color dels píxels als quals cliquem.

Quan cliquem a la imatge amb l'eina *Cubo de pintura*, cliquem a un píxel concret.



La tolerància és el rang de colors similars al color del píxel seleccionat que s'acoloriran.

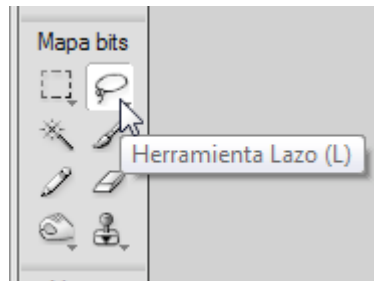


És a dir, quan cliquem a la imatge amb l'eina, automàticament s'acoloriran els píxels contigus que siguin de color similar al del píxel que ha rebut el clic. Segons el valor de tolerància augmentarem o reduïrem el rang dels colors seleccionats.

Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

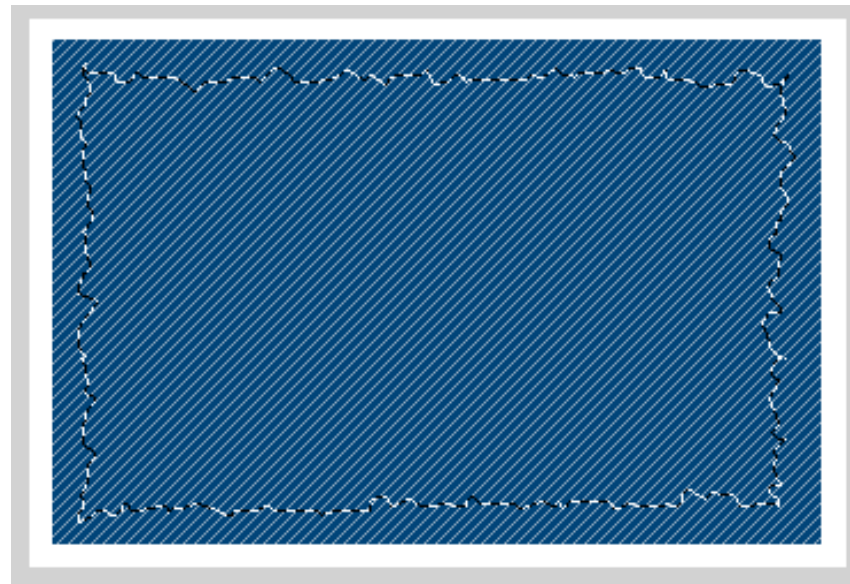
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 18

Ara seleccionem l'eina **Lazo**. Aquesta és una altra eina de selecció de píxels del Fireworks.



Amb aquesta eina dibuixarem el contorn de la selecció com si féssim servir l'eina *Lápiz* o *Pincel*.

Farem una selecció creant un rectangle de línies ondulades que quedi a l'interior del rectangle de color, tal com mostra la imatge.



**Nota:** Tal com hem dit abans, si cliquem amb una eina de selecció de píxels, desfem la selecció que estem utilitzant. Tanmateix, si quan cliquem premem el ratolí i l'arrosseguem, movem tota la selecció.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 18

Si volguéssim modificar una selecció per, per exemple, expandir la zona seleccionada o aplicar-hi una fosa, utilitzaríem les opcions que hi ha en el menú *Seleccionar*.



- 1 Amb aquesta opció seleccionem tots els píxels del pla.
- 2 Deseleccionem la selecció que hàgim fet.
- 3 Seleccionem els píxels que tenen un color semblant al del conjunt de píxels seleccionats. El grau de píxels seleccionats depèn del valor de tolerància que haguem aplicat a l'eina de selecció.
- 4 Seleccionem els píxels que queden fora de la selecció actual.
- 5 Creem una fosa en les vores de la selecció.
- 6 Afegim un nombre de píxels en l'àrea de selecció.
- 7 Restem un nombre de píxels en l'àrea de selecció.
- 8 Seleccionem un nombre de píxels concrets a partir de la línia que forma la selecció actual.
- 9 Eliminem les cantonades i fem més suau la línia que forma la selecció.
- 10 Transformem el contorn de la selecció en un traç vectorial.
- 11 Permetem guardar en la memòria una selecció per fer-la servir més endavant.

Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

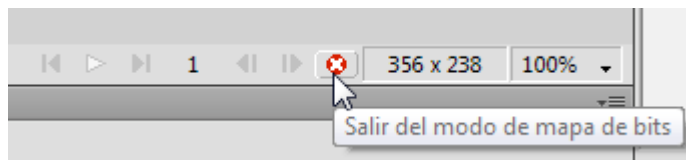
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 18

Per esborrar els píxels que conté la zona seleccionada premerem la tecla <Supr> o farem servir l'opció:

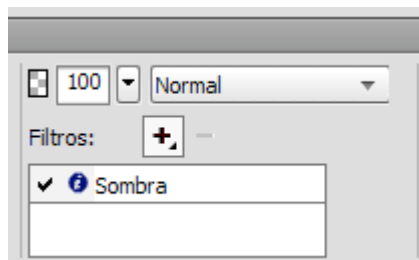
**Nota:** També hauríem pogut eliminar els píxels del contorn del rectangle amb l'eina **Borrar**.

**Edición > Borrar**

Quan els hàgim esborrat, sortirem del mode d'edició de mapa de bits. Per fer-ho, premerem el botó que hi correspon.



Aplicarem un efecte d'ombra a aquest mapa de bits.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 18

Ja tenim el fons que utilitzarem per a fer el fotomuntatge.

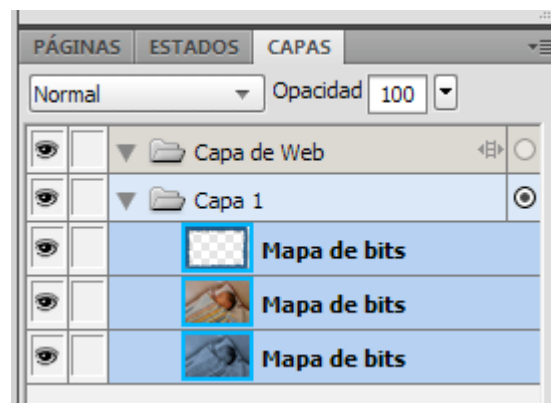
Ara col·locarem una imatge fotogràfica dins el document. Com en el cas dels gràfics vectorials i l'Illustrator, el Fireworks també permet importar qualsevol arxiu fotogràfic de mapa de bits.

Importarem els arxius d'imatge JPG següents:

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

Quan seleccionem la imatge que volem importar apareix el cursor d'*Importar*. Si premem el ratolí i l'arrosseguem, podem indicar l'escala que tindrà la imatge. Si hi cliquéssim directament, la imatge s'importaria a l'escala pròpia. En aquest cas, les imatges JPG tenen la mateixa escala que la imatge del Fireworks.

Col·locarem aquestes dues imatges importades a sota del nostre mapa de bits.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 18

Per a eliminar el contorn del rectangle d'aquesta imatge de mapa de bits, farem servir una màscara que només farà visible l'interior de la fotografia. Tal com veurem, les màscares funcionen de la mateixa manera amb objectes vectorials i amb objectes de mapa de bits.

Ara crearem l'objecte que ens servirà de màscara.

Tal com hem pogut comprovar en crear el rectangle de fons, dibuixar formes geomètriques directament amb les eines de mapa de bits no és gaire pràctic si ho comparem amb les possibilitats que ofereixen els vectors. N'és un exemple el fet que el Fireworks manté les eines de generació de formes per a vectors, però no per a mapa de bits.

Com que el punt fort del Fireworks és poder combinar vectors i mapes de bits en el mateix entorn de treball, val la pena que ho aprofitem.

Generarem la màscara amb les eines de dibuix vectorial per transformar-la, posteriorment, en un mapa de bits.

Seleccionarem l'eina vectorial *Pluma* i dibuixarem una forma triangular ondulada d'una mida més petita que la del rectangle de fons.



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 18

Aprofitarem les possibilitats que ofereixen els vectors per a canviar les propietats de traç i farciment de la forma que hem dibuixat.

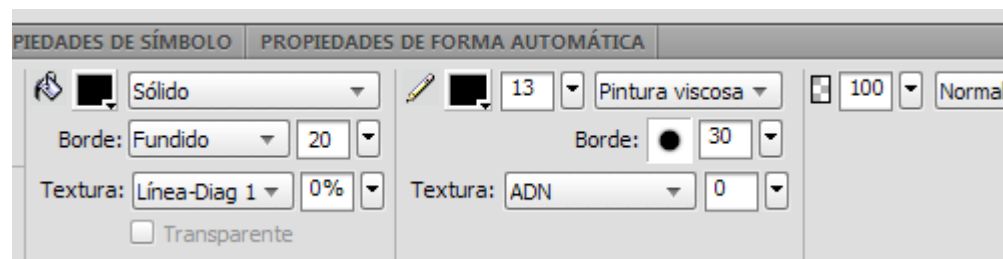
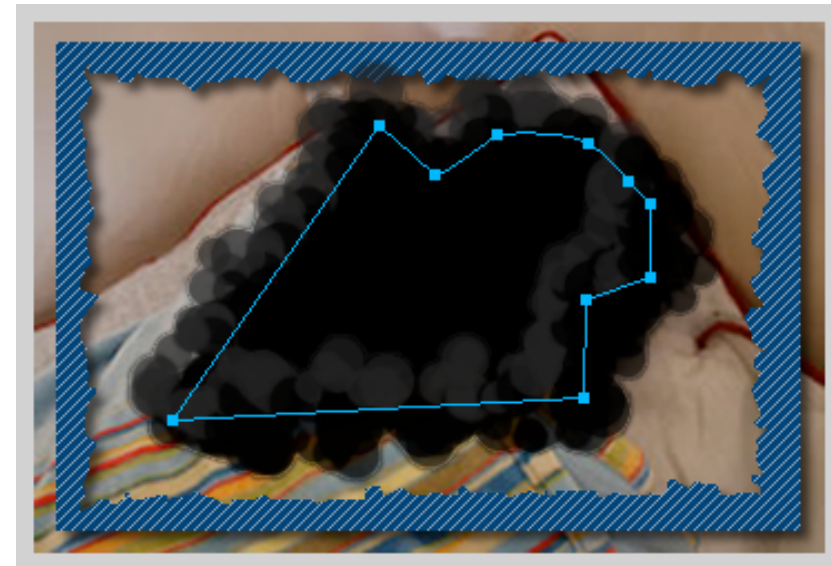
Seleccionarem les propietats següents:

### Farciment

- Color: *sólido negro*
- Vora: *fundido 20%*
- Textura: 0%

### Traç

- Grossària: 30 px
- Tipus: *antinatural > pintura viscosa*
- Vora: 30
- Textura: 0%



Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 18

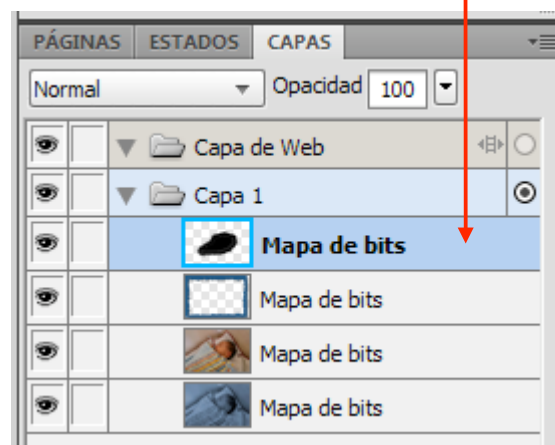
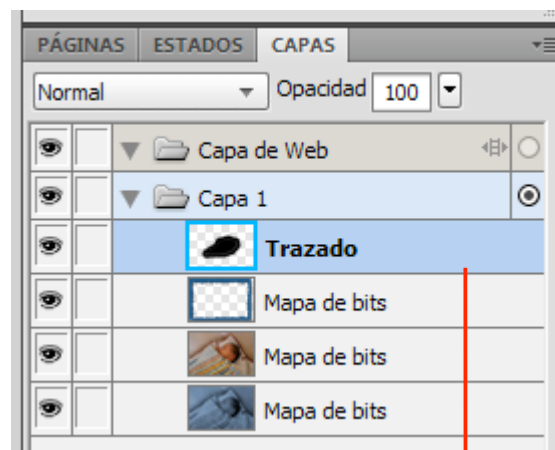
Una vegada dibuixada la forma que ens servirà de màscara, només ens falta aplicar-la al mapa de bits.

Abans, però, transformarem aquest traçat vectorial en un mapa de bits.

Per fer-ho, seleccionarem el traçat i farem servir l'opció:

**Modificar > Allanar Selección**

Podem veure que ara el traçat és un mapa de bits. És important saber que aquest pas no es pot fer a la inversa, és a dir, no podem convertir el mapa de bits en traçat.

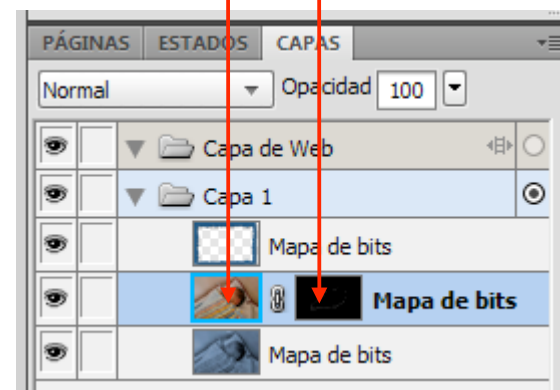
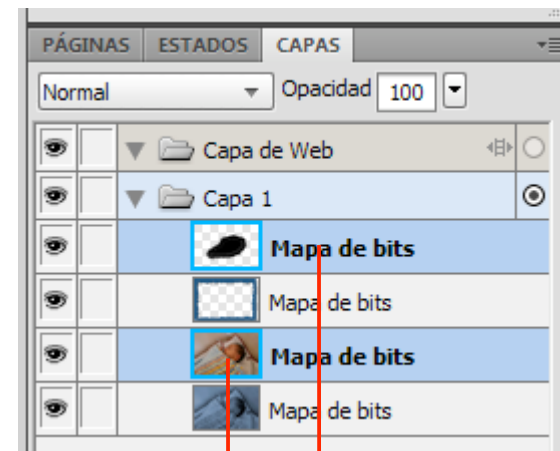


Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 18

Seleccionarem aquest mapa de bits nou i el mapa de bits de la fotografia i crearem la màscara amb l'opció:

**Modificar > Màscara > Agrupar com a màscara**



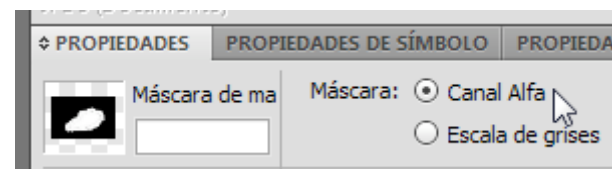
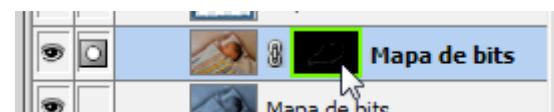
Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 18

Tal com podem observar, la màscara està creada però no hi hem aconseguit aplicar l'efecte que volíem. Hem de canviar les propietats de la màscara.

Seleccionarem la icona de *Màscara* en el panell *Capas* i canviarem la propietat de *Màscara* per *Canal Alfa*.

**Nota:** Tal com havíem dit abans, les màscares funcionen per escales de grisos. Els tons negres fan que la imatge sigui invisible, els blancs fan que sigui visible i els grisos hi creen diferents opacitats. En convertir qualsevol objecte (de mapa de bits o vectorial) en màscara, tots els colors que té es converteixen en tons grisos. Per això hem obtingut aquest resultat. Tanmateix, en el cas de les màscares que es creen a partir de mapes de bits, el Fireworks permet generar la imatge a partir del *Canal Alfa*, en lloc de generar-la a partir de l'escala de grisos. El *Canal Alfa* d'una imatge de mapa de bits és el canal que defineix la zona transparent. És a dir, els píxels transparents. El *Canal Alfa* és específic de les imatges de mapes de bits, de manera que no hauríem pogut obtenir aquest efecte si no haguéssim convertit el traçat en mapa de bits.





Programa d'aprenentatge 4. Realització d'un fotomuntatge

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 18

La importància d'aquest programa d'aprenentatge és conèixer com s'utilitzen conjuntament els elements vectorials i els elements de mapa de bits.

La pràctica d'aquest tema consisteix a fer un fotomuntatge o una il·lustració (de més complexitat que la de la pràctica) que uneixi elements vectorials, amb totes les possibilitats que ofereixen, i elements de mapes de bits.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 19

En aquest programa d'aprenentatge farem el disseny d'una pàgina web. L'objectiu d'aquest exercici és aprendre a fer servir els **símbols** i els **estils**.

Obrirem un document nou i hi aplicarem les propietats següents:

- Alçada 400 px
- Amplada 700 px
- Resolució 72 ppp
- Fons blanc



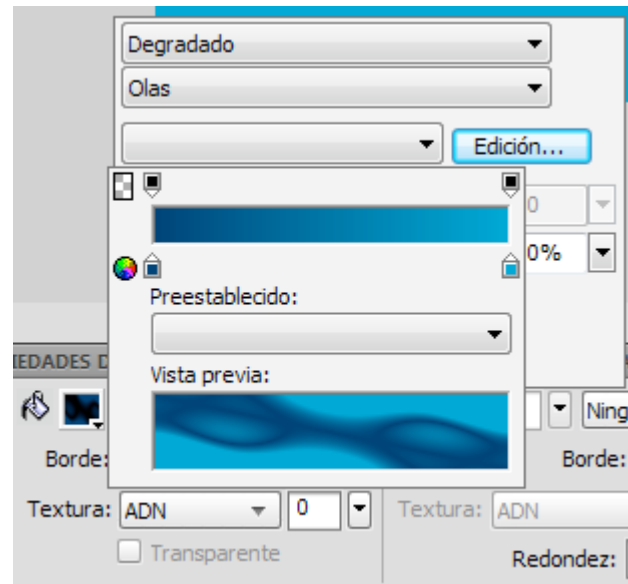
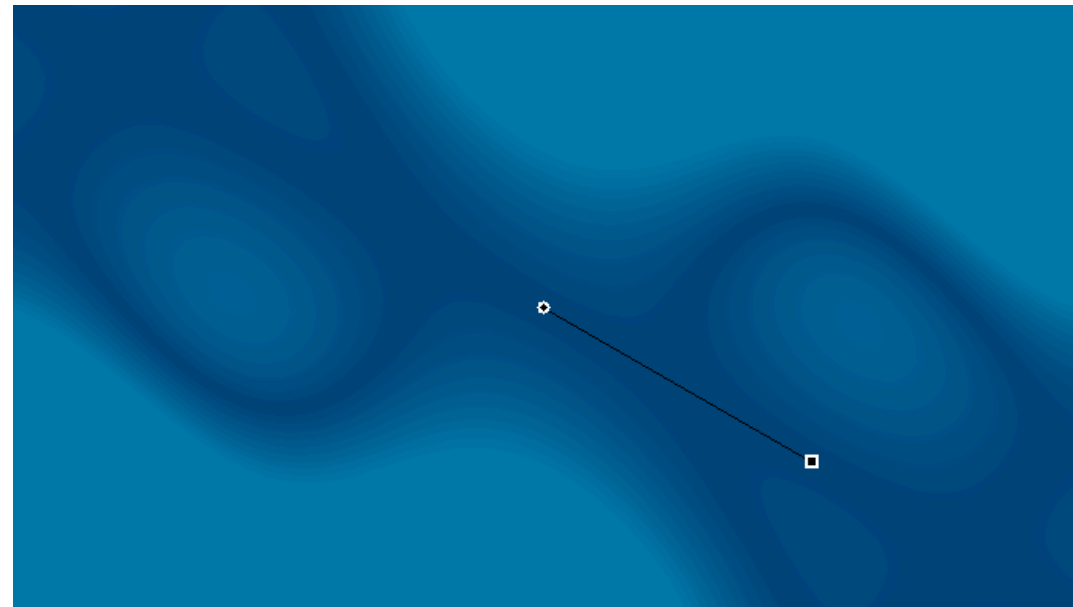
Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 19

Primer crearem un rectangle que tingui les mateixes proporcions que el document (700 píxels x 400 píxels).

Hi aplicarem un color de farciment degradat en forma d'Olas.

Finalment, seleccionarem els colors del degradat. Farem servir un blau fosc i un blau clar.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

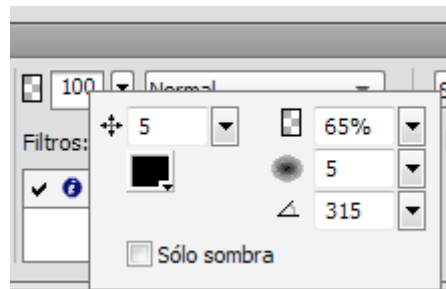
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 19

El segon element gràfic que crearem serà un rectangle que ocupi 120 píxels d'alçada i 300 píxels d'amplada. El situarem en la part esquerra del document.

Hi aplicarem un color sòlid gris clar i un tros de línia dura de 2 píxels.

Hi donarem un efecte *Sombra* amb els paràmetres següents:

- Distància 5 px
- Opacitat 65%
- Suavitat: 5 px
- Angle: 315



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 19

Ara generarem un marc per al nostre document. Farem servir les **formes automàtiques** del Fireworks.

Obrim el **panell Formas**.

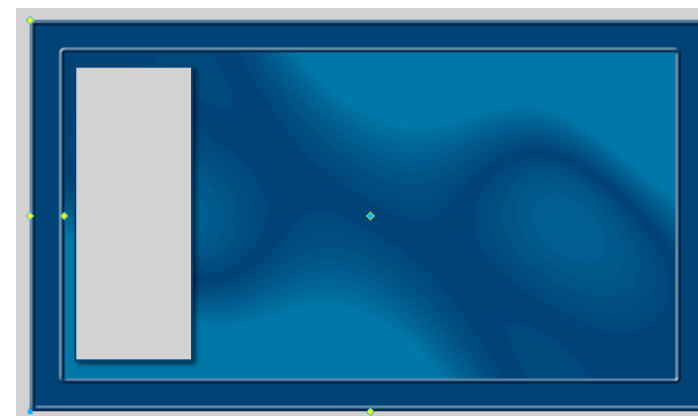
**Ventana > Formas automáticas**

El panell *Activos* conté una fitxa *Formas* en què hi ha més formes automàtiques. Normalment, aquestes formes automàtiques són més complexes que les que apareixen en el panell *Herramientas*. En lloc de dibuixar directament aquestes formes automàtiques en el llenç, es col·loquen en el dibuix. Per fer-ho, s'arrossegueu del panell *Archivo* al llenç.

Seleccionarem la **forma automàtica Marco** i la hi col·locarem de manera que ocupi tot el contorn del document.



En el primer programa d'aprenentatge ja vam veure com funcionaven les formes automàtiques. Per a modificar les propietats de la forma, cal que estirem els punts grsos. En aquest cas, deixarem la forma tal com apareix per defecte. Només en canviarem el color original per un de blau fosc.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 19

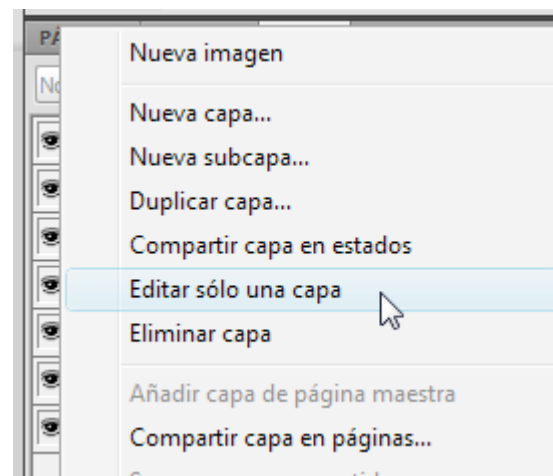
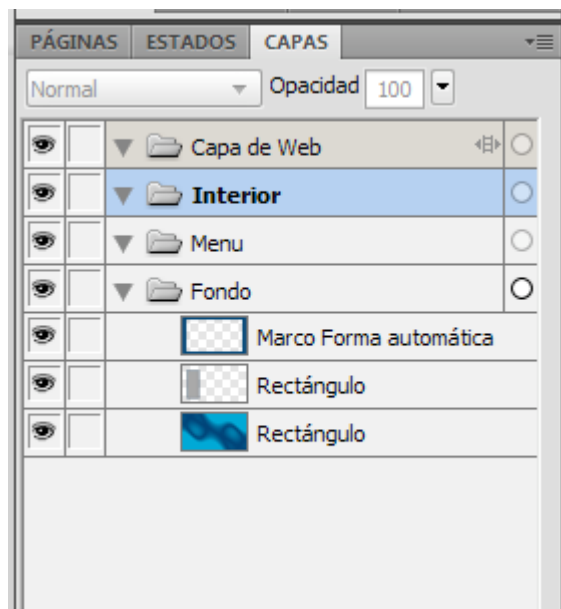
Ja hem creat tots els elements que formen el fons de la interfície del web.

Ara crearem el menú i l'interior de la pàgina.

Per tal que el document estigui més organitzat, generarem cada part en una capa nova. Per canviar el nom de la capa, farem doble clic damunt el nom actual i hi introduïrem un nom que en descriuï més bé el contingut.

Seleccionarem l'opció **Editar sólo una capa** per evitar modificar per error elements situats en altres capes.

Deixarem seleccionada la capa *Interior*.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 19

Crearem el quadrat que ens servirà de marc per a les fotografies. Dibuixarem un quadrat de color blanc amb un traç vermell d'1 píxel i el col·locarem sobre el llenç, més o menys tal com es mostra en la imatge.

El pas següent serà duplicar aquest quadrat per a formar la graella de sis fotografies que conté la pàgina. En aquest moment, ens hem d'aturar per pensar en una qüestió:

Aquest quadrat és un element que no només repetirem vuit vegades en aquest document, sinó que, tenint en compte que aquesta pàgina que creem forma part d'un web complet, l'hauríem de repetir en totes les pàgines del web.

Tindríem molta feina si, una vegada col·locats tots aquests quadrats, decidíssim (o necessitèssim) canviar-ne el color de farciment, per exemple. Hauríem d'anar canviant el color de cada quadrat de cada document. Per això, el Fireworks permet generar *Símbols*.

Un símbol representa un objecte o un grup d'objectes, vectorials, de mapa de bits o de text, que es tracta com si només n'hi hagués un.

Els símbols s'emmagatzemen en el panell *Biblioteca*, des d'on es poden crear símbols nous, duplicar símbols, importar símbols que ja existeixen i editar-los. Una vegada generat un símbol, el podem utilitzar tantes vegades com sigui necessari. Igualment, podem donar un tractament particular a cada símbol. Per exemple, en podem canviar l'escala, la rotació, l'orientació, etc. Cada representació d'aquest símbol sobre el llenç s'anomena *instància*. Quan es modifica un símbol, és a dir, els components gràfics de l'objecte original, totes les instàncies canvien automàticament en l'àrea de treball i reflecteixen les modificacions que s'han efectuat en l'objecte, ja que en són còpies. Per això és tan útil fer servir els símbols.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 19

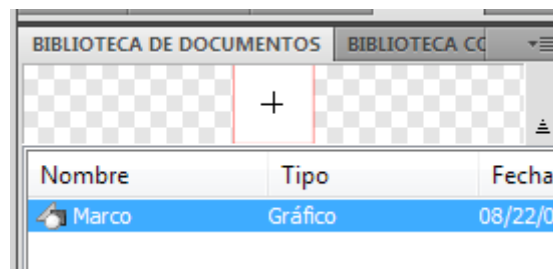
Convertirem aquest quadrat en un símbol.

Quan tinguem el quadrat seleccionat, farem servir l'opció:

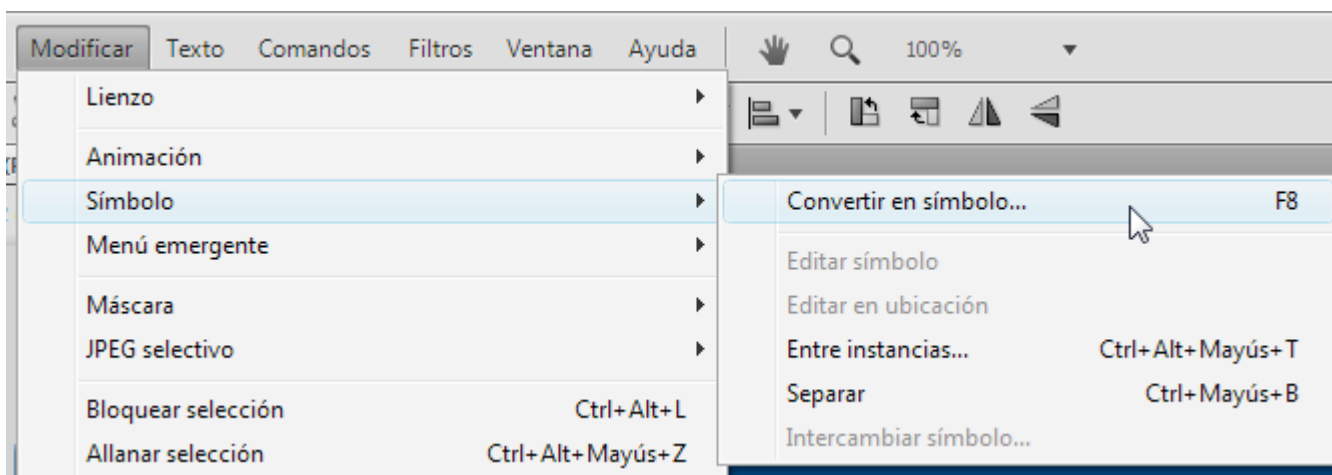
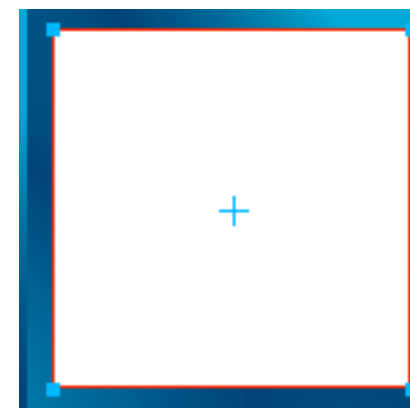
**Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**

En crear el símbol, n'hem d'indicar el nom i el tipus. En aquest cas, generarem un símbol gràfic i l'anomenarem *Marco*.

Obrim el panell *Biblioteca*. Veiem que hi apareix el símbol que hem creat.



Si ens fixem en el llenç, veurem que en el quadrat apareix el punt de registre amb forma de creu blava. Això ens indica que aquest element ja no és un gràfic, sinó que és una instància d'un símbol.



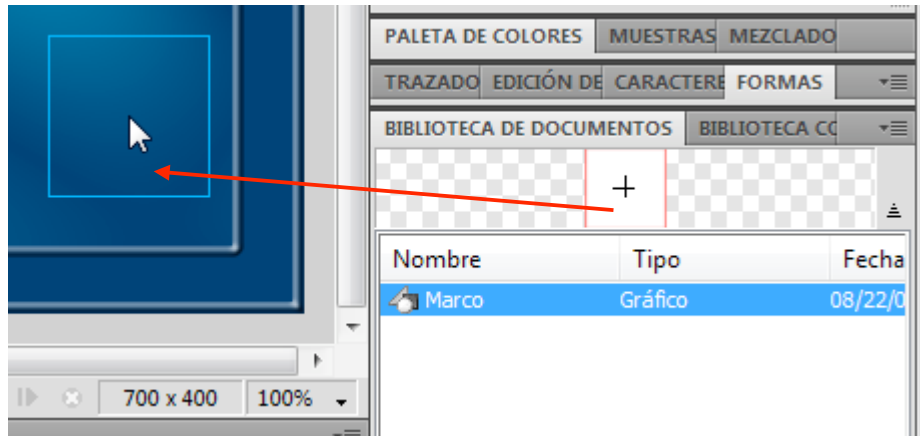


Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

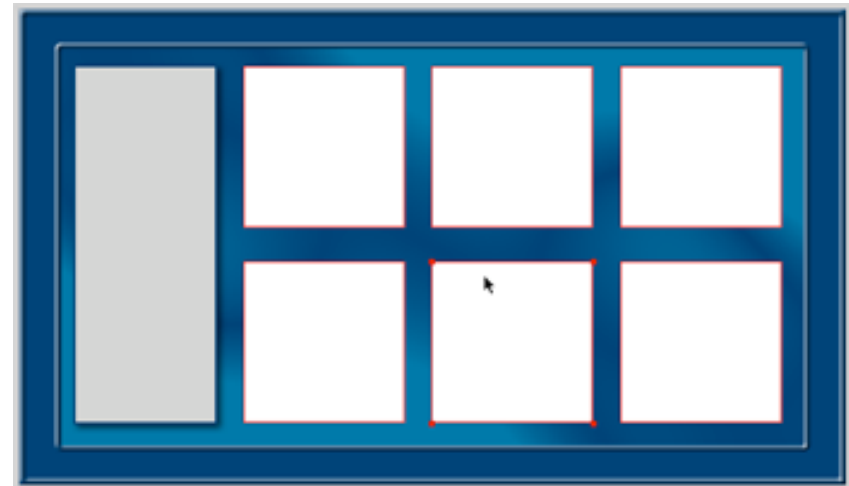
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 19

Col·locarem les altres set instàncies del símbol en el document.

Clicarem damunt la representació del contingut del símbol en el panell *Biblioteca* i l'arrossegarem sobre el llenç.



Quan tinguem les vuit instàncies sobre el llenç, les alinearem mitjançant el panell *Alinear* per deixar-les tal com es mostra en la imatge.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 19

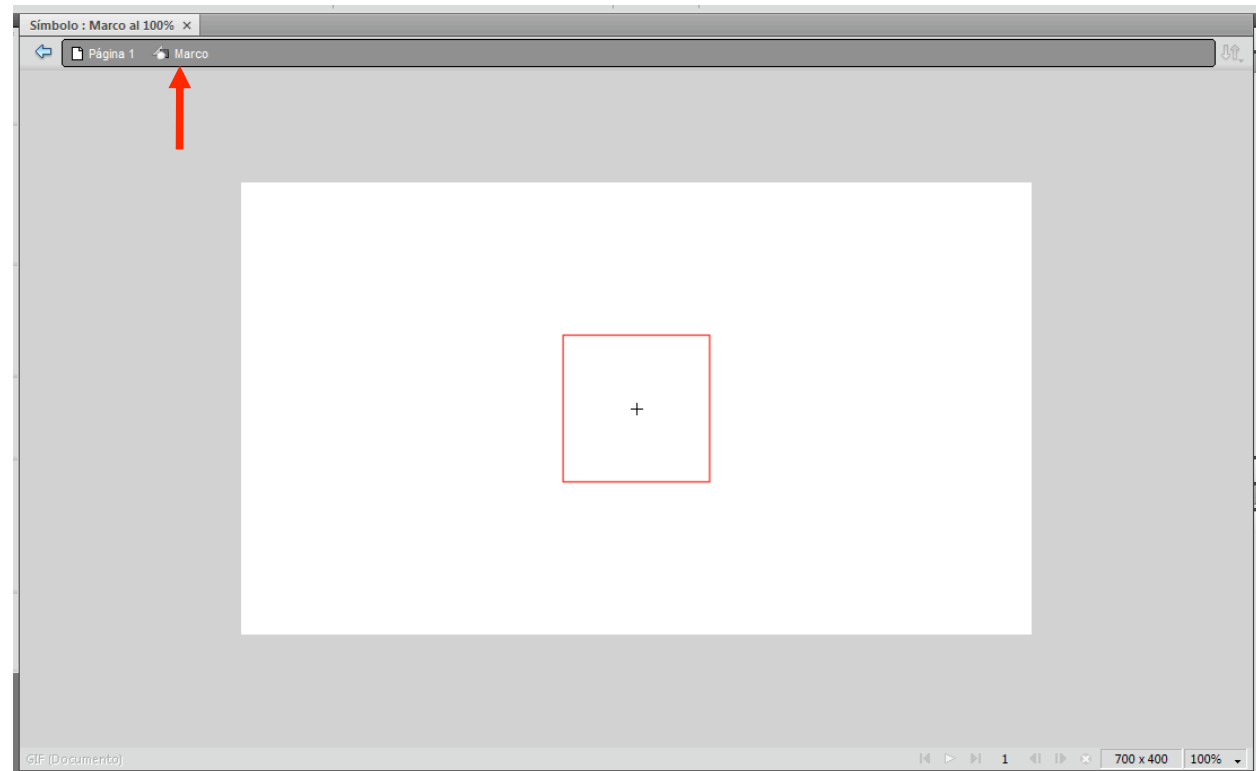
Per veure la utilitat que tenen els símbols, farem una modificació en el que hem creat.

Editarem els símbols en la finestra d'edició.

Per obrir aquesta finestra farem doble clic damunt el símbol en el panell *Biblioteca* o bé en seleccionarem una instància del llenç i farem servir l'opció:

**Modificar > Símbolo > Editar símbolo**

Veiem que el símbol conté un llenç i un sistema de capes que és independent del document.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

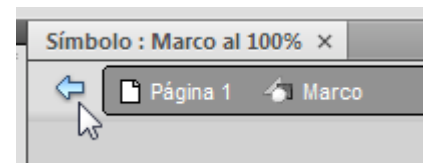
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 19

En aquesta finestra d'edició del símbol modificarem el quadrat. Hi aplicarem un color de farciment nou i un traç més gruixut.

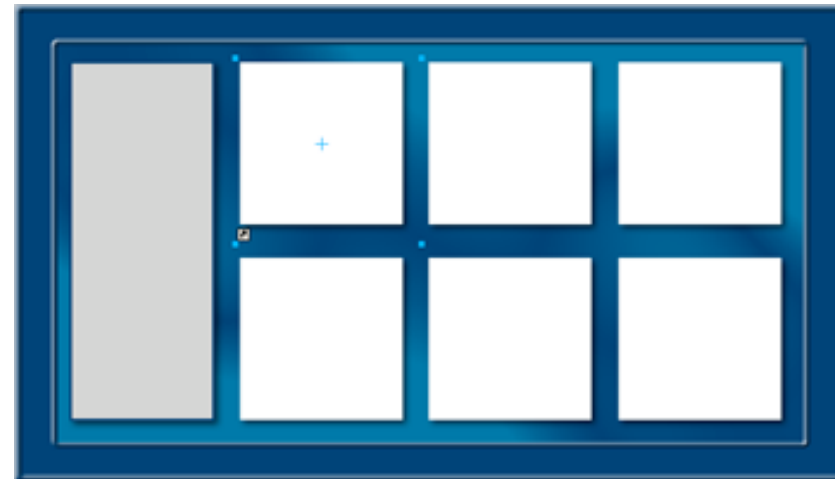
- N'eliminarem el traç.
- Hi aplicarem el mateix efecte d'ombra que hem fet servir abans.



Per acabar l'edició del símbol, clicarem a la fletxa per anar endarrere, que està situada en la part superior de la finestra.



Podem comprovar que els canvis que hem fet s'actualitzen en totes les instàncies del símbol.

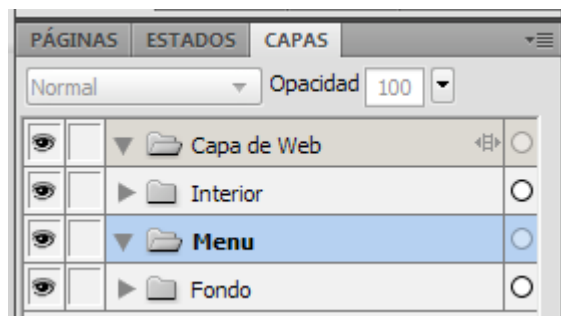


Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 19

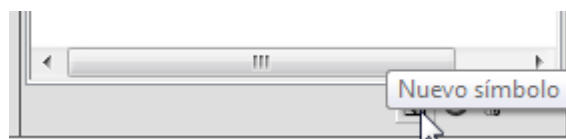
Seguirem el mateix mètode per crear els quadrats dels botons del menú.

Canviarem de capa.



Aquest cop no generarem un símbol a partir d'un objecte dibuixat en el llenç, sinó que el generarem des del principi.

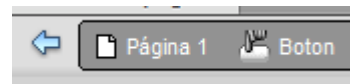
Per crear un símbol nou, clicarem a la icona **Símbol nuevo**, que està situada en la part baixa del panell *Biblioteca*.



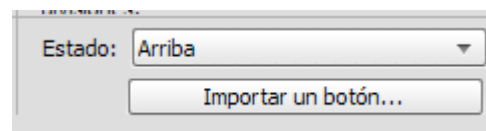
Hi introduïrem un nom per al símbol. L'anomenarem *Botón*.

Com que és un botó que encara hem de dibuixar, seleccionarem *Botón* com a tipus de símbol.

Veiem que s'obra la finestra d'edició del símbol *Vacia*.



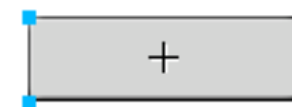
La finestra d'edició de símbols de *Botón* té una sèrie de subfinestres en què podrem editar els diferents estats del *Botón*. L'ús de símbols del tipus *Botón*, el veurem en els propers programes d'aprenentatge.



En l'estat *Arriba* dibuixarem un rectangle que tingui les propietats següents:

- Alçada: 30 px
- Amplada: 100 px
- Farciment: sòlid
- Color farciment: gris clar
- Traç: 1 píxel
- Color traç: negre

I hi aplicarem un efecte de bisell interior de 2 píxels.

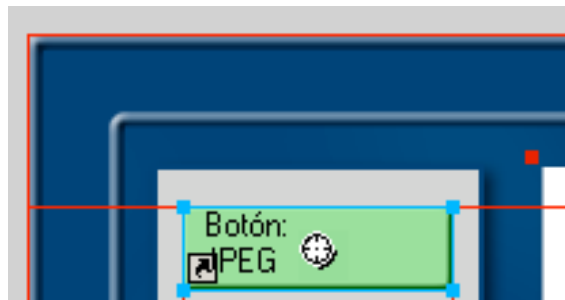


Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

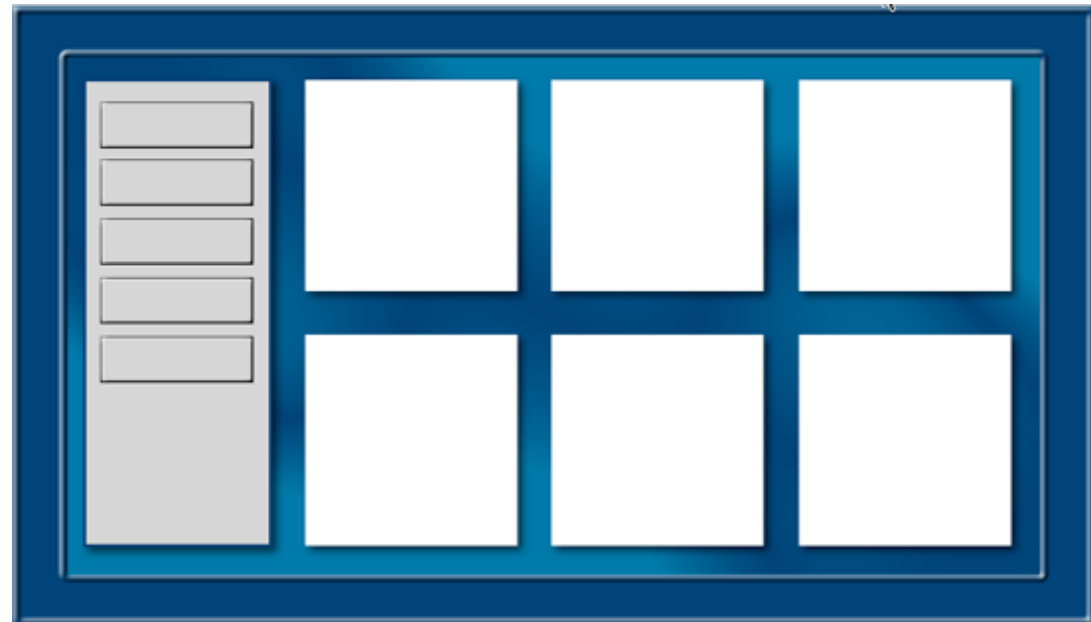
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 19

Col·locarem cinc instàncies d'aquest símbol nou en el llenç i les hi distribuïrem tal com mostra la imatge.

**Nota:** Quan col·loquem instàncies de símbols de botó en el llenç, les guies de les zones de retall hi apareixen automàticament.



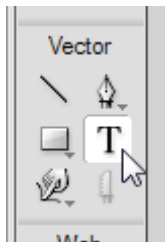
L'ús d'aquestes zones de retall, el veurem en un altre programa d'aprenentatge. Ara ens limitarem a ocultar la capa *Capa de Web* per no veure-les.



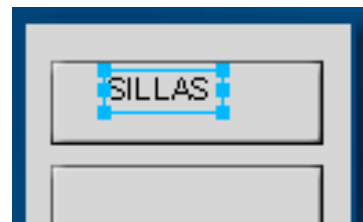
Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 19

Ara col·locarem el text d'aquests botons. Seleccionarem l'eina de *Texto*.



Cliquem damunt la instància que representa el primer botó del menú i hi escrivim la paraula *sillas*.



Generarem un element de text nou sobre cada instància de botó amb les paraules: *mesas*, *sofás*, *armarios* i *camas*. Aquests textos no els col·locarem dins el símbol que hem generat per al botó. Si ho féssim d'aquesta manera, tots els botons tindrien el mateix text.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 19

Editarem el format dels textos per fer-los més atractius gràficament.

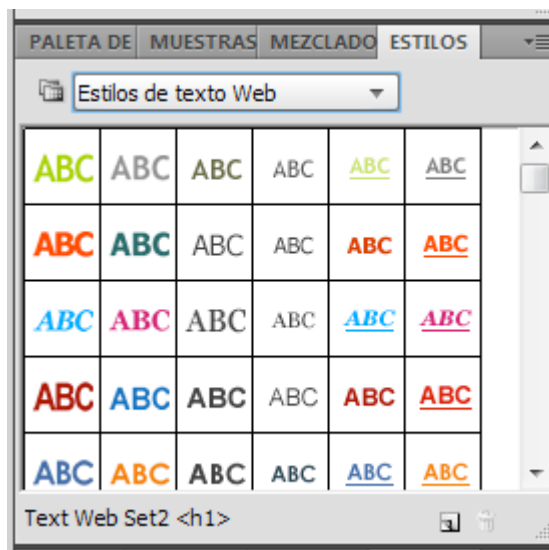
Seria una mica pesat haver d'editar els textos d'un en un. És molt més pràctic seguir el procés una sola vegada i aplicar-lo a tota una sèrie d'elements, tal com hem vist en el cas dels símbols.

En aquest cas podem fer servir els *Estilos* del Fireworks.

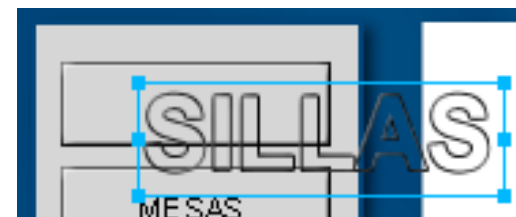
Un estil és un conjunt d'atributs, siguin de farciment, de traç, d'efectes o de text. Així, quan apliquem un estil a un element, hi apliquem tota aquesta sèrie d'atributs en una sola operació.

Obrim el panell **Estilos**. Veiem que el Fireworks té, per defecte, una sèrie d'estils. Cada icona correspon a un conjunt d'atributs.

Seleccionem el text **Sillas** y escollim qualsevol estil de text predefinit.



Veiem que s'ha aplicat una sèrie de propietats a l'element de manera automàtica.



Apliquem l'estil que hem escollit a tots els textos. Si l'estil té un cos de lletra massa gran, aplicarem un cos de 15 píxels a tots els textos.



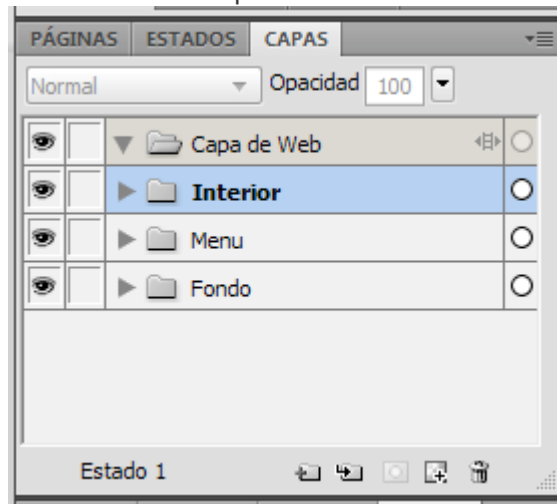
Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 19

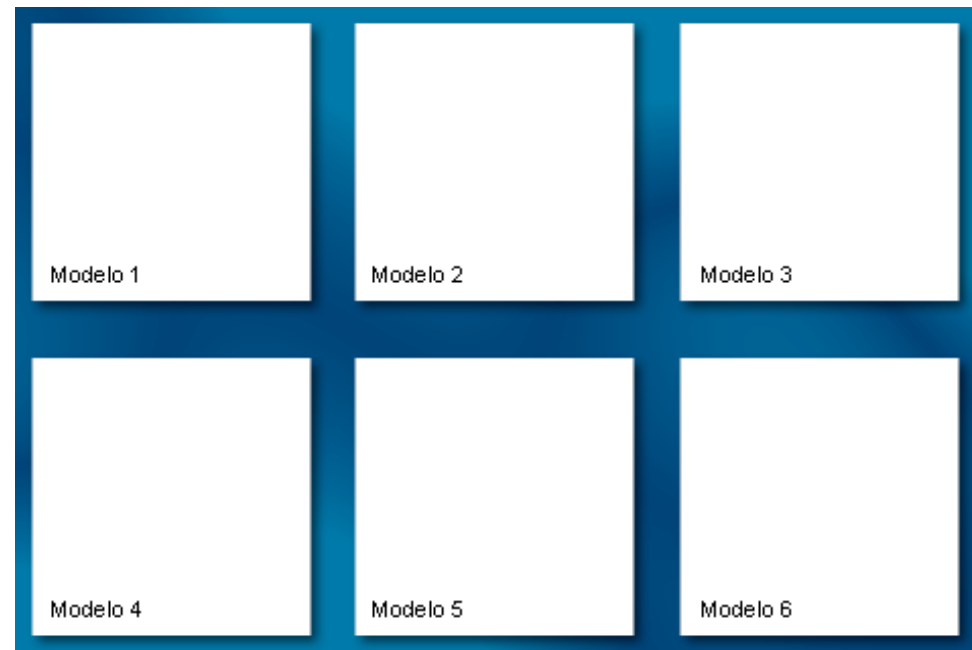
El que és interessant dels estils és que podem crear-ne de propis. D'aquesta manera, podem guardar totes les propietats de traç, de farciment i d'efectes que hem donat a un objecte per, posteriorment, aplicar-les a altres objectes.

Veurem aquesta possibilitat mitjançant els textos de les fotografies.

Seleccionem la capa *Interior*.



Ara posarem un element de text sota cada caixa. Hi escriurem el model i el número de caixa.



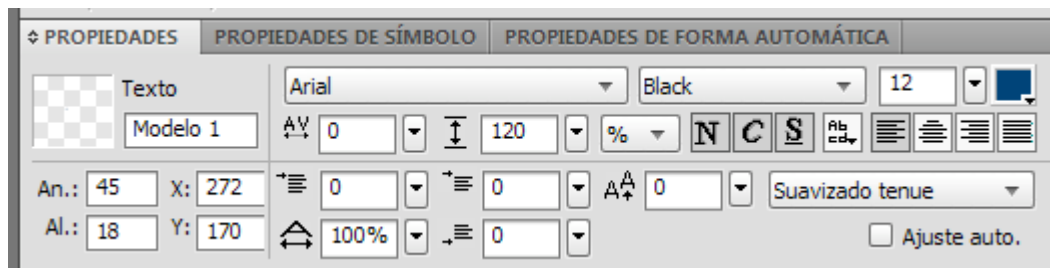


Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 19

Seleccionarem el primer element de text i l'editarem amb els valors següents:

- Tipus: Arial Black
- Cos: 12
- Color: blau fosc
- Sens traç
- Sense estils

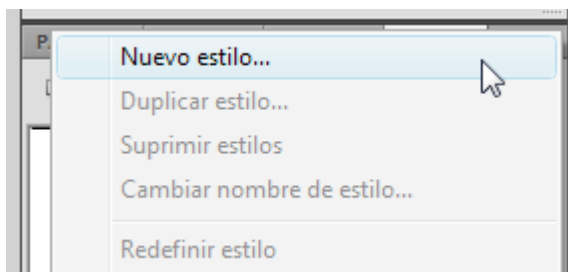


Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

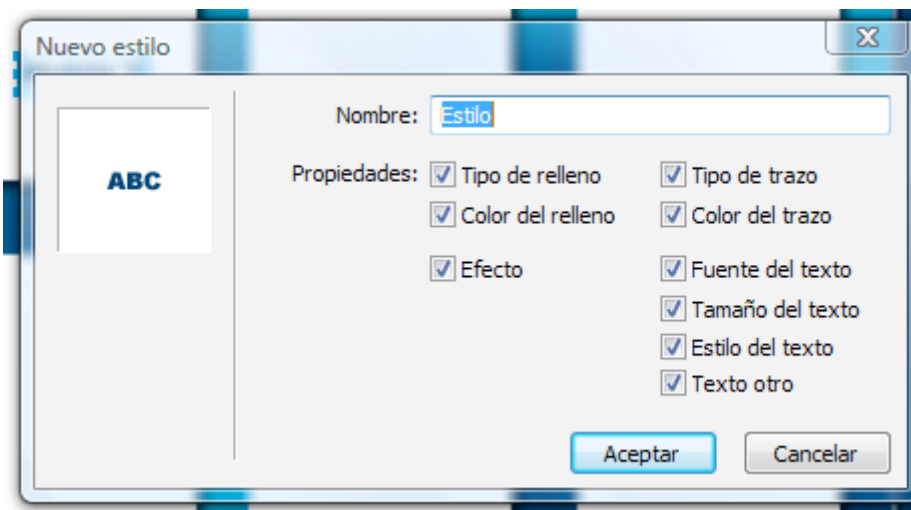
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 19

Introduïrem totes les propietats que hem creat dins un estil per poder aplicar-les automàticament a la resta dels textos.

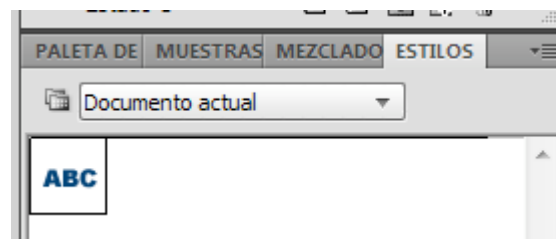
Seleccionarem el text en el llenç i activarem l'opció **Nuevo estilo** en el menú d'opcions del panell *Estilos*.



En el quadre de diàleg *Nuevo estilo* hem de seleccionar les propietats de l'objecte que volem incloure en l'estil. Podem escollir quines propietats volem seleccionar. En el nostre cas, les seleccionarem totes.



Com a nom d'estil hi introduïrem *Pie de foto* i clicarem a *Aceptar*. Si ens fixem en el panell *Estilos*, aquest estil nou ja apareix en la llista.



Ara aplicarem l'estil a la resta dels textos.

Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 19

En aquests moments, el document que estem creant hauria de ser com el de la imatge.

Un pas que encara hem de fer és senyalar en quin apartat del web som. Per indicar-ho, aplicarem un to més fosc al botó que correspon a l'apartat actual.

Per poder editar els botons del menú, seleccionarem la capa *Menú*.

L'apartat que estem desenvolupant és l'apartat *Sillas*. Per tant, canviarem el color de farciment del primer rectangle. Com que tots els rectangles són instàncies del mateix símbol, no podem modificar

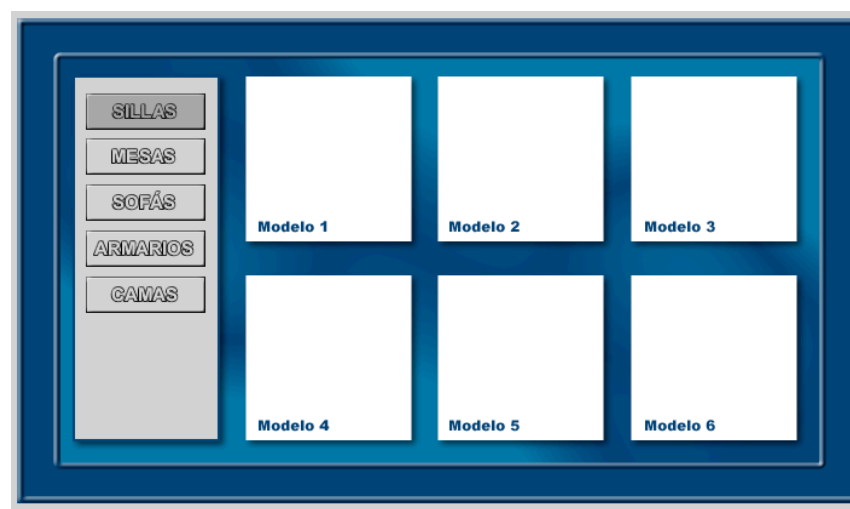
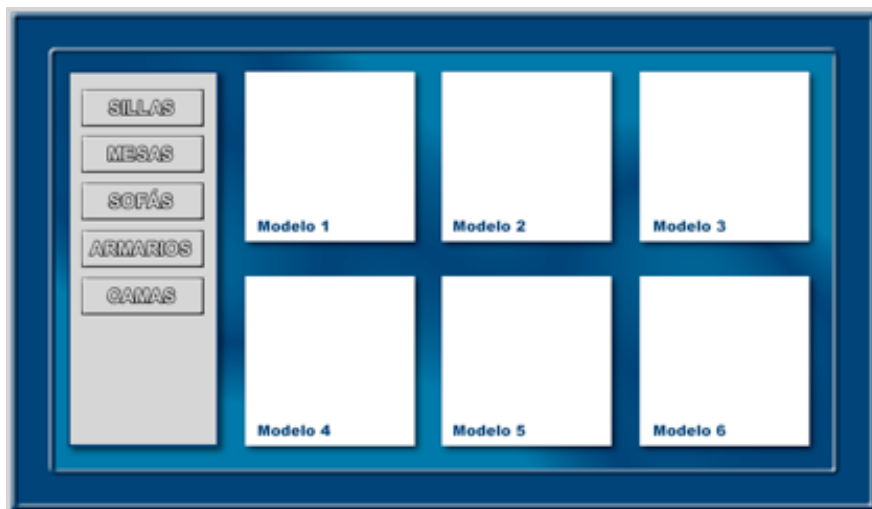
el primer rectangle sense modificar-ne la resta, si no és que desvinculem aquesta instància del símbol que hi correspon.

Seleccionarem la primera instància del símbol i, sense desseleccionar-la, farem servir l'opció següent:

**Modificar > Símbolo > Separar**

Veiem que la icona d'instància desapareix. Ara els elements que formaven la instància són independents del símbol.

Ara podem seleccionar el rectangle i canviar-ne el color de farciment.



Programa d'aprenentatge 5. Realització del disseny de la interfície d'un web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 19 de 19

L'últim pas que farem serà col·locar les fotografies dels models dins les caixes.

Importarem l'arxiu "fotografias-sillas.png" de la capa *Interior*.

Aquest arxiu conté les vuit fotografies situades en diferents plans. Una vegada importades, les distribuïrem correctament dins la pàgina.



Com que aquest programa d'aprenentatge sobre l'ús dels símbols i els estils ja s'ha acabat, l'estudiant haurà de fer una pràctica semblant per aprofundir en el tema.

S'haurà de fer el disseny d'un web de tipus catàleg de productes.

S'hauran d'utilitzar símbols i estils per generar elements repetitius. El projecte haurà de tenir, almenys, tres pàgines de productes.

**Nota:** Fixem-nos que en cas que treballem amb diversos documents, si tenim el document que conté els símbols obert, podem accedir-hi des de qualsevol document mitjançant el panell *Biblioteca*. Si no tenim aquest document obert, podem importar aquests símbols del menú d'opcions del panell *Biblioteca*. Per fer-ho, hi hem d'indicar el document d'origen.

Pel que fa als estils, una vegada creats s'emmagatzemen en la memòria del programa, de manera que sempre són a la llista d'estils. Per evitar emmagatzemar massa estils, eliminarem els estils que creem quan acabem el projecte. Si els tornem a necessitar, també podem importar els estils que conté un document concret des del mateix panell.

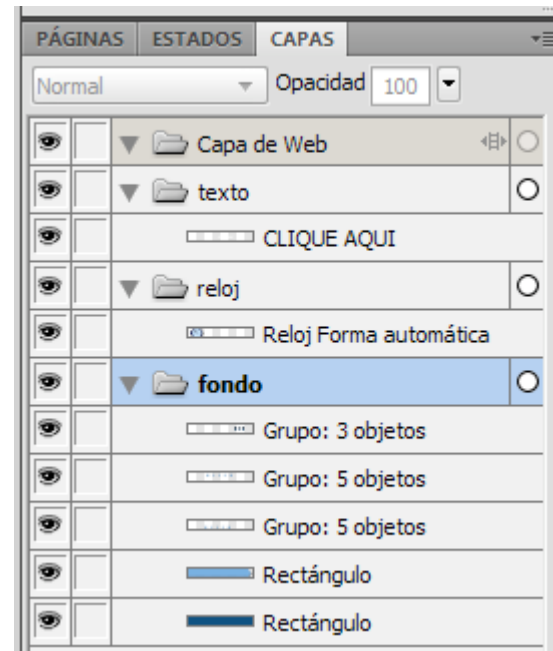
Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

**Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 26**

Aquest programa d'aprenentatge consisteix a crear un bàner senzill. Fer aquesta pràctica ens permetrà conèixer les possibilitats que el Fireworks ofereix per animar gràfics.

Obrirem l'arxiu "Banner.png".

Aquest arxiu conté els elements gràfics que necessitem per a animar el bàner.



Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 26

L'animació d'una imatge es divideix principalment en estats, que indiquen els passos del moviment dels objectes a través del temps. Les animacions es construeixen a partir de la seqüència d'aquests estats.

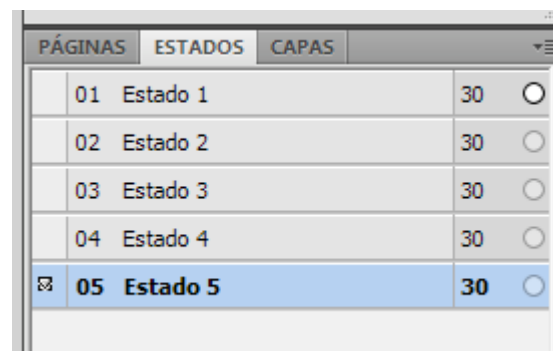
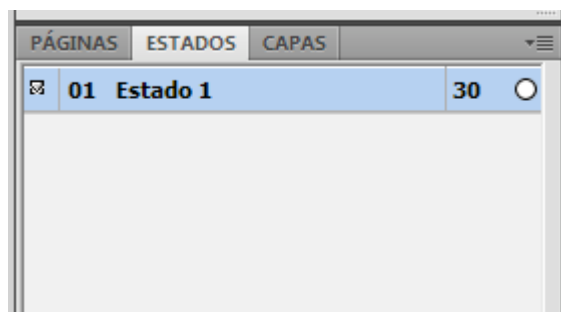
El contingut de cadascun d'aquests estats es pot veure en el **panell Estados**. Des d'aquest panell podem passar d'un estat a un altre. Igualment, podem modificar el contingut dels estats, tant manualment com per mitjà de les funcions automàtiques del Fireworks orientades a la creació d'animacions.

Amb el **panell Estados** també podem controlar la duració d'una animació. Per fer-ho, hi hem de definir el nombre d'estats que conté i el temps d'espera que hi ha entre cadascun d'aquests estats.

En el **panell Estados** podem veure el nombre d'estats que conté el document en curs. Si treballem en un document d'imatge que encara no conté animació, com el document que hem obert, aquest document només conté un estat.

Per afegir un estat nou al document, clicarem al botó *Estado nuevo*, que és en la part inferior dreta del panell *Estados*.

Per al nostre exemple, repetirem aquesta acció tres vegades més, fins que el panell *Estados* tingui cinc estats.



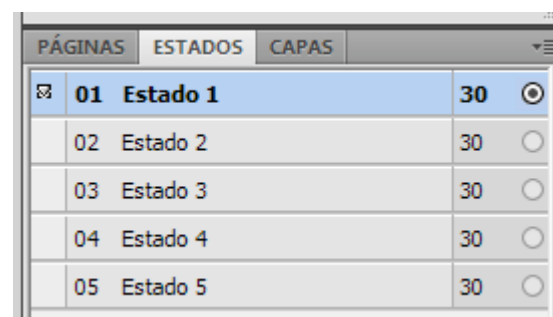
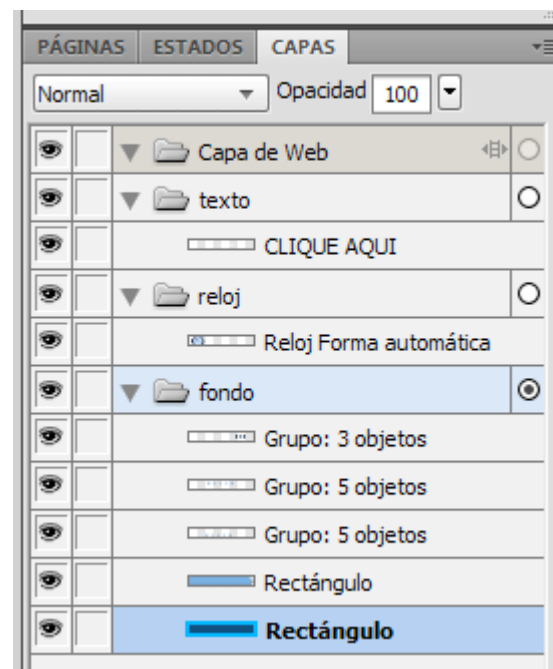
Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 26

En el panell *Estados* podem seleccionar amb quin estat volem treballar. Podem veure que tenim actiu l'*Estado 5* d'animació. Aquest estat, com la resta dels estats que hi hem afegit, de moment hi apareix buit, és a dir, sense cap objecte dins l'àrea de treball.

Si seleccionem qualsevol estat, veurem en l'àrea de treball els objectes que conté. Seleccionarem l'*Estado 1*, que és el que conté els objectes de la imatge inicial.

Quan seleccionem un objecte dins un estat, apareix un cercle marcat en la part dreta de la línia de l'estat del panell *Estados*, que ens indica que tenim un element seleccionat dins l'estat. Per mitjà d'aquest botó, podem seleccionar objectes en un estat i traslladar-los a qualsevol estat de la seqüència.

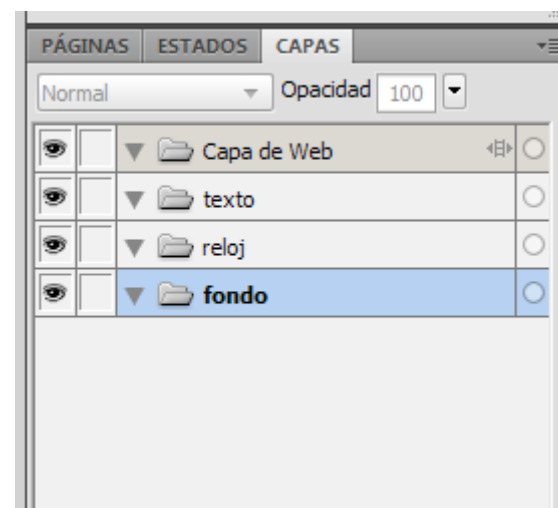
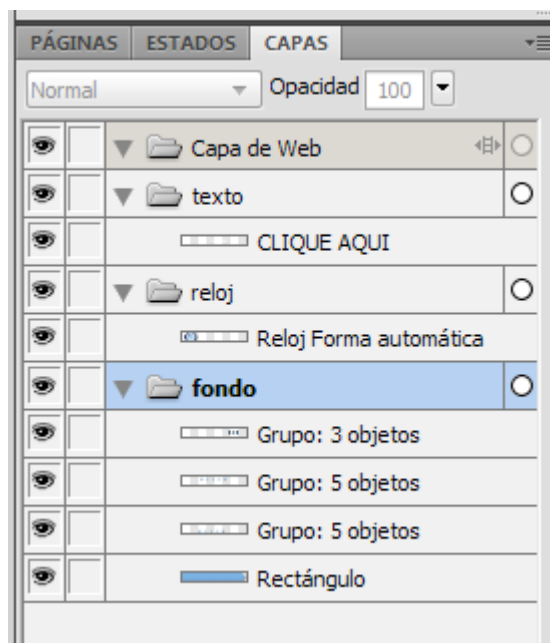
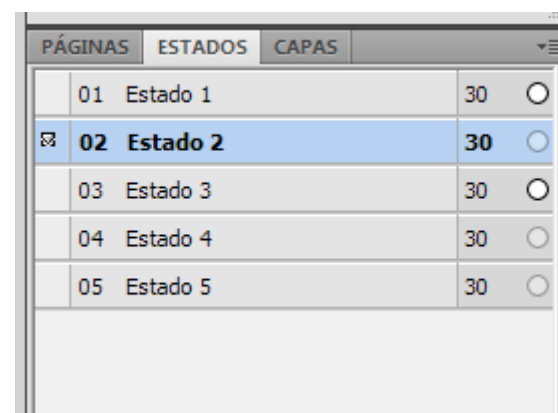
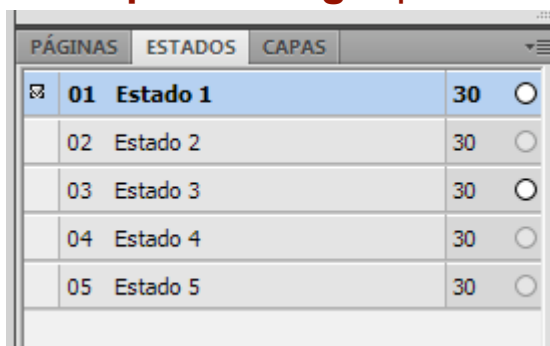


Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 26

Tots els estats d'un document Fireworks tenen la mateixa estructura de capes. Per exemple, si creem una capa nova dins un estat, aquesta capa apareixerà en la resta d'estats. Tanmateix, hi ha una diferència entre l'estructura de capes dels estats i el contingut que tenen les capes de cada estat. El contingut de la capa, és a dir, els objectes que conté (traçats, textos o mapes de bits) és específic de cada estat.

Canviem d'estat i observem el panell *Capas*. Veurem que tots els estats contenen capes *fondo*, *reloj* i *texto*; és l'estructura de capes del document original. Els estats tenen les mateixes capes, però no els mateixos objectes que contenen aquestes capes. Per això, els estats que hi hem afegit no tenen els mateixos objectes que tenia el primer.





Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

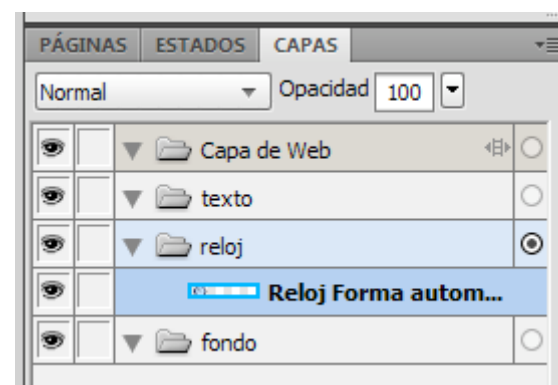
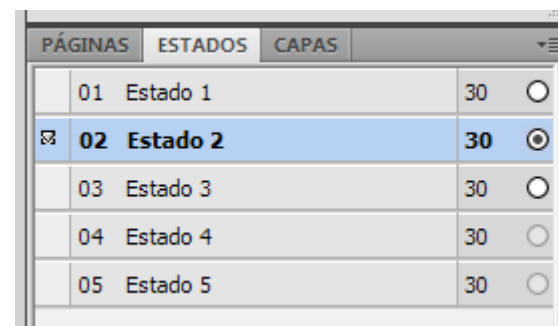
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 26

Podem seleccionar un objecte d'una capa i copiar-lo en la resta d'estats. D'aquesta manera, tindrem el mateix objecte en tots els estats, és a dir, es mantindrà al llarg de l'animació.

Seleccionarem la forma automàtica de la capa *reloj*, des de l'*Estado 1*, i el copiarem en tots els altres estats.

Ara tenim el mateix element en tots els estats. Recordem, però, que l'element d'un estat és independent dels elements dels altres estats. És a dir, si modifiquem l'objecte d'un estat (en canviem la posició que ocupa dins l'àrea de treball, en variem l'escala o en deformem la figura), els canvis que hi fem només afectaran l'estat en què els efectuem, de manera que la resta dels estats mantindran el traçat original.

Així, podem modificar un objecte de manera progressiva al llarg de diversos estats. Per exemple, podem variar la posició de les agulles d'aquest objecte. La successió d'aquests estats, l'un darrere l'altre, és el que farà l'efecte de moviment de l'objecte al llarg de l'animació.

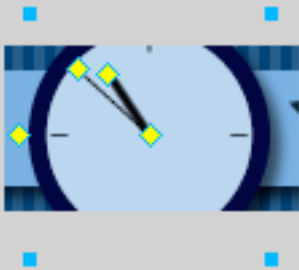


Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 26

Ara modificarem la forma automàtica del Fireworks. Canviarem les agulles del rellotge de cada estat perquè sembli que el temps avança 5 minuts.

Estat 1



Estat 2



Estat 3



Estat 4



Estat 5

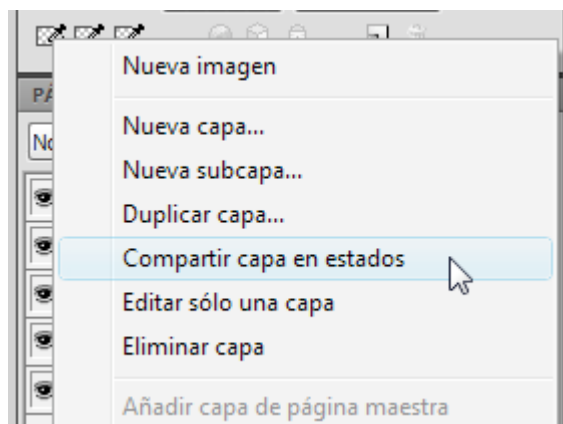


Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 26

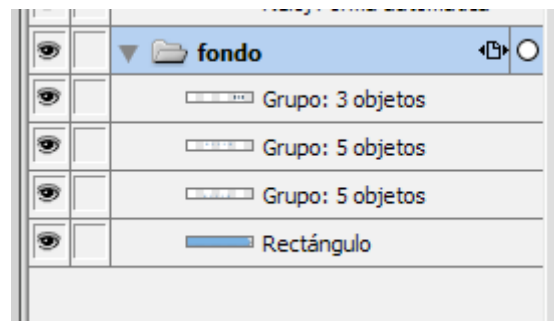
El Fireworks té una manera automàtica de compartir els objectes d'una capa al llarg de tots els estats de l'animació. Aquesta manera automàtica evita que hàgim de seleccionar-los i copiar-los en cada estat. Això és especialment útil quan tenim objectes que romanen estàtics al llarg de tota l'animació com, per exemple, una imatge de fons.

Per fer-ho, hem de fer servir l'opció **Compartir capa en estats** del menú d'opcions del **panell Capas**.



Seleccionarem la capa *fondo* des del primer estat i marcarem l'opció *Compartir esta capa*. Si ara canviem d'estat, veurem que el contingut de la capa *fondo*, que teníem en l'*Estado 1*, és comú a tots els estats.

És important saber que els objectes d'una capa compartida no són independents en cada estat. Per tant, si modifiquem un objecte dins una capa compartida, els canvis que hi fem s'aplicaran a tots els estats. Per això, només farem servir l'opció *Compartir capa en estats* en capes que continguin objectes estàtics comuns a tots els estats, és a dir, que no continguin cap animació.



**Nota:** La icona en forma de pàgina que hi ha al costat de la capa ens indica que aquesta capa es comparteix.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

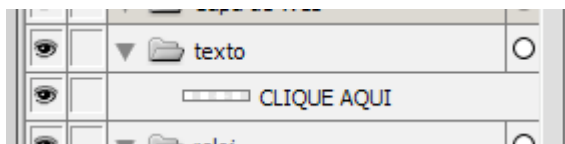
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 26

Una altra manera, més complexa, d'animar objectes és convertir-los en símbols d'animació. Els símbols d'animació es desen automàticament en el panell *Biblioteca*, de manera que podem inserir diverses instàncies d'una animació en un mateix document o reutilitzar-les en altres documents. A més, podem variar les propietats de cada instància com, per exemple, la mida o la rotació. Així, també podem modificar els objectes que componen el símbol d'animació per actualitzar aquests canvis automàticament en totes les instàncies del document.

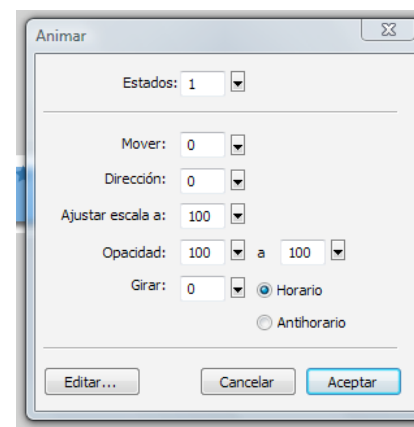
En el nostre exemple, seleccionarem el text de la capa *texto* i el convertirem en un símbol d'animació per animar-lo posteriorment.

Per a convertir-lo en símbol farem servir el l'opció següent:

**Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**



S'obre la finestra *Propiedades de símbolo*, en què indicarem el nom del símbol i que es tracta d'un símbol d'animació. Anomenarem aquest símbol *Texto animado*. Quan creem un símbol d'animació també hem d'indicar les propietats de l'animació en la finestra *Animar*.



En aquesta finestra podem indicar el nombre d'estats que tindrà l'animació del símbol i les característiques de l'animació. Hi podem indicar el desplaçament que s'hi aplicarà, el canvi d'escala, d'opacitat o la rotació que farà. Aquestes propietats es poden canviar posteriorment en qualsevol moment.

En el nostre cas, hi indicarem una durada de 5 estats. Cal dir que si hi indiquem un nombre d'estats més gran que el nombre d'estats que conté el document, els estats que no hi càpiguen s'afegiran automàticament al document. La resta de propietats d'animació les deixarem tal com hi apareixen per defecte, ja que en el nostre cas crearem l'animació del símbol posteriorment.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 26

Seleccionarem el símbol *Texto animado* en l'*Estado 1*. Clicarem al punt vermell que hi apareix i el desplaçarem cap a l'esquerra.

El punt verd indica la posició inicial, el punt vermell indica la posició final i els punts blaus indiquen les posicions intermèdies.

Aquest procés de crear dos estats claus, el primer en la posició inicial de l'objecte i el segon en la posició final perquè el Fireworks calculi de manera automàtica tots els estats intermedis, s'anomena interpolació. D'aquesta manera, es crea una trajectòria de l'objecte que després podrem editar.



La interpolació és un procés útil per a moviments d'un objecte en el llenç i per a objectes amb efectes automàtics que canvien en cada estat de l'animació.

Tal com podem observar, el símbol *Texto animado* només està situat en la capa *Texto* del primer estat, però es pot veure en els 5 estats que té l'animació.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 26

Una vegada creada l'animació, podem previsualitzar-la amb els controls que hi ha en la part baixa de la finestra del document.



Tal com podem comprovar, l'animació es troba en *loop* continu.

| 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"/>            |

En la columna dreta del panell *Estados* hi ha la durada de l'estat dins l'animació.

La durada de l'estat indica el temps durant el qual es mostrarà l'estat actual abans de passar a l'estat següent. En el Fireworks aquest valor s'especifica en centèsimes de segon. Per exemple, el valor 50 fa que l'estat es mostri durant mig segon, mentre que el valor 200 fa que es mostri durant 2 segons.

Per variar la durada d'un estat s'ha de fer doble clic damunt l'estat que ens interessa. Aquests estats són a la columna de la dreta del panell *Estados*.

Hi apareix el menú d'opcions de *Demora de estados*, en què introduïrem la durada que volem aplicar a l'estat. També hi trobem l'opció *Incluir al exportar*, que indica si aquest estat s'inclourà o no en l'animació quan exportem el document.

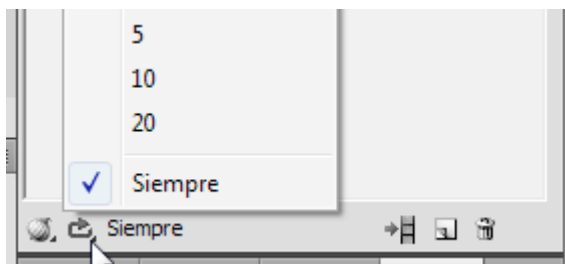
Per fer aquesta animació, donarem una durada de 30 als quatre primers estats i una durada de 300 a l'últim estat.

| 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"/> |

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 26

Amb el botó *Bucle* de l'animació podem definir quantes vegades volem que es reproduïxi. Si seleccionem l'opció *Siempre* en el menú emergent *Bucle* de l'animació, es repetirà contínuament.

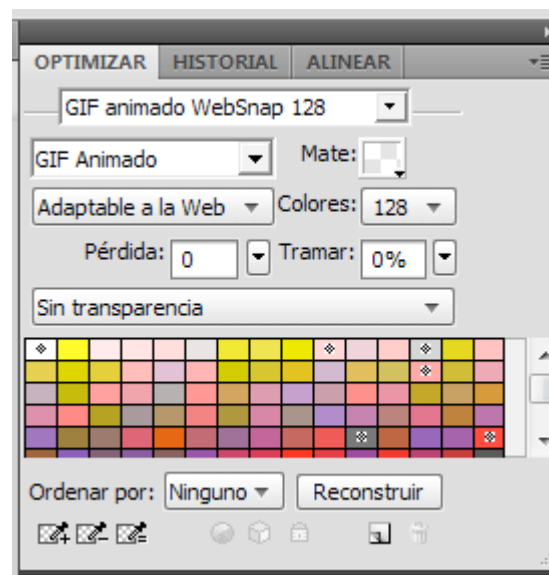


Tal com passa amb les imatges estàtiques, abans d'exportar l'animació haurem d'optimitzar la imatge per reduir la mida de l'arxiu tant com sigui possible.

Per a optimitzar l'animació farem servir el **panell *Optimitzar***.

Per exportar una imatge animada haurem d'escollir l'opció de format **GIF animado**. Qualsevol altre format exportaria una única imatge del primer estat. Per tant, seleccionarem aquest format.

La resta del procés d'optimització de la imatge és el mateix que hem seguit per a les imatges estàtiques.



Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 26

Finalment, exportarem l'animació. Farem servir l'opció *Exportar*.

### **Archivo > Exportar**

Seleccionarem l'opció *Sólo imágenes*.

Quan exportem imatges (animades o estàtiques) també podem fer servir la *Presentación preliminar* de l'exportació. Obrirem aquesta finestra des del menú *Archivo > Presentación preliminar de la imagen*.

Des de la finestra de *Presentación preliminar* de l'exportació, podem modificar els ajustaments d'optimització que hem seleccionat anteriorment en el panell *Optimizar*. En la fitxa *Animación* podem veure i controlar els estats que conté l'animació. Des d'aquesta vista podem modificar les opcions que hem seleccionat abans en el panell *Estados*, com la durada de cada estat o el bucle interactiu de l'animació.

Quan hàgim exportat l'animació, podem provar el bàner que hem creat. Per fer-ho, l'obrirem amb l'explorador web.

La pràctica consisteix a crear un bàner que anunciï la pàgina web personal de l'alumne.





Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 26

Aquesta segona part del programa d'aprenentatge consisteix a modificar un document editat prèviament.

El document que modificarem serà l'arxiu "**banner-Fireworks.png**".

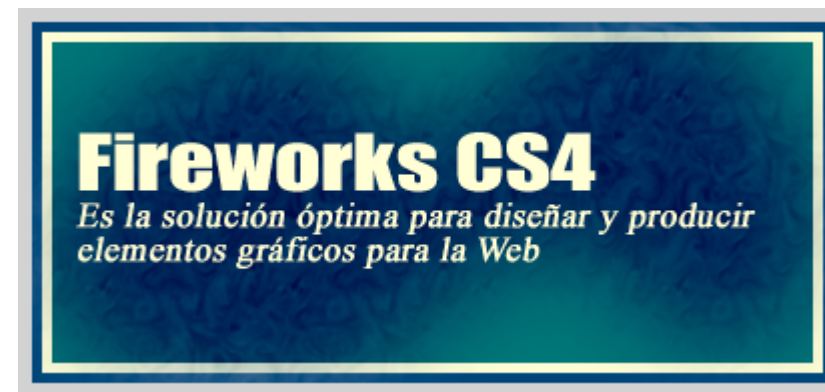
A la dreta podem observar el document original i el document modificat.

Per a agilitzar el procés d'edició, el Fireworks disposa de les opcions *Buscar* i *Reemplazar*. Amb aquestes opcions podem buscar i reemplaçar elements, com adreces URL, ajustaments tipogràfics, color i text, en un o més arxius de manera automàtica.

Arxiu original "banner-Fireworks.png"



Document modificat

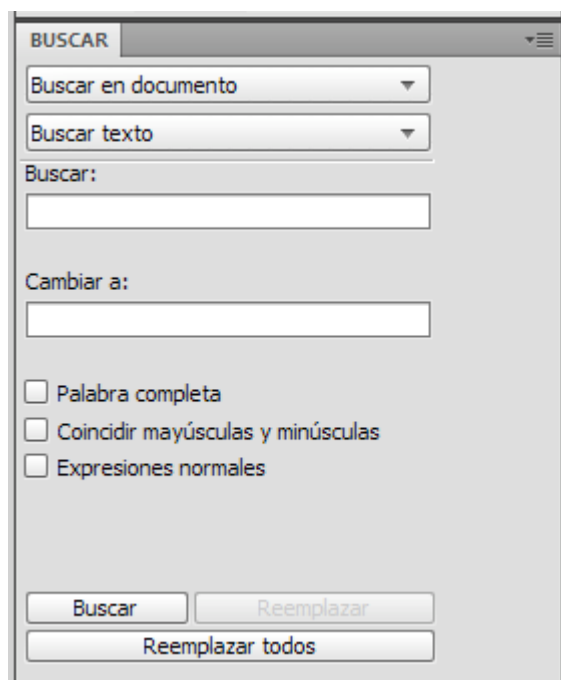


Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 26

Per a fer les funcions de recerca i reemplaçament d'elements d'un o més documents Fireworks, farem servir el **panell *Buscar***.

Podem obrir aquest panell des del **menú *Ventana***.



Abans de fer una funció de cerca i reemplaçament cal que definim l'àmbit de cerca, és a dir, hem d'indicar on volem que es busqui l'element. El Fireworks permet efectuar les operacions de recerca i reemplaçament en cinc àmbits diferents.

1. Dins tot el document
2. Dins l'estat en curs
3. Dins una selecció
4. Dins diversos arxius

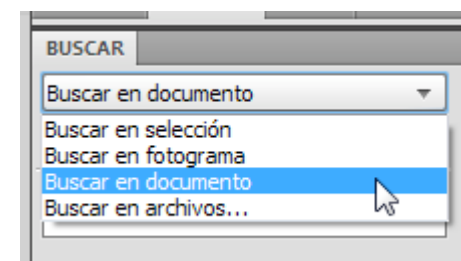
***Buscar selecció:*** només busca i reemplaça elements en els objectes que estan seleccionats.

***Buscar estado:*** només busca i reemplaça elements dins l'estat en curs. És vàlid per a documents d'animació.

***Buscar en documento:*** busca i reemplaça elements en el document complet.

***Buscar archivos:*** busca i reemplaça elements en diversos arxius.

Escollirem l'àmbit de cerca en el menú emergent *Buscar en*, que és en la part superior del panell.



Nosaltres seleccionarem l'àmbit *Buscar en documento*.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

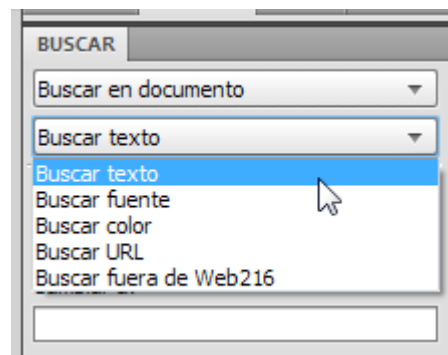
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 26

Quan hàgim definit l'àmbit de cerca, és a dir, on volem fer-la, hi indicarem els atributs de cerca, és a dir, què volem buscar i reemplaçar.

El Fireworks permet efectuar cinc tipus diferents d'operacions de recerca i reemplaçament:

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

Escollirem el *Tipo de búsqueda* en el menú emergent *Buscar Tipo*.



El primer canvi que farem en el nostre document serà canviar la paraula *perfecta* per *óptima*.

Seleccionarem l'opció *Buscar texto* en el menú emergent *Buscar Tipo*.

Amb l'opció *Buscar texto* del panell *Buscar* podem buscar i reemplaçar paraules, frases o cadenes de text de documents Fireworks d'una manera similar a la que utilitzen els processadors de text estàndards.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 26

En l'opció *Buscar* introduïrem el text que volem seleccionar i en l'opció *Cambiar por*, el text per al qual volem reemplaçar el text localitzat.

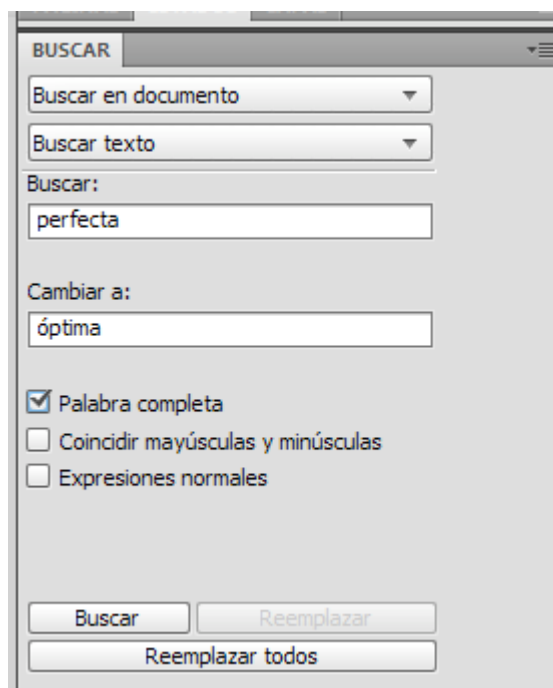
L'opció *Palabra completa* troba el text exactament com apareix en l'opció *Buscar*, no pas com a part de qualsevol altra paraula.

*Coincidir mayúsculas y minúsculas* es fa servir per distingir entre lletres majúscules i minúscules.

*Expresiones normales* busca parts d'una paraula o números segons determinades condicions.

Introduïrem la paraula *perfecta* en l'opció *Buscar* del panell *Buscar* i la paraula *óptima* en l'opció *Cambiar por*.

Activarem l'opció ***Palabra completa***.



El proper pas serà trobar tots els casos en què el text es troba en el document. Per fer-ho, clicarem al botó ***Buscar***. Tal com podem veure en l'àrea de treball, el text *perfecta* de l'objecte de text queda seleccionat.



Farem servir el botó ***Reemplazar*** per a substituir el text que hem trobat pel text que hem introduït en l'opció *Cambiar por*.



**Nota:** Si busquem una paraula o un text que es repeteix diverses vegades dins el document o documents en què estem treballant, podem tornar a clicar al botó *Buscar*. D'aquesta manera, accedim al següent cas que conté el text. Mitjançant l'opció *Reemplazar todo*, es reemplacen tots els casos que contenen el text que busquem en una sola operació.

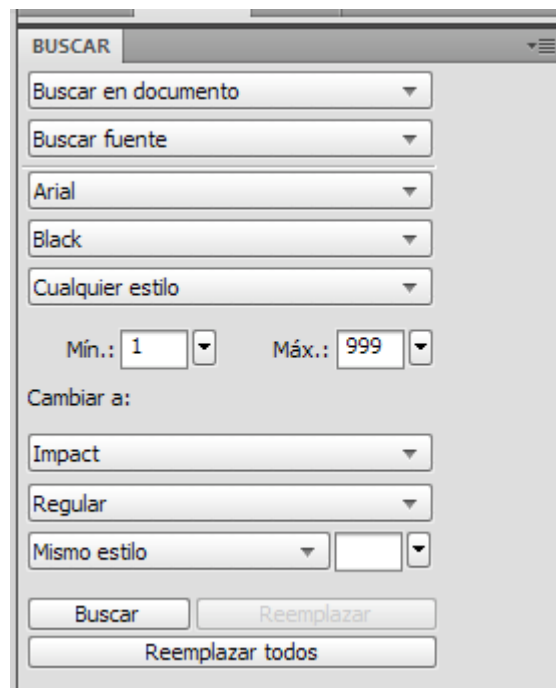
Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 26

Mitjançant l'opció *Buscar fuente*, del menú emergent *Buscar Tipo*, podem reemplaçar les fonts del text i les característiques tipogràfiques que presenta.

Seleccionarem aquesta opció per canviar la tipografia de la frase "Fireworks CS4".

En la part superior del panell, especificarem les característiques de la font que volem buscar. En seleccionarem la tipografia, l'estil i el cos de lletra. Les opcions *Mín.* i *Máx.* permeten establir la mida mínima i la mida màxima, en punts, de la font que es vol buscar. Si deixem aquests valors en 1 i 999 respectivament, el Fireworks buscarà el text en totes les mides de lletra.



Ara col·locarem el text d'aquests botons. Seleccionarem l'eina de *Texto*.

Seleccionarem la tipografia *Arial* i l'estil *Negrita* i *Cursiva*.

En el camp *Cambiar por* indicarem les característiques de la font que volem fer servir.

Seleccionarem la tipografia *Impact* i l'estil *Mismo estilo*.

Finalment, seleccionarem un cos de lletra de 30 punts.

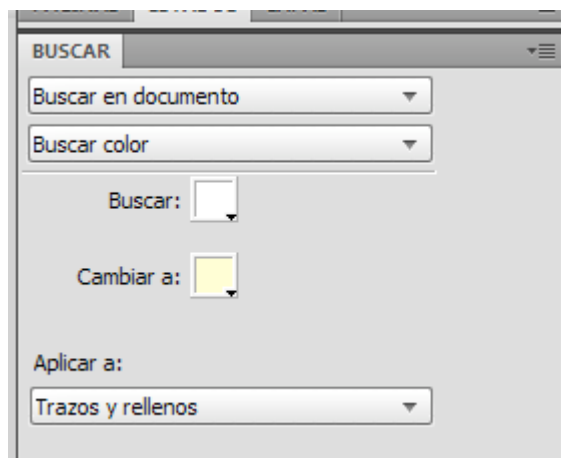
D'aquesta manera, indiquem al Fireworks que busqui en tot el document tots els textos que estiguin escrits amb tipografia *Arial* amb els estils *Negrita* i *Cursiva*. Igualment, li diem que, quan els trobi, hi apliqui la tipografia *Times New Roman* i un cos de lletra de 30 punts, però que no hi canviï el format d'estil (*Negrita* i *Cursiva*).

Iniciarem la cerca i el reemplaçament.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 26

Una altra possibilitat molt interessant de recerca i reemplaçament en el Fireworks és la dels colors dels objectes. Per buscar i reemplaçar colors seleccionarem **Buscar color** en el menú emergent **Buscar Tipo**.



En el menú emergent **Aplicar a** indicarem a quin tipus d'objectes s'aplicarà la recerca i el reemplaçament. Podem escollir que la recerca només es faci en els colors de *Trazos y rellenos*, en els colors de *Relleno*, *Trazo* o *Efectos* separatament o en totes les propietats de color.

Seleccionarem l'opció *Trazos y rellenos* en el menú emergent **Aplicar a**.

Seleccionarem el color blanc en la paleta **Buscar** i un color groc clar en la paleta **Cambiar por**. Ara el buscarem i el reemplaçarem.



La darrera opció de recerca i reemplaçament és la de direccions URL. En els propers programes d'aprenentatge veurem com en el Fireworks podem afegir un vincle URL a una part concreta de la imatge, com un objecte en forma de botó per enllaçar amb una altra pàgina web. Seleccionarem **Buscar URL** en el menú emergent **Buscar tipo** per buscar i reemplaçar les adreces URL aplicades als objectes.

**Nota:** Una altra opció de cerca i reemplaçament relacionada amb els colors per a fer-la servir en el web és la recerca i el reemplaçament de colors Websafe. Un color Websafe és un color que està inclòs en la paleta de colors Web216. Els colors que no són en aquesta paleta no són comuns a les plataformes Macintosh i Windows. Si seleccionem l'opció *Buscar fuera de Web216* en el menú emergent **Buscar Tipo**, buscarem tots els colors que no siguin Websafe i els reemplaçarem pels colors Websafe més propers. Hem de tenir en compte que *Buscar fuera de Web216* actua en els colors de traç, farciment i efectes dels objectes, però no actua en els píxels d'objecte de mapa de bits.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 19 de 26

Sovint, quan treballem amb el Fireworks, ens veiem obligats a repetir diverses vegades la mateixa operació en diferents objectes o documents.

Per exemple, imaginem-nos que aquest document forma part d'una sèrie de bàners de diferents programes. Suposem, però, que tots aquests programes tenen el mateix estil de gràfic. Fer aquests canvis de tipografia, color i cos comportaria haver de repetir aquest procés en tots els documents.

Una manera molt útil d'estalviar temps i esforç pot ser gravar aquestes operacions en una seqüència d'ordres. Després, podrem aplicar aquesta seqüència automàticament en qualsevol altre document.

Amb les seqüències d'ordres podem fer operacions com aplicar canvis a text, color, traç i farciment, color de llenç, mida i resolució dels documents o aplicar efectes o distorsions a objectes. El Fireworks permet desar en una seqüència d'ordres pràcticament qualsevol de les opcions que té, de manera individual o agrupada.

Per fer-ho, només hem de seguir en un document tots els passos que volem incloure en la *Secuencia de comandos* i, a continuació, utilitzar el panell *Historial* per desar-los com a *Secuencia de comandos*, aplicable en qualsevol document.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

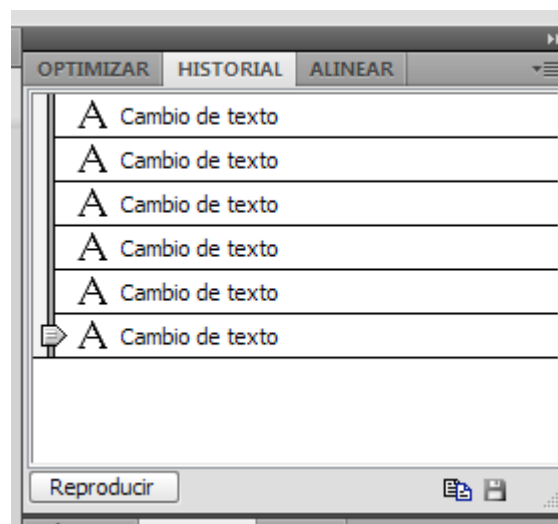
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 20 de 26

Obrim el **panell *Historial***.

Aquest panell inclou la llista dels passos realitzats durant una sessió de treball amb el Fireworks. A mesura que anem fent passos, s'emmagatzemen en una línia independent en el panell *Historial*.

Per defecte, el panell mostra les 20 últimes accions que s'han fet en el document. Tanmateix, aquest valor es pot modificar en qualsevol moment mitjançant les *Preferencias* en el menú *Editar*. S'ha de tenir en compte que el panell *Historial* emmagatzema la informació en la memòria i que el fet que hi hagi moltes accions pot influir negativament sobre el rendiment de l'ordinador.

**Nota:** Des del panell *Historial* podem desfer o reproduir les accions que hem fet en el document. Evidentment, només podrem desfer els passos que hi ha dins el panell. Per desfer una acció, arrossegarem l'indicador de *Desfer* cap a la part superior del panell fins que arribem al pas que volem desfer o reproduir.



Podem desar grups de passos que hem fet en el panell *Historial* com a opcions. D'aquesta manera, podrem desar el procés de canvi de color, mida o efectes que hem realitzat en un objecte i aplicar automàticament aquesta seqüència de passos a qualsevol altre objecte.

Les opcions que guardem s'emmagatzemen com a arxius JavaScript en la carpeta "**Adobe Fireworks CS4 / Configuration / Commands**".

Les opcions que guardem es poden executar en qualsevol document del Fireworks i no són específiques del document en què les vam crear.

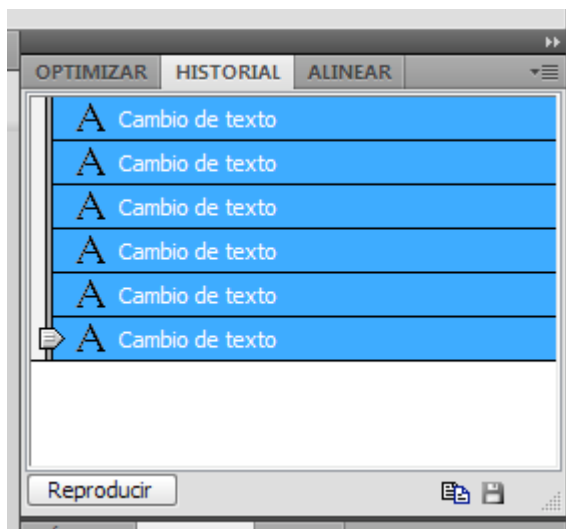


Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 21 de 26

Generarem una opció que contingui totes les modificacions fetes en el document "Banner-Fireworks.png".

Per desar els passos com a opció seleccionarem en el **panell Historial** els passos que volem desar.

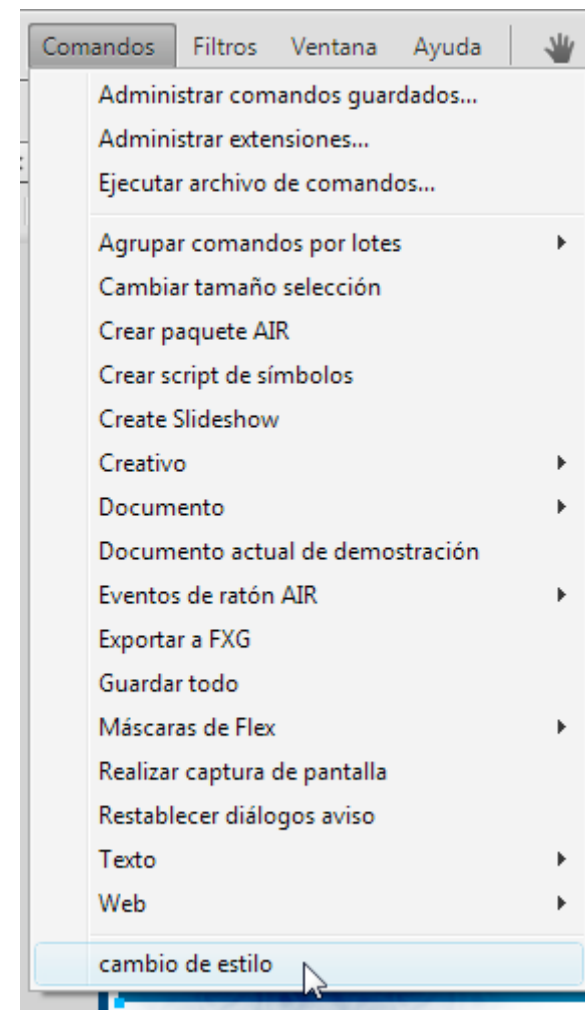


Per seleccionar tots els passos, hi clicarem al damunt mentre mantenim la tecla *Mayúscula* premuda.

Guardarem la selecció dels passos del panell *Historial* en una opció. Per a fer-ho, utilitzarem el botó *Guardar* que hi ha en la part inferior dreta del panell.

Quan desem l'opció, hi haurem de donar un nom. En aquest cas, l'anomenarem *cambio de estilo*.

Ara, l'opció que hem guardat apareix en el **menú Comandos** al costat de les **opcions preestablerts** del Fireworks.



Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 22 de 26

Per reproduir una opció desada en un altre objecte, és a dir, per aplicar els passos que conté l'opció, només l'hem de seleccionar en el **menú Comandos** i executar-la.

Per veure l'exemple, cancel·larem tots els passos que hem fet fins ara i els tornarem a aplicar a partir de l'opció.

Seleccionarem l'opció:

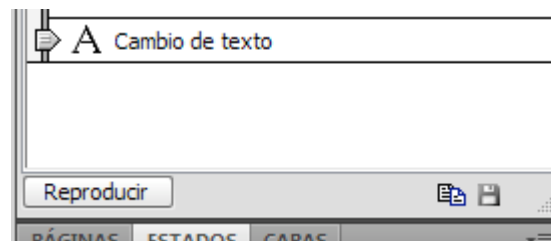
**Archivo > Descartar cambios**

Aquesta opció retorna el document a l'estat en què va quedar l'última vegada que es va desar. Si hem desat els canvis que hem fet en el transcurs del programa d'aprenentatge, obrirem de nou el document original.

Ara que tenim el document en l'estat original, executarem l'opció *Cambio de estilo*.

Podem observar que s'han fet tots els passos que vam fer al llarg del programa d'aprenentatge.

Un altre mètode de tornar a aplicar una seqüència de passos a un altre objecte és fer-ho directament des del panell *Historial* mitjançant el botó *Reproducir*.



Amb aquest botó podem aplicar les accions que estan seleccionades en el panell *Historial* a altres objectes seleccionats en l'àrea de treball.

En el nostre document, aquest tipus d'aplicació de seqüència de passos no és funcional, perquè no necessitem tornar a aplicar una seqüència d'ordres de cerca i reemplaçament en el mateix document. De totes maneres, aquesta opció és molt útil quan hem fet una seqüència de transformacions (canvi de mida, color, traç, etc.) en un objecte i volem repetir el procés en un altre objecte dins el mateix document.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

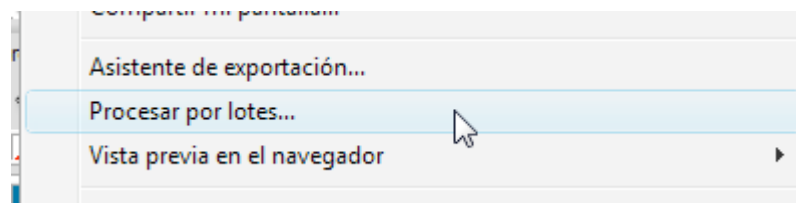
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 23 de 26

Seguim amb l'exemple que hem esmentat abans. Si això fos el primer document d'una sèrie de documents en què haguéssim de fer els mateixos passos que hem gravat en l'opció, ara hauríem d'obrir aquests documents i executar-hi, d'un en un, aquesta opció.

Fins i tot podria ser que la feina d'obrir d'un en un tots els arxius per a executar-hi l'opció se'ns fes pesada perquè hi ha molts arxius. Aquest és un altre dels processos que el Fireworks permet automatitzar.

El procés per a modificar de manera automàtica un grup d'arxius en una sola operació s'anomena, en el Fireworks, *processament per lots*.

Amb el processament per lots podem seleccionar un grup d'arxius i aplicar-hi un format concret, afegir-hi una configuració d'optimització, escalar-los, buscar i reemplaçar textos, colors, URL, fonts o colors que no són Web216, canviar-hi el nom agregant-hi un prefix o un sufix o executar-hi opcions.



Per processar arxius per lots, seleccionarem l'opció **Procesar por lotes** en el menú *Archivo*.

En la finestra *Lote*, seleccionarem els arxius que volem processar. Podem seleccionar arxius de diferents carpetes o grups, segons el tipus d'arxiu.

Amb el botó *Añadir* agregarem els arxius i les carpetes que hem seleccionat a la llista d'arxius per processar per lots. Si seleccionem una carpeta, tots els arxius vàlids i llegibles que conté s'afegeixen en el processament per lots.

Amb el botó *Añadir todos* afegim tots els arxius vàlids de la carpeta seleccionada

a la llista d'arxius del processament per lots.

Amb el botó *Eliminar*, eliminem els arxius seleccionats de la llista per al processament per lots.

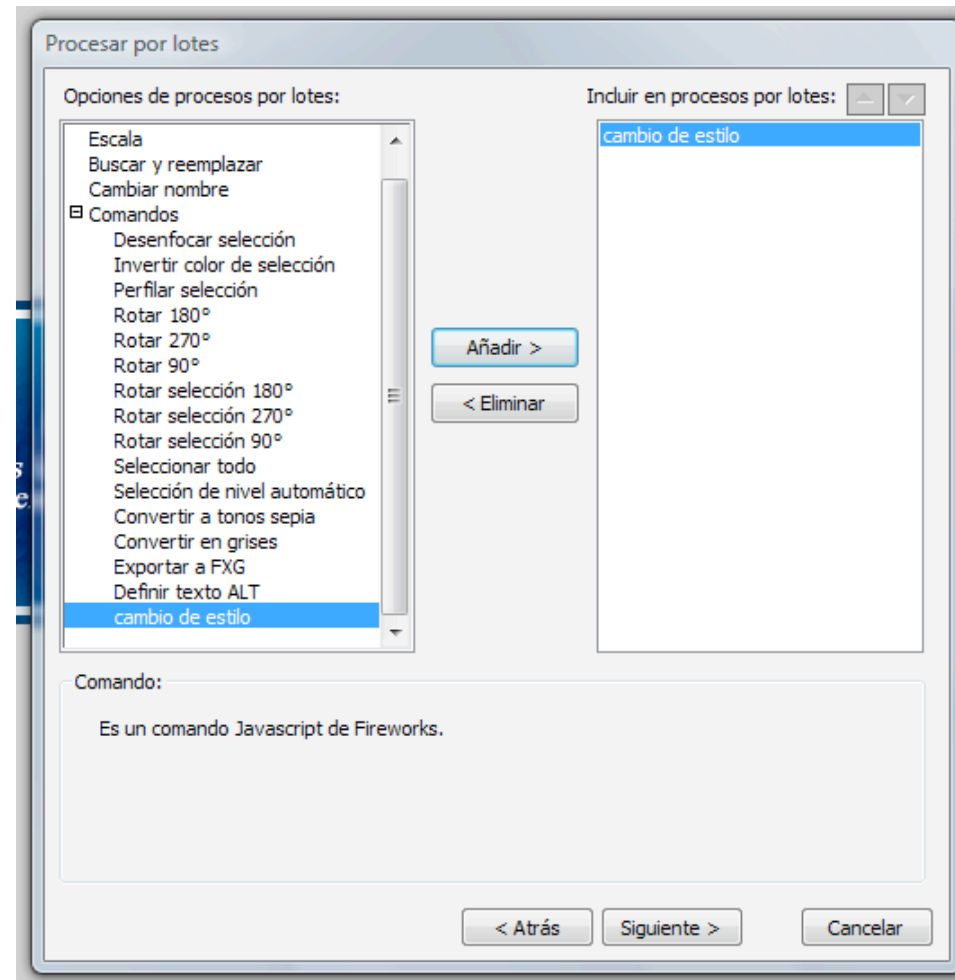
Per mitjà de l'opció *Incluir archivos actuales* afegim a la llista tots els documents que tenim oberts en aquest moment. Aquests documents no apareixeran en la llista d'arxius per a processar per lots, però sí que s'hi inclouran. Quan hàgim seleccionat els documents a què volem aplicar aquest processament per lots, premerem el botó *Seguir*.

Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

**Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 24 de 26**

En la finestra *Procesar por lotes* indicarem el procés a realitzar. En aquest cas, seria l'opció que hem desat, l'opció *Cambio de estilo*.

Per continuar el procés, premerem el botó *Seguir*.



Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 25 de 26

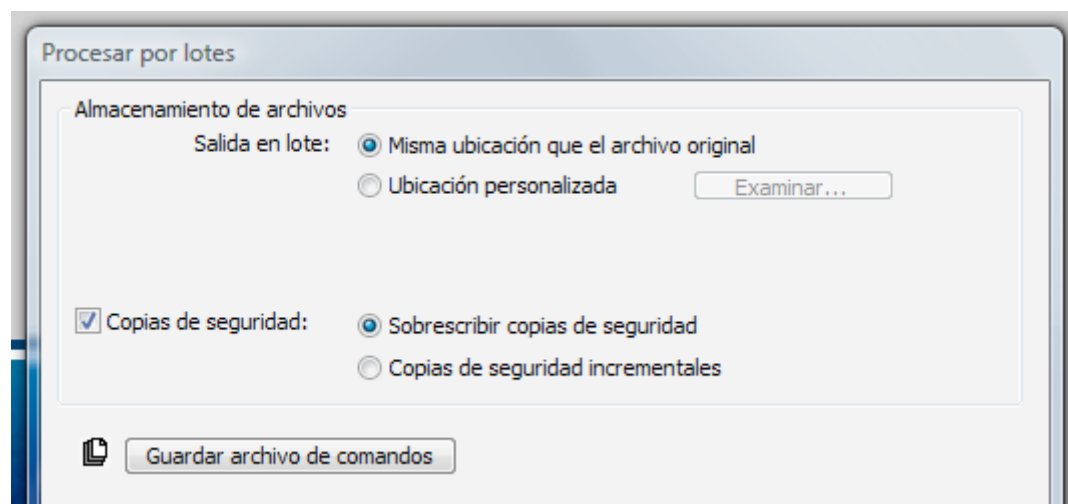
Quan hàgim aplicat les opcions seleccionades en els apartats anteriors, haurem d'introduir les opcions de desament dels arxius en el document. Aquestes opcions, les seleccionarem en la finestra *Guardando archivos*.

L'opció *Misma ubicación que el archivo original* desa l'arxiu en la mateixa carpeta que conté l'arxiu original i sobreesciu l'arxiu original si els noms i el format coincideixen. L'opció *Ubicación personalizada* permet escollir una altra carpeta per desar-hi els arxius processats.

També podem crear còpies de seguretat dels arxius originals. Sempre és més segur fer una còpia de seguretat dels arxius. D'aquesta manera, si quan apliquem les accions en el processament per lots ens equivoquem, podem recuperar els arxius originals.

L'opció *Guardar archivos de comandos* permet guardar totes les accions introduïdes en el lot i la configuració que tenen en un arxiu JavaScript. Així, més endavant podrem tornar a fer servir fàcilment els processaments per lots. Si guardem el processament per lot, sempre en podrem tornar a aplicar les accions. Per a fer-ho, hem de fer servir l'opció *Archivo > Ejecutar archivo de comandos* i introduir-hi els arxius a què volem aplicar aquest processament per lots.

Si premem el botó *Lote* executarem les opcions del processament per lots.



Programa d'aprenentatge 6. Creació i remaquetació d'un bàner

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 26 de 26

La pràctica de l'alumne consisteix a fer l'exemple esmentat.

Generarem una sèrie de bàners per a 10 programes diferents. Tots tindran el mateix estil (composició, nombre d'elements, etc.), però inclouran elements personalitzats (nom del programa, eslògan, colors, etc.).

Un cop generada aquesta sèrie de 10 bàners, crearem una altra sèrie que serà diferent des del punt de vista gràfic. En variarà la tipografia, la mida, les animacions o la posició dels elements, hi haurà gràfics nous, etc.

Evidentment, tant per fer els canvis en les sèries de bàners com per fer el primer procés de creació, és fonamental utilitzar les opcions cercar i reemplaçar i els processaments per lots, ja que així reduïrem de manera considerable el volum de feina. Per això, s'aconsella que l'alumne estudiï quins passos farà manualment i quins passos farà de manera automàtica abans de fer el projecte.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 25

En aquest programa d'aprenentatge i en el proper, tractarem les possibilitats que el Fireworks ofereix per crear pàgines web interactives.

Primer farem un bàner interactiu que ens permetrà enllaçar amb moltes pàgines web.

Farem servir el disseny que hi ha en l'arxiu "pack-adobe.png".

La intenció és que en clicar al damunt de cada caixa, enllacem amb la pàgina web específica de cada programa.

Arxiu "pack-adobe.png"



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 25

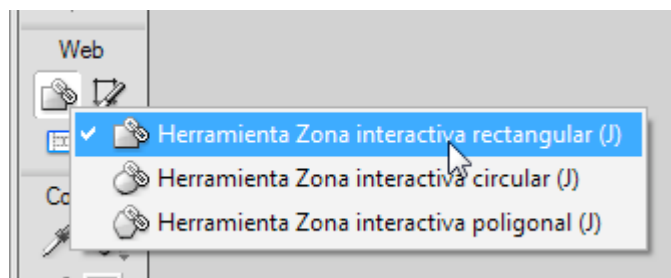
Obrim l'arxiu "pack-adobe.png".

El primer pas que farem serà definir les zones interactives, *Hot Spots*.

En general, una zona interactiva és una àrea d'un gràfic que es vincula a una adreça URL que correspon a una altra pàgina web, de manera que quan l'usuari clica damunt aquesta zona, es produeix un "salt" cap a aquesta pàgina.

En el nostre exemple, les zones interactives seran el títol i les caixes dels programes.

Per definir una zona interactiva, la podem dibuixar directament en l'àrea de treball amb les eines de *Zona interactiva rectangular*, *Zona interactiva circular* i *Zona interactiva poligonal*.



Primer definirem una zona interactiva rectangular per al text "ADOBE CREATIVE SUITE 4".

Seleccionarem l'eina *Zona interactiva rectangular*. Amb aquesta eina dibuixarem un rectangle sobre el text.



La zona interactiva hi queda representada amb un rectangle translúcid de color celeste. Aquesta representació només apareix en el Fireworks per a poder fer l'edició, no és visible en la imatge final.



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 25

Quan hàgim dibuixat les zones interactives, podrem moure-les i acomodar-les. Per fer-ho, estirarem els agafadors, tal com fem amb qualsevol objecte en el Fireworks.

Ara crearem les zones interactives per a les caixes dels programes. Per fer aquestes zones farem servir l'eina **Zona interactiva poligonal**.

Amb aquesta eina generarem un polígon que contingui la caixa del lot de l'Adobe.

A mesura que anem afegint vèrtexs al polígon, la zona interactiva poligonal es va formant. Per tancar el polígon, un cop hem clicat a l'últim vèrtex, s'ha de tornar a fer clic en el primer.

Un cop creada la primera zona interactiva, en crearem una altra per a la resta dels programes. Hem d'evitar superposar zones interactives.

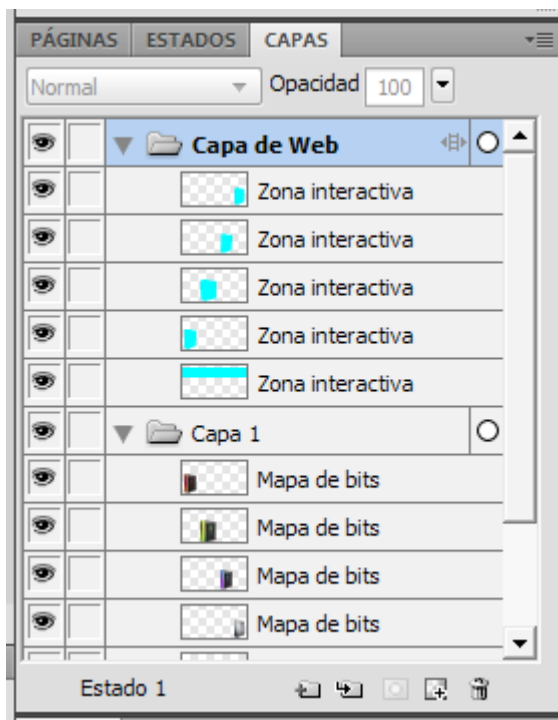


Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 25

Les zones interactives que acabem de dibuixar estan representades en el panell *Capas*. Si ara observem aquest panell, veurem que totes quatre zones interactives hi apareixen com a objectes de la *Capa de Web*.

Les zones interactives són objectes especials, anomenats objectes web, que serveixen per definir les instruccions HTML que es generaran automàticament en el moment d'exportar la imatge. Per això, aquests objectes són en la *Capa de Web*, una capa especial que està reservada als objectes web.



La *Capa de Web* i els objectes que s'hi inclouen es poden manipular dins el panell *Capas* exactament igual que qualsevol capa o objecte en el Fireworks. Podem activar-ne o desactivar-ne la visibilitat, maximitzar-los i minimitzar-los, canviar-ne l'ordre, duplicar-los, eliminar-los, etc.

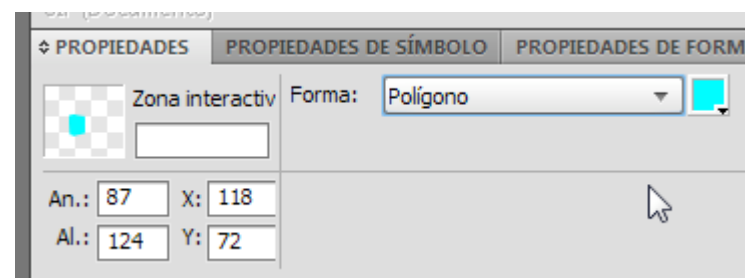
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 25

Com tots els objectes en el Fireworks, les zones interactives contenen punts i traçats que es poden arrossegar per canviar-ne la forma, la mida i la posició. Igualment, s'hi poden aplicar les eines *Transformar* i *Inclinar*, però no és possible aplicar-hi l'eina *Estilo libre*.

Només s'ha de tenir en compte que encara que una zona interactiva rectangular canviï de posició i de dimensions, continuarà sent rectangular. Igualment, encara que una zona circular canviï de posició i de diàmetre, continuarà essent circular.

També és possible canviar la forma d'una zona interactiva des de l'*Inspector de propiedades*.



D'aquesta manera, per exemple, podem transformar una zona circular en una zona poligonal per editar-ne, després, la posició dels vèrtexs.

Una altra opció interessant de l'*Inspector de propiedades* és el selector de color, que és a sobre, a la dreta del menú emergent *Forma*. Amb el selector de color podem canviar el color d'una o de diverses zones interactives seleccionades. Això és molt útil per a organitzar els objectes web i facilitar-ne la visualització en l'àrea de treball, especialment quan una imatge conté molts objectes web.

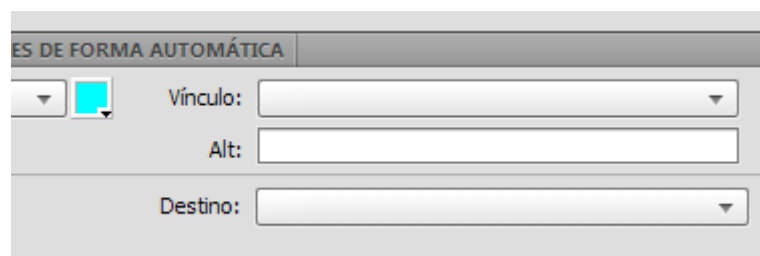
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 25

Un cop creades les zones interactives del document, hi introduïrem els vincles URL.

Per aplicar un vincle URL i determinar la destinació d'una o diverses zones interactives, farem servir l'*Inspector de propiedades*.

Quan seleccionem una zona interactiva, observem en la part dreta de l'*Inspector de propiedades* tres camps de text. En aquests camps definirem el vincle.



**Vínculo:** en aquest camp s'introdueix l'adreça URL que es vol vincular. També es pot escollir una direcció que s'ha utilitzat anteriorment del menú emergent de la dreta.

**Alt:** en aquest camp s'introdueix un text alternatiu, que és el que apareix en la pàgina web mentre es descarrega el gràfic o quan aquest gràfic no es descarrega correctament.

**Destino:** en aquest camp s'introdueix l'objectiu del vincle, també anomenat *target*. L'objectiu és la finestra del navegador web o bé el marc de la pàgina en què s'obre la pàgina de destí. També es poden escollir destins reservats del menú emergent de la dreta.

### NOTA:

**\_blank:** carrega la pàgina de destinació en una finestra nova.

**\_parent:** carrega la pàgina de destinació en la finestra del marc que conté el vincle.

**\_self:** carrega la pàgina en el mateix marc o en la mateixa finestra que el vincle.

**\_top:** carrega la pàgina en la finestra completa i, si conté marcs, els elimina.

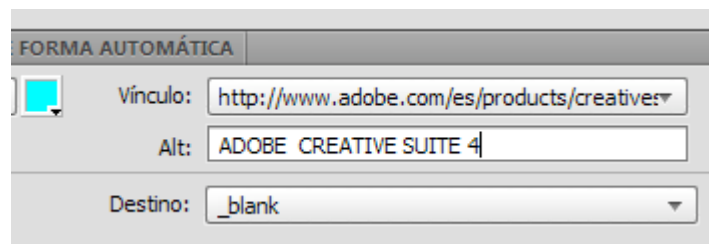
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 25

En el nostre exemple, crearem un vincle per a la zona interactiva que correspon al text "ADOBE CREATIVE SUITE 4" per tal que es dirigeixi a la pàgina:

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

Aquesta pàgina s'obrirà en una finestra nova del navegador web.

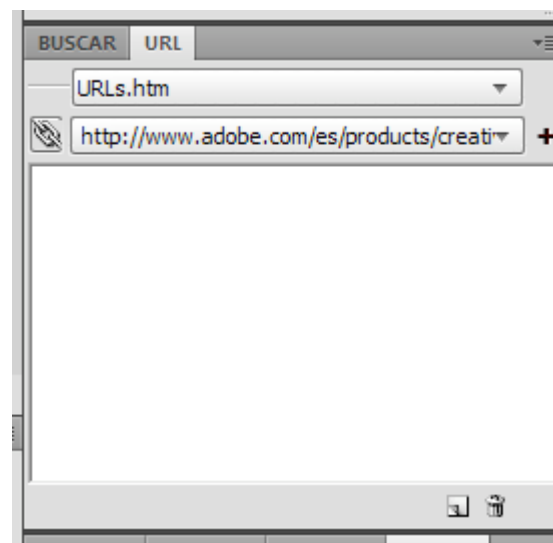


Podem modificar un vincle URL de la zona interactiva en qualsevol moment. Per a fer-ho, només cal seleccionar la zona interactiva i modificar els valors del vincle en l'*Inspector de propietades*.

Per a aplicar un vincle URL a diverses zones interactives alhora, només cal que les seleccionem (amb la tecla *Mayúsculas*) i introduïm els valors del vincle en l'*Inspector de propietades*, com si es tractés d'una zona interactiva individual.

Obrim el panell URL.

**Ventana > URL**



El panell URL serveix per a emmagatzemar i organitzar direccions d'Internet d'ús freqüent per aplicar-les com a vincles en qualsevol document Fireworks. Així, si preveiem que utilitzarem una direcció en diversos documents, convé que la desmembrarem en aquest panell, que fa de biblioteca.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 25

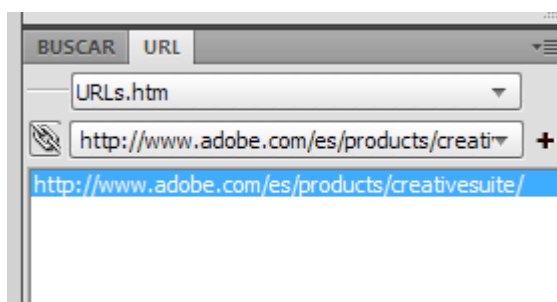
Per poder disposar d'una direcció, en primer lloc s'ha d'afegir a la biblioteca. Per fer-ho, inserirem la direcció en el camp *Vínculo* i clicarem al botó *Añadir vínculo a la biblioteca*, que és a la dreta del camp.

Seleccionem la zona interactiva que correspon al text "ADOBE CREATIVE SUITE 4".

Veiem que la direcció URL que hi afegim apareix en el camp *Vínculo*.

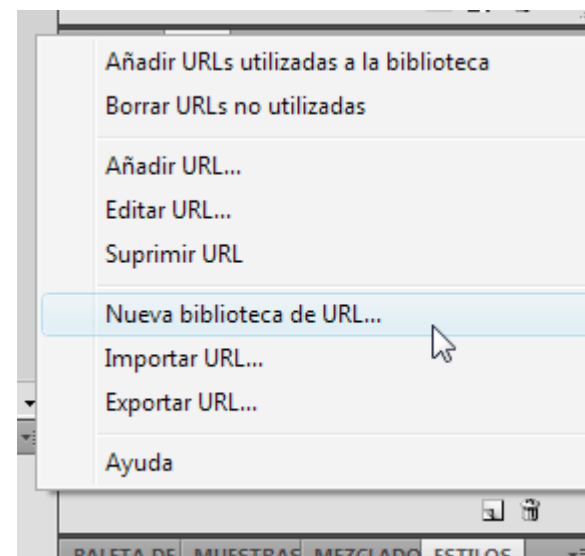
Ara cliquem al botó *Añadir vínculo a biblioteca*.

Observem que l'adreça URL queda afegida a la biblioteca de vincles URL.



Si volguéssim afegir aquesta adreça a una altra zona interactiva, només caldria que la seleccionéssim i cliquéssim damunt la línia que hi correspongués en la biblioteca del panell URL.

Podem crear totes les biblioteques que necessitem i, generalment, convé crear una biblioteca nova per a cada projecte que fem a fi de tenir les direccions organitzades i no barrejar-les. Per a fer-ho, hem d'utilitzar l'opció *Nueva biblioteca de URL* del menú d'opcions del panell.



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 25

Una vegada creades les biblioteques, podem seleccionar-les en el menú emergent que hi ha a la dreta del camp *Biblioteca*. D'aquesta manera, podem disposar del grup de direccions que conté en qualsevol moment.

En panell URL té més opcions. En destaquen les opcions de *Borrar URL no utilizadas* i *Suprimir URL* o la icona que hi correspon, la *Papelera*, que serveix per a eliminar URL de la biblioteca de manera selectiva.

També és important saber que si fem servir URL de biblioteca, en cas que les modifiquem, es modifiquen automàticament en obrir els documents que les utilitzen. A més, el Fireworks té funcions de cerca i substitució per a canviar URL en diversos documents mitjançant la finestra *Buscar y reemplazar*.

Finalment, també és important saber que les biblioteques URL són pàgines web que contenen les direccions i que s'emmagatzemen en la carpeta "Configuration/URL Libraries" dins la carpeta del programa Fireworks. Així, per a importar qualsevol biblioteca de direccions URL, només cal que inserim una còpia d'una pàgina web en aquesta carpeta.

Continuarem amb el nostre exemple:

El pas següent que farem serà afegir els vincles a la resta de les zones interactives.

Els vincles seran els següents (d'esquerra a dreta):

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Design Premium**

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

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Web Premium**

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

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Production Premium**

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

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Master Collection**

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

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 25

Una vegada creat el gràfic amb zones interactives, l'exportarem a un navegador web perquè funcioni.

En resultaran dos documents: el gràfic pròpiament dit i un document en format HTML que contindrà les instruccions per a carregar el gràfic, la definició de les zones interactives i les accions d'aquestes zones interactives quan hi cliquem.

Aquest tipus de documents HTML s'anomenen *mapes d'imatge* (*image maps*), perquè contenen la definició de totes les coordenades que corresponen a les zones interactives per tal que el navegador web les pugui manipular.

Un cop obtinguts aquests dos documents, ja es podran publicar en el web.

Exportarem aquest document.

Seleccionem la configuració predeterminada **JPEG – Calidad superior** en el panell *Optimizar*.

Ara utilitzem l'opció **Archivo > Exportar**.

Apareix el quadre de diàleg *Exportar*, en què indicarem la destinació dels fitxers i les opcions d'exportació.

Per al nostre exemple, exportarem els documents directament a l'escriptori.

En principi, les altres opcions no s'haurien de modificar. En el camp *Guardar*, el valor *HTML e imágenes* hauria d'estar seleccionat. Igualment, en el camp *Divisiones*, el valor **Exportar Archivo HTML** hauria d'estar seleccionat. I, finalment, en el camp *Divisiones*, el valor *Ninguno* hauria d'estar seleccionat.

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

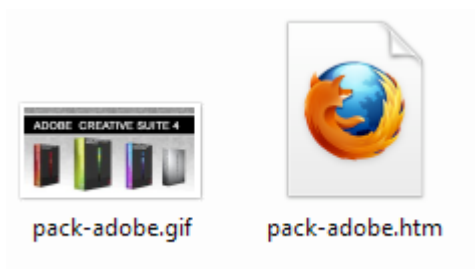
Examinar...



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 25

Com a resultat, es creen els dos documents en l'escriptori. Si ara anem a Windows, veurem els documents "pack-adobe.htm" i "pack-adobe.jpg".



Ara podem obrir el document "pack-adobe.htm" amb un navegador web i veure'n el resultat final, tant gràfic com interactiu.

També podem obrir aquest document amb un editor de textos per veure'n el codi HTML. Tal com es pot apreciar, no cal conèixer el llenguatge HTML per a crear pàgines web en el Fireworks.

En aquest punt, recomanem construir una petita web de tres o quatre pàgines per a experimentar. S'han de fer servir zones interactives i vincular-les unes amb les altres per a posar en pràctica els coneixements adquirits. Per a vincular pàgines que resideixen en el disc dur, només cal escriure'n el nom en el vincle, sense el prefix de recerca a Internet *http://*.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 25

En aquesta segona part del programa d'aprenentatge, coneixerem l'ús de les divisions com a mètode per a crear gràfics interactius.

L'exemple que farem serà la creació d'una pàgina web del tipus PopUp.

Per a fer aquesta pràctica utilitzarem l'arxiu "pack-adobe2.png".

Resultat final "packs-adobe2.html"



**ADOBE CREATIVE SUITE CS4**

El software Adobe® Creative Suite® 4 Design Premium es el kit de herramientas más novedoso para los diseñadores de hoy en día. Expresa sus ideas mediante nuevas formas atractivas y proporcione experiencias creativas y sofisticadas a través de medios de impresión, web 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® 4 Web Premium

Adobe® Creative Suite® 4 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)

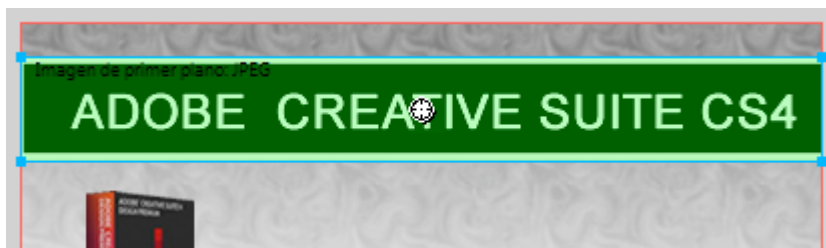
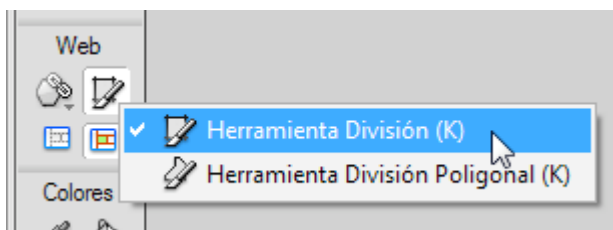
Cree contenido de gran atractivo y sofisticación para prácticamente cualquier medio (impreso, web o interactivo, para vídeo, audio o dispositivos móviles) gracias a las herramientas y servicios totalmente integrados del software Adobe® Creative Suite® 4 Master Collection

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 25

Primer crearem una divisió per al text "ADOBE CREATIVE SUITE 4".

Per definir una divisió, la podem dibuixar directament en l'àrea de treball amb les eines *Divisió* i *Divisió poligonal*.



La divisió queda representada amb un rectangle translúcid de color verd i una sèrie de guies vermelles que ens indiquen els talls que es faran en la imatge quan n'exportem les divisions.

A més, en la part superior esquerra de la divisió apareix el text "Divisió: JPEG", que correspon al nom de la divisió i a la configuració d'optimització que té. Aquests són els valors per defecte. El nom de la divisió és el que donem a la representació que té en el panell *Capas*, dins la *Capa de Web*. La configuració d'optimització és la que actualment té el document que, tal com veurem més endavant, podem variar per a cada divisió.

Aquestes representacions només apareixeran en el Fireworks per a poder-les editar; no es veuran en la imatge final.

Podem observar que, de moment, en aquest cas, la imatge es tallarà en **tres divisions**: la divisió que acabem de dibuixar i les quatre divisions que resultin d'aquest tall, que afectaran la resta de la imatge.

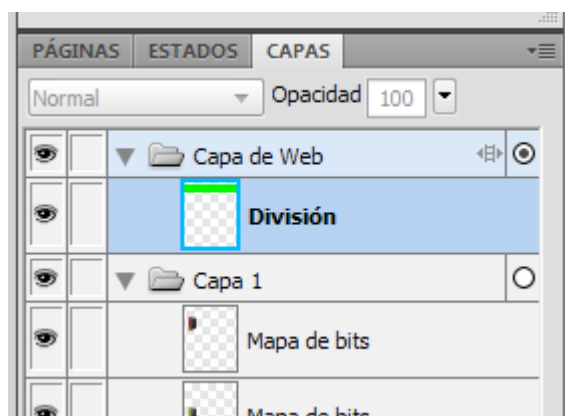
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 25

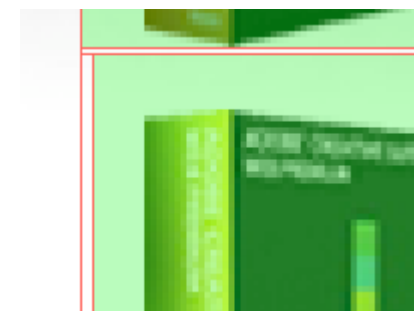
Igual que les zones interactives, les divisions tenen la representació que hi correspon en el panell *Capas*.

Repetirem el procés de creació de divisió per a cadascuna de les caixes dels programes.

Un cop definides les divisions, és recomanable revisar-les i retocar-les a fi d'aconseguir la menor quantitat de divisions possibles.



Com menys fitxers aconseguim obtenir com a resultat de l'exportació final, menys temps trigarà a carregar-se en el navegador web, ja que cada fitxer individual requereix un mínim de temps per tal que es localitzi a Internet i aquest temps, el podem estalviar.



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 25

Podem observar que aquest document consta de diverses divisions. Hi ha divisions que són imprescindibles i hi ha divisions que podríem suprimir. Per fer-ho, podem desplaçar els vèrtexs cap a posicions més convenientes, de manera que reduïrem el nombre de talls del document.



Per a modificar les divisions, farem servir les eines de *Selección*.



Aquest és un exemple senzill i l'estalvi que s'hi aconsegueix realment no és gaire significatiu. Tanmateix, en documents més complexos, podem aconseguir estalvis molt significatius de temps a l'hora de descarregar les imatges del web.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 25

Per aplicar vincles URL a les divisions creades, hem de seguir el mateix procés que hem seguit per aplicar-los a les zones interactives. Només cal que les seleccionem i hi apliquem el vincle escollit des del panell URL.

Hi afegirem els mateixos vincles que hem fet servir en el programa d'aprenentatge anterior.

Per al text "ADOBE CREATIVE SUITE 4":

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

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Design Premium**

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

Per al lot **Adobe Creative Suite 3 Web Premium**

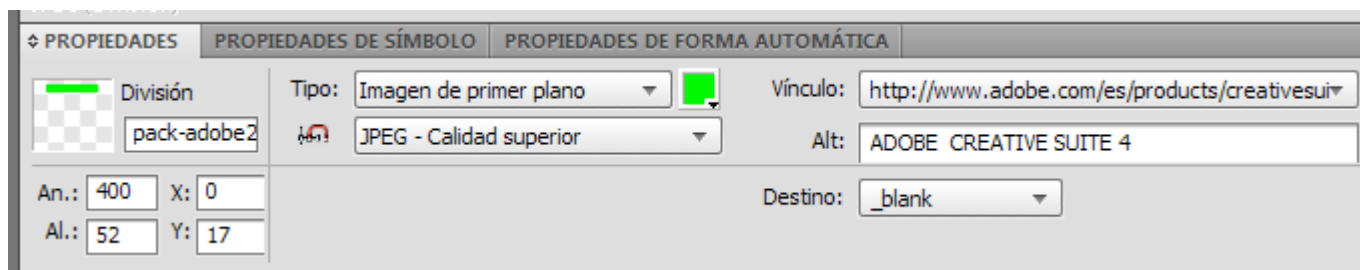
<http://www.adobe.com/es/products/creativesuite/web/>

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Production Premium**

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

I per al lot **Adobe Creative Suite 4 Master Collection**

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



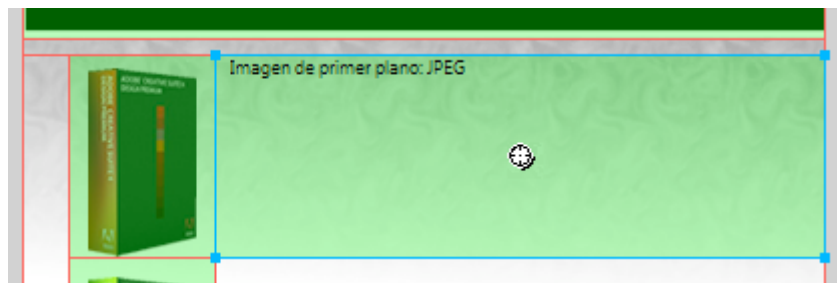
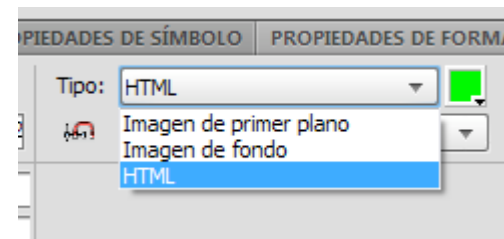
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 25

Tal com hem dit anteriorment, les divisions també es fan servir per establir àrees de la imatge en què se situa text HTML editable, en lloc d'una imatge en format de gràfic. Utilitzarem aquest recurs en el nostre exemple per a posar-hi text explicatiu del programa.

El primer pas serà generar una divisió. Per a fer-ho, utilitzarem el mateix procés que hem utilitzat fins ara. La crearem en la zona dreta de la divisió del primer programa.

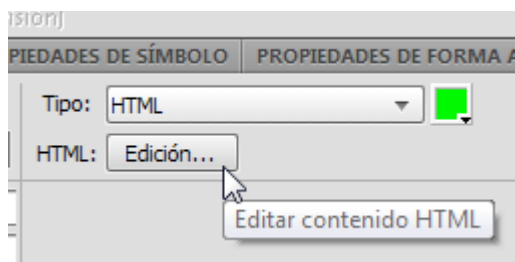
Per a definir que aquesta divisió és de format de text HTML editable, farem servir l'*Inspector de propiedades*.



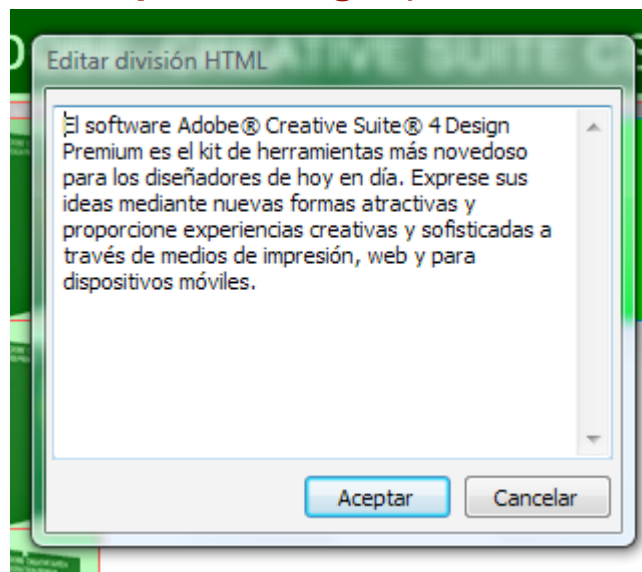
Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 18 de 25

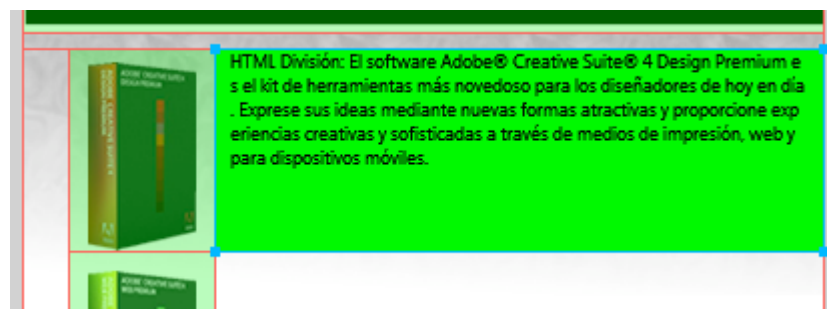
El resultat és que el contingut de l'*Inspector de propietats* canvia i hi apareix un botó d'**Editar HTML**.



Si cliquem a aquest botó, s'obrirà la finestra d'edició de divisió HTML. En aquesta finestra introduïrem el text que vulguem en format HTML editable.



En aquesta divisió introduïrem el text que es mostra en la imatge de la dreta.





Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 19 de 25

Per a la resta de lots, repetirem el mateix procés.

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 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® 4 Web Premium.”





Per al lot **Adobe Creative Suite 4 Production Premium:**

“Adobe® Creative Suite® 4 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).”

Per al lot **Adobe Creative Suite 4 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.”

The screenshot displays the Adobe Creative Suite CS4 website with a green header. Below the header, there are four rows, each featuring a product box on the left and a descriptive text block on the right. The text blocks describe the capabilities of each product tier: Design Premium for digital experiences, Web Premium for interactive web content, Production Premium for high-quality interactive media, and Master Collection for comprehensive creative tools.

| ADOBE CREATIVE SUITE CS4  |   |
|---|---|
|    | HTML División: El software Adobe® Creative Suite® 4 Design Premium es el kit de herramientas más novedoso para los diseñadores de hoy en día. Expresa sus ideas mediante nuevas formas atractivas y proporcione experiencias creativas y sofisticadas a través de medios de impresión, web 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® 4 Web Premium.   |
|  | HTML División: Adobe® Creative Suite® 4 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.                         |

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 20 de 25

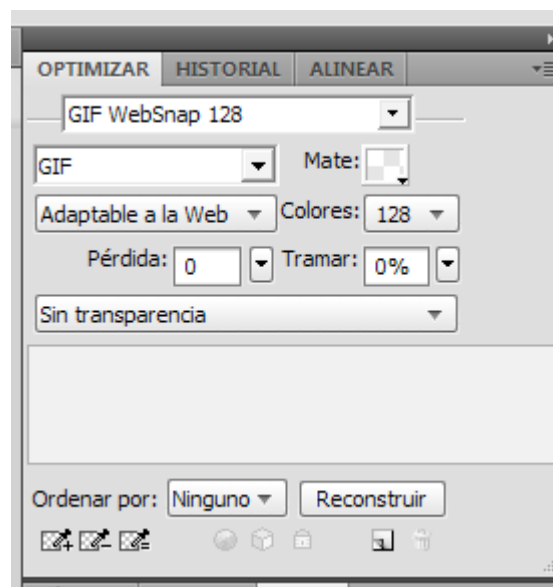
Tal com hem dit anteriorment, fer servir divisions és especialment útil per optimitzar encara més les imatges, ja que cada arxiu que correspon a una divisió es pot optimitzar individualment amb la configuració que més s'adeqüi al tipus d'imatge que conté.

D'aquesta manera, podem aplicar compressions de més qualitat a les àrees més importants de la imatge i compressions de menys qualitat a les àrees que no ho siguin tant. Si ho fem, obtindrem un conjunt d'arxius exportats d'una mida més petita.

En el nostre exemple, aplicarem una compressió de qualitat alta a les divisions, tret de la de text HTML, i una compressió de menys qualitat a la resta de la imatge.

Obrim el panell *Optimitzar*.

Ens assegurem que no tenim cap divisió seleccionada i, tot seguit, escollim la compressió "GIF WebSnap 128".



Per defecte, tots els objectes del document es comprimiran amb aquesta configuració.

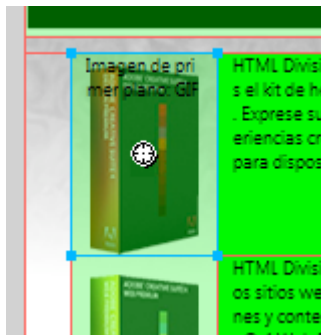
És possible que aquesta compressió tingui prou qualitat per al fons, però que no en tingui prou per a les fotografies, que inclouen degradats.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

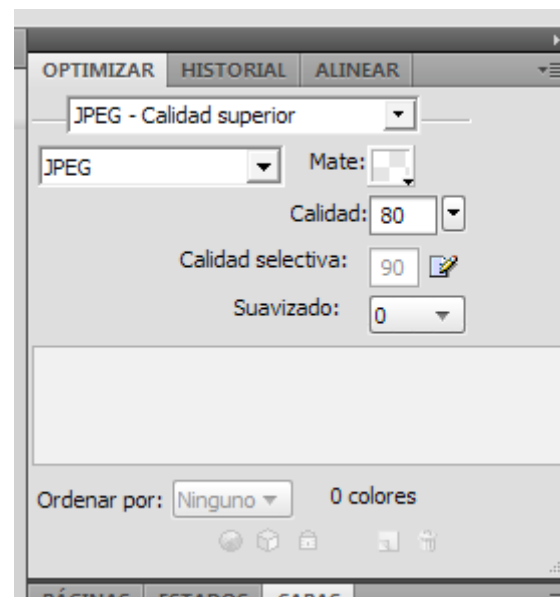
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 21 de 25

Per a canviar la compressió que s'ha aplicat a les divisions, només cal seleccionar-les i escollir-ne la configuració adequada en el panell *Optimizar*.

Seleccionem la divisió que correspon a la primera caixa de lot.



En el panell *Optimizar* seleccionarem l'optimització **JPEG - Calidad superior**



Repetirem aquest procés per a les altres divisions que contenen les fotografies dels lots.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 22 de 25

Finalment, exportarem el document.

Per a exportar les divisions i el codi HTML que hi correspon, farem servir un procés similar al que hem utilitzat per a exportar les zones interactives. En aquest cas, però, a més de la pàgina HTML que el navegador web necessita per a manipular les divisions, obtindrem diversos documents gràfics. Cada document correspon a un tall. Quan hàgim obtingut aquests documents, ja els podrem publicar en el web.

Per a exportar el document, farem servir l'opció **Archivo > Exportar**.

Apareix el quadre de diàleg *Exportar*, en què indicarem la destinació dels fitxers i les opcions d'exportació.

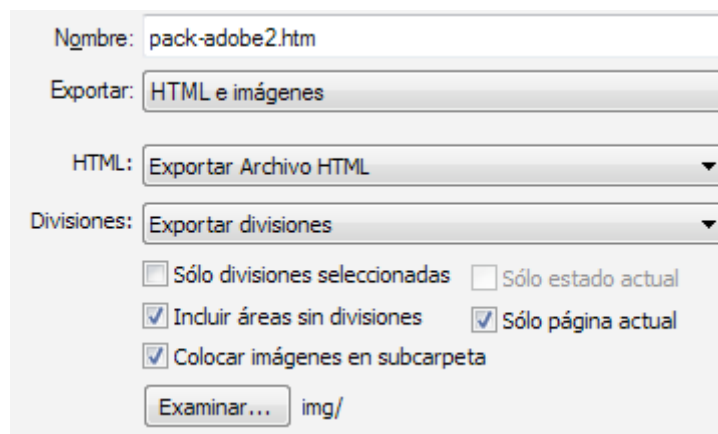
Exportarem els documents a l'escriptori o a la carpeta que vulguem. En principi, de totes les opcions que presenta el quadre de diàleg, només n'hauríem de modificar l'última.

En el camp **Guardar como tipo** hauria d'estar seleccionat el valor HTML e *imágenes*. Igualment, en el camp **HTML** hauria d'estar seleccionat el valor *Exportar Archivo HTML*. I, finalment, en el camp *Divisiones* hauria d'estar seleccionat el valor *Exportar divisiones*.

L'última opció, *Colocar imágenes en subcarpeta*, desa les imatges en una carpeta separada de la pàgina HTML. Per defecte, aquesta opció hi apareix desactivada, però convé que l'activem perquè l'exportació de divisions pot generar molts documents gràfics i és més pràctic tenir-los en una subcarpeta.

Activarem l'opció *Colocar imágenes en subcarpeta*.

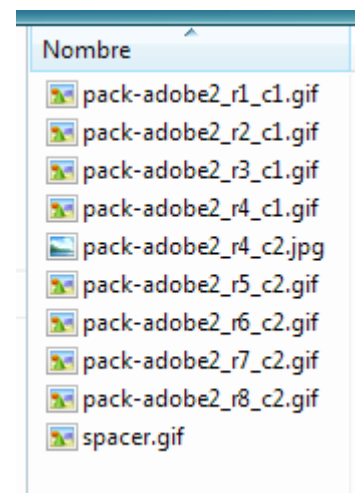
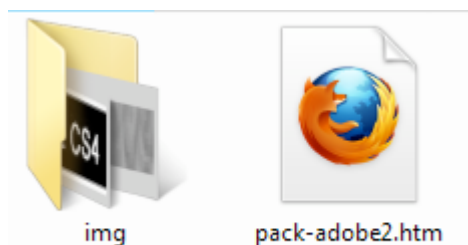
Per defecte, el Fireworks crearà una subcarpeta anomenada *imágenes* en el mateix nivell que el document HTML. Podem acceptar aquesta opció o modificar-la mitjançant el botó *Examinar* per escollir una altra carpeta.



Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 23 de 25

Com a resultat, es crea el document HTML en l'escriptori i els gràfics que corresponen a les divisions en la subcarpeta *imatges*. Si ara anem a Windows, hi veurem aquests documents.



Veurem que en la carpeta *imatges* hi ha 9 documents gràfics, els 8 documents que corresponen als talls definits i un document addicional, anomenat "spacer.gif", que és necessari per tal que el codi HTML faci els ajustaments precisos dels gràfics.

Els noms d'aquests documents corresponen al nom que s'ha escollit per al document HTML. Al nom d'aquests documents, s'afegeixen uns sufixos numerats per a evitar repetir els noms de fitxers de Windows.

També podem observar que hi ha 4 documents en format JPEG, mentre que la resta són en format GIF, tal com hem definit en el moment d'optimitzar el document.

**NOTA:** Cal dir que si haguéssim atribuït noms específics als objectes web que corresponen a les divisions en el panell *Capas*, els fitxers que n'haurien resultat haurien adquirit aquests noms. Això és especialment útil per generar documents de divisions que vulguem actualitzar periòdicament. En atribuir-los noms específics, és més fàcil localitzar-los i reemplaçar-los cada vegada que els hem d'actualitzar. Per a aquesta finalitat, també és útil fer servir l'opció *Sólo divisiones seleccionadas*, que ens permet exportar selectivament les divisions que necessitem per a actualitzar-los en un futur.

Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 24 de 25

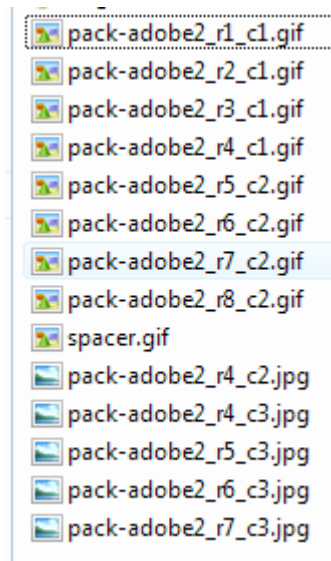
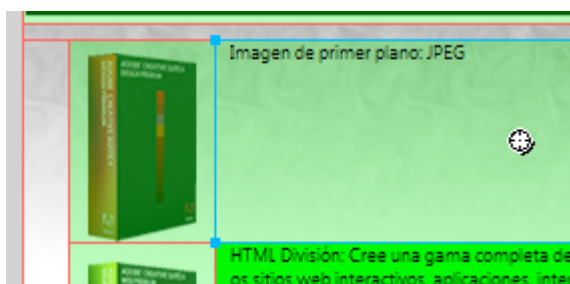
Ara podem obrir el document "pack-adobe2.htm" amb un navegador web i veure'n el resultat final, tant gràfic com interactiu.

També podem obrir aquest document amb un editor d'HTML, com el Dreamweaver per a editar els blocs de text i combinar-ne la mida, la tipografia o el color.

Seleccionarem la primera divisió HTML i la tornarem a convertir en **divisió JPEG**.

Tornarem a exportar el document, però aquest cop només n'exportarem les imatges. **És molt important no sobre escriure l'arxiu HTML.**

En resultarà un arxiu d'imatge nou que correspondrà a aquesta divisió JPEG nova.

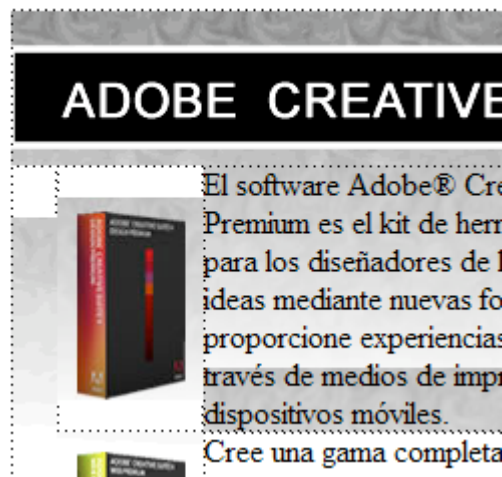


Programa d'aprenentatge 7. Creació d'un gràfic interactiu i un minilloc web

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 25 de 25

Obrirem l'arxiu HTML en el Dreamweaver i seleccionarem la casella que correspon a la divisió del primer text. Hi introduïrem la imatge de fons.

NOTA: Si estem fent servir el Dreamweaver CS4, hi haurem d'assignar la imatge de fons mitjançant un estil CSS aplicat a la casella.



Hi assignarem la resta de les imatges de fons i en formatarem la tipografia.

La pràctica d'aquest programa d'aprenentatge consisteix a construir un petit web de tres o quatre pàgines. Haurem de fer servir divisions i vincular-les unes amb les altres per posar en pràctica els coneixements que hem adquirit.



Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 1 de 17

L'exercici que farem en aquest darrer programa d'aprenentatge consistirà a elaborar un dossier en què mostrarem les pràctiques que hem fet al llarg d'aquests programes d'aprenentatge.

El resultat serà un web com la que es mostra en la imatge. La interactivitat que introduïrem en aquesta pàgina serà que l'usuari que el visiti premi els botons de la columna esquerra i d'aquesta manera pugui veure els exercicis que hem fet al llarg dels programes d'aprenentatge.

El disseny és orientatiu, ja que la finalitat del programa d'aprenentatge és aprendre com funciona el **panell Comportamiento** del Fireworks.

Com a base del dossier, farem servir l'estructura que hi ha en el document "portfolio.png".





Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

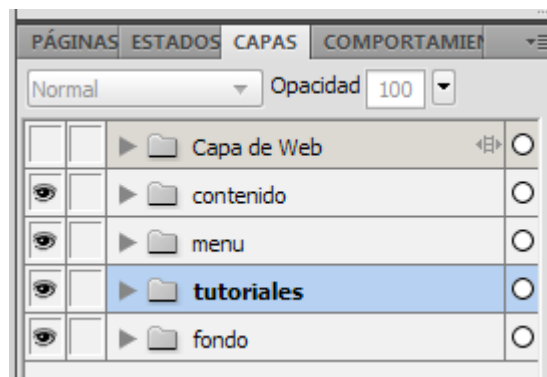
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 2 de 17

Obrim l'arxiu "portfolio.png".

Veiem que aquest document es distribueix en 4 capes:

- **Capa fondo:** amb els elements que formen el gràfic de fons.
- **Capa tutoriales:** amb els elements que formen els botons de la barra esquerra.
- **Capa menu:** amb els elements de text de la barra superior.
- **Capa contenido:** amb la imatge del logotip que vam crear en el primer programa d'aprenentatge.

També observem que el document conté una sèrie de divisions. Una per a cada element de text de la barra superior, una altra per a la zona que mostrarà les imatges i una altra (en format HTML) per a la zona del text informatiu.



Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 3 de 17

Primer generarem els botons del menú superior.

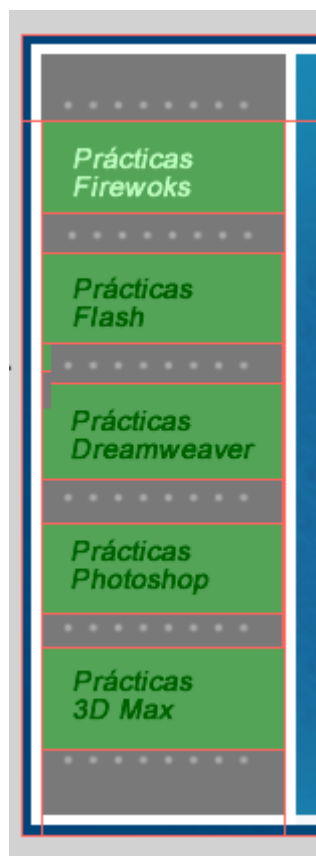
A partir d'aquests botons, l'usuari podrà anar navegant per diferents pàgines en què podrà visualitzar les pràctiques fetes amb diferents programes.

Per a aquest exemple, hem escollit els programes Fireworks, Dreamweaver, Photoshop i 3D Max.

Podem observar que les divisions que divideixen cada text ja estan creades.

El text "Prácticas Fireworks" hi apareix destacat amb color vermell. D'aquesta manera indiquem a l'usuari que la pàgina web que està visualitzant correspon a aquest apartat.

Per a la resta de textos, afegirem un vincle URL a la divisió que hi correspon. Aquest vincle portarà l'usuari a la pàgina web del programa seleccionat.



Tal com hem mostrat en el programa d'aprenentatge anterior, afegim un vincle URL a un divisió des de l'*Inspector de propiedades*.

Atès que en aquest exemple no treballarem totes les pàgines, sinó només la que correspon a l'apartat "Prácticas Fireworks", ometrem un pas. Tanmateix, el tindriem en compte si volguéssim fer el projecte complet.

Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

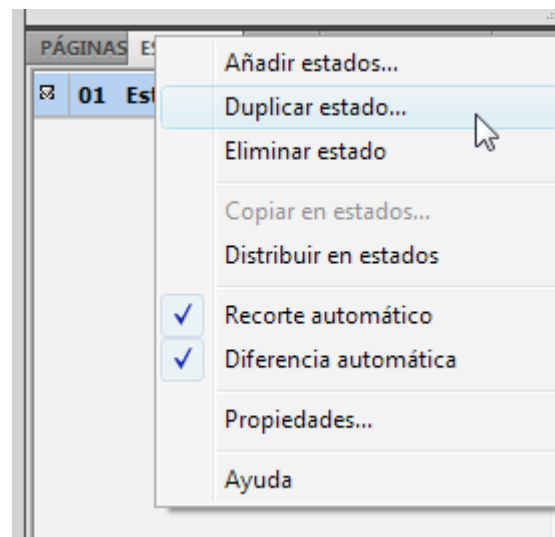
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 4 de 17

Tal com hem vist, un **rollover** consisteix a variar l'aspecte d'un gràfic quan el cursor s'hi situa al damunt. En un *rollover* simple, el canvi es produeix damunt la mateixa àrea del gràfic original. D'altra banda, en un *rollover* desunit, el canvi n'afecta una zona exterior.

En el Fireworks, la mecànica per a crear un *rollover* simple consisteix a dibuixar un gràfic en un estat i el mateix gràfic amb l'estat variat, que apareix quan el cursor s'hi situa al damunt. Després es defineix una zona interactiva o una divisió sobre el gràfic del primer estat i s'hi associa un comportament. Aquest comportament indica al *rollover* que, quan se situa el cursor damunt el gràfic del primer estat, n'ha de mostrar el segon i que, quan el cursor es treu del damunt d'aquest gràfic, n'ha de tornar a mostrar el primer.

En el nostre exemple, crearem un *rollover* simple per als botons de canvi de pàgina, de manera que, quan el cursor s'hi situï al damunt, en canviï el color.

El primer pas serà crear un segon estat en el panell *Estados*. No el crearem de nou, sinó que duplicarem el que ja tenim.



N'obtidrem dos estats amb el mateix contingut.

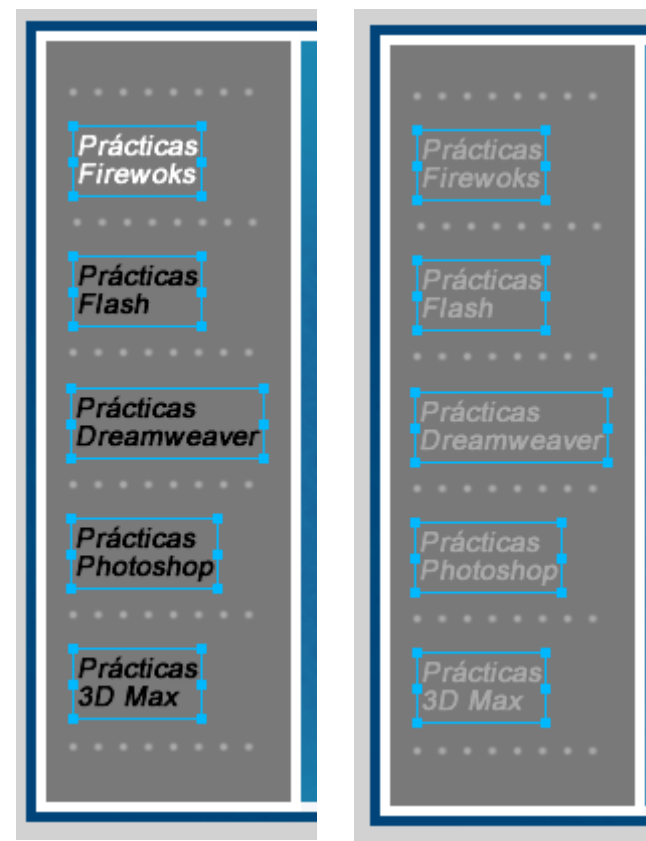
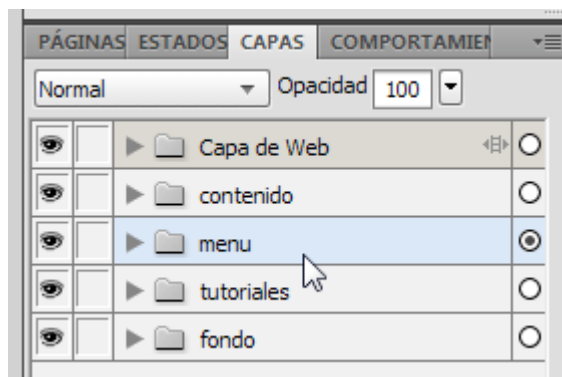
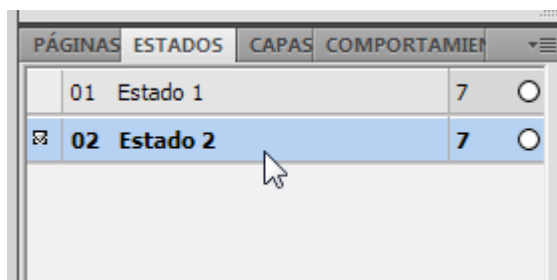
Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 5 de 17

Ara canviarem el color dels textos en l'*Estado 2* per evidenciar-ne el *rollover*.

Seleccionarem els textos de la capa *Menú* en l'*Estado 2* i hi canviarem el color original per un to gris clar.

Podem fer invisible la *Capa de Web* perquè la representació de les divisions no ens impedeixi veure correctament els elements del document.

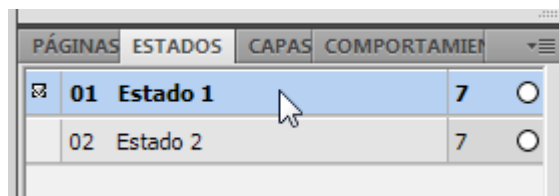


Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 6 de 17

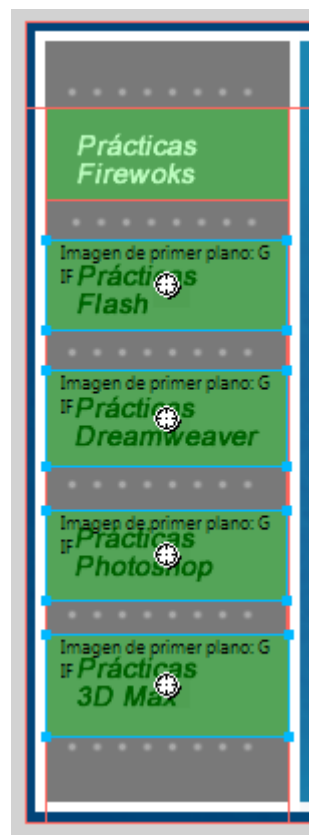
Per a aquest exemple, hem fet una variant molt simple. Evidentment, podríem aplicar-hi qualsevol operació gràfica que fos més complexa que les que té el Fireworks.

Un cop creada la variant en l'*Estado 2*, tornarem a l'*Estado 1* per aplicar-hi el comportament necessari per fer que el *rollover* simple funcioni.



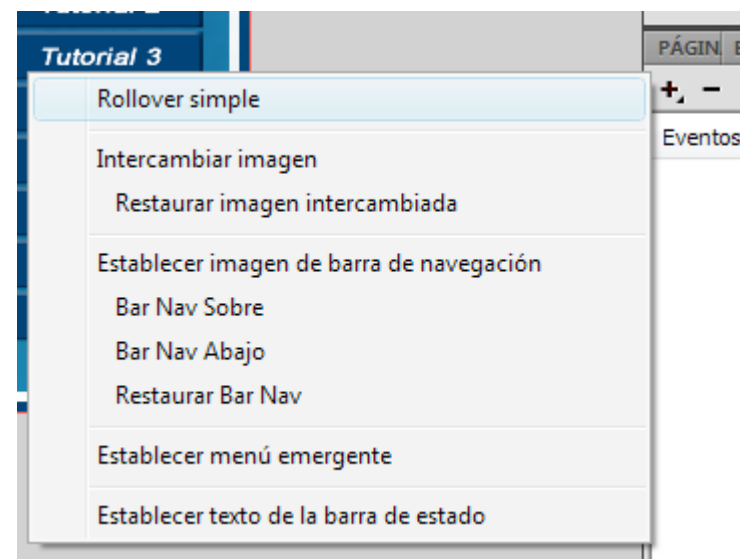
Els comportaments sempre s'apliquen a objectes web, mai als gràfics. Per a fer-ho, cal que seleccionem la divisió i hi afegim el comportament mitjançant el panell *Comportamientos*.

Obrirem el panell *Comportamientos* des del menú *Ventana*.



En el panell *Comportamientos*, clicarem al botó *Añadir acción*.

En el menú *Comportamientos predefinidos* del Fireworks seleccionarem el comportament ***Rollover simple***.



Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 7 de 17

Com a resultat d'aquesta acció, podem observar que s'ha afegit el comportament nou en el panell *Comportamiento para las divisiones seleccionadas*.



Cada comportament es compon d'un esdeveniment, que l'activa, i d'una acció, que es duu a terme com a resultat de l'esdeveniment. En aquest cas, l'esdeveniment és **onMouseOver** (en anglès, en situar el cursor al damunt) i l'acció és *Rollover simple*, que en el Fireworks significa canviar a l'*Estado 2*, tal com hem dit abans.

Ara, el *rollover simple* ja està acabat. Per veure'l funcionar, activarem la fitxa *Presentación preliminar* en la finestra del document i situarem el cursor dins i fora de les àrees dels botons. Per a veure'n millor el resultat, convé ocultar momentàniament la capa web.

Podem veure que els textos passen de color negre a color taronja clar, segons si hi situem el cursor al damunt o no. A més, el cursor canvia la forma original per la forma d'una mà per a evidenciar la interactivitat que hi ha. Així és com veurem el document quan l'exportem i el vegem dins un navegador web.

Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 8 de 17

Una altra manera de crear un *rollover* en el Fireworks és utilitzar els **símbols de Botón**. Un símbol de *Botón* és un gràfic que conté quatre estats en què podem definir quatre variants del gràfic, segons l'estat del cursor.

Els quatre estats són els següents:

- **Arriba**: és l'estat normal del botó, el que adopta quan no hi ha cap interacció.
- **Sobre**: quan el cursor se situa al damunt del botó.
- **Abajo**: quan es clica al botó.
- **Sobre y Abajo**: quan el cursor s'arrossega al damunt del botó mentre es prem el ratolí.

Els primers dos estats es fan servir per a crear *rollovers* simples i *rollovers* desunits. Els altres dos estats es fan servir especialment per a crear barres de navegació.

Cal dir que els quatre estats que conté un símbol de *Botón* són intrínsecs, és a dir, que són independents del nombre d'estats que conté el document.

A més, la inserció d'un símbol de *Botón* en l'àrea de treball comporta que automàticament es creïn les divisions que hi estan implicades, de manera que no cal definir-les ni ajustar-les.

Els símbols de *Botón*, com els símbols gràfics o d'animació, tenen tots els avantatges dels símbols pel que fa a versatilitat i reutilització, tant dins un document com en altres documents. Per això, generalment, és més aconsellable que per a crear *rollovers* fem servir aquest mètode, no el que hem utilitzat abans.

Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 9 de 17

En el nostre exemple, farem servir aquest mètode de creació de *rollovers* en els botons dels programes d'aprenentatge de la barra esquerra del dossier.

Primer seleccionarem el rectangle i el text que formen el botó del primer programa d'aprenentatge.



Per convertir-lo en símbol farem servir l'opció:

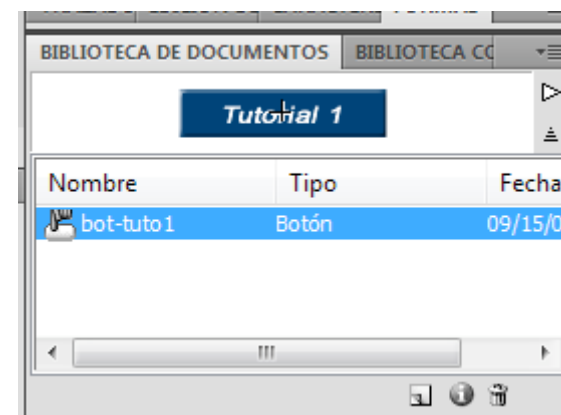
**Modificar > Símbol > Convertir en símbol**

S'obre el quadre de diàleg *Propiedades de símbolo*, en què seleccionarem *Tipo Botón* com a tipus de símbol.

Anomenarem aquest símbol de *Botón* "bot-tuto1".

Si observem el panell *Biblioteca*, hi veurem el símbol nou que hem creat.

També podem observar en l'àrea de treball que ara l'objecte conté una àrea de divisió. A més, el nom que apareix en el panell *Capas* ha canviat i ara s'anomena **Símbol de botón**.



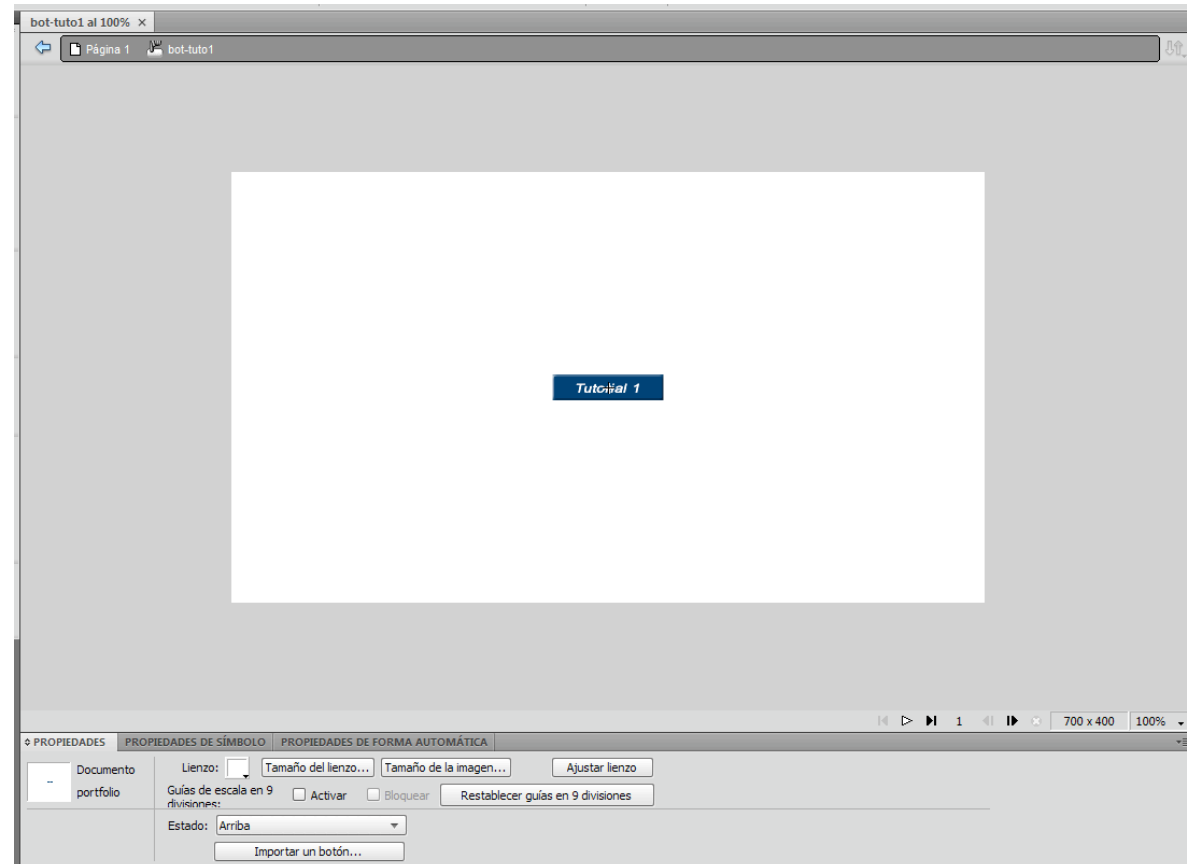


Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 10 de 17

Ara podem accedir a l'**Editor de símbols** per definir el *rollover*. Podem obrir aquest editor de dues maneres: fent doble clic al damunt del símbol en l'àrea de treball o fent doble clic al damunt de la icona de símbol que el representa en el panell *Biblioteca*.

Si fem doble clic damunt el símbol, obrirem l'editor amb l'opció *Editar en ubicació*, de manera que mentre editem el símbol veurem la resta d'elements translúcids. Si l'obrim des de la biblioteca, editarem el símbol en una finestra nova, allunyada de la resta dels elements.

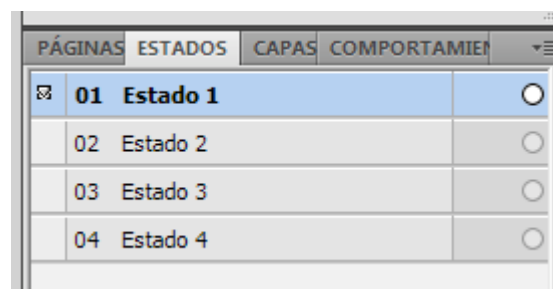
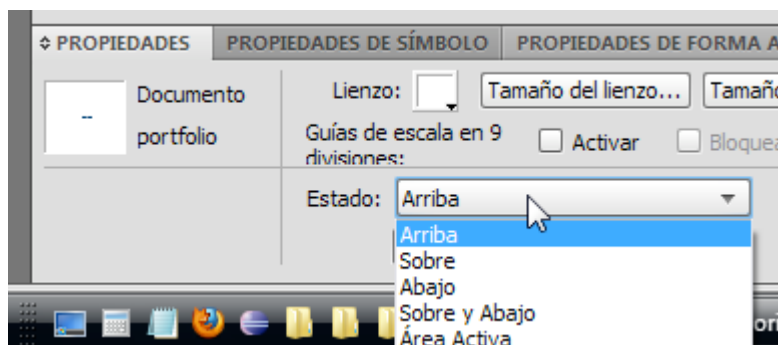


Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 11 de 17

En la part inferior del panell de *Propiedades* tenim un menú desplegable amb cinc opcions. Les quatre primeres fitxes serveixen per accedir als quatre estats del *Botón*, que s'han esmentat anteriorment. La cinquena fitxa serveix per a definir l'**àrea activa del Botón**, és a dir, l'àrea que detecta les accions del cursor en cas que vulguem que sigui diferent de l'àrea dibuixada del *Botón*. Per a definir una àrea activa diferent de l'àrea dibuixada del *Botón*, només cal que dibuixem en l'àrea de treball d'aquesta fitxa un rectangle, una el·lipse o un polígon que inclogui l'àrea nova.

Si ara observem el panell *Estados*, veurem que ens senyala els quatre estats, que coincideixen amb els estats de què ja hem parlat. Aquests estats només són visibles en el panell quan l'*Editor de símbolos de Botón* és obert. Quan el tanquem, tornem a veure els estats que conté el document en el panell.

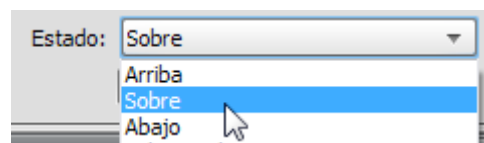


Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 12 de 17

Un cop obert l'*Editor de símbols de Botón*, definirem el *rollover*.  
Per al nostre exemple, variarem el color del *Botón* en la fitxa *Sobre* per evidenciar el *rollover*.

Seleccionarem l'estat *Sobre*.



De moment, aquesta fitxa és buida perquè no hi ha cap *rollover* definit. En l'àrea de treball d'aquesta fitxa, copiarem el gràfic original, el de l'estat *Arriba*, per fer-lo servir com a base per crear-ne la variant.

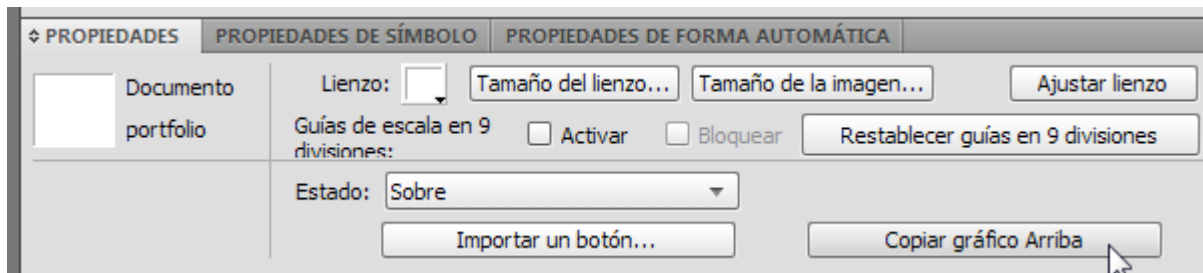
Clicarem al botó *Copiar gráfico Arriba*.

Aquesta acció copia el gràfic original en l'àrea de treball de la fitxa *Sobre*, com si haguéssim fet copiar i enganxar des del porta-retalls, però en un sol pas. Un cop copiat el gràfic, podem aplicar-hi les accions necessàries per variar-lo. Per fer-ho, utilitzarem les eines normals del Fireworks.

Cal dir que el gràfic que hem copiat és independent del gràfic original. Igualment, si es copia un gràfic agrupat, com en aquest cas, la copia que en resulta es compon dels elements desagrupats.

Ara variarem el color del rectangle per evidenciar el *rollover*.  
Seleccionarem un blau més clar.

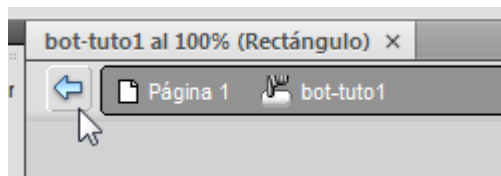
Tutorial 1



Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 13 de 17

Tancarem l'*Editor de botones*. Per fer-ho, premerem el botó *Nivel anterior*.

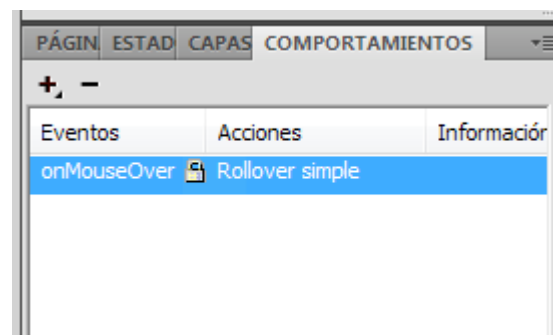


Ara el *rollover simple* ja està acabat. Per veure'n el funcionament, activarem la fitxa *Presentación preliminar* en la finestra del document i mourem el cursor dins i fora de l'àrea del *Botón*. Per veure'n millor el resultat, convé ocultar momentàniament les capes web.

Tornarem a seleccionar la fitxa *Original* en la finestra del document.

Si ara seleccionem el botó *Tutorial 1*, veurem que en el panell *Comportamiento* apareix *Comportamiento Rollover simple*, que s'ha aplicat automàticament al botó en definir-ne el *rollover*.

Tal com podem apreciar, amb els símbols de *Botón* s'aconsegueixen els mateixos resultats que amb la creació pas a pas d'un *rollover*, però d'una manera més automàtica i pràctica.

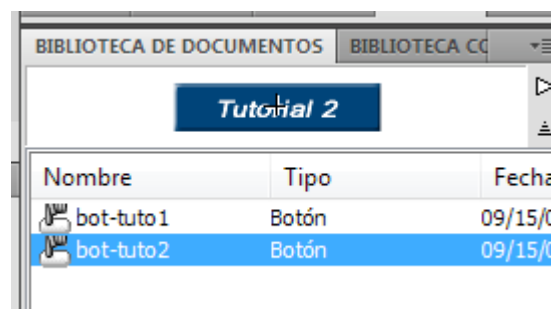


Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 14 de 17

Repetirem aquest mateix procés per al segon botó.

- Seleccionarem els elements en l'àrea de treball.
- Els convertirem en símbol de *Botón*.
- Anomenarem el *Botón bot-tuto2*.
- N'editarem l'estat *Sobre*.



Ara que tenim almenys dos botons creats, veurem el procés de creació d'un *rollover* desunit.

Tal com hem dit anteriorment, un *rollover* desunit és un *rollover* en què la imatge que canvia es troba fora de l'àrea de la imatge que l'activa. Per a crear un *rollover* desunit també es fan servir les divisions, els estats i els comportaments. Ara en veurem un exemple.

Farem servir aquest sistema per a mostrar les imatges del nostre dossier.

Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

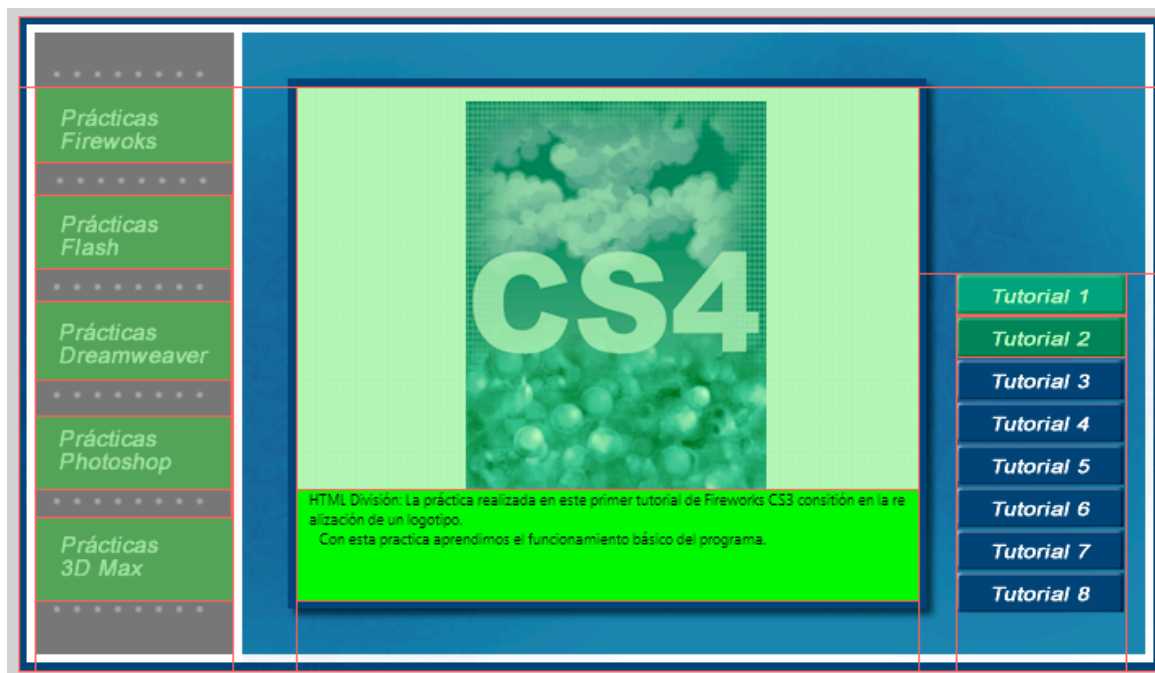
## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 15 de 17

En aquest exemple, farem que en situar el cursor al damunt dels diferents botons dels programes d'aprenentatge, la imatge de l'exercici fet canviï.

Per crear aquest efecte, col·locarem les diverses imatges en diferents estats i en la posició en què apareixeran. Tot seguit, afegirem els comportaments pertinents a les divisions.

Seleccionarem l'*Estado 2* del nostre document.

Esborrarem la imatge de la pràctica que vam fer en el primer programa d'aprenentatge i hi col·locarem la del segon. Tindrem en compte que la imatge ha de cabre dins el rectangle de la divisió central.



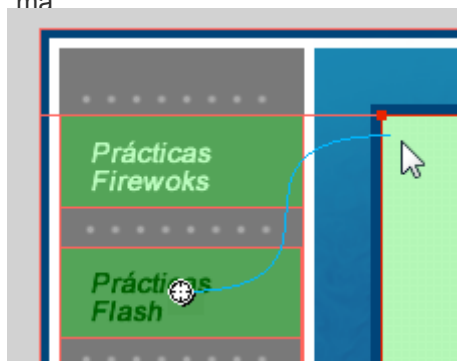
Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 16 de 17

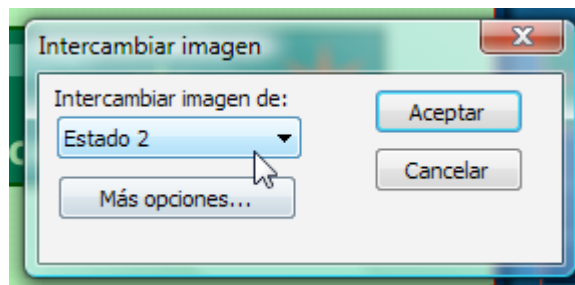
Quan haguem col·locat la imatge que mostrarà el botó *Tutorial 2* en el segon estat, hi aplicarem el comportament adequat.



Col·locarem el cursor sobre la marca d'inserció en el centre de la divisió (el que té forma de mira telescòpica) del botó *Tutorial 2*, de manera que el punter canviï la forma original per la forma d'una mà



Quan arrosseguem el ratolí dins la divisió de la imatge, apareix una línia corba blava que ens indica que estem associant aquestes dues divisions per al *Rollover* desunit. Quan deixem anar el ratolí, apareix el quadre de diàleg *Intercambiar imagen*, en què indicarem l'estat que es mostrarà com a resposta al *rollover*.



Per defecte, sempre hi apareix seleccionat l'*Estado 2*, que és precisament el que volem per a aquest botó, de manera que en aquest cas acceptarem aquesta opció.

Per veure'n funcionar el resultat, activarem la fitxa *Presentación preliminar* en la finestra del document i mourem el cursor dins i fora dels botons de selecció del programa d'aprenentatge.

Programa d'aprenentatge 8. Creació d'un dossier

## Desenvolupament del programa d'aprenentatge: pas 17 de 17

Si ara observem el panell *Comportamientos* veurem que, automàticament, s'hi ha afegit el comportament *Intercambiar imagen*. Aquest comportament predefinit és el que el Fireworks fa servir per a crear *rollovers* desunits.

Fixem-nos que al botó del primer programa d'aprenentatge no hi hem afegit el comportament per al *rollover* desunit. No cal que apliquem el *rollover* en aquest botó perquè la imatge que s'hi ha de mostrar és la que conté l'*Estado 1*, que és la imatge que es mostra automàticament quan no fem *rollover* en cap altre botó.

Finalment, hauríem de repetir el procés que hem seguit per al segon botó en la resta dels botons dels programes d'aprenentatge. En total, hi afegiríem 12 estats més i en cadascun d'aquests estats col·locaríem la imatge del programa d'aprenentatge que hi correspongués.

Quan haguéssim creat tots els botons i hi haguéssim aplicat tots els comportaments, optimitzaríem i exportaríem el document tal com vam fer en el programa d'aprenentatge anterior. D'aquesta manera, obtindríem un document HTML totalment funcional i llest per a penjar a Internet.

Ara que ja hem acabat tots els programes d'aprenentatge, es proposa que l'estudiant, com a pràctica, faci l'exemple complet que s'ha plantejat en aquest programa. Cada estudiant farà un dossier que mostri els treballs més representatius que hem fet al llarg de les sessions.

Per a crear aquest dossier, es demana a l'estudiant que no solament es basi en les possibilitats dels *rollovers* que s'han mostrat en aquest programa d'aprenentatge, sinó que aprofiti totes les possibilitats que ofereix el Fireworks i que s'han anat veient al llarg de la guia.



## Crèdits

### Coordinació

Roser Beneito Montagut

### Autoria

Guillermo de la Iglesia

### Data de publicació

01.09.2009

PID\_00154429