

Tutorial Fireworks 3.0

Ali Salim
alisalim@inbox.lv

Lisensi Dokumen:

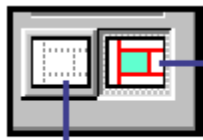
Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com

*Seluruh dokumen di **IlmuKomputer.Com** dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarakan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari **IlmuKomputer.Com**.*

Latihan Fireworks

Latihan ini bertujuan untuk memperkenalkan Anda pada fungsi-fungsi penting dari Macromedia Fireworks. Selama latihan ini, anda akan menyelesaikan *homepage* untuk perusahaan kopi fiktif. Sebelum memulai, buka file yang sudah jadi untuk melihat apa yang akan Anda kerjakan.

1. Dalam program Fireworks, pilih **File | Open**, dan bukalah file **Tutorial_Final.png** yang berada di *folder* Tutorial.
2. Klik tombol **Show Hotspots** dan **Slices** pada bagian bawah dari *Toolbox*. Kotak berwarna hijau dan biru muncul di atas semua gambar. Anda akan belajar untuk membuat dan menggunakan **Hotspots** dan **Slices** pada latihan ini.



Show Hotspots and Slices button

Hide Hotspots and Slices button

3. Klik tombol **Hide Hotspots** dan **Slices**.
4. Pilih **File | Open**, dan buka file **Tutorial_Start.png** yang berada di folder latihan.
5. Pilih **File | Save As**. Beri nama **my_work** dan klik **Save**.

Alat Bantu Menggambar (Drawing Tools)

Fireworks menyertakan alat-alat bantu untuk membuat bentuk geometris sederhana, seperti alat bantu untuk membuat segiempat, atau bentuk yang tak beraturan.

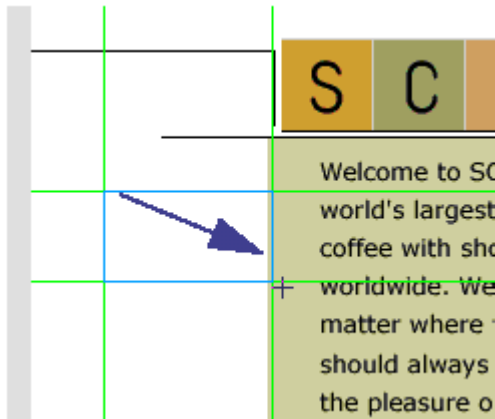
Menggambar sebuah segiempat

Anda akan mulai menggambar sebuah segiempat dengan bantuan petunjuk berikut.

1. Jika garis hijau terang (*guides*) tidak kelihatan, pilih **View | Guides**.
2. Untuk meyakinkan bahwa *pointer* akan berada pada *guides*, pilih **View | Guide Options | Snap to Guides**.
3. Letakkan *pointer* di atas *Rectangle tool* (alat bantu untuk membuat kotak) pada *toolbox* dan klik untuk memilihnya.



4. Buatlah kotak dekat salah satu sudut dengan cara membawa pointer ke tempat tersebut lalu klik dan tarik ke kanan bawah.



Menggambar *stroke* dan *fill*

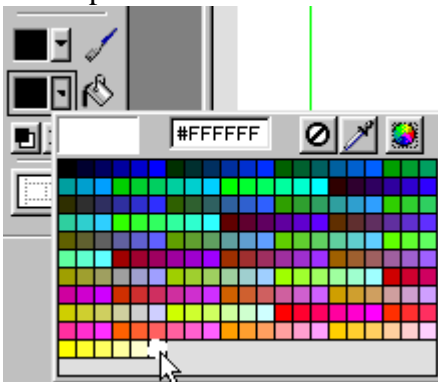
Di dalam Fireworks, warna dari sebuah garis dinamakan *stroke* dan warna di dalam sebuah objek dinamakan *fill*. Anda dapat mengatur *stroke* dan *fill colors* dengan *Stroke and Fill panels*.

1. Pada saat kotak tersorot, kliklah segitiga di sebelah *fill color well* untuk membuka menu warna.



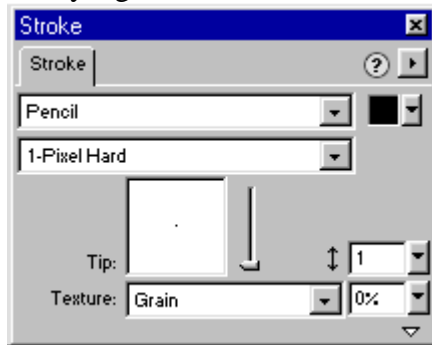
Secara default, menu warna akan menampilkan 256 warna dari *Websafe palette*.

2. Pindahkan *pointer* ke kotak warna dan lihatlah nilai *hexadecimal* dari warna tsb. Klik warna putih.



3. Jika panel *Stroke* tidak terlihat, pilih **Window | Stroke**.

4. Pilih *stroke settings*. Cobalah mengubah-ubah *setting* yang ada untuk melihat efek-efek yang berbeda. Kita akan menggunakan *setting* seperti di bawah ini.



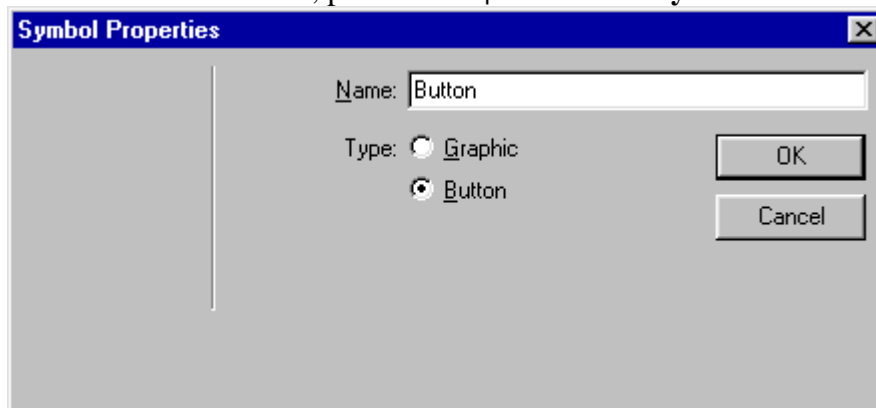
Tombol JavaScript

Firework dengan mudah membuat tombol interaktif tanpa perlu menetik kode JavaScript.

Membuat sebuah tombol

Anda dapat merubah sebuah kotak/segiempat menjadi sebuah tombol dan kemudian menggunakan *Button Editor* untuk menyelesaikan pembuatan sebuah tombol.

1. Pada saat kotak tersorot, pilih **Insert | Convert to Symbol**.

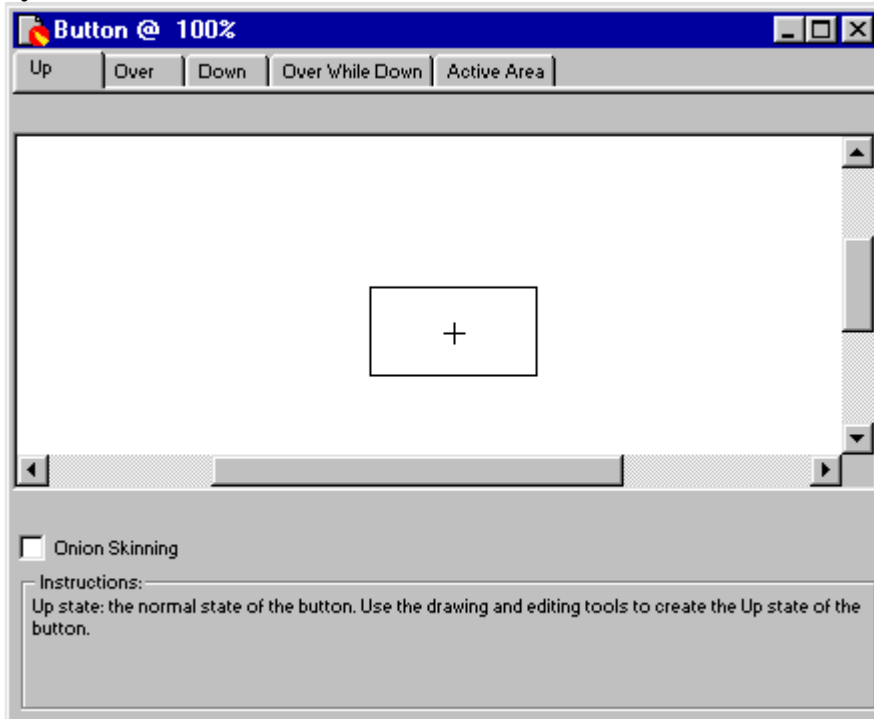



2. Ketik **Button** pada *field Name:*, pilih **Button**, dan klik **OK**.

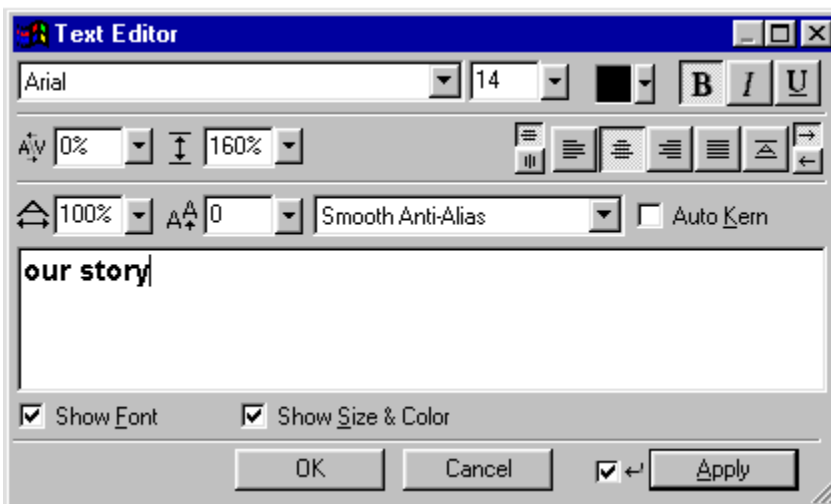


Perhatikan kotak yang ada sekarang berwarna hijau muda dan ada panah kecil pada sudut kiri bawah. *Fill* tidak berubah. Warna hijau muda menyatakan sebuah *slice object*. Panah menyatakan tombol.

3. Klik ganda tombol untuk membuka *Button Editor*, atau pilih **Modify | Symbol | Edit Symbol**.



4. Pilih alat bantu text dan klik di tengah kotak yang ada dalam *Button Editor*.

5. Pilih sebuah font pada menu pop-up *font* pada kotak dialog **Text Editor**, pilih ukuran *font*, pilih warna dari menu pop-up warna, dan klik tombol perataan tengah (Kita menggunakan font **Arial, 14 point, boldface, center aligned**).
6. Ketik **our story** pada kotak yang besar di bagian bawah dari kotak dialog dan klik **OK**.

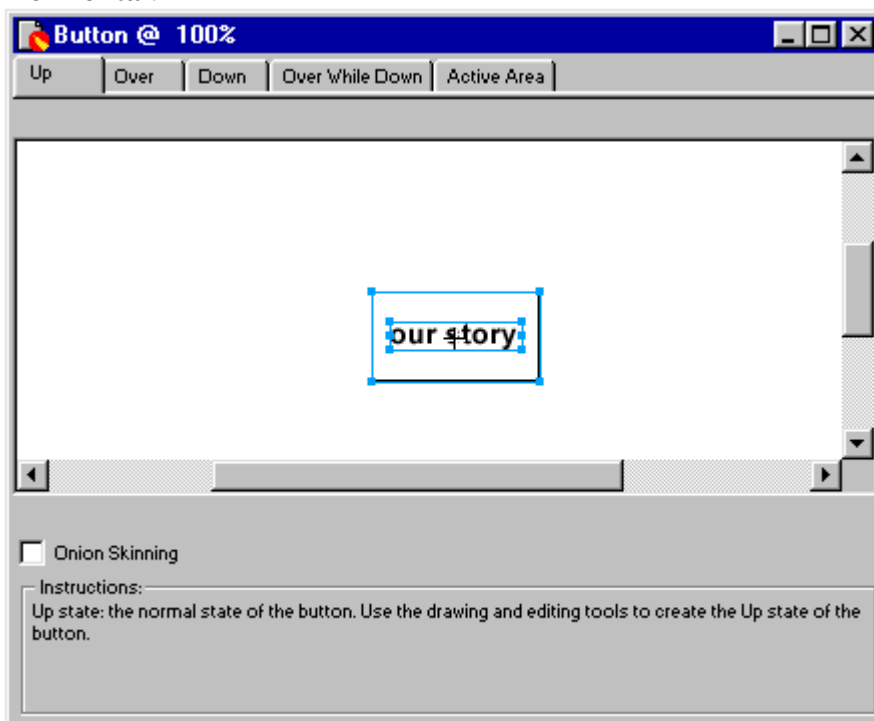


Sekarang Anda akan menggunakan perintah perataan untuk menempatkan tulisan di tengah kotak tombol.

7. Sorot kotak dan tekan **Shift** (jangan dilepas) dan klik teks.

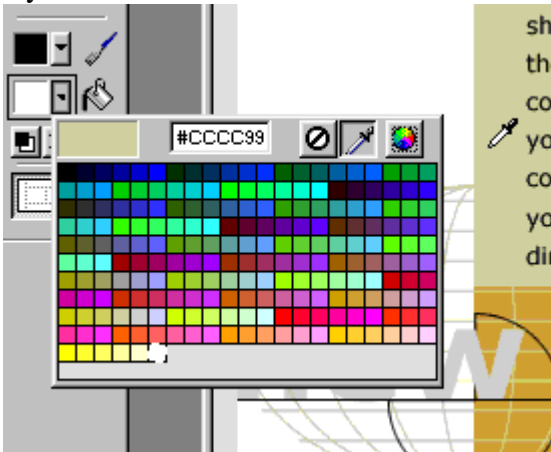


8. Pilih **Modify | Align | Center Vertical** dan kemudian pilih **Modify | Align | Center Horizontal**.



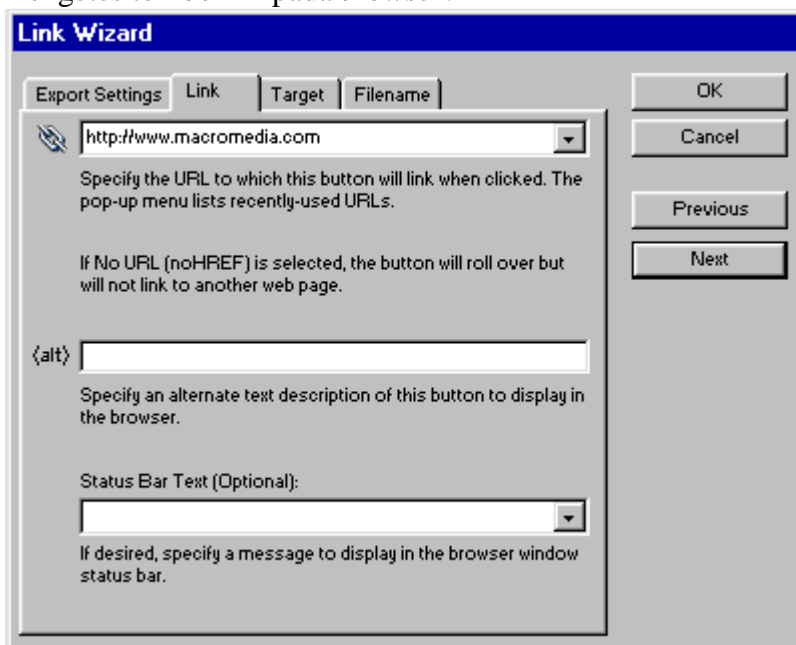
Firework mengeser teks agar berada di tengah tanpa merubah posisi kotak. Perintah **Align** mempertahankan posisi objek pertama yang disorot dan mengatur posisi objek yang lain.

9. Klik tab **Over** pada *Button Editor* dan klik tombol **Copy Up Graphic**. Gambar pada tab **Over** adalah gambar yang akan muncul ketika *pointer* melewati tombol pada halaman web yang lengkap.
Untuk membedakan dengan tab **Up**, anda merubah *fill color* dengan mengambil contoh sebuah warna dari gambar lain.
10. Sorot kotak dan klik *fill color well*, pilih *dropper*, dan klik warna di belakang pesan *welcome*. *Dropper* akan membuat Anda untuk mengambil warna apa saja yang ada di layar.



Setiap tombol yang anda buat harus mempunyai *link* pada alamat internet, seperti sebuah URL.

11. Klik tab **Active Area** pada *Button Editor* dan kemudian klik **Link Wizard** pada sudut kanan bawah.
12. Klik tab **Link**. Ketik sebuah URL (alamat internet) pada box teks yang ada pada bagian atas kotak dialog (contoh <http://www.macromedia.com>) supaya anda dapat mengetes tombol ini pada *browser*.

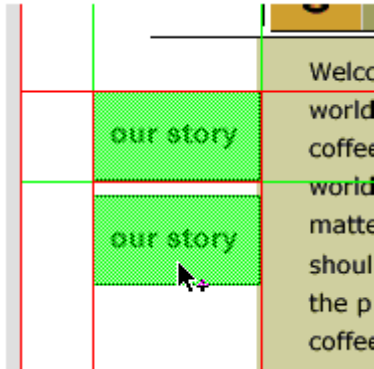


13. Klik **OK**.
14. Tutup *Button Editor*.

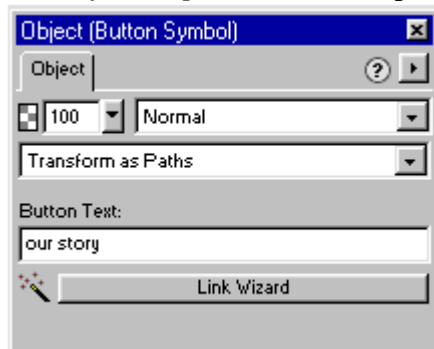
Mengduplikasi tombol

Fireworks mempermudah pembuatan beberapa tombol yang sama tetapi mempunyai perbedaan pada *link* dan teks.

1. Tekan tombol **Alt** (jangan dilepas) dan tarik tombol ke arah bawah. Dengan langkah ini maka anda membuat sebuah *copy* dari sebuah tombol.



2. Jika *object inspector* tidak tampak, pilih **Window | Object**.



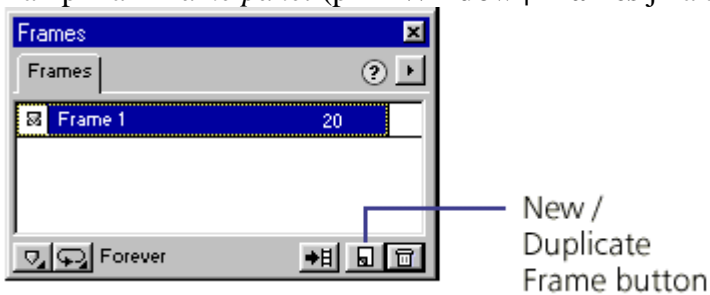
3. Pada *field Button Text*, ketik **gifts** dan tekan **Enter**.
Sebuah kotak pesan muncul menanyakan apakah anda akan merubah *all instances of the button* atau *the current button*.
4. Klik **Current**.
5. Klik tombol **Link Wizard** pada *object inspector*.
6. Klik tab **Link** dan rubah URL.
7. Klik **OK**. Perhatikan teks pada tombol telah berubah.



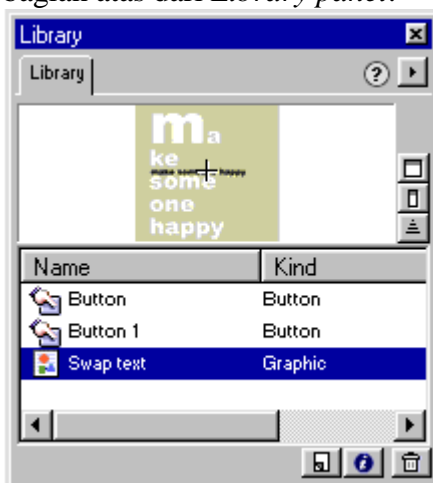
Rollover yang menarik

Selain mempunyai kemampuan untuk membuat tombol, Fireworks mempermudah Anda untuk membuat efek *JavaScript rollover* yang menarik. Sebagai contoh, ketika mouse anda melewati sebuah tombol, sebagai ganti perubahan tampilan tombol, Anda dapat merubah penampilan area lain di dalam halaman tersebut. Di dalam Fireworks, efek *rollover* ini dinamakan *disjoint rollover*.

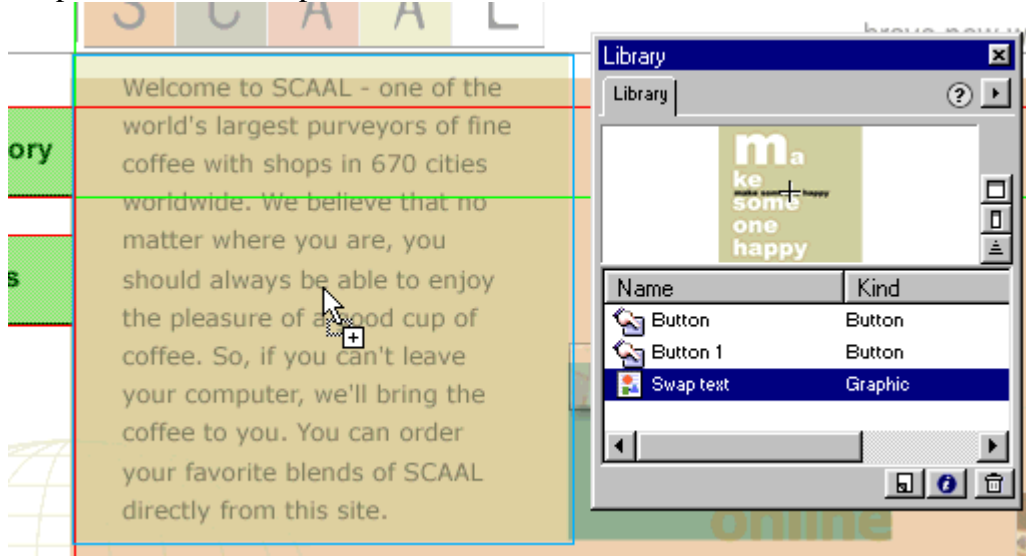
1. Jika *layer panels* tidak tampak, pilih **Window | Layers**. Klik layer 1 untuk membuatnya menjadi *layer* yang aktif. Semua perubahan-perubahan yang akan Anda buat harus ada di *layer* 1.
2. Tampilkan *Frame panel* (pilih **Window | Frames** jika tidak terlihat).



3. Klik tombol **New / Duplicate Frame** pada kiri bawah *Frames panel*.
4. Klik Frame 2 pada *Frames panel*. Segala sesuatu kecuali tombol-tombol hilang karena berada di Frame 1. Tetapi tombol-tombol yang berada di sebuah layer dibagikan pada semua frame.
5. Klik pada kolom di sebelah kiri Frame 1 pada *Frames panel*. Fireworks menampilkan Frame 1 tapi dalam keadaan buram.
6. Jika *Library panel* belum terlihat, pilih **Window | Library**.
7. Klik **Swap Text** pada daftar isi. Sebuah tampilan dari gambar tersebut muncul di bagian atas dari *Library panel*.

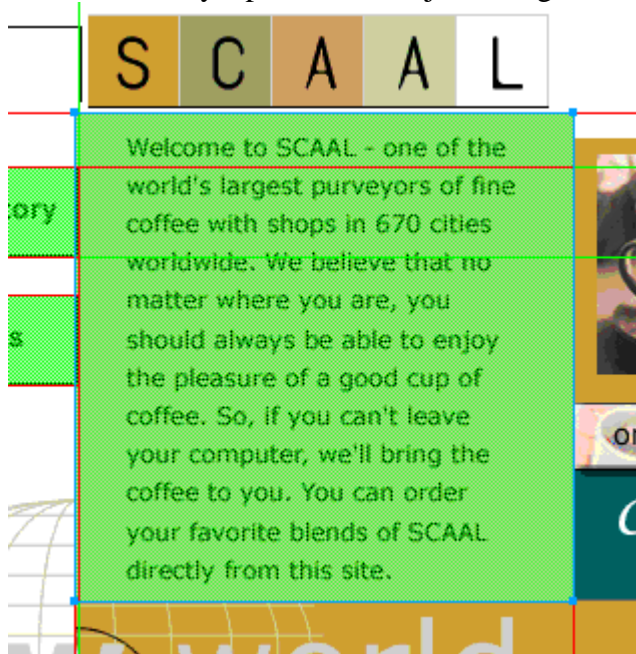


8. *Drag* (klik dan tarik) gambar **Swap Text** dari area tampilan pada *Library panel* dan tempatkan di atas teks pesan **welcome**.

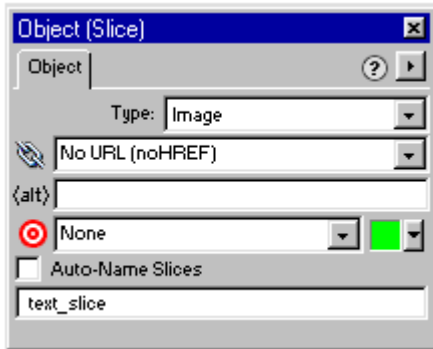


9. Buat frame 1 aktif dengan mengklik namanya pada *Frames panel*.
10. Gunakan *pointer* untuk mensorot kotak di belakang teks pesan **welcome** dan pilih **Insert | Slice**.

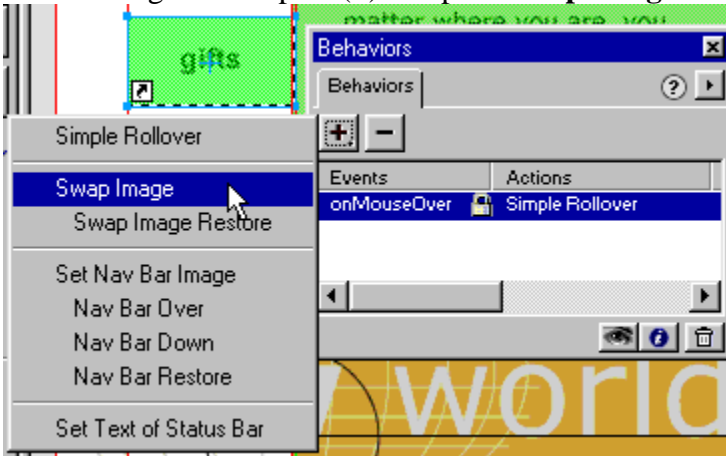
Fireworks menyisipkan warna hijau terang, kotak transparan di atas gambar.



11. Pada *Object inspector* (pilih **Windows** | **Object** bila belum terlihat), hapus pilihan **Auto-Name Slices** pada bagian bawah dari panel dan ketik **text_slice** pada box teks di bagian bawah panel.

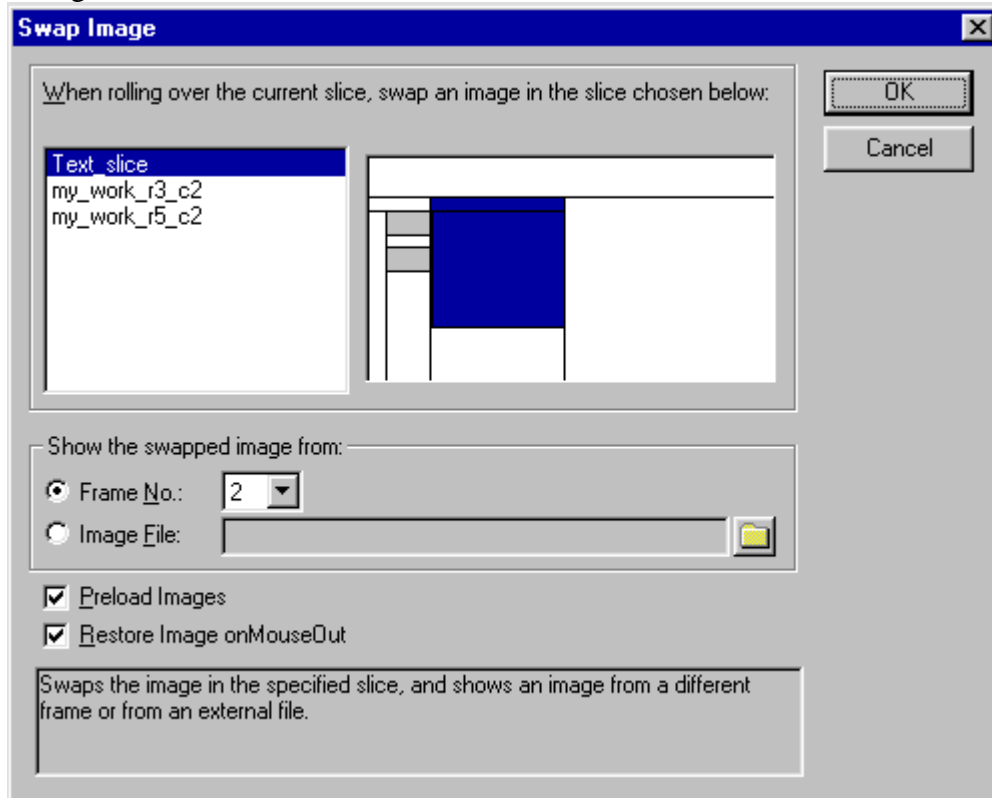


12. Sorot tombol **Gifts**.
13. Pada *Behaviors inspector* (pilih **Window** | **Behaviors** bila belum tampak), klik tombol dengan tanda plus (+) dan pilih **Swap Image** dari menu pop-up.



Kotak dialog **Swap Image** muncul.

14. Pastikan **text slice** dalam keadaan tersorot pada daftar *slices* di sisi kiri dari kotak dialog, dan klik **OK**.



15. Klik tombol **Hide Hotspots and Slice** pada *Toolbox*. Klik tab **Preview** dan gerakkan mouse ke atas tombol **gifts**. Perhatikan bahwa pesan di sebelah kanan berubah .
16. Klik tab **Original** dan simpan gambar tersebut.

Live Effect (Efek Hidup)

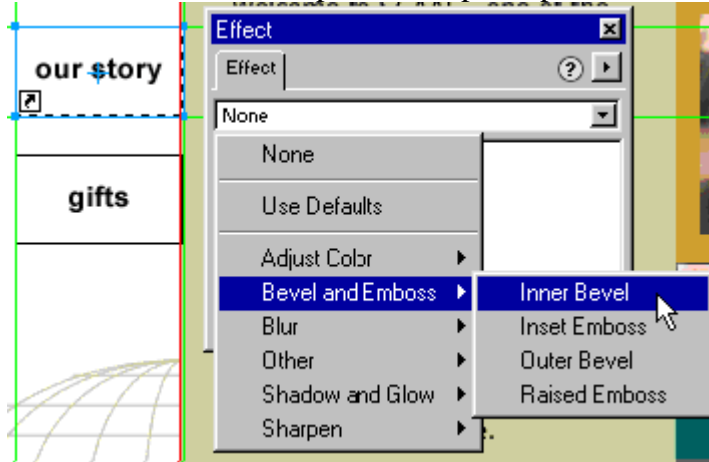
Fireworks menyediakan efek spesial dan perintah-perintah untuk mengubah gambar yang dapat digunakan pada gambar bitmap. Ketika Anda menggunakan *Effect panel*, efek-efek tetap dapat diedit setelah diterapkan pada sebuah objek, bahkan efek tersebut dapat dibuang.

1. Sorot tombol **Our Story**.

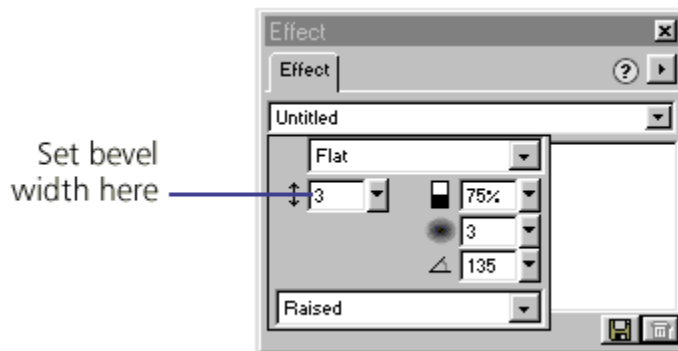


2. Tampilkan *Effect panel*. Anda akan memakai efek **bevel and drop shadow** untuk membuat sebuah tombol tampak 3 dimensi.

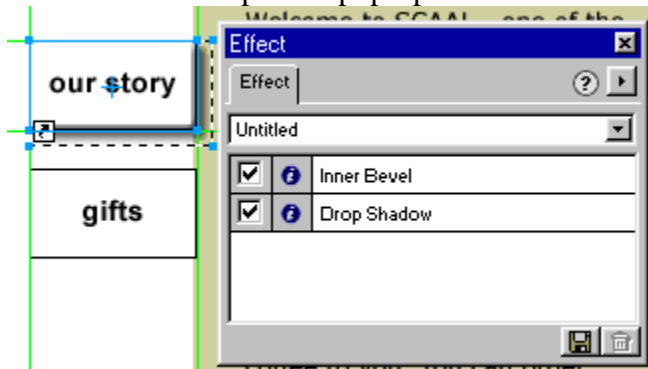
3. Klik menu pop-up pada bagian atas dari panel dan pilih **Bevel and Emboss | Inner Bevel**. Firework menampilkan kumpulan pilihan untuk menset *the bevel*.



4. Atur lebar dari sudut *bevel* menjadi 3 pixels.



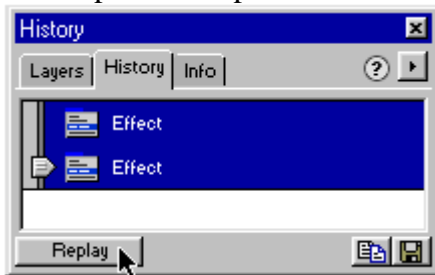
5. Klik menu pop-up pada bagian atas *effect panel* dan pilih **Shadow and Glow | Drop Shadow**.
6. Klik di luar menu pilihan pop-up untuk menerima setting standar.



Otomatisasi

Setiap kali Anda bekerja pada sebuah dokumen, Fireworks mencatat setiap langkah yang Anda buat pada *History panel*. Anda dapat menggunakan *History panel* untuk melakukan *undo* (mengulang sebuah dokumen ke kondisi sebelumnya). Anda dapat juga menggunakan *History panel* untuk melakukan pekerjaan secara otomatis dengan mengulangi langkah-langkah yang sudah dikerjakan.

1. Sorot tombol **Gifts**.
2. Pada *History panel*, tekan **Shift** dan klik dua langkah terakhir, dimana keduanya bernama **Effect**. Kedua langkah ini adalah efek **Bevel** dan **Drop Shadow** yang akan Anda aplikasikan pada tombol **Our Story**.



3. Klik tombol **Replay** pada *History panel*. Fireworks mengaplikasikan efek **Bevel** dan **Drop Shadow** pada tombol **gift**.



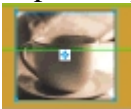
Masks

Masks menutupi objek-objek hingga bagian yang tidak di-*mask* yang muncul pada dokumen. Anda akan menggunakan kotak putih untuk me-*mask* gambar cangkir kopi.

1. Gunakan *pointer* dan *drag* (tarik) kotak putih ke atas cangkir kopi.



2. Tekan **Shift** dan klik gambar cangkir kopi supaya cangkir kopi dan kotak tersorot.
3. Pilih **Modify | Mask Group | Mask to Path**. Pada bagian tengah dari gambar cangkir kopi terdapat *mask handle*.



4. Tarik *mask handle* dan geser cangkir kopi dalam *mask*.

Hotspots

Dalam Fireworks sangat mudah mengasosiasikan sebuah area dari sebuah gambar dengan sebuah URL. Buat *Hotspots* ketika Anda akan membuat sebuah *link* tetapi tidak mau membuat sebuah tombol interaktif. Membuat *Hotspots* adalah sama dengan membuat *image map* di Fireworks.

1. Sorot kotak yang berisi teks “order our”. Pastikan bahwa Anda menyorot seluruh kotak, bukan hanya teksnya saja.



2. Pilih **Insert | Hotspots**. Fireworks menyisipkan kotak biru transparan untuk menyatakan *hotspots*.
3. Masukkan sebuah URL pada box teks yang ada di bagian atas *Object inspector*.

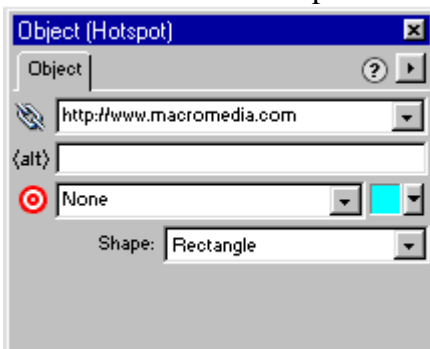
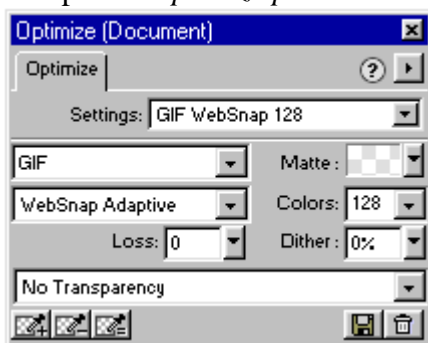


Image Optimization (Optimasi Gambar)

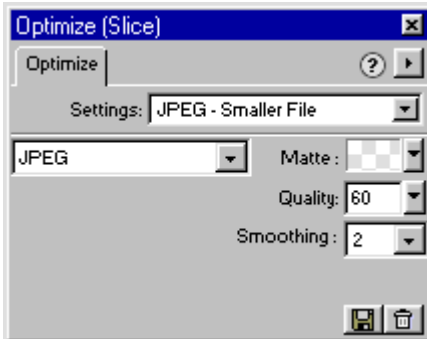
Fireworks memberikan Anda kemudahan untuk mengoptimasi beberapa bagian dari sebuah dokumen secara individual. Setiap dokumen mempunyai seting optimasi standar, tetapi Anda dapat mengoptimasi area-area tersebut secara individual dengan menggunakan *slices*. Sebagai contoh, kebanyakan gambar dalam dokumen yang Anda buat dapat dioptimasi menjadi file GIF, tetapi gambar cangkir kopi akan lebih baik dioptimasi sebagai file JPEG.

1. Buang semua sorotan dengan memilih **Edit | Deselect**.
2. Tampilkan *Optimize panel*.



3. Pastikan bahwa **GIF WebSnap 128** ada di kotak **Settings** pada bagian atas *optimize panel*. Sekarang Anda akan membuka *slice* pada cangkir kopi.

- Gunakan *pointer* untuk menyorot gambar cangkir kopi dan pilih **Insert | Slice**. Fireworks akan membuat sebuah *slice* yang sama ukurannya dengan objek yang disorot.
- Pilih **JPEG – Smaller File** dari menu pop-up **Settings**.

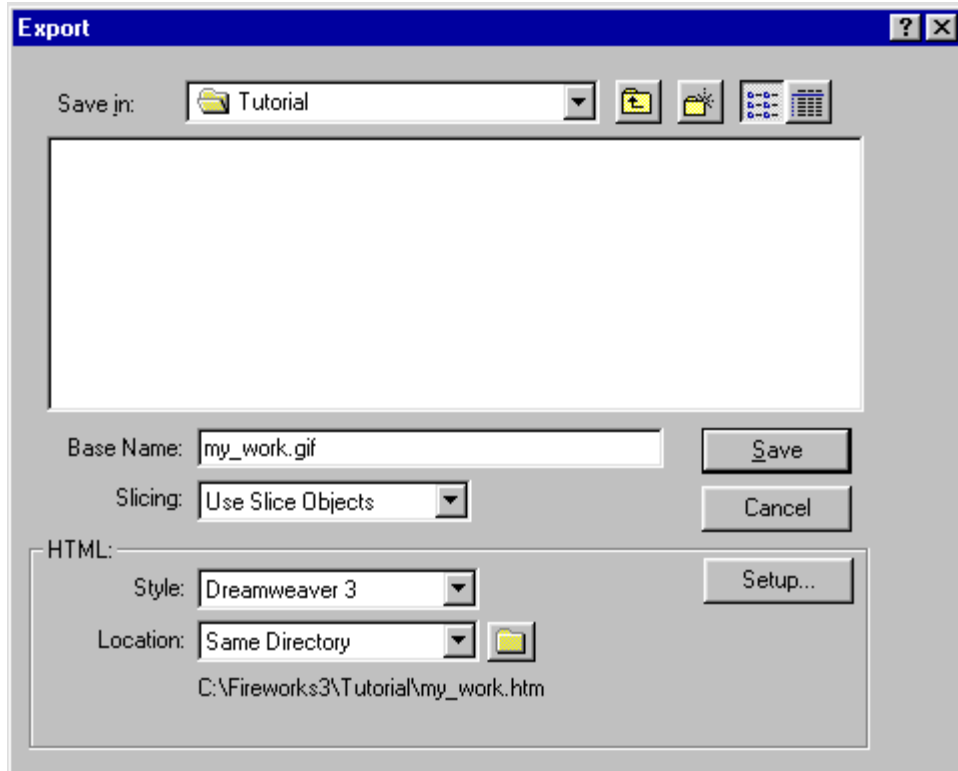



- Klik tab **2-Up** pada bagian atas lembar kerja. Fireworks menampilkan dua versi dari dokumen. Pada bagian kiri terdapat gambar original dan pada bagian kanan terdapat versi optimasi. Ketika Anda membuat perubahan pada gambar original, Fireworks akan merubah gambar optimasi.
- Dengan keadaan *slice* cangkir kopi tersorot, buatlah perubahan pada **optimization settings** pada *optimization panel* dan perhatikan perubahan-perubahan tersebut merubah gambar di sebelah kanan.
- Simpan dokumen tersebut.

Mengekpor gambar, HTML dan JavaScript

Ketika Anda mengekspor dokumen, Fireworks mengeskpor setiap *slice* menjadi file-file tersendiri. Ia juga membuat kode HTML dan JavaScript yang anda butuhkan untuk menampilkan dokumen pada Web Browser.

- Pilih **File | Export**. Mengekspor dokumen menghasilkan kumpulan file-file gambar untuk setiap *slice* dan sebuah file HTML. Untuk mempermudah anda untuk menghapus file-file ini di lain hari, ekspor mereka pada sebuah *folder* baru.

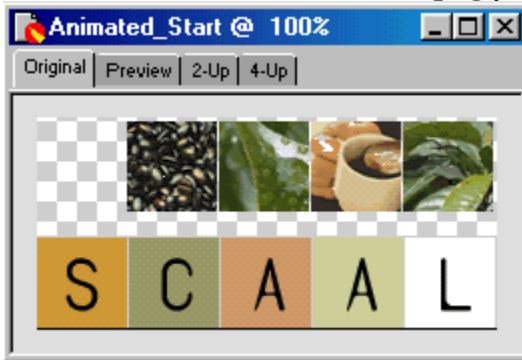


2. Pilih sebuah lokasi, klik tombol **New Folder** , dan beri nama *folder* tersebut. Pastikan nama *folder* baru muncul pada bagian atas kotak dialog.
3. Terima standar *base name* yang diberikan. Fireworks menggunakan nama ini untuk file HTML yang digunakan dan sebagai dasar pemberian nama file-file GIF dan JPEG yang dibuat.
4. Pilih **Use Slice Objects** pada menu pop-up **slicing**. Hal ini dilakukan untuk memberi kepastian bahwa semua tombol, *behavior*, dan optimasi berfungsi ketika ditampilkan di sebuah *browser*.
5. Pilih **Dreamweaver 3** dari menu pop-up **Style**. Langkah ini akan membuat kode HTML yang optimal untuk digunakan dalam Dreamweaver 3.
6. Pastikan bahwa menu pop-up **Location** diisi dengan **Same Directory**. Pilihan ini memberi kesempatan kepada Anda untuk menentukan di mana file HTML akan di simpan pada saat gambar-gambar diekspor. Anda bahkan dapat menyalin semua HTML ke *Clipboard* untuk kemudian mem-*paste*-nya pada sebuah file Dreamweaver.
7. Klik **Save** untuk mengekspor file-file.
8. Cobalah file yang Anda ekspor ini pada sebuah browser untuk melihat tampilannya dan setelah itu kembali ke Fireworks dan tutuplah file tersebut.

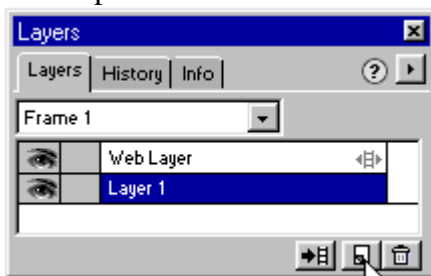
Animasi

Anda dapat membuat *animated GIF* di dalam Fireworks dengan menggunakan frame. Setiap frame berisi sebuah gambar yang berbeda. Elemen-elemen yang Anda ingin tampilkan di semua frame diletakkan pada sebuah *layer* yang terpisah dan *dishare* ke semua frame. Ketika frame-frame tersebut ditampilkan secara berurutan, hal itu menciptakan sebuah ilusi gerakan.

1. Buka dokumen **Animated_Start.png** yang berada di *folder Tutorial*.

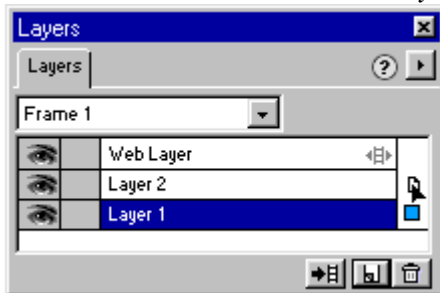


2. Tampilkan *layers panel* dan klik tombol **New/Duplicate Layer** yang berada di bagian bawah panel.



Sekarang Anda akan memindahkan keempat *thumbnails* ke *layer* baru.

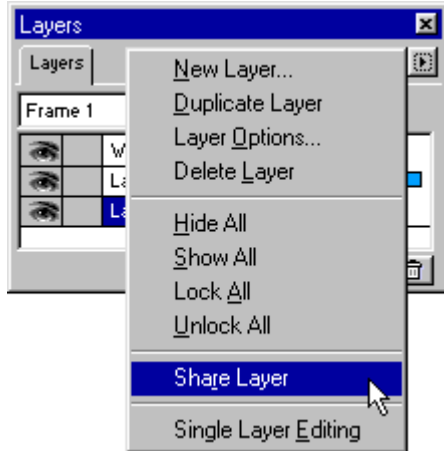
3. Sorot keempat *thumbnails* dengan menekan **Shift** dan mengklik satu per satu gambar. Kotak biru pada kolom di samping kanan *Layer 1* pada *layers panel* memberikan petunjuk bahwa yang tersorot berada di layer tersebut.
4. Tarik kotak biru tersebut dari *Layer 1* ke *layer* baru, *Layer 2*.




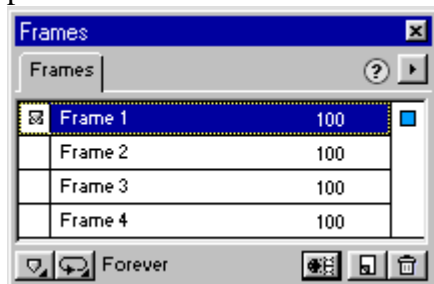
Sekarang Anda dapat men-*share* *Layer 1* ke beberapa frame hingga teks akan muncul di setiap frame animasi.

5. Sorot *Layer 1* pada *Layers panel*.

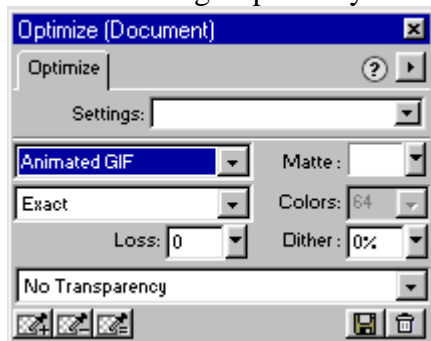
6. Buka menu pilihan pop-up pada *Layers panel* (klik segitiga pada kanan atas panel) dan pilih **Share Layer**. Perhatikan ada *icon* film muncul pada sebelah kanan nama layer yang memberi tahu bahwa layer ini di-*share* ke beberapa frame.



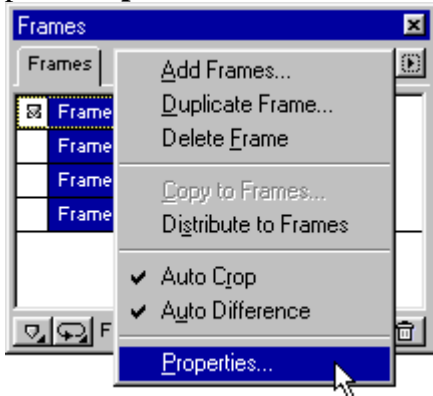
7. Tekan **Shift** dan klik *thumbnails* untuk menyorot mereka lagi.
8. Tarik *thumbnails* dari atas teks dan tempatkan di atas keempat huruf pada logo. Langkah selanjutnya adalah mendistribusikan *thumbnails* ke masing-masing frame untuk membuat animasi.
9. Tampilkan *Frames panel* dan klik tombol **Distribute to Frame**  pada kiri bawah panel.



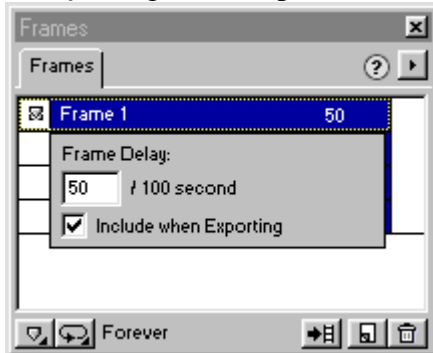
10. Tampilkan *Optimize panel* dan pilih **Animated GIF** pada menu pop-up. Anda harus menggunakan **Animated GIF** untuk mengekspor semua frame ke file. Menggunakan **GIF** akan mengekspor hanya frame pertama saja..



11. Tekan **Shift** dan klik semua frame dan klik segitiga di sebelah atas kanan panel serta pilih **Properties**.



12. Atur **Frame Delay** menjadi 50 (artinya setengah detik) dan tekan **Enter**. **Frame Delay** mengatur kecepatan animasi.



13. Klik tombol **Play** pada bagian bawah jendela aplikasi. Perhatikan tombol **Play** berubah menjadi tombol **Stop** ketika animasi berjalan. Klik tombol **Stop** untuk menghentikan animasi.



14. Pilih **File | Save As**, berikan nama **my_animation**, dan klik **Save**.

Selamat Anda telah menyelesaikan latihan Fireworks. Sekarang Anda siap untuk membuat karya Anda sendiri dengan menggunakan Fireworks.