

Macromedia
Fireworks

Modul Pelatihan Macromedia Fireworks

MODUL PELATIHAN MACROMEDIA FIREWORKS	2
ABOUT THE DOCUMENT	3
A. COPYRIGHT	3
B. DISCLAIMER	3
C. VERSION	3
D. KNOWLEDGE REQUIRED	3
E. FEEDBACK AND CORRECTIONS	4
ABOUT THE AUTHORS.....	1
ENDY MUHARDIN.....	1
I. PENGENALAN FIREWORKS	2
A. APA ITU FIREWORKS	2
B. TEKNOLOGI ALTERNATIF.....	2
<i>Microsoft FrontPage</i>	2
<i>Macromedia Dreamweaver</i>	3
<i>Macromedia Fireworks</i>	3
II. TEKNIK DASAR FIREWORKS.....	4
A. MEMBUAT BUTTON SEDERHANA	4
<i>Membuat object</i>	4
B. MENGUNAKAN OBJECT	5
<i>Memilih object</i>	5
<i>Mewarnai object</i>	5
<i>Menambahkan efek pewarnaan</i>	7
<i>Mengubah object menjadi button</i>	9
<i>Mengisi tulisan dalam tombol</i>	10
C. MEMBUAT EFEK ANIMASI	10
<i>Duplikasi Object</i>	12
III. MENGUNAKAN IMAGE DENGAN FIREWORKS	13
A. MENGIMPOR IMAGE.....	13
B. MENGEDIT IMAGE	13
C. MENGUNAKAN FRAME.....	14
D. MENGUNAKAN FRAME.....	14
E. OPTIMASI IMAGE.....	15
IV. KOMBINASI DENGAN APLIKASI LAINNYA	17
A. OUTPUT FIREWORKS	17
B. EXPORT FILE.....	17
<i>Slicing</i>	18
<i>Style</i>	18
<i>Location</i>	18

About the document

A. Copyright

This document is copyrighted (c) 2003 ArtiVisi Intermedia. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, with no Front-Cover Texts, and with no Back-Cover Texts. A copy of the license is available at <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

B. Disclaimer

No liability for the contents of this documents can be accepted. Use the concepts, examples and other content at your own risk. As this is a new edition of this document, there may be errors and inaccuracies, that may of course be damaging to your system. Proceed with caution, and although this is highly unlikely, the author(s) do not take any responsibility for that.

You are strongly recommended to take a backup of your system before major installation and backups at regular intervals.

C. Version

Revision : 1.0.1

Date : April 2003

The latest version of this document is available on <http://courseware.artivisi.com>

D. Knowledge Required

The readers are assumed to have basic knowledge on Windows Operating System.

E. Feedback and corrections

If you have questions or comments about this document, please feel free to mail us at support@artivisi.com. We welcome any suggestions or criticisms.

Thanks.

About the authors

Endy Muhardin



Lahir di Jakarta, 8 Juni 1979. Lulus dari SMUN 81 Jakarta Timur pada tahun 1997 dan melanjutkan ke Teknik Industri STT Telkom. Di masa kuliah salah pergaulan sehingga terkena wabah Linux-PHP-MySQL. Selain itu, aktif dalam berbagai organisasi mahasiswa seperti Himpunan Mahasiswa Teknik Industri STT Telkom dan Senat Mahasiswa STT Telkom. Pada tahun 1999 ikut terlibat mendirikan start-up company Telematics Indonesia <<http://www.telematicsindonesia.com>>. Menyelesaikan kuliah pada tahun 2001, meninggalkan Telematics Indonesia yang sedang direstrukturisasi, dan hijrah ke Surabaya.

Saat ini bekerja sebagai trainer di Aptech Computer Education dengan spesialisasi Java, Linux, dan PHP. Selain itu juga aktif sebagai dosen luar di STIKOM Surabaya untuk matakuliah Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java dan Aplikasi Internet II.

Tulisan yang dihasilkan antara lain, Modul Pelatihan PHP Programming, Modul Praktikum Java Fundamental, Modul Praktikum Java Distributed, dan berbagai materi lain yang dapat didownload di <http://courseware.artivisi.com>

Aktivitas utama saat ini adalah menginkubasi perusahaan start-up ArtiVisi Intermedia <<http://www.artivisi.com>>.

Penulis dapat dihubungi melalui email endy@artivisi.com

I. Pengenalan Fireworks

A. Apa itu Fireworks

Fireworks adalah aplikasi desain grafis yang dikhususkan untuk membuat website. Sesuai dengan definisi tersebut, Fireworks lebih diutamakan penggunaannya untuk desainer website dengan latar belakang keahlian desain grafis, yang melibatkan perangkat image editing, seperti Adobe Photoshop ataupun Corel Draw.

Fitur-fitur yang tersedia di Fireworks disesuaikan dengan latar belakang skill image editing, diantaranya adalah :

- Kemampuan mengedit berbagai jenis image dalam satu aplikasi.
- Kemampuan membuat efek animasi pada image
- Kemampuan mengedit image dan halaman web dalam satu aplikasi.

Untuk menghasilkan website yang profesional dan elegan, Fireworks harus dikombinasikan penggunaannya sesuai dengan peruntukan dan fitur unik masing-masing aplikasi. Pada bagian berikutnya kita akan melihat beberapa teknologi yang dapat dijadikan alternatif maupun pelengkap Macromedia Fireworks.

B. Teknologi alternatif

Tujuan utama Fireworks adalah untuk menghasilkan website. Perangkat alternatif untuk mencapai tujuan tersebut antara lain:

- Microsoft FrontPage
- Macromedia Dreamweaver

Microsoft FrontPage

Merupakan produk Microsoft, memungkinkan desainer membuat website dengan interface grafis.

1. Kelebihan :

- Penggunaan sederhana dan mudah
- Kebutuhan sistem lebih rendah daripada Fireworks dan Dreamweaver

2. Kekurangan :

- Tidak dapat menampilkan Applet pada saat editing.
- Tidak punya fitur integrasi dengan database backend
- Tidak punya kemampuan image-editing
- Tidak punya kemampuan membuat animasi dengan image
- Dukungan JavaScript dan CSS minim.

Macromedia Dreamweaver

1. Kelebihan :

- Dapat membuat website yang langsung terintegrasi dengan database backend.
- Dapat menampilkan Java Applets dan ActiveX secara langsung pada saat editing.
- Mempunyai fitur otomasi JavaScript
- Mempunyai fitur otomasi CSS

2. Kelemahan :

- Kebutuhan sistem lebih tinggi daripada FrontPage
- Penggunaan relatif lebih kompleks dan sulit
- Tidak punya kemampuan image editing

Macromedia Fireworks

1. Kelebihan :

- Mempunyai kemampuan text formatting yang lengkap
- Mempunyai kemampuan image manipulation
- Mempunyai kemampuan membuat animasi

2. Kelemahan :

- Tidak punya integrasi dengan database.
- Membutuhkan latar belakang pengetahuan image editing

II. Teknik Dasar Fireworks

A. Membuat button sederhana

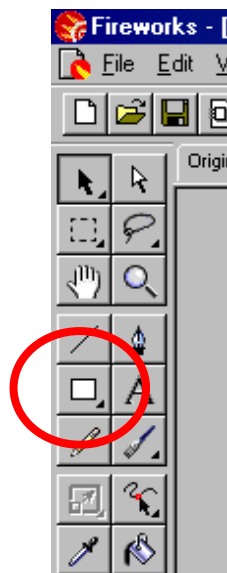
Object adalah semua komponen yang ada di dalam area kerja. Object dapat berupa text, bentuk geometris (kotak, lingkaran, dsb), dan image.

Sekarang kita akan membuat tombol yang mempunyai efek animasi sederhana.

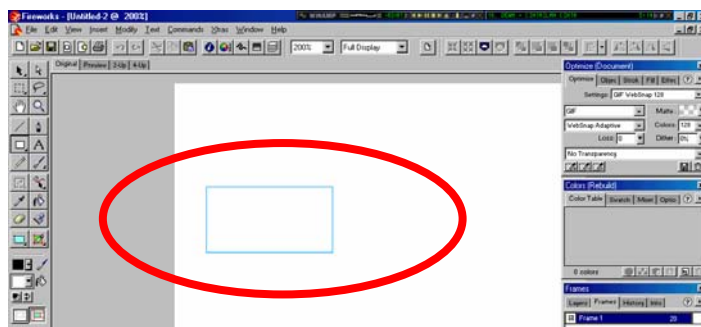
Membuat object

Object dibuat dengan menggunakan toolbar di sebelah kiri.

1. Klik tombol untuk membuat kotak.



2. Klik tombol kiri mouse dan tahan di area kerja.



3. Lepaskan tombol mouse

B. Menggunakan object

Memilih object

Object dipilih dengan menggunakan beberapa tools yaitu:

Pointer Tool



Digunakan untuk memilih satu blok object yang terkumpul dalam satu area.

Subselection Tool



Digunakan untuk memilih satu object tertentu dalam grup

Select Behind Tool



Digunakan untuk memilih object yang berada di belakang object lain.

Export Area



Digunakan untuk memilih object yang berada di belakang object lain.

Mewarnai object

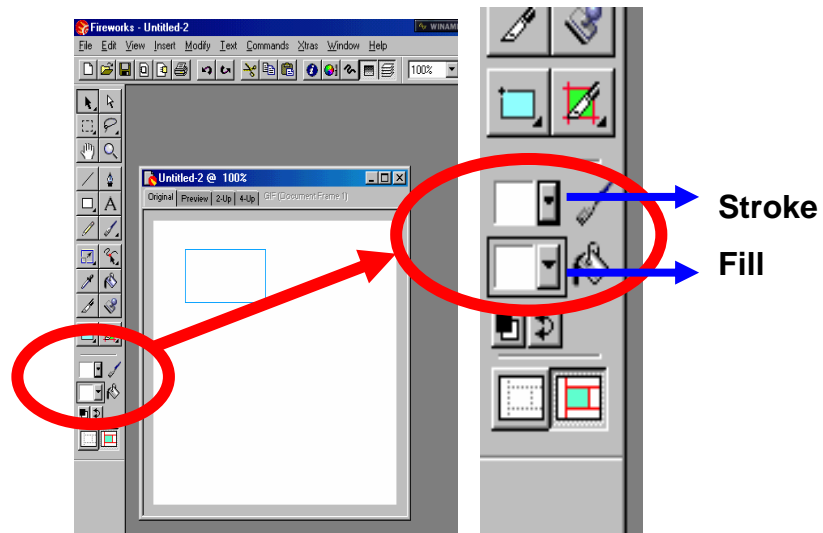
Ada dua fasilitas yang berkaitan dengan warna, yaitu fill dan stroke. Fill adalah warna di dalam object, sedangkan stroke adalah warna garis tepi object. Selanjutnya kita akan memperhalus tombol yang baru saja dibuat.

1. Klik object dengan pointer tool.

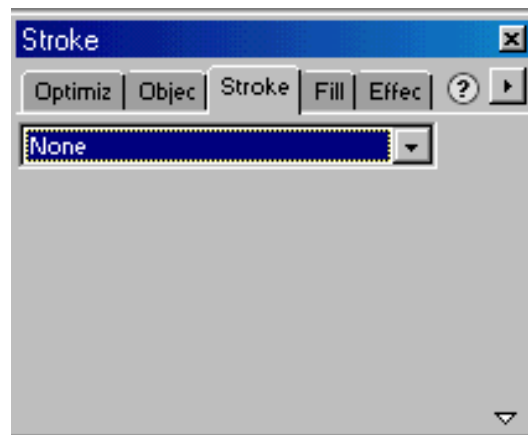
Object yang dalam kondisi dipilih akan ditandai dengan garis biru.

2. Klik tombol stroke, dan pilih warna yang sesuai.

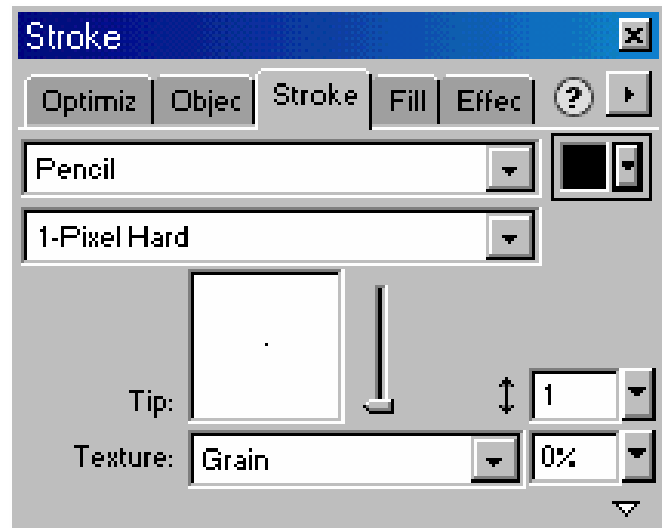
Tombol Stroke ada pada toolbar di sebelah kiri.



3. Buka Stroke Inspector melalui Window > Stroke



4. Atur tipe stroke, ketebalan, dan konfigurasi lainnya.



Object kotak sekarang telah memiliki garis tepi.

Selanjutnya, kita akan mengisi warna di dalam kotak.

5. Buka Fill Inspector melalui Window > Fill

6. Atur warna dan efek pewarnaan melalui Fill Inspector.

Menambahkan efek pewarnaan

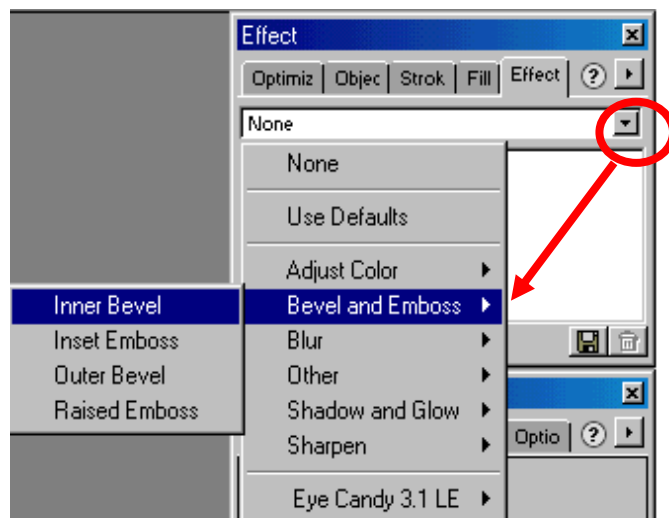
Kotak yang telah diwarnai tersebut dapat diberikan efek tambahan untuk menciptakan kesan tiga dimensi.

1. Buka Effect Inspector melalui Window > Effect

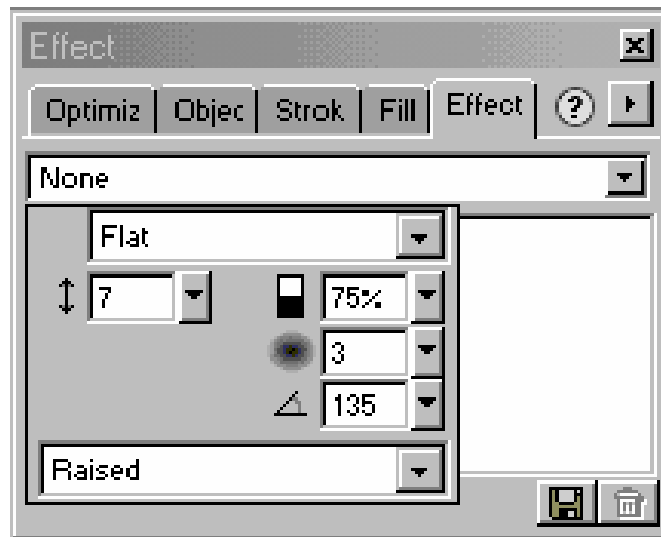
Effect Inspector akan menampilkan kotak kosong, karena belum ada efek yang ditambahkan.

Pilih efek yang sesuai, kali ini kita akan menggunakan Inner Bevel

2. Klik pemilih effect, pilih Bevel and Emboss > Inner Bevel



Konfigurasi Inner Bevel muncul, sesuaikan pengaturannya dengan screenshot.



3. Klik di tempat kosong untuk mengakhiri edit effect.

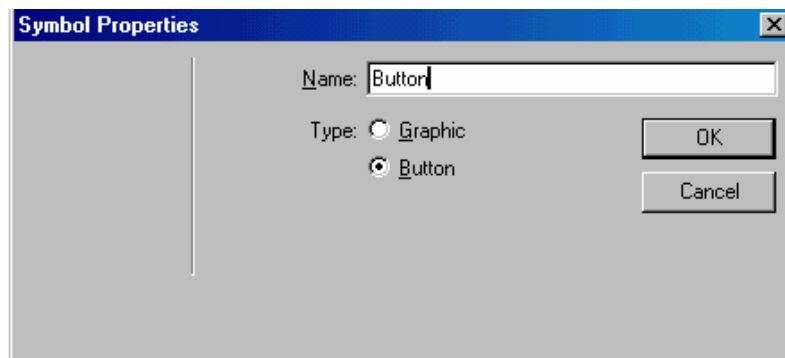
Sebuah object dapat dipasangi lebih dari satu effect. Berikutnya kita akan menambahkan Drop Shadow.

- 4. Klik tombol pemilih effect, pilih Shadow and Glow > Drop Shadow.**
- 5. Atur konfigurasi Drop Shadow**

Mengubah object menjadi button

Selanjutnya, kita akan mengubah kotak yang telah didekorasi tersebut menjadi tombol. Tombol adalah object khusus yang dapat bereaksi terhadap gerakan dan klik mouse.

- 1. Klik kotak dengan menggunakan pointer tools**
- 2. Pada menu, klik Insert > Convert To Symbol**
- 3. Pilih Button**
- 4. Beri nama object**
- 5. Klik OK**



Tombol kita akan berubah warna menjadi hijau.

Jangan khawatir, warna asli tombol tetap seperti yang telah diatur sebelumnya. Warna hijau tersebut menandakan bahwa object tersebut merupakan object khusus yang bertipe Slice. Slice adalah object yang dapat bereaksi terhadap gerakan mouse dan mempunyai kemampuan untuk dioptimasi. Topik mengenai optimasi akan dibahas pada bagian lain.

Mengisi tulisan dalam tombol

1. Pada menu, klik **Modify > Symbol > Edit Symbol**
2. Klik tombol **Add Text**
3. Klik pada area kerja, dan tuliskan label **Ini Tombol**.

Selanjutnya, kita akan meluruskan posisi tulisan dengan posisi tombol.

4. Klik tombol dengan **pointer tool**.
5. Tekan tombol **Shift**, tahan, kemudian klik tulisan **Ini Tombol**.
6. Atur kelurusan horizontal melalui **Modify > Align > Center Horizontal**
7. Atur kelurusan vertikal melalui **Modify > Align > Center Vertical**

C. Membuat efek animasi

Untuk membuat efek animasi pada button, ada beberapa langkah yang harus dilakukan.



Perhatikan tabs pada bagian atas Button Editor:

- ❑ Up

Kondisi up adalah kondisi normal, tombol siap diklik.

- ❑ Over

Kondisi over terjadi apabila mouse pointer berada di atas tombol

- ❑ Down

Kondisi down terjadi apabila tombol sedang ditekan, misalnya pada toolbar.

- ❑ Over While Down

Kondisi ini terjadi apabila mouse pointer berada di atas tombol yang dalam posisi down.

Tab-tab tersebut menyatakan kondisi tombol yang mungkin terjadi pada saat digunakan.

Selanjutnya, kita akan mengaktifkan efek Mouse Over, yaitu perubahan bentuk tombol apabila mouse pointer diletakkan di atas tombol.

- 1. Klik tab Over**
- 2. Klik Copy Up Graphics**

Tombol Copy Up Graphics ini akan mengambil semua object pada tab Up. Object ini akan menjadi dasar pengeditan selanjutnya.

Setelah itu, kita akan melakukan beberapa modifikasi pada button pada kondisi disorot MousePointer.

- 3. Klik tombol dengan Pointer Tools**
- 4. Ganti warna latar belakang tombol**
- 5. Klik tulisan dengan Pointer Tools**
- 6. Ganti warna tulisan**

Selanjutnya, kita akan memberi efek pada kondisi Down dan Over While Down.

- 7. Klik tab Down**
- 8. Klik Copy Over Graphics**
- 9. Klik tombol dengan Pointer Tools**
- 10. Ganti warna latar belakang tombol**
- 11. Ganti efek tombol**
- 12. Klik tulisan dengan Pointer Tools**
- 13. Ganti warna tulisan**
- 14. Lakukan hal yang sama untuk kondisi Over While Down**
- 15. Tutup button editor**
- 16. Lihat hasil animasi pada tab Preview**

Duplikasi Object

Duplikasi dilakukan untuk membuat object baru yang sama persis dengan object yang telah ada. Sekarang kita akan menduplikasi button yang baru saja dibuat.

- 1. Klik kiri dan tahan Ini Tombol dengan Pointer Tool**
- 2. Geser posisi mouse pointer.**
- 3. Tekan dan tahan tombol Alt**
- 4. Lepaskan tombol mouse**
- 5. Lepaskan tombol Alt**

Button yang baru saja dibuat harus disesuaikan labelnya agar berbeda dengan tombol yang lama.

- 6. Buka Object Inspector**
- 7. Ganti tulisan pada kolom Button Text**
- 8. Tekan tombol enter**

Akan muncul dialog box menanyakan apakah perubahan akan dilakukan pada seluruh button. Saat ini kita hanya akan mengubah tombol yang baru.

- 9. Pilih Current**

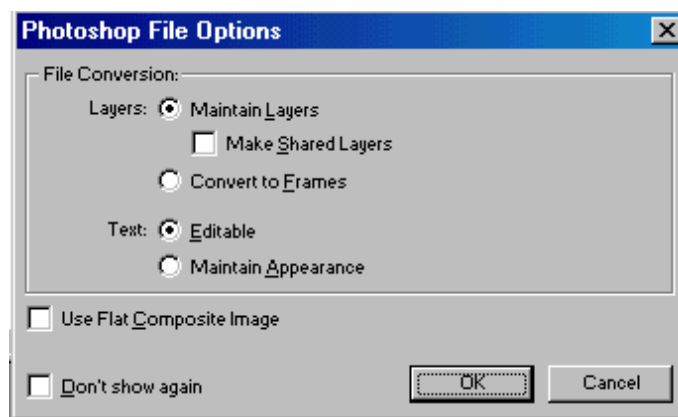
III. Menggunakan image dengan FireWorks

A. Mengimpor image

Mengimpor image dilakukan untuk menggunakan file yang telah ada sebelumnya.

1. Klik File > Import
2. Pilih file yang akan diimpor

Dialog box akan muncul, menampilkan option yang berkaitan dengan tipe file yang diimpor.



3. Klik OK

Dengan langkah yang sama, import file latihan yang diberikan instruktur.

B. Mengedit image

Image dapat diedit pixel per pixel, dengan menggunakan langkah-langkah berikut :

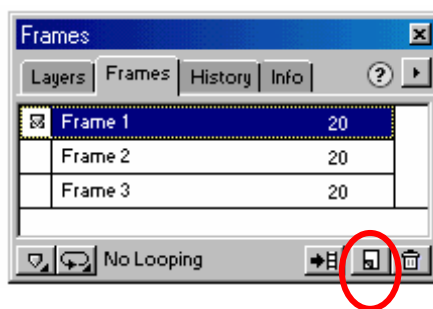
Klik Modify > Image Object

Edit gambar yang telah diimpor sesuai dengan petunjuk instruktur.

C. Menggunakan Frame

Frame digunakan untuk menumpuk beberapa image pada lokasi yang sama. Kita akan menggunakan frame untuk menciptakan beberapa efek rollover.

1. Klik **Windows > Frame** untuk menampilkan **Frame Inspector**.
2. Klik **New / Duplicate Frame**



3. Tambahkan object baru pada frame yang baru.

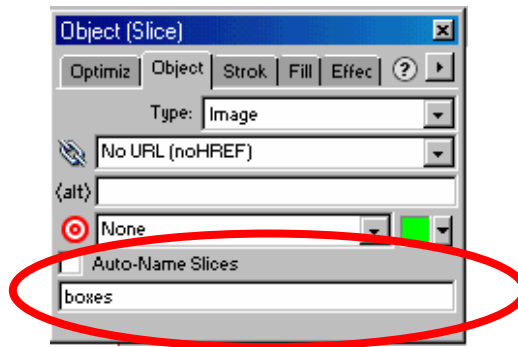
D. Menggunakan Frame

Frame digunakan diantaranya untuk mengatur object yang tampil (visible) dan tidak tampil (invisible). Dengan cara ini, kita dapat menciptakan efek animasi.

1. Isi image pada berbagai layer.
2. Masuk ke layer pertama, pilih salah satu object
3. Gunakan slice, **Insert > Slice**

Langkah ini akan membuat object menjadi Slice, yang nantinya akan berguna untuk melakukan efek pergantian (rollover).

4. Beri nama slide, gunakan **Object Inspector**.



Gunakan salah satu tombol untuk mengaktifkan pergantian frame.

5. Pilih salah satu button

6. Klik Window > Behaviour untuk menampilkan Behaviour Inspector

7. Tambahkan event pada button

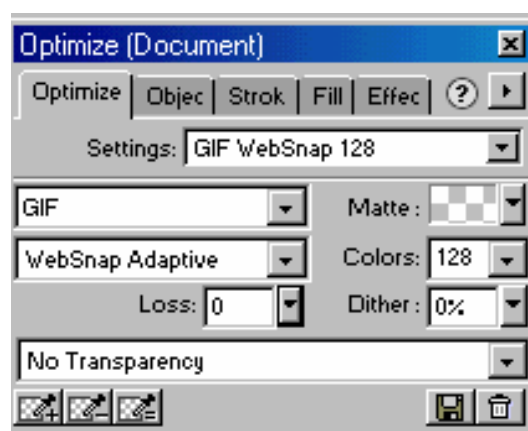
8. Tentukan frame yang akan ditampilkan

E. Optimasi Image

Image yang akan digunakan dalam website sebaiknya mempunyai ukuran file yang kecil untuk mempercepat transfer data. Beberapa fitur Fireworks dapat digunakan untuk memperkecil ukuran file.

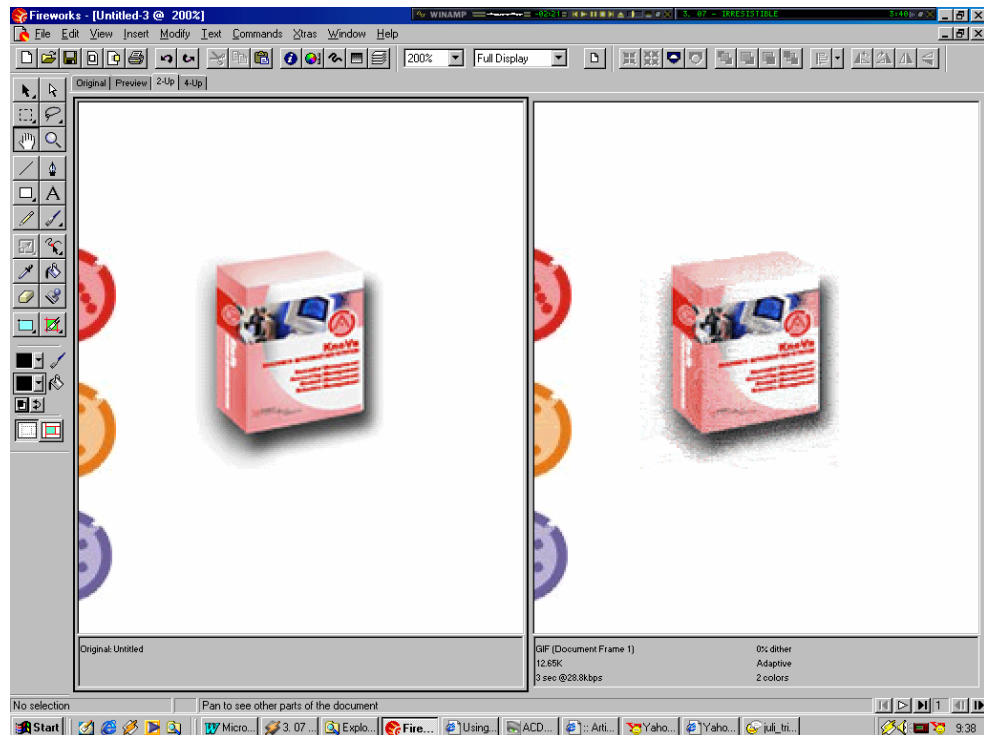
1. Pilih object yang akan dioptimasi

2. Tampilkan Optimize Inspector



3. Atur setting optimasi image.

4. Lihat hasilnya dengan mengaktifkan 2-up tabs



Kompresi ukuran file akan mengakibatkan penurunan kualitas gambar. Dengan membandingkan hasil optimasi dan gambar asli, kita dapat mengatur rasio ukuran file dan kualitas yang sesuai.

IV. Kombinasi dengan Aplikasi lainnya

A. Output Fireworks

Hasil pekerjaan yang telah dibuat dengan menggunakan Fireworks digabungkan dengan tools lainnya untuk menghasilkan website yang fungsional. Output Fireworks ada beberapa jenis, diantaranya :

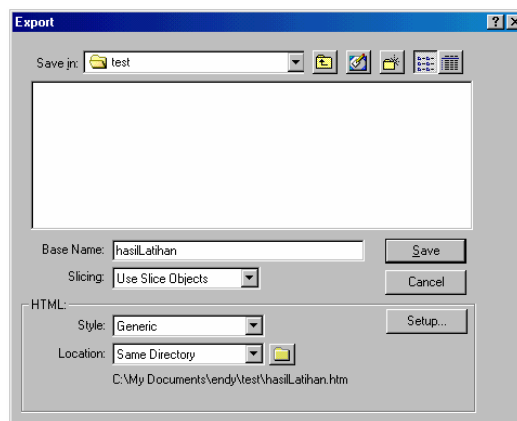
- ❑ Kombinasi image dan JavaScript
- ❑ Image beranimasi

Jenis output ini tergantung object yang kita pilih, jenis perlakuan dan animasinya.

B. Export file

Untuk mengeksport hasil pekerjaan Fireworks ke dalam file, lakukan langkah-langkah berikut:

1. Klik File > Export



Export dialog akan muncul.

2. Tentukan konfigurasi yang sesuai

3. Klik OK

Ada beberapa setting yang dapat dikonfigurasi. Beberapa yang penting adalah :

- ❑ Slicing
- ❑ Style
- ❑ Location

Slicing

Menentukan slice yang akan diekspor.

Style

Mengoptimasi hasil ekspor untuk aplikasi tertentu.

Location

- ❑ Same Directory: export HTML ke folder yang sama dengan image files.
- ❑ One Level Up : export HTML satu folder di atas image files. Ini adalah pilihan yang paling umum digunakan.
- ❑ Custom : Menentukan sendiri lokasi hasil export
- ❑ Copy to Clipboard : export HTML ke Clipboard sehingga siap di-paste di aplikasi lainnya.

Lihat hasil export di folder yang ditentukan. HTML file yang dihasilkan dapat langsung dicopy dan dipaste di aplikasi yang berkaitan.