



Formato para ejercicios de laboratorio

CARRERA	PLAN DE ESTUDIO	CLAVE ASIGNATURA	NOMBRE DE LA ASIGNATURA
LSC	2009-2	12008	Temas Selectos de Sistemas Computacionales

EJERCICIO No.	LABORATORIO DE	Licenciado en Sistemas Computacionales	DURACIÓN (HORA)
4	NOMBRE DEL EJERCICIO	Creación de sus propios recursos con Adobe Fireworks	4

1. INTRODUCCIÓN

Es importante que el alumno del programa de Licenciado en Sistemas Computacionales tenga las bases necesarias para la creación de imágenes para posteriormente poder usar sus propios recursos en el diseño de sus páginas web, esto lo logrará a través de la herramienta de Adobe llamada Fireworks CS5.

2. OBJETIVO (COMPETENCIA)

El alumno creará imágenes aplicando las herramientas de Adobe Fireworks CS5 para utilizarlas en internet con perseverancia, de manera ordenada.

Formuló M.C. Mónica Cristina Lam Mora	Revisó M.C. Mónica Cristina Lam Mora	Autorizó Dr. Daniel Hernández Balbuena
Maestro	Responsable del Programa Educativo	Director

3. FUNDAMENTO

¿Qué es Fireworks



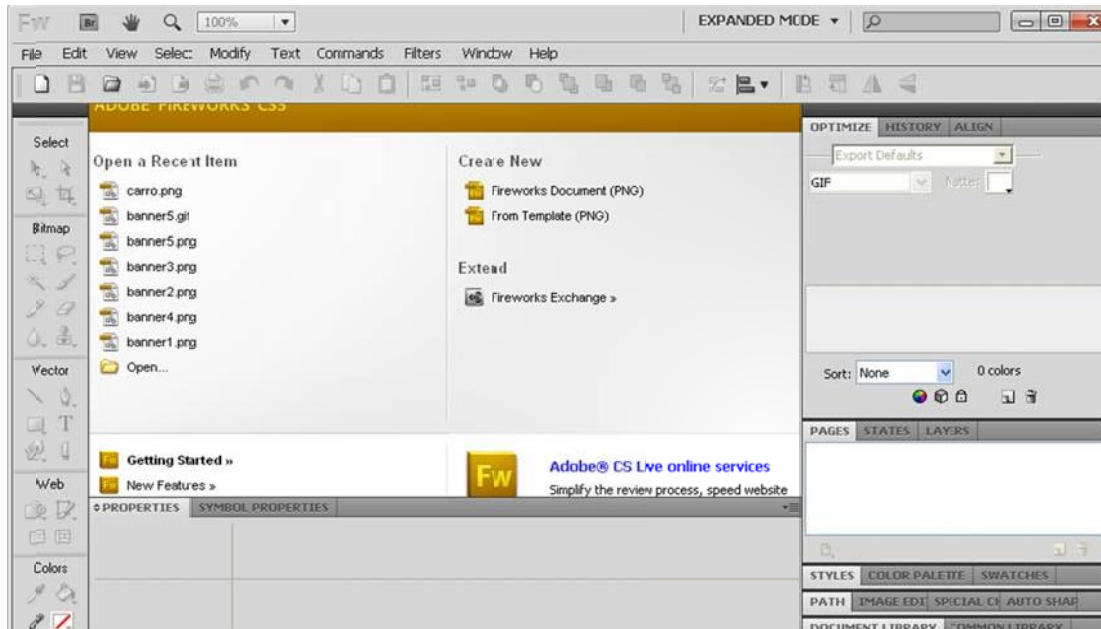
Fireworks CS5 es un editor de imágenes desarrollado por Macromedia, posteriormente adquirido por Adobe. Sus características se centran en los gráficos para la publicación en Internet, que incluye archivos GIF animados, PNG, JPG, entre otros formatos de alta compresión.

Pantalla que presenta Fireworks al iniciar a trabajar con él. documentos recientemente utilizados, etc.

Aquí se pueden crear nuevos documentos, abrir

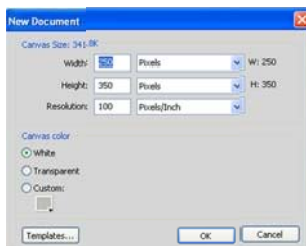


Formato para ejercicios de laboratorio



Para crear un nuevo documento en Fireworks

1. Abrir Fireworks y una vez visualizada la pantalla anterior, presionar la opción Crear documento de Fireworks en PNG.
2. Posteriormente deberemos elegir el tamaño apropiado para nuestra imagen en una pantalla como está, donde debemos especificar el ancho y alto de la pantalla, resolución, color del fondo del área de trabajo, etc.



1. Y ahí depende de lo que se desee trabajar serán las herramientas que se tendrán que utilizar.



Formato para ejercicios de laboratorio

Paleta de herramientas



- ✓ Pointer tool (V, O)
- Select Behind tool (V, O)

- ✓ Scale tool (Q)
- Skew tool (Q)
- Distort tool (Q)

- ✓ Crop tool (C)
- Export Area tool (C)

- ✓ Marquee tool (M)
- Oval Marquee tool (M)

- ✓ Lasso tool (L)
- Polygon Lasso tool (L)

- ✓ Paint Bucket tool (G)
- Gradient tool (G)

- ✓ Pen tool (P)
- Vector Path tool (P)
- Redraw Path tool (P)

- Rectangle tool (U)
- Rounded Rectangle tool (U)
- ✓ Ellipse tool (U)
- Polygon tool (U)



Herramienta de selección: incluye también la herramienta de "subselección", que sirve para seleccionar elementos que están "tapados" por otros cuando estás trabajando con muchos elementos.

Herramienta para escalar: sirve para modificar proporcionalmente el tamaño de los elementos. Las herramientas de Skew y Distort sirven para distorsionar la forma del elemento seleccionado.

El Crop sirve para seleccionar un área que será cortada, y la herramienta que lo acompaña sirve para seleccionar un área determinada y exportarla independientemente del resto de una imagen.

Las herramientas de Marquee sirven para seleccionar un área determinada de la imagen, ya sea para copiarla, ya sea para trabajar en ella sin modificar el resto de la imagen.

Las herramientas de Lasso y Polygon Lasso son variantes de Marquee, y sirven para seleccionar áreas a mano alzada o poligonales respectivamente.

La herramienta Paint Bucket es simplemente la herramienta de relleno, y su variante, la Gradient Tool, es para rellenos degradados. Las opciones de ese degradado se configuran luego desde el panel de propiedades.

La herramienta Pen sirve dibujar elementos con sólo hacer clic y trazar sus lados.

Esta acompañada por la Vector Path, que sirve para trazos de distintos tipos (bambú, cinta, aerógrafo, etc); y la Redraw Path Tool, que permite redibujar o agrandar un dibujo, conservando las características de trazo o configuración.

Bueno, es obvio que estas herramientas son para dibujar distintas formas.

Eraser Tool: para borrar.

Brush Tool: para dibujar trazos.

Line Tool: para dibujar líneas rectas.



Formato para ejercicios de laboratorio



Pencil Tool: para dibujar líneas a mano alzada



Subselection Tool: para trabajar con los nodos de trazos vectoriales.



Text Tool: herramienta de texto.

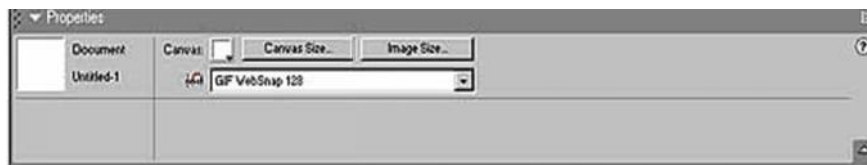


Herramienta de bordes.

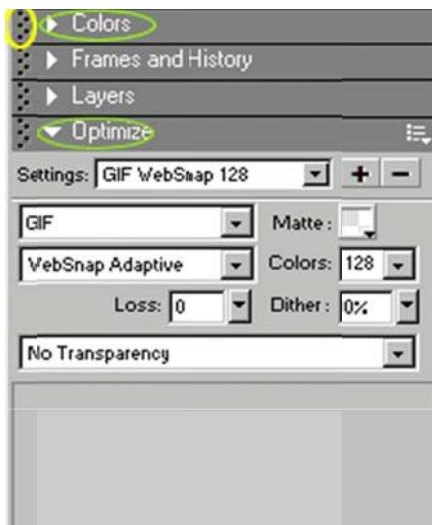


Herramienta de relleno.

Barra de Propiedades.



Paneles colapsables.



Respecto a ellos tampoco haremos una descripción detallada en esta primera parte ya que tienen muy diversas funciones que iremos recorriendo a lo largo de este curso.

Bástenos saber el modo de manejarlos.

Los puntos que están encerrados en el círculo amarillo forman el área desde la cual, haciendo clic y sin soltar el mouse, podemos arrastrar el panel fuera del área donde se encuentra, y dejarlo "flotante" en cualquier lugar de la pantalla.

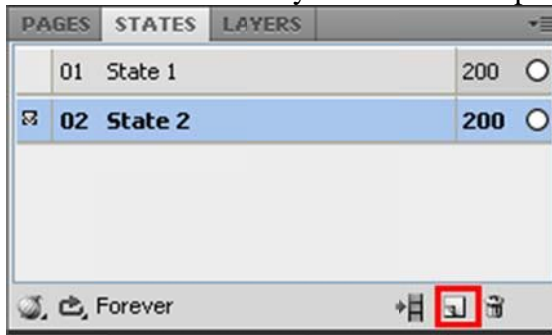
Fíjate ahora en las áreas encerradas en el círculo verde. En el panel de "Optimize" la flecha indica hacia abajo, y es porque el panel está desplegado. En el panel de "Colors" y en los demás, la flecha indica hacia el costado porque los paneles están "colapsados" o cerrados. Haciendo clic en esta área los podemos expandir.



Formato para ejercicios de laboratorio

Para crear un gif animado con en Fireworks

1. Una vez agregado en el área de trabajo de Fireworks el documento que desea mostrar
2. Deberá agregar más Estados (States) desde el menú acoplables, ahí modifique la velocidad de retraso a lo que usted considere sea correcto para proporcionar el efecto de transmisión, posteriormente seleccione el estado 1 y arrástrelo a la opción duplicar estado, que aparece marcada en rojo.



3. Regrese al canvas y en el estado 2 elimine la imagen del dibujo 1 e importe el dibujo2, después siga el mismo procedimiento hasta tener los estados agregados que deseen mostrar. Cada uno debe ser distinto.
4. En el panel Optimize, seleccionar la opción Animate Gif Snap128
5. Y por último al guardarlo debemos guardarlo con un nombre de archivo y en el tipo de archivo es gif animado.

4. PROCEDIMIENTO (DESCRIPCIÓN)

A) EQUIPO NECESARIO	MATERIAL DE APOYO
Cañon, computadora con cualquier Adobe Fireworks CS5 instalado.	Ejercicio

B) DESARROLLO DEL EJERCICIO

Creación de Banner en Fireworks:

1. Inicie el software Adobe Fireworks.
2. Cree una canvas de 1200 pixeles de ancho X 300 pixeles de alto con una resolución de 100 y con un color de fondo de #C8C8C8.
3. Vaya al menú Archivo y seleccione Importar, posteriormente tome el archivo llamado logo.png, trate de dejarlo centrado.
4. Seleccione la herramienta de texto y escriba Porque ellos también importan, el cual tendrá un color de #FCFEFC. Al terminar el banner se deberá ver de la siguiente manera:



Formato para ejercicios de laboratorio



Creación de un gif animado en Fireworks

1. Inicie el software Adobe Fireworks.
2. Agregue un nuevo documento con las características del canvas, de 500 px de ancho por 350 px de alto con un color transparente de fondo, resolución de 100.
3. Agregue la imagen llamada imagen1.jpg, con la opción de importar y acomódela de forma que abarque todo el espacio posible.
4. Ahora importe la imagen del logo sin fondo.
5. Agregue un rectángulo de 237 pixeles de ancho por 34 px de alto, y color de fondo #OAAFAE, con una posición en el eje de las X=263, Y=263.
6. Agregar un texto que diga Tenemos atención cuando lo necesites, el cual tendrá la letra de color negra. La imagen se visualizará de la siguiente manera:



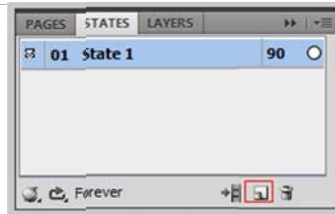
Manejo de estados para crear el gif animado:



1. Abrir la opción Estados (States) del panel flotante, ahí modifique la velocidad retraso a 150, posteriormente seleccione el estado 1 y arrástrelo a la opción duplicar estado, tal y como aparece marcada en rojo.



Formato para ejercicios de laboratorio



2. Regrese al canvas y en el estado 2 elimine la imagen del imagen1.jpg e importe el imagen2.jpg, así siga el mismo procedimiento hasta tener los 5 estados agregando una imagen distinta en cada estado.

Estado 1 ---imagen1.jpg

Estado 2 ---imagen2.jpg

Estado 3 ---imagen3.jpg

Estado 4 ---imagen4.jpg

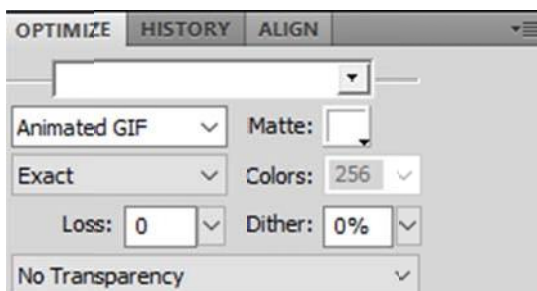
Estado 5 ---imagen5.jpg

Ejemplo de los estados 2 y 3



Para los estados 4 y 5 usted seleccione las imágenes y los textos.

3. En el panel Optimize, seleccionar la opción Animated Gif (Gif animado)



4. Y por último al guardarlo debemos guardarlo como imagen_cambiante, y en el tipo de archivo es gif animado.

Botones

1. El área canvas para estos botones será de 200 pixeles de ancho por 90 pixeles de alto, transparente, para dibujar el botón deberá seleccionar la herramienta de rectángulo redondeado, los botones que deberá diseñar serán los siguientes:
2. Inicio, Acerca de nosotros, Nuestros servicios, Tips sobre mascotas, Nuestros doctores y Contáctanos,
3. Cada botón se grabará dos veces una con color de fondo #CECECE y otra con #07A897, ambos con



Formato para ejercicios de laboratorio

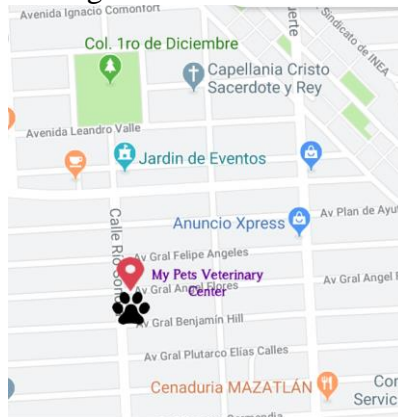
un color de letra negro.

La apariencia quedará de la siguiente manera:

Inicio

Inicio

1. Ahora usted cree una imagen que contenga la localización del local, tipo google maps, ejemplo:



C) CÁLCULOS Y REPORTE

Preguntas sobre la práctica de forma INDIVIDUAL, que hará el maestro al finalizar la práctica a cada alumno.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Los resultados serán solo a nivel de visualización, no serán impresos, estos podrán variar dependiendo de los datos de entrada que el alumno introduzca.

6. ANEXOS

Convertidor en línea para diferentes formatos:

<http://www.online-convert.com/es?fl=es>

7. REFERENCIAS