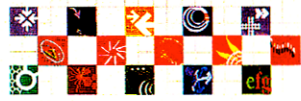


caad-modul: fireworks



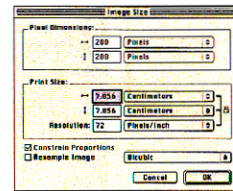
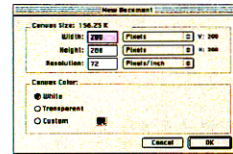
Fireworks 4

Fireworks ist ein komfortables Komplettwerkzeug für das Entwerfen von **Webgrafiken**. Es bietet die sowohl die gängigen Bildbearbeitungswerkzeuge für pixel- und vektororientierte Grafiken und Tools zum Textschreiben, als auch zusätzliche webspezifische Funktionen wie Pop-up-Menüs, Animationen oder Roll-over-Grafiken. Fireworks ein "Zuliefer"programm zum Dreamweaver aus demselben Softwarehaus, d.h. alle Grafiken lassen sich sehr einfach in die HTML-Seiten integrieren.

Fireworks benutzt ein eigenes, internes **Format**, um seine Dateien zu speichern - das png-Format. Es kann aber fast alle sonstigen Bilddateien (Photoshop-dateien, jpps, tiffs, etc.) lesen und sie auch wieder in verschiedenen Formaten abspeichern. Alle Ebenen und Arbeitsschritte werden beim Arbeiten gespeichert, so dass sich Fehler schnell wieder korrigieren lassen.

die bildbearbeitung

in
in
in



Fireworks präsentiert sich in seiner Oberfläche wie die anderen Macromedia-Produkte auch: mit der Werkzeugleiste und zusätzlich einer ganzen Reihe von Bedienfenstern, die untereinander beliebig kombinierbar sind.

Beim Öffnen eines neuen Dokumentes werden zunächst die Abmasse der gewünschten Grafik und die Art des Bildhintergrundes festgelegt.

Unter Menü > Modifizieren > lassen sich die Bildgröße, die Arbeitsfläche und die Auflösung des Bildes nochmals editieren.

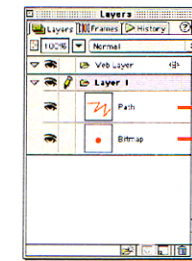
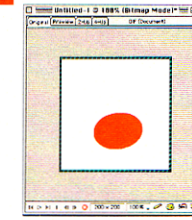
pixel und vektoren

Fireworks kann prinzipiell sowohl pixel- als auch vektorenorientiert arbeiten und bietet für jeden Modus eigene Werkzeuge.

Bei der Arbeit im **Pixelmodus** erscheint ein dunkler Rahmen um die Arbeitsfläche.

Im **Vektormodus** verschwindet dieser Rahmen.

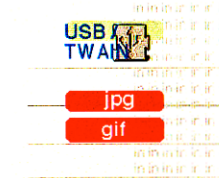
Fireworks legt für die beiden Modi automatisch eigene **Unterebenen** an, die beim Speichern erhalten werden. Das explizite Switchen von einem Modus zum anderen ist durch die Arbeit auf dem einen oder anderen Layer möglich. Die Daten können auch konvertiert und komprimiert werden, verlieren damit aber auch irreversibel ihre ursprünglichen Informationen.



Pixelorientiertes Arbeiten ist im Grunde genommen ein Arbeiten mit einer Menge gesterter Punkte (=Pixeln), denen jeder ein entsprechender Farb- und Helligkeitswert zugeordnet ist. Die Anzahl der Pixel pro Bild wird über die Auflösung des Bildes gesteuert, je höher die Auflösung, desto mehr Pixel hat die Bilddatei.

Das Gegenteil dazu ist **das vektororientierte Arbeiten**, bei dem jeder Punkt eine genaue Information über seine Position innerhalb der Zeichnung hat. Daher wird üblicherweise in allen Zeichenprogrammen vektorenorientiert gearbeitet.

Vektorlayer
Pixelayer



Erstellen, Bearbeiten und Animieren von pixel- und vektororientierten Webgrafiken; Schwesterprogramm von Dreamweaver und Flash



die werkzeuge

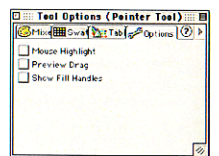
- Auswahlwerkzeuge
 - einfache Auswahl
 - Auswahlrechteck
 - Zuschneiden
- Zeichenwerkzeuge
 - Linienwerkzeug
 - Farbflächen
 - Bleistift
- Bearbeitungswerkzeuge
 - Pipette
- Webwerkzeuge
 - Hotspot
- Ansichtenwerkzeuge
- Farben
- Ansichtsmodus



Alle Auswahlen können wieder modifiziert werden:
Werkzeug+Alt=Abziehen von der bisherigen Auswahl
Werkzeug+Shift=Addieren zur bisherigen Auswahl

direkte Auswahl
Lasso
Zauberstab
Pfade
Textwerkzeug
Pinsel
Farbeimer
Slice-werkzeug
Lupe

für alle Werkzeuge gibt es im Optionsfenster noch zusätzliche Feineinstellungen



die farbeeinstellungen

In Fireworks gibt es grundsätzlich zwei Farben:
die **Konturfarbe** für die Flächenumrandung
die **Füllungsfarbe** für den Flächeninhalt

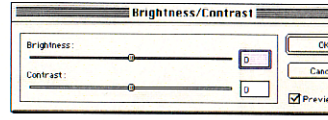
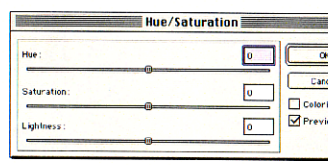
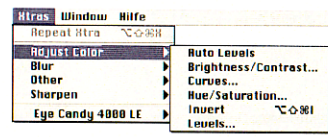
Durch Klicken auf das jeweilige Farbfeld erscheint die Farbpalette zur freien Auswahl.

Unter Menü > Extras > Farbanpassungen finden sich verschiedene Möglichkeiten, den Farbton der Grafik zu verändern.

Es können zum Beispiel

- die **Sättigung**
- und
- die **Helligkeit/Kontraste**

verändert werden.

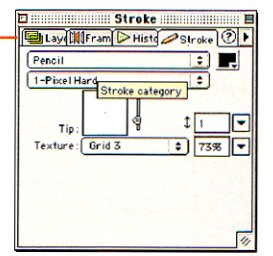
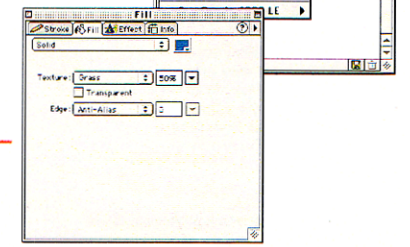
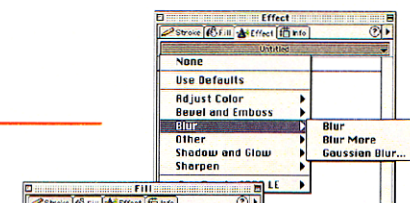


die objektorientierte optionen

Auf die gezeichneten Objekte lassen sich eine Menge von **Effekten** anwenden, die das Objekt in seiner Erscheinung nochmals grundlegend verändern kann.

Ausserdem kann dem Inhalt eines Objektes noch zusätzliche **Füllungen**, **Texturen** und **Transparenzen** zugeordnet werden.

Der **Konturstrich** eines Objektes kennt ebenfalls verschiedene Optionen wie Druckstärke, Transparenz, Textur und natürlich die eigentliche Farbe.



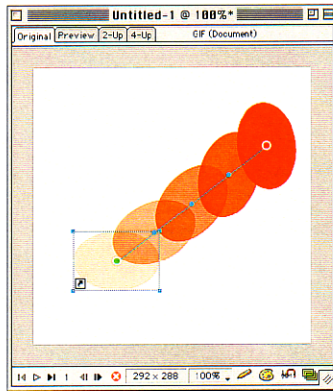
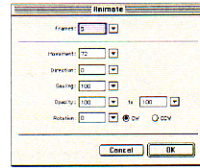
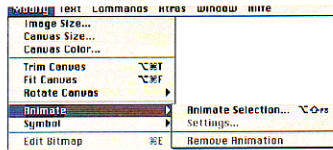
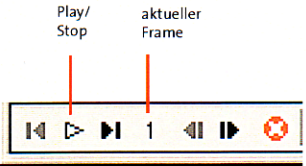
animationen

Eine **Animation** ist eine Sequenz von Bildern oder Frames, die in einem bestimmten Zeitabschnitt angezeigt wird. Jeder Frame unterscheidet sich geringfügig von den vorherigen, so dass beim Anzeigen der **Frames** in schneller Folge die Illusion von Bewegung entsteht.

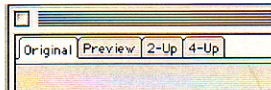
Unter Modifizieren>Animieren kann jedes beliebige, ausgewählte Objekt animiert werden. Im folgenden Dialog wird einfach die Anzahl der Frames, deren Richtung, und Transparentverlauf festgelegt.

Nach dem Klick auf OK wird die entsprechende Anzahl von Frames automatisch generiert. Der genaue Pfad kann mit dem Direktwahlwerkzeug auch nachträglich noch verändert werden.

Der Druck auf die Playtaste unten links zeigt zum ersten Mal die entstandene Animation in der abgespielten Version.



preview



Fireworks bietet die Möglichkeit, die Grafik vor dem Abspeichern in verschiedenen Qualitäten anzuschauen.

Je nach der Wahl der **Komprimierung** (im Optimierungsfenster einzustellen) zeigt das Vorschaufenster die verschiedenen Möglichkeiten der Bildqualität und die zu erwartende Ladezeit auf dem Internet. Mit einem Klick kann zwischen den verschiedenen Grafikformaten (z.B. jpeg, gif, animated gif) gewechselt werden, bis die optimale Variante gefunden ist.

Grundsätzlich sollten Bilder mit fotografischen Farbverläufen als **jpeg**

und Bilder mit eher grafischem Inhalt (Striche, Linien, Logos) als **gif**

abgespeichert werden.



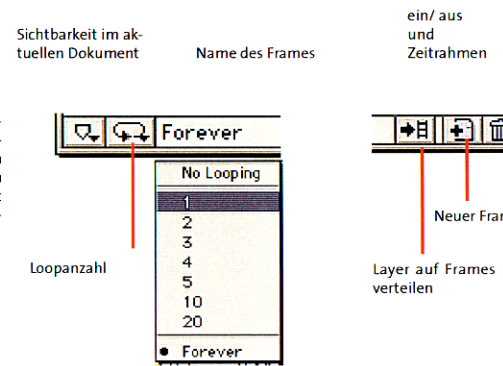
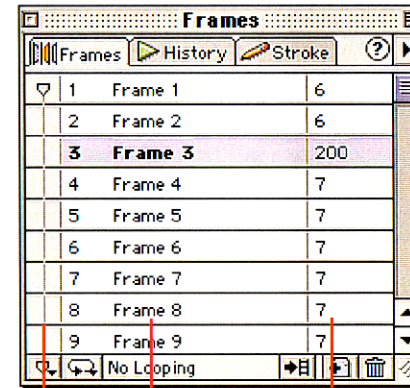
Mit dem slice-tool können Grafiken sogar in Einzelteile zerlegt werden, um sie auf unterschiedliche Weise zu komprimieren: die Bereiche, auf die es ankommt, sich gestochen scharf, die Hintergründe werden jedoch komprimiert und sparen Speicher und Ladezeit.

frames

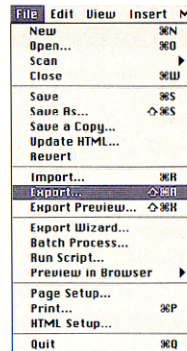
Das Wichtigste in einer Animation ist die richtige Anordnung der **Frames**, deshalb gibt es in Fireworks eine ganze Menge Befehle dafür.

Die Frames lassen sich einzeln benennen, in der Reihenfolge austauschen und ein-/bzw. ausgeschaltet werden. Ausserdem wird jedem Frame eine Zeit zugeordnet, solange, wie er nämlich auf dem Bildschirm erscheinen soll. So können langsamere Sequenzen mit schnellen Bildfolgen kombiniert werden.

Um externe Bilder zu einer animierten Bildfolge zusammenzufassen, müssen sie zunächst auf unterschiedliche Layer desselben Dokumentes kopiert werden, bevor diese in dann automatisch auf die Frames verteilt werden (mit Befehl: Layer auf Frames verteilen).

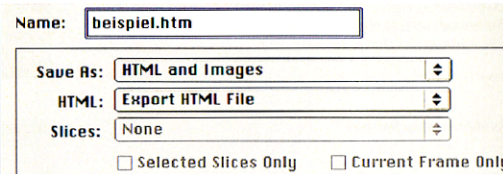


export



Unter Ablage>Sichern können die Files im Firework-eigenen Format .png abgespeichert werden. Dabei bleiben alle Bildeinstellungen erhalten.

Unter Ablage>Export können die Dateien direkt mit entsprechendem HTML-Script exportiert werden. Das hat den Vorteil, dass so nicht nur die blosse Grafikdatei, sondern auch die darauf angewandten webspespezifischen Eigenschaften (Mouse-over, Animation, etc.) mitgespeichert werden.



Unter Menü>Export wird immer das Grafikformat gespeichert, das im Optimierungsfenster eingestellt ist.

Im Dreamweaver (der sich direkt aus Fireworks startet) lassen sich die entstandenen Dateien dann auf einfachste Art und Weise in ein Website einfügen:

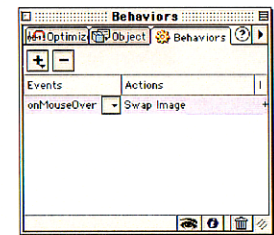
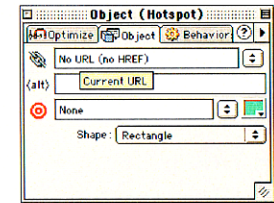
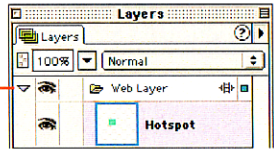


hotspots

Fireworks kriert beim Starten eines neuen Dokumentes grundsätzlich einen WebLayer, auf dem sauberlich untergliedert alle webbasierten Elemente automatisch abgelegt werden.

Mit dem **Hotspot**-tool kann man einem bestimmten Bereich der Grafik ein spezielles Webverhalten zuordnen. Auf die Teile des Bildes, die in eine Interaktion einbezogen werden sollen, wird mit dem Hotspot-tool eine zusätzliche, defaultmässig blaue, transparente Fläche gezeichnet. Diese Fläche legt sich automatisch auf den **WebLayer** und tritt dann später auf dem Website nicht mehr in Erscheinung. Ihre einzige Funktion ist, Träger des Webverhaltens der Grafik zu sein.

Auf diesem Weg können den „heissen Stellen“ der Fireworks-Grafik ein Verhalten wie mouse-over, mouse-out oder ein Link zugeordnet werden. Einfach im Fenster Verhalten die gewünschte Aktion an den Hotspot koppeln und in Objektfenster die URL-Adresse.



die handbücher



Das Einsteigerseminar Macromedia Fireworks 4. Der methodische und ausführliche Einstieg. von Achim Beiermann, Voller Hefen. wml-Buch (April 2001)
Taschenbuch
EUR 9,95

zum nachschlagen



Macromedia Fireworks 4 Handbuch. Einführung in das professionelle Webdesign. Mit Begleitung des programminternen Tutorial.
Taschenbuch
EUR 19,95



Fireworks, Flash und Dreamweaver. Der Grundkurs. Zu Macromedias "Dreamteam". Mit CD-ROM. von Patricia Bosselaar Addison-Wesley (15. Juni 2001)
Gebundene Ausgabe
EUR 49,95

die webadressen

und noch ein paar nützliche links beim fireworks-lernen:

<http://comharsa.com/firefaq/index.htm>
<http://www.macromedia.com/de/software/fireworks/productinfo/demos/>
<http://www.projectfireworks.com/classroom/class.asp?lessonID=26>
<http://www.telemedia.ch/produkte/fireworks/>
<http://www.traum-projekt.com/html/fireworks.php3>