

---

# Super Títulos FX

**DATA BECKER**

---

## Prefacio

¿Le gustaría personalizar el título de su página web con efectos originales o poner su logo en sus tarjetas de visita? Super Títulos FX le permite crear rápidamente en unos clic de ratón textos decorados con efectos de todo tipo, sin que haga falta que disponga de conocimientos particulares ni el uso de un programa de grafismo complejo.

Basta con teclear el texto y aplicarle uno de los 111 efectos disponibles. Asimismo, puede pedir al programa que lance el generador de efectos que aplicará un efecto al azar. Si, no obstante prefiere aplicar los efectos usted mismo, utilice una de las diversas funciones que propone el programa.

Cree su texto empleando la fuente de su elección y configúrelo por medio de las distintas opciones. Puede modificar el color y la textura del texto y del fondo o elegir una escala de color, añadir sombras o relieve o incluso modificar la disposición del texto.

Todas las imágenes que cree pueden guardarse en formato *.bmp* o *.jpeg* y, por consiguiente, emplearse en otras aplicaciones. Asimismo, puede guardarlas en el formato *.ftw* (formato propio a Super Títulos FX), para modificarlas con posterioridad.

Ha llegado su turno...

## Instalación

El programa se instala desde el navegador Data Becker. Este se pone en marcha automáticamente desde el momento en que se introduce el CD ROM en la unidad. No obstante, si ha desactivado la notificación de inserción automática de Windows, debe iniciar el programa directamente desde el Explorador, haciendo clic en el archivo *NAVIGMA.EXE* del CD ROM.

En el navegador Data Becker, haga clic a continuación en el botón **Instalar el programa** para iniciar el programa de instalación.

### Asistente de instalación

El programa prepara la instalación y abre una ventana de bienvenida. Para iniciar la instalación, haga clic en el botón **Siguiente**.

Aparece la ventana correspondiente a la licencia. Haga clic en el botón **Sí** para continuar la instalación. Si hace clic en **No**, se interrumpe la instalación.

### Seleccionar una carpeta

Antes de proceder a la instalación propiamente dicha, tiene la posibilidad de seleccionar otra carpeta que la que se especifica. Haga clic en el botón **Explorar**. El cuadro de diálogo que aparece le permite elegir la unidad y la carpeta de su elección.

También puede crear una nueva carpeta. En primer lugar, seleccione una unidad y, a continuación, en el campo *Ruta*, teclee el nombre de la carpeta. Si esta todavía no existe, el programa le pide que confirme la acción antes de crearla.

Para seguir con la instalación, haga clic en el botón **Siguiente**. El cuadro de diálogo que aparece le permite elegir el grupo de programas en el que se instalará los accesos directos de Super Títulos FX. Haga clic en **Siguiente** para terminar la instalación. El programa se copia en el disco duro.

## Utilización del programa

### Familiarizarse con la interfaz

Para utilizar rápida y eficazmente este programa, debe familiarizarse con las distintas funciones y aprender a usarlas.

### El consejo del día

Cada vez que se inicia Super Títulos FX, aparece una ventana con el consejo del día (comentarios, consejos y trucos). Para cerrarla, basta con hacer clic en cualquier lugar en la aplicación.

Si no quiere que aparezca esta ventana, abra el menú **Ayuda**. Aparece una marca enfrente del comando **Consejo del día**. Haga clic en este comando para desactivarlo. Aparece de nuevo la ventana con el consejo del día. Cíérrela; a partir de ahora queda desactivada. Para ver el consejo del día cada vez que se inicie el programa, bastará con reactivar el comando **Consejo del día**.

## La barra de herramientas

La barra de herramientas se encuentra bajo la barra de menús. Se compone de los botones que permiten acceder a las principales funciones del programa. Para acceder a una función, haga clic en el botón correspondiente.



Si no sabe a qué corresponde un botón, basta con dejar el puntero sobre él para que aparezca información sobre las herramientas con una breve descripción de la función. En ocasiones, la barra de estado puede dar indicaciones complementarias

## La zona de trabajo

La zona de trabajo es la zona más importante y ocupa la mayor parte de la pantalla. No tiene que preocuparse por el fondo azul; sencillamente rellena el espacio inutilizado mientras usted trabaja.

## La imagen

La zona correspondiente a la imagen se materializa mediante el marco rectangular, con las dimensiones que usted ya ha indicado (el tamaño predefinido del marco es de 400 x 200 píxeles). Puede modificar el tamaño mediante el comando **Efectos/Tamaño y contorno de la imagen**.

En la medida en que se trata de un gráfico en píxeles, el marco siempre es rectangular. Incluso si algunas partes pueden ocultarse posteriormente para modificar la forma, virtualmente, el marco seguirá siendo rectangular.

## El fondo de la imagen

Una imagen se compone de dos partes: el fondo y la zona de texto. En general, la forma del fondo es la misma que la del conjunto de la imagen, pero puede modificar mediante el comando **Efectos/Tamaño y contorno de la imagen**. Para modificar el color o la textura del fondo, utilice el comando **Efectos/Colores y texturas**.

## El texto

La zona de texto se superpone al fondo. Puede modificar su contenido mediante el comando **Efectos/Texto**. Si hace clic en la zona de texto con el ratón, aparecen ocho puntos asideros que le permiten modificar el tamaño y la forma de la zona de texto.

## La zona de selección

La zona de selección aparece a la derecha de la ventana y comprende los distintos parámetros que se pueden modificar o seleccionar. Los elementos que aparecen en esta zona dependen de la función seleccionada en el menú **Efectos** o por medio de un botón de la barra de herramientas.

## La barra de estado

La barra estado se sitúa en la parte inferior de la pantalla. Cuando coloca el puntero en algunos elementos, aparece información sobre ellos en la barra de estado.

## Primera aplicación: creación de un logo

Tras esta breve introducción, va a poder lanzarse. Por lo tanto, le proponemos un ejemplo de aplicación: la creación de un logo. Puede ayudarse iniciando el Asistente que le indicará los pasos a seguir. En efecto, cuando crea una imagen, debe proceder con cierto orden.

## Arranque del Asistente

Cuando se inicia el programa, aparece automáticamente una imagen; constituye el punto de partida de su trabajo. Lance el Asistente mediante el comando **Asistente** del menú **Ayuda**. También puede lanzar el Asistente para crear un nuevo archivo. Haga clic en el comando **Nuevo** del menú **Archivo** (o en el icono **Nuevo**). Aparece el cuadro de diálogo **Introducir texto**. Como la casilla *Iniciar el Asistente* está activada por defecto, basta con que haga clic en el botón Aceptar.

## Información general

Puede parametrar la zona de visualización del Asistente. Si desea que el Asistente aparezca siempre en primer plano (configuración predefinida) u ocultado por el resto de las ventanas, haga clic en el comando **Opciones/Ayuda siempre visible** y seleccione la opción correspondiente.

## Etapa nº 1: utilizar los modelos predefinidos

Lo más sencillo es utilizar uno de los modelos predefinidos que reúnen en su seno varios formatos diferentes: fuente, color/textura del fondo, sombras, etc. Haga clic en el icono *Modelos* de la barra de herramientas para visualizar los distintos modelos disponibles en el lado derecho de la pantalla. Para utilizar el modelo de su elección, basta con que haga clic sobre él. La configuración global se aplica a su imagen en la zona de trabajo.

## Etapa nº 2: introducir texto

Seleccione el comando **Texto** del menú **Efectos** o haga clic en el icono *Texto* de la barra de herramientas. En la zona de la derecha de la pantalla, coloque el cursor al final del texto presentado por defecto y suprima el texto por medio de la tecla de retroceso.

## Selección de la fuente e instalación de nuevas fuentes

Seleccione una fuente en la lista desplegable. Para instalar otras fuentes en su ordenador, introduzca el CD ROM de Super Títulos FX en la unidad de CD ROM y elija el comando **111 fuentes** del menú **Ver**.



Haga clic en la fuente que le interese, y después en el botón **Instalar**. La fuente se añade automáticamente a la lista de fuente disponibles.

## Aplicación de un estilo

Para poner el texto en negrita o en cursiva, haga clic en el símbolo correspondiente. Por otro lado, también puede centrar el texto si ocupa varias líneas, o alinearlo a la derecha o a la izquierda.

### Etapa nº 3: color del texto y del fondo

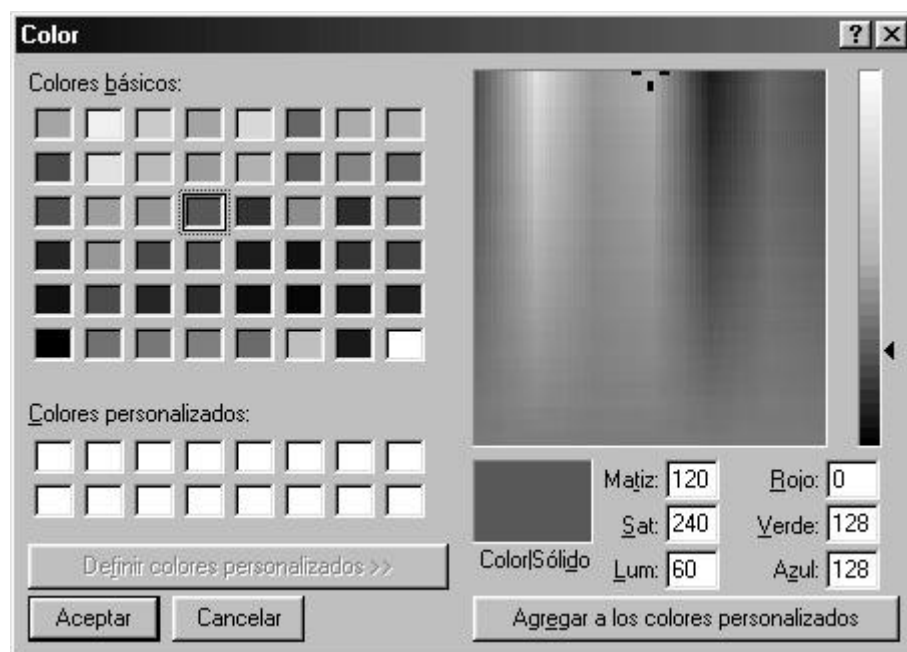
A continuación, el Asistente le pide que haga clic en el icono *Color de relleno* (se obtiene el mismo resultado con el comando **Efectos/Colores y texturas**).

#### Color del texto


La primera lista desplegable le permite que indique si desea elegir el color de texto o del fondo. La segunda le permite elegir el color que desea aplicar: **Color**, **Escala** o **Textura**. Veamos, por ejemplo, que ocurre si elige la opción **Color**.

Los distintos colores aparecen en el cuadro inferior de la zona de selección. Haga clic en el tono deseado con el ratón. Se indican los valores de RGB para cada color seleccionado, justo encima del marco.

Para atribuir parámetros particulares a un tono, haga clic en la casilla coloreada. En el cuadro de diálogo que aparece, modifique los valores de los distintos campos: *Tono*, *Satur.*, *Lum.*, *Rojo*, *Verde* o *Azul*. Para guardar los parámetros de su elección, haga clic en el botón **Agregar a colores personalizados**, y a continuación cierre el cuadro de diálogo mediante el botón Aceptar.



En la lista desplegable, elija ahora la opción **Escala**. Aparecerán en la parte inferior de la zona de selección dos recuadros con los distintos colores. Estos recuadros le permitirán elegir el color inicial y el color final de la escala. Asimismo, puede definir el sentido de la escala de color (vertical, horizontal, en diagonal, etc.). En último lugar, puede aplicar una textura al texto. Haga clic en la opción **Textura** de la lista desplegable y elija una de las texturas propuestas.

 Para aplicar texturas adicionales, haga clic en el icono de apertura de archivo situado a la derecha de la tercera lista desplegable. Seleccione una carpeta en el cuadro de diálogo **Explorar en búsqueda de una carpeta**. La carpeta que seleccione debe contener archivos *.bmp* o *.jpg*, si es posible, con una imagen de dimensiones idénticas a las de la imagen que está creando.

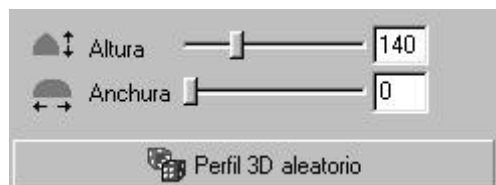
#### Color del fondo

Elija ahora la opción **Fondo** de la primera lista desplegable. Para elegir el color (de la escala o de la textura) del fondo, se procede de la misma manera que para el texto.

## Etapa nº 4: texto en 3 D

Ahora vamos a aplicar un efecto 3D al texto. Haga clic en el icono *3D* o seleccione el comando **Perfil 3D** del menú **Efectos**. En la parte derecha de la pantalla, aparecerán diferentes efectos 3D predefinidos. Elija el que más le guste.

Para modificar un efecto, emplee los cursores de las guías *Altura* y *Anchura* o indique un valor numérico en los campos correspondientes.



Para elegir un efecto al azar, haga clic en el botón **Perfil 3D aleatorio**.

## Etapa nº5: añadir sombras

Haga clic en el icono *Sombras* de la barra de herramientas o seleccione el comando **Sombras** del menú **Efectos**. Los distintos modelos de sombras aparecerán en la parte derecha de la pantalla en la zona de selección. Se distinguen por la intensidad y la ubicación de la sombra (se aplica el color negro a todas las sombras).

## Etapa nº 6: dar forma al texto

Haga clic en el icono *Deformación* de la barra de herramientas o seleccione el comando **Forma de texto** del menú **Efectos**. Seleccione uno de los modelos de configuración automática para aplicar a su texto. Para modificar la disposición del texto, haga clic en la zona de texto de la zona de trabajo. Seleccione los puntos asideros de la zona de texto y desplácelos como quiera.

### Nota

#### Desaparición de los puntos asideros

Cuando modifica el tamaño de la zona de texto, tenga cuidado de que desaparezcan los puntos asideros fuera de la zona de la imagen (zona de texto demasiado grande). En caso de que ocurra, tendrá que desplazar la zona de texto para que uno de los puntos asideros aparezca en la zona de la imagen. Entonces podrá reducir la zona de texto.

## Etapa nº 7: definir el tamaño y el contorno de la imagen

Ahora vamos a definir dos parámetros diferentes: el tamaño de la imagen y la apariencia del contorno del fondo. Haga clic en el icono *Contorno*. En la sección *Tamaño de la imagen*, indique la anchura y la altura de la imagen en píxeles (para usar la imagen en la pantalla) o en centímetros (para efectuar una impresión posteriormente). Para crear un logo, bastan, en general, 3 o 4 cm (100 a 200 píxeles). Cuando haya indicado los valores que desee, haga clic en el botón **Aplicar**.



La sección *Contorno de la imagen* le permite elegir un tipo de contorno para su fondo. Basta con hacer clic en el modelo que le interese para ver cómo se aplica directamente a su imagen.

## Etapa nº 8: guardar la imagen

Cuando acabe, debe guardar la imagen. Para ello haga clic en el icono *Guardar*, seleccione el comando **Guardar** del menú **Archivo** o pulse las teclas Ctrl+S. En el cuadro de diálogo **Guardar como** que aparece, elija la carpeta para la grabación del archivo y el nombre de este. Si desea integrar su imagen en una página Web, utilice como máximo 8 caracteres (sin incluir caracteres especiales). El programa presenta por defecto el tipo de archivo *.ftw* (formato propio de Super Títulos FX), pero también puede seleccionar otros formatos de archivo.

## Crear una imagen manualmente

Asimismo puede crear imágenes sin recurrir al Asistente. Para ello, seleccione el comando **Nuevo** del menú **Archivo** y desactive la casilla *Iniciar el Asistente*.

Sólo le queda utilizar las distintas funciones para crear la imagen y aplicarle los efectos que desee.

## Guardar la imagen para una modificación posterior

Para volver a utilizar la imagen que acaba de crear en otra aplicación, primero debe guardarla bajo un formato adecuado. Seleccione el comando **Archivo/Guardar como** y haga clic en la lista desplegable *Tipo*.

Puede elegir entre uno de los tres formatos siguientes:

- \* BMP (bitmap Windows) - Seleccione este formato para guardar el archivo en formato bitmap Windows. Así podrá abrirlo en la mayoría de los programas (por ejemplo, Word). En cambio, si abre uno de estos archivos con PhotoShop puede que se planteen problemas.
- \* BMP (bitmap Windows 24 bits) – Es el tipo de archivo que conviene utilizar en la mayoría de los casos. La calidad de la imagen será óptima, ya que la indicación 24 bits le permite utilizar 16,7 millones de colores diferentes.
- \* JPG (compatible JPEG JFIF) - El formato JPG permite también guardar hasta 16,7 millones de colores. Puede comprimir la memoria empleada mediante un factor de compresión, pero debe evitar una compresión superior a un 80% en la medida en que la calidad de la imagen se ve afectada. Utilice este formato de archivo para insertar sus imágenes en páginas web.

## Imprimir una imagen

Para imprimir una imagen con Super Títulos FX, haga clic en el icono *Imprimir*, seleccione el comando **Archivo/Imprimir** o pulse las teclas Ctrl+P.

El cuadro de diálogo de impresión comprende una zona de vista previa en la que se visualiza la página en el formato seleccionado, con la imagen. En general, la imagen es mucho más pequeña que la página entera y aparece, por defecto, en la esquina superior izquierda.

Las opciones **Vertical** y **Horizontal** le permiten definir la orientación de la página. Indique el tamaño de impresión de la imagen (independientemente del tamaño que le haya atribuido en Super Títulos FX) en la sección *Tamaño de la imagen*. Si debe modificar el tamaño de la imagen varias veces, active la casilla *Conservar las proporciones* de la sección *Opciones*.

Si activa la casilla *Página completa*, la imagen se agranda para ocupar toda la anchura o la altura de la página (en función del formato elegido). Si a la vez no está activada la casilla *Conservar proporciones*, la imagen ocupará toda la página.

La casilla *Centrar la imagen* coloca la imagen en el centro de la página. Si en vez de centrar la imagen, quiere desplazarla con respecto a los bordes de la página, basta con que indique el valor de los márgenes, rellenando los campos correspondientes en el cuadro de diálogo. No coloque la imagen demasiado cerca del borde ya que la mayoría de las impresoras reservan una zona en la que no se imprime (1 cm aproximadamente).

## Configuración de la impresión

Haga clic en el botón **Propiedades** para parametrar la impresora. El cuadro de diálogo que aparece y las opciones que contiene varían según la impresora instalada. Para más información, consulte el manual de la impresora.

## Abrir una imagen

Abrir una imagen existente es muy fácil. Haga clic en el icono *Abrir*, seleccione el comando **Archivo/Abrir** o pulse las teclas Ctrl+O.

Elija un archivo en el cuadro de diálogo **Abrir**, comprobando que el tipo de archivo *.ftw* está seleccionado en la lista desplegable. A continuación haga clic en el botón **Abrir**. Asimismo puede hacer doble clic en el archivo de su elección para abrirlo directamente.

## Abrir un archivo empleando el Selector de archivos

Para abrir una imagen, también tiene otra posibilidad. Elija el comando **Archivos personales** del menú **Archivo**. El cuadro de diálogo **Explorar en búsqueda de una carpeta** aparece con una carpeta seleccionada (la última carpeta que ha abierto). Elija la carpeta por defecto en la que va a guardar todas sus imágenes, para acceder a ella ulteriormente con mayor facilidad.

Cuando haga clic en el botón **Aceptar**, el Selector de archivos aparece a la derecha de la pantalla, con iconos que representan las distintas imágenes contenidas en la carpeta indicada anteriormente. Haga doble clic en una de las imágenes para visualizarla en la zona de trabajo.

## Deje que actúe el azar con el generador de efectos

A veces el azar hace bien las cosas. Esto puede aplicarse también a la creación de imágenes. Por ello hemos incorporado al programa una función de creación de efectos aleatorios.

## Los parámetros principales del generador de efectos

Haga clic en el icono *Efectos aleatorios* o seleccione el comando **Generador de efectos** del menú **Ver**. La zona de selección muestra el generador de efectos y le propone definir cierto número de parámetros (haga clic para ello en el botón **Más >>**).

En la sección *Hacer que varíen los elementos siguientes* defina los distintos parámetros que desea ver variar o tomar en consideración. De manera predeterminada, todas las casillas están activadas. Compruebe las distintas posibilidades activando y desactivando las distintas casillas y lance el generador de efectos. Si la marca aparece de color gris en la casilla, significa que la opción correspondiente se tomará en cuenta de manera intermitente.

Cuando haga clic en el botón **Iniciar**, los distintos efectos generados aparecen en la zona de selección unos después de otros.

Para interrumpir la operación, haga clic en el botón **Detener** o pulse la tecla Esc. El generador de efectos se para automáticamente cuando ha creado 111 efectos diferentes. Para elegir uno de los efectos generados y visualizarlo en la zona de trabajo, basta con hacer clic sobre él.

## Las otras opciones

Dispone además de otras opciones que le facilitarán la tarea.

### Grabación automática de todos los efectos creados

Ponga una marca en la casilla *Guardar los efectos en la carpeta* y haga clic en el pequeño icono situado al lado del campo de indicación de la carpeta para seleccionar una carpeta de destino.

El campo *Tipo de archivo* le permite indicar los tipos de archivo a guardar *.ftw*. (*editable por defecto*) es el formato seleccionado por defecto). Asimismo puede seleccionar otro tipo de archivo (*.bmp* o *.jpg*), para utilizar con otros editores de imágenes (PhotoShop, por ejemplo).

Active la casilla *Iconos de visualización*, y a continuación seleccione la opción *Pequeños*, *Medianos* o *Grandes* para definir el tamaño de los iconos que representan las imágenes en la zona de selección de la parte derecha de la pantalla.

Si la casilla *Pantalla completa* está activada, los distintos efectos ocupan toda la pantalla. Obtendrá el mismo resultado seleccionando el comando **Efectos aleatorios (pantalla completa)** del menú **Ver**.

## Crear sus propias texturas

Abra la zona de selección **Color de elleno** pulsando el icono *Color de relleno* o seleccionando el comando **Colores y texturas** del menú **Efectos**. En la segunda lista desplegable, elija la opción *Textura*.

Además de las texturas propuestas por Super Títulos FX, puede elegir otras en su ordenador. Para ello, haga clic en el pequeño icono situado al lado de la tercera lista desplegable para acceder a la carpeta con los archivos deseados. Por ejemplo, puede utilizar imágenes de los CD ROM de Más de 220.000 Cliparts de Data Becker.

### Crear una textura



Para crear su propia textura, debe utilizar un programa gráfico que acepte archivos en formato *.bmp* o *.jpg* (PhotoShop, Paint Shop Pro). También puede utilizar otros programas vectoriales (Freehand, CorelDraw, Illustrator) y exportar archivos en el formato apropiado.

## Utilización de un editor gráfico

Para crear texturas empleando un editor gráfico como Paint Shop Pro, debe tener en cuenta los elementos siguientes.

Indique desde el principio las dimensiones de la textura. Lo más sencillo es utilizar las dimensiones predefinidas de Super Títulos FX (400 x 200 píxeles). A continuación, el tamaño de la textura se adaptará a la imagen creada en Super Títulos FX.

Elija la profundidad de colores RGB 24 bits con objeto de disponer del mayor número de colores.

Guarde sus texturas en formato *.bmp* (bitmap Windows).

## Uso de las texturas creadas

Inicie Super Títulos FX y abra un archivo existente.

Elija el comando **Efectos/Colores y texturas** o haga clic en el icono *Color de relleno* de la barra de herramientas.

En la primera lista desplegable decida si desea definir el relleno del texto o del fondo, y después seleccione la opción *Textura* en la segunda lista desplegable. Entonces haga clic en el icono situado al lado de la tercera lista con objeto de elegir una carpeta con archivos de textura. Cierre el cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Aceptar.

La zona de selección muestra los archivos *.bmp* o *.jpg* disponibles. Para aplicarla a su imagen, haga clic en la textura que le interese.

Si las dimensiones del archivo de textura son mayores que las de su imagen, sólo se verá una parte. Si se da el caso contrario, se repite la textura tantas veces como sea necesario para cubrir toda la superficie de su imagen.

## Crear su propio papel de cartas

Super Títulos FX le será muy útil para crear su propio papel de cartas personalizado insertando su logo en él. Vamos a explicarle cómo proceder para insertar su logo en un documento Word.

## La resolución

La resolución empleada es muy importante ya que define la densidad de los píxeles. Super Títulos FX emplea una resolución de 96 ppp (píxeles por pulgada), que es ampliamente suficiente para representar sus imágenes en pantalla. En cambio, para imprimir sus documentos con su impresora personal, debe utilizar una resolución de 150 ppp para obtener un resultado satisfactorio, o incluso una resolución de 300 ppp para una calidad de impresión óptima. Si la resolución es insuficiente, los píxeles se verá produciendo un "efecto escalonado".

Por lo tanto, tendrá que modificar la resolución antes de imprimir.

## Tamaño y resolución de la imagen

Estos dos parámetros están estrechamente relacionados. Una modificación de la resolución se repercutirá en el tamaño de la imagen y viceversa.

Las imágenes creadas con Super Títulos FX tienen una resolución fija de 96 ppp, que no se puede modificar en el programa. Sólo puede modificar el tamaño de la imagen (anchura y altura).

Por ejemplo, si crea una imagen de 400 x 200 píxeles con una resolución de 96 ppp y que desea imprimirla a una resolución de 150 ppp, el tamaño de la imagen se reducirá a cerca de un tercio. El número de píxeles sigue siendo el mismo, pero al ocupar un espacio mucho más reducido, aumenta la resolución.

## Ejemplo de conversión

Cree una imagen en Super Títulos FX y atribúyale el tamaño deseado eligiendo los píxeles como unidad. Para imprimirla empleando su impresora personal (resolución de 150 ppp necesaria), convierta las dimensiones en cm, y después multiplíquelas por 1,5. Guarde el archivo en formato *.bmp* (24 bits). Ábralo con un editor gráfico y reduzca el tamaño de un 33 %. El número de píxeles no ha cambiado, obtiene una imagen con una resolución de 144 ppp, con las dimensiones correctas.

Para transmitir su imagen a un servicio de impresión (resolución necesaria de 300 ppp), debe proceder de manera similar. Multiplique el tamaño de su imagen por tres en Super Títulos FX y guarde el archivo en formato *.bmp* (24 bits). Abra el archivo en un editor gráfico y reduzca el tamaño de la imagen de un tercio. Así obtendrá una resolución de 288 ppp.

## Ejercicio práctico

Va a crear una imagen cuya versión final tendrá que medir 4 x 3 cm. Debe emplear una resolución de 150 ppp para que la imagen pueda leerse.

### Etapa nº 1: la creación

Cree una imagen en Super Títulos FX y seleccione el comando **Efectos/Tamaño y contorno de la imagen** (o haga clic en el icono *Contorno*).

En la medida en que vaya a imprimir la imagen con su impresora, debe utilizar una resolución de 150 ppp. Por consiguiente, la imagen que cree tendrá que ser 1,5 veces mayor que el resultado final.

Por lo tanto, indique una anchura de 6 cm y una altura de 4,5 cm. Haga clic en el botón **Aplicar** para que se tomen en cuenta estas dimensiones. Guarde el archivo en formato *.bmp* (*bitmap Windows 24 bits*).

### Etapa nº 2: la adaptación

Abra su archivo en un editor gráfico, Paint Shop Pro 5 por ejemplo. Seleccione el comando **Imagen/Redimensionar**. En el cuadro de diálogo **Redimensionar**, seleccione la opción *Tamaño real/de impresión* para activar ciertos campos no disponibles. Indique entonces una resolución de 144 ppp en el campo correspondiente y cierre el cuadro de diálogo pulsando el botón Aceptar.

En general, la altura y anchura finales de la imagen (4 x 3 cm) deben aparecer en los campos correspondientes, tras la conversión automática realizada por el editor gráfico.

Seleccione el comando **Información sobre la imagen** del menú **Ver**. Compruebe que la resolución indicada es de 144 ppp y las dimensiones reales de la imagen son las que deseaba obtener.

Después guarde el archivo y salga del editor gráfico.

### Etapa nº 3: la inserción de su imagen

Ahora vamos a insertar esta imagen en un documento Word 95, por ejemplo.

Empiece por lanzar Word 95 y cree un nuevo documento (comando **Archivo/Nuevo**).

Ponga una marca en la opción **Modelo** y haga clic en el botón Aceptar.

Puede insertar una imagen de dos maneras: o la inserta directamente, o crea una zona de texto en la que va a insertarla (el primer procedimiento es el más sencillo).

#### Inserción directa de la imagen

Para insertar la imagen directamente, seleccione el comando **Insertar/Imagen**. En el cuadro de diálogo **Insertar una imagen** que aparece, seleccione la carpeta que contiene la imagen creada anteriormente en la zona *Desde archivo...*

Haga clic en el archivo a insertar.

La parte derecha del cuadro de diálogo tiene varias casillas que se pueden activar.

La opción *Vincular al archivo* crea un vínculo entre el archivo gráfico original y la información sobre la imagen en Word. De esta manera, cualquier modificación de la imagen se repercute en la imagen de

su documento Word. Para disponer de la última versión de la imagen en su documento Word, active esta casilla. En cambio, si la imagen no debe modificarse de nuevo, puede desactivar esta casilla.

La opción *Guardar en el doc* indica que todos los datos necesarios para representar la imagen se han guardado en el documento *.doc* (o *.dot* si se trata de un modelo de documento). La ventaja que tiene este método es que le permite abrir el archivo Word en otros ordenadores sin perder las imágenes. Si se ha desactivado esta casilla, debe asegurarse de que la imagen se encuentra siempre en su carpeta de origen, con el riesgo de ver aparecer un marco vacío en lugar de la imagen. En nuestro ejemplo de encabezado de papel de cartas, puede poner una marca en esta casilla para suprimir cualquier vínculo con el archivo que contiene la imagen.

Cierre el cuadro de diálogo **Insertar una imagen** pulsando el botón Aceptar.

Se ha insertado la imagen. Sin embargo, puede que sólo aparezca parte de la imagen. Ello se debe al hecho de que la altura de la línea del párrafo en el que ha insertado la imagen está limitada. Para resolver este problema, seleccione el comando **Formato/Párrafo** y seleccione la opción *Mínimo* en la lista desplegable *Interlineado*.

En este mismo cuadro de diálogo, puede determinar la alineación de su logo y efectuar otros ajustes. Cierre el cuadro de diálogo cuando todas las opciones sean de su gusto.

Consejo

Tablas

Proceda de la misma manera para insertar una imagen en una tabla.

### **Inserción en una zona de texto**

La zona de texto le deja un mayor margen de maniobra para colocar su imagen.

Seleccione el comando **Inserción/Marco**.

Haga clic en la página en el lugar en el que desea realizar la inserción y mueva el ratón en diagonal manteniendo pulsado el botón izquierdo. Cuando la zona de texto tenga aproximadamente más o menos el mismo tamaño que su imagen, suelte el botón.

Seleccione el comando **Inserción/Imagen**, y después proceda como hemos indicado anteriormente para elegir la imagen que se va a insertar.

Aquí también, puede que haga falta modificar el interlineado si no aparece la imagen entera. En cambio, no necesita definir la alineación de la imagen, ya que ha creado la zona de texto en el lugar deseado.

### **Grabación de texto suplementario como plantilla (modelo) de documento**

Teclee el texto y seleccione el comando **Archivo/Guardar**. En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione el tipo de archivo *Plantilla de documento (\*.dot)* y dé un nombre al archivo. Guarde la plantilla en la carpeta de Plantillas de Word (la ruta depende de la versión de Word que se utiliza).

Para saber dónde tiene que guardar la plantilla, seleccione el comando **Herramientas/Opciones**. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione la ficha **Ubicac. de archivos**. En ella verá en qué carpeta se guardan las plantillas del usuario.

### **Utilización de una plantilla de documento**

Ahora que ha creado una plantilla de documento, podrá utilizarla para crear un gran número de documentos.

Seleccione el comando **Archivo/Nuevo**.

En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el archivo plantilla que acaba de crear, y a continuación haga clic en el botón Aceptar.

El documento que se abre contiene toda la información que ha guardado anteriormente que (texto, imágenes, etc.). Rellénelo, y guárdelo como un archivo normal.

### **Crear archivos .gif para sitios Web**

Es evidente que su logo debe aparecer en su página Web.

Cuando el fondo no es rectangular sino cuadrado u ovalado, hay que suprimir la parte que sobre en las imágenes de píxeles, ya que estas siempre son rectangulares. Para ello, algunas partes de la imagen deben volverse transparentes. El formato de archivo utilizado es el formato *.gif* que permite definir un color que podrá volverse transparente después .

## Lo que debe saber

Las imágenes GIF transparentes sólo se utilizan en páginas web. Cuando cree una imagen en Super Títulos FX, debe conocer el color del fondo del sitio web en que se integrará la imagen.

La ilustración siguiente representa una imagen creada con Super Títulos FX, en la que el fondo gris se ha vuelto transparente. En Paint Shop Pro, el fondo representará un motivo cuadriculado que desaparecerá para dejar que sólo se vea el texto en la página Web.

## Efecto de transparencia con Paint Shop Pro

En el ejemplo siguiente, haremos desaparecer (volver transparente) la zona situada fuera de las esquinas redondeadas de un botón.

Lance Paint Shop Pro 5 (o cualquier otro editor gráfico) y abra la imagen que se va a editar.

Elija la pipeta (dropper) y haga clic con el botón derecho del ratón en la parte de la imagen que debe volverse transparente. En nuestro ejemplo, se trata de la zona blanca situada alrededor de las esquinas redondeadas.

Así, ha definido el blanco como color de fondo. Aparece indicado en la parte derecha de la pantalla (casilla blanca cubierta en parte por otra casilla).

Elija el comando **Colors/Set palette transparency** (colores/ ajustar la transparencia de la paleta).

En la medida en que solo las imágenes GIF permiten efectos de transparencia y aceptan como máximo 256 colores distintos, debe reducir la profundidad de los colores de 24 a 8 bits (256 colores). Aparece un cuadro de diálogo que le pide que confirme esta modificación. Haga clic en el botón Aceptar.

En el cuadro de diálogo **Decrease Color Depth – 256 colors** (Reducir el número máximo de colores -256 colores) que aparece, puede elegir entre varios modos de reducción de los colores. Normalmente puede aceptar las selecciones predefinidas. Compruebe tan sólo que la casilla *Error diffusion* no está activada.

En el cuadro de diálogo siguiente, puede indicar el color que se ha de volver transparente. Ponga una marca en la casilla *Set the transparency value to the current background color (dar a la transparencia el valor del color de fondo)*. Para asegurarse de que ha hecho la elección adecuada, haga clic en el botón **Proof** (comprobar), y después en el botón OK (Aceptar).

Si le parece que la imagen no ha cambiado, seleccione el comando **Colors/View Palette Transparency** (Colores/Visualizar la transparencia de la paleta) para ver el fondo cuadriculado (esto indica que el color debe volverse transparente).

Guarde la imagen mediante el comando **Save as** (guardar como) (y no el comando **Save**) y elija el formato de archivo *Compuserve Graphics Interchange (\*.gif)*. El número del archivo debe tener por lo menos 8 caracteres (sin incluir caracteres especiales).

Haga clic en el botón **Options** y compruebe que las casillas *Versión 89a* y *Entrelazado* han quedado seleccionadas antes de confirmar la grabación.

Entonces puede insertar la imagen en su página web. El color definido como transparente dejará que aparezca el color de fondo del sitio.