

www.edinumen.es

Editorial

Edi  
numen

# Introducción

1

## 1.1

## ¿Qué conocimientos informáticos se necesitan para seguir este libro?

Partimos de la idea de que el lector de este libro dispone de conocimientos muy básicos de informática, como pueden ser: saber crear una carpeta, abrir y guardar un documento... Incluso, debería estar familiarizado con un vocabulario técnico básico, como qué es un ratón o conocer el teclado. Si además ha trabajado con Windows 95 ó 98 y sabe utilizar las funciones básicas de un procesador de textos, sería de gran ayuda. El resto de los conocimientos necesarios se explicarán paso a paso a lo largo del trabajo que iremos realizando con este libro. Sin embargo, confiamos en que también aporte algo nuevo a usuarios más experimentados.

## 1.2

## ¿Qué ordenador se necesita?

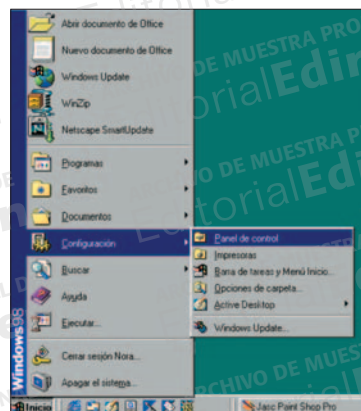
Para instalar todos los programas y utilizarlos, se necesita acceso a un ordenador con los siguientes requisitos mínimos (se recomiendan características algo superiores):

- Ordenador Pentium 133 MHZ con Windows 95 o Windows NT.
- 32 MB RAM.
- Una pantalla (adaptador gráfico) que pueda configurarse a 800 por 600 pixel y 256 colores.
- Una tarjeta de sonido, un micrófono y altavoces.
- Un total de 55 MB libres en el disco duro.

Si no conoce las características de su ordenador puede averiguarlo de la siguiente manera:

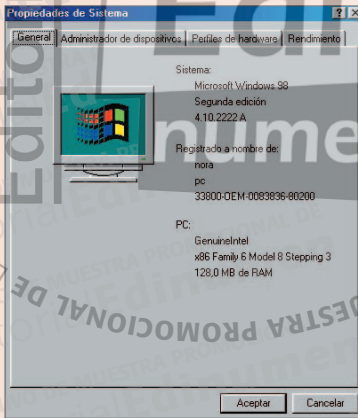
Arranque el ordenador; en la pantalla se despliega el tipo de procesador y la cantidad de RAM que tiene.

Otra posibilidad es arrancar Windows y pulsar sobre el botón INICIO. Se despliega un menú en el que pulsamos sobre las opciones CONFIGURACIÓN/PANEL DE CONTROL:



Se abre el panel de control y pulsamos sobre el icono de sistema (un pequeño ordenador).

Bajo la lengüeta GENERAL encontrará las características de su sistema:



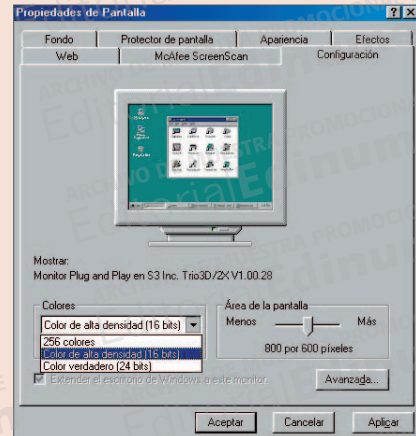
La existencia de una tarjeta de sonido se puede comprobar de muchos modos. Lo más fácil es dar la vuelta a la caja del ordenador y mirar si tiene un enchufe como el de los auriculares de un "walk man". Si lo tiene, su sistema dispone de una tarjeta de sonido, donde puede conectar cualquier tipo de altavoces y micrófonos que tengan ese tipo de enchufe.

Si su ordenador no cumple con los requisitos mínimos, infórmese sobre la posibilidad de aumentar su capacidad. En ocasiones es más barato de lo que usted cree, y no siempre es necesario comprar uno nuevo.

La configuración de la pantalla se puede consultar (y cambiar) siguiendo el mismo camino, pero pulsando sobre el icono de pantalla en el panel de control y activando la lengüeta CONFIGURACIÓN:

Si en el menú desplegable debajo del título *colores* aparece *256 colores*, su ordenador sirve.

Una configuración óptima es: color de alta densidad y un área de pantalla de 800 por 600 pixels.



### 1.3 ¿Dónde se pueden conseguir los programas?

Todas las prácticas del libro se han realizado con las versiones más actuales de cada programa en el momento de la edición de este libro. Sin embargo, se pueden seguir los ejemplos también con versiones posteriores. Todos los programas se pueden adquirir vía Internet en las direcciones indicadas más abajo. Además, es posible bajar versiones de demostración gratis, totalmente operativas durante 30 días.

- **Paint Shop Pro** (versión 6.2; incluye Animation Shop versión 2.0)  
Precio: 99 \$  
<http://www.jasc.com>



- **Cool Edit 2000**  
Precio: 69\$  
<http://www.syntrillium.com>

#### 1.4 ¿Qué contiene el CD-ROM?

En el CD-ROM encontrará las versiones de demostración para diferentes sistemas operativos del programa Cool Edit 2000, así como todas las imágenes y sonidos que hemos utilizado a lo largo del libro.

#### 1.5 ¿Cómo trabajar con este libro?

Pretendemos que éste sea un libro eminentemente práctico sin dejar de lado fundamentos teóricos. La mejor forma de trabajar es con el ordenador encendido, poniendo en práctica los pasos descritos a la vez que se avanza en la lectura. Este hecho se ha tenido en cuenta tanto en la elección del formato del libro como en la decisión de acompañarlo por un CD-ROM que contiene las imágenes y los sonidos que se utilizan en los ejercicios descritos. Naturalmente se pueden seguir las prácticas de igual modo, aplicando los pasos descritos a imágenes o sonidos diferentes a los usados en los ejemplos.

Antes de introducirnos en los programas, vamos a ver algunos términos y convenciones usados a lo largo del libro. Probablemente muchos ya sean conocidos, sin embargo, queremos facilitar la lectura también a los recién llegados al mundo de los ordenadores.

Cuando hablamos de *hacer clic*, nos referimos a pulsar una vez sobre el botón izquierdo del ratón, en un *doble clic* pulsamos este mismo botón dos veces seguidas. Cuando haya que pulsar el botón derecho, lo indicaremos con *clic derecho* o *clic con el botón derecho*. El término *arrastrar* indica que pulsamos en el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, movemos el ratón por la pantalla, soltándolo cuando el *cursor* esté en la posición deseada.

El término *cursor*, o en su momento *puntero*, se refiere a la flecha o a cualquier otro símbolo que se desliza por la pantalla cuando movemos el ratón. Una *selección* es un área de la imagen (o una parte de un texto o sonido) que marcamos para tratarla de forma individual. Cómo se marca una selección, lo veremos más adelante.

Por último, el nombre de las herramientas y funciones del programa van a aparecer en *cursiva*, sea el término original en inglés o su traducción al castellano, mientras que las referencias a menús se harán utilizando MAYÚSCULAS.