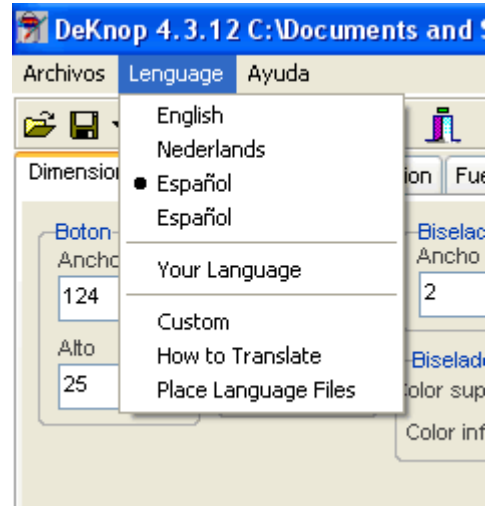


DEKNOP

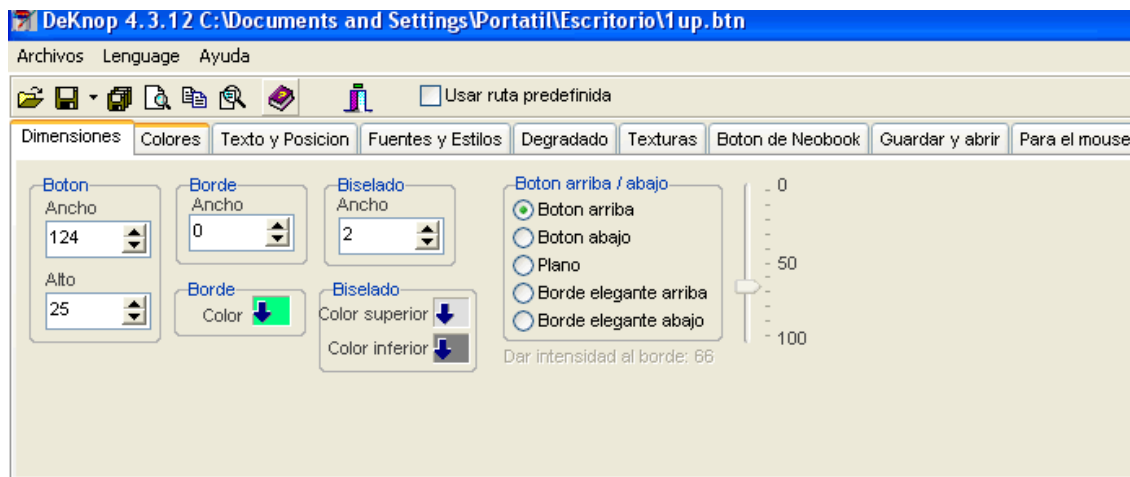
INSTALAR EL PROGRAMA

Vamos a crear una colección de botones usando el programa DEKNOP. Lo primero que hacemos es descargarlo del vínculo que tenemos en el tutorial de front page o directamente de la página oficial <http://home.hccnet.nl/s.j.francke/deknop/deknop.htm> desde la que podemos descargar también el parche para castellano. Una vez descomprimido y ejecutado el instalador del programa pasamos a instalar el traductor. Es un proceso que hay que hacer de forma manual y para ello copiamos el archivo spanish.ini y lo pegamos dentro de **MIPC – archivos de Programa – deknop – languages**. A continuación debes arrancar el programa Deknop desde **INICIO** y en la opción lenguajes seleccionar Español.



EL PRIMER BOTÓN

Una vez instalado el programa se abre una ventana con varias pestañas:

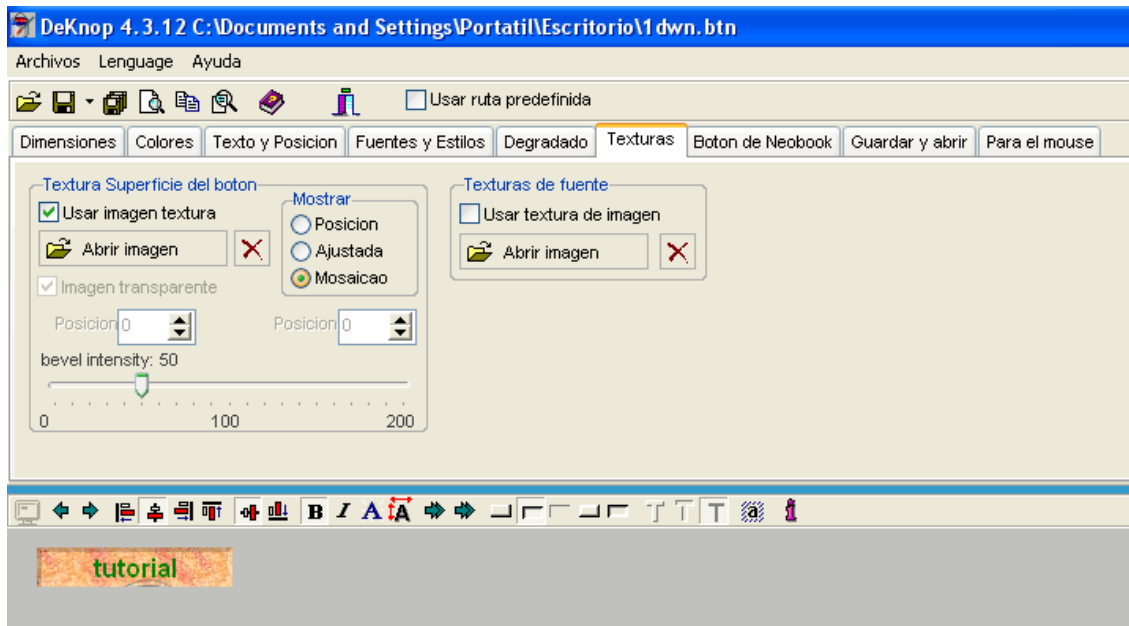


En la pestaña dimensiones especificamos el ancho en píxeles del botón, el borde interior y el color y tamaño del bisel, además de los efectos de botón.

Jugando con el resto de pestañas podemos variar el color, la fuente y estilo de letras y el degradado.

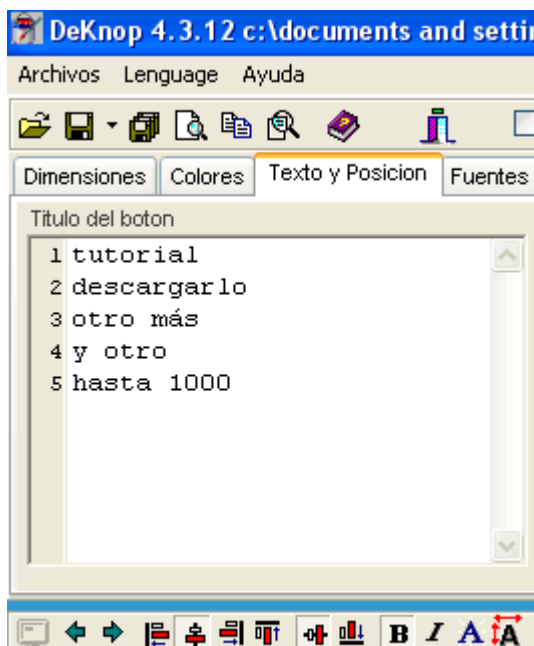
Prestamos especial atención a la opción texturas. Con ella podemos usar una imagen como fondo de nuestro botón y/o como textura del texto.

Bata con hacer clic en la pestaña **texturas** y seleccionar usar **imagen de textura**. Buscamos la imagen con el explorador y obtenemos el efecto deseado.



UNA COLECCIÓN DE BOTONES

Lo realmente interesante de deknop es que una vez diseñado un botón hacer el resto iguales es realmente fácil. Cuando ya hemos diseñado nuestro botón vamos a la opción texto y posición y vamos escribiendo tantas líneas como botones iguales necesitemos.

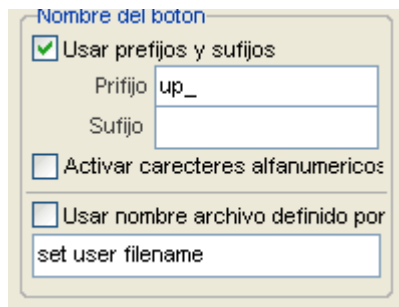


Ahora te aconsejo guardar el proyecto para así poder realizar todos los cambios a tus botones cuando tu quieras.

Asímismo podemos guardar los botones. Podemos hacerlo desde la opción Archivos, pero te aconsejo que visites primero la pestaña **guardar y abrir**, para que no te lleves ninguna sorpresa cuando veas tus archivos.

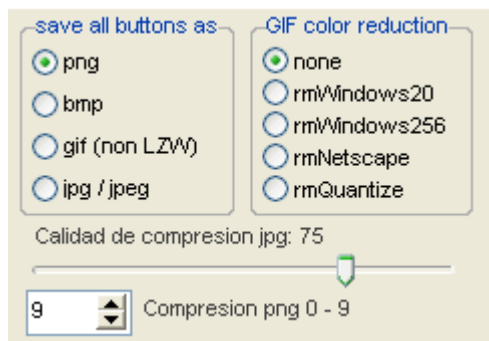
GUARDAR Y EFECTOS

Vamos a explicar las opciones que aparecen en la ventana guardar:

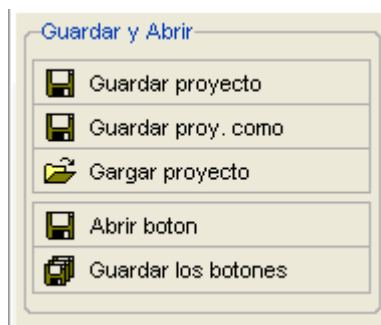


Dentro de las opciones del nombre del botón nos ofrece la posibilidad de insertar sufijos y prefijos a los botones. Esta opción resulta muy útil cuando hacemos botones como imagen de sustitución. Al que esta en posición normal le daremos por ejemplo el prefijo up y al que simula el botón presionado el prefijo down. Con esta opción guardará los botones anteriores como up_tutorial, up_descargarlo, up_otromas, etc. Si no activamos esta opción el nombre del archivo será el mismo que el del botón, con lo que tendremos un problema cuando guardemos los otros botones para hacer sustitución de imágenes, porque los nombres de los

archivos serían los mismos.



En esta opción nos permite escoger con que formato nos guardará los archivos por defecto, además de darnos opciones de aumentar la compresión para disminuir el tamaño del archivo.

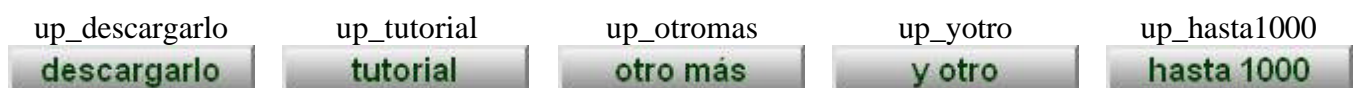


En este apartado nos permite guardar todo el proyecto (te lo recomiendo para hacer otras modificaciones sin tener que crear otra vez el botón). También puedes cargar y abrir proyectos, así como guardar todos los botones a la vez con las especificaciones que hemos reseñado con anterioridad.

Si lo que pretendemos es guardar uno sólo de los botones del proyecto entonces debemos recurrir a la opción **archivos – guardar botón**, teniendo cuidado de que tenemos seleccionado en **texto y posición** el texto deseado.

El resultado es el siguiente

Archivos del proyecto up boton



Ahora si lo que queremos es hacer algún efecto de sustitución lo que tenemos que hacer es abrir el proyecto y hacer algún cambio por ejemplo en el color del texto, en dimensión escoger la opción botón abajo y en caso de colores planos cambiar el degradado de la superficie del botón. Debemos tener la precaución de guardar estos cambios con otro nombre al del proyecto anterior y así tendremos los dos proyectos (up_botón y down_botón) guardados.

Cuando vayamos a guardar los botones cambiamos el sufijo up_ por **down_** en la pestaña nombre del botón.

Archivos del proyecto **down_boton**

down_descargarlo

descargarlo

down_tutorial

tutorial

down_otromas

otro más

down_yotro

y otro

down_hasta1000

hasta 1000