DISEÑO DE INTERFACES WEB UD-3

IMPLANTACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA

ÍNDICE

[IMÁGENES 3](#_Toc150793655)

[A. TIPOS DE IMÁGENES 3](#_Toc150793656)

[1. Mapas de bits 3](#_Toc150793657)

[2. Imágenes vectoriales 4](#_Toc150793658)

[B. SOFTWARE 4](#_Toc150793659)

[C. OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES 4](#_Toc150793660)

# IMÁGENES

Las imágenes se incluyen, independientemente de su tipo mediante la etiqueta <img>. Principales atributos:

* **src**: indica la dirección URL donde se encuentra el elemento a mostrar.
* **alt**: texto alternativo.
* **width/height**: tamaño de la imagen.
* **usemap**: si existe, indica la información del mapa asociado y será el nombre del mapa.
* **ismap**: si la imagen es un mapa y se encuentra dentro de un enlace, entonces hay que indicarlo mediante este parámetro booleano.

## TIPOS DE IMÁGENES

Una de las decisiones es elegir el tipo de imagen de manera que se logre una buena relación entre la calidad visual y su peso en bytes.

1. Mapas de bits

GIF, JPG y PNG son imágenes de mapas de bits.

Limitaciones:

* Dificultades en la modificación del original (cambiar texto, color, etc.)
* Al redimensionar, ya que se redimensionan los pixeles perdiendo definición y calidad.

1. GIF (GRAPHIC IMAGE FILE)

* Imágenes sencillas
* De formas simples
* En las que no existe un número elevado de colores.
* Características:
* Número de colores: de 2 a 256 de una paleta de 24 bits.
* Compresión sin pérdida basado en el algoritmo LZW.
* Carga progresiva en el navegador.
* Máscara de transparencia de 1 bit.
* Permite la animación simple.

1. PNG (PORTABLE NETWORK GRAPHICS)

* Imágenes renderizadas.
* Logran degradados más suaves y buena definición de las líneas.
* Proporciona compresión de imágenes sin pérdida.
* Características:
  + Color indexado hasta 256 colores y TrueColor hasta 48 bits por píxel.
  + Mayor compresión que GIF
  + Compresión sin pérdida
  + Canal alfa (transparencia variable)
  + No permite animación.

1. JPG (JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP)

* Diseñado para la compresión de imágenes fotográficas, basándose en la limitación del ojo humano.
* Características:
  + Número de colores: 24 bits color o 8 bits B/N.
  + Elevado grado de posibilidad de compresión.
  + Compresión con pérdida.
  + No permite transparencias.
  + No permite animación.

1. Imágenes vectoriales

* Son representaciones de entidades geométricas (círculos, rectángulos…)
* Ventajas:
* Posibilidad de rediseño posterior de la imagen.
* Tamaño.
* Los gráficos vectoriales necesitan del plugin del navegador o HTML5.
* Estándares más populares de imagen vectorial: .eps, .ps, .pdf, .fla y .swf, .wmf, y .svg.

## SOFTWARE

* Adobe Photoshop: psd y pdd
  + Capas, canales y guías.
  + Cualquier modo de color.
* GIMP:
  + Capas, canales y guías.
  + Cualquier modo de color.
  + Libre y gratuito

## OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES

El tamaño de un fichero gráfico viene determinado, entre otros, por los siguientes factores:

* Dimensiones de la imagen.
* Profundidad o paleta de colores
* Resolución.
* Tipo de fichero

Recomendaciones de optimización:

* Conviene no definir una resolución de imagen no superior a 96 ppp. No interesa aumentar esta resolución pues aumenta el tamaño del fichero y el usuario no lo aprecia.
* Puede interesar reducir el número de colores
* Conviene utilizar un programa para definir las dimensiones concretas de una imagen.
* Es recomendable guardar los originales sin comprimir y crear copias con las características optimizadas.