

TAREA PARA DIW05

Enunciado

La tarea correspondiente a esta unidad consta de varias actividades prácticas a realizar sobre imágenes para utilizar en la web.

Actividad 1. Uso de la etiqueta <picture> de HTML5

En este ejercicio se deberá crear una página web que muestre las imágenes sobre distintas razas de lobos de distintos países.

Se quieren mostrar 6 imágenes en una página que se adapte a las distintas resoluciones de pantalla (*pequeña, mediana y grande*), por lo que tendremos que abrir en un editor de imágenes cada una de ellas y guardar la misma imagen en 3 tamaños.

Podemos suponer los siguientes tamaños (pueden ser aproximados):

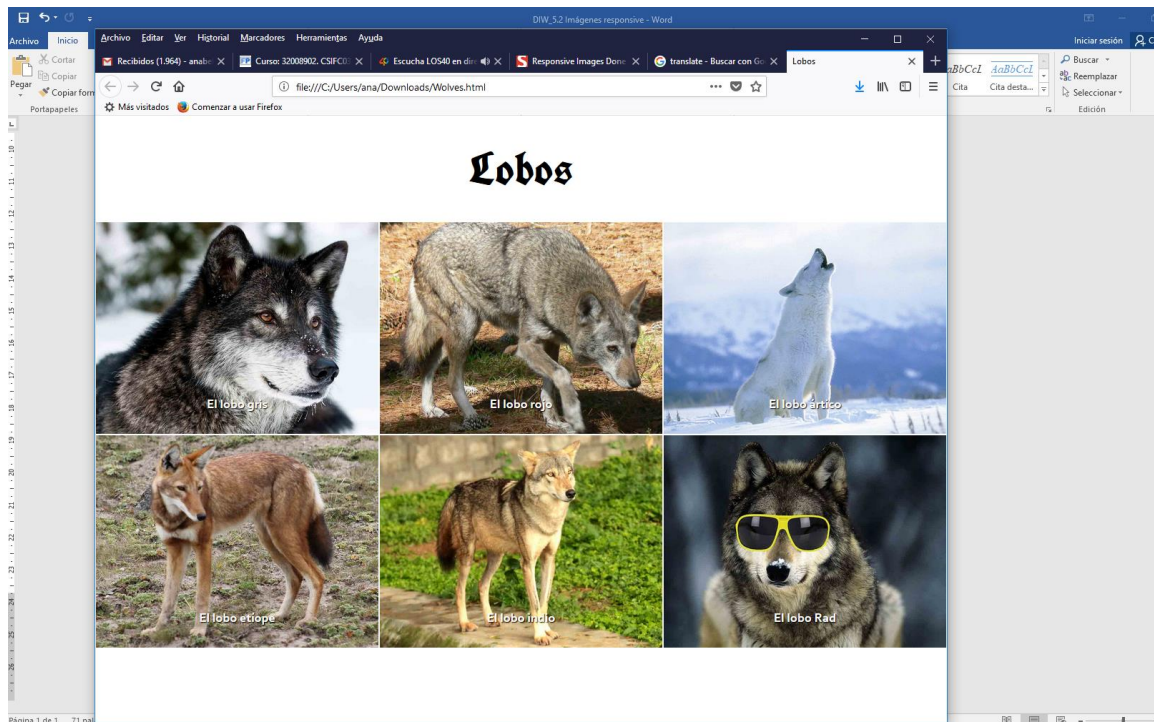
- large.jpg (1024 × 768 pixels)
- medium.jpg (640 × 480 pixels)
- small.jpg (320 × 240 pixels)

Al visualizarse en un ventana de navegador grande, tipo monitor de pc, se verá así:

Lobos

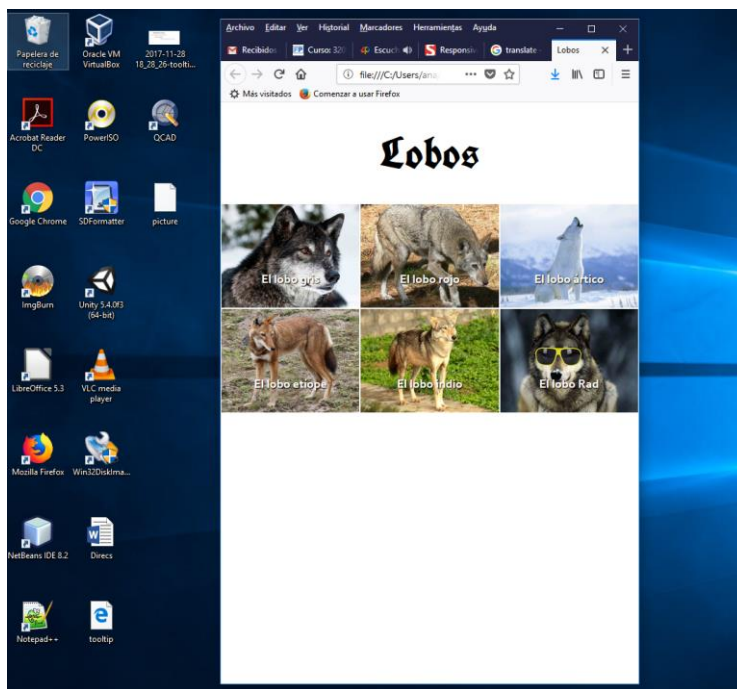


Si se visualiza en una ventana de tamaño mediano (tipo portátil pequeño) se vería más o menos así:



Si se visualiza en un ventana pequeña (redimensionada o tipo de tablet) se vería más o menos así:

Ciclo Superior Desarrollo de Aplicaciones Web Distancia
Curso 2020-2021



Y cuando se reduzca el ancho de la ventana del navegador (tamaño de dispositivo móvil) se mostrarán las imágenes cada una debajo de la otra y en tamaño mayor:



La fuente utilizada en el título es "UnifrakturCook" (Fuente de Google).

Se debe crear el código HTML y el CSS (en un archivo aparte) correspondiente para que la página web se visualice como se muestra en las imágenes anteriores.

Las imágenes necesarias se proporcionan en el archivo comprimido "Imágenes tarea 5.1.zip".

Actividad 2. Imágenes vectoriales

Busca en internet el logo oficial de HTML5 en formato vectorial (<https://www.w3c.es/Divulgacion/html/logo/>).



Ábrelo con la aplicación *LibreOffice Draw*, *InkScape* o cualquiera otra que permita el manejo de imágenes vectoriales.

Debes modificar ese logotipo y conseguir lo siguiente:

- Utilizar los colores rojo y negro para la imagen del logotipo.
- Cambiar el texto HTML5 por WEB.

Guarda las modificaciones realizadas con el mismo formato (svg).

Actividad 3. Imágenes de mapas de bits



La actividad consiste en realizar los pasos que se indican, generando **un archivo HTML5 válido** con las respuestas.

1. Acceder a http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Picture_of_the_day y descargar una imagen a resolución completa.

Para la imagen seleccionada indicar: Nombre de fichero, formato de imagen, tamaño de archivo, tamaño (resolución de la imagen), autor y licencia de la obra.

2. Abre la imagen con la aplicación Gimp (o con cualquier otra que herramienta de tratamiento de imágenes). Observa que nos informa de la memoria que consume la imagen en el borde inferior de su ventana. ¿Cuánta memoria consume la imagen una vez cargada?
3. Utiliza Gimp para guardar la imagen en formato [PNG](#) y en formato [TIFF](#) (utiliza la compresión LZW). ¿Qué tipo de compresión y transparencia soporta cada uno de



los formatos? ¿Cuánto acaba ocupando el fichero .png y .tiff? ¿Cuáles son los formatos de proyecto nativos de Gimp?

4. Utiliza Gimp para obtener una imagen reescalada que no tenga un ancho superior a 500px (el alto de la imagen será el que corresponda para mantener la proporcionalidad). Guarda la imagen en algún formato con compresión sin pérdida y muéstrala en la web de tal manera que la propia imagen sea un enlace a la versión en resolución completa. ¿Cuánto ocupa el fichero de imagen reescalado?
5. Ahora guarda la imagen reescalada a 500px de ancho, en formato JPEG utilizando distintas calidades: calidad máxima, 90%, 75%, 50%, 25% y 0%.

Presenta todas las imágenes en la página web, indicando para cada una la calidad JPEG seleccionada al exportarla y el tamaño de archivo obtenido.

6. Guarda una versión redimensionada a 500px de la imagen en formato [GIF](#) y PNG. Presenta una junto a la otra en la página web indicando formato y tamaño de archivo. ¿Qué diferencias aprecias?
7. ¿Gimp permite por defecto trabajar con los formatos [WebP](#), [JPEG 2000](#), [DICOM](#)? ¿Existen complementos para soportar dichos formatos?
8. Utiliza Gimp para demostrar, mostrando el resultado, las siguientes operaciones gráficas:
 - Corte de un bloque de imagen
 - Rotación a un ángulo particular
 - Eliminación de un área gráfica dejando una parte de la imagen transparente
 - Superposición en la imagen de contenido gráfico: un rectángulo y texto

Recursos necesarios para realizar la Tarea

Bloc de notas o cualquier editor de archivos HTML/CSS

Navegador web

Editor de textos

Editor de imágenes (instalado en el equipo u online)

Conexión a internet

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea adjuntarás los documentos donde figuren las respuestas correspondientes a un fichero comprimido. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP de DIW**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DIW05_Tarea