

---

# Recursos Gráficos I

---



12/02/26  
CURSO:2ºDAW

Desarrollo de interfaces web  
Celia Caravaca Vega



---

## índice

---

<b>Actividades Unidad 6:</b>	<b>1</b>
Ejercicio 1	1
Ejercicio 2	1
Ejercicio 3	1
Ejercicio 5	2
Ejercicio 6	3
Ejercicio 7	3
Ejercicio 8	4
Ejercicio 9	4
Ejercicio 10	5

---

## Actividades Unidad 6:

---

### Recursos Gráficos I

Actividades:

#### *Ejercicio 1*

Define brevemente los siguientes conceptos e indica un ejemplo de uso profesional para cada uno:

- **Fotografía digital.**

- Imágenes sacadas de cámaras digitales o teléfonos móviles.
- Uso profesional: Fotografía para una tienda online.

- **Imagen escaneada.**

- Imágenes escaneadas de objetos físicos o imágenes de documentos.
- Uso profesional: Digitalización de archivos de contratos antiguos.

- **Imagen generada por ordenador.**

- Imágenes creadas a partir de cero desde programas de dibujo, software modelado 3D.
- Uso profesional: Renderizado de modelos 3D para arquitectura.

- **Imagen generada por inteligencia artificial.**

- Imágenes generadas por algoritmos de IA a partir de descripciones(texto) o patrones existentes.
- Uso profesional: Generación rápida de conceptos para anuncios.

#### *Ejercicio 2*

Indica a qué tipo pertenece cada una de las siguientes imágenes:

1. Imagen tomada con un smartphone para una web de turismo.
  - Fotografía digital.
2. Imagen obtenida al escanear un documento en papel.
  - Imagen escaneada.
3. Imagen creada en Blender.
  - Imagen generada por ordenador.
4. Imagen generada a partir de un prompt de texto.
  - Imagen generada por inteligencia artificial.

#### *Ejercicio 3*

Explica la diferencia entre imágenes rasterizadas e imágenes vectoriales.

- Las imágenes rasterizadas están formadas por píxeles y tienen resolución fija(haces zoom y se pixelan).
- Las imágenes vectoriales se basan en fórmulas matemáticas que se representan como formas geométricas y líneas que te permiten escalar sin perder calidad.

- Despues, indica:
- Dos formatos rasterizados.
  - .png
  - .jpg
- Dos formatos vectoriales.
  - .svg
  - .dxf
- Un uso típico para cada tipo.
  - Las rasterizadas son ideales para fotos, diseños con muchos detalles y colores.
  - Los vectoriales van perfecto para logos, iconos y gráficos simples.

#### Ejercicio 4

Completa la siguiente tabla:

Formato	Compresión	Transparencia	Animación	Uso principal en la web
JPEG	Tiene pérdida	NO	NO	Fotos generales.
PNG	No tiene pérdida	SÍ	NO	Gráficos, logos, iconos, imágenes con buena calidad
GIF	No tiene pérdida	Sí (limitada)	Sí	Animaciones cortas y simples.
WebP	Ambos	Sí	Sí	Imágenes web, alternativo a JPG y PNG.
SVG	No aplica (Vectorial)	Sí	No	Logos, gráficos, iconos

#### Ejercicio 5

Indica qué formato de imagen utilizarías y por qué en cada caso:

1. Fotografía para la portada de una web.

- .jpeg

2. Logotipo con fondo transparente.

- .svg

3. Icono que debe escalarse sin perder calidad.

- .svg

4. Animación sencilla para una web.

- .gif



## **Ejercicio 6**

**Explica por qué los siguientes formatos no son adecuados para la web en la mayoría de los casos:**

- **BMP.**

- Es demasiado pesado y está sin comprimir(Las webs contra más ligeras mejor).

- **TIFF.**

- También es demasiado grande tampoco se comprime y más que le falta compatibilidad universal.

## **Ejercicio 7**

**Clasifica el siguiente software según su uso principal:**

Software	Tipo (visor / editor / visor 3D / web)	Plataforma
Windows Photo Viewer	visor	Windows
GIMP	editor	Windows, macOS, Linux
Photoshop	editor	Windows, macOS
Blender	visor y editor 3D	Windows, macOS, Linux
Google Photos	visor y editor	Web, Android, iOS
Photopea	web	Web (navegador)

## **Ejercicio 8**

Indica qué software utilizarías en cada situación y justifica tu respuesta:

**1. Visualizar rápidamente imágenes en Windows.**

- Windows Photo

Porque es una aplicación ya instalada el windows por defecto y es rápida.

**2. Editar una imagen sin pagar licencia.**

- GIMP

Porque es muy completo y su facilidad de editar una imagen sin tener que pagar nada.

**3. Editar imágenes de forma profesional.**

- Photoshop

Por su gran capacidad para editar imágenes con herramientas avanzadas.

**4. Visualizar un modelo 3D.**

- Blender

Diseñado para modelado, animación y visualización 3D.

**5. Editar una imagen desde un navegador web.**

- Photopea

Funciona directamente en web y es compatible con PSD

## **Ejercicio 9**

Indica qué formato de imagen sería más adecuado para cada elemento de una página web y explica el motivo:

**● Imagen principal de una noticia.**

- .png

Buena calidad y peso reducido.

**● Logotipo de la empresa.**

- .svg

Porque es escalable sin perder calidad.

**● Banner animado.**

- .gif o WebP

Animado si se busca mejor rendimiento.

**● Iconos de navegación.**

- .svg o png

Ideal para iconos escalables y ligeros.

## **Ejercicio 10**

**Explica por qué es importante:**

- **Elegir correctamente el formato de imagen.**

- Porque han creado formatos específicos para determinadas partes de nuestra página web dependiendo de las necesidades que tengamos.
- Las imágenes que importan menos darles un formato que no ocupen mucho, si queremos animaciones etc...

- **Optimizar el tamaño de las imágenes.**

- Tenemos que pensar que nuestra página debe de pesar lo menos posible.
- Para que nuestra página no pese tanto, necesitamos reducir el tiempo de carga para mejorar la experiencia del usuario.

- **Usar imágenes escalables en la web.**

- Para que la página se vea lo mejor posible en cualquier tipo de dispositivo utilizando los logos o iconos sean redimensionables.