

Actividades UT6

Contenido multimedia

Imágenes de mapas de bits

1. Carpeta 01-imágenes. Comprobar la información de las imágenes que están en la carpeta:

Nombre del archivo	Tipo	Tamaño horizontal (px)	Tamaño vertical (px)	Resolución	Profundidad del color	Tamaño del archivo
Burgos.jpg						
Chrysanthemum.jpg						
Ninja.tif						

2. Crea la carpeta 02-imágenes.
3. Prepara todas las imágenes de la carpeta anterior para que:
 - Sean apropiadas para subirlas a la web (máx. 96ppp)
 - El ancho de todas las imágenes debe ser 400px. Mantener la proporción de aspecto para que el alto sea el mismo.

Refleja en la tabla cómo han quedado:

Nombre del archivo	Tipo	Tamaño horizontal (px)	Tamaño vertical (px)	Resolución	Profundidad del color	Tamaño del archivo
Burgos						
Chrysanthemum						
Ninja						

4. Modificar la imagen del mapa de burgos, de forma que la parte externa de la imagen sea transparente.
5. Carpeta 05-photoshop hay una imagen creada con Photoshop. A partir de ella, obtén una imagen que se pueda utilizar en la Web (utiliza todos los formatos posibles).

Tipo	Tamaño horizontal (px)	Tamaño vertical (px)	Resolución	Profundidad del color	Tamaño del archivo	Transparencia

6. Carpeta 06-formatos. Crear un logo con transparencia:
 - Crea una imagen con transparencia, y guárdalo después en todos los formatos posibles para la Web:

- En GIMP, crea un nuevo archivo (Archivo-Nuevo), para una imagen de 500px x 100px, 96ppp, Color RGB y fondo Transparente.
- Crea la imagen.
- Guárdalo en todos los formatos.

Utiliza el documento **prueba-formatos.html** de prueba para comparar cómo se visualiza cada imagen.

GIF animados

7. A partir de las imágenes que están en la carpeta 07-paisajes, crea una imagen GIF animada.

Imágenes vectoriales

8. Carpeta 08-imagen-svg.

- Crea un documento .html, en el que esté incrustada la imagen anterior utilizando las etiquetas , <embed>, <object> y <iframe>.
- Pon la imagen también como background.
- Insértala con la etiqueta <svg>. Para ello, abre la imagen con un editor de textos y localiza la etiqueta <svg>. Copia todo el texto (desde <svg> hasta </svg>) y pégalo en el documento html. Si quieres cambiar su tamaño, modifícalo en la etiqueta <svg>.
- Valida el documento HTML.
- Comprueba la compatibilidad en varios navegadores.

Sprites

9. Carpeta 09-sprites. Crea una página con tres enlaces utilizando el sprite.
10. Carpeta 10-sprites. Como la anterior, pero utilizando el nuevo sprite. Al pasar por encima, debe cambiar la imagen.
11. Carpeta 11-javascript. Modifica el archivo index.html. Cuando pasa el cursor sobre el elemento #banner span#badge a:hover se debe ver la parte inferior de la imagen. La imagen utilizada es posit.png.

Sin hover:



Al pasar por encima (hover):



12. Carpeta 12-sprites. Modificar la página, para que utilice sprites en lugar de imágenes individuales. Previamente hay que crear el sprite; se puede hacer con alguna herramienta online como <https://spritegen.website-performance.org/>.