

# Página Web

## Estructura

Párrafos, Encabezados, Listas, Tablas...

## Contenido

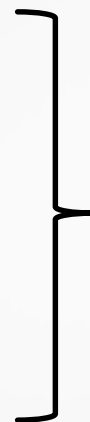
Textos, Imágenes, Enlaces...

## Apariencia

Colores, Fuentes, Alineación, Tamaños...

## Comportamiento

Efectos, Validaciones, Automatización...



**HTML**

**CSS**

**Javascript**

**IFCD0110 – CONFECCIÓN Y PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB**

**MF950\_2 – CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB**

**UF1302 CREACIÓN DE PÁGINAS WEB CON EL LENGUAJE DE MARCAS**

**1. LOS LENGUAJES DE MARCAS**

**2. IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA**

**3. TÉCNICAS DE ACCESIBILIDAD Y USABILIDAD**

**4. HERRAMIENTAS DE EDICIÓN WEB**

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ **Insertión de imágenes: formatos y atributos.**

- **Formatos.**

El formato de imagen es el tipo de compresión en el que se guardan los dígitos binarios que contienen la información de la imagen.

**.GIF:**

Pueden presentar transparencias y animaciones

**.JPEG:**

Formato ideal por la relación calidad tamaño

**.PNG**

Formato ideal para imágenes con transparencias: Fidelidad de colores, 30% menores que .GIF y velocidad, las imágenes se pueden empezar a visualizar antes de haber sido cargadas completamente.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Inserción de imágenes: formatos y atributos.

- Incluir imágenes en las páginas.

La marca <IMG> no necesita cierre y su sintaxis básica es:

```
<IMG SRC="imagen.jpeg" alt="Texto alternativo" title="Texto explicativo"/>
```

#### Importante:

Width y Height controlan el ancho y el alto (en píxeles) de la imagen

(porcentaje para mantener proporciones width: 105px; height: 100%)

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Inserción de imágenes: formatos y atributos.

- Atributos de las imágenes.

#### **ALT**

El uso de texto para comentar las imágenes es una regla fundamental que debemos observar en la creación de sitios web.

#### **TITLE**

Texto explicativo que aparece cuando nos situamos con el ratón sobre la imagen.

#### **BORDER**

Con el atributo BORDER podemos aplicar un borde a la imagen.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Inserción de imágenes: formatos y atributos.

- Propiedades de ubicación de las imágenes.

**HSPACE y VSPACE** Con estos dos atributos podemos establecer la distancia en píxel de la imagen a los objetos que se encuentran a los cuatro lados de la misma.

**ALIGN** El atributo ALIGN define la posición de la imagen respecto al texto colocado inmediatamente antes o después de la misma

```
<img scr="images/imagen.jpg"  
title="Máquina para mecanizar piezas"  
alt="Imagen de una máquina para mecanizar piezas"  
width="558" height="600"  
style="display:block;margin:0 auto"/>
```

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Mapas de imágenes.

- Definición de mapa.

Son imágenes que presentan zonas concretas a las que se les ha asociado una URL.

Para conseguir esto se divide la imagen en zonas mediante las coordenadas de las mismas, estas zonas puede tener infinidad de formas desde sencillos círculos hasta complejas áreas poligonales

Cuando se hace clic en una de estas zonas, el navegador direccionará al usuario al enlace que esta tenga definido.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Mapas de imágenes.

- Creación de un mapa con una imagen.

**Para crear un mapa de imágenes se utiliza la etiqueta <map>**

**title:** Texto a mostrar al posicionar el ratón sobre la zona definida

**shape :** Tipo de área: rect / circle / poly

**coords:** Coordenadas que delimitan dicho área

**href:** URL que se asocia al área definida



## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Mapas de imágenes.

- Establecer diferentes partes en la imagen.

**Rect** Se indican las coordenadas de los puntos de la esquina superior izquierda y la esquina inferior derecha.

**Circle** Se define con la coordenada del centro del círculo y la longitud del radio.

**Poly** ➤ Se definen todos los puntos del perímetro en orden según un camino determinado.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Mapas de imágenes.

- Establecer diferentes partes en la imagen.

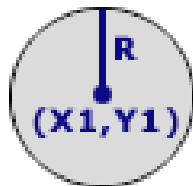
shape="RECT"

(X1,Y1)



(X2,Y2)

shape="CIRCLE"



(X1,Y1)

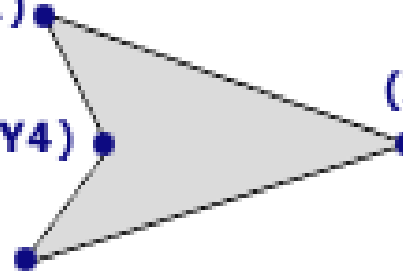
shape="POLY"

(X1,Y1)

(X4,Y4)

(X3,Y3)

(X2,Y2)



## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Mapas de imágenes.

- Vincular las diferentes partes de la imagen.

```
...  
<map name="mapa_imagenes">  
    <area .../>  
    <area .../>  
  
...  
</map>  
  
...
```

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

➤ **Ejemplo.**



## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- **Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.**
  - **Características y propiedades de los elementos multimedia.**

- Permiten que el usuario aprenda con mayor rapidez.
- Mejoran las presentaciones
- Mayor retención de la información presentada
- Contenido web mas divertido y ameno
- Los navegadores actuales, compatibles HTML5

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.

#### • Formatos de audio.

##### **WAV (Waveform Audio File)**

Calidad excelente, gran tamaño, 3 o 4 segundos, .wav

##### **MP3**

Buena calidad, alta compatibilidad, uso recomendado en web, .mp3

##### **OGG**

Buena calidad, no alta compatibilidad, necesidad de ciertos codecs y filtros

##### **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)**

Alta compatibilidad, editable con información extra.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.

- **Formatos de video.**

#### **MPEG (Moving Pictures Expert Group)**

Estandarizado, necesidad de codecs (Xvid y DivX)

#### **H.264**

Evolución del Mpeg4, gran compresion, no libre, HD

#### **OGG**

Buena calidad, no alta compatibilidad, necesidad de ciertos codecs y filtros

#### **WebM**

Código abierto, utiliza codecs.

#### **FLV**

Requiere adobe flash, Buena relación calidad peso

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
  - Etiquetas y propiedades para la inserción de audio.

**<audio src=... ></audio>**

**src:** URL del audio a reproducir

**controls:** Interfaz para controlar la reproducción

**autoplay:** Reproducción automática

**loop:** Reproducción indefinida

**preload:** (none / metadata / auto)



## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- **Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.**
  - **Etiquetas y propiedades para la inserción de audio.**

**<audio >**

**<source src: nombre.mp3 type="audio/mpeg"/>**

**<source src: nombre.webm type="audio/webm"/>**

**</audio>**

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
  - Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo.

**<video src=... ></video>**

**src:** URL del audio a reproducir

**controls:** Interfaz para controlar la reproducción

**autoplay:** Reproducción automática

**loop:** Reproducción indefinida

**poster:** Imagen fija mientras carga el video

**preload:** (none / metadata / auto)

**height y width:** alto y ancho

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
  - Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo.

**<video >**

**<source src: nombre.mp4 type="video/mp4" />**

**<source src: nombre.ogv type="video/ogg" />**

**</video>**

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
- Otras etiquetas para la inserción elementos multimedia..

**<embed src=... ></embed>**

**src:** URL del audio a reproducir

**type:** Interfaz para controlar la reproducción

**height y width:** alto y ancho

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
- Otras etiquetas para la inserción elementos multimedia.

**<object >**

**data:** URL del recurso a utilizar

**form:** form al que pertenece

**name:** Nombre del objeto

**height y width:** alto y ancho

**type:** tipo multimedia del objeto

**usemap:** imagen que se comporta como mapa.

**</object>**

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
  - Etiquetas y propiedades para la inserción de programas.

**<applet ... >...</applet>**

**No incluida en HTML5. Sustituida por <OBJECT>**

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Marquesinas.

- Los textos con movimiento.

Las marquesinas son texto en movimiento.

**<MARQUEE>**texto a desplazar **</MARQUEE>**.

## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Marquesinas.

- Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas.

```
WIDTH=70% HEIGHT=40  
BGCOLOR=#7070ff  
BEHAVIOR=slide/ alternate  
DIRECTION=right/up/down  
SCROLLAMOUNT=40  
SCROLLDELAY=1000  
LOOP=2
```



## 2.IMÁGENES Y ELEMENTOS MULTIMEDIA

### ➤ Marquesinas.

- Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas.

```
<BODY>
  <CENTER>
    <MARQUEE WIDTH=70% BGCOLOR=#ffff00>
      <FONT FACE=arial COLOR=red SIZE=5>
        Aquí pongo el texto
      </FONT>
    </MARQUEE>
  </CENTER>
</BODY>
```