

## Unidad 4. Contenidos multimedia en la web: imágenes, audio y vídeo. Boletín de actividades

Carpeta de recursos de la unidad: [Google Drive](#).

### Imágenes.

#### Introducción.

#### Actividad 1. Tipos.

Siempre que trabajes con imágenes digitales debes tener en cuenta que pueden ser de 2 tipos: imágenes rasterizadas/mapa de bits o imágenes vectoriales.

Realiza una tabla comparativa en la que se incluya la siguiente información:

1. Una descripción del tipo de imagen, en qué consiste.
2. Las principales características del tipo de imagen.
3. Los formatos que podemos encontrar de cada tipo.

Referencias:

- Apartado 1.2. *Tipos de imagen* de los contenidos de la plataforma.
- [Artículo Adding vector graphics to the Web](#) de la web de MDN.

#### Actividad 2. Formatos.

Cada formato tiene unas características que lo hacen adecuado para un determinado uso. Indica en qué casos se deberían utilizar los formatos JPG, GIF, PNG, SVG y WebP.

Referencias:

- [Artículo What Is the Right Image Format for Your Website?](#) de la web de sitepoint.
- [Artículo What Image Format Should I Use on My Website?](#) de la web de fatrabbbitcreative.
- [Artículo Comparing Novel vs. Tried and True Image Formats](#) de la web de css-tricks.
- [Artículo JPG, PNG and SVG on the web: A beginner's guide](#) de la web de cheesecake labs.
- [Artículo Formatos de Imagen](#) de la web de Formación en red.
- Apartados 1.3. *Formatos de imagen*, 1.4. *Compresión de imágenes*, 1.6. *Tipos de imagen en la web* y 1.7. *Logos, iconos, banners e imágenes* de los contenidos de la plataforma.

#### Actividad 3. Optimización.

La optimización de imágenes es una práctica habitual en el desarrollo web. Elegir imágenes pesadas o con mala calidad pueden resultar en una mala experiencia para el usuario.

Recaba información sobre las formas de optimización de imágenes que suelen usarse en entornos web y elabora un listado con los principales consejos.

Referencias:

- [Artículo Comparing Novel vs. Tried and True Image Formats](#) de la web de css-tricks.
- [Artículo Consejos para la optimización de imágenes](#) de la web de Formación en red.
- [Artículo Optimización de la imagen](#) de la documentación web de Google.
- [Ebook Essential Image Optimization](#) de la web images.guide

## Herramientas.

Las herramientas más utilizadas para el tratamiento de imágenes digitales pertenecen a la suite de Adobe. *Adobe Photoshop* es el líder para imágenes rasterizadas y *Adobe Illustrator* para imágenes vectoriales.

En el mercado existen numerosas alternativas propietarias y libres. Dentro de esta últimas *GIMP* es uno de los programas más completos para imágenes rasterizadas e *Inkscape* para imágenes vectoriales. Utilizaremos estas dos aplicaciones para crear imágenes para la web.

### Actividad 4. Edición de imágenes rasterizadas con GIMP.

Descarga e instala el software de edición de imágenes rasterizadas GIMP de su web oficial. Esta disponible para todas las plataformas.

A continuación realiza las actividades propuestas en el [curso de Diseño de materiales multimedia](#) de la web de Formación en red.

### Actividad 5. Edición de imágenes vectoriales con Inkscape.

Descarga e instala el software de edición de gráficos vectoriales Inkscape de su web oficial. Está disponible para todas las plataformas.

A continuación realiza las siguientes actividades:

- a) Los ejercicios introductorios de la carpeta *introducción\_inkscape*.
- b) Los ejercicios avanzados de la carpeta *avanzados\_inkscape*. Sigue el siguiente orden (de menor a mayor dificultad): 1. Angry bird, 2. Ubuntu, 3. Pingüino y 4. Taza de café.

## **Imágenes en la web.**

### **Actividad 1. La etiqueta `img`.**

La etiqueta más importante en HTML para la inclusión de imágenes es `img`. Indica cómo utilizarla para incluir imágenes rasterizadas y vectoriales en la web y cuáles son sus principales atributos.

Referencias:

- [Artículo Imagen in HTML5](#) de la web de MDN.
- [Artículo Adding Vector Graphics to the Web](#) de la web de MDN.

### **Actividad 2. Figure Boxes, Backgrounds y Maps.**

Otras formas comunes de incorporar imágenes a una web es a través de Figure Boxes, Backgrounds y Maps.

Realiza el tutorial disponible en la carpeta de recursos de la unidad para conocer sus características y usos.

### **Actividad 3. Imágenes en diseño responsive.**

Una imagen no se verá de la misma forma en todo tipo de dispositivos. A la hora de hacer un diseño responsive es necesario tener en cuenta una serie de consideraciones.

Indica cuáles son las principales indicaciones para conseguir una visualización adecuada de las imágenes en cualquier tipo de dispositivo.

Referencias:

- [Artículo Imágenes adaptables](#) de la web de MDN.
- [Artículo Responsive Web Design – Images](#) de la web de W3Schools.