Formación Dual

Formatos de imágenes y vídeos:

Es muy importante saber qué formato elegir porque nuestra página pesará más o menos. Por ejemplo el formato jpg es el más idóneo para galerías de imágenes, porque pesa menos y apoya más colores. El tamaño influye mucho. Al tener una imagen que pesa mucho, la página se va a cargar mucho más lento. Si ves que ya la página va lenta como usuario ya sales y te vas a otra que tenga lo mismo per vaya bien. El formato png: ventaja la tranparencia. El gif es el que menos se usa para añadir imágenes. Solo lo añadiríais para una animación en un banner por ejemplo. Si llenas tu página de gifs va a pesar más. Cuantos menos gif haya mejor. También permite la transparencia. Luego hay tif y webp que nunca los ha usado luisa. El tif son imágenes de muy alta calidad que se usan más en el ámbito profesional, para la página de la NASA por ejemplo, pero no para la del instituto, porque lo que itneresa es el texto, la info, no las imágenes. El de webp es desarrollado por Google, es un formato muy nuevo, de código abierto, que funciona con animaciones y con imágenes estáticas. Se suele usar más png para iconos y jpg para galerías, fotos de portada… aparte del formato, el tamaño también influye. En una página web lo típico que se pone son las miniaturas, se escala la imagen con gimp o Photoshop para escalarla, para darle diferentes tamaños y que no pese tanto la imagen.

Licencias de imágenes.

Hay 4 iconitos que uno es un monigote (reconocimiento), otro un dólar (nc non comercial, y sa share alike)… el = nd sin obra derivada, cada uno es un tipo de licencia.

Formatos de Vídeo:

Avi, mkv, gp3, flv, webm… pasa lo mismo que con imágenes.

Mp4: mejor compresión calidad.

Ogg (versión movil): estándar libre y abierto, admite audio. Ya se está usando menos.

Webm: el que se usa más para las webs, gratuito y apoya al ogg.

Herramientas de edición de vídeo: El moviemaker, openShot, el sony vegas (es muy tocho, igual no cunde solo para cambiar el códex)…

Igual que con las imágenes, reduces los fotogramas, los códex, dimensiones, velocidades de transmisión, los bit-rates (cuanto menor, menos pesa). También está el aTube Catcher para bajarlos de intelné (y tb permite cambiar los formatos). Meter un mkv en una página web es horroroso, pesa una barbaridad.

Vlc media player también permite cambiar el formato (convertir el archivo, y vas a avanzada y cambias esas cosas). Tb sirve para reproducir auido y vídeo.

clipchamp es un compresor de archivos grandes.

HTML y JS: se usa la etiqueta video en html.

<video width="320" height="240" controls>  
  <source src="movie.mp4" type="video/mp4">  
  <source src="movie.ogg" type="video/ogg">  
Your browser does not support the video tag.  
</video>

E o que me chamaba a min a atención de Chanel e otras páxinas nas que o background é un vídeo faise con esa etiqueta e ven explicado aquí: <https://www.w3schools.com/howto/howto_css_fullscreen_video.asp>

Midi: analógico, no lo consideraría un formato de audio.

Bancos de sonidos: <https://www.elongsound.com/> <https://www.zedge.net/>

Con controls estams sujetos a lo que hace ese controls, pero cuando usamos js tenemos nosotros el control sobre lo que hace, que si mute, que si volumen…

Lo básico de video y audio de javascript: Función play(), función pause, load (por ejemplo si queremos hacer un autoplay), canPlayType() (comprueba si el navegador soporta ese tipo de vídeo).

Luego con html5 tenemos las propiedades pause (true ou false), ended (pa saber si ha terminado el vídeo), duration (en segundos creo),

con la etiqueta progress podemos ver cómo avanza. info sobre esto aquí: https://www.eniun.com/control-reproduccion-video-audio-javascript/

Ejercicio:

La idea sería incluir imágenes con diferentes formatos y fijarnos en la carga de la página, que tenemos en network. Podemos crearnos una minigalería (no tiene por que ser con etiquetas específicas de galería de jquery). Con el vídeo podemos crear un reproductor, con un botoncito que cambie el formato del vídeo. Tendremos uno que sea un mp4 y tenga un icono específico, y que veamos visualmente que cambiamos a ogg o al que sea. Podemos hacer una captura.

Hay vídeos en pixaBay que podemos descargar:

<https://coverr.co/>

<https://www.videvo.net/>

<https://pixabay.com/es/videos/>

y para escalar imágenes:

https://rubrika.es/marketing-digital/seo/optimizar-imagenes-en-photoshop/

Se lo mandamos por correo o por rocket.

En Photoshop: Imagen>tamaño de image.

Exportar>guardar para web. Sale la calidad, el formato…

Ella lo que hace es control W (o igual eso es en paint), que es escalar imagen.

Plan:

Entre mañana y el jueves: canvas.

La semana que viene: ejercicios

La siguiente: accesibilidad, jquery, animaciones…