

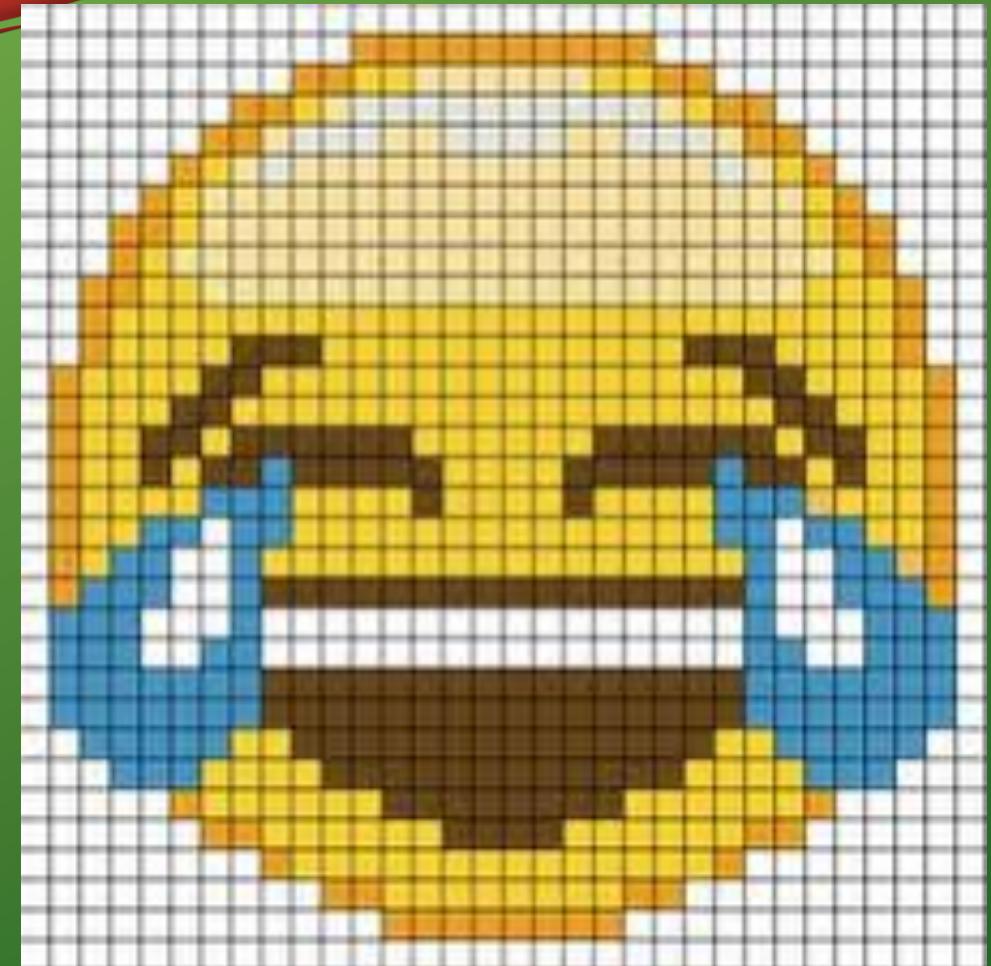


PAW

IMÁGENES EN LA WEB
UN MUNDO POR DESCUBRIR

MAPAS DEBITS

- Formado por **PIXELES**
- Paleta de colores
- **Resolución = Ancho x Alto**
- Relación de Aspecto



FORMATOS ADMITIDOS

- También llamados DIB
(Device Independent Bitmap)
- Sin compresión
- Peso directamente proporcional
a la resolución de la imagen.
- Cada pixel pesa 4B
- Permite 32 niveles de transparencia



BitMaP
image file

Microsoft®



Tamaño:

1200 x 827

Profundidad de
color:

32bits

Peso:

3.8MB

FORMATOS ADMITIDOS

- Paleta reducida a 256 colores como máximo
- Se puede elegir cual o cuales colores serán transparentes.
- Permite guardar varios Frames formando imágenes en movimiento.



Graphic
Interchange
Format





Profundidad de color:
1bit
Peso:
60.9KB



Profundidad de color:
3bit
Peso:
162KB



Profundidad de color:
8bit
Peso:
600KB

FORMATOS ADMITIDOS

- COMPRESIÓN CON PÉRDIDA
- NO ADMITE LAS TRANSPARENCIAS
- IDEAL PARA TRABAJAR CON FOTOGRAFÍAS



Joint
Photographic
(Experts)
Group



Calidad

Mínima - 0

Peso:

54,8 KB



Calidad

Baja - 30

Peso:

68,8 KB



Calidad

Media - 60

Peso:

103 KB



Calidad

Máxima - 100

Peso:

227 KB

FORMATOS ADMITIDOS

- COMPRESIÓN SIN PERDIDA
- PNG 8 Y PNG 24
- SOPORTA LAS TRANSPARENCIAS

EN 256 NIVELES



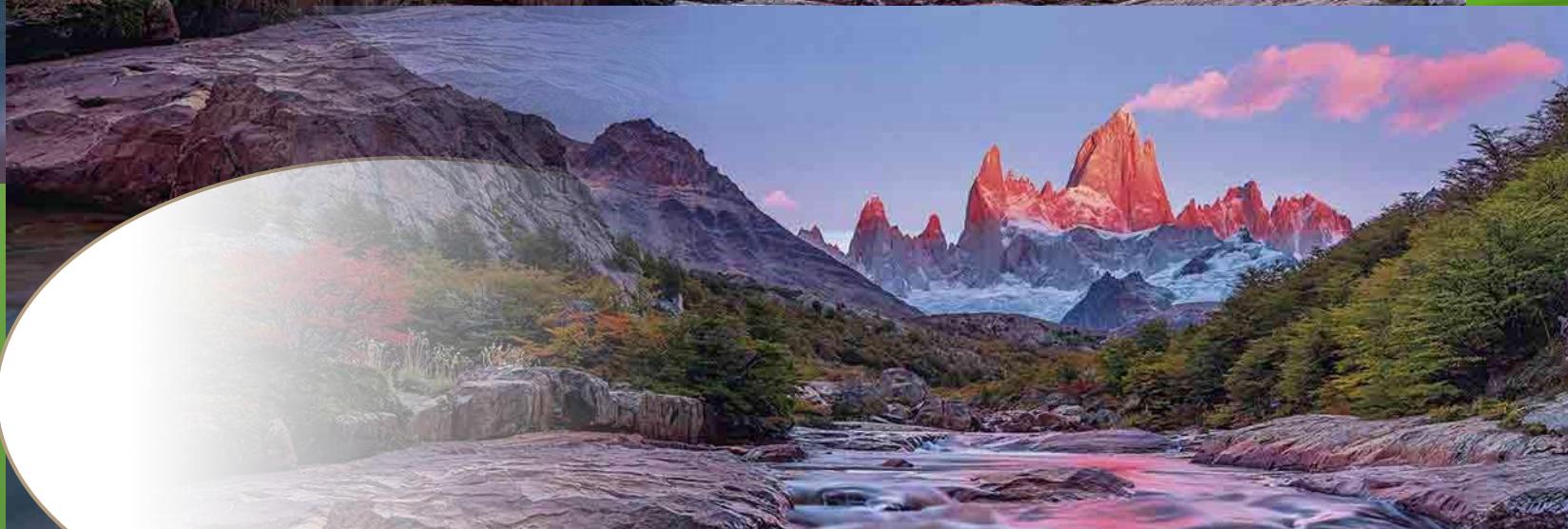
Portable
Network
Graphics



Profundidad de color:
8bt - 1Byte
Peso:
500KB

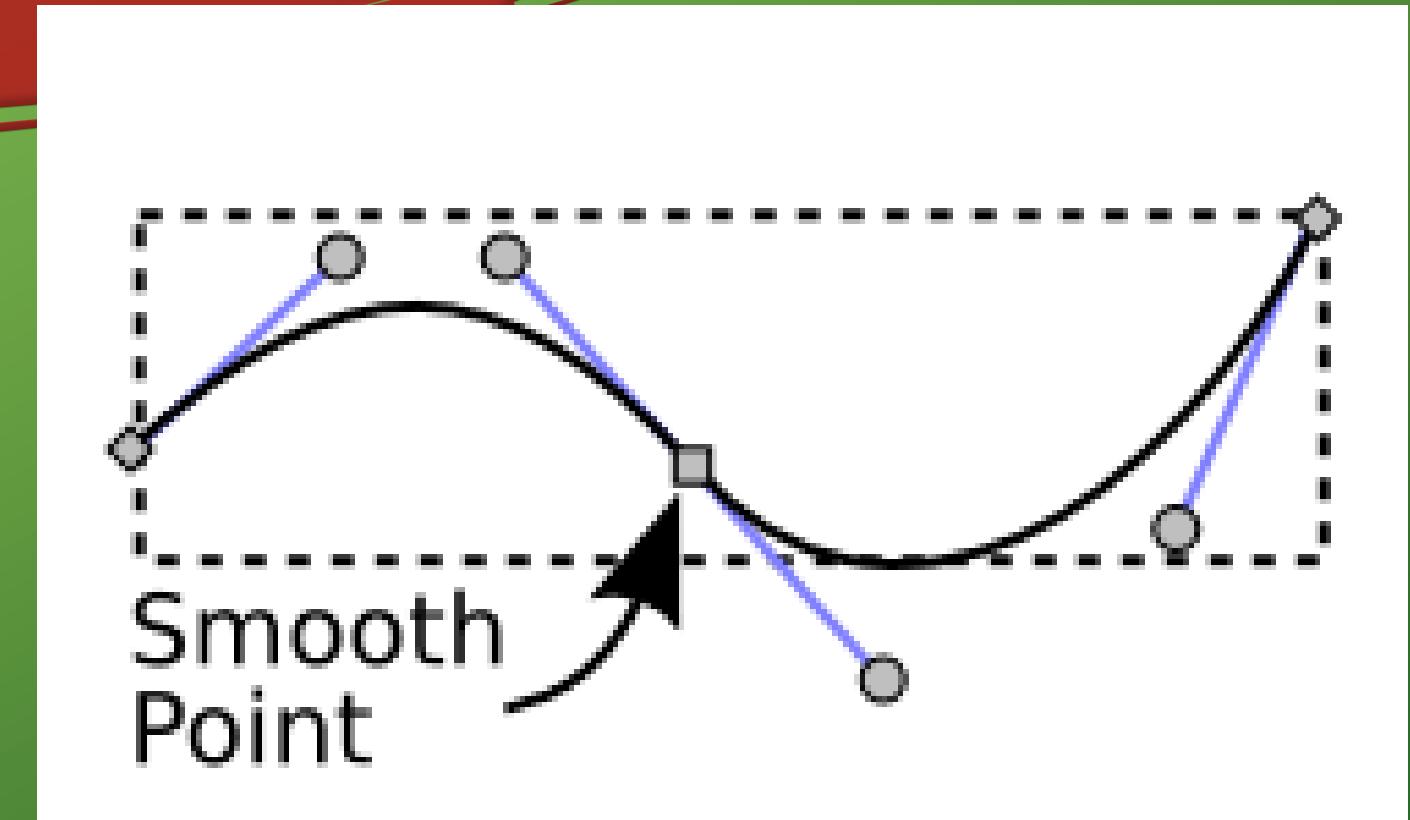


Profundidad de color:
24bits - 3Byte
Peso:
1.08MB

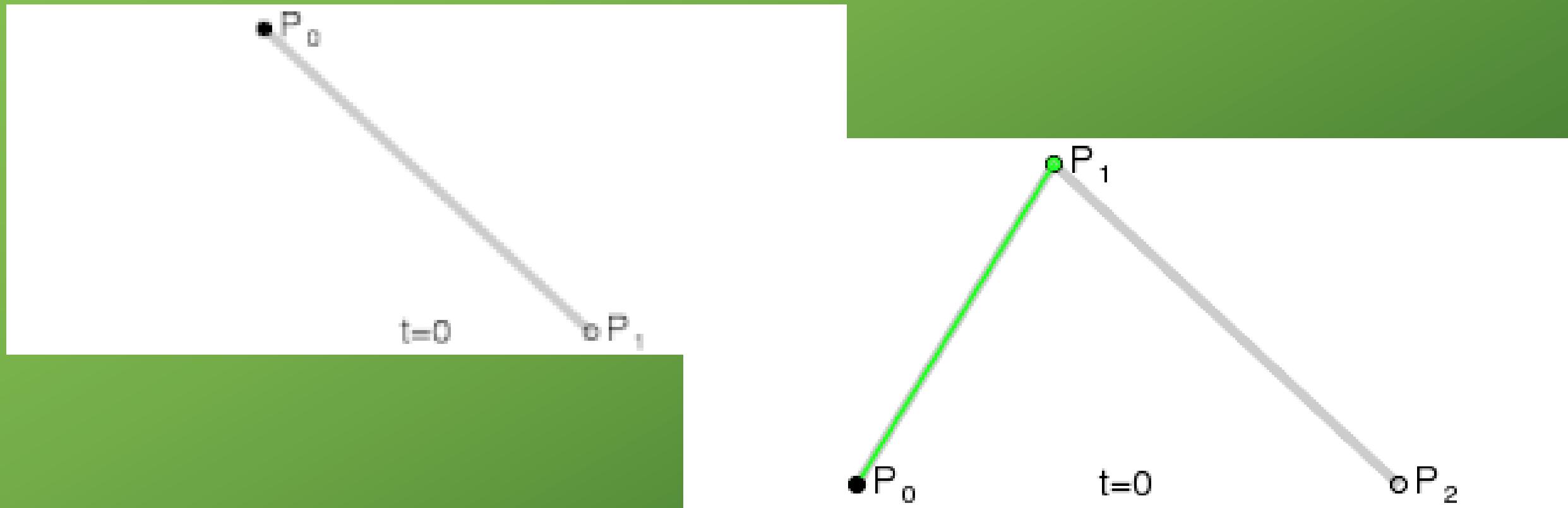


Profundidad de color:
24bits - 3Byte
Peso:
1.08MB
CON TRANSPARENCIA

IMAGENES VECTORIALES



$$\mathbf{B}(t) = \mathbf{P}_0 + (\mathbf{P}_1 - \mathbf{P}_0)t = (1 - t)\mathbf{P}_0 + t\mathbf{P}_1, t \in [0, 1].$$



$$\mathbf{B}(t) = (1 - t)^2 \mathbf{P}_0 + 2t(1 - t)\mathbf{P}_1 + t^2 \mathbf{P}_2$$

$$t \in [0, 1].$$

FORMATOS ADMITIDOS

- LENGUAJE DE MARCADO BASADO EN XML
- DISEÑADO ESPECÍFICAMENTE PARA SER COMPATIBLE CON OTROS ESTÁNDARES WEB:
HTML, CSS, DOM, JAVASCRIPT, ETC.



Scalable
Vector
Graphics





Puede ser renderizado limpiamente
en cualquier tamaño
SIN PERDER CALIDAD

TAGSSVG

LÍNEAS:

```
<line x1="0" y1="0" x2="200" y2="200" />
```

RECTÁNGULOS:

```
<rect x="50" y="20" rx="20" ry="20" width="150" height="150" />
```

CÍRCULOS:

```
<circle cx="50" cy="50" r="40" stroke="black" stroke-width="3" fill="red" />
```

ELIPSES:

```
<ellipse cx="200" cy="80" rx="100" ry="50" />
```

POLIGONOS:

```
<polygon points="200,10 250,190 160,210" />
```

CAMINOS:

```
<path d="M150 0 L75 200 L225 200 Z" />
```

COMANDOS INTERNOS QUE
DESCRIBEN EL CAMINO:

- M = MOVETO
- L = LINETO
- H = HORIZONTAL LINETO
- V = VERTICAL LINETO
- C = CURVETO
- S = SMOOTH CURVETO
- Q = QUADRATIC BÉZIER CURVE
- T = SMOOTH QUADRATIC BÉZIER CURVETO
- A = ELLIPTICAL ARC
- Z = CLOSEPATH