IMÁGENES

Todas las páginas web acostumbran a tener un cierto número de imágenes, que **permiten mejorar su apariencia**, o dotarla de una mayor información visual.

Existen una serie de **formatos de imagen** más recomendables que otros para ser introducidos en una página web.

Formatos de imagen

Las imágenes pueden ser de muchos formatos diferentes: **bmp, gif, jpg**, etc. Pero **no todos LOS formatos son adecuados para una web**, debido a que pueden ocupar mucha memoria o a que no son compatibles con algunos navegadores.

Los formatos **más utilizados son el GIF y el JPG**, que a pesar de ser imágenes de menor calidad que las imágenes BMP, son más recomendables debido a que ocupan menos memoria. Vamos a ver un poco más sobre estos formatos:

- **Formato GIF**:

Utilizan un máximo de 256 colores, y son recomendables para imágenes con grandes áreas de un mismo color o de tonos no continuos. Suelen utilizarse con gran frecuencia, ya que permiten contener transparencias y animación.

- **Formato JPG**:

Las imágenes **son de mayor calidad que las GIF**, al poder contener millones de colores, pero el tamaño de la imagen es mayor y tarda más en descargarse.

Podemos incluir imágenes en otros formatos a través de Dreamweaver, que podrán ser visualizadas en algunos navegadores. Este es el caso de las imágenes **BMP y PNG**.

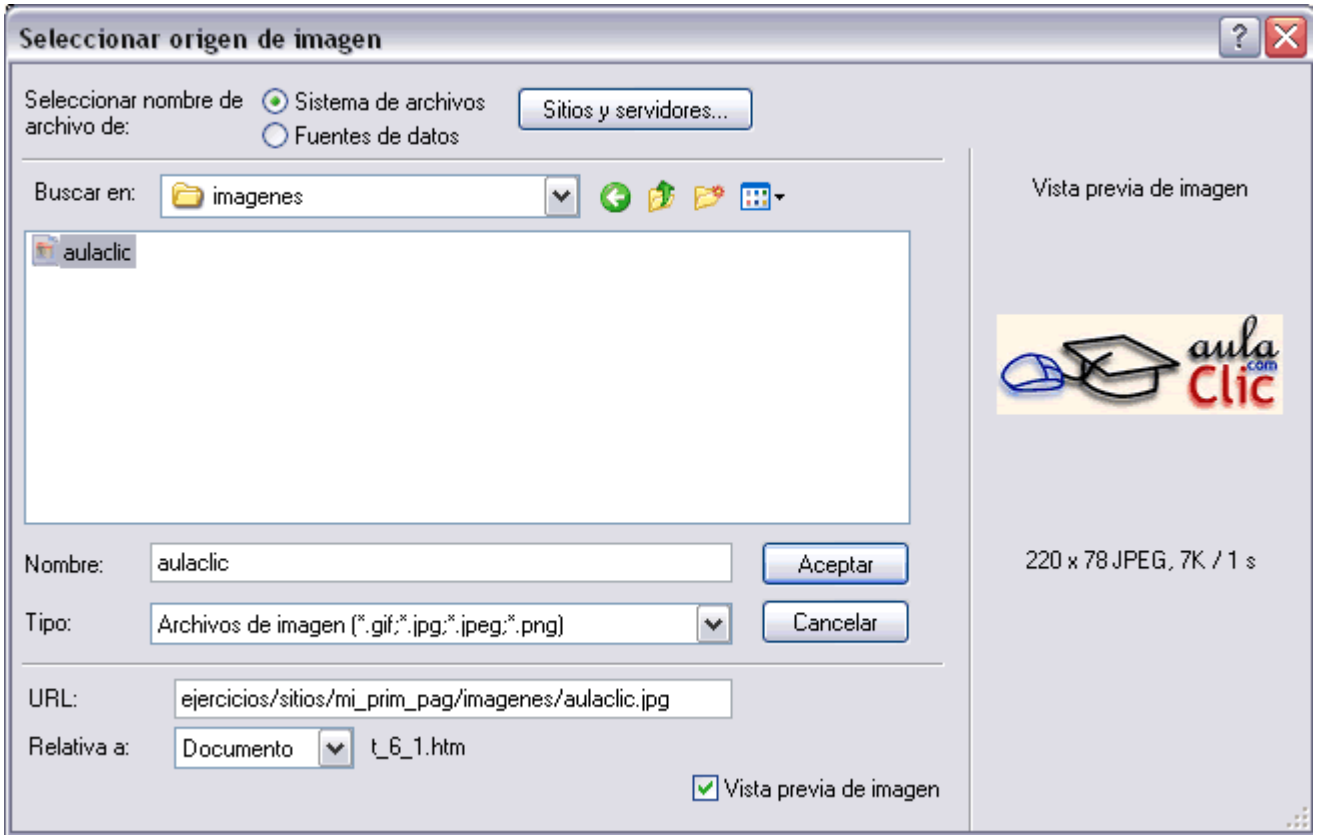
Si introducimos una imagen BMP en Dreamweaver, aparecerá un **cuadrado gris** en su lugar. La imagen solo se mostrará correctamente en el navegador.

Podemos **cambiar el formato de las imágenes** mediante la utilización de algún programa de tratamiento de imágenes, como pueden ser Fireworks, Photoshop, Corel Draw, etc.

Dependiendo del programa utilizado existirá una mayor o menor cantidad de opciones a la hora de modificar las imágenes. Para realizar modificaciones sencillas, como la de recortar las imágenes y cambiar los colores, podemos utilizar incluso el programa Paint de Windows.

Insertar una imagen

Para insertar una imagen hay que dirigirse al menú **Insertar**, a la opción **Imagen**. Después de esto, ya es posible seleccionar una imagen a través de la nueva ventana.



Si por algún motivo se desea insertar un BMP, este no aparecerá a no ser que en Tipo se seleccione Todos los archivos.

En **Relativa a** es posible especificar si la imagen será relativa al documento o a la carpeta raíz del sitio. Es preferible que sea relativa al Documento, ya que si se mueve todo el sitio a una ubicación diferente, la imagen puede no verse al estar siendo buscada en la ubicación anterior.

Lo mismo ocurre cuando se selecciona un documento para crear un vínculo.

La ruta en la que se encuentra la imagen aparecerá representada de una u otra forma en el campo URL de la ventana y en el campo Origen del inspector de propiedades, dependiendo de si ha sido insertada como relativa a la carpeta raíz del sitio o relativa al documento.

Por ejemplo, si dentro de la carpeta raíz del sitio (la carpeta del sitio) se encuentran la carpeta imágenes y el documento en el que deseamos insertar la imagen. Dicha imagen, llamada aulaclic.jpg, se encuentra dentro de la carpeta imagenes.

En el caso de insertar la imagen como **relativa al Documento** la ruta sería:

imagenes/aulaclic.jpg

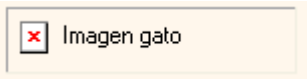
Mientras que en el caso de ser insertada como **relativa a la Raíz** del sitio la ruta sería:

/imagenes/aulaclic.jpg

Ocurre lo mismo que cuando se crea un hipervínculo a un documento relativo al documento o a la carpeta raíz del sitio.

Si se inserta un BMP en un documento, este no aparece correctamente en Dreamweaver, aunque sí en el navegador. En Dreamweaver aparecerá de la siguiente forma:

Esa misma imagen es la que aparece en Dreamweaver **cuando no se encuentra una imagen** que había sido insertada. Esto puede ocurrir si se ha modificado el nombre de la imagen, o si se ha movido de directorio, desde fuera de Dreamweaver. En ese caso, la imagen que aparecerá en el navegador será similar a esta:

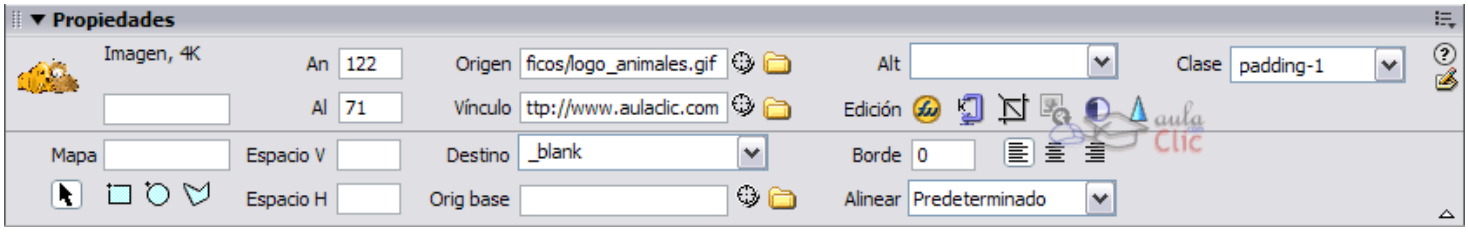


Aparece un recuadro blanco con una X roja, junto con el nombre de la imagen o el contenido del campo Alt del inspector de propiedades, que explicaremos a continuación.

Práctica1

Propiedades de una imagen

Cuando seleccionamos una imagen **el Inspector de propiedades** muestra esta apariencia:



Destino

Desde aquí podrás acceder a **distintas propiedades**:

Desde el campo **Alt** podremos asignarle una **ayuda contextual a la imagen**, esta se mostrará cuando coloques el ratón sobre ella, y es muy útil de cara a hacer páginas accesibles ya que el texto que se escribe será leído por los programas lectores para invidentes. También es muy útil, como ya hemos visto, si la imagen por alguna razón no puede mostrarse.

En **Clase** podrás asignarle un estilo que hayamos creado anteriormente, así podremos darle alineación, bordes e incluso tamaño con sólo un clic.

Si le damos un valor al campo **Vínculo** convertiremos la imagen en un link a otra página. Para enlaces externos debe empezar siempre por HTTP:// y si deseamos crear un vínculo a un enlace electrónico deberá empezar por mailto:

En caso de que le hayamos asignado un vínculo podremos decidir en qué ventana queremos que se abra seleccionando un valor en el campo **Destino**.

Podemos asignarle un **tamaño de borde** desde el campo **Borde.**

Y podemos seleccionar su **alineación con respecto al texto** desde el campo **Alinear**.

Por último las opciones **Espacio V** y **Espacio H** te serán muy útiles para separar la imagen del texto y así no queden demasiado pegadas a él. Estos campos indican el espacio vertical y horizontal respectivamente entre la imagen y el texto.

Cambiar el tamaño de una imagen

Dentro de Dreamweaver se puede modificarse el tamaño de las imágenes. Dicho cambio de tamaño no se aplica directamente sobre el archivo de imagen, sino que lo que **varía es la visualización de la imagen dentro de la página**.

Es muy probable que la imagen resultante no sea de buena calidad, en comparación de cómo podría quedar modificándola desde un editor externo, como Photoshop.

Por ejemplo, vamos a ver lo que ocurre si insertamos una imagen que representa el icono de Dreamweaver y modificamos su tamaño de varias formas diferentes

Imagen original **Imagen con tamaño modificado**

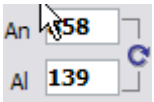
Puede apreciarse claramente que los resultados no son muy satisfactorios, pero en ocasiones puede resultar útil modificar el tamaño de algunas imágenes aunque esto implique perder calidad.

Existen dos formas de modificar el tamaño.

Una de ellas es, una vez seleccionada la imagen, **arrastrar con el puntero alguno de los recuadros negros** que aparecen alrededor de la imagen

La otra es a través de **inspector de propiedades**, cambiando los campos **An (anchura) o Al (altura).** Estos campos aparecerán en el inspector cuando esté seleccionada alguna imagen.

Si estos campos no contienen el tamaño original de la imagen, el valor aparecerá resaltado en negrita y aparecerá a la derecha una **flecha circular que permite volver al tamaño original** haciendo clic sobre ella.

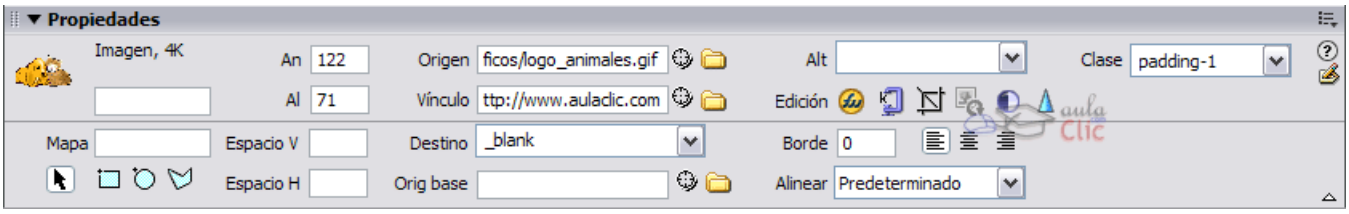


Pueden crearse vínculos y comportamientos sobre partes de una imagen, sin la necesidad de que sea sobre toda ella. A esto se le conoce como mapa de imagen.

Mapas de imagen

Los mapas de imagen son **partes de una imagen** que pueden ser utilizadas para asignarle algún tipo de comportamiento.

Para crear un mapa de imagen es necesario **seleccionar previamente la imagen** en la que se desea crear el mapa, y abrir el inspector de propiedades de dicha imagen.

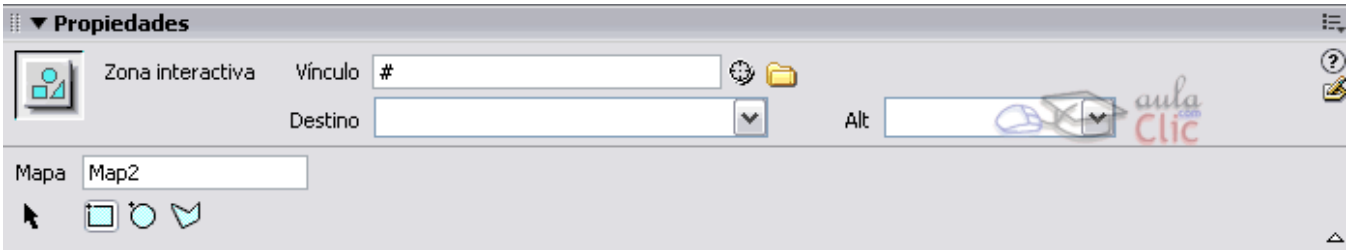


Estando seleccionada la imagen, ya es posible crear un mapa a través de los **botones del inspector de propiedades** que tienen el siguiente aspecto: . Si no aparecen hay que desplegar el panel Propiedades para verlo completo.

Los tres últimos botones son los que se utilizan para crear los mapas. Dichos mapas pueden tener **forma rectangular, circular, o libre**, dependiendo del botón pulsado.

Al pulsar alguno de estos tres botones, cambia la apariencia del puntero al situarlo sobre la imagen. Entonces ya es posible **dibujar el mapa sobre la imagen**, pulsando sobre los lugares donde se desea que comience y finalice el mapa, así como sobre el resto de lugares (en orden) que se desea que recorra el mapa en el caso de forma libre.

Al estar seleccionado un mapa el inspector de propiedades cambia. Permite asignar un vínculo y un texto alternativo a ese mapa.

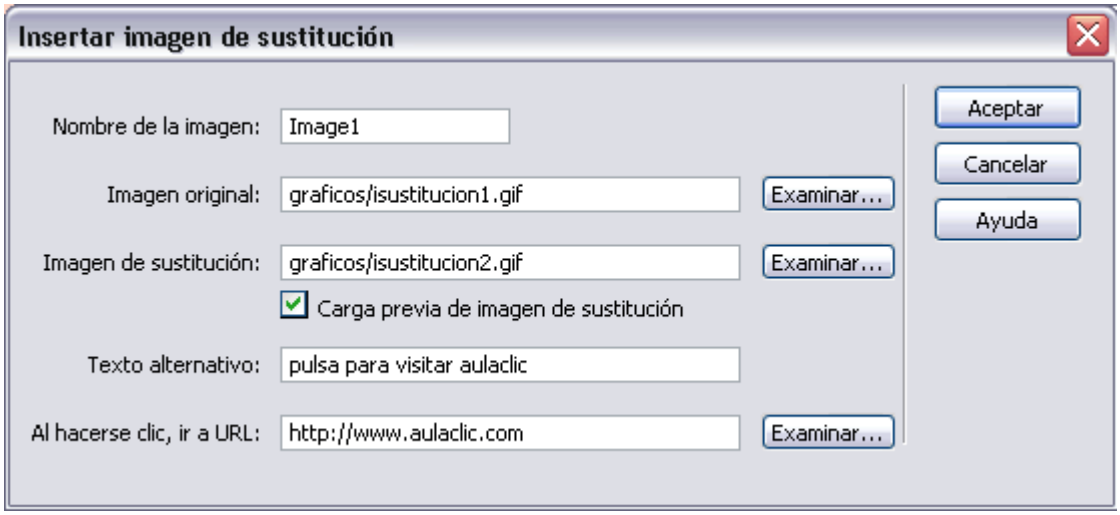


El primero de los botones, el de **la flecha, debe pulsarse al finalizar la creación de un mapa**, para que el puntero recupere su forma original al situarse sobre una imagen. De este modo, es posible mover los puntos del mapa, en el caso de que no hayan sido creados en los sitios deseados, para ajustarlos mejor a la imagen.

Imagen de sustitucióno Rollover.

Un rollover es una **imagen que cambia por otra cuando el puntero se sitúa sobre ella**. Este tipo de imagen suele utilizarse en los menús o en los botones para desplazarnos a través de distintas páginas.

Para **insertar un rollover** hay que dirigirse al menú **Insertar**, **Objetos de Imagen**, a la opción **Imagen de sustitución**. En la nueva ventana hay que especificar la imagen original y la de sustitución



Es preferible que la opción **Carga previa de imagen de sustitución esté activa**. Si se activa, la imagen de sustitución se carga cuando se carga la página, de este modo se evitan las demoras debidas a la descarga de la imagen cuando llega el momento de que aparezca.

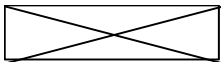
El **Texto alternativo** es el texto que aparece al situar el puntero sobre una imagen, o el que aparecerá en lugar de la imagen en el caso de que por algún motivo ésta no pueda ser mostrada en el navegador.

El texto alternativo puede asignarse a todas las imágenes, no sólo a los rollovers. Puede hacerse a través del campo Alt del inspector de propiedades de la imagen seleccionada.

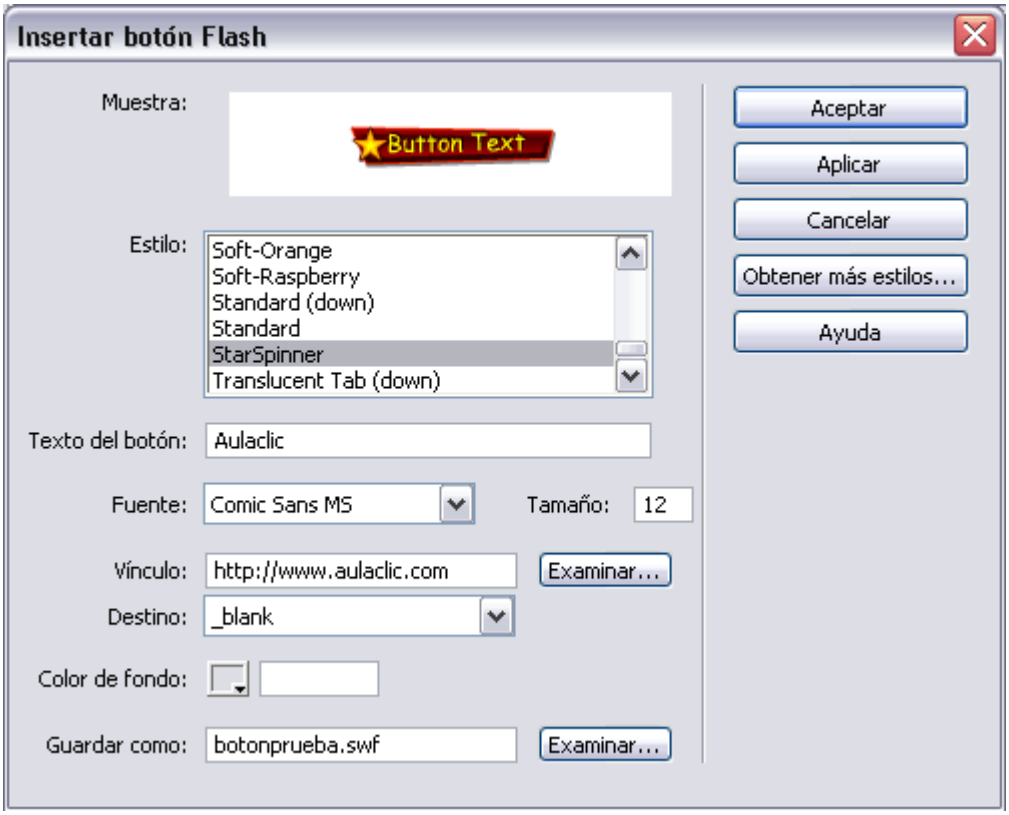
Práctica2

Botones Flash

Existen otra serie de imágenes especiales, similares a los rollovers, que suelen utilizarse para crear menús, como pueden ser los botones Flash.



Para insertar un botón Flash hay que dirigirse al menú **Insertar, Media**, a la opción **Botón Flash**, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



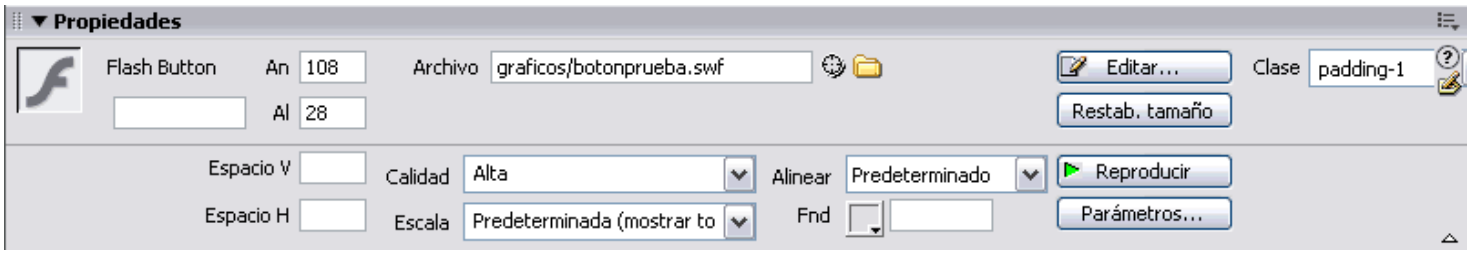
A través de **Estilo**: puede seleccionarse uno de los distintos formatos de botón que se ofrecen.

En esta misma ventana hay que especificar también el **Texto que mostrará el botón** (Texto del botón:), así como el **nombre con el que será guardado** (Guardar como:) y el vínculo asociado (Vinculo: y Destino:).

Es preferible **guardar los botones Flash en el mismo directorio que los documentos HTML**, en lugar de la carpeta destinada a almacenar imágenes, ya que de no ser así es posible que al intentar asignar un vínculo dentro del propio sitio, Dreamweaver no permita guardar el botón con ese vínculo en una ubicación diferente de la de dicho documento.

Recuerda que los botones deben guardarse con la extensión SWF.

A través del inspector de propiedades del botón Flash es posible editar de nuevo sus atributos:



Puede volver a abrirse el cuadro de diálogo anterior pulsando sobre el botón Editar, y a través del botón **Reproducir** es posible probar el funcionamiento del botón Flash desde Dreamweaver, sin la necesidad de tener que abrir la página con algún navegador.

Después de haber probado el funcionamiento del botón Flash, debe pulsarse de nuevo sobre el botón Reproducir (que habrá cambiado por el botón Detener)

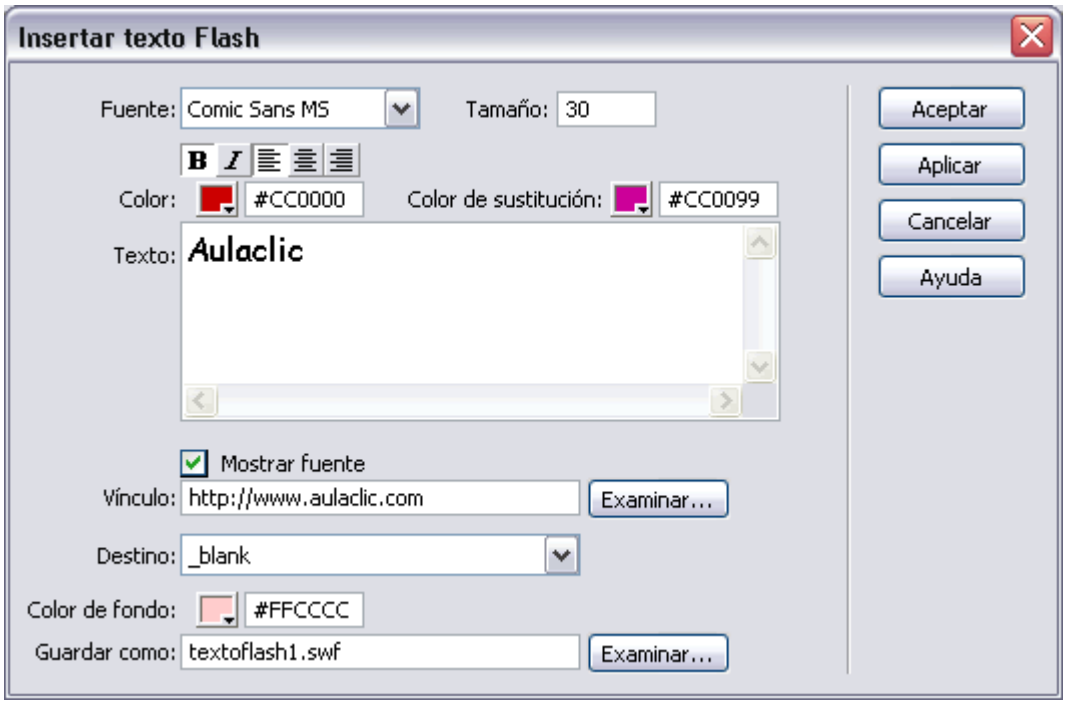
Práctica3

Texto Flash

El texto Flash es **similar a un rollover**, pero en lugar de intercambiar imágenes **intercambia el color del texto.**

Para insertar texto Flash hay que dirigirse al menú **Insertar, Media**, a la opción **Texto Flash**.

En la nueva ventana, además del **texto, el vínculo y el nombre** con el que será guardado el texto, hay que **especificar el color original y el de sustitución**.



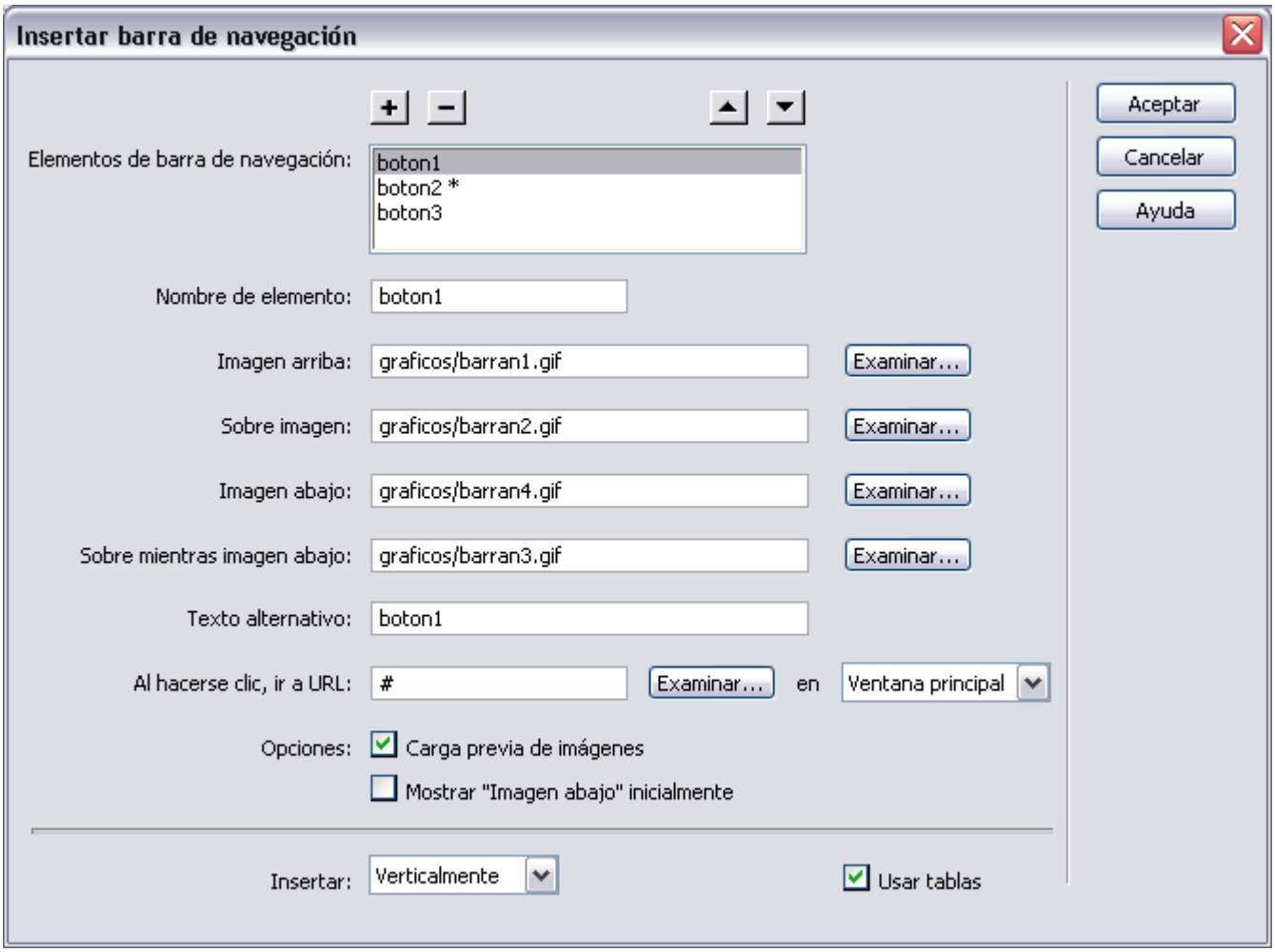
El inspector de propiedades del texto Flash es igual que el de un botón Flash.

Barra de navegación

Una barra de navegación es un conjunto de imágenes que se utilizan como **opciones de menú para navegar** dentro de una web. **Un página web solo puede contener una única barra de navegación**.

Para insertar una barra de navegación hay que dirigirse al menú **Insertar**, **Objetos de imagen** , a la opción **Barra de navegación**.

En la nueva ventana pueden especificarse cuatro imágenes diferentes para cada uno de los botones, el vínculo para cada uno de ellos, etc.



A través de los botones superiores de la ventana es posible crear y eliminar botones de la barra de navegación, así como reordenarlos. Con + se crea un botón nuevo, con − se elimina el botón seleccionado, y con ▲ ▼ se puede modificar la posición del botón seleccionado.

En **Imagen Arriba** pones la imagen que quieres mostrar inicialmente (cuando todavía no se ha hecho clic).

En **Sobre imagen**, pones la imagen que quieres mostrar cuando el usuario mueva el puntero sobre el botón y éste estaba mostrando la imagen asignada en Imagen Arriba.

En Imagen abajo, pones **la imagen que quieres mostrar después** de que el usuario haya hecho clic en la imagen.

En **Sobre mientras imagen abajo**, ponemos la imagen que queremos mostrar cuando el usuario mueva el puntero sobre sobre el botón y éste estaba mostrando la imagen asignada en Imagen Abajo.

De esta forma, si asignamos imágenes distintas puedes saber cuál es el último botón que ha sido pulsado (el que tiene Imagen Abajo).

Este es un ejemplo de barra de navegación. Para su creación se han utilizado las mismas imágenes para todos los botones, en el botón del medio aparece inicialmente una imagen diferente de la de los otros dos. Esto se debe a que la opción Mostrar "Imagen abajo" inicialmente estaba activa para este botón.

El que existan cuatro imágenes diferentes sirve para identificar cual de los vínculos está activo, cosa que con un simple rollover no puede hacerse.

A través de la opción Insertar es posible especificar si los botones de la barra de navegación van a aparecer de **forma horizontal o vertical dentro de la página**.

Práctica1

Practica las operaciones que hay que realizar para insertar una imagen.

1 Dentro de ejerciciosdream, en la carpeta cocina, abre con Dreamweaver el documento menu.htm

2 Haz clic sobre el menú Insertar.

3 Elige la opción Imagen.

4 Selecciona la imagen logotipo.gif, que se encuentra dentro de la carpeta imagenes.

5 En Relativa a: selecciona la opción Documento.

6 Haz clic sobre el botón Aceptar.

7 Pulsa fuera de la imagen para que deje de estar seleccionada y se apliquen todos los cambios.

8 Pulsa F12 para ver el resultado en tu navegador.

9 Cierra la ventana del navegador.

10 Haz clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas.

VOLVER

Práctica2

Practica las operaciones que hay que realizar para crear botones Flash.

1 En ejerciciosdream en la carpeta cocina, abrimos el archivo menu.htm.

2 Insertamos dos líneas en blanco bajo la imagen y sitúa el cursor al final.

3 Hacemos clic sobre el menú Insertar.

4 Eligimos la opción Objetos de Imagen.

5 Eligimos la opción Imagen de sustitución. Se abrirá una nueva ventana.

6 En Nombre de imagen escribimos Correo.

7 En Imagen original pulsamos el botón Examinar y seleccionamos la imagen email1.gif que se encuentra dentro de la carpeta imagenes.

8 En Imagen de sustitución pulsamos el botón Examinar y selecciona la imagen email2.gif que se encuentra también dentro de la carpeta imagenes.

9 Activamos la casilla Carga previa de imagen de sustitución.

10 En Texto alternativo escribimos e-mail.

11 En Al hacerse clic, ir al URL escribimos mailto:cocineros@aulaclic.com.

12 Clic sobre el botón Aceptar.

13 Pulsamos F12 para ver el resultado en tu navegador.

14 Cerramos la ventana del navegador.

15 Hacemos clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas.

VOLVER

Práctica3

Practica las operaciones que hay que realizar para crear botones Flash

1 En ejerciciosdream en la carpeta cocina, abrimos el archivo menu .htm.

2 Insertamos dos líneas en blanco bajo la imagen y sitúamos el cursor antes de la imagen de sustitución.

3 Hacemos clic sobre el menú Insertar.

4 Eligimos la opción Media.

5 Eligimos la opción Botón Flash. Se abrirá una nueva ventana.

6 En Estilo: seleccionamos Beveled Rect-Green. En Muestra: aparecerá el botón Button Text.

Si en Estilo: no aparece el botón Beveled Rect-Green, seleccionaremos otro cuyos colores sean similares a los del botón anterior.

7 En Texto del botón: escribimos: Quiénes somos.

8 En Fuente: seleccionamos Verdana.

9 En Tamaño: escribimos 12.

10 En Vínculo: escribimos: quienes.htm.

11 En Guardar como, escribimos: bt_quienes.swf.

12 Hacemos clic sobre el botón Aceptar.

13 Insertamos un nuevo botón debajo del que acabamos de crear, repitiendo los mismos pasos, pero con las siguientes diferencias:

En Texto del botón: escribimos Plato Semana .

En Vínculo: escribimos platosemana.htm.

En Guardar como: escribimos bt_plato.swf.

14 Hacemos lo mismo con un tercer botón con las siguientes diferencias:

En Texto del botón: escribimos Postre Semana.

En Vínculo: escribimos postresemana.htm.

En Guardar como: escribimos bt_postres.swf.

15 Y finalmente un cuarto botón con las siguientes características:

En Texto del botón: escribimos Tu Receta.

En Vínculo: escribimos tureceta.htm.

En Guardar como: escribimos bt_receta.swf.

16 Pulsamos F12 para ver el resultado en el navegador.

17 Cerramos la ventana del navegador.

18 Hacemos clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas.

VOLVER