

LA IMAGEN

OBJETIVOS

- Aprender a insertar imágenes,
- Conocer sus propiedades,
- Aprender a crear vínculos en una imagen,
- Crear imágenes de sustitución.

INSERTAR UNA IMAGEN

Se puede insertar una imagen desde:

1. Menú /insertar/imagen

🕘 Macromedia Dre	amweaver 8 - [E:\dream	weaver\curso_	2010\imgenes\imagenes.htm
Archivo Edición Ver	Insertar Modificar Texto	Comandos Sitio	Ventana Ayuda
Común 🔻	Etiqueta Imagen	Ctrl+E Ctrl+Alt+I	• 🛅 🔒 🕒 🖺 • 💷
imagenes.html*	Objetos de imagen Media Tabla Objetos de tabla Objetos de diseño	Ctrl+Alt+T	₩, %, %, ©,
Módulo 7	Formulario	•	
contenidos Insertar i	Hipervínculo Vínculo de correo electrónio Anclaje con nombre Fecha	co Ctrl+Alt+A	

Figura 1



Seleccionar origen de imagen	? 🛛
Seleccionar nombre de archivo de: Sistema de archivos Fuentes de datos 	
Buscar en: 🛅 imagenes 🔽 🔇 🏂 📂 🖽 🗸	Vista previa de imagen
almanzor1.jpg almanzor2.jpg almanzor.jpg	
Nombre: almanzor1.jpg Aceptar	500 x 329 JPEG, 29K / 5 s
Tipo: Archivos de imagen (*.gif;*.jpg;*.jpeg;*.png) Cancelar	
URL:/imagenes/almanzor1.jpg Relativa a: Documento v imagenes.html Cambiar vínculo relativo a en la definición del sitio.	
☑ Vista previa de imagen	

Seleccionamos la imagen que se quiere insertar:

Figura 2

Pulsamos en el botón aceptar y aparece la pantalla de atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen.

Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen	
Texto alternativo: Descripción larga: Si no desea introducir esta información al insertar objetos, <u>cambie</u> <u>las preferencias de Accesibilidad.</u>	Aceptar Cancelar Ayuda





En el texto alternativo (en el código html aparecerá entre etiquetas alt=" texto alternativo") completaremos una descripción corta de la imagen y en la descripción larga (con la etiqueta longdesc= "descripción larga ") una descripción más detallada de la imagen.

El atributo *longdesc* es una atributo invisible para personas que no utilicen lectores de pantalla. Puede escribirse directamente entre las comillas o hacer referencia a un documento que contenga la información con extensión html.

Utilizamos el atributo *alt* por tres motivos:

- a) Dota de texto a la imagen para hacerlas visibles al buscador y de esta manera poder ser recopilada la información.
- b) Muestra una descripción de la imagen mientras la misma se carga en el navegador para navegar mas rápido en conexiones muy lentas.
- c) Hacen posible la lectura de las imágenes por parte de colectivos discapacitados privados de visión mediante los lectores de contenidos Web



Pulsamos en el botón aceptar y vemos la imagen insertada en la página.



Figura 4

2. Desde la barra común/imagen



Figura 5



Una vez pulsado el botón Imagen, aparecen las mismas pantallas que se han descrito para la opción anterior.

Si pulsamos en el botón código del editor vemos que el código html básico para insertar una imagen es:

Donde se puede ver el nombre de la imagen (**src="almanzor1.jpg"**), el ancho y el alto de la imagen y el atributo alt.

Por último mencionar, que los formatos de imágenes más comunes son; **GIF JPG y PNG**. Existen opiniones diferentes sobre qué formato utilizar en cada caso . Lo que se debe que buscar en última instancia es un punto medio entre calidad y tamaño de archivo.

PROPIEDADES

Para ver las caracterísiticas de la imagen hacemos un click con el ratón en la imagen para seleccionarla y observamos el inspector de propiedades:

Proniedades					E
Imagen, 29k	A <u>n</u> 500	Origen almanzor1.jpg	•	Alt_ Clase Ninguno	0
	AĮ 329	Vínculo	9 🗀	Edición 🥝 🗐 📩 🍕 🌔 🛕	٣
Mapa	Espacio V 5	Destino	~	Borde 0 E E E	
300 🔊	Espacio <u>H</u> 5	Orig base	۵ 🖓	Alinear Predeterminado 🔽	۵
E Resultados					

Figura 6

Comenzamos con el identificador de la imagen. Se reconoce con el atributo *id* dentro de la etiqueta y sirve para reconocer esa imagen en el caso de que se quiera dar una orden relativa a la misma. En nuestro ejemplo, como se ha completado el cuadro de texto con el nombre Almanzor, el identificador que aparecerá dentro de la etiqueta será id="Almanzor".



Figura 7

El resto de características de la imagen las podemos ver en la siguiente figura:

🗄 🔻 Pr	opiedades							
	Imagen, 29K	An 500	Origen almanzor1.jpg	۵ 🕲	Alt	~	<u> Clase</u> linkexterno	~
	Almanzor	AĮ 329	Vínc <u>u</u> lo	0 🗅	Edición 🙆 🗐 🔀 🛙	δ 🕦 🛕		

Figura 8

Así observamos que la imagen pesa 29 K (kilobytes), que tiene un ancho de 500 pixeles y una altura de 329 pixeles.

Si se quisiera cambiar el tamaño de la imagen basta con sustituir los pixeles del ancho y largo de la imagen. En este caso aparece una flecha en espiral que nos indica que hemos retocado la imagen y pulsando sobre la misma la imagen volvería a su tamaño original.

An 300	7	С
Al 200		Vi

Figura 9

En Origen vemos el nombre y el formato de la imagen. En nuestro caso almanzor1.jpg

Si se quiere cambiar la imagen podemos elegir otra, desde los botones de circunferencia y carpeta situados junto al cuadro de texto de Origen.



Figura 10

Podemos colocar el atributo alt, completando el cuadro de texto que aparece al lado de Alt .

Alt	~

Figura 11

También se puede editar y optimizar la imagen con el editor de imágenes FireWorks . Se puede recortar la imagen, darle brillo y contraste y perfilarla.

	Edición 🙆	口 🖸	30		Δ
--	-----------	-----	----	--	---

Figura 12

Se puede cambiar las propiedades de una imagen, en caso de que esté definido algún estilo en la hoja de estilos que defina el sitio Web, desplegando el menú clase.



Figura 13

Se puede dar un espacio vertical y un espacio horizontal si se completan los cuadros de texto destinados para ello . De esa manera la imagen dejará un espacio a ambos lados de la misma.



Figura 14

Completando el cuadro de texto Borde, podemos colocar un borde a la imagen.



Figura 15

En la imagen que vemos a continuación podemos ver una imagen con un de borde de 15.







Se puede centrar y alinera la imagen a la derecha o a la izquierda ,desde los botones del inspector de propiedades.



Figura 17

Por último se puede alinear la imagen respecto al texto con las opciones que muestra la siguiente figura:





En la siguiente figura vemos como quedaría la alineación de la imagen a la izquierda respecto al texto.



El **Pico Almanzor**, cuyo verdadero nombre es **Pi**. **Almanzor**, es la punta más alta de las que coror Gredos, y por lo tanto la más alta de dicha Sien Situado en la provincia de Ávila (España), el pico entre Zapardiel de la Ribera y Candeleda, muy pr Cáceres. Tiene 2592 m de altura y también es, p pico más alto del <u>Sistema Central</u>.

Es un pico muy poco erosionado, de orogenia formación granítica. Su ascensión es sólo reo montañeros con algo de experiencia. La vía nom se efectúa por la Laguna Grande de Gredos y e Elola, la Hoya Antón y las portillas Bermeja y del última trepada entra dentro del segundo grado UIAA. Hay otra vía de acceso menos utilizada, p

población de <mark>El Raso</mark> se asciende por una pista forestal hasta el Hornillo, continuando a pie por la Peña de Chilla hasta c primera ruta en la portilla Bermeja. Aunque en verano no hace falta ningún tipo de material para realizarla, en invierno y cor se recomienda el uso de cuerda.





ENLACE DE UNA IMAGEN

Vínculos

Se puede vincular las imágenes a otra imagen o a otro archivo de cualquier extensión como pdf, html... etc.

Para hacer un vínculo a una imagen se debe ir al inspector de propiedades. Una vez aquí podemos pulsar en la carpeta que situada al lado del cuadro de texto de vínculo donde nos da la opción de elegir con qué imagen o archivo queremos vincular. Desde el botón circunferencia que aparece también al lado del cuadro de texto, podemos señalar el archivo con el que queremos vincular.

Origen	almanzor1.jpg	•
Vínculo	almanzor2.jpg	9 🗅

Figura 20

Otra posibilidad que nos ofrece el editor es la completar el cuadro de texto de Orig base



Figura 21

De esta manera se añade el atributo *LOWSRC* a la etiqueta para ofrecer la posibilidad al diseñador de especificar una segunda imagen, junto con la indicada con SRC, que sirva de previsualización de la imagen final. Esta previsualización suele ser la misma imagen pero con peor calidad. De esta forma cargará mucho antes y el usuario podrá hacerse una idea de cómo será la imagen completa antes de que esta llegue

LOWSRC no ha sido aceptado por el estándar HTML 4.0.





Mapas

Hay dos opciones para añadir mapas a una imagen:

1. Desde el inspector de propiedades

Мара	alm	anzo	r1
•		Ö	\heartsuit

Figura 22

Al completar el cuadro de texto de Mapa, añado el atributo *usemap* a la etiqueta para indicar qué imagen es la que llevará el mapa. En nuestro caso almanzor1

Utilizo por ejemplo la zona interactiva rectangular, como se puede ver en la imagen que se muestra a continuación.



Figura 23



Si me sitúo en la zona interactiva, aparece en el inspector de propiedades las opciones para completar la imagen que se vinculará a esa zona activa del mapa.

🛛 🔻 Propiedades	
Zona interactiva	Vínculo # 🖓 🗀 Destino Alt 🔍
Mapa almanzor1	



Una vez completadas y al publicar la página veremos que si pulsamos en la zona activa rectangular podemos acceder a la imagen o archivo con el que se ha creado el vínculo.

 Desde la barra de insertar común / desplegar el botón imagen/ dibujar zona interactiva rectangular, oval y poligonal , como veíamos en la figura 5.

Inserción de un marcador de posición de imagen

Lo podemos insertar desde

- La barra de inserción común/ botón de marcador de posición de imagen (Figura 5)
- También desde Menú /insertar/objetos de imagen/marcador de posición de imagen , como podemos ver en la figura 25





Figura 25

Un marcador de posición de imagen es un gráfico que se utiliza hasta que el gráfico definitivo esté listo para su incorporación a la página Web. Un marcador de posición de imagen puede resultar útil al crear el diseño de página, pues permite colocar una imagen en una página antes de crear la imagen.

Se completan los campos del cuadro de dialogo que nos aparece:

Marcador de posición de imagen	
Nombre:Ancho: 32 Alto: 32	Aceptar
Color:	Cancelar
Texto alternativo:	Ayuda

Figura 26



En la vista diseño de nuestra página, se vería de la siguiente manera:





Destacar que en el código html de un marcador de posición de imagen, no aparece el atributo src y que al publicar la página, no se vería ni el nombre ni el tamaño que vemos en nuestra vista diseño de página.

Barra de navegación

Una barra de navegación se compone de una imagen o un conjunto de imágenes cuya visualización cambia según las acciones que realice el usuario, y proporcionan una forma fácil de desplazarse por las páginas y los archivos de un sitio.

Se inserta desde:

- La barra de inserción común/ barra de navegación (Figura 5)
- También desde Menú /insertar/objetos de imagen/barra de navegación





Una vez elegida la opción de barra de navegación aparecerá el siguiente cuadro de diálogo

Este cuadro de diálogo sirve para asignar nombres a los elementos de la barra de navegación y seleccionar imágenes para dichos elementos.

Insertar barra de navegación		X
Elementos de barra de navegación:	+ - • •	Aceptar Cancelar Ayuda
Nombre de elemento:	Inicio	
Imagen arriba:		Examinar
Sobre imagen:		Examinar
Imagen abajo:		Examinar
Sobre mientras imagen abajo:		Examinar
Texto alternativo:		
Al hacerse clic, ir a URL:	Examinar en	Ventana principal 🐱
Opciones:	🗹 Carga previa de imágenes	
	Mostrar "Imagen abajo" inicialmente	
Insertar:	Horizontalmente	Utilizar tablas



Html de Fireworks

A esta opción se puede acceder desde:

- La barra de inserción común/ Html de Fireworks (Figura 5)
- También desde Menú /insertar/objetos de imagen/ Html de Fireworks



Podemos incluir codigo html generado con Fireworks para Dreamweaver completando el cuadro de diálogo que se muestra a continuación:

Insertar HTML de Fireworks				
Archivo HTML de Fireworks: Opciones:	Examinar	Aceptar Cancelar Ayuda		



IMAGEN DE SUSTITUCIÓN

Se puede generar una imagen de sustitución desde las siguientes opciones:

- La barra de inserción común/ imagen de sustitución (Figura 5)
- También desde Menú /insertar/objetos de imagen/ imagen de sustitución



Se deberá completar el cuadro de diálogo que se muestar a continuación:

Insertar imagen de sustitución 🛛 🕅					
Nombre de la imagen: Imagen original: Imagen de sustitución:	Image4 Examinar Examinar ✓ Carga previa de imagen de sustitución	Aceptar Cancelar Ayuda			
Texto alternativo:					
Al hacerse clic, ir a URL:	Examinar				

Figura 30

Imagen original: imagen que aparece en primer lugar.

I magen de sustitución: imagen que aparecerá al pasar el ratón sobre la imagen original.

Texto alternativo: para aportar información a los buscadores y lectores de pantalla.

URL: dirección a la que se accedera cuando se pulse sobre la imagen de sustitución.



TEST DE AUTOEVALUACIÓN

- 1. Señale la respuesta correcta:
 - A. Se utiliza el atributo Alt al incluir imágenes únicamente por motivos de accesibilidad de la página.
 - B. El atributo longdesc no es un atributo de accesibilidad de la etiqueta de imagen.
 - C. El atributo longdesc es una atributo invisible para personas que no utilicen lectores de pantalla.
- Señale si es verdadera o falsa la siguiente afirmación: No se puede cambiar el tamaño de la imagen una vez insertada en la página html
 - A. Verdadero
 - B. Falso
- 3. Señale la respuesta incorrecta:
 - A. Un marcador de posición de imagen puede resultar útil al crear el diseño de página, pues permite colocar una imagen en una página antes de crear la imagen.
 - B. Se puede insertar un marcador de posición de imagen desde el inspector de propiedades.
 - C. Al incluir un marcador de posición de imagen, en nuestro código la etiqueta no tendría el atributo src.



- Señale si es verdadera o falsa la siguiente afirmación: Se incluyen mapas en imágenes para completar la información de las mismas al poder vincular distintas partes de la imagen a otras imágenes o archivos.
 - A. Verdadero
 - B. Falso
- 5. Señale la respuesta que no es correcta:
 - A. Para ver la imagen de sustitución se debe pulsar en la imagen original.
 - B. Se puede acceder a una URL en una imagen de sustitución, pulsando sobre la imagen de sustitución.
 - C. Se puede insertar una imagen de sustitución desde Menú /insertar/objetos de imagen/ imagen de sustitución

Soluciones

1	2	3	4	5
С	В	В	A	А