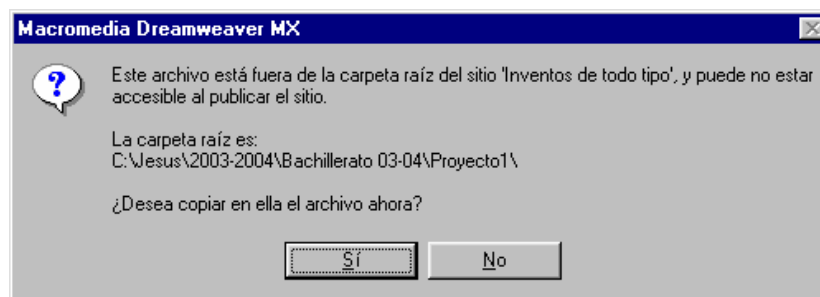


Sección 2. Trabajo con gráficos.

Descubre 2

1. CREAR UNA NUEVA PÁGINA EN EL SITIO. CONFIGURACIONES BÁSICAS.

- Abre Dreamweaver y en el panel *Sitio* selecciona el sitio que estás creando (comprueba que es el tuyo y no el de otro grupo).
- Crea un nuevo documento. Al entrar en el programa, verás que hay un documento en blanco, sin título y sin nombre de archivo. Ponle como título *Inventos de todo tipo – Inventos inútiles – Ilustraciones* y guárdalo con el nombre *ilustrac_inutil.htm* en la carpeta raíz del sitio, **indicativo del curso** *Proyecto1*.
- Haz una vista previa en el navegador y fíjate en la barra de título: este orienta al visitante de donde se encuentra.
- Selecciona *Modificar/Propiedades de la página*, y
 - Escoge como color de fondo #FFCCFF.
 - Selecciona como imagen de fondo la imagen *fondo2.gif* que se encuentra en la carpeta **Sec2** de **Material**. Acepta.




- Contesta sí a la pregunta sobre si quieres copiar la imagen a la carpeta raíz. Déjala "suelta" en la carpeta raíz y pincha en *Guardar*.
- Acepta para salir del cuadro de diálogo *Propiedades de página*.

2. INSERTAR GRÁFICOS EN LA PÁGINA. UBICACIÓN.

- Sitúa el cursor en la primera línea del documento y haz clic sobre el botón *Imagen* de la ficha *Común* de la barra *Insertar*.




En el cuadro de diálogo *Seleccionar origen de imagen* que se abre, busca la imagen *encabe1.gif* que se encuentra en la carpeta **Sec2** de **Material**. Fíjate en la vista previa y en la información de la imagen que te aparece a la derecha (392x60, es el ancho por alto de la imagen en píxeles). Acepta y asegúrate de que queda copia de la imagen en la carpeta raíz del sitio.

- Insertar desde el panel *Sitio*. Si el archivo de imagen que queremos insertar está colocado previamente en la carpeta raíz del sitio, puede insertarse simplemente arrastrándolo al lugar deseado del documento. Prueba arrastrando *encabe1.gif* debajo del encabezado que ya tienes, y bórralo después, dejando sólo el de arriba. Si no ves el archivo en el panel **Sitio**, pincha en el botón *Actualizar* .

Si en el sitio tienes demasiados archivos como para encontrar fácilmente la imagen que buscas, puedes usar el panel *Activos* (del mismo grupo de paneles **Sitio**) para ver sólo las imágenes, de forma parecida a como hicimos con los colores.



- c. Centra el encabezado. Selecciona la imagen *encabe1.gif* haciendo clic sobre ella, y en el Inspector de Propiedades pincha sobre el botón *Alinear al centro*  (ojo, que no es el mismo que el del menú desplegable *Alinear*).
- d. Guarda y haz una vista previa en el navegador.

3. OPERACIONES BÁSICAS SOBRE GRÁFICOS.

- a. Cambio del tamaño de la imagen. Pincha sobre la imagen que acabas de insertar y actuando sobre los *tiradores*, hazla un poco más grande. Fíjate en el ancho y el alto en el Inspector de Propiedades. Si quieres que se mantengan las proporciones, pulsa *Mayúsculas* mientras arrastras un tirador.


- b. Cambio del tamaño de la imagen desde el inspector. Con la imagen seleccionada, ajusta el tamaño de la imagen a una **Anchura** de 400 y una **Altura** de 62. Estos números están en negrita porque ha sido modificado el tamaño original.

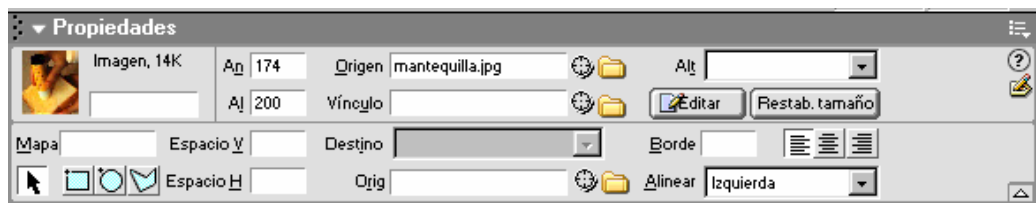


- c. Recupera el tamaño original de la imagen pinchando sobre *Restablecer tamaño* del Inspector de Propiedades.
- d. Incorpora un borde alrededor de la imagen. Selecciona la imagen, y en el cuadro de texto *Borde* del Inspector de Propiedades introduce el valor 1 para generar un borde de grosor 1 píxel.
- e. Asignación de etiquetas **<alt>** a un gráfico. Selecciona la imagen de encabezado, y en el cuadro de texto *Alt* del Inspector de propiedades introduce el texto *Inventos inútiles. Ilustraciones*. Este texto aparecerá en el navegador al pasar el ratón por encima de la imagen. Guarda y haz una vista previa en el navegador.

4. GRÁFICOS Y TEXTO.

- a. Inserta en tu documento de Dreamweaver el texto del documento *ilustr_inutil.doc* que se encuentra en la carpeta **Sec2** de **Material**. Crea un nuevo párrafo en *Ilustrac_inutil.htm* pulsando *Intro* a continuación de la imagen de encabezado, y luego copia en el nuevo párrafo desde Word el contenido del archivo *ilustr_inutil.doc*. Alinea a la izquierda y lee el texto.
- b. Inserta un salto de párrafo mediante *Intro* después del primer párrafo e inserta en la nueva línea la imagen *rascador.jpg* desde la carpeta **Sec2** de **Material** (recuerda cómo insertaste la imagen de encabezado).

- c. Selecciona la imagen y en el cuadro de texto *Alt* del Inspector de Propiedades  introduce el texto *Rascador coordinado*.
- d. Centra la imagen.
- e. Pon pie a la imagen. Crea un salto de línea (Mayúsculas+Intro) detrás de la imagen y escribe en él *Foto del Rascador Coordinado*. Observa que el pie está también centrado porque has introducido un salto de línea y por tanto forma parte del mismo párrafo que la imagen, que está centrado. Dale al texto del pie el siguiente formato: fuente *Verdana*, tamaño -2 y el color #660000.
- f. Sitúa el cursor al principio del tercer párrafo (que comienza por *Con la misma practicidad...*) e inserta la imagen *mantequilla.jpg* que se encuentra donde la última que insertaste. Observa que aparece delante del texto, con la primera línea que comienza en la base de la imagen.
- g. Selecciona el gráfico que acabas de insertar y elige *Izquierda* en el menú desplegable *Alinear* del Inspector de Propiedades. Observa que lo que estás haciendo es **alinear la imagen respecto del texto de su mismo párrafo o línea**.
- h. Ajustar el espacio entre la imagen y el texto. Selecciona la segunda imagen *mantequilla.jpg* y agrega 5 píxeles de espacio vertical y 10 de espacio horizontal.



- i. Guarda y haz una vista previa en el navegador.


5. INCORPORACIÓN DE ANIMACIONES FLASH.

- a. Coloca el cursor al final del penúltimo párrafo (acaba con *... que no nos gusten mucho y quitarles la suela.*) y crea un nuevo párrafo entre este párrafo y el último. Inserta en este nuevo párrafo la imagen *zapato.jpg*.
- b. Incorporar una animación. Sitúa el cursor a la derecha de la imagen *zapato.jpg* que acabas de insertar, y haz clic sobre el botón *Flash* de la ficha *Común* de la barra *Insertar*.

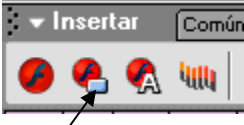


Siguiendo un procedimiento similar al de insertar una imagen, inserta el archivo *lluvia.swf* de animación flash que se encuentra en la carpeta **Sec2** de **Material**.

- c. Ajusta el tamaño de la animación. Con la imagen seleccionada y usando los tiradores, ajusta el tamaño de la animación hasta que el tamaño sea aproximadamente el mismo que el de la imagen *zapato.jpg*. Comprueba que las dos quedan alineadas horizontalmente (mantén las proporciones con *Mayúsculas*).
- d. Ver la animación. Con la animación seleccionada, pincha en *Reproducir* del Inspector de Propiedades. Visto el efecto, pincha en *Detener*.
- e. Guarda y haz una vista previa en el navegador.
- f. Selecciona la imagen *zapato.jpg* y en pon 5 píxeles.

- g. Coloca el cursor a la derecha de la animación y selecciona centrar  para que el párrafo (la imagen y la animación) queden centrados.
- h. Al texto del último párrafo *Zapatos Sin Suelas. No aptos para lluvia.*, dale el mismo formato que al pie de la foto del rascador coordinado, usando estilos HTML.

6. INCORPORACIÓN DE BOTONES FLASH.

- a. En el documento *ilustrac_inutil.htm* sitúa el cursor en un párrafo por debajo del texto que acabas de modificar.
- b. Selecciona la ficha **Media** de la barra **Insertar** y haz clic sobre el icono *Botón flash*. En el cuadro de diálogo *Insertar botón Flash* que se abre,
- 
- En la lista *Estilo*, selecciona *Glass-purple*.
 - En el cuadro de texto *Texto del botón*, escribe *Principal*.
 - En el menú *Fuente*, elige *Verdana*.
 - En el cuadro de texto *Tamaño*, escribe *12*.
 - Como color de fondo escoge *#FFCCFF*.
 - En el cuadro de texto *Guardar como*, escribe *principal-boton.swf*
 - Acepta.
- c. Guarda y haz una vista previa en el navegador. Pasa el cursor por encima del botón.
- d. En Dreamweaver, haz doble clic sobre el botón flash, y en el cuadro de diálogo elige las opciones a tu gusto.
- e. Guarda el documento y sal de Dreamweaver.

Has visto 2

1. FORMATOS DE GRÁFICOS.

Los formatos de gráficos más comunes y admitidos de manera más frecuente en la web, son GIF (Graphic Interchange Format) y JPEG (Joint Photographic Experts Group). Cuando en un programa de tratamiento de imágenes preparemos un gráfico para la web y tengamos que decidir entre guardarlo como GIF o como JPEG, siempre buscaremos la mejor calidad y el menor tamaño.

- **El formato GIF.** Como regla general, es recomendable utilizar GIF si el trabajo presenta zonas grandes de colores uniformes sin mezcla de colores. GIF funciona bien con texto, gráficos geométricos, imágenes con un número limitado de colores y dimensiones de imágenes muy pequeñas. Las imágenes GIF pueden guardarse como máximo, utilizando un modo de color de 8 bits, en el que sólo pueden representarse 256 colores. Los archivos GIF tienden a cargarse más rápidamente, tienen más opciones de optimización y admiten transparencia y animación.
- **El formato JPEG.** Para imágenes fotográficas o imágenes con mayor gama de tonalidades, es recomendable utilizar JPEG. Este formato gestiona muy bien la combinación de colores y es capaz de producir imágenes fotográficas de calidad elevada. JPEG guarda la imagen en modo de 24 bits, manteniendo todos los colores utilizando un sistema de compresión donde se pierden todos los datos que sobran.

2. TAMAÑO DE UNA IMAGEN.

- **Dimensiones de una imagen.** El tamaño de una imagen lo expresaremos en píxeles (el píxel es cada uno de los puntos o elementos de la figura). Así, una imagen de 300x200 es una imagen de 300 píxeles de anchura y 200 de altura.
- **Cambio de tamaño de la imagen.** Los cambios de tamaño dentro de Dreamweaver no afectan al tamaño del archivo. Para conseguir un archivo más pequeño reduciendo el tamaño de un gráfico, habría que utilizar un programa de edición de imágenes.

3. TEXTO Y GRÁFICOS.

- **Desplegable *Alinear* del Inspector de Propiedades.** Cuando seleccionamos un gráfico, en el Inspector de Propiedades aparece el desplegable *Alinear*.
 - o Rodear la imagen con texto. Las opciones que aparecen en el desplegable son opciones de alineación de la **imagen respecto del texto** de su misma línea o párrafo. Sólo dos de las opciones (*Izquierda* y *Derecha*) alinean todo el texto. El resto de opciones sólo sirven para ubicar una línea de texto sencilla al lado de un gráfico. Son más útiles al alinear varias imágenes.
 - o De manera similar a como se alinea texto con imagen, pueden alinearse imágenes entre sí o varias imágenes con texto. Alineamos la imagen que seleccionamos respecto del párrafo.
- **Espaciado horizontal y vertical.** Sirve para separar la imagen del texto. Cuando se utiliza esta opción, el espaciado se añade a los dos lados.

4. INTRODUCIR OBJETOS FLASH.

En Dreamweaver podemos crear texto flash como vimos en la primera sección del tema, y también botones flash. Aparte de esto, podemos incluir en nuestros documentos animaciones creadas con otros programas.

- **Animaciones Flash.** No podemos crearlas con Dreamweaver, pero es fácil insertarlas siempre y cuando tengamos ya la animación. En el Inspector de Propiedades tenemos dos opciones para las animaciones flash: *Bucle* que si está activada hará que la animación se reproduzca indefinidamente, y *Reproducción automática* que hará que esta se empiece a reproducir al cargarse la página.



- **Botones flash.** Podemos crearlos y guardarlos con Dreamweaver (a partir de un conjunto de estilos de botones disponible). Estos botones se guardan en ficheros de poco tamaño y buena calidad, por ser de tipo vectorial. Los botones flash tienen tres estados: el primero es la apariencia del botón cuando el cursor no está situado sobre él. El segundo estado es el aspecto del botón cuando el cursor está encima del botón pero no se ha hecho clic. El tercer estado se muestra cuando el cursor está sobre el botón y se ha hecho clic con el ratón.