

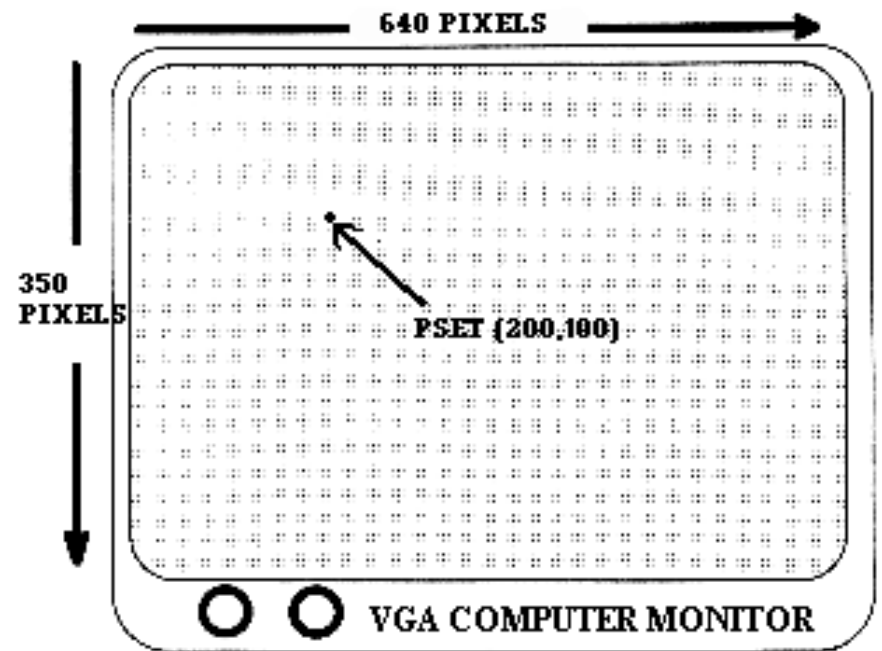
# Formati grafici

Lezione 1.1 v1.0

Tecniche di comunicazione multimediale  
Antonio Riva

# Il monitor e la risoluzione

- Il monitor è una matrice di pixel
- la somma dei vari pixel forma quello che vediamo sullo schermo
- le immagini a monitor si misurano in pixel (la risoluzione)



# Oltre la risoluzione

- Parametri importati per un immagine sul web è la dimensione in termini di Kbyte
- Minore è la dimensione prima si apriranno le nostre pagine
- E' quindi importante fare la scelta adatta per quanto riguarda il formato dell'immagine

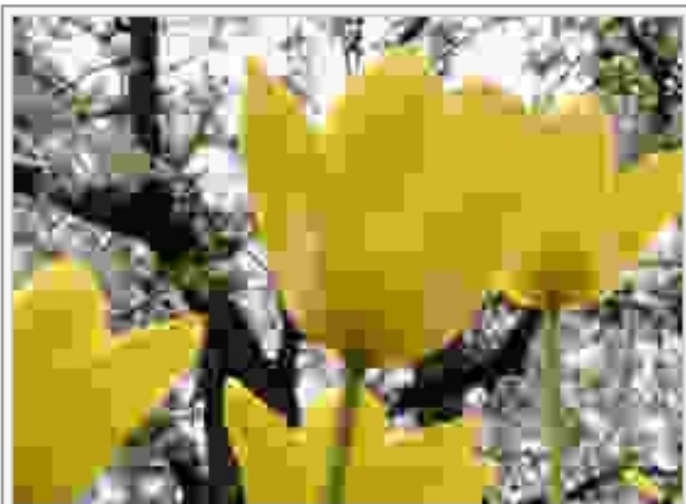
# Sul web

- i browser riconoscono solo un sott'insieme dei formati grafici disponibili
- ognuno ha il suo obiettivo e le sue peculiarità
- quelli che analizziamo sono:
  - jpeg
  - gif
  - png
  - svg

# Jpeg

- Adatto per foto o immagini con sfumature.
- E' un formato compresso
- Largamente supportato dai browser
- Non supporta le trasparenze
- La migliore scelta in molte occasioni
- Lossy...

# Jpeg



JPEG qualità 10% - 3,2 Kb



JPEG qualità 50% - 6,7 Kb



JPEG qualità 90% - 30,2 Kb



JPEG qualità 100% - 87,7 Kb

Formati gr

# Rischi della compressione

- Se si comprime troppo l'immagine non si vedrà più bene
- Se si comprime troppo poco l'immagine sarà troppo pesante => gli utenti impiegheranno molto tempo per aprirla

# Gif

- Adatto per clip art, scritte e immagini con pochi colori e bordi netti.
- Implementa un antiquato sistema di trasparenza
- è bastato su mappe di colori
- non adatto per le fotografie
- ideale per elementi grafici quali icone, bordi
- largamente supportato

Gif

**gif:  
27 Kbyte**



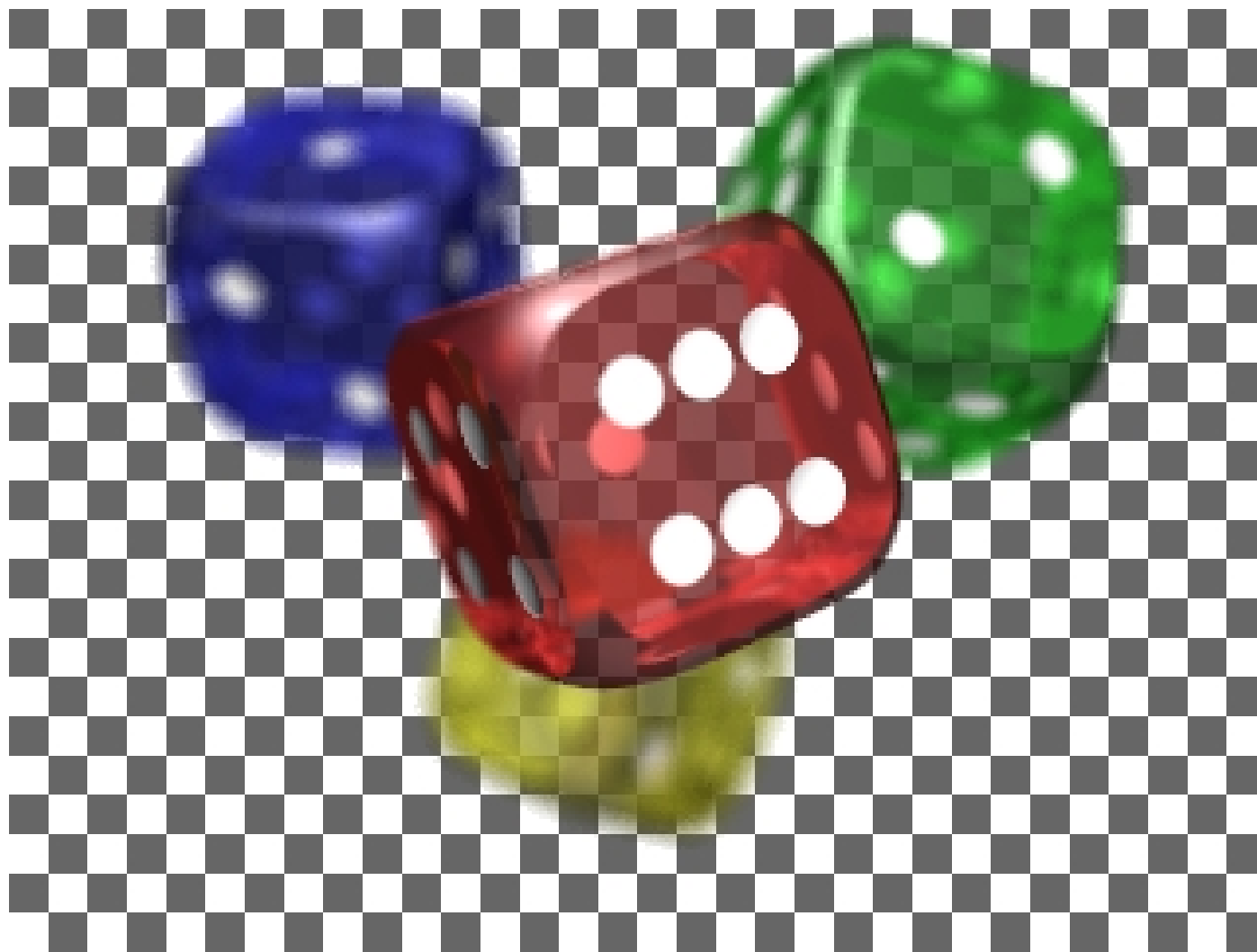
**jpeg:  
9.5 Kbyte**

Formati grafici

# Png

- Internet, adatto per foto o immagini con sfumature.
- supporta le trasparenze sfumate (IE > 7)
- adatto sia immagini che oggetti grafici

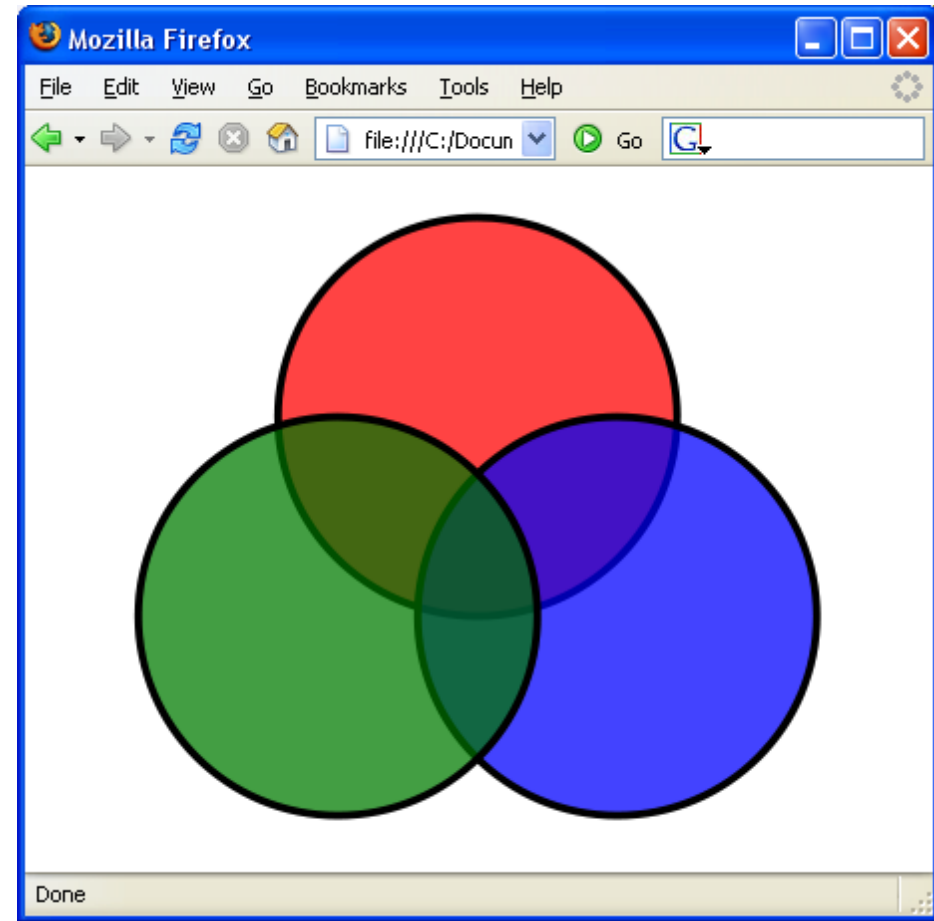
# Png: trasparenza



- Formato vettoriale... (no pixel)
- Funziona solo con plug-in (IE)
- Molto leggero
- Costruito con primitive geometriche
- Adatto alla grafica no foto
- Zoom all'infinito
- Il futuro....
- <http://www.mozilla.org/projects/svg/>

# Svg

- usa xml: il linguaggio dei browser
- può essere inserito all'interno del browser come immagine



# Svg: zoom



# Inserire un immagine in html

- ``
- ``
- ``
- ``
- `<a href="pagina.html" ></a>`

# Il tag “alt”

- Il tag alt definisce del testo da visualizzare in ALTERNATIVA all'immagine
  - i non vedenti vi ringrazieranno
  - fornirete un testo da visualizzare nel caso di immagine non raggiungibile o non ancora caricata
- Da usare **SEMPRE** (o quasi)

# Organizzare una galleria fotografica

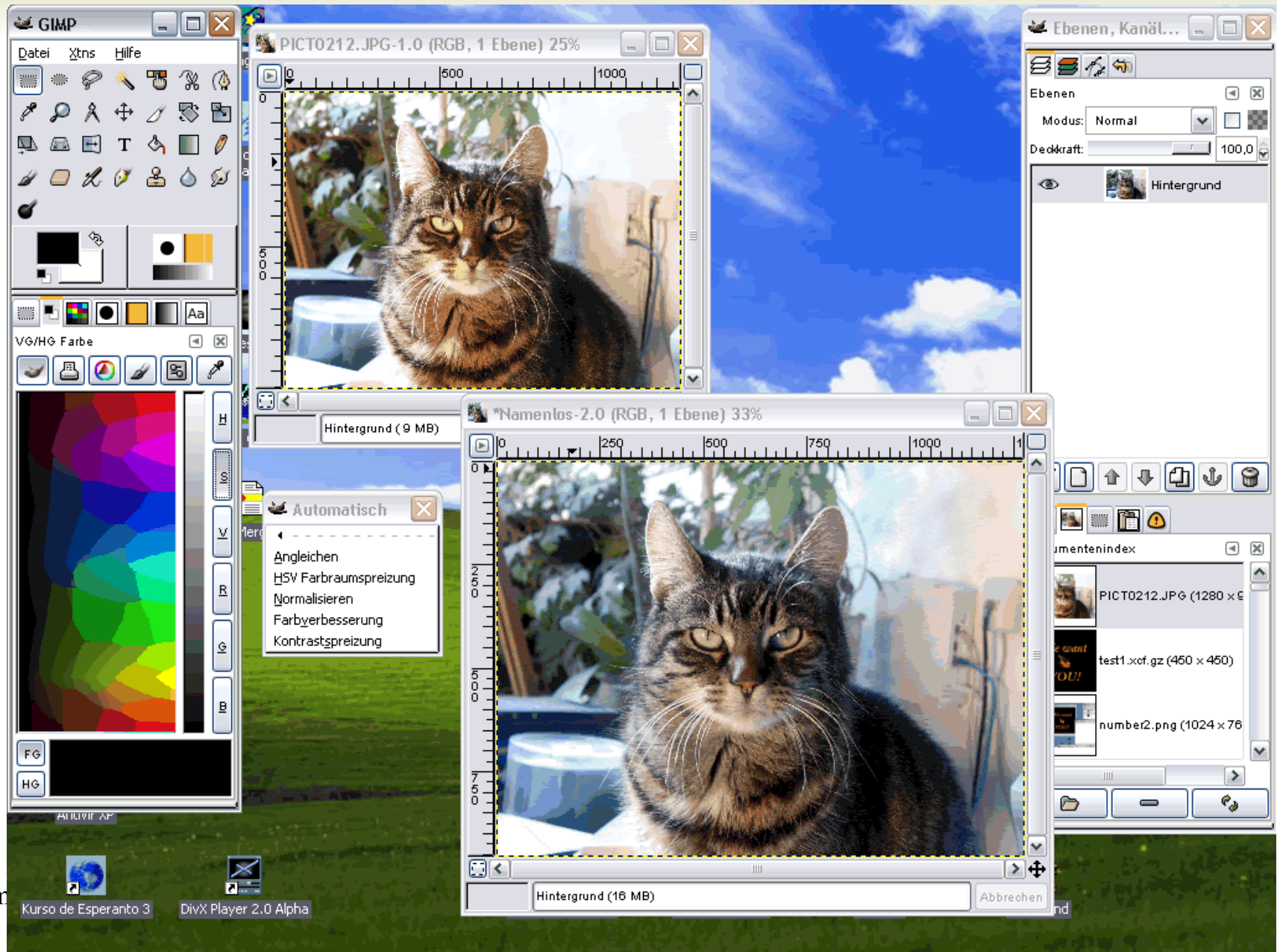
- Utilizzare sempre delle miniature
- Non visualizzare troppe immagini contemporaneamente
- Usare una risoluzione e compressione dell'immagine adatta allo scopo

# Software e link

- photoshop
- gimp (open): <http://www.gimp.org/>
- illustrator
- xara extreme (open sotto linux):  
<http://www.xaraxtreme.org/>
- inkscape (open): <http://www.inkscape.org/>

# Gimp

Antonio Riva  
Tecniche di comunicazione multimediale



# Esercizi

- convertire fra vari tipi di formati multimediali
  - con vari livelli di compressione: creare una tabellina con le dimensioni di occupazione
- modificare la dimensione delle immagini
- scrivere un semplice file html contenente immagini
- creare una piccola galleria con thumbs e testo

# Esercizi +

- creare un bottone
- apporre un bordino all'immagine
- tutorial: creare un rollover