

# Manual de wiki

## Capítulo 5. Insertar una imagen



<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

### Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) [josesanchez@uma.es](mailto:josesanchez@uma.es)
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) [julio@uma.es](mailto:julio@uma.es)

### Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- hacer obras derivadas.

### Bajo las condiciones siguientes:



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual:** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

## **Índice**

<b>1. CONCEPTOS PREVIOS.....</b>	<b>3</b>
1.1. ¿Qué es un píxel?.....	3
1.2. Tipos de formatos.....	3
1.3. ¿Por qué los 256 colores?.....	5
<b>2. CONSEGUIR IMÁGENES PARA LA WIKI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Introducción.....	6
2.2. Forma de descarga.....	6
2.3. Lugares de descarga.....	6
<b>3. SUBIDA E INSERCIÓN DE IMÁGENES.....</b>	<b>8</b>

## 1. CONCEPTOS PREVIOS

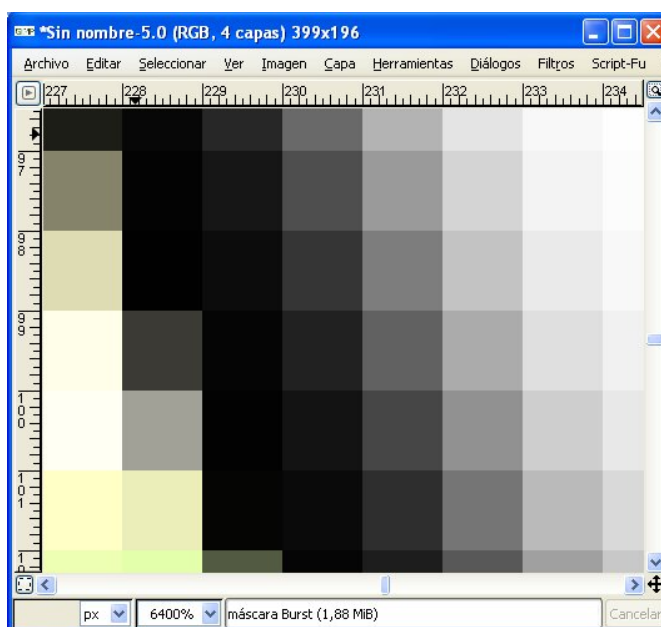
### 1.1. ¿Qué es un píxel?

Las imágenes están compuestas por multitud de pequeños cuadrados, cada uno con un color asignado. A cada cuadrado se le denomina píxel.

Wikipedia nos dice: *Un píxel o píxel (acrónimo del inglés picture element, elemento de imagen) es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea ésta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.*

Ampliando lo suficiente una imagen digital (zoom), por ejemplo en la pantalla de un ordenador, pueden observarse los píxeles que componen la imagen. Los píxeles aparecen como pequeños cuadrados o rectángulos en color, en blanco o en negro, o en matices de gris. Las imágenes se forman como una matriz rectangular de píxeles, donde cada píxel forma un área relativamente pequeña respecto a la imagen total.

En definitiva, la imagen de una pantalla de ordenador es como un mosaico con un número de cuadraditos en horizontal y en vertical. Cuando se nombra, por ejemplo, 1024x768, 800x600 como resolución de pantalla, la primera cifra indica el número de cuadraditos en horizontal que va a tener el escritorio y la segunda cifra los cuadraditos en vertical.






### 1.2. Tipos de formatos

Nos encontramos básicamente con dos tipos de imágenes: mapas de bit y vectoriales.

- **Mapa de bit:** este tipo de imágenes están formadas por una matriz de píxeles (una forma cuadrangular con un número de píxeles en horizontal y en vertical). Hay programas que trabajan con imágenes de este tipo y cuando las modifica, lo que hace es cambiar los píxeles (el número de ellos, los colores, etc.).
- **Vectorial:** Wikipedia nos indica que *es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc.* Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color. La ventaja de estas imágenes es que se pueden reducir y ampliar sin perder calidad puesto que los trazos se redibujan al cambiar de tamaño. Por tanto, se pueden mover, estirar, retorcer... de forma sencilla con las aplicaciones que trabajen este tipo de gráficos.

Como muestra de esto hemos realizado una imagen en formato vectorial con un programa que lo permite y se ha salvado dicha imagen en formato de mapa de bit y en formato vectorial.

	Ésta es la imagen que se ha realizado.
	Posteriormente se ha abierto la imagen con GIMP y se ha redimensionado al alza (con lo que se produce pérdida de calidad según se muestra en la imagen de la izquierda).
	Se ha ampliado la imagen con el programa vectorial. Comprobamos que no hay pérdida ninguna en la calidad de la imagen.

Obviamente se utilizará un programa u otro en función de las características de la imagen a trabajar (difícilmente una fotografía se podría trabajar en formato vectorial y más complicado sería trazar los planos de una construcción en 3 dimensiones en formato de mapa de bit).

Comentamos a continuación algunas características de los tres formatos más usuales que puede encontrar en Internet.

Formato	Características	Colores	Transparencia
JPG	<p>Es un formato de compresión con pérdida de calidad, pero se puede ajustar el grado de compresión, lo que permite seleccionar el compromiso que existe entre el tamaño de almacenamiento y la calidad de la imagen. Es el formato del que se extraen las imágenes de una cámara de fotografías.</p> <p>Esta pérdida de calidad se acumula, lo que significa que si comprime una imagen y la descomprime obtendrá una calidad de imagen, pero si vuelve a comprimirla y descomprimirla otra vez obtendrá una pérdida mayor. Cada vez que comprima y descomprima la imagen perderá algo de calidad. La compresión con pérdida no es conveniente en imágenes o gráficos que tengan textos o líneas y, sobre todo, para archivos que contengan grandes áreas de colores sólidos.</p>	Más de 256	No
GIF	Permite la compresión de imágenes sin pérdida siempre que tengan menos de 256 colores. Permite animación y está indicado para imágenes con grandes áreas del mismo color.	Hasta 256	Sí
PNG	<p>Combina las posibilidades de los dos formatos anteriores, por lo que comienza a ser bastante utilizado.</p> <p>Se trata de un formato basado en un algoritmo de compresión sin pérdida y no sujeto a patentes.</p>	Más de 256	Sí

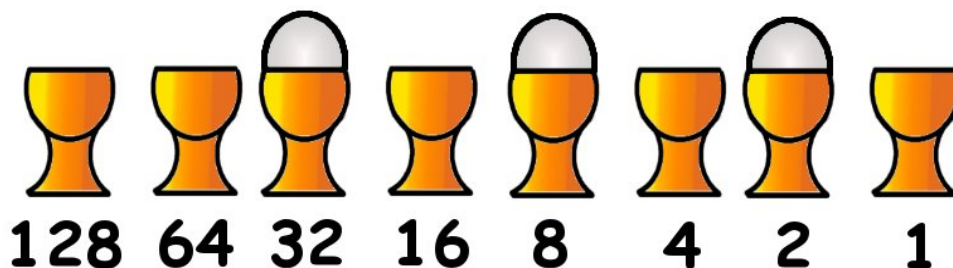
### 1.3. ¿Por qué los 256 colores?

En epígrafes anteriores se ha hablado de la cifra de 256 colores, límite del formato GIF. No queremos seguir avanzando sin comentar al menos a groso modo esta cifra. Un matemático o un informático nos diría que en código binario todo son ceros y unos y que para representar 256 números serían necesarios 8 ceros y/o unos. A los que somos de “letras” nos cuesta más entender explicaciones así. Por tanto, nos vamos a tomar la licencia de buscar una explicación más casera y utilizar huevos (y hueveras) para tener una explicación más “visual”. Lo primero, indicar que nos hacen falta 8 huevos para representar 256 números.



Cada huevera es un **bit** y puede o no tener un huevo. Ocho bits (hueveras) es un **byte**, que sirve para representar un número entre el 0 y el 255 (por tanto 256 números).

¿Cómo se hace? Pues poniendo huevos comenzando por la izquierda hasta llegar al número deseado. Un ejemplo: Queremos representar en código binario el número 42. Comenzamos por la izquierda hasta llegar a la cifra que más se aproxima (sin pasarse) a 42. Colocamos un huevo en el 32; luego le vamos sumando a los 32 la cifra de los huevos de la derecha (sin pasarse); 32 más 16 se pasa de 42, por lo que ponemos el huevo en el 8. Ya hemos llegado a 40; como nos queda 2 para llegar a 42 ponemos un tercer huevo en dicho número.



En código binario 42 es 101010 (un 1 quiere decir que hay huevo y un 0 que no lo hay).



Los huevos siguientes representan el número 131. En código binario 10000011.

Seguro que ya queda más claro la cifra de 256, pero ahora nos preguntamos ¿Por qué se duplica cada vez que ponemos un huevo más a la izquierda?. La respuesta es que cada huevo duplica las posibilidades de poner números.

Con los dos primeros huevos podemos representar 4 números diferentes : 00, 10, 01, 11.

Con los tres primeros podemos poner 8 : 000, 010, 001, 011, 100, 110, 101, 111.

Con los cuatro primeros 16...

Y si añadimos huevos a la izquierda nos salen cifras como 512, 1024, etc. que son las que oímos usualmente en informática a la hora de adquirir un ordenador sin ir más lejos.

## 2. CONSEGUIR IMÁGENES PARA LA WIKI

### 2.1. Introducción

Antes de comentar el procedimiento de adquisición de imágenes, en caso de no ser propias, a nuestro equipo mediante Internet. Hay que indicar que pueden tener copyright. Por tanto, bajar y utilizar imágenes sin autorización en un documento propio puede ser ilegal.

Por consiguiente tenemos como posibilidades:

- Solicitar permiso al autor de la imagen.
- Bajar imágenes de sitios web que nos permitan hacerlo.

Esta última opción es la más conveniente, ya que la autorización de una persona para usar una imagen suya en una obra propia puede demorarse o no recibirse nunca (aparte que no tenemos la seguridad que una autorización recibida por correo electrónico sea suficiente desde un punto de vista legal).

No nos dejemos desanimar por esto. Hay bancos de imágenes con licencia Creative Commons (<http://search.creativecommons.org/>) o similares.

### 2.2. Forma de descarga

Pues bien, para descargar una imagen abrimos un navegador, ponemos la dirección de la web desde la que nos queramos descargar la imagen, buscamos la que necesitamos y, una vez la tengamos en pantalla (si no se nos proporciona un enlace o botón para descargarla en alta resolución), la forma más fácil de “bajarla” es pulsar sobre ella con el botón derecho. En el menú contextual emergente que aparece elegimos la opción *Guardar imagen como*. Ya tenemos la imagen.

Además, es recomendable que la guardemos en nuestro ordenador personal. Lo anteriormente expuesto es para evitar, en la medida de lo posible, la desaparición de imágenes (este consejo vale también para otro tipo de archivos) ante un posible enlace roto o si en un futuro necesitamos la imagen por algún motivo.


### 2.3. Lugares de descarga

Veamos de que lugares Web podemos descargar imágenes:

- **Banco de imágenes y sonidos del INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado):** <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>  
Cuando accedemos a la página nos encontramos un buscador de imágenes. Tenemos también la posibilidad de descargar ilustraciones, vídeos, animaciones y sonidos. Dejamos marcado en estas opciones exclusivamente la casilla *Fotografías*.

<b>Buscador:</b> matematicas <input type="button" value="buscar"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Fotografías	<input checked="" type="checkbox"/> Videos	<input checked="" type="checkbox"/> Sonidos
<input type="button" value="Cómo buscar"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Ilustraciones	<input checked="" type="checkbox"/> Animaciones	

Introducimos la temática seleccionada y pulsamos en *buscar*, apareciendo miniaturas de las imágenes mostradas. Si pulsamos sobre alguna, tenemos la posibilidad de descargarla a través de unos enlaces, después de leer y aceptar condiciones de uso.

- **Flickr:** <http://www.flickr.com/> Se dispone de varios miles de millones de fotografías; de ellas disponemos de unos 200 millones que se pueden utilizar con la condición de citar al autor en la parte de créditos (<http://www.flickr.com/creativecommons/>). Para utilizar esta galería fotográfica seleccionamos el tipo de licencia y la temática de la imagen apareciendo gran cantidad de ellas con ese tipo de licencia. Seleccionamos y pinchamos sobre la imagen, posteriormente pulsamos en la lupa por lo que aparece los distintos tamaños de la imagen y un botón de descarga.  

- **Wikipedia:** <http://es.wikipedia.org/> Las imágenes que están incluidas en los artículos de esta enciclopedia generalmente pueden ser utilizados (en cada imagen se nos informa de su licencia). Para su descarga pinchamos sobre la imagen y en la parte inferior aparece el tipo de licencia. No posee botón de descarga luego procedemos con el botón derecho del ratón sobre la imagen.
- **Openphoto:** Se encuentra en la dirección <http://www.openphoto.net/> En ella encontramos un buscador y la clasificación de imágenes por temática. Cuando tenemos la imagen deseada. Pulsamos sobre ella con el botón izquierdo del ratón y aparece la ficha de la imagen (observemos con especial atención el tipo de licencia o autor). No posee botón de descarga luego procedemos con el botón derecho del ratón sobre la imagen. Además ofrece la posibilidad de enlazar a la wiki mediante un código.
- **Free Digital Photos:** Análogo en los procesos a la galería anterior. Su dirección es <http://www.freedigitalphotos.net/> Seleccionamos la imagen y en el lateral derecho aparece el botón de descarga según los tamaños.
- Recopilación de bancos de imágenes con licencia CC: <https://edu.symboloo.com/mix/bancosdeimagenescc>

### 3. SUBIDA E INSERCIÓN DE IMÁGENES

Para Wikidot una imagen es solamente un archivo. Por eso, para subir una imagen (preferiblemente en formato gif, png o jpg) haga clic en el botón *Archivos* al final de la página donde usted la quiere incluir.

**A) La subimos primero.** Cuando ponemos en el navegador la URL de la página donde vamos a incluir una imagen (en nuestro caso <http://pruebawiki99.wikidot.com/pagina2>) veremos una serie de botones en la parte inferior. Utilice el botón *Archivos*.



Se nos indica que no disponemos de archivos adjuntos en esta página. Utilice el botón *Subir un archivo desde tu ordenador* para localizar una imagen en su equipo y subirla.

#### Archivos

[✕ Close](#)

No hay archivos adjuntos en esta página

[Subir un archivo desde tu ordenador](#)

Se nos informa que disponemos de 300 megas de almacenamiento y que el tamaño máximo de un archivo es de 25 megas. Si no vamos a subir múltiples archivos podemos utilizar el enlace *Cambia a nuestro antiguo cargador*.

#### Subida de archivo

Espacio de almacenamiento actual del sitio: 9.71 kB usado de un total de 300 MB; 299.99 MB está aún libre

Tamaño máximo de subida: 25 MB

[Cambia a nuestro antiguo cargador](#)

Localizamos la imagen a subir y hacemos clic en *Subir*.

Selecciona un archivo en tu ordenador	<input type="text" value="logoUMA.jpg"/> <input type="button" value="Examinar..."/>
Renombra el archivo cargado si quieres:	<input type="text"/>
	<small>Déjalo en blanco para conservar el nombre original</small>
Describe el archivo para otros:	<input type="text"/>
	<small>Máximo 100 caracteres (quedan 100 caracteres)</small>
	<input type="button" value="Cancelar"/> <input type="button" value="Subir"/>

Una vez subido (en la captura siguiente la imagen se llama logoUMA.jpg) nos aparece, a la derecha de cada archivo, dos botones: *info* (información sobre cada uno de ellos) y *Opciones*, que nos permite renombrar el archivo, moverlo de página o borrarlo (no ponga ningún espacio en el nombre del archivo, Wikidot no los admite).



Nombre del archivo	Tipo del archivo	Tamaño		
logoUMA.jpg	JPEG image data	9.14 kB	<a href="#">Info</a>	<a href="#">+ Opciones</a>
			<a href="#">Renombra</a>	<a href="#">Mover</a> <a href="#">Borrar</a>

Editamos a continuación la página mediante el botón *Edita*.

[Edita](#)

En el editor disponemos para las imágenes de dos botones: *insertar una imagen* y *asistente para insertar imágenes*.



Utilizaremos el **primero** de ellos (*insertar una imagen*), que nos pone el siguiente código en la página `[[image source]]`


Sustituimos la palabra source por el nombre del archivo `[[image logoUMA.jpg]]`

Para hacer lo mismo con el **segundo** (*asistente para insertar imágenes*) elegiríamos en el cuadro de diálogo, el botón radial *archivo adjunto*.

## Image wizard

Este asistente te ayudará a insertar una imagen en la página.

Tipo de código:  imagen externa (vía URL),  **archivo adjunto**,  Flickr.com  
Choose one of the files attached to this page and listed below:



logoUMA.jpg

Image size: original size ▼

**Otras**

Posición: original size

Estilo CSS: square - 75x75 pixels

thumbnail - 100 on longest side

small - 240 on longest side

medium - 500 on longest side

[cancel](#) [insert code](#)

Este cuadro nos permite especificar el tamaño de la imagen y poder situarla en otras posiciones (aparte de alinearla a la izquierda que es la que toma por defecto).

## Otras opciones

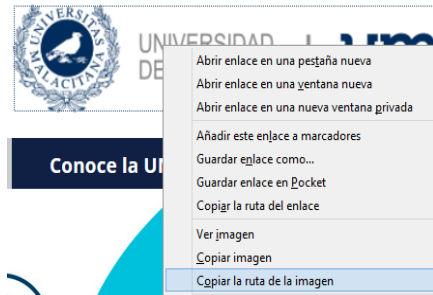
Posición: sin posición ▼

Estilo CSS adicional: sin posición

- alinear a la izquierda
- alinear a la derecha
- centrar
- izquierda con envoltura de texto (flotante)
- right with text wrapping (float)

Una vez elegidos los parámetros de una imagen hacemos clic en *insert code*.

**B) La insertamos utilizando la URL de una imagen externa.** Haciendo uso del *asistente para insertar imágenes* elegiríamos, en el cuadro de diálogo, el botón radial *imagen externa (vía URL)*. Primero vamos a localizar una imagen con un navegador (Firefox, Chrome...). Escribamos, por ejemplo, la página web de la Universidad de Málaga ([www.uma.es](http://www.uma.es)). Haremos clic sobre el logo con el botón derecho y, en el menú emergente, elegimos *Copiar la ruta de la imagen* (si utilizamos Firefox) o *Copiar dirección de imagen* (si utilizamos Chrome).

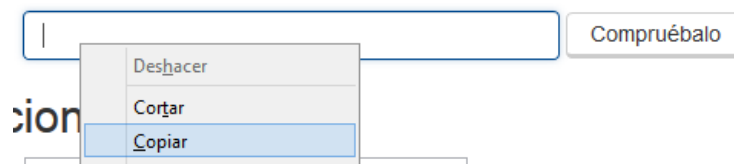


En Firefox



En Chrome

Una vez hemos copiado la ruta de dicha imagen hacemos clic en el botón *asistente para insertar imágenes* con lo que nos aparece el siguiente cuadro de diálogo. Si pegamos (mediante Ctrl + V o botón derecho sobre la caja de texto y copiar) la ruta de la imagen y hacemos clic en el botón *Compruébalo* nos aparecerá una ventana emergente con dicha imagen.



Una vez comprobado cerramos la ventana mediante *close this window* y hacemos clic

entonces en el botón *insert code*.

Aparece en nuestra página el siguiente código: `[[image https://www.uma.es/static/themes/uma2016/images/UMA_logo.png]]`.

Al hacer clic sobre *Vista previa* veremos la imagen insertada en nuestra página.

Página 2



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

| **uma.es**

revisión de página: 0, última edición: 18 Aug 2018, 09:19 (2 days atrás)  
Dejar de vigilar el sitio [pruebawiki99.wikidot.com](http://pruebawiki99.wikidot.com) [?]

## Edita la página

Título de la página:



Página 2

`[[image https://www.uma.es/static/themes/uma2016/images/UMA_logo.png]]`


**B) La insertamos desde Flickr.** Haciendo uso del *asistente para insertar imágenes* elegiríamos Flickr.com para subir una imagen desde este sitio web (solo si es pública). Por ejemplo, hemos buscado una imagen con licencia Creative Commons de la Universidad de Málaga en <https://www.flickr.com/photos/voipnovatos/4181328362/> Para introducirla ponemos en la caja de texto el identificador de la imagen en Flickr (los números que aparecen en la URL) y hacemos clic en *Check it*.

Tipo de código:  imagen externa (vía URL),  archivo adjunto,  Flickr.com

In the field below please insert any of the following:

- La URL de la página que contiene la imagen (sólo si la imagen es pública)
- the numerical ID of the image (only if public)
- URL de la imagen (haz click en "todos los tamaños" encima de la imagen y escoge la opción de una única línea de URL - opción 2.)

4181328362



**Image size:** medium - 500 on longest side ▼  
square - 75x75 pixels  
thumbnail - 100 on longest side  
small - 240 on longest side

**Otras**

**Posición:** medium - 500 on longest side ▼

**Estilo CSS:** medium640 - 640 on longest side  
large - 1024 on longest side  
original image

Posteriormente podemos elegir en *Image size* el tamaño que deseamos para la misma. Después de hacer clic en *insert code* aparece el código en la página0

```
[[=image flickr:4181328362 size="small"]]
```