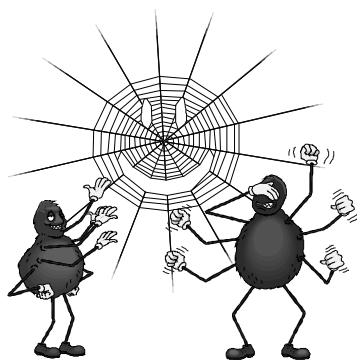
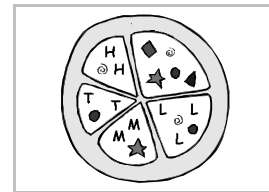


Creación Web





Fundamentos del HTML

Qué es el HTML

Estas siglas significan *Hypertext Markup Language*, que podría traducirse como “Lenguaje de Descripción de Hipertexto”. El HTML es una manera de describir documentos que contengan texto con formato, imágenes y vínculos a otros documentos. Es un subconjunto de un lenguaje más potente llamado SGML (*Standard Generalized Markup Language*).

Su especificación fue escrita por primera vez en 1991 por Tim Berners-Lee del CERN como parte de la iniciativa de creación del World Wide Web para facilitar la comunicación entre científicos (sobre todo físicos).

Estructura

Un documento HTML es un simple archivo de texto, que se almacena con extensión `html` o `htm`.

Al no ser más que un archivo de texto, se puede crear y modificar con cualquier programa editor de textos, pero para visualizarlo es necesario un programa visualizador: los navegadores de Internet.

En el archivo HTML se indican, mediante marcas específicas (las “etiquetas” o *tags*), el aspecto que debe tener la información textual, dónde deben aparecer las imágenes, etc. El programa visualizador utiliza estas marcas para realizar su labor.

Versiones

En pocos años de vida, el HTML ha evolucionado rápidamente; como es habitual, las versiones van numeradas. La diferencia entre versiones es que contemplan diferentes etiquetas; algunas quedan obsoletas de una versión a la siguiente, y las versiones superiores incorporan nuevas etiquetas con posibilidades más atractivas.

La última versión del HTML es la 4.01, cuya definición se hizo pública el 24 de diciembre de 1999. En este libro se tratará la versión 4.0, que fue revisada por segunda y última vez el 24 de abril de 1998.

Los navegadores están programados para interpretar una determinada versión de HTML, pero si se intenta visualizar un documento preparado según una versión superior, el visualizador debería ignorar elegantemente las marcas que no reconozca.

Limitaciones

Existen una gran cantidad de parámetros que tienen importancia cuando se crean documentos pero que no se pueden definir en HTML (o resulta muy difícil hacerlo) por lo que no es un lenguaje muy apreciado por los tipógrafos. Su versatilidad y sencillez compensan esas limitaciones.

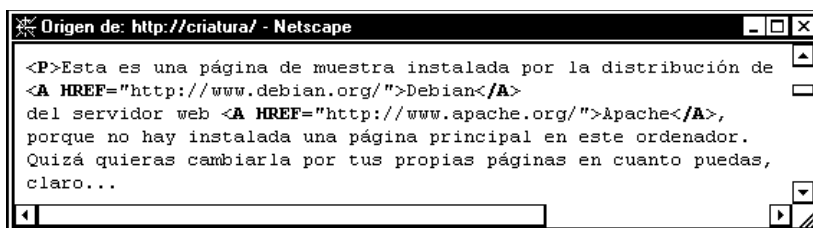
Distintos navegadores pueden mostrar el mismo archivo HTML de modos ligeramente diferentes, e incluso el mismo navegador puede ser configurado de distinta forma por cada usuario y así cambiar el aspecto del mismo archivo. Así pues, quién diseñe una página web debe asumir que podrá ser visualizado de muy diferentes formas.

Algunos visualizadores admiten etiquetas que sólo pueden interpretar ellos, con lo que se rompe la ideal universalidad de Internet. Es común indicar en la página cuál es el visualizador más indicado para ella.

Ver código de páginas Web

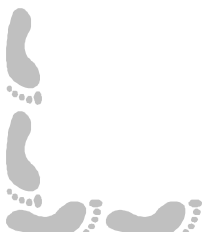
Una de las mejores maneras de aprender a usar el HTML es estudiar cómo ha sido usado en páginas que resulten de interés. En Netscape Navigator, cuando se tiene visualizada una página Web basta elegir en el menú **Ver**

la opción **Origen de página** (en la versión para Windows) o **Código fuente de la página** (en la versión para GNU/Linux) para que se abra una ventana que muestra el archivo tal como se escribió.



Entidad de referencia

Existen muchas extensiones diferentes de la especificación HTML, sobre todo de Netscape y Microsoft. Por eso es bueno que exista una organización que vele por la universalidad del lenguaje. Esa organización es el **World Wide Web Consortium**, cuya presentación se ve aquí:





Creación de páginas Web

Herramientas necesarias

No hay muchos programas que permitan la creación y gestión completa de páginas Web. La propia naturaleza multimedia de las páginas Web invita a usar una gran variedad de programas para poder llevar a cabo su creación y publicación. Los programas más completos son propietarios, y sin embargo hay una gran cantidad de software libre de gran calidad que permite llevar a cabo la tarea. Son necesarias al menos estas herramientas:

- ♦ **Documentación**, para conocer las etiquetas HTML.
- ♦ **Editor de textos**, para escribir los archivos.
- ♦ **Navegador**, para visualizar las páginas y moverse entre ellas.
- ♦ **Programa de diseño**, para crear los gráficos.
- ♦ **Programa de FTP**, para cargar las páginas en el servidor.

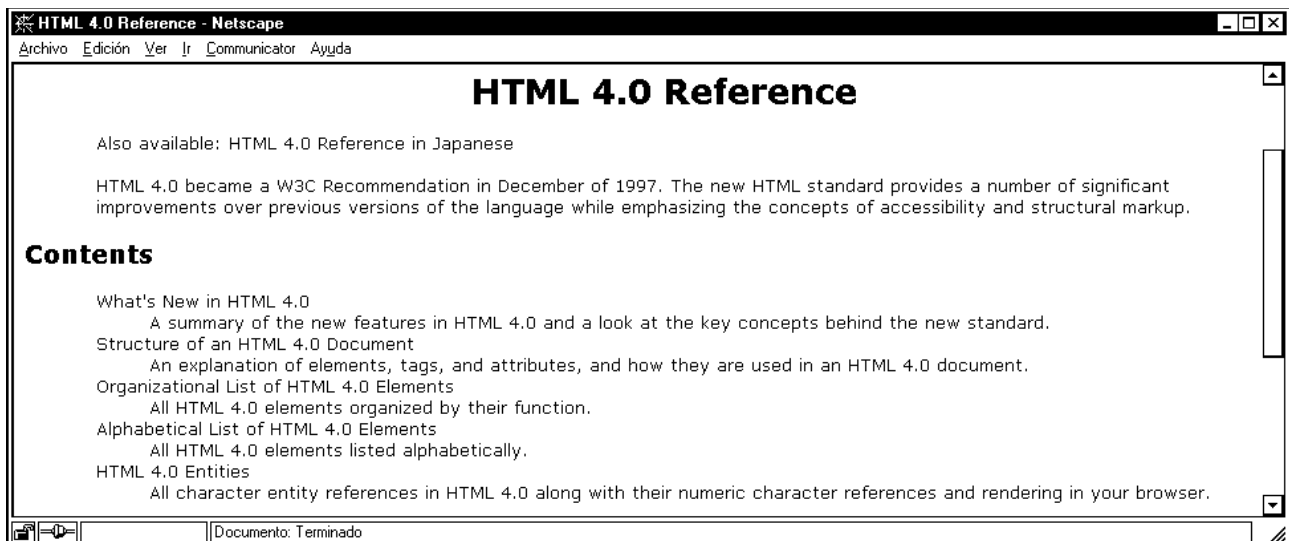
Para crear páginas más complejas también sería conveniente:

- ♦ Un editor de GIF animados.
- ♦ Un editor de mapas de imágenes.
- ♦ Documentación del lenguaje de programación JavaScript.
- ♦ Un lenguaje de programación, como PHP, Perl o C.



Documentación del Web Design Group

Este grupo distribuye su documentación desde <http://www.htmlhelp.com> bajo la **Open Content Licence**, lo que permite su uso y redistribución gratuito. El formato principal que utilizan para la documentación es HTML, como es lógico.

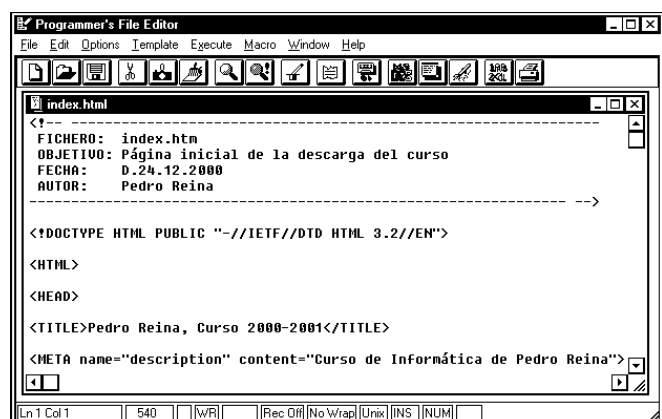


Editores de texto

En la parte del curso "GNU/Linux" ya se comentaron muchos editores de texto. Casi todos ellos son muy adecuados para escribir HTML, ya que disponen de resaltado por colores de las distintas partes del archivo.

Programmer's File Editor

Es un excelente editor de texto para Windows de libre distribución que se puede encontrar en <http://www.lancs.ac.uk/people/cpaap/pFe>. Se ve su aspecto a la derecha. Es fácilmente configurable.



Editores HTML

Bajo este nombre genérico se agrupan dos categorías de programas muy diferentes en filosofía y modo de trabajo: editores de texto que tienen muchas opciones para introducir las etiquetas HTML y programas orientados directamente a la composición, que casi nunca muestran el código real.

Orientados al texto

Nos parecen los más indicados, ya que aúnan la potencia de ver los códigos tal como son y la comodidad de un entorno gráfico. Resaltamos *1stpage*, *HTML Beauty* (para Windows), *Blue Fish* y *Quanta* (para GNU/Linux).

Orientados a la composición

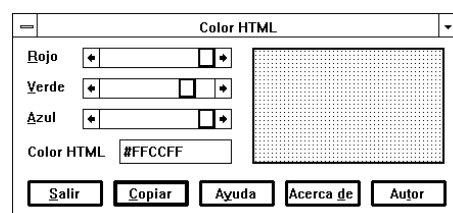
Estos programas permiten crear páginas para la web sin necesidad de conocer los entresijos del HTML, pero si un diseñador de páginas no utiliza directamente algunas etiquetas HTML, no podrá superar algunas limitaciones que imponen estos programas; además el código que generan suele ser complicado y difícil de modificar, por lo que sigue siendo necesario conocer HTML. A modo de ejemplo, citamos *FrontPage Express*, de Microsoft, que se incluye con el sistema operativo Windows 98 (y posteriores) y también el programa *Mozilla Composer*, que se incluye en la suite de comunicaciones *Mozilla*.

Procesadores de texto

Las últimas versiones de los mejores procesadores de texto y programas de autoedición permiten grabar sus archivos en formato HTML. Como se ha indicado ya, este formato no es tan rico como el de los procesadores, por lo que es necesario mantener dos versiones de cada archivo: una en el formato nativo del procesador y otra en HTML. *StarOffice Writer* tiene un modo de trabajo especialmente dedicado al formato HTML.

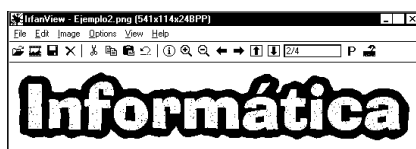
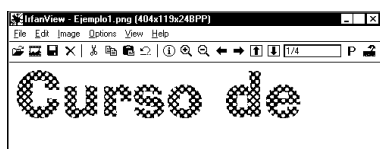
Color HTML

Este pequeño programa se ha creado específicamente para ayudar a las personas que siguen este curso bajo Windows. Su misión es poder elegir colores y ver directamente su definición en HTML, que, por ser en numeración hexadecimal, puede resultar difícil. Es libre y se encuentra en <http://pedroreina.org>. Aunque en una página web se puede usar cualquier color, hay 216 específicos que cualquier navegador podrá mostrar si se dispone de una configuración de pantalla de 256 colores o más. El programa *Color HTML* permite elegir sólo entre esos 216 colores.



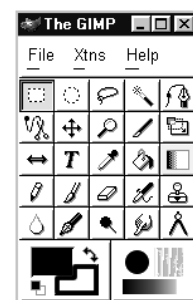
IrfanView

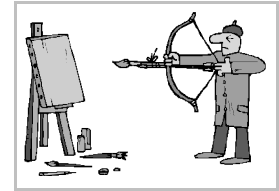
Es un programa freeware para Windows muy útil para manipular gráficos. No permite realizarlos, pero sí modificarlos de muchas formas y cambiarlos de formato. Por ejemplo, sirve para convertir un gráfico a formato PNG, GIF o JPEG y así poder introducirlo en una página web. Se puede descargar de <http://www.irfanview.com>.



GIMP

El *GNU Image Manipulation Program* es un excelente programa libre diseñado según los parámetros de uso del programa *Adobe PhotoShop*. Su sistema operativo natural es GNU/Linux, pero también ha sido preparado para Windows. Se encuentra en <http://www.gimp.org>. Es especialmente útil para crear gráficos para la web; entre otras características, permite crear logos, botones y líneas con un mismo estilo de forma automática. Más arriba se muestran unos ejemplos muy sencillos (¡y en blanco y negro!), visualizados con *IrfanView*. El programa también permite la realización de GIF animados.





Elementos del HTML (1)

Tipos de elementos

El HTML define sólo dos tipos de elementos: el texto y las etiquetas, llamadas *tags* en inglés. El texto será visualizado con los parámetros definidos en ese momento y las etiquetas definen esos parámetros, indican la posición de las imágenes, el objetivo de los enlaces, etc.

El texto

En principio, el texto se escribe tal cual, pero hay excepciones.

- ♦ Casi todos los caracteres usados en inglés se escriben sin variación.
- ♦ Los caracteres '<', '>', '&' y '"', que tienen significados especiales, deben ser escritos de otra forma (véase la tabla).
- ♦ Los caracteres usados en otras lenguas occidentales pueden ser usados tal cual si se especifica que el juego de caracteres usado es el **ISO 8859-1** (también conocido como **Latin-1**). Como éste juego es el más habitual, la mayor parte de los navegadores lo usan por defecto. Si no está claro qué juego de caracteres se usará, los caracteres no ingleses deben ser escritos de otra forma (véase la tabla).

Algunos caracteres especiales					
<	<code>&lt;</code>	á	<code>&aacute</code>	Á	<code>&Aacute</code>
>	<code>&gt;</code>	é	<code>&eacute</code>	É	<code>&Eacute</code>
&	<code>&amp;</code>	í	<code>&iacute</code>	Í	<code>&Iacute</code>
"	<code>&quot;</code>	ó	<code>&oacute</code>	Ó	<code>&Oacute</code>
		ú	<code>&uacute</code>	Ú	<code>&Uacute</code>

- ♦ Al visualizar el texto, se ignoran todos los caracteres que sólo incluyen espacio en blanco: tabuladores, saltos de línea y espacios en blanco. Esto permite escribir el código HTML de modo que sea muy legible para las personas que lo crean.

Las etiquetas

Siempre se escriben con los caracteres < y > (en inglés se denominan ambos *angle brackets*) de comienzo y final. Las etiquetas se pueden escribir en mayúsculas o en minúsculas. Las hay de dos tipos:

- ♦ **Etiquetas abiertas:** sólo se colocan una vez y ya ejercen su misión. Por ejemplo, la etiqueta `<HR>` coloca una línea horizontal.
- ♦ **Etiquetas delimitadoras:** debe haber una antes y otra después del elemento al que afecten. Por ejemplo, para que una porción de texto aparezca en negrita debe colocarse la etiqueta `` por delante y `` por detrás.

La mayoría de las etiquetas admiten atributos, que modifican ligeramente el comportamiento de la etiqueta. A cada atributo se le asigna un valor que se escribe tras un signo '='. Por ejemplo, la etiqueta `<HR>` admite el atributo **SIZE** para indicar el grosor de la línea: la etiqueta `<HR SIZE=3>` creará una línea de tres píxeles. El valor se deberá escribir entre comillas si se utiliza en él algún signo distinto de letras A-Z, a-z, dígitos, guión o punto. Las etiquetas delimitadoras nunca llevan atributos en la etiqueta de cierre.

Comentarios

Se pueden introducir en el archivo HTML partes de texto que no se visualizan luego en el navegador. La misión de estas partes del texto es facilitar la comprensión del resto del archivo; se suelen introducir muy a menudo, y se recomienda su uso. Para introducir un comentario, se escribe `<!--` (menor que, cierre de admiración, guión, guión, espacio) por delante y `-->` por detrás (espacio, guión, guión, mayor que). Por ejemplo:

```
<!-- Esto es un comentario -->
```

Estructura de una página

La página sólo está constituida por dos elementos:

- ♦ **El identificador de prólogo.** Debe ser la primera línea del archivo. Sirve para identificar a qué versión HTML se adhiere el documento. Si no se incluye, casi todos los navegadores toman uno por defecto. Para indicar la versión 4.0 se puede usar este identificador:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0//EN"
"http://www.w3.org/TR/REC-html40/strict.dtd">
```

- ♦ **El elemento <HTML>.** Todo el resto del documento debe estar incluido entre las etiquetas pareadas <HTML> y </HTML>.

La etiqueta <HTML>

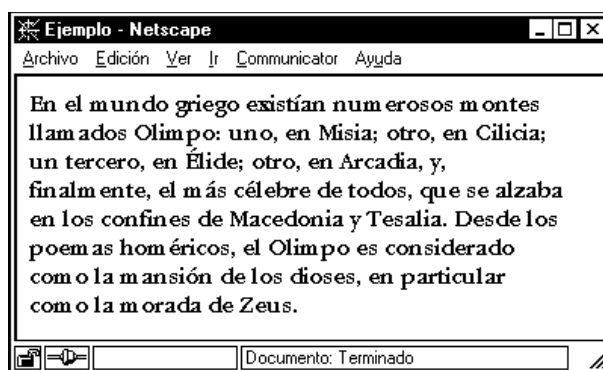
Esta etiqueta engloba exactamente dos bloques:

- ♦ La **cabecera** del documento, incluida entre las etiquetas <HEAD> y </HEAD>. En la cabecera se incluye información que no se visualiza, sino que sirve para interpretar y clasificar la información del siguiente bloque. La única etiqueta obligatoria en la cabecera es la etiqueta pareada <TITLE> (se cierra con </TITLE>), que define el título del documento; los navegadores escriben este título en la barra del título de su ventana.
- ♦ El **cuerpo** del documento, incluido entre las etiquetas delimitadoras <BODY> y </BODY>. Aquí estarán el texto y las indicaciones de las imágenes y enlaces, con las etiquetas que se irán explicando a continuación.

Un ejemplo

Con lo que se ha visto ya, es posible escribir un mínimo documento HTML. Si se escribe con un editor de textos el documento que se lee abajo a la izquierda, Netscape Navigator lo mostrará como se ve abajo, a la derecha:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0//EN"
"http://www.w3.org/TR/REC-html40/strict.dtd">
<!-- Ejemplo muy sencillo de documento HTML -->
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
En el mundo griego existían numerosos montes
llamados Olimpo: uno, en Misia; otro, en Cilicia;
un tercero, en Élide; otro, en Arcadia, y,
finalmente, el más célebre de todos, que se alzaba
en los confines de Macedonia y Tesalia. Desde los
poemas homéricos, el Olimpo es considerado como la
mansión de los dioses, en particular como la
morada de Zeus.
</BODY>
</HTML>
```



Definición de colores

En HTML los colores se definen directamente dando sus componentes roja, verde y azul, cada una de ellas con un octeto escrito en hexadecimal (base dieciséis), y comenzando con el carácter '#' (llamado a veces "almohadilla"). Por ejemplo, el gris claro se indica #CCCCCC. En la siguiente tabla se muestra la correspondencia entre el nombre y la expresión hexadecimal de los ocho colores más sencillos:

Negro	#000000	Rojo	#FF0000	Verde	#00FF00	Azul	#0000FF
Blanco	#FFFFFF	Ciano	#00FFFF	Magenta	#FF00FF	Amarillo	#FFFF00

Color del fondo, el texto y los vínculos

Todos ellos se definen en la etiqueta <BODY>. El color del fondo de la página con el atributo **BGCOLOR**, el del color del texto con el atributo **TEXT**, el de los vínculos antes de ser visitados con **LINK**, el de los vínculos una vez visitados con **VLINK**, y el de los vínculos en el momento de ser pulsados con **ALINK**. Ejemplo:

```
<BODY BGCOLOR="#000000" TEXT="#FFFF00" LINK="#FF0000" VLINK="#0000FF" ALINK="#00FF00">
```




Elementos del HTML (2)

Aplicación de formato al texto

Existen muchos modos de variar el texto según el HTML; aquí sólo se van a ver los básicos, por lo que se invita a quien esté interesado a consultar documentación más amplia.

Definición de párrafos

Un párrafo queda definido por las etiquetas delimitadoras `<P>` y `</P>`, aunque es muy corriente omitir la etiqueta de cierre y los visualizadores lo admiten. El texto de un párrafo está por defecto alineado por la izquierda, pero la etiqueta `<P>` admite el atributo **ALIGN** con los tres valores **LEFT**, **CENTER** y **RIGHT** para definir alineación izquierda, central y derecha, respectivamente.

Titulares

Para dar jerarquía a los textos, se dispone de seis niveles distintos de titulares, desde el número uno, el de mayor tamaño, hasta el seis, el menor. Se indican con las etiquetas `<H1>` y `</H1>` hasta `<H6>` y `</H6>`, que admiten el atributo **ALIGN**.

Variantes de letra

No se pueden definir variedades de letra como en los procesadores de texto, ya que algunos navegadores no las visualizan, pero éstas son algunas de las variantes más usadas (como es habitual, se pueden usar varias de estas variantes sobre una misma parte del texto):

Variedad	Etiqueta inicial	Etiqueta final
Negrita	<code></code>	<code></code>
Cursiva (itálica)	<code><I></code>	<code></I></code>
Anchura fija	<code><TT></code>	<code></TT></code>
Subíndice	<code><SUB></code>	<code></SUB></code>
Superíndice	<code><SUP></code>	<code></SUP></code>

Color de texto

Como se vio anteriormente, el color del texto se define en la etiqueta `<BODY>`. Sin embargo, conseguir que el color del texto varíe entre unas partes y otras no es posible en todos los navegadores (en Navigator e Internet Explorer, sí). Se hace con la etiqueta ``, mediante el atributo **COLOR**. Por ejemplo, para que una parte del texto aparezca en rojo se usa esta línea:

```
<FONT COLOR="#FF0000">Este texto aparece en rojo</FONT>
```

Listas

Se pueden representar listas sin orden concreto, que se representarán con topos, y listas con orden, que aparecerán numeradas.

Listas sin orden

Comienzan con la etiqueta `` (de *Unordered List*) y terminan con la etiqueta ``. Cada ítem comienza con la etiqueta `` (de *List Item*).

Listas con orden

Comienzan con la etiqueta `` (de *Ordered List*) y terminan con la etiqueta ``. Cada ítem comienza con la etiqueta ``.

Imágenes

Los visualizadores HTML sólo pueden visualizar imágenes en formatos GIF, JPEG y PNG; este último no lo manejan los navegadores antiguos. Para insertar una imagen se usa la etiqueta ****, que admite gran cantidad de atributos. Se explican algunos de ellos:

El atributo SRC

Sirve para especificar el archivo que contiene la imagen. Si se escribe sólo el nombre del archivo, se tomará éste del mismo directorio en que esté el archivo HTML, pero también se puede escribir un URL a la imagen.

El atributo ALT

Como las imágenes es posible que no se visualicen, bien porque el usuario no lo desee o porque el visualizador no lo admita, es muy conveniente escribir un texto alternativo que aparezca en el lugar de la imagen si ésta no lo hace. El texto se define con este atributo.

Los atributos WIDTH y HEIGHT

Estos atributos definen la anchura y altura, respectivamente, en píxeles, de la imagen. Ayudan al programa visualizador a reservar el espacio de la imagen antes de que ésta se cargue.

El atributo ALIGN

Éste es el que define la posición de la imagen respecto al texto. Puede tomar los valores **LEFT**, **RIGHT**, **TOP**, **TEXTTOP**, **MIDDLE**, **ABSMIDDLE**, **BASELINE**, **BOTTOM** y **ABSBOTTOM**.

El atributo BORDER

Especifica el grosor del borde que se dibuja alrededor de la imagen. Se suele usar cuando la imagen es un vínculo, curiosamente para escribir el valor **0** y así evitar que aparezca el borde.

Un ejemplo

Si se desea visualizar la imagen **Flecha.png**, que se encuentra en el mismo directorio que el archivo HTML, tiene 40 píxeles de anchura, 20 de altura y como texto alternativo se desea definir “Flecha”, ésta es la etiqueta:

```
<IMG SRC="Flecha.png" ALT="Flecha" WIDTH="40" HEIGHT="20">
```

Enlaces

Los enlaces constituyen la esencia de la World Wide Web, ya que son los que agilizan la navegación. Para definir un enlace es necesario especificar dos cosas: el URL destino del enlace y la parte del texto (o la imagen) que presenta el enlace al usuario, allí donde normalmente se pulsa con el ratón. Los enlaces se definen con las etiquetas delimitadoras **<A>** y **** de *anchor* (Ancla). Todo el texto (o la imagen) que se encuentre entre ellas servirá para que al pulsar sobre él se pase al URL; éste se define con el atributo **HREF**.

Ejemplos

1. Se desea que cuando el usuario pulse sobre el texto “Linux”, el navegador cargue el URL **http://www.linux.org**. Se consigue con esta línea:

```
<A HREF="http://www.linux.org">Linux</A>
```

2. Ahora se desea que el navegador cargue el mismo URL cuando se pulse sobre una imagen que está en el fichero **Linux.png**. Se escribe esto:

```
<A HREF="http://www.linux.org"><IMG BORDER="0" SRC="Linux.png"></A>
```



Tablas

Modos de uso

Las tablas HTML son muy versátiles, así que es fácil crear tablas complejas. Debido a que HTML adolece de capacidades avanzadas de diseño y ubicación precisa de elementos, se vienen usando las tablas como componente de diseño, aunque los expertos en HTML lo desaconsejan.

Sintaxis

1. Las tablas se comienzan con la etiqueta `<TABLE>` y se cierran con `</TABLE>`.
2. Las tablas están compuestas de filas, que comienzan con `<TR>` y terminan con `</TR>`.
3. Las filas están compuestas de celdas, que comienzan con `<TD>` y terminan con `</TD>`.

Cada una de las tres etiquetas de comienzo admite muchos parámetros que dan su riqueza expresiva a las tablas.

En principio, las tablas se muestran sin líneas alrededor, para que aparezcan es necesario usar el parámetro **BORDER** en la etiqueta `<TABLE>`.

Ejemplo

El fragmento de código HTML que se muestra abajo a la izquierda crea una tabla con tres filas y dos columnas, que se muestra en un navegador como se ve abajo a la derecha.

```
<BODY>
<TABLE BORDER="1">
  <TR>
    <TD>A1</TD>  <TD>B1</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>A2</TD>  <TD>B2</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>A3</TD>  <TD>B3</TD>
  </TR>
</TABLE>
</BODY>
```



Atributos de interés

A continuación se presentan algunos de los atributos que admiten las tablas, filas o celdas, agrupados según su función.

Bordes

El borde se define conjuntamente para la tabla y para todas las celdas. Se usa el parámetro **BORDER** en la etiqueta `<TABLE>`, indicando con un número el grosor deseado; sin embargo, el aspecto del borde depende de cada visualizador.

Anchura

Por defecto, cada celda de una tabla, y por tanto la tabla completa, ocupan en anchura tanto como sea necesario, pero no más. Con el atributo **WIDTH** se puede especificar la anchura exacta que se desea dar a cada celda y a la tabla completa.

Si se especifica la anchura de una celda, toda la columna de la celda tendrá la misma anchura, por lo que lo lógico es indicar la anchura de la columna sólo en una celda, preferiblemente la primera.

La anchura se puede especificar de dos formas:

- ♦ **Anchura absoluta:** se escribe como valor del atributo un número, que significará cuántos píxeles debe ocupar la tabla o la columna. No se recomienda usar este método, ya que es poco flexible. Ejemplo: `WIDTH="200"`.
- ♦ **Anchura relativa:** se escribe como valor del atributo un porcentaje, por ejemplo `WIDTH="50%"`, que se interpreta de esta manera:

- ♦ Aplicado en la etiqueta **<TABLE>**, significa que se calculará la anchura de la tabla como el porcentaje especificado de la anchura total de la ventana del navegador.
- ♦ Aplicado en la etiqueta **<TD>**, significa que se calculará la anchura de la columna como el porcentaje especificado de la anchura de la tabla.

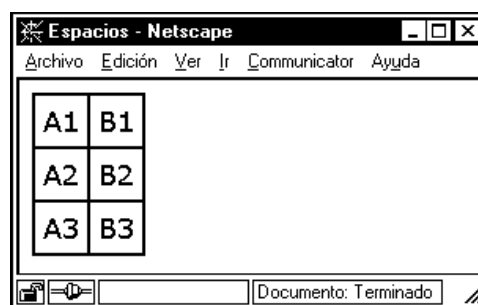
Espacio en blanco

Se puede ampliar el espacio en blanco que aparece en una tabla con dos atributos de la etiqueta **<TABLE>**:

- ♦ El atributo **CELLPADDING** indica los píxeles en blanco que se reservan entre los bordes de las celdas y el texto que aparece en la celda. Si no se especifica, el valor por defecto es "1".
- ♦ El atributo **CELLSPACING** indica los píxeles en blanco que se reservan entre las celdas. Si no se especifica, el valor por defecto es "2".

En el ejemplo que se ve a continuación se puede apreciar el uso de estos atributos (compárese con el ejemplo de más arriba):

```
<TABLE BORDER="1" CELLPADDING="5" CELLSPACING="0">
  <TR>
    <TD>A1</TD> <TD>B1</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>A2</TD> <TD>B2</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>A3</TD> <TD>B3</TD>
  </TR>
</TABLE>
```



Celdas que se expanden

En principio, cada celda está ubicada sólo en una columna y una fila. Pero los atributos **COLSPAN** y **ROWSPAN**, aplicados a la etiqueta **<TD>**, permiten que una celda ocupe más de una columna o más de una fila. Obsérvese este ejemplo:

```
<TABLE BORDER="1">
  <TR>
    <TD COLSPAN="2">A1</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD ROWSPAN="2">A2</TD> <TD>B2</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>B3</TD>
  </TR>
</TABLE>
```



Alineación horizontal del texto

Por defecto, el texto de cada celda se alinea por la izquierda. Esto se puede modificar con el atributo **ALIGN** (con valores **LEFT**, **CENTER** o **RIGHT**), que se puede usar para filas (afectará a todas sus celdas) o para celdas individuales.



Alineación vertical del texto

Por defecto, el texto de cada celda se escribe centrado verticalmente. Esto se puede modificar con el atributo **VALIGN** (con valores **TOP**, **CENTER**, **BOTTOM** o **BASELINE**), que se puede usar para toda la tabla, filas completas o celdas individuales.



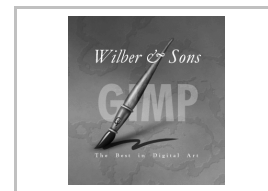
Color de fondo

Se puede especificar el color del fondo de toda la tabla, de cada fila y de cada celda independientemente usando el atributo **BGCOLOR** en cualquiera de las tres etiquetas y especificando el color del modo habitual, según la sintaxis HTML.

Imagen de fondo

Para definir una imagen de fondo para toda la tabla o para una celda se usa el atributo **BACKGROUND** aplicado a la etiqueta **<TABLE>** o a la etiqueta **<TD>**.

GIMP para la Web



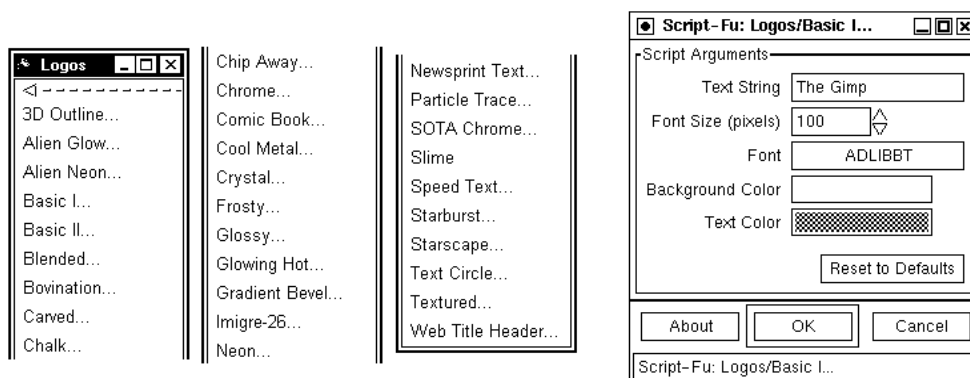
Objetivo

GIMP es un programa extremadamente versátil. De la gran cantidad de tareas que permite realizar, en esta hoja sólo se va a explicar cómo crear logotipos y texturas y cómo grabarlos para poder usarlos en páginas web.



Logotipos

Existe una larga serie de estilos de logotipos prediseñados, y en cada uno de ellos se pueden determinar muchos parámetros. En el menú **Xtns** se elige **Script-Fu** y luego **Logos**. En este submenú se encuentran todos los estilos disponibles (la lista se hace más larga con cada versión de GIMP). Se muestra abajo, a la izquierda, dividida en tres partes.



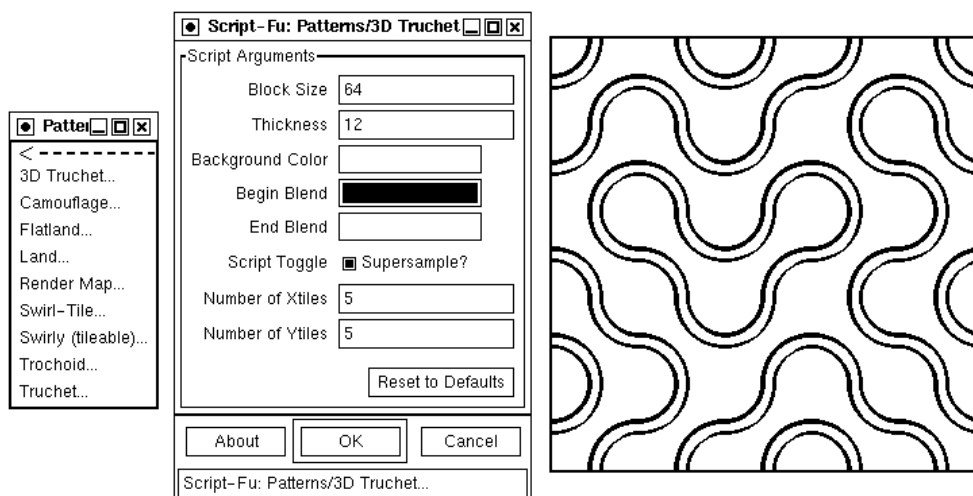
Cuando se elige uno de los tipos, se abre el cuadro de diálogo correspondiente, para pedir los parámetros que necesita. Arriba, a la derecha, se ve un ejemplo muy representativo. Los parámetros que se piden habitualmente son (léase el ejemplo de arriba hacia abajo) el texto, el tamaño, el tipo de letra, el color del fondo y el color del texto.

Los resultados suelen ser de gran colorido y espectacularidad. A la derecha se intenta mostrar un ejemplo, pero al estar en blanco y negro (256 tonos de gris) no resulta muy significativo.



Texturas

Se pueden generar de un modo similar a los logotipos. En el menú **Xtns** se elige **Script-Fu** y luego **Patterns**. La lista es más reducida que la de los logos. Se ve a continuación, a la izquierda:



Arriba, en el centro, se ve el cuadro de diálogo que pide los datos de una de las texturas, y a la derecha (convertido a blanco y negro) el resultado. Las texturas se suelen aplicar como fondo de la página web, así que se pueden hacer de pequeño tamaño, ya que luego el navegador replica la imagen. Puede surgir el problema de que al multiplicar la textura no coincidan los bordes y no se

cree el efecto de continuidad que debe tener un fondo. Esto se corrige aplicando uno de los filtros de GIMP: se pulsa con el botón de contexto sobre la imagen y se elige en el menú **Filters**, submenú **Map**, la opción **Make Seamless**.

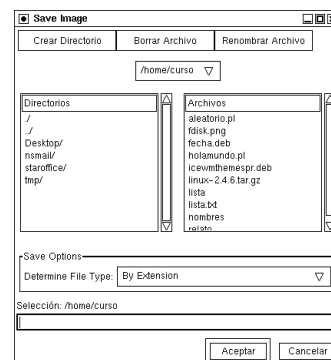
Aplanar la imagen

GIMP permite que una imagen esté formada por capas, que son como acetatos transparentes colocados unos sobre otros. Los logotipos creados automáticamente normalmente generan imágenes con capas, lo que permite hacer ciertas manipulaciones muy fácilmente. Se accede a la paleta de capas eligiendo en el menú **File**, submenú **Dialogs**, la opción **Layers & Channels**.

Sin embargo, los formatos gráficos de las imágenes admitidas en la web no admiten capas, por lo que hay que convertir la imagen a una sola capa. Se hace pulsando con el botón de contexto sobre la imagen y eligiendo en el menú **Layers** la opción **Flatten Image**.

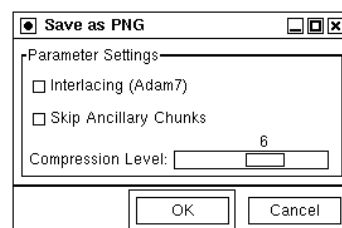
Guardar una imagen

Se pulsa con el botón de contexto sobre la imagen y se elige en el menú **File** la opción **Save As**, lo que abre el cuadro de diálogo **Save image**, que se muestra a la derecha. Si en la sección **Save options** se elige en el menú desplegable **Determine File Type** la opción **By Extension**, el formato con el que se guardará la imagen dependerá de la extensión que se escriba con el nombre del fichero.



Formato PNG

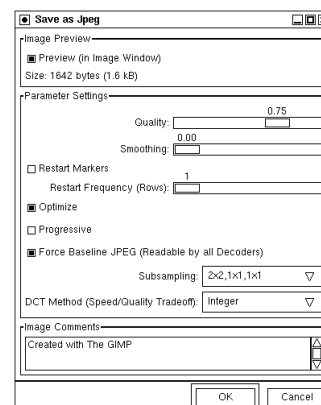
Se determina escribiendo el nombre del archivo con extensión **png**. Es un formato muy bueno para imágenes pequeñas, aplica compresión sin pérdidas, admite color real y transparencias, aunque éstas no la saben manejar aún los navegadores. Cuando se graba con este formato, GIMP muestra un cuadro de diálogo pidiendo algunos datos. Se recomienda aplicar el máximo nivel de compresión.



Formato JPEG

Se determina escribiendo el nombre del archivo con extensión **jpg**. Es un formato muy bueno para fotografías naturales, pero no tanto para imágenes artificiales. Aplica compresión con pérdidas, admite color real pero no transparencias. Cuando se graba con este formato, GIMP muestra un cuadro de diálogo pidiendo datos importantes.

Con el deslizador **Quality** se determina la calidad con que se desea grabar la imagen. A mayor calidad, menor tamaño de imagen; éste se refleja en la sección **Image Preview**. Si se marca la casilla de verificación **Preview**, se podrá contrastar la calidad que se da a la grabación simplemente viendo la imagen.



Formato GIF

Se determina escribiendo el nombre del archivo con extensión **gif**. Es un formato que aplica compresión sin pérdidas y admite transparencias, pero sólo llega a 256 colores, lo que lo inhabilita para muchos usos. Su mayor ventaja y ámbito de aplicación es que admite animaciones.

Crear animaciones manualmente exige algún trabajo, pero GIMP tiene varios métodos automáticos para crearlas.