

Formato	Características
Bmp (Bitmapped File format)	<p> Junto con el de Windows 3 se desarrolla un nuevo formato gráfico bitmap que constituye el estándar adoptado por este entorno operativo. Nos referimos al BMP. Este formato guarda las imágenes descomprimidas, lo que significa mayor velocidad de carga y mayor espacio requerido. Con respecto a la resolución, cualquiera es aceptable. Las imágenes pueden ser de 1, 4, 8 y 24 bits. La estructura de los BMPs es sencilla: se trata de un header que contiene varias características de la imagen.</p>
GIF (Graphic Interchange Format)	<p>Es el formato bitmap por excelencia. Fue creado por CompuServe en junio de 1987 y con el paso del tiempo se ha convertido en el formato más difundido en el mundo. Los GIFs utilizan una paleta de entre 2 y 256 colores. Poseen una rutina de compresión muy eficaz que, aunque demora un poco la carga, reduce los archivos a un tamaño mucho menor a otros formatos.</p> <p>Todos los GIFs poseen dos tipos de paleta: la paleta global y la paleta local. La global determina los colores de todas las imágenes almacenadas en GIF, y la local determina específicamente la paleta de cada imagen GIF</p>
IMG (Aplicación GEM)	<p>Este formato bitmap es utilizado por la antigua aplicación GEM. Es capaz de almacenar imágenes de entre 2 y 256 colores. No hay restricciones con respecto al tamaño de las imágenes y utiliza una rutina de compresión eficaz. El único inconveniente es que hay muy pocas aplicaciones que lo utilizan, y se hace un poco pesado tener que convertir este formato a otro más conocido cuando haya que modificarlo y luego volver a convertirlo a IMG</p>
JPG (JPEG)	<p>El formato JPEG ofrece los imprescindibles 16 de millones de colores, unido a una compresión realmente asombrosa (valores superiores a 20:1 son habituales). Sólo tiene una limitación: para obtener esos valores de compresión modifica sutilmente la imagen, el diseño de este formato está pensado en almacenar imágenes del "mundo real".</p> <p>La abreviación de JPEG viene de las iniciales de Joint</p>

	<p>Photographic Experts Group. Se trata de un grupo de experto que definieron las bases de este formato. JPEG almacena información de color total: 24 bits/píxel (16 millones de colores). El formato JPEG sólo puede almacenar imágenes de 24 bits, utilizando tres canales para su almacenamiento o de escala de grises, usando sólo un canal.</p> <p>JPEG, junto con GIF, son los formatos de imágenes usados en WWW.</p>
TIFF (Tagged Image File Format-TIFF)	<p>Más que una imagen en un archivo, el formato TIF contiene una serie de bloques que conforman la imagen. Estos bloques pueden contener cierta información sobre las imagen en sí, su tamaño, su manejo de color, información a las aplicaciones que utilicen ese archivo, texto, y hasta thumbnails. Un thumbnails o miniatura es una pequeña representación de una imagen mucho más extensa, a la cual el programa accede rápidamente y no pierde tiempo descomprimiendo toda la imagen. Sirve para ser el contenido del archivo de una manera rápida y segura. Este formato es totalmete compatible con PC y Macintosh. Soporta gran cantidad de colores y es uno de los formatos preferidos por las aplicaciones de hoy en día. Es el formato más utilizado cuando se trabaja con scanner debido a su útil manejo de colores.</p>

Resolución de la pantalla: número de píxeles de ancho por número de píxeles de alto, un número de mayor de píxeles produce una superior calidad de imagen.

La resolución de color describe el número de colores que puede desplegar el monitor en una pasada. Entre más colores produzca mas vivas serán las imágenes. La resolución del colore es medida por el número de bits utilizados para almacenar la información del color para cada píxel.

Algunas resuluiones de color comunes son:

VGA estándar: 4 bits por píxel, 16 colores.

Super VGA: 8 bits por píxel, 256 colores.

Alta resolución: 16 bits por píxel, 32,000 colores.

Alta resolución: 24 bits por píxel, 16 millones de colores.

Gómez Hernández, M. C. 1998. *Xanath: Componentes Visuales para la Biblioteca Digital de un Herbario*. Tesis Licenciatura. Ingeniería en Sistemas Computacionales. Departamento de Ingeniería en Sistemas Computacionales, Escuela de Ingeniería, Universidad de las Américas-Puebla. Diciembre.

Derechos Reservados © 1998, Universidad de las Américas-Puebla.