

カラーとイメージ

の画像は編集が必要になる

写真やイラストなどによって色彩豊かに作ることができます。多くの場合、液晶ディスプレイなどによって表示されます。液晶ディスプレイでは1024×768ドットで、横長のフルハイスプレーでは1920×1080ドットの画面の中に表示されます。ディスプレイによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)のディスプレイによって表示される大きさが変わります。写真など600ドットのように数値で表しますが、ディスプレイの密度によって表示される大きさが違うことになります。

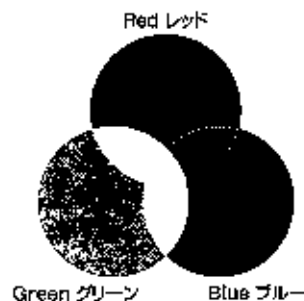
で表示される写真などは「**光の三原色**」で表現されます。これ
の「色の三原色」とは異なり、**RGB**（レッド、グリーン、ブ
ル）で表現されます。色の三原色は**CMY**（シアン、マゼンタ、イエロー）
の組み合わせに**K**（スミ＝黒）が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材
しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで
をウィンドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピク
をすることができますが、最近のデジタルカメラは1000万画
多くなり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソ
イルサイズの調整をする必要があります。

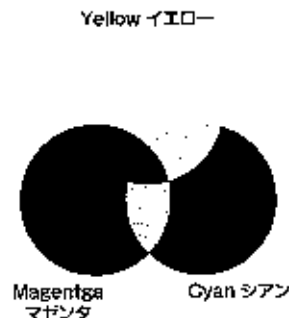
ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示、実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できません。注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのままだと読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎ 光と色の三原色

光の三原色



色の三原色



◎デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示する
には大きすぎる



画像編集ソフトでWebページに
適したサイズに変更する

ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示、実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できな
で注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データ
のまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさ
うにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

カラーとイメージ

画像は編集が必要になる

写真やイラストなどによって色彩豊かに作ることができます。多くの場合、液晶ディスプレイなどによって表示されます。液晶ディスプレイでは1024×768ドットで、横長のフルハイスプレーでは1920×1080ドットの画面の中に表示されます。ディスプレイによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)の画像によって表示される大きさが変わります。写真など300ドットのように数値で表しますが、ディスプレイの密度によって表示される大きさが違うことになります。

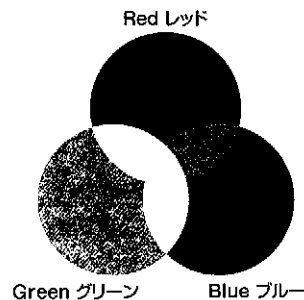
で表示される写真などは「**光の三原色**」で表現されます。これとの「**色の三原色**」とは異なり、**RGB**(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合はそれに**K**(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材ですが、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで画像をウィンドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)指定をすることができますが、最近のデジタルカメラは1000万画素が多くなり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソフトウェアでファイルサイズの調整をする必要があります。

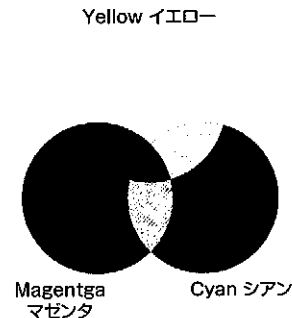
パーセント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できません。パーセント指定をした場合でも、データサイズのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎ 光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

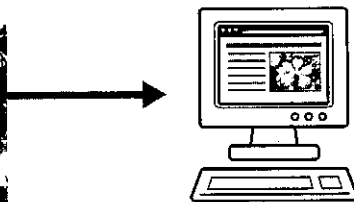


◎ デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示するには大きすぎる



画像編集ソフトでWebページに適したサイズに変更する

カラーとイメージ

画像は編集が必要になる

写真やイラストなどによって色彩豊かに作ることができます。多くの場合、液晶ディスプレイなどによって表示されます。液晶ディスプレイでは1024×768ドットで、横長のフルハイスプレーでは1920×1080ドットの画面の中に表示されます。ディスプレイによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)の画像によって表示される大きさが変わります。写真などは600ドットのように数値で表しますが、ディスプレイの密度によって表示される大きさが違うことになります。

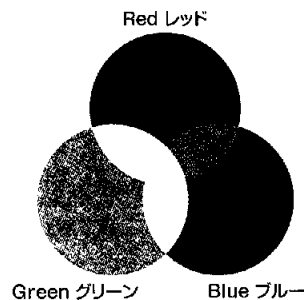
で表示される写真などは「**光の三原色**」で表現されます。これとの「**色の三原色**」とは異なり、**RGB**(レッド、グリーン、ブルー)で表現されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)で表現されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)で表現されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)で表現されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)で表現されます。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材です。しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで画像をウィンドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)指定をすることができますが、最近のデジタルカメラは1000万画素以上になり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソフトウェアでファイルサイズの調整をする必要があります。

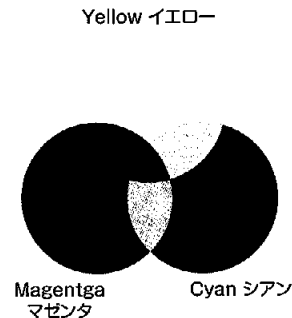
パーセント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できません。パーセント指定をした場合でも、データサイズのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎ 光と色の三原色

光の三原色

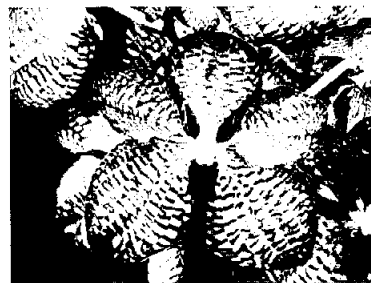


色の三原色

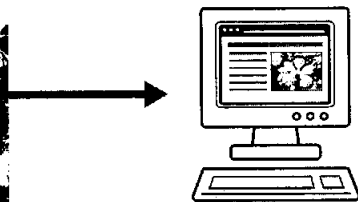


◎ デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示するには大きすぎる



画像編集ソフトでWebページに適したサイズに変更する

カラーとイメージ

画像は編集が必要になる

写真やイラストなどによって色彩豊かに作ることができます。多くの場合、液晶ディスプレイなどによって表示されます。液晶ディスプレイでは1024×768ドットで、横長のフルハイスプレーでは1920×1080ドットの画面の中に表示されます。ディスプレイによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)の画像によって表示される大きさが変わります。写真など300ドットのように数値で表しますが、ディスプレイの密度による大きさが違うことになります。

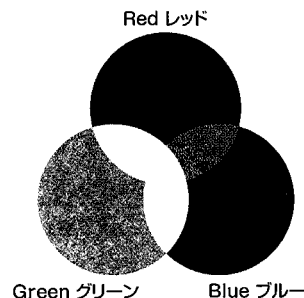
で表示される写真などは「**光の三原色**」で表現されます。これとの「**色の三原色**」とは異なり、**RGB**(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれに**K**(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材ですが、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで画像をウィンドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)指定することができますが、最近のデジタルカメラは1000万画素が多くなり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソフトウェアでファイルサイズの調整をする必要があります。

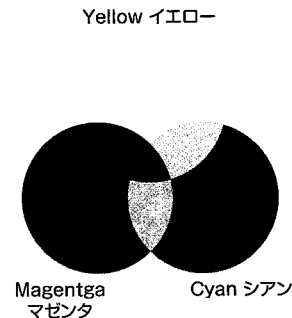
パーセント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できません。パーセント指定をした場合でも、データサイズのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎ 光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

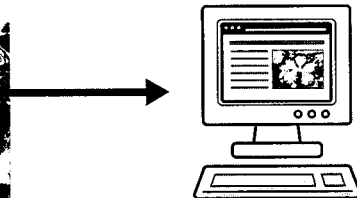


◎ デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示するには大きすぎる



画像編集ソフトでWebページに適したサイズに変更する

カラーとイメージ

画像は編集が必要になる

写真やイラストなどによって色彩豊かに作ることができます。多くの場合、液晶ディスプレイなどによって表示されます。液晶ディスプレイでは1024×768ドットで、横長のフル画面ディスプレイでは1920×1080ドットの画面の中に表示されます。ディスプレイによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)の画像によって表示される大きさが変わります。写真など100ドットのように数値で表しますが、ディスプレイの密度によって表示される大きさが違うことになります。

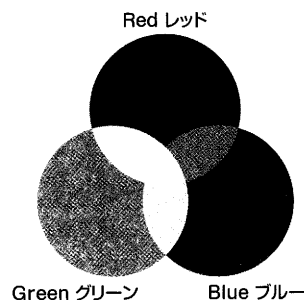
で表示される写真などは「**光の三原色**」で表現されます。これとは「色の三原色」とは異なり、**RGB**(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色は**CMY**(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれに**K**(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材ですが、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで表示するウィンドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)を指定することができますが、最近のデジタルカメラは1000万画素多くなり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソフトウェアでファイルサイズの調整をする必要があります。

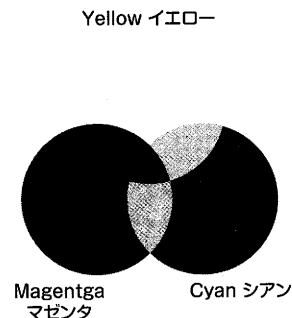
パーセント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できません。パーセント指定をした場合でも、データサイズのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさでWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎ 光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

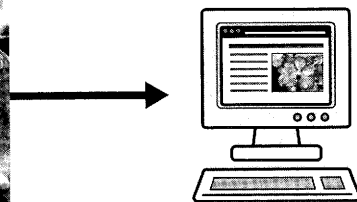


◎ デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示するには大きすぎる



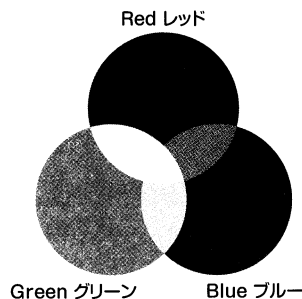
画像編集ソフトでWebページに適したサイズに変更する

④画像は編集が必要になる

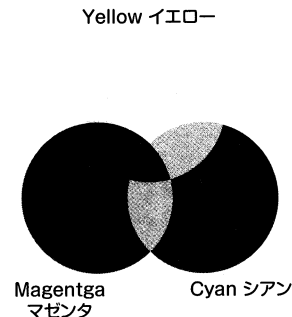
ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できな
で注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データ
のまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさ
うにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

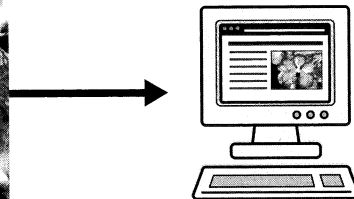


◎デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

たとえば、1200万画素のデジカメの写真は4000×3000ドットのサイズ



Webページで表示する
には大きすぎる



画像編集ソフトでWebページに適したサイズに変更する