

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、横長のフルハイビジョンでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。によって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)によって表示される大きさが変わります。写真などは60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。

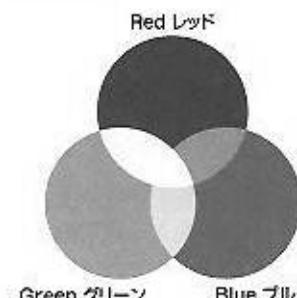
表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これとの「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材。しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLでをウインドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で指定することができますが、最近のデジタルカメラは1000万画素となり、ファイルサイズが大型化しています。画像編集ソフトのファ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、きれいに表示できなくて注意が必要です。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。

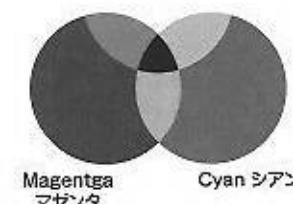
◎光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

Yellow イエロー



◎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、横長のフルハイビジョンでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。によって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)によって表示される大きさが変わります。写真などでは 60 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。

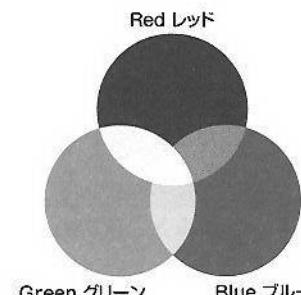
で表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これとの「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)場合はそれにK(スミ=黒)が加わります。

ラが普及したため、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でをウインドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で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。画像編集ソフトのファイルサイズの調整をする必要があります。

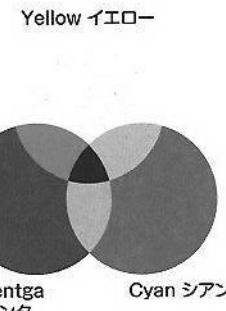
ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できなくて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさでWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎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

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、横長のフルハイビジョンによって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)の液晶ディスプレイでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。写真によって表示される大きさが変わります。写真などを60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。

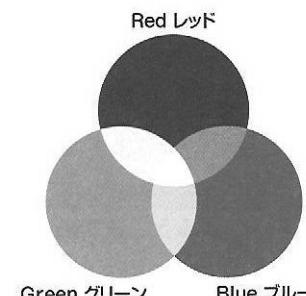
表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これと「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で表現されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材。しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLで表示するとき、ウインドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で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。画像編集ソフトのファイルサイズの調整をする必要があります。

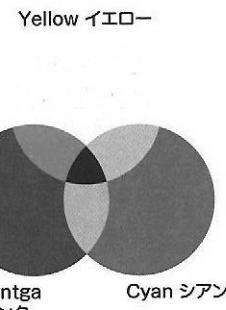
百分比指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示になります。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できなくて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさでWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎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

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、横長のフルハイビジョン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。写真などを 1024×768 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。

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「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)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

デジタルカメラが普及したため、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で表示するときに、写真データの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で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。画像編集ソフトのファイルサイズの調整をする必要があります。

百分比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くて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさで表示されることが多いです。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

Red レッド

Green グリーン

Blue ブルー

色の三原色

Yellow イエロー

Cyan シアン

Magenta マゼンタ

◎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、横長のフルハイビジョンでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。によって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)によって表示される大きさが変わります。写真など60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。

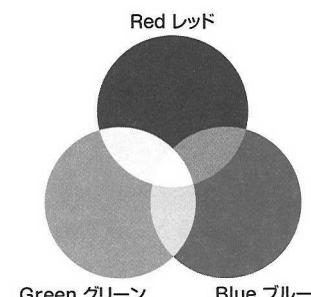
表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これの「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材。しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLでをウインドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で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。画像編集ソフトのファイルサイズの調整をする必要があります。

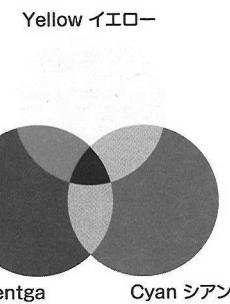
ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できなくて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎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、横長のフルハイビジョンディスプレイでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。によって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)によって表示される大きさが変わります。写真などは60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。

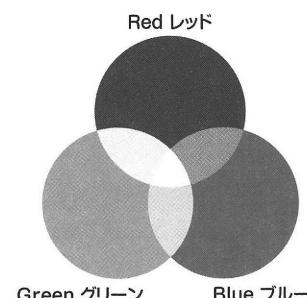
表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これの「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

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

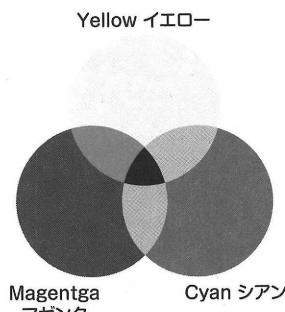
百分比指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できなくて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさでWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

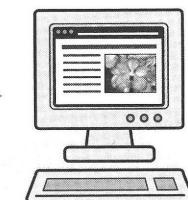


◎デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

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

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、横長のフルハイビジョンでは 1920×1080 ドットの画面の中に表示されます。によって画素の密度が異なるために、同じ大きさ(画素数)によって表示される大きさが変わります。写真などは60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。

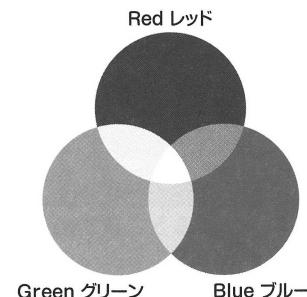
表示される写真などは「光の三原色」で表現されます。これとは「色の三原色」とは異なり、RGB(レッド、グリーン、ブルー)で構成されます。色の三原色はCMY(シアン、マゼンタ、イエロー)の場合にはそれにK(スミ=黒)が加わります。

が普及したため、写真はとても手に入れやすいWebの素材。しかし、写真データの扱いには注意が必要です。HTMLでをウインドウの大きさに対するパーセントでも、画素(ピクセル)で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。画像編集ソフトのファイルサイズの調整をする必要があります。

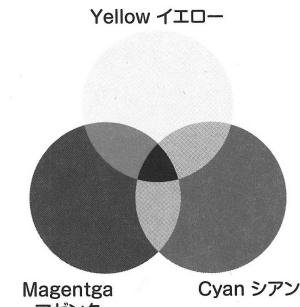
ント指定は実際の画素数より大きくした場合はギザギザな表示。実際の画素数より小さくする場合でも、きれいに表示できなくて注意が必要です。パーセント指定をした場合でも、データそのまま読み込まれているので、写真などは意図した大きさにWeb表示用に大きさを調整したほうがいいでしょう。

◎光と色の三原色

光の三原色



色の三原色

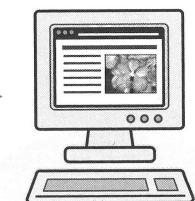


◎デジタルカメラの大きなサイズの写真はWebページに合わせて編集する

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