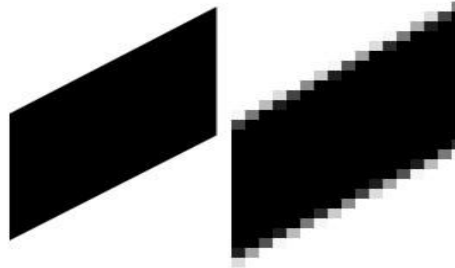


ビットマップとベクトル画像形式に関する説明

デジタル画像を作成する場合、データ形式を慎重に考慮する必要があります。ビットマップイメージ、またはベクトルイメージのデジタル画像が制作できます。



ベクトル ビットマップ

上記は、拡大時の画質の違いを、ベクトルイメージ(左)とビットマップイメージ(右)で比較しています。

ビットマップイメージ

ビットマップイメージは画素(色彩を含む小さな正方形)の集合です。組み合わせることで画像を形成します。ビットマップは明暗と色の微妙な混合を出すのに有効です。デジタルカメラで撮られた写真は画素で形成され、アドビフォトショップのようなコンピュータプログラムでビットマップイメージを作成します。

ビットマップイメージの解像度は、インチ当りのドット数(dpi)で表します。高解像度であるほど高画質であり、また、コンピュータ上により大きなデータファイルを作り出します。しかし、ビットマップイメージを拡大すると、小さな画素が見えてきます。拡大されたビットマップイメージを印刷すると問題になることがあります。

ベクトルイメージ

ベクトルイメージは小さな正方形の画素ではなく、形状で作られています。従い、線は滑らかで、色ははっきりしています。

ベクトルファイルはビットマップイメージと異なり、解像度に依存しないので、拡大しても画質の損失はありません。従い、ベクトル形式のイメージは拡大し易く、くっきりとした明確なロゴを制作するために適しています。

ベクトル形式の例

AI – Adobe Illustrator format (Mac)

EPS – Encapsulated Postscript (Mac)

CDR – CorelDraw (PC)

ビットマップ形式の例

JPG – Joint Photographic Experts Group

GIF – Graphics Interchange Format

TIF – Tagged Image format

WMF-Windows Metafileは、ワード文書上でイメージをサイズ変更する際、両方長所を持っています。Windows Metafilesはアプリケーション間の移動を容易にすることを目的とし、ベクトル画像とビットマップ画素の両方を含むことがあります。