

Обробка зображень і мультимедіа

Олег Гутік



Лекція 3: Формати графічних файлів

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкваних та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друківаних та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатокольорні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкваних та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкваних та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

Досить гостро стоїть питання обсягу графічних елементів друкованих та електронних видань. З одного боку, наочність і ефективність видання багато в чому залежать від якості графічних елементів, в першу чергу від розрішення й глибини кольору пікселів зображення. Тому зрозуміло прагнення розроблювачів використовувати багатоколірні графічні зображення.

З іншого боку, графічні файли великого обсягу вимагають і великого часу, наприклад, для завантаження зображення в браузер (важливо для електронних видань) й ін. Тому одним із основних завдань є відшукування належного балансу між художністю, інформативністю й обсягом видання (тобто виникають вимогами до компактності файлів).

При роботі із зображеннями головною метою стає досягнення компромісу між потрібною якістю зображень і розмірами файлів, що містять ці зображення. Це веде до необхідності обґрунтованого вибору форматів, який можна зробити тільки виходячи з їх структурних і функціональних особливостей.

Нині у світі відомо кілька десятків форматів графічних файлів. Найбільш популярними є представлені нижче.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

BMP — це стандартний формат файлів для комп'ютерів під керуванням Windows. Цей формат розроблений компанією Microsoft для зберігання растрових зображень у машинно-незалежному форматі, що дозволяє Windows відображати графічну інформацію на екрані. Термін “машинно-незалежний” означає, що колір пікселя зберігається у формі, незалежної від методу, яким кольори відображаються на дисплеї.

Формат BMP завжди містить растрові дані. Файл може бути:

- 1 біт: 2 кольори (монохромне зображення);
- 4 біти: 16 кольорів;
- 8 біт: 256 кольорів;
- 16 біт: 65536 кольорів;
- 24 біти: 16,7 млн. кольорів.

Windows підтримує RLE формат стиснення для зображень з 4 або 8 бітами на піксель.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Це досить старий формат, який ще дуже популярний. Використовується для обміну документами між різними програмами та комп'ютерними платформами. TIFF використовується для зберігання растрових даних. Він не містить текстових або векторних даних, хоча його структура дозволяє вмикати додаткові теги (ключові слова).

Растровий формат TIFF (Tagged Image File Format) був створений для подолання труднощів переносу графічних файлів з IBM-сумісних ПК на ПК Macintosh і навпаки. Специфікація TIFF була випущена Aldus Corporation в 1986 р.

Формат використовується в основному для друку. TIFF характеризується великими обсягами одержуваних файлів, а тому він використовується переважно при введенні інформації зі сканерів і в електронних версіях друкованих видань.

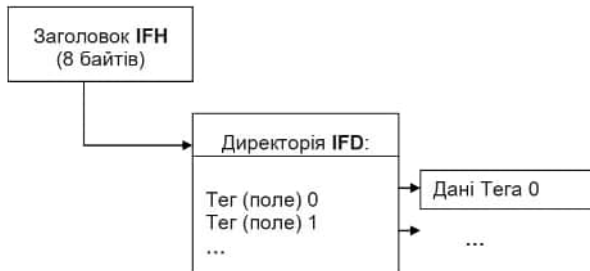
Історична довідка: TIFF 4.0 (квітень 1987 р.) міг підтримувати обробку незжатих кольорових RGB-зображень. TIFF 5.0 (серпень 1988 р.) дозволяв зберігати кольорові зображення з палітрою й підтримувати алгоритм стиснення LZW. TIFF 6.0 (червень 1992 р.) розширив можливості підтримкою кольорових зображень моделей СМУК і методу стиснення JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багатоградаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

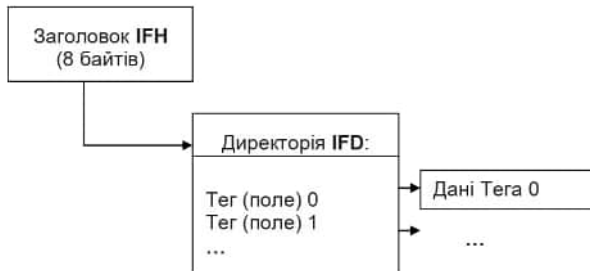
Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.



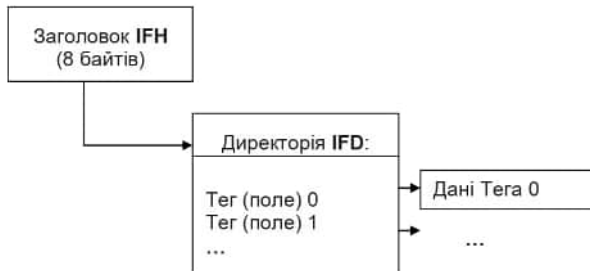
Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторіадаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh. Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору. Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.



Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багатоградаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh. Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору. Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.

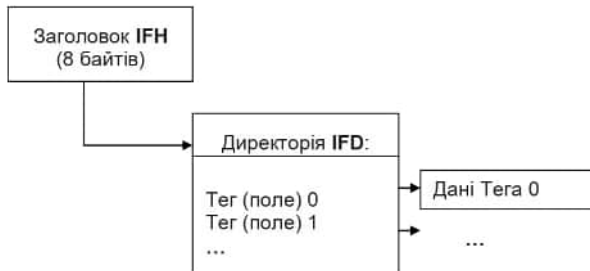


Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторіадаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.

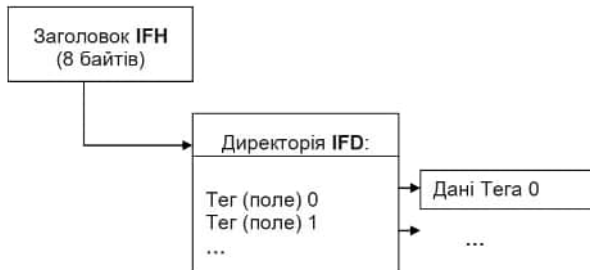


Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторігандційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.



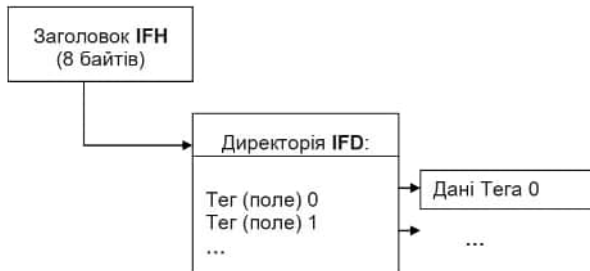
Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторіаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання.

Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

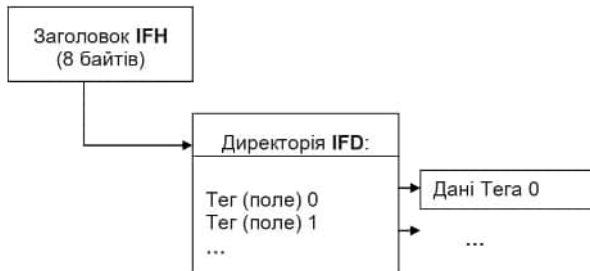
Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.



Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторігандіційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh. Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.

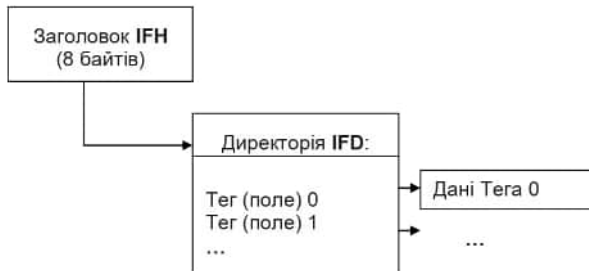


Формат TIFF (Target Image File Format)

Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багатоградаційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.

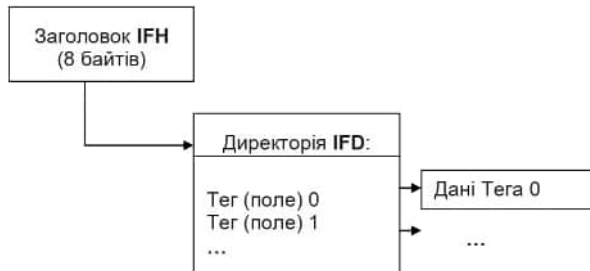


Формат TIFF (Target Image File Format)

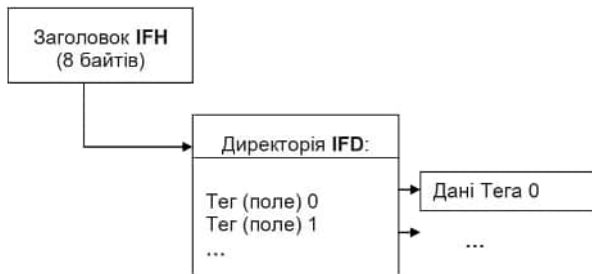
Даний формат вважається добре стискаючим. Він підтримує кілька схем стиснення; в TIFF 5.0 була додана схема стиснення LZW звичайно, використовувана при роботі з кольоровими зображеннями, а в TIFF 6.0 — метод JPEG застосовуваний для стиснення багаторігандіційних кольорових і напівтонових зображень. В TIFF застосовується також схема стиснення PackBits RLE використовувана інструментальними засобами Macintosh.

Сьогодні TIFF — формат, підтримуваний більшістю графічних програм створення й обробки зображень, програмними пакетами для верстання. Він має здатність до розширення, що дозволяє записувати растрові зображення з будь-якою глибиною кольору.

Представлення структури формату файлу TIFF наведена на рис.



Формат TIFF (Target Image File Format)

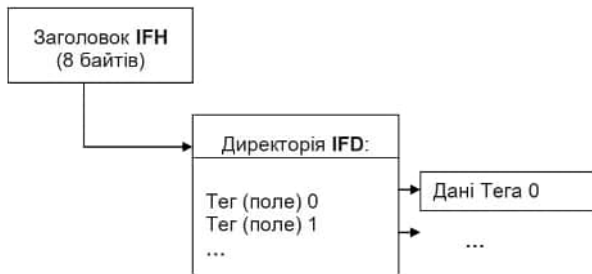


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

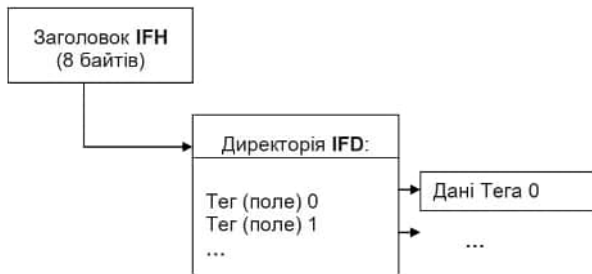


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Tag). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

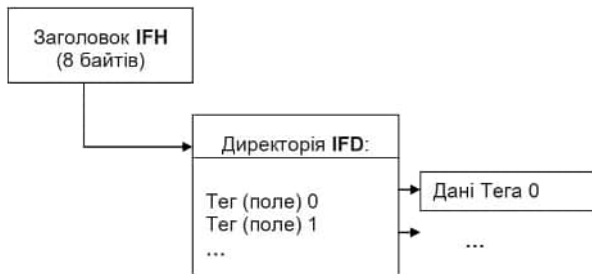


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

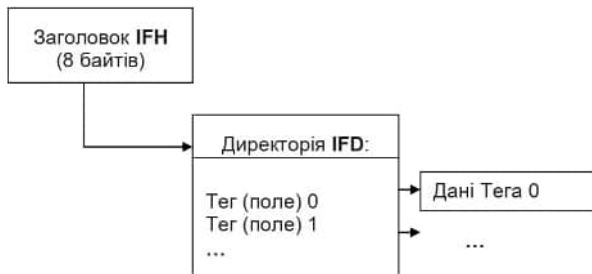


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

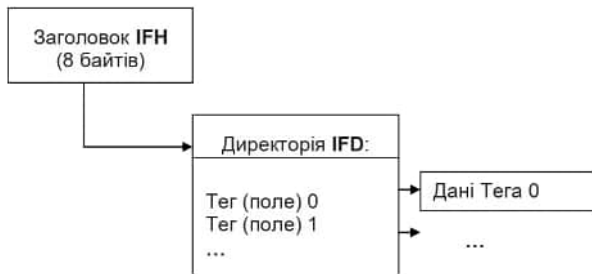


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

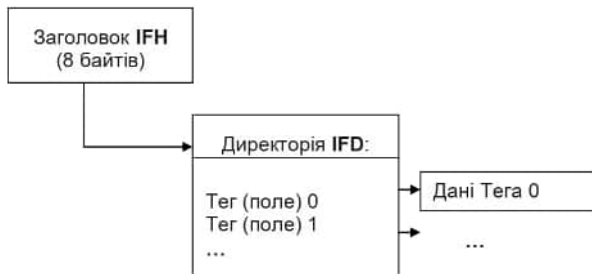


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

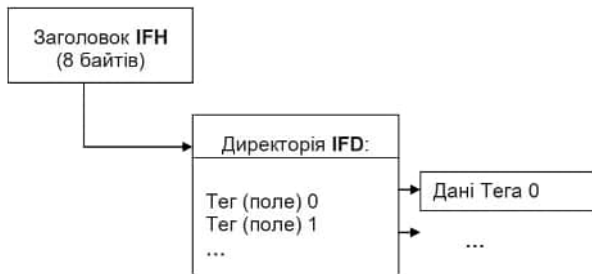


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

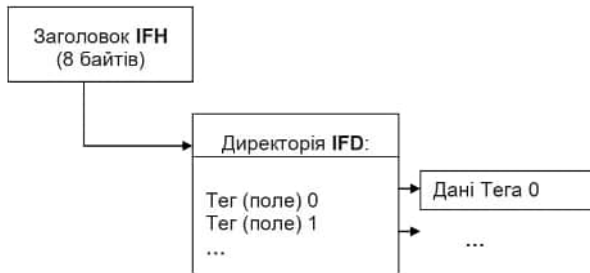


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

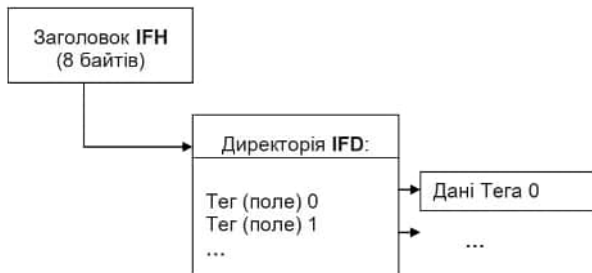


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

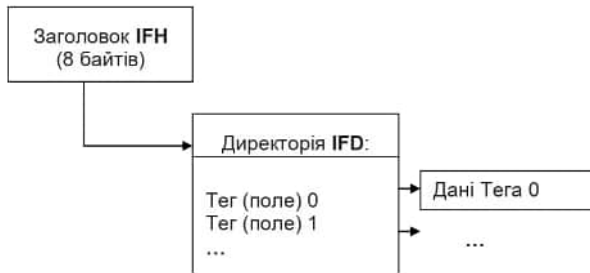


Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)



Файли TIFF складаються із трьох розділів: заголовка файлу зображення (Image File Header — IFH), директорії файлу зображень (Image File Directory — IFD) і растрових даних (Тег). З них необхідними є тільки IFH і IFD.

Файл TIFF, що містить декілька зображень, буде включати стільки ж директорій файлу й розділів растрових даних (по одному для кожного зображення).

Заголовок завжди розташовується в перших вісьмох байтах кожного файлу TIFF. Усі інші дані файлу створюються з використанням інформації IFD. Директорія файлу зображення й пов'язаний з нею растр складають субфайл TIFF.

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання колірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання колірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні колірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Колірна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з колірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожної з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

У специфікації TIFF 6.0 термін “тег” замінений терміном “поле”. Тепер на весь 12-байтовий запис даних вказує термін “поле”, а термін “тег” перевизначений для вказівки тільки на число, що ідентифікує це поле.

Зображення, записані у форматі TIFF 6.0, можуть бути організовані й у вигляді смуг, і у вигляді фрагментів.

Специфікація TIFF пропонує концепцію основних типів зображень: дворівневе, напівтонове, кольорове з палітрою й повнокольорове.

TIFF підтримує два способи зберігання кольірних даних:

- 1) TIFF-P;
- 2) TIFF-R.

Зберігання кольірних даних за першим способом (TIFF-P) подібне до GIF й базується на використанні кольірної палітри для зображення. При цьому дані про зображення зберігаються як коди.

Цей спосіб забезпечує ефективність зберігання, але обмежує палітру 256 кольорами. Кольорна палітра створює свої елементи з 48-бітової палітри (основна структурна одиниця TIFF — 2-байтове слово, а отже, по 16 кольорів надано кожній з кольірних площин моделі RGB: червоній, зеленій і синій).

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році.

Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання колірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Зберігання кольірних даних за другим способом (TIFF-R) спрямоване на використання для визначення повних RGB-зображень. Елемент растра представляється трьома 8-бітовими RGB-значеннями, що забезпечує більше 16 млн. кольорів. Таким чином, при виборі конкретного формату файлу, необхідного виходити з досягнення певного компромісу (виходячи з кінцевої мети роботи) між якістю зображення й розміром отриманого файлу.

TIFF був розроблений у 1987 р. як універсальний формат компанією Aldus (початковим розробником відомої програми комп'ютерної верстки — PageMaker). Остання специфікація, TIFF 6, була випущена в 1992 році. Згодом компанія Aldus була куплена компанією Adobe і остання стала власником цієї торгової марки. Adobe не випускала нових версій TIFF, а тому що не було необхідності змінювати усталений і добре підтримуваний на ринку формат.

Зображення у форматі TIFF можуть містити:

- бінарні зображення;
- напівтонові чорно-білі зображення;
- палітрові зображення від 1-бітних до 8-бітних;
- RGB;
- CMYK;
- YCbCr;
- CIE Lab.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Формат TIFF (Target Image File Format)

Для напівтонових зображень RGB та CMYK використовуються 8 біт (256 рівнів) на канал, але це не обмеження формату TIFF. Специфікації дозволяють використовувати 16 біт на канал, що підтримується в останніх версіях Adobe Photoshop.

Формат TIFF підтримує кілька алгоритмів компресії: для чорно-білих або кольорових зображень — алгоритм LZW, для бінарних зображень — алгоритм CCITT Fax group 3&4 (Факс-група комітету Міжнародного союзу електрозв'язку). Офіційно TIFF також підтримує стиск із втратами за стандартом JPEG.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вигравш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вигравш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективне стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективне стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням кольірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вигравш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням кольірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Файловий растровий формат GIF (Graphics Image Format) був запропонований для протоколу передачі кольорових зображень у глобальних мережах. Цей формат використовується для зберігання декількох растрових зображень в одному файлі.

Формат GIF дозволяє зберігати растрові дані в пікселях із глибиною кольору від 1 до 8 біт. Зображення записуються із застосуванням колірної моделі RGB. Формат дозволяє зберігати зображення розміром до 64000 пікселів, вибирати 256 кольорів у 64-мільйонній палітрі, забезпечує швидке розпакування при перегляді, ефективно стиснення й апаратну незалежність. Рекомендують використовувати формат для маленьких і фонових рисунків. Він не підтримує альфа-каналів і масок. Один із кольорів даного формату можна зробити прозорим, так що через нього будуть видні об'єкти, що знаходяться нижче (корисно для Web).

GIF — один із невеликої кількості форматів, що використовують ефективний алгоритм стиснення, який майже не поступається програмам-архіваторам. Для стиснення інформації використовується алгоритм LZW (метод запатентований у 1981 р., що дозволяє здавити розміри файлів для зображень із великими площами однакового кольору або повторюваними рисунками, не погіршуючи якості). Іншими словами, GIF-файли не потрібно архівувати, тому що це рідко дає відчутний вииграш в обсязі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі.

Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87а, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89а, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

GIF підтримує обмін не тільки графікою, але й мультимедійними даними, тому його можна вважати анімаційним.

Ще однією особливістю формату GIF є те, що розроблювачі змінили порядок проходження даних у файлі. Передане зображення рисується зверху вниз зі зміною чіткості й детальності. Таким чином, зображення стає чіткішим й детальнішим у міру надходження інформації з мережі. Для цього файл зображення формується при записі так, щоб спочатку йшли всі рядки пікселів з номерами, кратними восьми (перший прохід), потім чотирьом (другий прохід), потім двом, і, нарешті, останній прохід — всі рядки, що залишилися, з непарними номерами. Кожен наступний прохід заповнює «пропуски» у попередніх, наближаючи зображення до вихідного стану.

Існують дві специфікації GIF. Перша відноситься до формату GIF87a, у якому передбачається запис множини зображень, друга — до формату GIF89a, що орієнтований на зберігання як текстових, так і графічних даних в одному файлі.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

GIF87a — первісна версія формату GIF, що була випущена в травні 1987 р. Вона передбачає наступні можливості GIF-файлу:

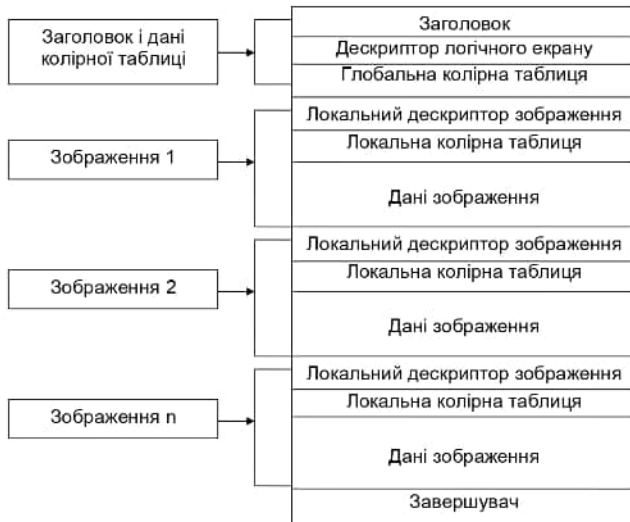
- 1) чергування: спочатку завантажується тільки “кістяк” зображення, потім, у міру завантаження, воно деталізується. Це дозволяє на повільних лініях не вантажити весь графічний файл цілком для того, щоб одержати про нього уявлення;
- 2) стиснення по алгоритму LZW, що забезпечує найменший обсяг файлу;
- 3) розміщення декількох зображень в одному файлі, що дозволяє визначити логічну екранну область для виведення зображень.

Надалі цей стандарт був розширений специфікацією GIF89a, що має ще такі додаткові можливості:

- 4) включення в графічний файл коментарів (не відображаються на екрані, але можуть бути прочитані програмою, що підтримує GIF89a);
- 5) керування затримкою перед зміною кадрів, що включає керування видаленням попереднього зображення, що може бути залишено, замінено на колір фону або на те, що було перед ним, а також визначення прозорого кольору.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Загальна структура файлового формату GIF87a представлена на рис.



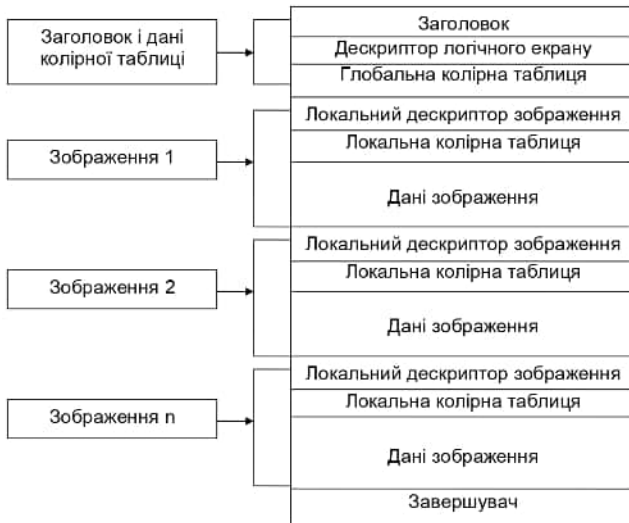
Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Загальна структура файлового формату GIF87a представлена на рис.

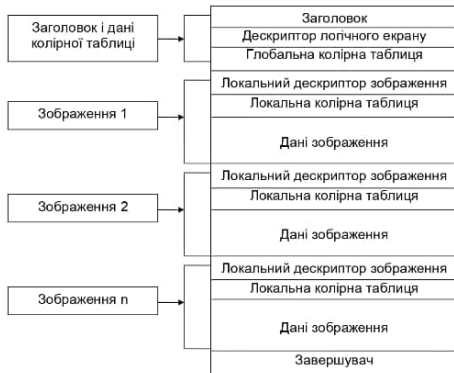


Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Загальна структура файлового формату GIF87a представлена на рис.

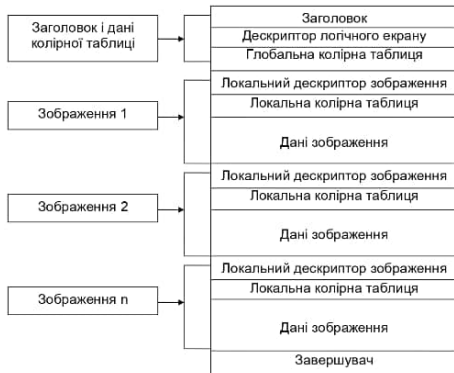


Формат GIF (Graphics Interchange Format)



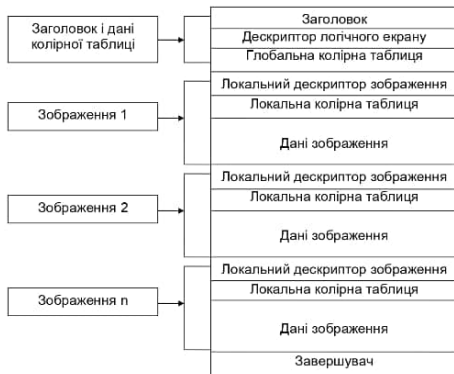
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



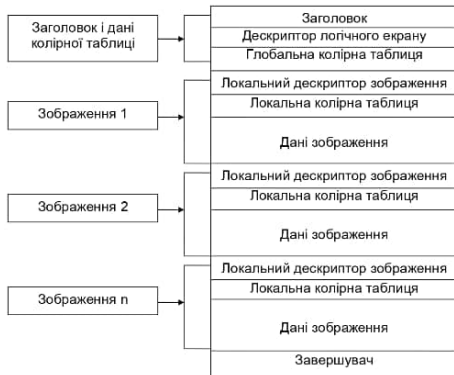
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



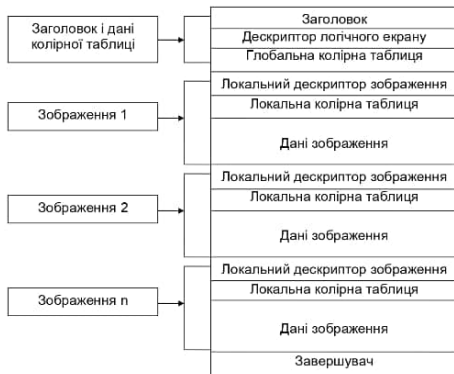
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



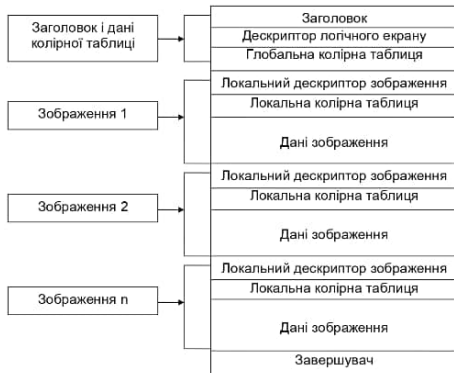
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



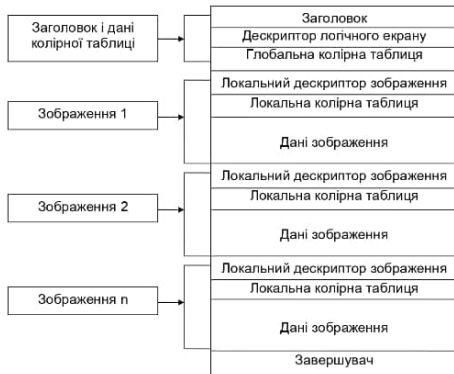
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



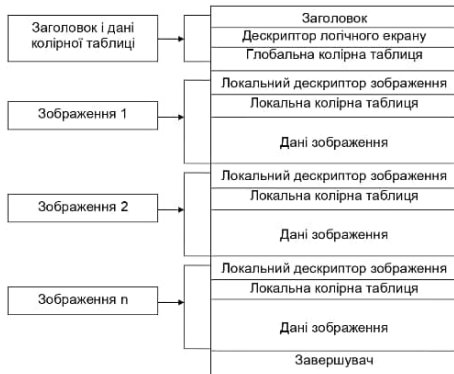
Пояснення: кожен файл починається із Заголовка (Ідентифікатора) і Дескриптора логічного екрана, після яких може йти Глобальна колірна таблиця. Кожен із цих розділів має постійний зсув від початку файлу. Будь-яке зображення, записане у файлі, містить власний Локальний дескриптор зображення, Локальну колірну таблицю (необов'язкову) і блок даних зображення. Останнім полем є символ Завершувач, що вказує на кінець даних GIF.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



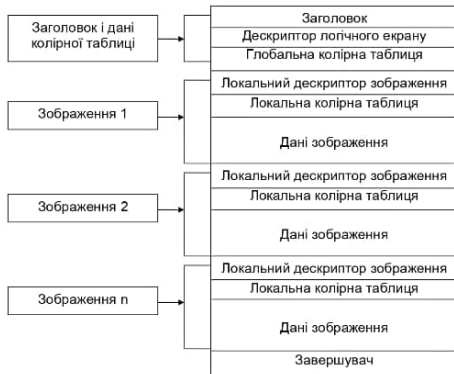
Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



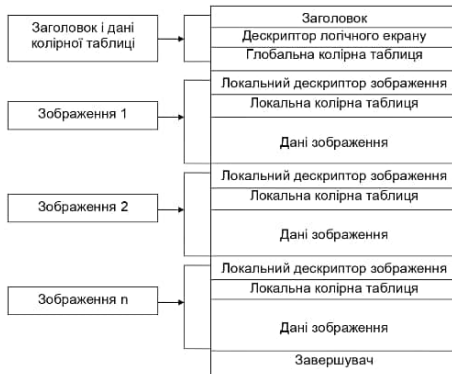
Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



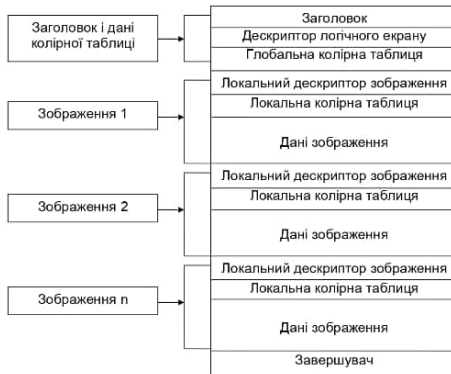
Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Заголовок має довжину 6 байтів і застосовується для ідентифікації файлу GIF. Заголовок включає Сигнатуру заголовка (Signature) і Версію формату (Version) GIF. Поле Signature має довжину 3 байти і містить як ідентифікатор обов'язкові символи "GIF". Файл не буде розпізнаний додатком як файл зображення GIF, якщо він не починається із цих трьох байтів. Поле Version також має довжину 3 байти і вказує версію файлу GIF (87a або 89a).

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і колірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і колірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і кольорну таблицю, індекс кольору фона й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселах, інформацію про екран і кольорну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і кольірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і кольірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і кольірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і колірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)



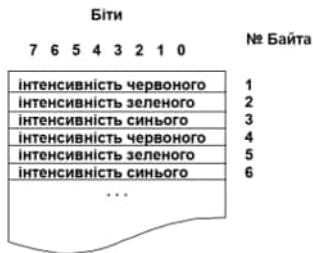
Дескриптор логічного екрана (див. рис.) включає дані про ширину й висоту відображуваного екрана в пікселях, інформацію про екран і кольірну таблицю, індекс кольору фону й коефіцієнт стиснення пікселів.

Поля Ширина й Висота (1–4 байти) визначають мінімальне розрішення екрана для відтворення зображення. Якщо пристрій відображення не здатний підтримувати зазначене розширення, то для правильного відтворення зображення треба масштабувати.

Значення "pixel" визначає число кольорів в даному зображенні.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

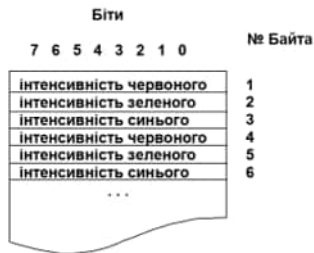
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

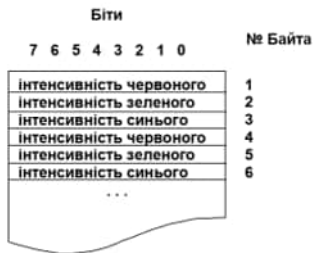
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

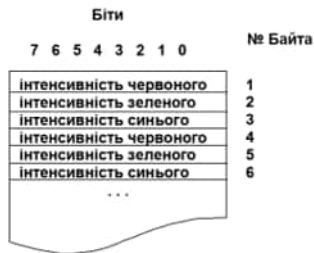
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекоментується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

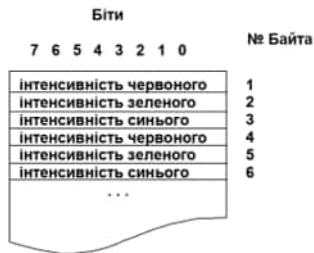
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

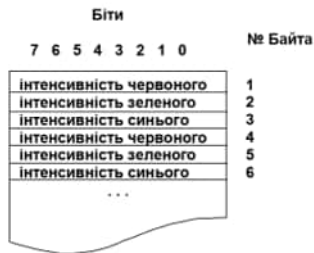
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

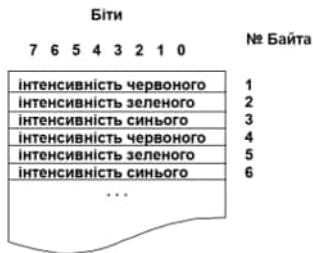
Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносну інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Глобальна колірна таблиця. Ця таблиця є необов'язковою й рекомендується для зображень, де потрібна точна передача кольорів. На існування цієї таблиці вказує поле M у байті 5 дескриптора екрана. Якщо глобальна таблиця кольорів присутня, її визначення слідує безпосередньо за дескриптором екрана. Кожен елемент колірної таблиці складається із трьох байтів, значення яких описують відносно інтенсивність червоного, зеленого й синього кольорів для кожного пікселя зображення. Структура блоку колірної таблиці наведена на рис.



Одержуване значення коду кольору кожного пікселя при висвітленні зображення буде відповідати найближчому доступному кольору з колірної таблиці дисплея. Наприклад, білий колір може бути представлений як (255, 255, 255), чорний як (0,0,0), жовтий як (180,180,0) і т. д.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірنا таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Якщо глобальна колірна таблиця відсутня, то кожне зображення повинне мати власну локальну колірну таблицю, що заміняє глобальну колірну таблицю. Якщо ні глобальної, ні локальної колірних таблиць немає, колірна таблиця може задаватися за замовчуванням.

Дані зображення. Кожне зображення у файлі GIF записується окремо, зі своїми Дескриптором зображення й Локальною колірною таблицею.

Локальний дескриптор зображення включає наступні компоненти:

- ідентифікатор дескриптора зображення;
- положення зображення по осі X і по осі Y;
- ширину та висоту зображення;
- інформацію про зображення й дані колірної таблиці.

У розділі “інформації про зображення” визначаються прапори, що вказують на присутність локальної таблиці для пошуку кольорів і визначення послідовності висвітлення пікселів. З позиції теорії кольору, нас цікавить тільки прапор локальної колірної таблиці (біт 0) і розмір елемента локальної колірної таблиці (біти 5 – 7). Значення прапора локальної колірної таблиці дорівнює “1”, якщо для даного зображення існує локальна колірна таблиця. Якщо значення даного прапора дорівнює “0”, то локальна колірна таблиця відсутня й замість неї варто використовувати глобальну колірну таблицю.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення); ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри — містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

GIF зберігає кодовані дані зображення у вигляді послідовностей підблоків даних. Більшість підблоків мають довжину 255 байт.

Для фіксації процесу закінчення файлу зображення GIF використовується один байт даних, що розглядається як символ—“завершувач”. Він сприймається як сигнал закінчення процесу обробки зображення.

Структура файлового формату GIF89a: стандарт GIF був розширений специфікацією GIF89a, що додала формату нові функціональні можливості. Файл GIF89a складається із блоків, розташованих у певній послідовності.

Виділяють блоки трьох типів:

- 1) керуючі блоки: заголовок, опис логічного екрана (задається розмір поля екрана, в якому відображається файл), керування графічними розширеннями (може містити вказівку на локальну палітру, розташування на логічному екрані, затримку й спосіб видалення зображення; впливає тільки на наступний за ним блок зображення), ознака кінця — визначає, як будуть оброблятися зображення;
- 2) блоки зображення: зображення, опис палітри – містять дані для самого зображення;
- 3) спеціальні блоки: коментарі, прикладні розширення — не впливають на зображення, але обробляються прикладними програмами.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим "high color") і 224 (режим "true color"). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим "high color") і 224 (режим "true color"). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим "high color") і 224 (режим "true color"). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим "high color") і 224 (режим "true color"). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До недоліків відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До недоліків відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До недоліків відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До недоліків відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузії. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Однією з головних переваг даного формату є те, що він дозволяє довільно задавати кількість кольорів, або розмір палітри, використовуваної в зображенні. Інші формати, як правило, мають лише стандартні градації глибини кольору: 2, 16, а потім відразу 256, 215 (режим “high color”) і 224 (режим “true color”). GIF же може мати будь-яку кількість кольорів від 2 до 256, і якщо в зображенні використовується, скажімо, 64 кольори, то для зберігання кожного пікселя буде використано рівно 6 бітів.

До **недоліків** відносять обмежену кількість використовуваних кольорів (до 256). Іноді потрібна більша палітра кольорів, тому доводиться апроксимувати вихідне зображення кольорами обмеженої палітри. У цьому випадку використовується метод апроксимації, що одержав назву дифузія. При цьому області, які в оригіналі були залиті однорідним кольором, після перетворення заповнюються сумішшю пікселів різних кольорів, розкиданих за випадковим законом. Кожен відсутній у палітрі колір передається пікселями двох найближчих до нього кольорів нової палітри. В результаті зображення здобуває характерну зернисту, шорстку фактуру. Часто дифузія є єдиним способом, що дозволяє хоч скільки-небудь адекватно передати вихідні кольори за допомогою палітри, на якій цих кольорів немає.

Формат GIF (Graphics Interchange Format)

Патент на формат GIF належав фірмі CompuServe, що обмежувало можливості його використання у програмному забезпеченні, що безкоштовно розповсюджується. До того ж, в основі стиснення графічних файлів при збереженні у форматі GIF лежить алгоритм стиснення LZW, патент на який до 2003 року належав компанії Unisys. Вказані проблеми призвели до розробки аналогічного стандарту на основі безкоштовних алгоритмів стиснення PNG.

Патент на формат GIF належав фірмі CompuServe, що обмежувало можливості його використання у програмному забезпеченні, що безкоштовно розповсюджується. До того ж, в основі стиснення графічних файлів при збереженні у форматі GIF лежить алгоритм стиснення LZW, патент на який до 2003 року належав компанії Unisys. Вказані проблеми призвели до розробки аналогічного стандарту на основі безкоштовних алгоритмів стиснення PNG.

Патент на формат GIF належав фірмі CompuServe, що обмежувало можливості його використання у програмному забезпеченні, що безкоштовно розповсюджується. До того ж, в основі стиснення графічних файлів при збереженні у форматі GIF лежить алгоритм стиснення LZW, патент на який до 2003 року належав компанії Unisys. Вказані проблеми призвели до розробки аналогічного стандарту на основі безкоштовних алгоритмів стиснення PNG.

Патент на формат GIF належав фірмі CompuServe, що обмежувало можливості його використання у програмному забезпеченні, що безкоштовно розповсюджується. До того ж, в основі стиснення графічних файлів при збереженні у форматі GIF лежить алгоритм стиснення LZW, патент на який до 2003 року належав компанії Unisys. Вказані проблеми призвели до розробки аналогічного стандарту на основі безкоштовних алгоритмів стиснення PNG.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP.

Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Версія формату PNG вийшла в 1996 році і була рекомендована консорціумом W3C як повноправний мережевий формат. PNG використовує відкритий, не запатентований алгоритм стиснення Deflation, безкоштовні реалізації якого доступні в Інтернеті та використовуються багатьма програмами компресії даних, у тому числі PKZIP та GNU GZIP. Формат PNG зберігає графічну інформацію у стислому вигляді. Причому цей стиск здійснюється “без втрат”, на відміну, наприклад, від стандартного JPEG (навіть із максимально високим рівнем якості). Він позиціонується насамперед для використання в мережі Інтернет та редагування графіки.

Файловий растровий формат PNG (Portable Network Graphic) — це формат, орієнтований на фахівців в області комп'ютерної графіки. Він розроблений як альтернатива формату GIF, але за основними можливостями його перевершує.

Формат PNG дозволяє зберігати зображення, бітова глибина яких досягає 16 біт/піксел (у шкалі сірого кольору) або 48 біт/піксел (в true-color-зображеннях). Цей формат забезпечує поетапне відображення даних, зберігання інформації про прозорість.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

PNG і GIF89a мають загальні ознаки:

- забезпечують стиснення даних зображення без втрат;
- підтримують зберігання індексованих зображень, що містять до 256 кольорів;
- забезпечують поетапне відображення із черезрядковим розгорненням;
- підтримують прозорість основного кольору.

Разом з тим формат PNG наділений більш широкими функціональними можливостями порівняно з форматом GIF:

- більш висока швидкість поетапного відображення із черезрядковим розгорненням;
- зберігання truecolor-зображень глибиною до 48 біт/піксел;
- зберігання зображень у шкалі сірого кольору глибиною до 16 біт/піксел;
- гамма-індикатор;
- CRC-метод виявлення руйнування потоку даних;
- стандартний інструментарій для реалізації програм читання й запису PNG.

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документовані і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документовані і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Разом з тим формат PNG не володіє:

- можливістю запису декількох зображень, як GIF;
- можливістю зберігання анімаційних послідовностей.

Дані PNG-зображень завжди зберігаються в стисненому вигляді. Для стиснення застосовується один із варіантів методу Deflate (алгоритм Deflate, створений Філом Кацем, використовується в утиліті архівації файлів pkzip). Цей метод стиснення даних без втрат має високу швидкість кодування/декодування, добре документований і поширюється безкоштовно. Deflate є різновидом методу стиснення LZW. В Deflate для стиснення використовується алгоритм Гаффмана.

Формат PNG має такі основні переваги перед форматом GIF:

- кількість кольорів у зображенні не обмежується 256;
- можливість збереження альфа-каналу (напівпрозорі зображення);
- використання гамма-корекції (міжплатформне керування яскравістю зображення).

Формат PNG (Portable Network Graphics)

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат PNG має більш сильний рівень стиснення для файлів з більшою кількістю кольорів, ніж GIF, але різниця становить близько 5–25%, що недостатньо для абсолютного переважання формату, оскільки як маленькі 2–16 кольорові картинки GIF стискає як мінімум не гірше.

Існує одна особливість GIF, яку PNG не намагається відтворити — це підтримка множинного зображення, особливо анімації, PNG призначений лише для збереження одного зображення у файлі. Для передачі множинних зображень використовується розширений формат MNG, опублікований у середині 1999 року.

PNG є гарним форматом для редагування зображень, для зберігання проміжних стадій редагування, оскільки відновлення та перезбереження зображення відбуваються без втрат якості.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG.

Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Найпопулярніший на сьогоднішній день формат графічних файлів JPEG підтримує 24-бітовий колір та зберігає яскравість та відтінки кольорів у фотографіях незмінними. Даний формат використовує алгоритми стиснення з втратами якості, що може внести спотворення зображення, що особливо містить текст, дрібні деталі або точні краї.

Комітет JPEG випустив нову версію стандарту під назвою JPEG2000.

Абревіатура файлового формату JPEG походить від назви комітету із стандартів Joint Photographic Experts Group (Об'єднана група експертів із фотографії), що входить до складу Міжнародної організації зі стандартизації (ISO). В 1982 р. ISO сформувала групу експертів із фотографії (PEG), поклавши на неї обов'язки щодо проведення досліджень в області передачі відеосигналів, нерухомих зображень і текстів.

У 1986 р. були початі дослідження методів стиснення кольорових і напівтонових даних. Застосовувані при цьому методи стиснення кольорових даних дуже нагадували ті, які досліджувалися групою JPEG. Тому в 1987 р. було ухвалене рішення об'єднати ресурси цих груп для спільної роботи над єдиним стандартом. Обидві групи об'єднали в комітет, що повинен був провести дослідження й випустити стандарт стиснення даних, що одержав назву JPEG.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення.

Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

JPEG є методом, що дозволяє стискати дані великих повнокольорових багатоградаційних зображень (наприклад, кольорових фотографій) із глибиною від 6 до 24 біт/піксел з досить високою швидкістю й ефективністю. Він дозволяє досягти високих коефіцієнтів стиснення. Однак максимальне стиснення графічної інформації пов'язане з певною втратою інформації.

Фактично JPEG означає алгоритм стиснення, а не конкретний формат представлення графічної інформації. Практично будь-яку графічну інформацію можна стиснути за таким алгоритмом. Формат файлів, що використовують алгоритм JPEG, формально називають JFIF (JPEG File Interchange Format). На практиці дуже часто файли, що використовують JPEG-стиснення, називають JPEG-файлами.

Схема JPEG була спеціально розроблена для стиснення кольорових і напівтонових багатоградаційних зображень, фотографій, складної графіки. Користувач може "відрегулювати" якість кодувальника JPEG, використавши параметр, що іноді називають Q-фактором (його типовий діапазон від 1 до 100). При значенні фактора = 1 створюється стиснене зображення найменшого розміру, але поганої якості; при значенні фактора = 100 виходить стиснене зображення більшого розміру й кращої якості. Оптимальне значення Q-фактора залежить від змісту зображення й підбирається індивідуально.

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group)

На основі JPEG-методу стиснення побудовані численні формати, наприклад формат TIFF/JPEG.

JPEG є TrueColor-форматом, тобто може зберігати зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел. Такої глибини кольору досить для практично точного відтворення зображень будь-якої складності на екрані монітора. У випадку перегляду кольорового зображення на екрані монітора з великою глибиною кольору, наприклад, 32 біт/піксел (така глибина кольору, як правило, використовується у видавничій діяльності) воно практично не відрізняється від зображення із глибиною кольору 24 біт/піксел.

Зауваження. JPEG має більший ступінь стиснення зображень, ніж GIF, але не може зберігати декілька зображень в одному файлі.

Зауваження. JPEG орієнтований насамперед на реалістичні зображення, тобто зображення фотографічної спрямованості, і якість стиснення значно погіршується при обробці зображень із чітко обкресленими лініями й межами кольорів. Графічна анімація, чорно-білі ілюстрації, документи, а також типова векторна графіка, як правило, JPEG стискаються теж погано.

Зауваження. JPEG використовує схему стиснення із втратами, що зменшує обсяг файлу за рахунок якості зображення. Схема стиснення заснована на відкиданні інформації, що важко помітити візуально (невеликі зміни кольору погано розпізнаються оком).

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

Формат DjVu використовує технологію стиснення зображень, розроблену спеціально для поширення сканованих документів-книг, насамперед математичних журналів та ін. DjVu іноді називають текстово-графічним форматом.

Формат оптимізований для передачі через мережу таким чином, що сторінку можна переглядати ще до завершення скачування. DjVu-файл може містити текстовий (OCR) шар, що дозволяє здійснювати повнотекстовий пошук файлу. Крім того, DjVu-файл може містити вбудований інтерактивний зміст та активні області — посилання, що дозволяє реалізувати зручну навігацію в DjVu книгах.

У форматі DjVu застосовується спеціальна технологія, що розділяє вихідне зображення на два шари — передній план, в якому поміщаються чіткі деталі (зображення літер), і задній план — де залишається текстура сторінки, ілюстрації та інші другорядні деталі. Передній план зберігається з більшою роздільною здатністю, задній — з нижчою, наприклад 300 і 100 dpi відповідно.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

В основі формату DjVu лежать декілька технологій, розроблених у AT&T labs (згодом проданих компанії Lizard Tech):

- алгоритм відокремлення тексту від фону на відсканованому зображенні;
- вейвлет-алгоритм стиснення фону IW44;
- алгоритм стиснення чорно-білих зображень JB2;
- універсальний алгоритм стиснення ZP;
- алгоритм розпакування “на запит”;
- алгоритм “маскування” зображень.

Формат DjVu вкрай зручний для зберігання та передачі відсканованих наукових книг, де розмаїття формул і схем робить надзвичайно трудомістким їхнє повноцінне розпізнавання.

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0. Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0. Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0. Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0. Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0.

Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

Формат WMF — власний векторний формат Windows. Він зрозумілий практично всім програмам Windows, так чи інакше пов'язаним з векторною графікою, але не сприймається більшістю програм Mac OS. При експорті до WMF деякі параметри та об'єкти зображень, створені у векторних редакторах, можуть не зберігатися.

WMF є 16-бітним форматом, вперше представленим у Windows 2.0. Новіша 32-бітна версія з додатковими командами отримала назву EMF (Enhanced Metafile).

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і *n*-канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і n -канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і *n*-канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і *n*-канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і *n*-канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

HD Photo — формат для стиснення нерухомих зображень, розроблений корпорацією Microsoft як частина групи стандартів Windows Media. Він підтримує як стиск із втратами, так і стиск без втрат. Програмна підтримка формату не була поширена до початку 2007 року, проте в даний час реалізація кодека доступна в Net Framework 3.0, яка є компонентом Windows Vista, а також доступна для Windows XP.

Кодек HD Photo дозволяє зберігати зображення з великим динамічним діапазоном, вимагаючи для процедур стиснення та відновлення виключно цілочисельних операцій (додавання, віднімання, множення), що забезпечує високу швидкість роботи. Формат підтримує монохромні, RGB, CMYK і *n*-канальні зображення, використовуючи до 16 біт для представлення цілих чисел, і до 32 біт для представлення чисел з плаваючою комою. Файл може опціонально включати колірний профіль ICC Color Profile, що дозволяє правильно відображати інформацію кольорів на різних пристроях. Зображення також може містити альфа-канал для забезпечення прозорості. Формат підтримує збереження кількох зображень в одному файлі. Крім того, кодек HD Photo дозволяє відновлювати не все зображення повністю, а лише необхідною частиною.

Корпорація Microsoft заявляє, що формат HD Photo можна порівняти з JPEG 2000 за якістю відновленого зображення, але за кількістю необхідних ресурсів (обсяг пам'яті та процесорний час) формат можна порівняти з JPEG. Формат HD Photo забезпечує стиснення з втратами, що більш ніж удвічі перевищує JPEG (при однаковій якості відновленого зображення). Кодек здатний стискати зображення без втрат у 2,5 рази.

Корпорація Microsoft заявляє, що формат HD Photo можна порівняти з JPEG 2000 за якістю відновленого зображення, але за кількістю необхідних ресурсів (обсяг пам'яті та процесорний час) формат можна порівняти з JPEG. Формат HD Photo забезпечує стиснення з втратами, що більш ніж удвічі перевищує JPEG (при однаковій якості відновленого зображення). Кодек здатний стискати зображення без втрат у 2,5 рази.

Корпорація Microsoft заявляє, що формат HD Photo можна порівняти з JPEG 2000 за якістю відновленого зображення, але за кількістю необхідних ресурсів (обсяг пам'яті та процесорний час) формат можна порівняти з JPEG. Формат HD Photo забезпечує стиснення з втратами, що більш ніж удвічі перевищує JPEG (при однаковій якості відновленого зображення). Кодек здатний стискати зображення без втрат у 2,5 рази.

Корпорація Microsoft заявляє, що формат HD Photo можна порівняти з JPEG 2000 за якістю відновленого зображення, але за кількістю необхідних ресурсів (обсяг пам'яті та процесорний час) формат можна порівняти з JPEG. Формат HD Photo забезпечує стиснення з втратами, що більш ніж удвічі перевищує JPEG (при однаковій якості відновленого зображення). Кодек здатний стискати зображення без втрат у 2,5 рази.

Корпорація Microsoft заявляє, що формат HD Photo можна порівняти з JPEG 2000 за якістю відновленого зображення, але за кількістю необхідних ресурсів (обсяг пам'яті та процесорний час) формат можна порівняти з JPEG. Формат HD Photo забезпечує стиснення з втратами, що більш ніж удвічі перевищує JPEG (при однаковій якості відновленого зображення). Кодек здатний стискати зображення без втрат у 2,5 рази.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Порівняно нова мова розмітки, призначена для опису двовимірної векторної графіки (як нерухомої, так і анімованої). Це відкритий стандарт, що базується на XML і розробляється консорціумом W3C. Специфікацію SVG 1.0 було випущено 1999 року. У ній визначалося, як у XML записується структура даних, створюється SVG анімація, SVG програми та документи. Перевагами цього формату є:

- текстовий формат — файли SVG можна читати та редагувати широким колом додатків, і вони зазвичай менші за розміром, ніж порівняні зображення у форматах JPEG та GIF;
- формат SVG надає можливість роботи з 16-мільйонною палітрою, підтримує ICC профілі, sRGB, градієнти та маски;
- текст у форматі SVG можна виділяти та знаходити за допомогою пошукових машин. Можна шукати заданий рядок тексту — наприклад назву міста на SVG-карті;
- формат SVG надасть усі переваги XML:
 - можливість роботи у різних середовищах;
 - інтернаціоналізація (підтримка Unicode);
 - широка доступність для різних програм;
 - легка модифікація через стандартні API.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Можливості використання формату SVG широкі, а завдяки трансформаціям XML у SVG, ці можливості стають практично безмежними. Прикладом такої гнучкості може бути, наприклад, перетворення накопичених статистичних даних населення у кольорову карту залежно від вибраних районів і часового інтервалу. Зміни, внесені до даних XML, негайно відображаються у SVG-графіці.

Розробка вдосконаленої специфікації SVG 1.1, як і раніше, триває. Також у розробці знаходяться специфікації SVG Basic та SVG Tiny, призначені для мобільних пристроїв, що дозволить у майбутньому мобільним телефонам та налагодним комп'ютерам виводити на екран SVG-файли.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятися. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятися. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнитися. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнитися. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Почнемо з того, що RAW як стандартизований формат не існує. Структура RAW-файлів змінюється від камери до камери і навіть виробів одного виробника може відрізнятись. Справа в тому, що RAW-файли являють собою ніяк не оброблені дані з матриці фотоапарата, які стискаються архіватором (а в деяких камерах зовсім не стискаються), і до них прикріплюється заголовок з параметрами зйомки (модель камери, дата зйомки, витримка, діафрагма і т.д.) і все це разом записується у файл, званий RAW. Вся подальша обробка даних перекладається на плечі програми-конвертера.

Під час зйомки у форматах JPEG і TIFF інтерполяцією займається вбудований процесор фотокамери, і на носій записується вже перетворений файл. За лічені частки секунди після захоплення матрицею кадру, вбудований у камеру софт повинен:

- проаналізувати “сирі” (необроблені) дані;
- вирішити, наскільки яскравим має бути в результаті кадр;
- визначити колірну температуру знімка.

Зрозуміло, що заради швидкості доводиться багатьом жертвувати, і якщо з типовими сюжетами — не дуже контрастними, з нормальним світлом — автоматика камери справляється добре, то складніші кадри вона може передати неправильно, а то й зовсім зіпсувати. Формат RAW дозволяє в досить широких межах коригувати помилки зйомки.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Фокус полягає в тому, що в RAW-файлах міститься набагато більше інформації, ніж у зображенні, що виходить у результаті. JPEG та навіть TIFF файли з камер мають глибину кольору 8 біт на канал. У RAW записується інформація з матриці, яка зазвичай має розрядність 10 або частіше 12 біт на піксель, що дає 1024 – 4096 градацій яскравості. Це дає великий запас для різноманітних перетворень картинки. Ось основні коригування, які можна робити при обробці RAW-файлів:

- корекція експозиції;
- корекція світла (баланс білого);
- керування глибиною кольору та колірними профілями.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player.

SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player. SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player.

SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Призначений для зберігання векторної графіки та анімаційних кліпів, які можуть містити звук. Цей формат спеціально створювався з урахуванням специфіки Інтернету і розроблений таким чином, щоб мінімізувати обсяг інформації, що пересилається, і забезпечити можливість потокового завантаження даних. SWF-файли створюються у редакторі Macromedia Flash. Векторний редактор Freehand тієї ж фірми також дозволяє експортувати зображення до SWF-формату. У Flash можна створювати і виконуваний exe-файл, який, крім власне графіки, містить Flash Player.

SWF-формат є на сьогоднішній день найбільш популярним векторним форматом, який використовується при створенні web-сторінок. При цьому якщо виявиться, що web-браузер користувача не має засобів для перегляду SWF-файлів, він запропонує завантажити з мережі потрібний елемент керування ActiveX. Таке завантаження потрібно зробити лише один раз.

Дякую за увагу!