

# Képek

És akkor következzen a harmadik tervezési elem, a képek használata.

Ha képekről beszélünk, akkor ebbe beleértjük a nagyfelbontású fotókat, a saját magunk készítette grafikákat, illusztrációkat, illetve a weboldalunkon használt ikonokat is.

Használj képeket bátran, hiszen a **képekkel együtt mindent könnyebben megjegyzünk**, mivel plusz információkat akaszthatunk a tartalomhoz. **A képes tartalmak ezen felül keresettebbek**, többen megnézik őket, mert sajnos egyre kevesebben és egyre kevesebbet olvasunk.

A képek forrása lehet egy általad készített fénykép, egy megrajzolt grafika, vagy ha ezeket nem tudod megcsinálni, akkor a webről is letölthetsz képeket.

Egyre ügyelj, bármihez is használsz képet, mindig nézd meg azt is, hogy az adott képet használhatod-e, mivel ebből kellemetlenséged is lehet.

Magyarul nem biztos, hogy az adott kép, amit a Google keresőjében megtaláltál és alkalmasnak találsz az adott munkához, ténylegesen használható-e. Valószínűleg ennek a minősége sem lesz megfelelő, és ezek a képek majd minden esetben szerzői jogvédelem alatt állnak.

Szerencsére létezik egy csomó olyan képmegosztó oldal, amelyről szabadon lehet képeket letölteni és felhasználni, vagy esetenként tényleg potom összegekéért vásárolni. Ezekon az oldalakon rengeteg jó minőségű képet találni, amit használhatsz a munkád során.

Arra azért figyelj, hogy itt is lehetnek olyan képek, amelyeket csak magáncélra használhatsz. **A felhasználási feltételekről az információkat a képek mellett majdnem mindig megtalálod.**

# Pixel vagy vektor

Aki csak most kezd ismerkedni a grafika világával, nem biztos, hogy teljesen tisztában van az alábbi két dolog jelentésével, illetve azzal, hogy mikor melyiket érdemes, vagy kell használni.

A pixel, (magyarul képpont) a képszerkesztő programok (Photoshop, Affinity photo) sajátja. Bármit, amit készítünk bennük, **apró képkockából áll**. Minden egyes ilyen képkockának külön színt adhatunk és ezzel hihetetlen finoman valósíthatók meg a különböző képmanipulációk, illetve nagyon élethű képrészletek hozhatók létre. Egyébként ha nagyon erősen belenagyítunk egy ilyen képbe, láthatóak lesznek az egyes pixelek is.

**Egy kép mentésekor ezeknek a pixeleknek a helyét, illetve a színét tárolja a program.** A dolognak egyébként a hátránya is ez, ha nagyítani szeretnénk egy ilyen képet, azt csak minőségromlással tudjuk megtenni és a kép előbb-utóbb „szemcsés” lesz.

A vektoros grafikáknál teljesen más a helyzet. **Egy vektoros képen az alakzatokat, vonalakat bonyolult matematikai műveletekkel írjuk le.** Így kisebb méreten tárolhatjuk őket, és minőségromlás nélkül, tetszőleges méretűre nagyíthatjuk őket, de továbbra is élesek maradnak. **A vektoros grafikák egyenesekből, görbékéből és az ezeket összekötő szerkesztő pontokból állnak.** Ezek a szerkesztő pontok lehetnek csomópontok, vagy végpontok.

Ezeket szoktuk egyébként **Bézier görbéknek** is nevezni.

A vektoros és pixeles grafikákat többféle fájlformátumba menthetjük el. Ezt szintén az határozza meg, hogy a későbbiekben hogyan, és főleg hol szeretnénk az adott képet felhasználni.



Egy profi fotót, amit egy fényképezőgépről olvasunk be, célszerű eredeti formátumba elmenteni. Más a helyzet, ha az adott képet a weben akarjuk használni. Ilyenkor felesleges az adott képet nagy fájlméretben, illetve asztalnyi felbontásban használni, hiszen ezzel csak a letöltés idejét növeljük meg.

Ezért fontos, hogy mindig akkora és olyan minőségű képet használj, amelynek a minősége megfelelő, viszont nem kell percekig várni, mire a weben betöltődik.

A pixeles képeknél leggyakrabban a **.jpg** vagy a **.png** fájlformátum-mal fogsz találkozni, és a weben is ezek a leggyakoribb formátumok.



A .jpg formátum egy úgynevezett **veszteséges tömörítési eljárással** menti az ebbe a formátumba kiválasztott képet. Ez azt jelenti, hogy **minden egyes újabb mentés során a kép fájlmérete csökken, de sajnos ezzel együtt a minősége is romlik** a tömörítés miatt. A másik fontos jellemzője, hogy a kép mindig háttérrel együtt kerül mentésre, így ha ezt használod, ezt mindig vedd figyelembe.

A **.png**-t a **.gif** utódjaként is emlegetik és a **.jpg**-vel szemben **egy veszteségmentes tömörítési eljárást alkalmaz**. Emiatt a fájlmérete egy kicsit nagyobb, de a weben egy nagyon jól használható fájlformátum, nem véletlenül a **.png** képeket webes megjelenítésre találták ki.

Ebben a formátumban már lehetőségünk van háttér nélkül menteni a képeinket, amit a weben gyakran használunk, hiszen nagyon menő a képeket rátaakarni egy kicsit a többi objektumra.

A vektoros grafikák nagy előnye, hogy logók vagy nyomdára szánt dokumentumok esetében kis méretben is, de nagy méretben kinyomtatva is éles képet adnak.



A vektoros fájlformátumok, pl. az illusztrátor **.ai**

fájltípusa, vagy az általánosan használható **.eps** vagy **.pdf** formátumok.

Ilyen még az **.svg** formátum is, amely tulajdonképpen egy kód, és egyre népszerűbb formátum a weben.



A hagyományos képformátumokhoz képest nagyon kicsi a mérete, a böngészők jelentős része pedig támogatja a használatát. Ezért aztán egyre gyakrabban használják a weboldalakon és nem csak logók vagy ikonok, de hátterek létrehozására is. A másik, ami miatt nagyot nőtt a népszerűségük, hogy egész komoly animációk is létrehozhatók velük.

## Felhasználás

**A képek kiválasztásánál** mindig az legyen az **elsődleges**, hogy a kép **jó minőségű, megfelelő méretű** és **formátumú**, valamint **torzításmentes** legyen.

A méret kiválasztásánál figyelj arra is, hogy a különböző méretű kijelzők különböző méretekben jelenítik meg ugyanazt a képet. Ezért ha kis képeket használsz előfordulhat, hogy egy nagyméretű kijelzőn a nagyítás miatt a kép pixeles lesz.

A képeket leggyakrabban nem eredeti formájukban használjuk fel, hanem valamilyen szerkesztés után. Ezek lehetnek az **átméretezés**, a **kép körbevágása** vagy egyéb szerkesztési műveletek is, mint például a **színkorrekciók**.

Ha egy képet átméretezel, figyelj arra, hogy az arányai ne torzuljanak. A körbevágásnál már lehet egész más képarányt is létrehozni, ezt inkább a téma határozza meg.

Olyan is van, hogy a kép színezését, vagy a tónusait kell megváltoztatni. Ezek az effektek az instagramról már ismerősek lehetnek, ami a

lényeg, a kevesebb mindig több, tehát ne ess túlzásokba.

A szerkesztés során pedig nyugodtan párosítsd össze a vektoros grafikákat fényképekkel, hiszen ezzel egy egészen más hatás érhető el.

## Jegyzetek

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

