



## Le immagini digitali

di [GDesign](#), 30 Ottobre 2001

Ogni immagine digitale è caratterizzata da tre aspetti:

**Risoluzione:** rapporto tra dimensioni e qualità visiva dell'immagine; comprende due aspetti:

- **Quantità** di punti che compongono effettivamente l'immagine; si misura in pixel.  
Esempio: 640 x 480 (640 pixel orizzontali x 480 verticali), 1024 x 768 e così via.
- **Densità** dei punti nella visualizzazione o stampa; si misura in dpi (dot per inch, punti per pollice).  
Esempio: 72 dpi, 300 dpi e così via.

**Profondità di colore:** numero massimo di colori possibili; si misura in bit.  
Valori tipici: 8 bit (256 colori), 16 bit (65mila colori), 24 bit (milioni di colori).

**Formato/compressione:** formato di salvataggio o codifica del file. Alcuni formati permettono di comprimere i dati, ottenendo file di dimensioni ridotte, in tal caso però certi metodi di compressione (detti lossy o distruttivi) possono influire negativamente sulla qualità dell'immagine.  
Esempio di formato non compresso: BMP (Windows/OS2 Bitmap).  
Esempi di formati compressi: TIFF, GIF, JPEG, PNG.

Ciascuno di questi tre aspetti concorre a determinare le dimensioni complessive del file dell'immagine: a parità di risoluzione, una maggiore profondità di colore produce un file più ingombrante, e così via.

Attualmente nel Web vengono usati solo tre formati per le immagini: [GIF](#), [JPEG](#) e [PNG](#). Questi formati comprimono le dimensioni dei file delle immagini per ridurre i tempi di caricamento. È importante sapere quale formato utilizzare per ogni diverso tipo di immagine.

Se si sceglie un formato errato, l'immagine potrebbe non venir compressa a sufficienza o potrebbe non avere l'aspetto desiderato. In ogni caso per creare un sito web attraente occorre utilizzare la grafica con accortezza.

Se si usano immagini in quantità eccessiva, i tempi di caricamento delle pagine web risulteranno troppo lunghi e gli utenti generalmente non sono intenzionati ad attendere. Allora si deve bilanciare accuratamente il testo e le immagini sfruttando le funzionalità grafiche del linguaggio Html per rispondere alle esigenze degli utenti.

© Giuseppe Di Carlo :: Riproduzione vietata ::