

site da blazer original

<div>

<h2>site da blazer original</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programação, você pode ter ouvido

os termos "1x" e "2x". Esses termos se relacionam com a resolução das imagens

esite da blazer originalrela com a telasite da blazer originals

ite da blazer original que elas serão exibidas. Vamos quebrar esse mist

ério e explicar as diferenças entre eles.</p>

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um "1x",

refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa

resolução básica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolução.</p>

<p>Já as imagens de alta resolução levamsite da blazer orig

inalsite da blazer original conta telas de dispositivos com densidade de pixels

maior do que a densidade de pontos de dispositivos tradicionais, para que

as imagens renderizadas não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens

possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conheça melhor as diferenças

entre elas:</p>

"2x": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e serão duas vezes maiorssite da blazer originalsite

da blazer original dimensões lineares quando comparadas a imagens "1x";

"1x". Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100

pixels em "1x" seria de 200x200 pixels como "2x";

"2x".

"3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maiorssite da blazer originalsite da blazer o

iginal dimensões lineares quando comparadas a imagens "1x";

"1x". Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em

"1x" seria de 300x300 pixels como "3x";

"3x".

<p>No contexto do desenvolvimento iOS, "1x", "2x"

e "3x" são comumente usadosite da blazer originalsite da blazer original Xcode. Entender essas propor

ções é vital para garantir que suas imagens apareçam nítidas e se

m distorções;essite da blazer originalsite da blazer original diferentes

dispositivos iOS.</p>

<p>Na prática, desenvolvedores normalmente fornecem tr

ês conjuntos de imagens para cada dispositivo.