

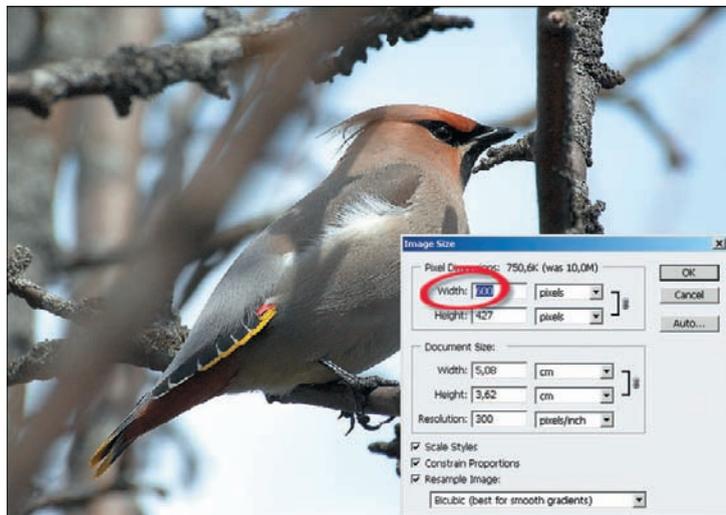
тате ваши снимки окажутся везде и... нигде. Некоторые заядлые фотографы создают собственные альбомы-фотосайты. И это правильно. В этом случае вы имеете полный доступ не только к содержанию, но и к дизайну своих альбомов. Всегда можете сделать резервную копию, что-то добавить, что-то переделать, да и вообще, не будете зависеть от какого-то там администратора.

Каким бы ни был ваш выбор, готовить фото к публикации придется все равно. Не надо заблуждаться насчет автоматических возможностей хостингов — качество их обработки не сравнится с хозяйским ручным подходом. И вот тут стоит понять одну очень важную вещь: для Интернета снимок должен быть обработан так же тщательно, как если бы он выставлялся в распечатанном виде на фотовыставке. Будет большой ошибкой отнестись к интернет-публикации как к чему-то проходному, вроде: вот тут так себе превьюшка, а на самом деле фотография — ого-го! Однако фотографию «на самом деле», может, никто никогда и не увидит, а судить о ней будут именно по превьюшке на мониторе.

Поэтому давайте отнесемся к подготовке снимка для Интернета со всей ответственностью.

Для примера возьмем снимок с достаточно хорошей детализацией, которая позволит проследить возможные потери качества при обработке, и обратимся к инструменту Image (Изображение) > Image Size... (Размер изображения...).

Прежде всего, посмотрим на размеры фотографии: геометрические — 2220 x 1580 пикселей и разрешение 300 пикселей на дюйм. Хорошо это или плохо? Давайте считать... Снимок в Интернете будет демонстрироваться исключительно на компьютерных мониторах. Разрешение монитора — 96 пикселей на дюйм. В оригинале по этому показателю имеем явную избыточность, но от этих цифр за-

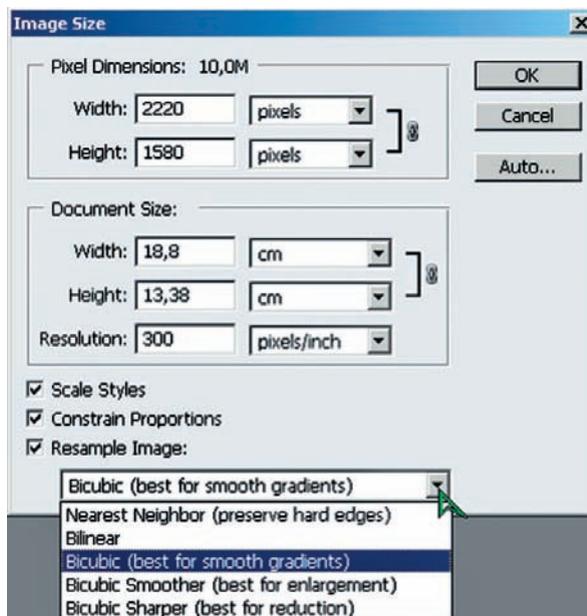


01 Остановимся на том, что разрешение (Resolution) оставим 300 пикселей на дюйм, а линейные размеры уменьшим до 600 пикселей по горизонтали. Только это сократит вес файла в байтах почти на 90%, причем качество изображения для интернетовских зрителей почти не пострадает. Именно что «почти», потому как ухудшение все равно при таких манипуляциях происходит и зависит от метода интерполяции.

висеть будет не физический «вес» файла, а как он выглядит на мониторе при 100-процентном увеличении. Для Интернета это не актуально: его средства, как правило, — жестко предельные габариты картинок.

Когда-то размер всей картинке на мониторе составлял 800 x 600 пикселей. Точных статистических данных нет, но представляется, что эти времена прошли. С учетом того, что в галерее изображение занимает не всю площадь экрана, что-то надо оставить на информационные панели и средства навигации. Предположим, что нас устроит размер не более 600 пикселей по горизонтали и 500 — по вертикали.

Чего мы добиваемся? Двух целей: первая — чтобы снимок красиво уместился на экране, вторая — не занимал слишком много физического места. Именно размером файла в байтах определяется скорость его загрузки на компьютеры пользователей. Я не оговорился — загрузки! Вся информация, которую вы видите в Интернете, сначала должна скачаться на жесткий диск вашего компьютера — только после этого она станет вам видима. Поэтому представьте, что кто-то выложил в сеть свои работы размером по 5 мегабайт каждая. Чтобы увидеть хотя бы одну из них, вам придется подождать, пока ваша локальная сеть (или того хуже — модем) выкачает и запишет эти 5 мегабайт. Допустим, вы подключены к супербыстрой сети и все произойдет за секунду. Но владельцы медленного доступа, скорее всего, просто не станут дожидаться окончания загрузки и откажутся от мысли посмотреть на вашу работу. А если еще и за трафик платить надо? Поэтому цель автора — сделать размер фотофайла в байтах минимальным, сохранив качество максимальным. Реально уменьшение объема файла происходит при изменении его габаритов.



02 Посмотрите на самое нижнее выпадающее меню — Resample Image (Интерполяция). Версия Photoshop CS3 предлагает следующие варианты:

- Nearest Neighbor (preserve hard edges) — по соседним пикселям (сохраняя резкие края);
- Bilinear — билинейная;
- Bicubic (best for smooth gradients) — бикубическая (лучшая для гладких градиентов);
- Bicubic Smoother (best for enlargement) — бикубическая гладкая (лучшая для увеличения);
- Bicubic Sharper (best for reduction) — бикубическая резкая (лучшая для уменьшения).