

Рис. 3. Съемка монет

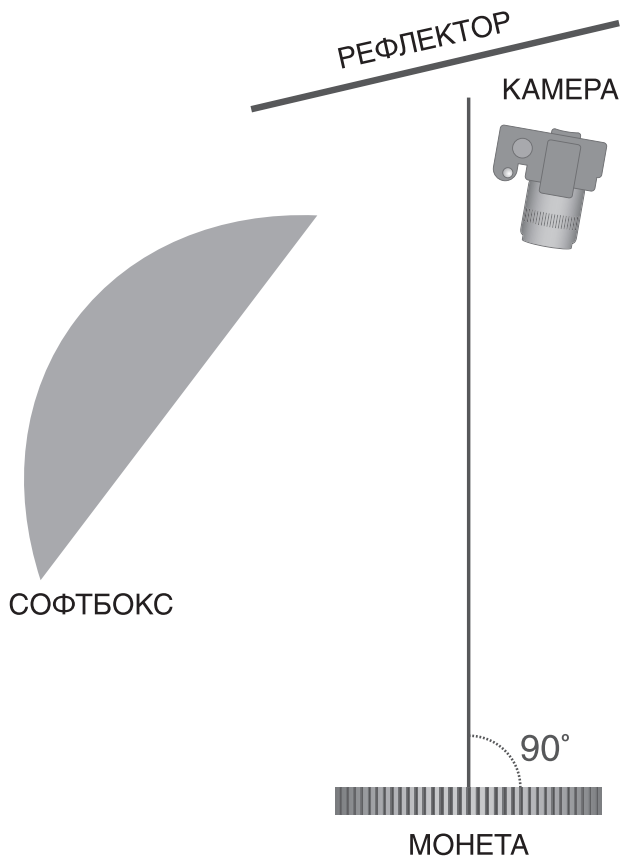


Рис. 4. Съемка монет

параллельно сторонам кадра. Первая задача решается в Фотошопе фильтром Lens Correction (Filter > Distort > Lens Correction), где есть ползунок Remove Distortion. Фильм тр этот присутствует в версиях Фотошопа по крайней мере с CS2, но тут есть одна тонкость. Действие фильтра начинается из центра кадра, поэтому при вытянутом кадре, таком, как типичный 2 : 3 с зеркалки, он искривит начальную линию в середине длинной стороны и только ухудшит дело. Избежать этого можно: перед запуском фильтра сделайте кадр квадратным с помощью Canvas Size (Image > Canvas Size), там нужно просто вбить в окно короткой стороны кадра такое же значение, какое указано для длинной стороны.

Во второй задаче решается и проблема искаженной перспективы, если жизнь или лень заставила вас снимать картину не перпендикулярно, а, скажем, снизу вверх (это бывает, когда висящее высоко полотно по каким-то причинам решают не беспокоить). Подвигайте ползунки Vertical Perspective и Horizontal Perspective, и вы быстро снимете все вопросы. Не забудьте только свести слои после применения фильтра (Layer > Merge Layers), поскольку фильтр автоматически создает новый слой.

Золотой жетон с эмалью, размер примерно 4 см. Импульсный свет, софтбокс, самодельный отражатель из бумаги



Вторая задача решается еще проще, хотя многие фотографы по неведению тратят на нее кучу времени. Достаточно выбрать инструмент Crop, поставить начерно примерную рамку кадрирования — и после этого (до не получится; пока не наведешь кадрирующую рамку, этот параметр не высвечивается) поставить галочку в окне Perspective на верхней панели. Теперь вы можете указывать углы будущего прямоугольника совершенно независимо друг от друга. Выберите 100% размер кадра (View > Actual Pixels) для точности, совместите углы кадрирующей рамки с углами картины — и вуаля, она моментально станет идеально прямоугольной. Часто используемый для этой цели инструмент Skew отнимает гораздо больше времени и сил.