

Reflejos en GIMP

Crear reflejos para mostrar productos es un recurso gráfico, como el hecho de resaltar el reflejo en piezas de vidrio hoy en día son sinónimo de VENTA para muchos publicistas aunque con el tiempo la gente responde a eso y se vuelve una profecía auto-cumplida... pero muchas técnicas poseen variaciones y eso es lo que haremos en este artículo.

Como punto de partida les recomiendo tener a mano Tuxinfo 27 y Tuxinfo 28 (también disponibles en versiones Special Remix 27 y Special Remix 28) ya que en esos escribí sobre el uso de curvas y niveles. Destaco de nuevo que DETESTO la herramienta GOMA DE BORRAR, y la tengo prohibida a todos mis alumnos por ello verán que se puebla de comandos intermedios cada una de mis técnicas pero eso sólo tiene como finalidad no depender del CTRL+Z sino que libera el poder de trabajar con capas, hago la aclaración porque muchos usuarios de GIMP u otras herramientas puede sentir que VOY Y VENGO mucho, pero si uso la



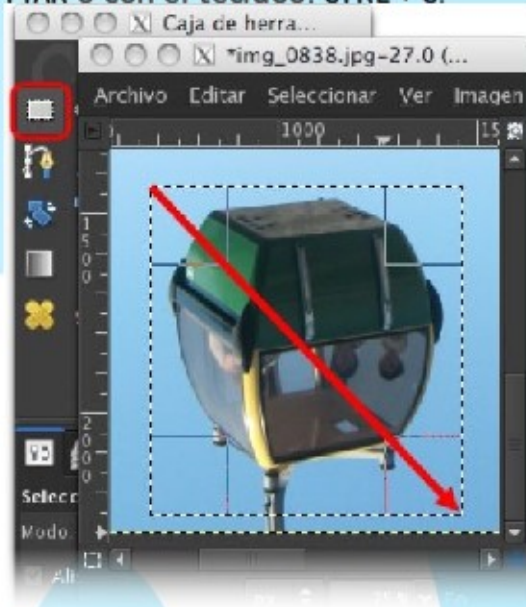
ciudad de Salta, Argentino

goma es como destapar una lata de cerveza con una MAGNUM (recordando al querido Homero Simpson).

Manos a la Obra

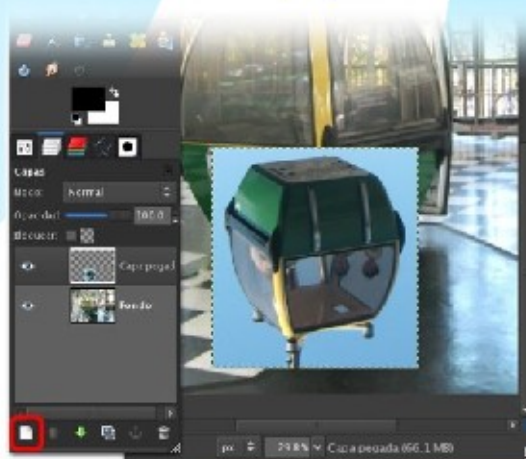
Como se ve en la imagen de arriba, hace 2 años he viajado a la ciudad de Salta, en mi país, y tomé muchas fotos en esa hermosa ciudad, aunque el piso de la "estación" desde donde parten no me parecía que daba un buen reflejo de los mismos, sumado al color verde oscuro por mucha luz que haya no obtendría un efecto de reflejo más claro de forma natural, ¿por qué no crearlo de forma artificial entonces? Para ello tenía la segunda imagen que se ve junto a ésta donde esos teleféricos pasaban encima mío, mientras los turistas miraban esa increíble ciudad debajo yo buscaba una perspectiva que me sirviera (triste lo mío ¿no?).

Primero que nada hay que rotar la vista 180 grados (Imagen > ROTAR) para que quede de cabeza, luego se selecciona con la herramienta selección de rectángulo el teleférico que usaré. Luego se copia en el portapapeles con el comando EDICION > COPIAR o con el teclado: CTRL + C.



Luego se debe pegar la imagen sobre la otra con la opción de menú Edición > Pegar o mediante CTRL+V

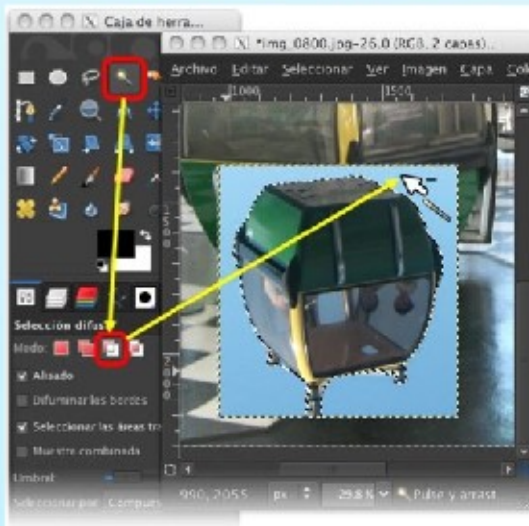
Gimp por una cuestión de compatibilidad hacia atrás (supongo) pega las cosas como selecciones flotantes como lo hacían los programas de fotografía digital en el año 1993 creo... pero bueno se debe hacer click en el botón de nueva capa del panel de capas, lo cual es muy molesto si me preguntan.



Ahora hay 2 capas, pero no están alineadas y el tamaño de ambos teleféricos es distinto. Hay varias formas de hacer esto de eliminar el celeste del cielo que no nos sirve en la capa.

Selecciono TODO mediante el menú SELECCIONAR > TODO y luego con la herramienta varita mágica configurada en modo RESTAR hay que hacer click en la parte celeste, si se está en modo muestra combinada se van agregando nuevas áreas.

Aunque parezca retorcido, ahora está seleccionado el teleférico y nada más... ¿preferían que seleccionara al revés? En este punto, los viajeros del tiempo de los años 90's insistirían en que use la goma y borre todo el cielo, a lo cual yo respondería tirándoles un zapato por la cabeza ya que eliminaríamos información de la imagen que puede ser útil.



Sobre la capa superior, se abre el menú emergente con el botón derecho, y se crea la máscara de capa en modo selección, lo que transforma la selección en un canal de grises que representa la opacidad. Si ya entendieron, tengo control independiente sobre los colores del teleférico, y el cielo sigue ahí pero en la máscara está la información de la transparencia, sin dudas ahora puedo seguir perfeccionando la misma hasta lograr un borde perfecto (si usaban la goma de borrar perdían TODA POSIBILIDAD de trabajar así), que en esta imagen no está bien, de hecho no es un borde suave, se ve el efecto ESCALERA que produjo la selección de varita mágica, y algo del azul se ha filtrado... ahora podremos eliminarlo, primero se selecciona la máscara de capa y se aplica el efecto EFECTO > Desenfoque Gaussiano. Cosa que hará suave el mismo (no se vayan mañas de 5 píxeles en los valores de éste), y de forma interactiva podremos mover esa escala de grises que

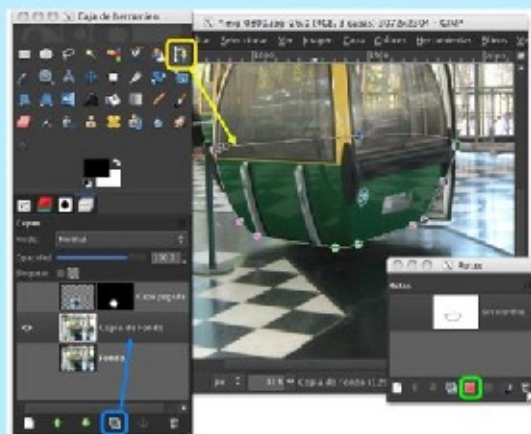
representa la ZONA del borde hacia adentro o afuera usando la herramienta NIVELES.

Como se ve en la imagen anterior, se le da contraste a dicha máscara, y en mi caso al mover los puntos ABC a la derecha, he logrado que las zonas oscuras ganen terreno logrando que la transparencia ENTRE hacia el borde del teleférico, puedo ir hacia afuera y hacer muchas cosas más como ven, de forma independiente a la capa que está intacta.

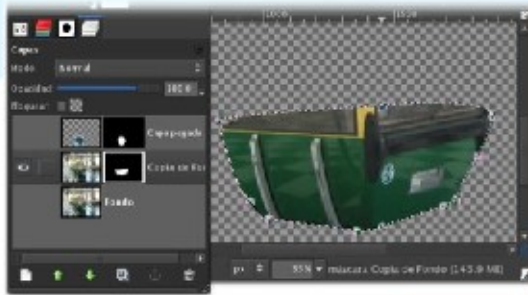
Ahora, el reflejo estará debajo de la imagen original, por ello he creado una copia de la imagen de fondo (botón marcado en celeste), y he ocultado todas las demás para no tener la que pegué en el medio.

A continuación voy a crear una máscara de capa, pero como vemos no está rodeado de un color celeste cómodo, sino que hay varias tonalidades, y como se trata de un objeto fácil de marcar por sus bordes, usando la herramienta pluma (amarillo), creo un trazado (perdón quise decir "RUTA") marcando la parte inferior de la cabina, luego al convertir en selección (botón marcado en verde) se crea la máscara de capa para la misma desde el menú emergente (botón derecho) o desde el menú capa en modo selección.

Como se ve en la imagen de abajo,



ahora sólo debo mover la capa superior debajo de ésta ya que parte de la misma se bloqueará con esta parte inferior, al mostrar todas las capas, el resto de la imagen lo proveerá la capa llamada FONDO que está completa y sin transparencias. Ah, no se debe olvidar de deseleccionar con SELECCIONAR > NADA para seguir trabajando.



La capa del medio es la que lleva el reflejo, por ello el modo y la opacidad se pueden cambiar para lograr una fusión con la capa inferior, por ello obtendré toda la textura de la misma.

Si el borde ha tenido algún problema o se desea corregir, la máscara de capa (a la derecha de la capa marcada en amarillo) puede **DES-ENFOCARSE** y luego con los **NIVELES** modificarse para tener un borde más interno o externo ya que aho-

ra entra en juego la textura del piso. Con la herramienta **CLONADOR** borré algunas partes de la imagen inferior (y por "borrar" no me refiero a la goma ¿ok?).

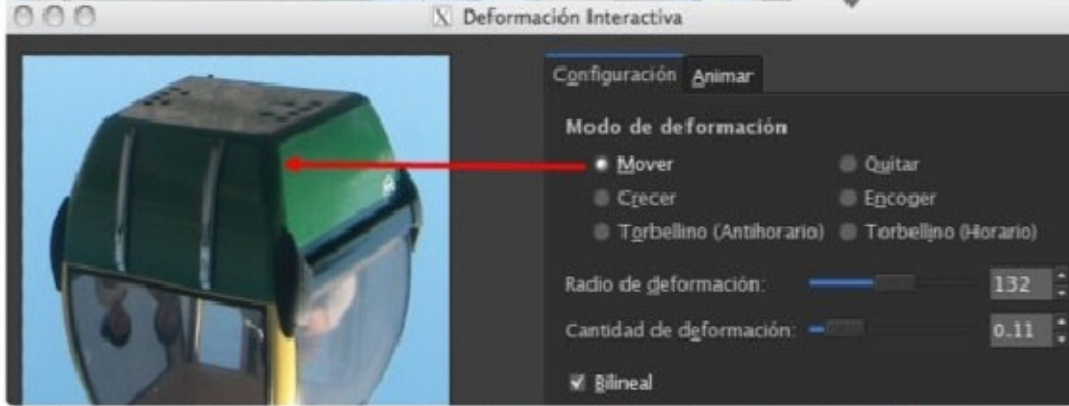
En cuanto a la perspectiva, no son idénticas por ello se deben corregir algunos detalles, para ello en GIMP tenemos la opción de modificar el contenido de la imagen con **Efecto > iWarp** sobre la capa (no sobre la máscara). Esta una de esas herramientas que dependen del talento de cada uno, en mi caso es común que cometa errores (soy un animal usando iWarp, lo confieso... desde la época del kai's Power Goo no pude reponerme) con esta herramienta ya que no muestra el tamaño de la herramienta, y la sensibilidad a la cantidad de deformación toma varios intentos para ajustar (si se equivocan, usen **QUITAR** que elimina lo que hacen... pero el pincel de éste debe ser más grande) en mi caso me tomó un buen rato de mover/quitar hasta lograrlo.

Como se ve en la imagen, he puesto la ventana abajo y atrás se ve la imagen, es un factor de zoom que me sirve para alinearlas verticalmente y ver como muevo esa arista de la cabina hacia la izquierda para que queden en una ubicación similar.





Corrigiendo levemente la Perspectiva



La imagen está casi terminada, como toque final dependerá de cada usuario, en lo personal me gusta desenfocar la capa (no la máscara) para que los detalles no compitan con la cabina superior, y en segunda instancia que los detalles de las calcomanías y la placa pueden ser duplicadas, aunque lo dejo en cada uno el nivel de detalle, espero que el artículo les haya servido para mostrar el poder del sistema de capas en un software de imagen digital.

Espero que esta técnica básica de capas les permita lograr poderosas imágenes. En mi caso lograr un piso

más brillante fue simpático pero sin dudas trabajar de esta manera les da mucho control y nuevas posibilidades a la hora de crear montajes más intrincados, pero recuerden que tener control sobre la adquisición de la imagen les da mucha más libertad, de no haber tomado esa segunda foto hubiera tenido que hacer algunos malabares bastante poco elegantes.

Marcos
"Anubis4D"
Caballero

