



Гел ефект с GIMP

Ще разгледаме стъпка по стъпка създаването на гел ефект с разпространяваната под GPL лиценз графична програма GIMP. Обработените с него обекти изглеждат, като че ли са “изстикани” от тубичка, пълна с блестящ гел! Влюбих се в този ефект, след като го видях описан за Photoshop в сайта на очарователната дизайнерка и преподавателка Janee, на адрес <http://www.myjanee.com/tuts/gel/gel.htm>. След време го открих и на още няколко места, но в по-различни варианти. Решението на Janee, според мен, е несравнимо по реализъм и красота и смятам, че би представлявало интерес и за

потребителите на GIMP.

Основни слоеве

Изображението при този ефект се състои от следните слоеве:


1. Основен слой на фигурата или текста;
2. Горен слой, съдържащ “блясъка” от горната част на фигурата;
3. Долен слой на блясъка, който е в режим Overlay;
4. Рамка, оцветена с по-тъмен от основния цвят;
5. Падаща сянка;
6. Бяла основа или фон – Background.

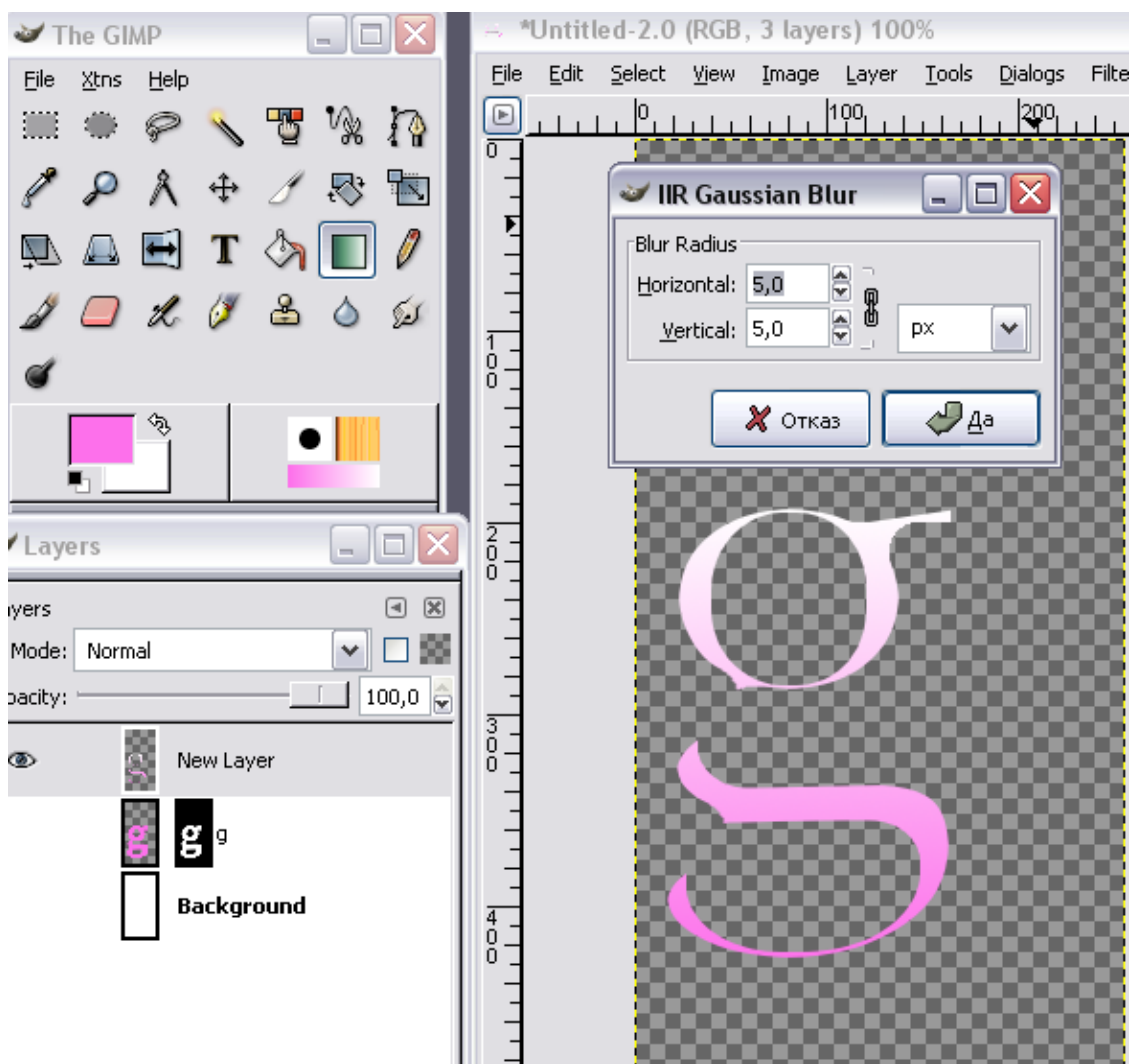
Създаване на основното изображение

Отворете GIMP и празен файл с размера на картинката. Имате слой Background, който по подразбиране е бял. Изберете си основен цвят, създайте с десен бутон върху диалога за слоевете нов прозрачен слой и напишете или нарисуйте нещо. Може да използвате средството на програмата за писане на текст, което е на Filters-> Text-> Free Type... Добре е да се използват закръглени шрифтове, на мен най-много ми хареса Andale Sans Bold. Оцветената част на изображението трябва да бъде избрана, за да можем да продължим. За да работим по-лесно, ще създадем маска за слоя с десен бутон, Add Layer Mask, Layer's Alpha Channel. От тук каквито и слоеве да правите, ако щракнете с десен бутон на основния слой с маската и изберете Mask To Selection, ще имате върху въпросния нов слой избрана зона, която да манипулирате.

Блясъци...

Създайте транспарентен слой за горният отблясък и изискайте по описания начин Mask To Selection. Този отблясък ще трябва да свием с Select Shrink и подходящ брой пиксели, така че да остане тънка избрана ивица. Колко Shrink да зададем, зависи от размера на изображението – ще се наложи да опитате няколко

пъти. След това щраканете на инструмента за преместване  и дърпнете бясъка леко нагоре и наляво, но така, че да не напуска изображението. После изберете Gradient Tool за запълване с преливащ се цвят и ако преливането ви е от основния цвят към бяло, влачете по изображението, за да го запълните с преливащ в бяло цвят. Премахнете избирането със Select -> None и приложете Filters -> IIR Gaussian Blur. Радиусът на размиване зависи от големината на изображението, а ако не улучите от първия път, има Edit ->Undo.



Първият отблясък вече е на лице. По същия път, но с отместване на долу и в дясно оформете и втория отблясък и му задайте Mode – Overlay.

Контур

Създайте слой за контура, използвайте Mask To Selection и после Select Border и задайте дебелина на рамката, колкото е подходящо за изображението. Избраната зона леко дърпнете надолу и надясно. Сменете цвета с малко по-тъмен от основния и запълнете избраната зона. Следва Select -> None и размиване blur както преди за отблясъците.

