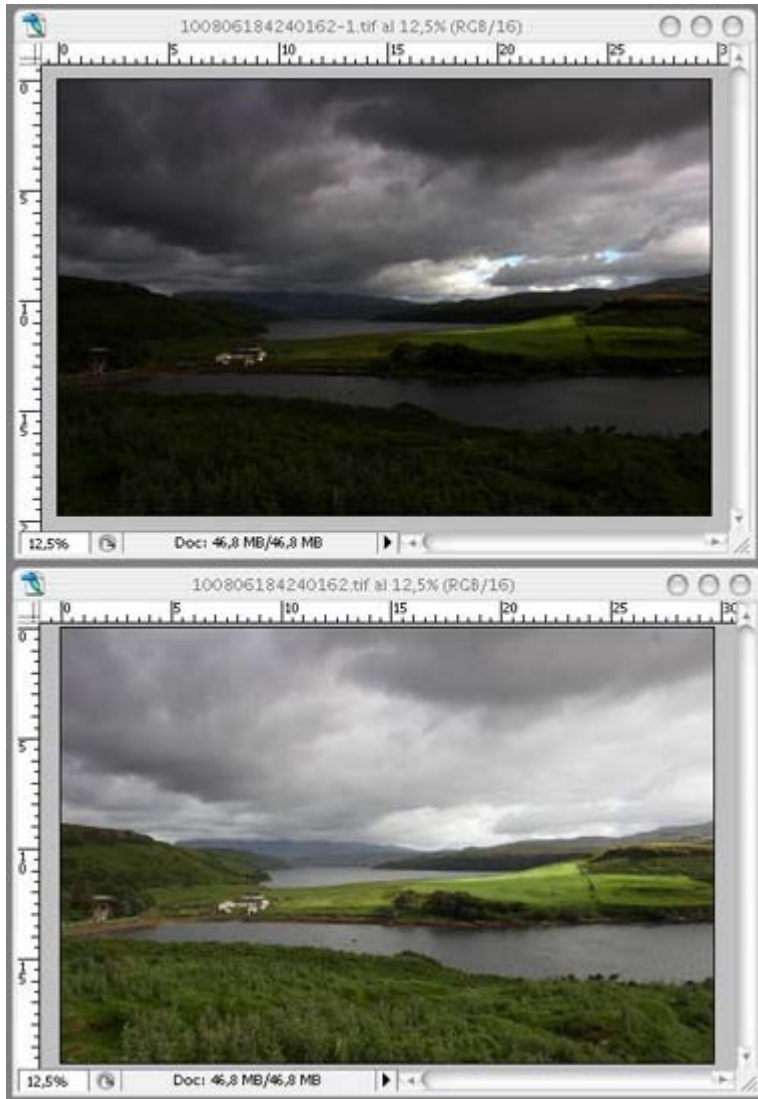


Fusiona dos imágenes para obtener más rango dinámico



Hoy voy a contar algo muy fácil de realizar y es juntar 2 versiones de una misma fotografía para obtener una con mayor rango dinámico de manera muy sencilla.

En esta imagen que véis arriba si exponemos para el suelo perdemos el dramatismo del cielo, si exponemos para el cielo perdemos detalle del suelo.

Una forma de solucionarlo sería usar técnicas HDR como la propia del Photoshop o el Photomatix, pero para imágenes en las que la fusión sea lineal no es necesario y quedan imágenes más realistas.

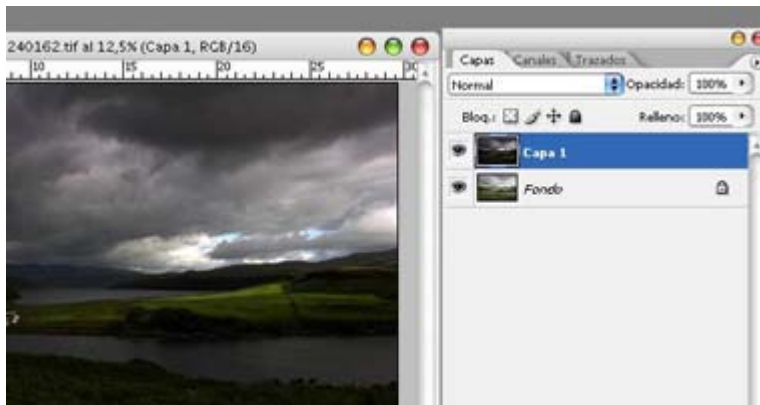
¿De qué partimos?

Si disparas en RAW puede hacer un doble revelado, un horquillado de $\pm 1,5$ puntos de exposición puede ser un buen punto de partida, os recomiendo que vosotros mismo elijais el "punto" que queréis en cada versión 😊

Si no disponéis de RAW podéis usar dos tomas en las que tirando con trípode midais la luz en prioridad de apertura para cada una de las tomas, manteniendo el mismo f modificaremos la velocidad de apertura.

¿Ya tenemos las dos imágenes?

Sigamos



Arrastra la foto oscura sobre la clara.

Se puede hacer simplemente arrastrando (Si presionais MAY cuadrará en el lienzo de destino).

También podeis hacerlo seleccionando todo el lienzo (Ctrl+A) y pegandolo (Ctrl+V) en el lienzo de destino.

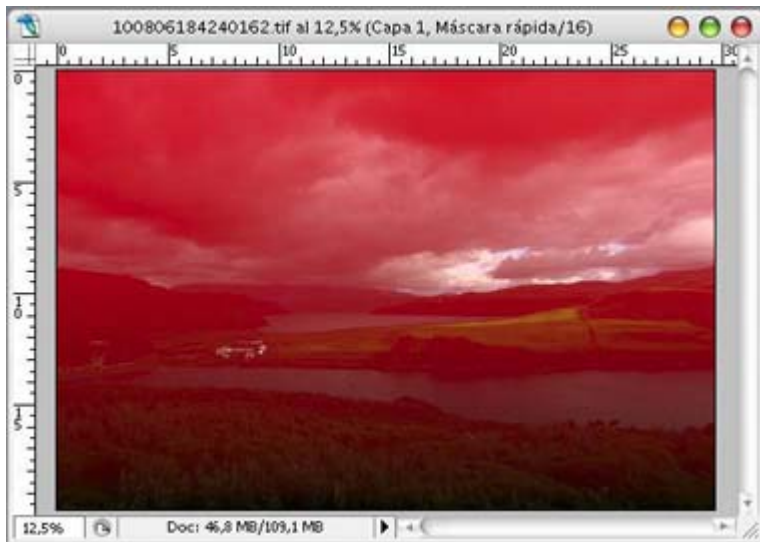
Ahora tendréis una imagen con dos capas



Ahora pasamos al modo máscara rápida (Q) y a continuación pasamos a degradado (G).

En este momento revisa que tengas elegido el modo de degradado lineal desde color sólido (negro a ser posible) a transparente.

Empezando desde la parte alta de la fotografía traza una línea desde la parte superior hasta la parte baja. (En este caso lo hice así porque la foto es bastante simétrica, si hubiera menos cielo el degradado no tendría que llegar abajo del todo, y si hubiera mucho cielo podríamos extender el degradado más allá del lienzo)



Veríamos algo parecido a esto de arriba, si os fijáis el modo de máscara rápida marca de rojo las áreas que se preservarán, y como veis cuanto más arriba, más rojo.



Si salimos del modo de máscara rápida con la tecla (Q) veremos el área seleccionada, tranquilo que aunque parezca un rectángulo puro y duro no quedará marcado como tal, sino que es el límite del degradado



En este punto sólo nos queda borrar ese área seleccionada pulsando a tecla (Supr) con el resultado final.
Ahora ya podéis deseleccionar, acoplar ambas capas y seguir editando la imagen para obtener el resultado final:

