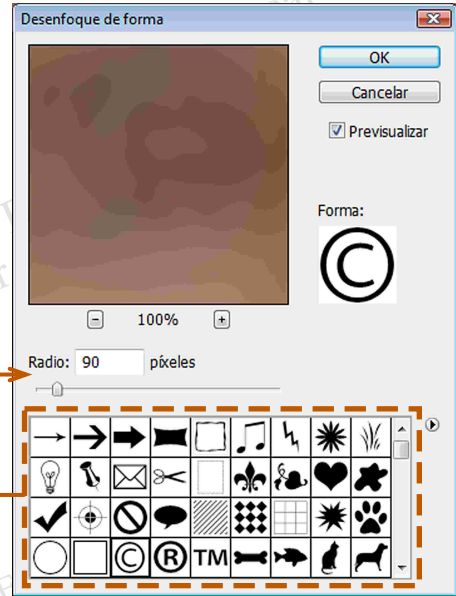


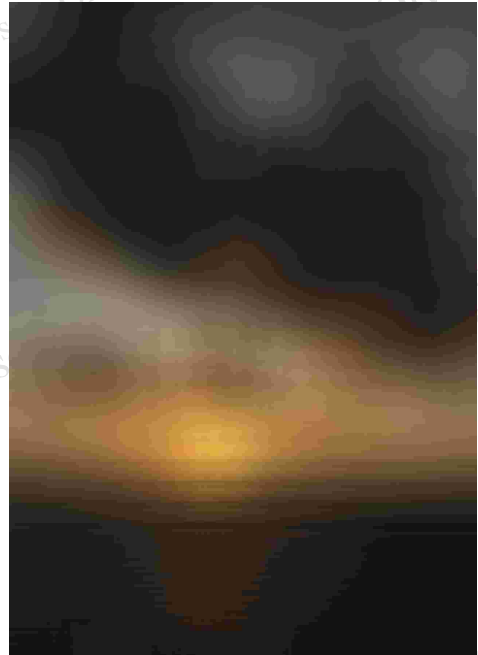
Filtros de la familia Desenfocar (blur).

Desenfoque de forma (shape blur).- Efecto de desenfoque que sigue un patrón dependiendo la Forma (dibujo) que se selecciona.

La opción que se aplico como constante en los siguientes ejemplos es: radio (radius) 90 píxeles.



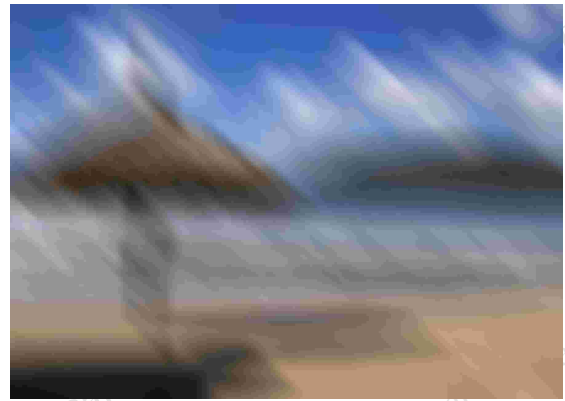
Forma (shape) utilizada: ©



Forma (shape) utilizada: [Grid]



Forma (shape) utilizada: ✕



Forma (shape) utilizada: \

Desenfoque de lente (lens blur).- Efecto que desenfoca muy semejante al trabajo de desenfoque que se puede dar desde el lente de una cámara fotográfica profesional, teniendo en cuenta que la diversidad de los lentes profesionales es vasto, hay muchos desenfoques ya sea por la medida del lente, el tipo de cámara y el formato que se usa, las posibilidades de crear este efecto es muy fácil pero las combinaciones son bastantes.

Las opciones que se aplicaron fuerón: origen (source) normal (none), forma (shape) **varias opciones**, radio (radius) 45, curvatura de hoja (blade curvature) 0, rotación (rotation) 268, brillo (brightness) 77, umbral threshold) 157, ruido cantidad (noise amount) 12, distribución uniforme (distribution uniform) activada y mono cromático (monochromatic) desactivada.

Desenfoque de lente (66.7%)

OK
Cancelar

Previsualizar
 Más rápido Más exacto

Mapa de profundidad
Origen: Ninguno

Distancia focal de desenfoque: 0

Invertir

Iris
Forma: Triángulo (3)

Radio: 45

Curvatura de hoja: 0

Rotación: 268

Iluminación especular
Brillo: 77

Umbral: 157

Ruido
Cantidad: 12

Distribución
 Uniforme
 Gaussiano

Monocromático

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L

A) Activación y cancelación de la visualización del efecto en la ventana que ejemplifica el resultado.

B) Dos opciones de ver la previsualización.

C) Con 3 opciones en donde Normal toma en cuenta solo la imagen o el contenido de imagen que tiene la capa, Transparencia toma en cuenta si la capa es semitransparente o parte de ella es transparente y Máscara de capa toma en cuenta el trabajo que existe en su Mascarilla.

D) Con 6 opciones de figuras geométricas que van desde los 3 lados (triángulo) hasta de 8 lados (octágono), del dibujo que se formará en el iris.

E) Tamaño de la figura geométrica.

F) Ángulo de la curvatura de los lados de la figura.

G) Para rotar la figura geométrica que se esta empleando en el filtro.

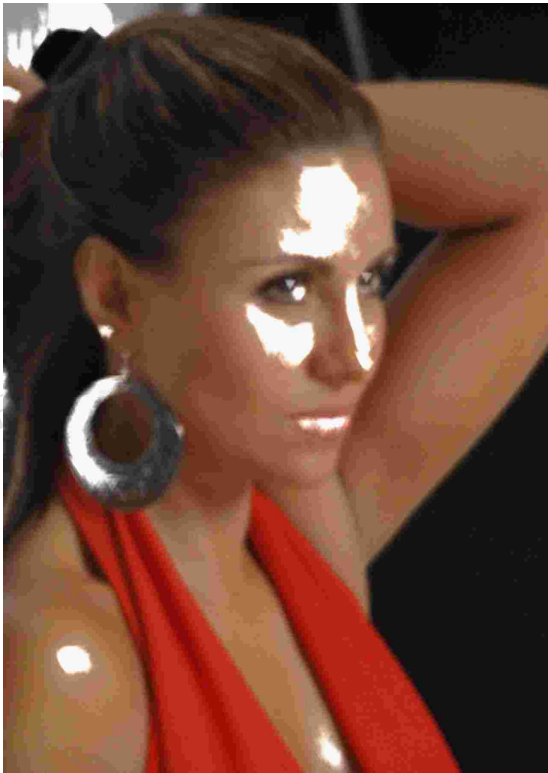
H) Luminosidad en solo su capacidad de aclarar las zonas de las altas luces (los blancos o brillos).

I) Para manipular el rango de trabajo de la opción Brillo que su trabajo va muy ligado con el Umbral.

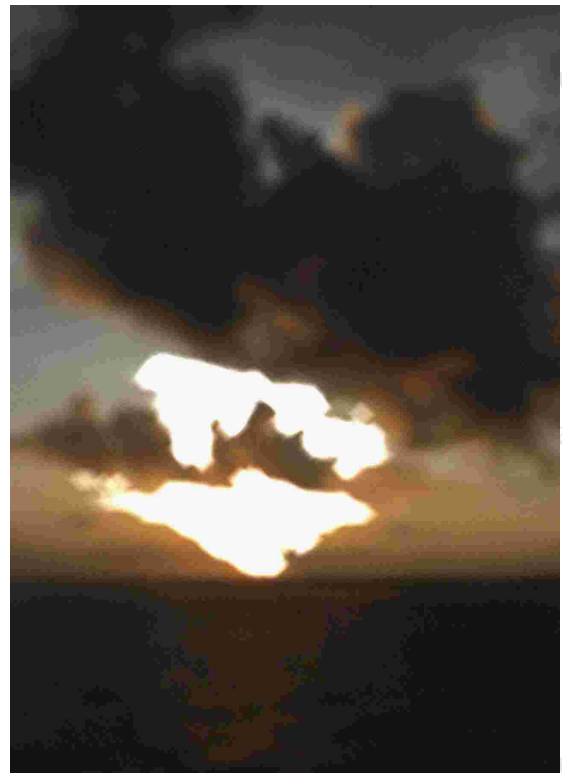
J) Cantidad de la presencia del efecto de "rompimiento de grano" que se hacia en la fotografía por medio de película.

K) 2 Opciones de distribuir el efecto de "rompimiento de grano".

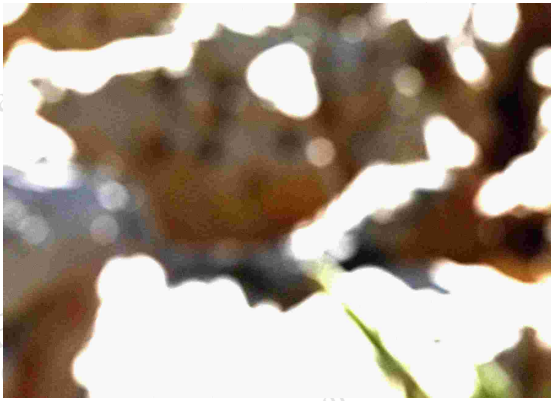
L) Si se usa el efecto "rompimiento de grano" y se activa la opción Monocromático este será en escala de grises y si esta desactivado será de color.



Iris forma (iris shape): triángulo (triangle)



Iris forma (iris shape): cuadrado (square)



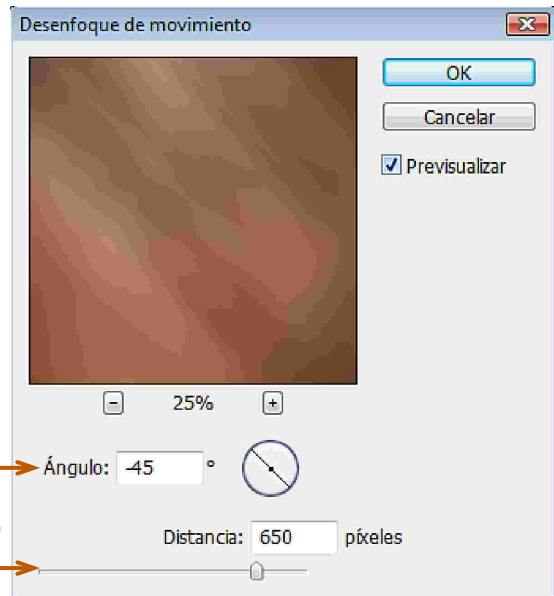
Iris forma (iris shape): hezágono (hezagon)



Iris forma (iris shape): octágono (octagon)

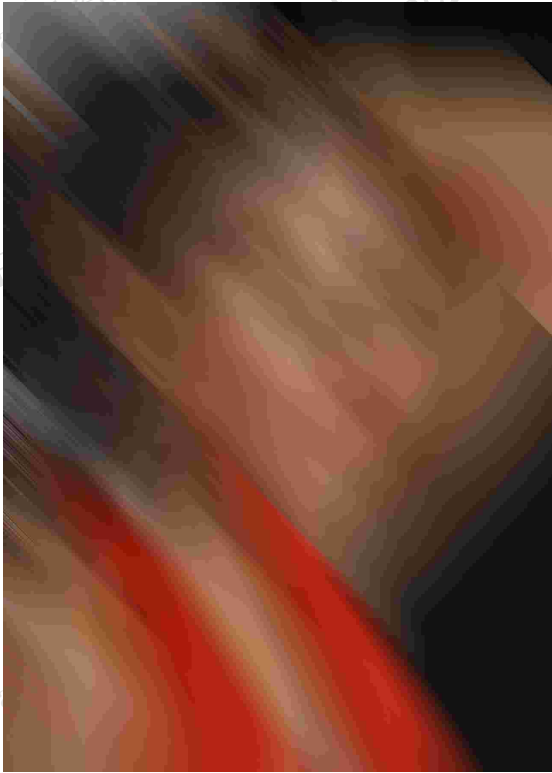
Desenfoque de movimiento (motion blur).- Desplazamiento en rayas del efecto desenfoque con la opción de darle la orientación por medio de un ángulo.

Las opciones que se aplicaron fuerón: ángulo (angle) **varios opciones** y distancia (distance) 650.

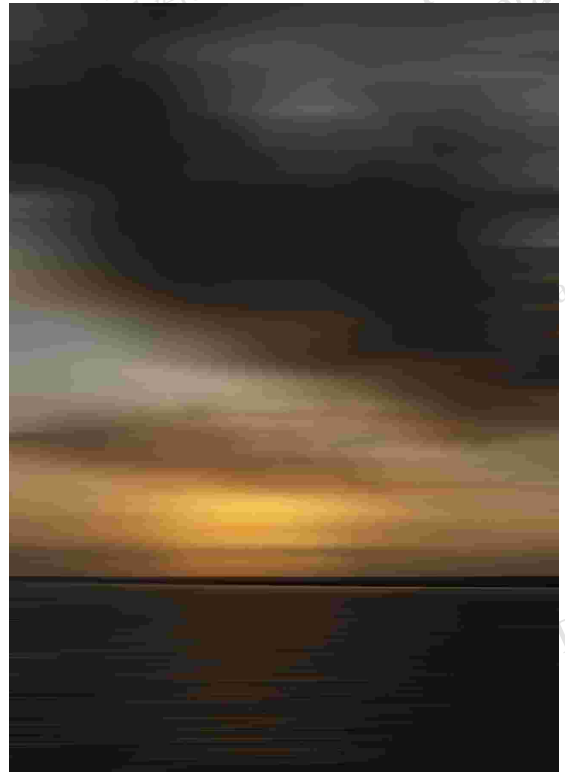


Opción que nos da la posibilidad de rotar el efecto en grados

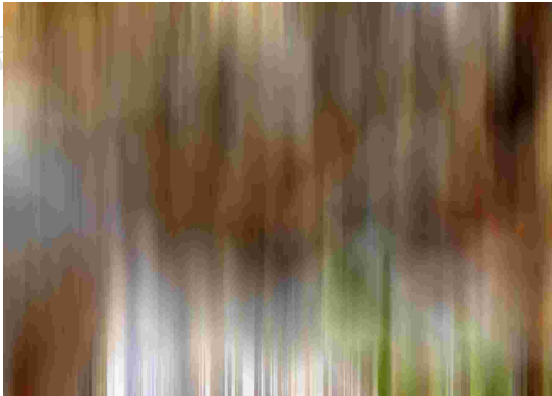
Tamaño de alargamiento del efecto de desenfoque



Ángulo (angle): -45



Ángulo (angle): 0



Ángulo (angle): -90

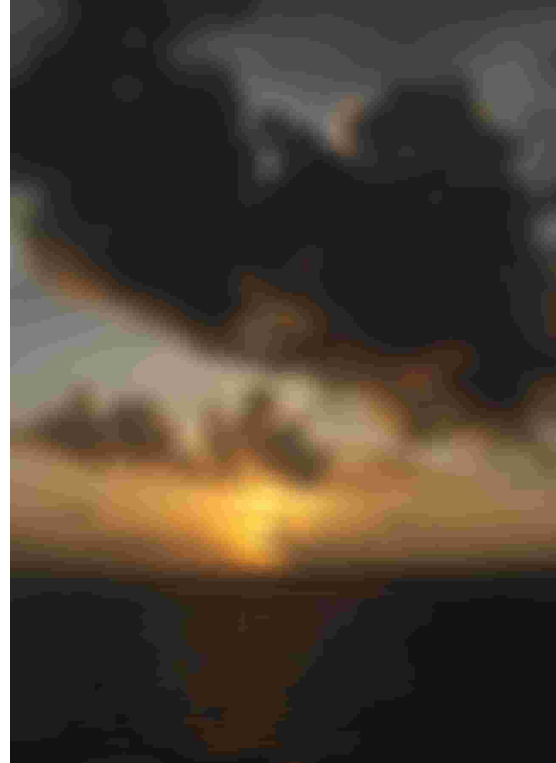
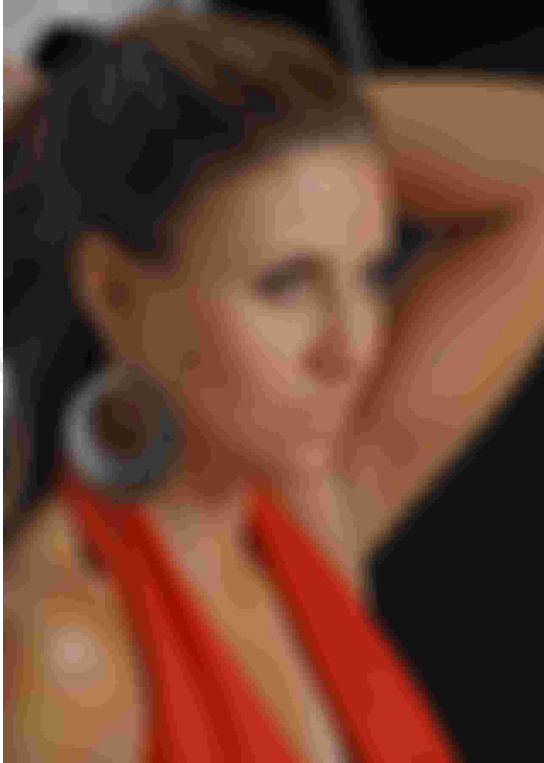


Ángulo (angle): 45

Desenfoque de rectángulo (box blur).- Efecto que visualmente parece una vibración ya que el efecto es provocado basandose en desenfocar por medio de la figura rectángulo

La opción que se aplico como constante en los siguientes ejemplos es: radio (radius) 50 pixeles.

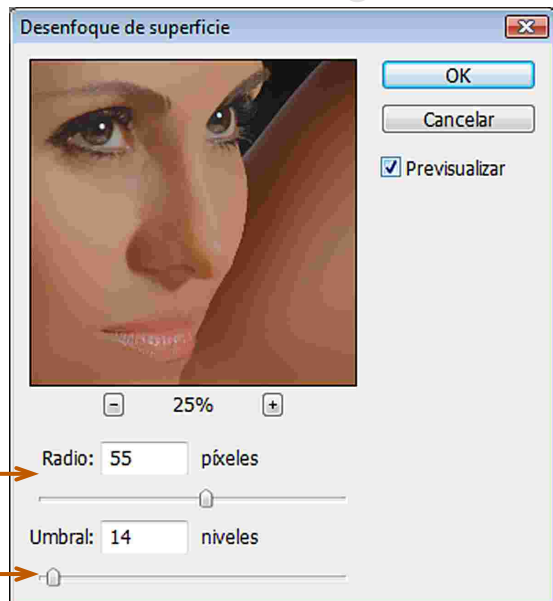
Área que tomará en cuenta para el desenfoque por rectángulos





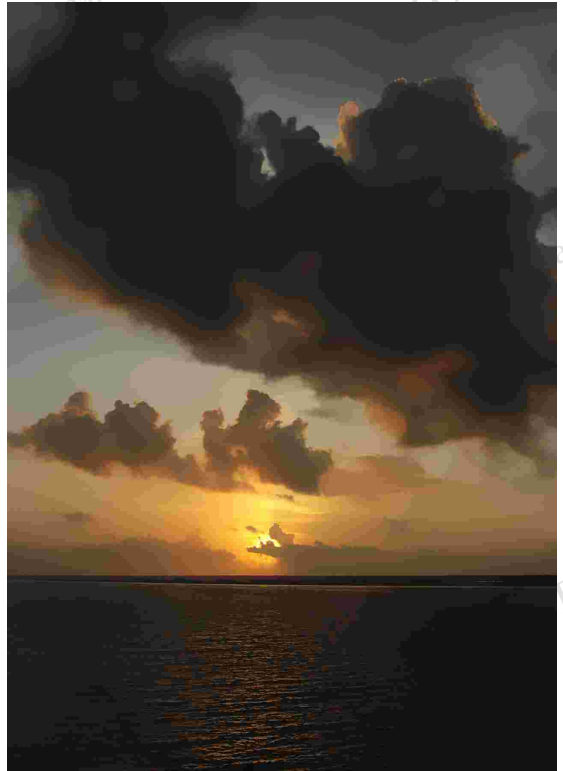
Desenfoque de superficie (surface blur).- Filtro muy utilizado para suavizar los medios tonos, superficies sin mucho detalle y piel de personas ya que desenfoca de una manera que sin exagerar respeta las líneas muy contrastadas entre los colores y la luminosidad, desenfocando en su mayoría en las área donde existen medios tonos, colores continuos y colores en amplio degradado con otro.

Las opciones que se aplicaron fuerón: radio (radius) 55 y umbral (threshold) 14.



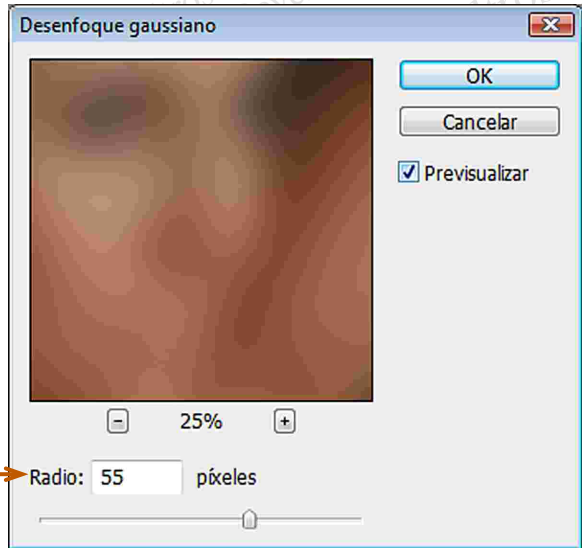
Cantidad de píxeles a tomar en cuenta en el desenfoque

Cantidad de desenfoque

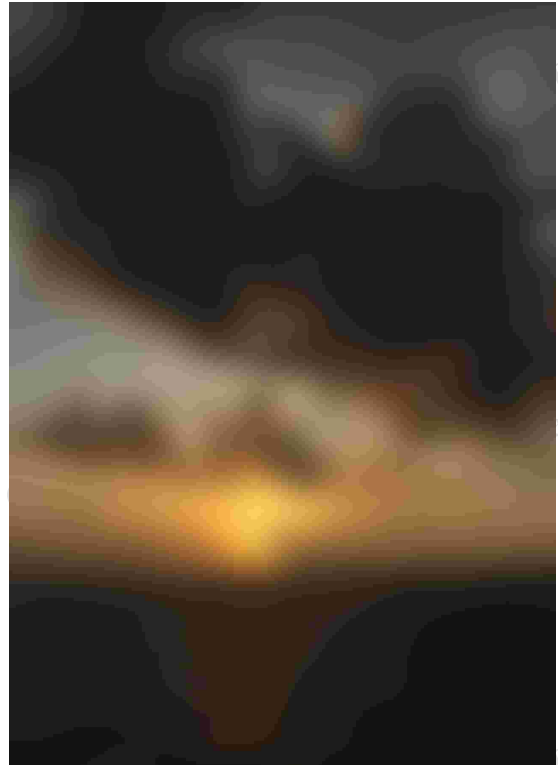
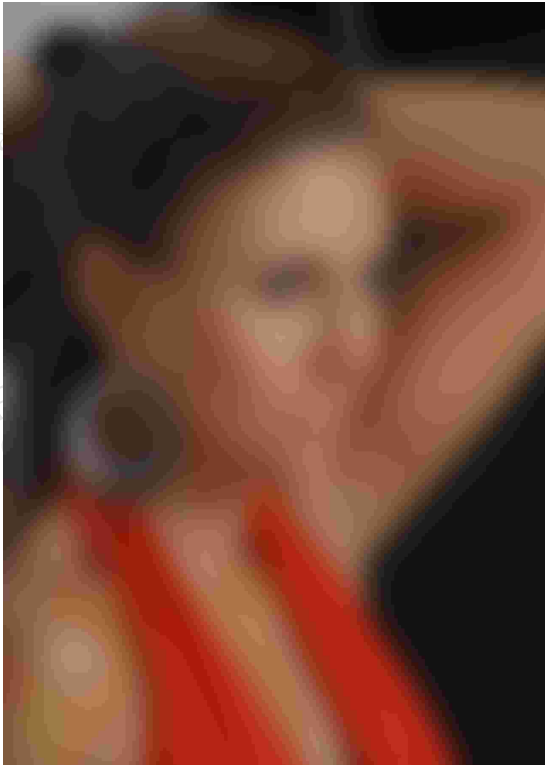


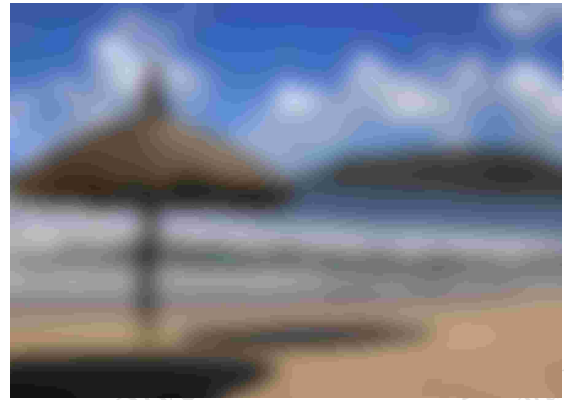
Desenfoque gaussiano (gaussian blur).- Desenfoca la imagen suavizandola de una manera controlada.

El valor que se utilizo fué: radio (radius) 55.



Cantidad de píxeles a tomar en cuenta en el desenfoque





Desenfoque radial (radial blur).- Efecto en donde la intención es provocar que los pixeles de la imagen realicen líneas ya sea rectas hacia el centro o círculos concéntricos a estos dos efectos se les conoce como Zoom y Giro.

Las opciones que se aplicaron fuerón: cantidad (amount) 20 y calidad (quality) good.

Cantidad de pixeles a tomar en cuenta en el efecto →

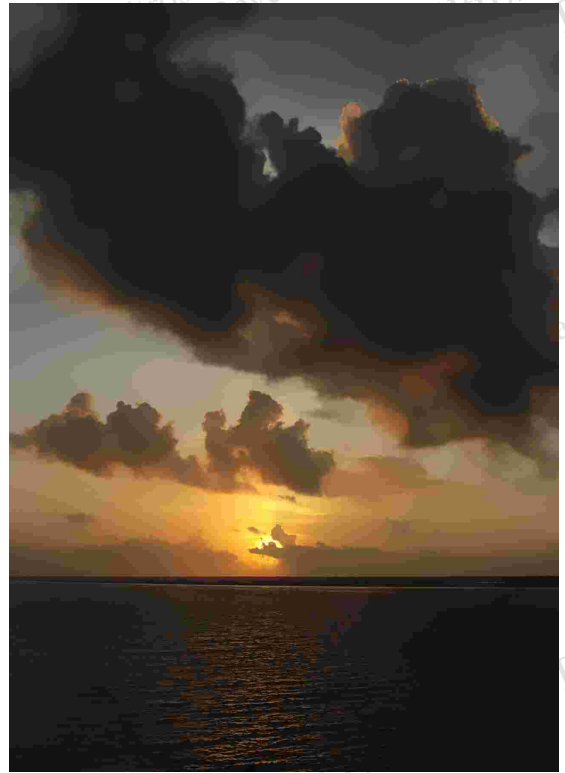
2 Opciones a realizar el efecto →

Calidad de interpretar el efecto sobre la imagen →

Clic sostenido en el interior y mover el mouse para llevar el punto de tiro a donde se deseé en la imagen →



Método (blur method): giro (spin)



Método (blur method): giro (spin)



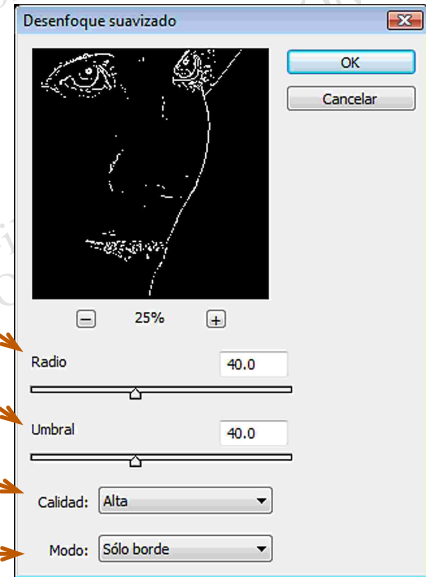
Método (blur method): zoom (zoom)



Método (blur method): zoom (zoom)

Desenfoque suavizado (smart blur).- Curioso efecto que delinea las líneas más marcadas de la imagen y desenfoca o aplana los medios todos dependiendo el método de desenfoque se que utilice en la opción Modo.

Las opciones que se aplicaron fuerón: radio (radius) 40, umbral (threshold) 40, calidad (quality) alta y modo (mode) **varias opciones.**



Cantidad de pixeles a tomar en cuenta en el efecto

Cantidad para aplicar en el efecto

Calidad del efecto en la imagen

3 Opciones para aplicar el efecto



Modo (mode): solo borde (only edge)



Modo (mode): normal (normal)



Modo (mode): superponer borde (overlay edge)



Modo (mode): solo borde (only edge)

Promediar (average).- Por medio de ecuaciones aritméticas el programa realiza una equivalencia de todos los colores de los pixeles y el resultado es toda la imagen de ese color.

No tiene opciones.

