

Filtros de la familia Distorsionar (distort).

Coordenadas marinas (polar coordinates).- Filtro con dos efectos, el primero realiza un efecto de cilindro amorfo haciendo un círculo y el segundo crea un par de olas semejante a una fuente con una trayectoria hacia arriba.

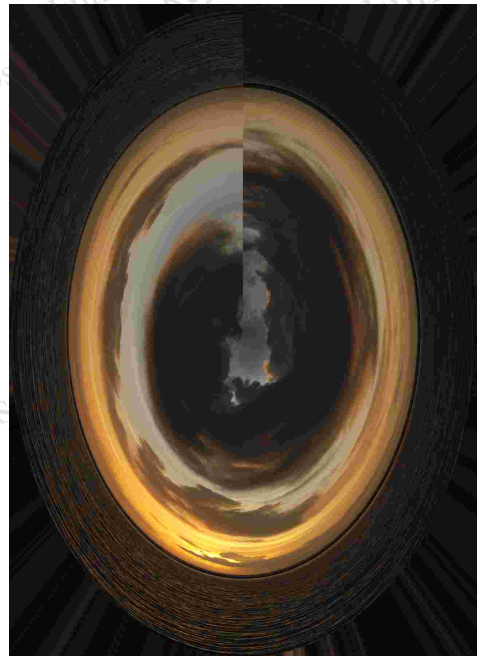


Efecto cilíndrico

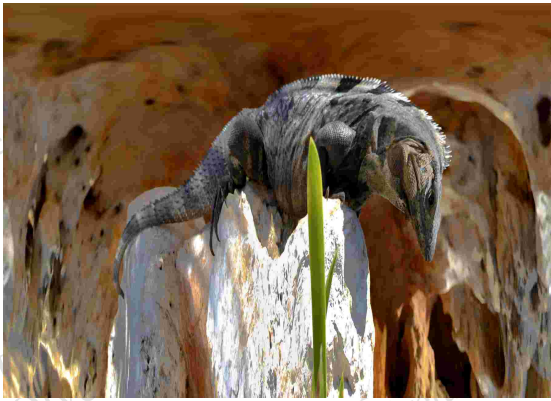
Efecto de fuente



Rectangular a polar (rectangular to polar): activada



Rectangular a polar (rectangular to polar): activada



Polar a rectangular (polar to rectangular): activado



Polar a rectangular (polar to rectangular): activado

Corrección de lente (lens correction).- Con sencillas opciones y herramientas se puede lograr corregir la perspectiva causada por una mala elección de lente a usar en tomas de fotografías de un elemento demasiado largo, ya sea en lo alto o lo largo, al mismo tiempo se puede rotar la imagen, aumentar o disminuir su tamaño sin incrementar el tamaño del lienzo y también elimina o disminuye la aberración cromática causada por lentes no profesionales.

Corrección de lente (20.6%)

Coloque el ratón sobre el control para obtener ayuda

Ajustes: A medida

Eliminar distorsión 0.00

Aberración cromática

Corregir halo rojo/cian 0

Corregir halo azul/amarillo 0

Viñeta

Cantidad 0

oscurecer aclarar

Punto medio +50

Configurar lente por defecto

Transformar

Perspectiva vertical 0

Perspectiva horizontal 0

Ángulo 0.00

Borde: Transparencia

Escala 100 %

Previsualización Mostrar cuadrícula Tamaño: 16 Color:

A1 B1 C D E A2 P O N M L B2 K J F G H I

A1) (Quitar distorsión [remove distortion]) La pretención de esta herramienta es manualmente cambiar la posible aberración de la perspectiva de la imagen causada por un lente gran angular con el que fué tomada, su uso es sencillo, solo de clic sostenido dentro de la imagen y mueva el mouse, notará que la imagen cambia su distorsión de una forma esferizada, este resultado es muy semejante al filtro distorsionar esferizar.

A2) (Configurar corrección de distorsión [set the distortion remove]) Realiza el mismo efecto solo que el control de la distorsión es por medio de la adjudicación de números precisos negativos o positivos y por medio del nivelador dando clic sostenido en el.

B1) (Enderezar [straighten]) Corrección de la rotación de la imagen, lo único que tiene que hacer es dar clic sostenido en el interior de la imagen y manualmente moviendo el mouse usted soltará el clic en un ángulo que le parezca conveniente para dar una nueva orientación de la rotación de la imagen.

B2) (Configurar el ángulo de corrección de la imagen [set the image rotation angle]) Al igual que la la herramienta Enderezar tiene como objetivo modificar el ángulo de rotación de la imagen solo que en esta puede adjudicarse un número positivo o negativo o mejor aún realizar el ajuste por medio del deslizador que controla los valores numéricos por medio de la acción de clic sostenido y mover el mouse.

C) (Mover cuadrícula [move grid]) De clic sostenido adentro de la imagen y mueva el mouse para deslizar la cuadrícula de trabajo.

D) (Mano [hand]) Una vez hecho un acercamiento con esta herramienta puede desplazarse de un sitio a otro de la imagen con la acción de clic sostenido.

E) (Zoom) Para acercarse o alejarse de la imagen.

F) Al estar activada muestra los cambios que se están aplicando al desactivarla enseña como era originalmente la imagen.

G) Al desactivarla no se mostrará la cuadrícula de trabajo y al estar activada si.

H) Tamaño de la celda de la cuadrícula.

I) Color de la cuadrícula.

J) Por medio de porcentajes se cambia el tamaño ya sea para aumentarlo o disminuirlo.

K) Interesante opción que al achicar una imagen el sobrante del lienzo se tienen tres formas de rellenarlo.

Extensión de borde (edge extension).- Extiende el mismo acado de la imagen en sus cuatro lados hacia todo el lienzo que se encuentre como faltante de la imagen.

Transparencia (transparency).- No se añade nada en el faltante del lienzo y al dar Ok en esta ventana se obtendrá transparencia en los lados de la imagen.

Color de fondo (background color).- En el faltante de información en el lienzo se adjudica como color plano, el color que se encuentra en la herramienta Color de fondo de la caja de herramientas.

L) Por medio de los valores -100 al 100 se indica si la perspectiva horizontal se va a realizar hacia la derecha (valores positivos) o a la izquierda (valores negativos) y su cantidad marcará el tanto de la distorsión.

M) Por medio de los valores -100 al 100 se indica si la perspectiva vertical se va a realizar hacia abajo (valores positivos) o hacia arriba (valores negativos) y su cantidad marcará el tanto de la distorsión.

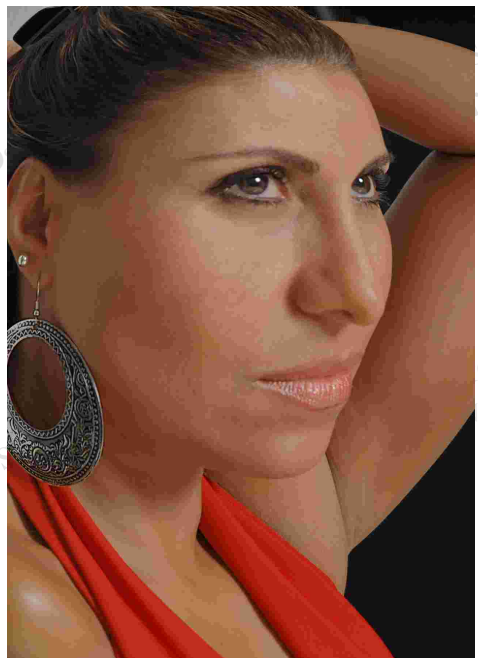
N) Extiende o disminuye el área central de la viñeta.

O) A valores negativos la viñeta se realizará de color negro (oscura) y a positivos de color blanco (clara), la cantidad marcará que tan grande va ser aplicada la viñeta.

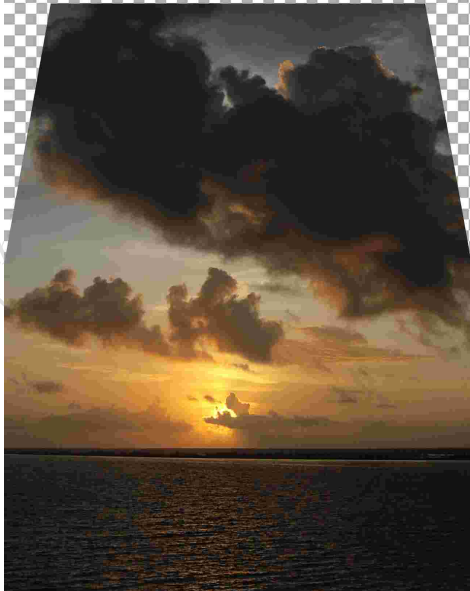
P) Buena opción para disminuir y en unos casos eliminar la aberración cromática (halos rojos, cianes, azules y amarillos) existentes en las líneas marcadas en la transición de colores diferentes en las imágenes.



Eliminar distorsión (remove distortion) 50



Eliminar distorsión (remove distortion) -50



Perspectiva vertical (vertical perspective) 50



Perspectiva vertical (vertical perspective) -50



Perspectiva horizontal (horizontal perspective) 50



Perspectiva horizontal (horizontal perspective) -50



Viñeta cantidad (vignette amount) 100



Viñeta cantidad (vignette amount) -100

Filtros
Oscar Olvera Reyes

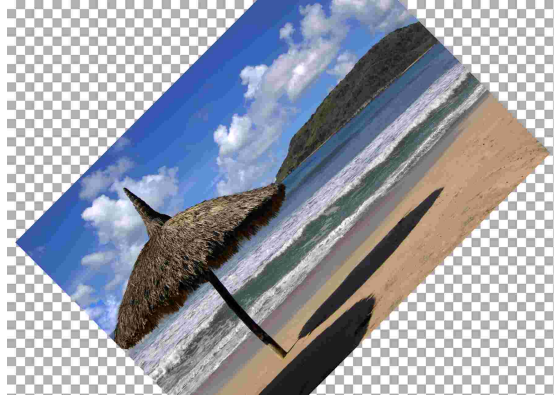
Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

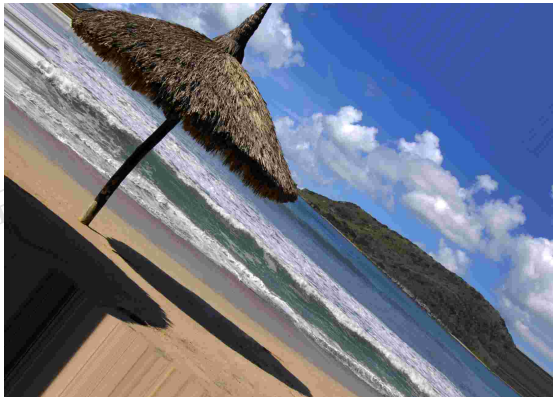
Filtros
Oscar Olvera Reyes



Ángulo (angle) 315° y Borde Transparencia (Edge Transparency)



Ángulo (angle) 135° y Borde Transparencia (Edge Transparency)



Ángulo (angle) 315° y Borde Extensión de borde (Edge Edge extension)



Ángulo (angle) 135°, Borde Color de fondo (Edge Background color) y Escala 130% (Scale 130%)

Filtros
Oscar Olvera Reyes

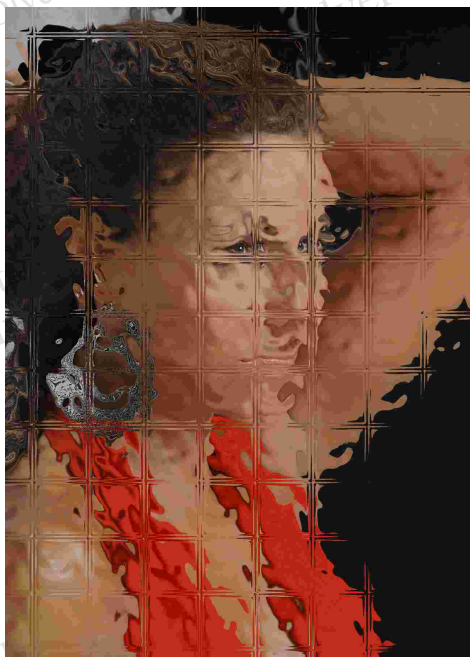
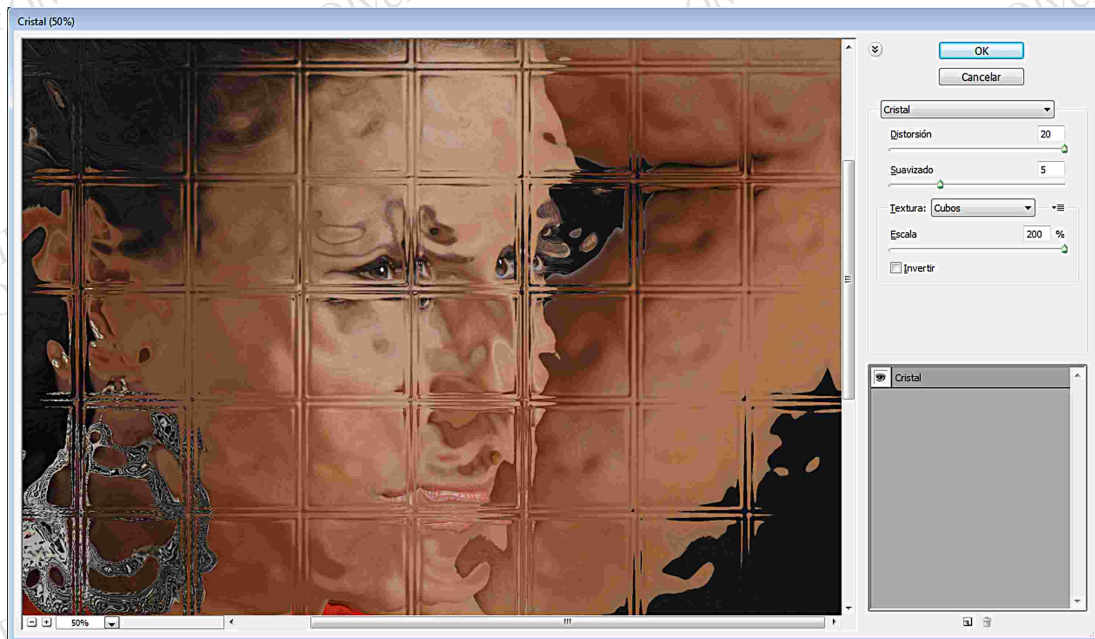
Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

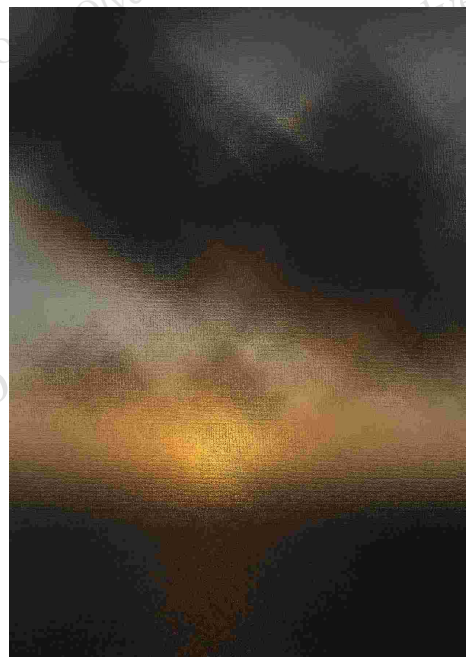
Filtros
Oscar Olvera Reyes

Cristal (glass).- crea un mosaico de cristales através de los cuales se nota la imagen.

Las opciones que se aplicaron fueron: distorsión (distort) 20, suavizado (smoothness) 5, escala (scaling) 200% y textura (texture) varias.



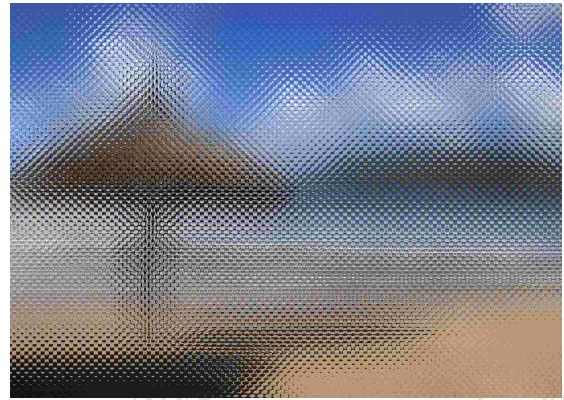
Textura Cubos (blocks)



Textura Lienzo (canvas)



Textura Esmerizado (frosted)



Textura Lente pequeña (tiny lens)

Desplazar (displace).- efecto curioso en donde se mezcla la fotografía con una imagen en formato .psd, la imagen original tiene un desplazamiento determinado por los valores de las opciones de la ventana.

Opciones constantes que se aplicaron fueron: horizontal scale 50%, vertical scale 50%.

La escala horizontal y vertical se refieren al desplazamiento sobre el área del lienzo.

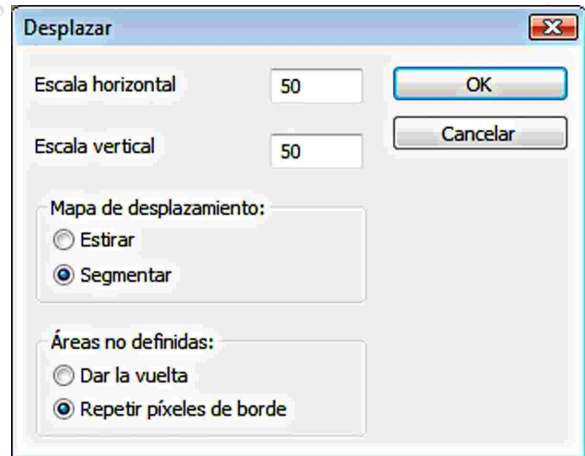
Estirar (stretch to fit).- Al activar esta opción el archivo .PSD que se involucra en este filtro se ajusta a la superficie de la imagen a trabajar.

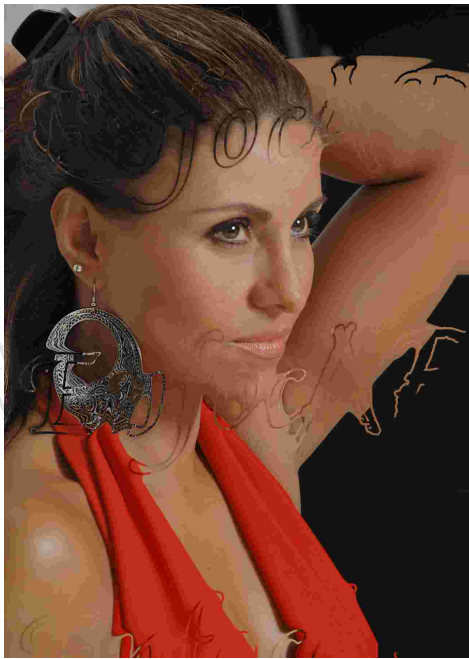
Segmentar (tile).- El archivo .PSD que se combina con la imagen original se repite varias veces y puede no verse completo.

Dar la vuelta (wrap around).- La imagen original se repite en el lienzo.

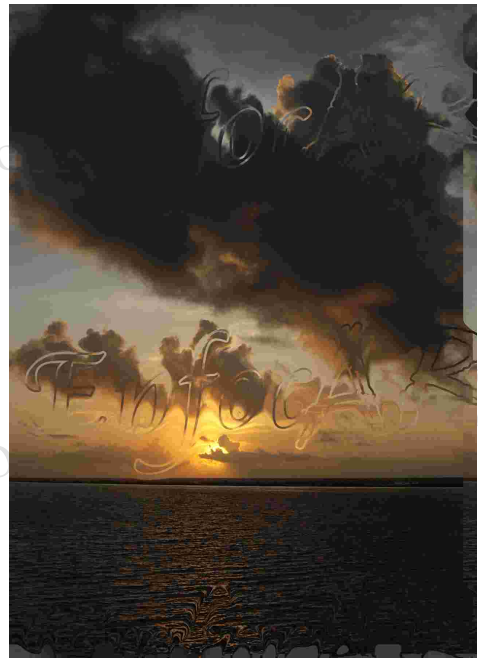
Repetir píxeles de borde (repeat edge pixels).- El faltante del lienzo que se provoca al mover la imagen se rellena estirando la imagen original.

Nota: Al dar clic en Ok saldrá la ventana de apertura de un archivo, usted debe elegir una imagen en formato .PSD para que sea la que se mezcle con la imagen original, en mi ejemplo abrí la imagen con la palabra EnfocARTE en fondo transparente.





Mapa de desplazamiento (displacement map):
Segmentar (tile)
Áreas no definidas (undefined area): Repetir píxeles
de borde (repeat edge pixels)



Mapa de desplazamiento (displacement map):
Segmentar (tile)
Áreas no definidas (undefined area): Dar la vuelta
(wrap around)



Mapa de desplazamiento (displacement map): Estirar
(stretch to fit)
Áreas no definidas (undefined area): Repetir píxeles
de borde (repeat edge pixels)

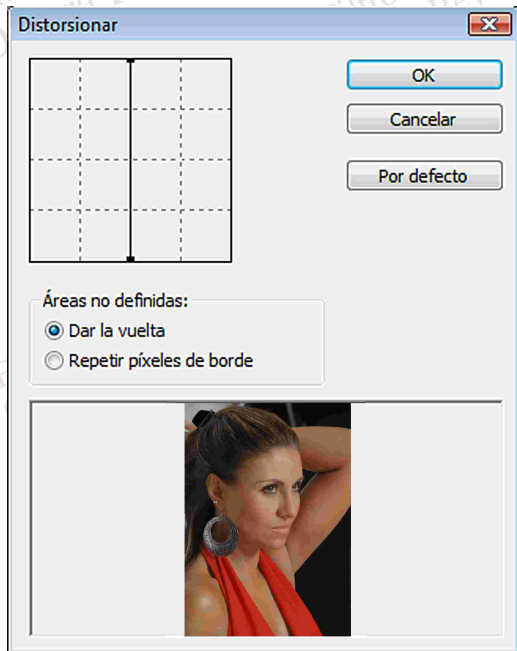


Mapa de desplazamiento (displacement map): Estirar
(stretch to fit)
Áreas no definidas (undefined area): Dar la vuelta
(wrap around)

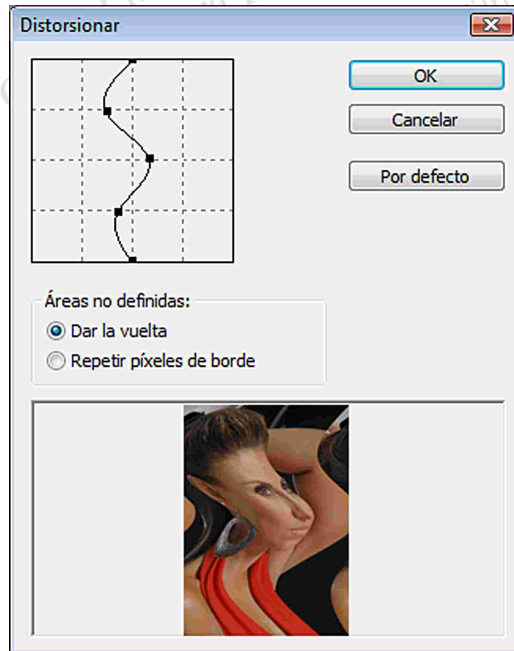
Distorsionar (shear).- Filtro que da la posibilidad de curvar una imagen por medio de curvas.

En la versión de Photoshop 7 y CS en español este filtro tiene el nombre de Proyectar

En la cuadrícula existe una línea vertical recta en medio lo que tiene que hacer es dar clic sostenido en una parte área de esta línea y mover el mouse, notará que se crea un Nodo y que se transforma la línea en un arco, usted puede dar otro clic sostenido en otra zona de la línea a deformar y realizar otra curva, en el caso de desear iniciar desde un inicio solo de un clic en la opción Por defecto.



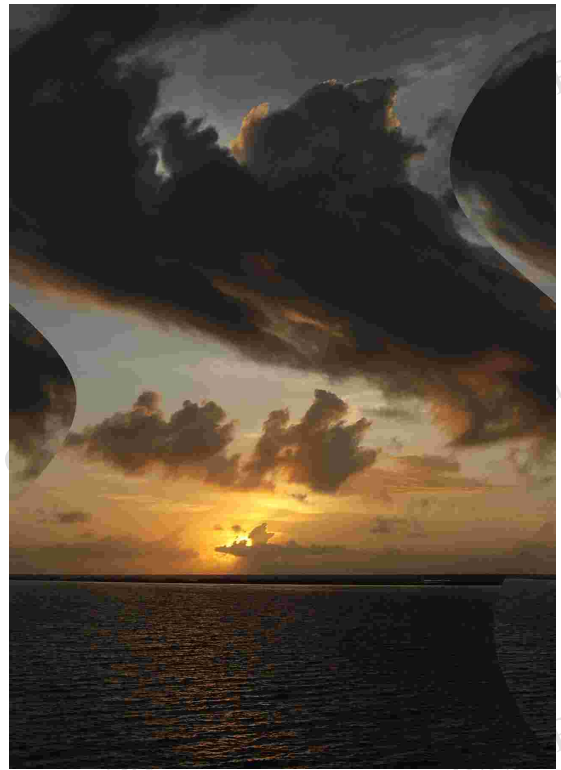
Ventana sin cambios en la línea de deformación de la cuadrícula



Ventana mostrando la deformación de la línea con tres Nodos de trabajo



Áreas no definidas (undefined around): Dar la vuelta (wrap around)



Áreas no definidas (undefined around): Dar la vuelta (wrap around)

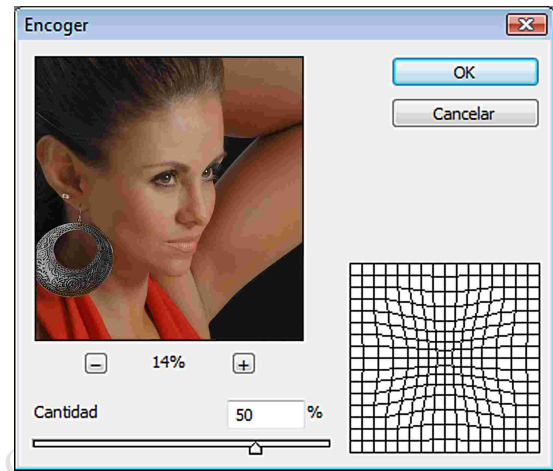


Áreas no definidas (undefined around): Repetir píxeles de borde (repeat edge pixels)

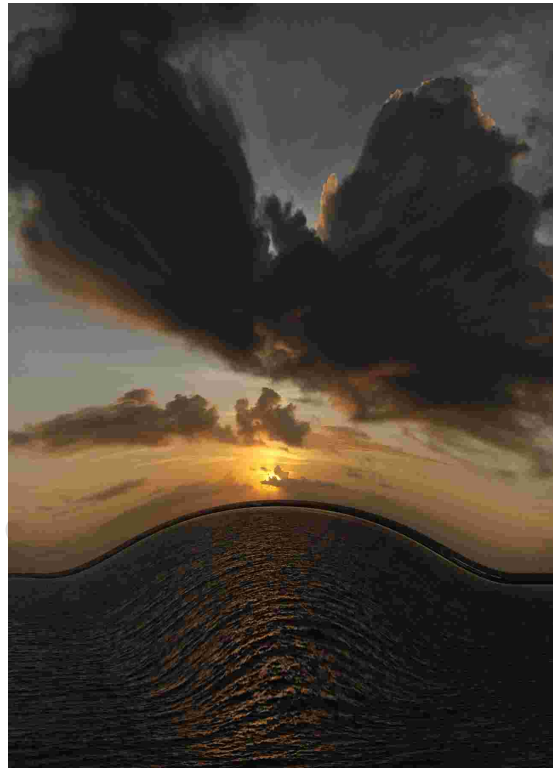


Áreas no definidas (undefined around): Repetir píxeles de borde (repeat edge pixels)

Encoger (pinch).- Posibilidad de crear un bulto esférico dentro de la imagen o una contracción de hundimiento hacia el centro de la imagen.



Cantidad (amount): 50%



Cantidad (amount): 100%



Cantidad (amount): -50%



Cantidad (amount): -100%

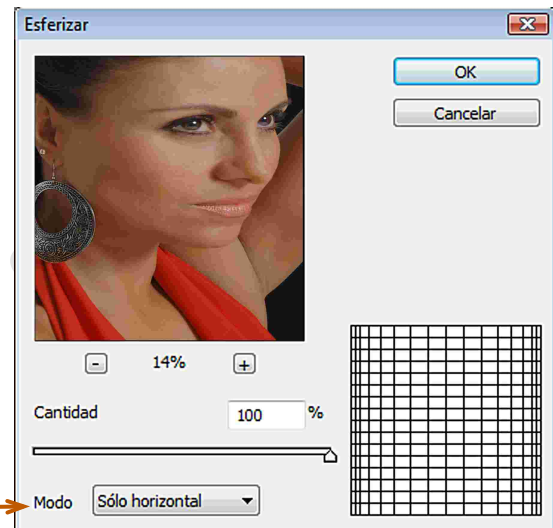
Esferizar (spherize).- Al igual que el anterior se tiene la posibilidad de crear un bulto esférico dentro de la imagen o una contracción de hundimiento hacia el centro de la imagen pero también se tiene la posibilidad de expandir y contraer de forma horizontal y vertical la imagen.

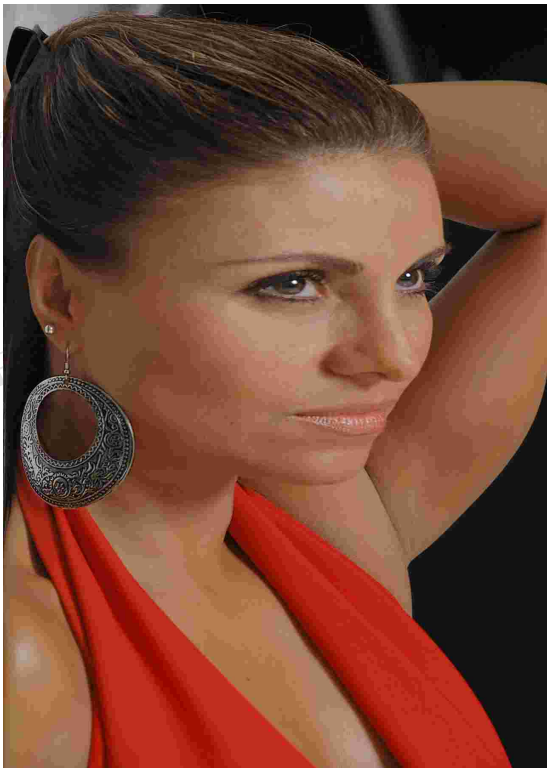
La opción Modo (mode) tiene tres posibilidades de trabajo:

Normal.- Para esferizar o hundir la imagen desde el centro.

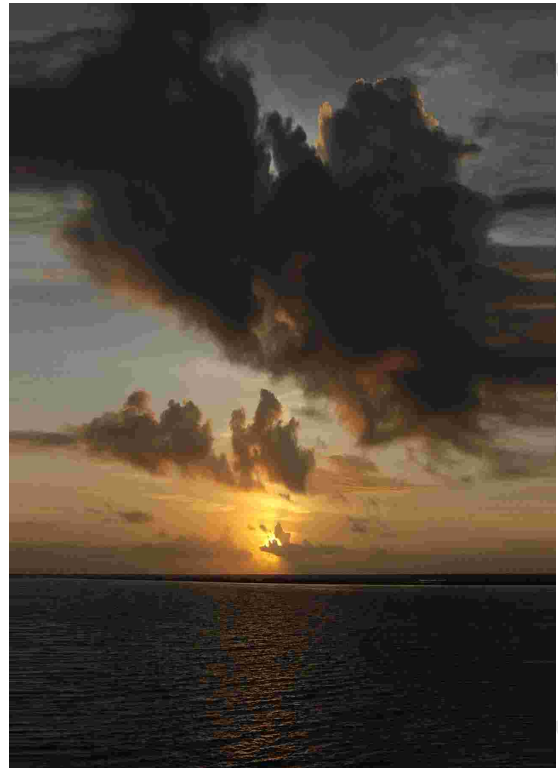
Solo horizontal.- Contrae (valores negativos) o expande (valores positivos) hacia los lados de la imagen.

Solo vertical.- Expande (valores positivos) o contrae (valores negativos) hacia arriba y abajo de la imagen.





Cantidad (amount): 100%
Modo (mode): Solo horizontal (horizontal only)



Cantidad (amount): -100%
Modo (mode): Solo horizontal (horizontal only)

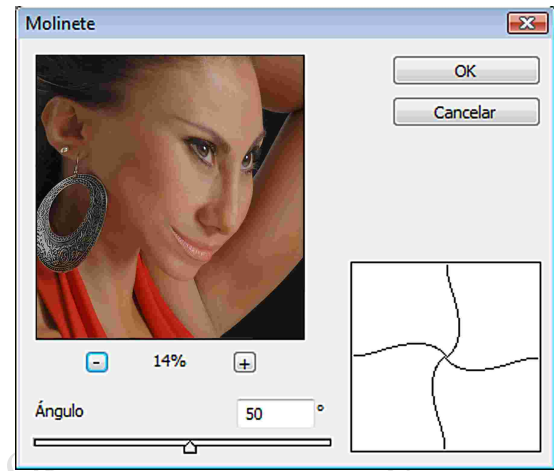


Cantidad (amount): 100%
Modo (mode): Solo vertical (vertical only)

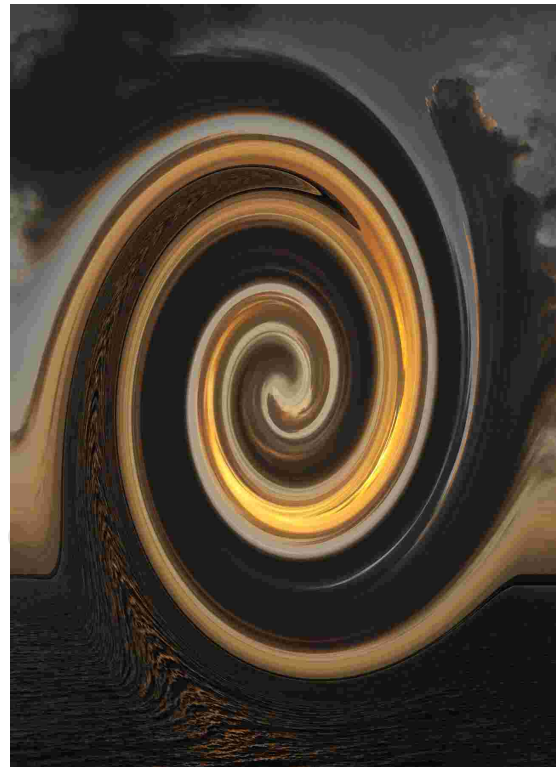


Cantidad (amount): -100%
Modo (mode): Solo vertical (vertical only)

Molinete (twirl).- Se crea un efecto de remolino desde el punto central de la imagen ya sea con el sentido de la dirección hacia la derecha o izquierda, en valores negativos el remolino se provoca hacia el lado contrario de las manecillas del reloj y para el sentido contrario (derecha) se aplican valores positivos.



Ángulo (angle): 50



Ángulo (angle): 800



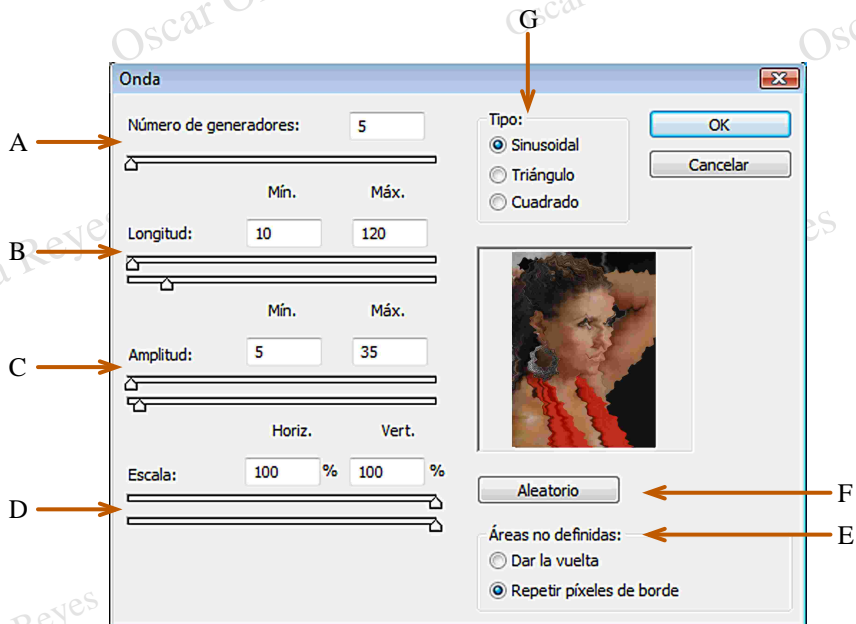
Ángulo (angle): -100



Ángulo (angle): -800

Onda (wave).- Se realiza una ondulación similar al agua determinado por ondas anchas, altas, con acabado ondulado, en picos, cuadrados y en diferentes cantidades según las cantidades que se adjudiquen en la ventana de opciones.

Las opciones constantes que se aplicaron fueron: Escala (scale) horizontal 100% y vertical 100%; y Áreas no definidas (undefined areas) dar la vuelta (wrap around).



A) (number of generators) Cantidad de ondas que se generarán en la imagen.

B) (Wavelength) Constante de la anchura que van a tener las ondas, el mínimo nunca puede ser más grande que el máximo ya que el primero marca el inicio y el segundo el final del ancho de la onda y los valores pueden van de 1 al 999.

C) (Amplitude) Máximo y mínimo de tamaño en lo alto que tendrán las olas que se generen en la imagen, al igual que la opción Longitud (wavelength) los valores van de 1 al 999 y el máximo no puede ser menor al mínimo.

D) (scale) Las opciones Longitud (wavelength) y Amplitud (amplitude) basarán sus proporciones de tamaños según el porcentaje horizontal y vertical de esta opción.

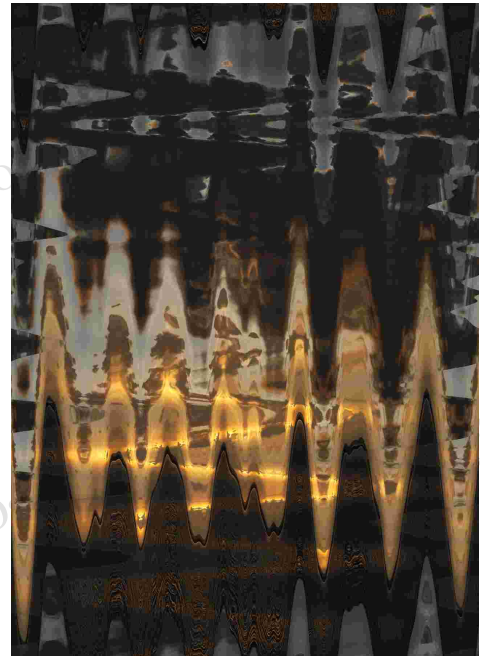
E) (Undefined areas) Al realizar un diseño con este filtro unas partes del lienzo quedan descubiertas y la opción Dar la vuelta (wrap around) rellena estos huecos con la misma imagen y la opción Repetir pixeles de borde (repeat edge pixels) los rellena "estirando" los bordes de la imagen causando líneas rectas que en ocasiones distorsionan la imagen.

F) (Randomize) Al azar adjudica el acomodo de las olas de diferentes formas en el interior de la imagen basandose en los valores adjudicados.

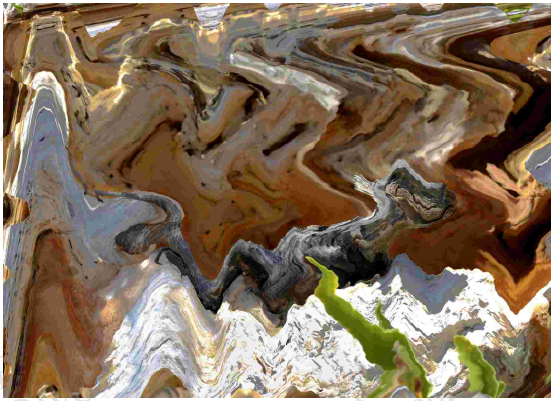
G) (type) Hay tres acabados de las ondas redondas, en punta y cuadradas, para lograr el terminado de las olas de forma redonda debe estar activada la opción Sinuosidad (sine), para puntas Triángulo (triangle) y en diseño de cuadrado seleccione Cuadrado (square).



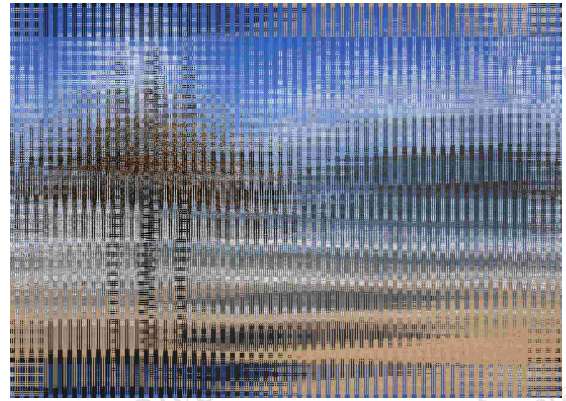
Número de generadores (number of generators): 5
Longitud (wavelength) min. 10 max. 190
Amplitud (amplitude): min. 5 max 100
Tipo (type): Sinuosidad (sine)



Número de generadores (number of generators): 60
Longitud (wavelength) min. 10 max. 190
Amplitud (amplitude): min. 5 max 100
Tipo (type): Sinuosidad (sine)



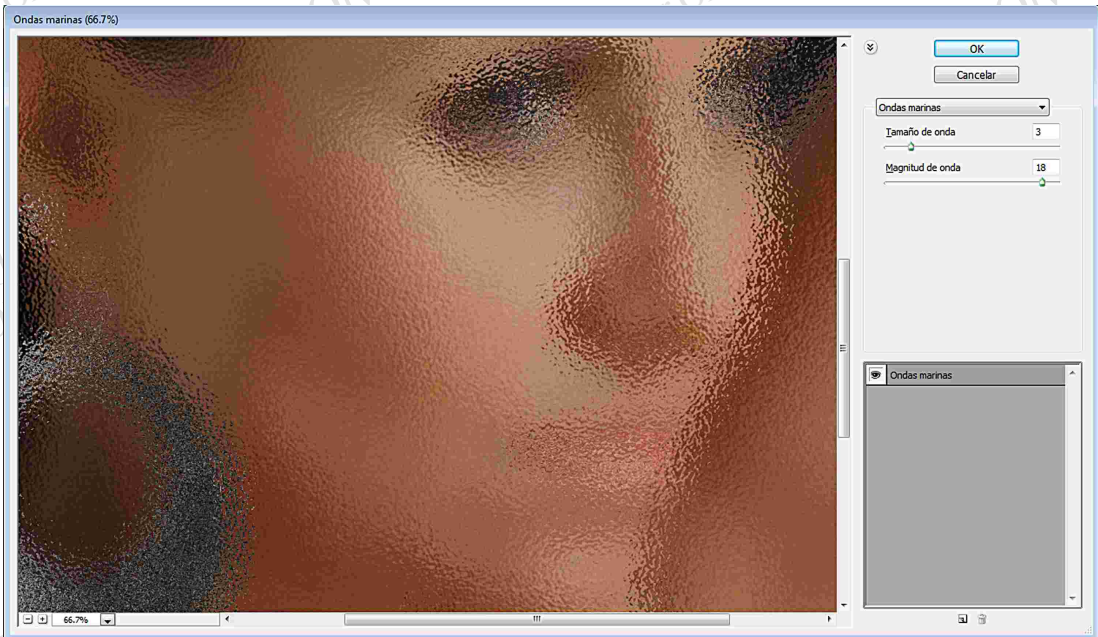
Número de generadores (number of generators): 60
Longitud (wavelength) min. 1 max. 700
Amplitud (amplitude): min. 5 max 70
Tipo (type): Triángulo (triangle)

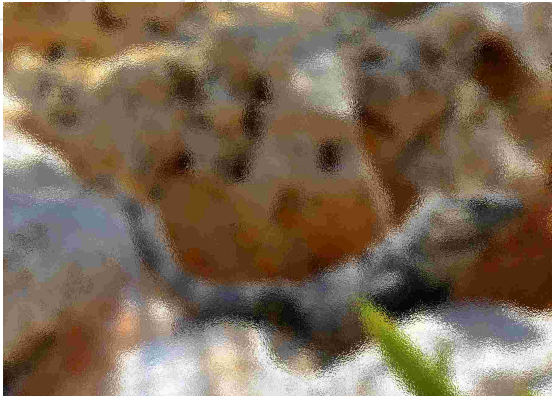
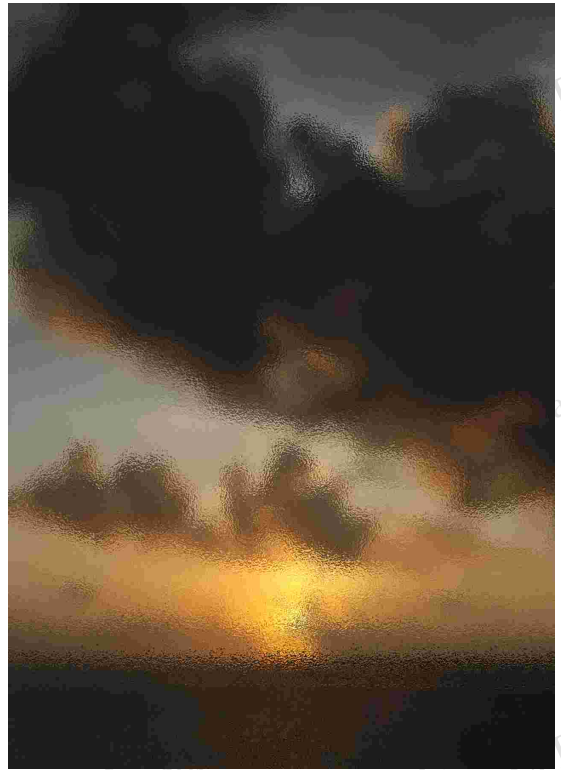
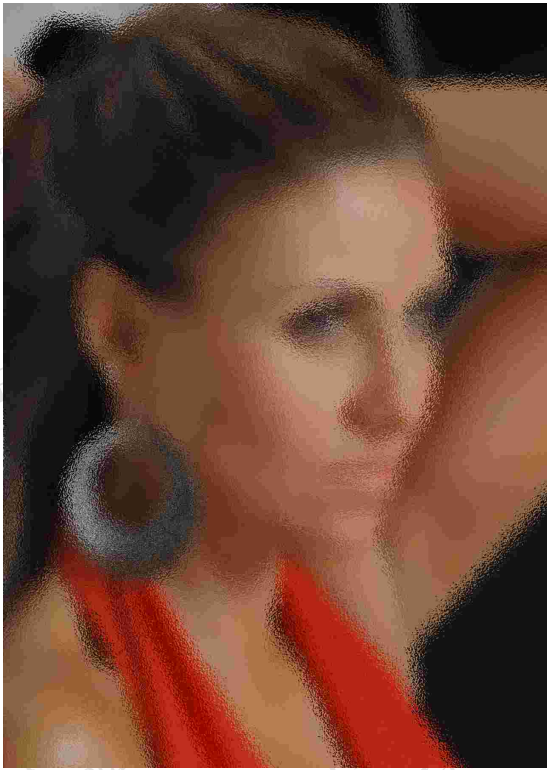


Número de generadores (number of generators): 2
Longitud (wavelength) min. 1 max. 85
Amplitud (amplitude): min. 70 max 150
Tipo (type): Cuadrado (square)

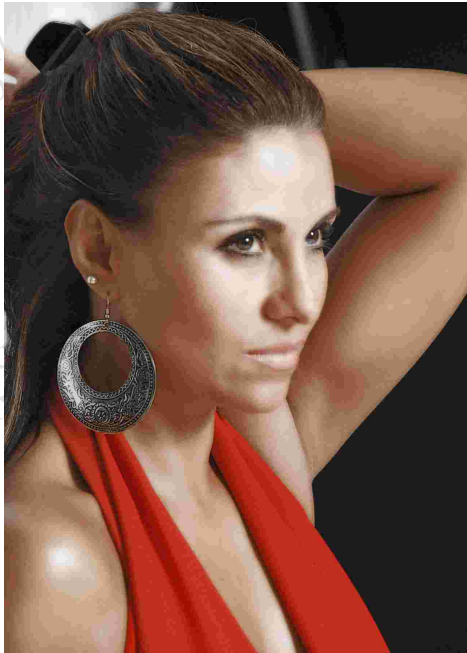
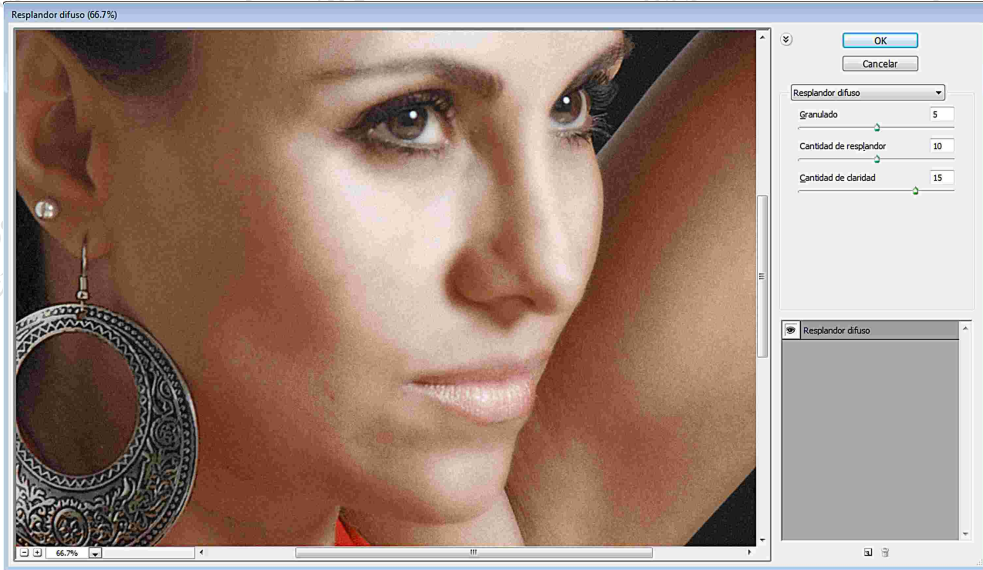
Ondas marinas (ocean ripple).- Interesante efecto que provoca una visualización de la imagen con ondas de mar en forma de rizos, con una vista desde una toma zenital.

Las opciones constantes que se aplicaron fueron: Tamaño de borde (ripple size) 3 y Magnitud de onda (ripple magnitude) 18.

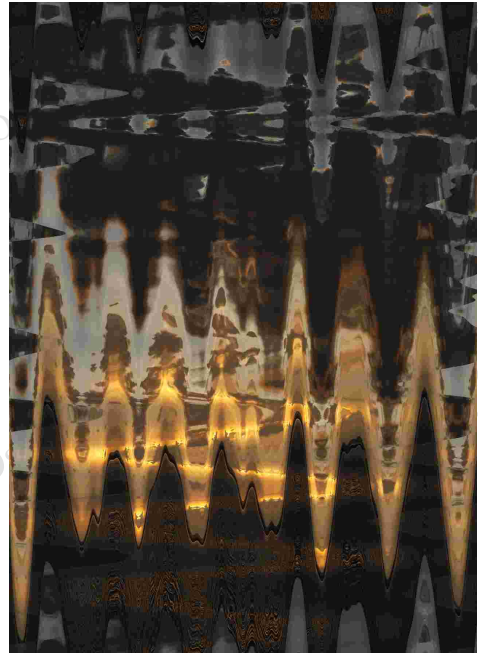




Resplandor difuso (diffuse glow).- Produce un halo sobre la imagen dando una suavidad en ella. Este filtro toma en cuenta el color que se encuentra en el Color de fondo de la caja de herramientas para aplicarlo regularmente en las altas luces de la imagen.



Granulado (graininess) 5, Cantidad de resplandor (glow amount) 10, Cantidad de claridad (clear amount) 15 y Color de fondo blanco.



Granulado (graininess) 5, Cantidad de resplandor (glow amount) 11, Cantidad de claridad (clear amount) 12 y Color de fondo rojo.

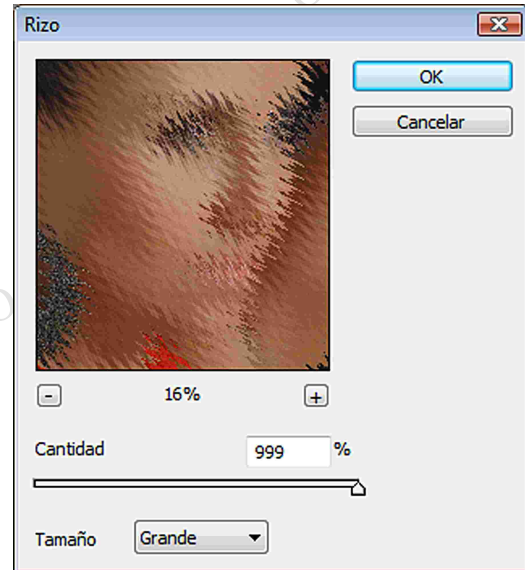


Granulado (graininess) 0, Cantidad de resplandor (glow amount) 14, Cantidad de claridad (clear amount) 15 y Color de fondo amarillo.



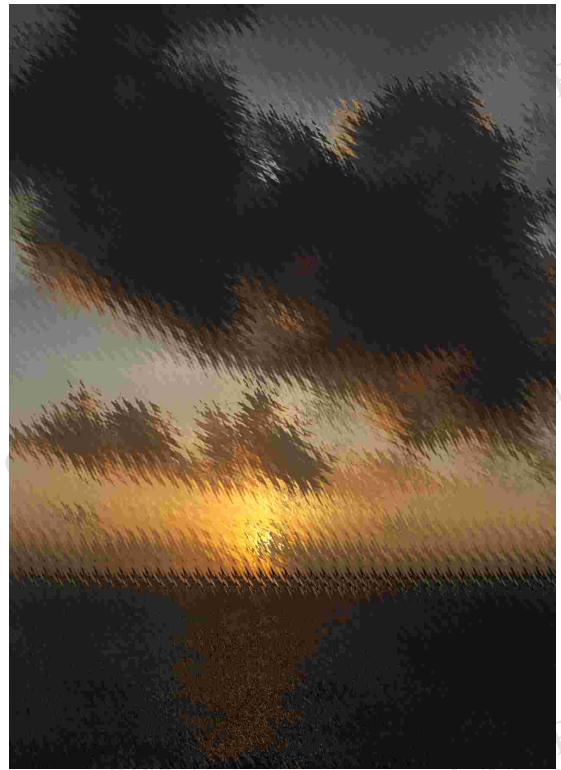
Granulado (graininess) 10, Cantidad de resplandor (glow amount) 3, Cantidad de claridad (clear amount) 16 y Color de fondo violeta.

Rizo (ripple).- Para crear ondulaciones en forma de rizo dando una apariencia líquida.





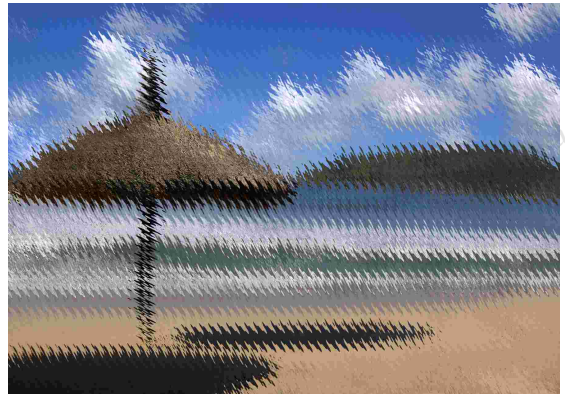
Cantidad (amount): 999%
Tamaño (size): Grande (large)



Cantidad (amount): -999%
Tamaño (size): Grande (large)



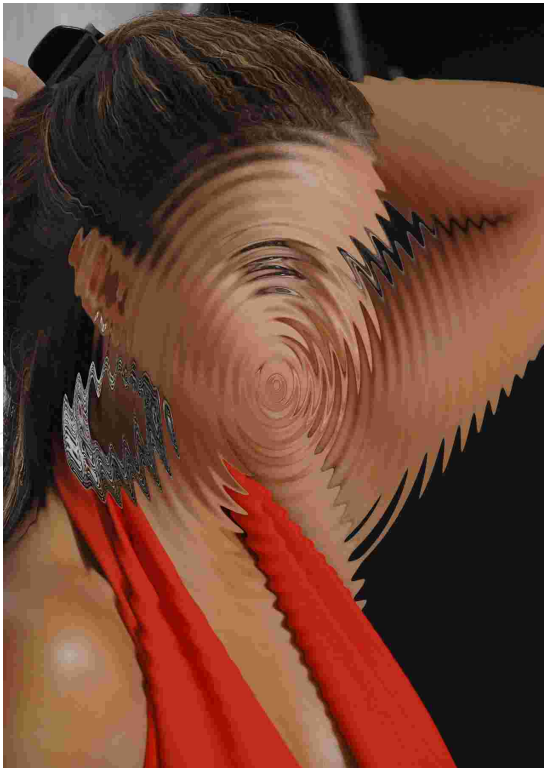
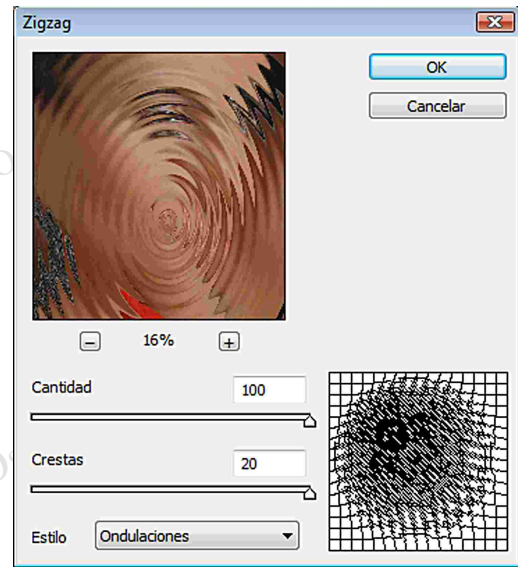
Cantidad (amount): 999%
Tamaño (size): Mediana (medium)



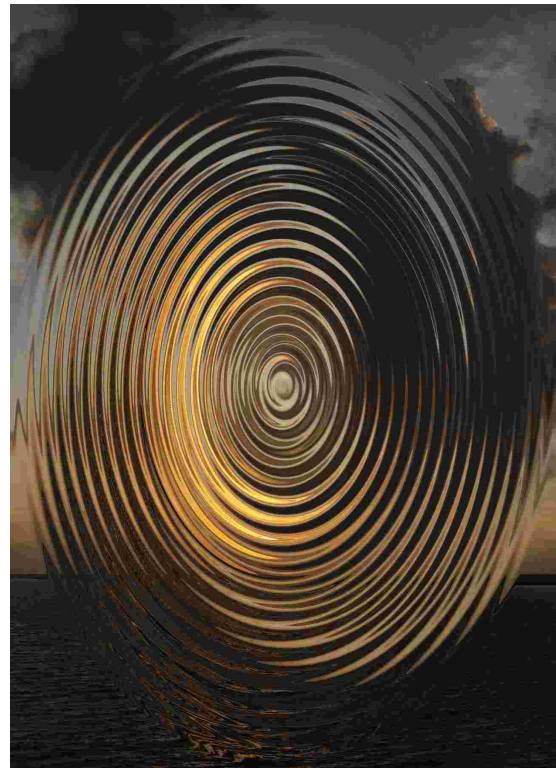
Cantidad (amount): -999%
Tamaño (size): Grande (large)

Zigzag (zigzag).- Imita el movimiento de las olas que provoca una gota de agua cuando cae.

Las opciones constantes que se aplicaron fueron:
Cantidad (amount) 35 y Crestas (ridges) 15.



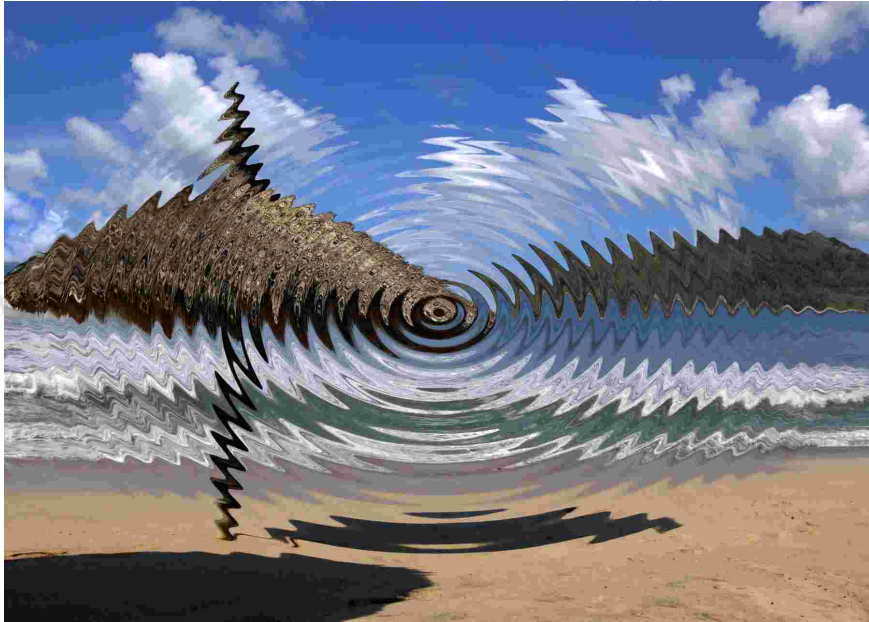
Estilo (style): Ondulaciones (Pond ripples).



Estilo (style): Alrededor del centro (around center).



Estilo (style): Fuera de centro (out from center).



Estilo (style): Ondulaciones (Pond ripples).