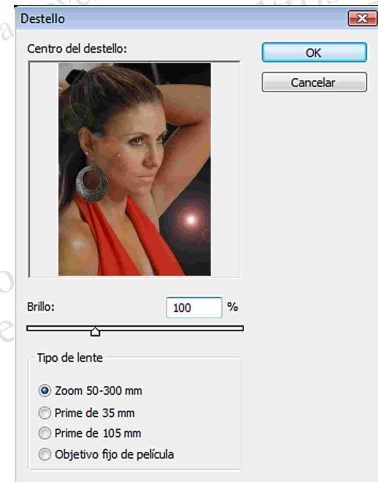


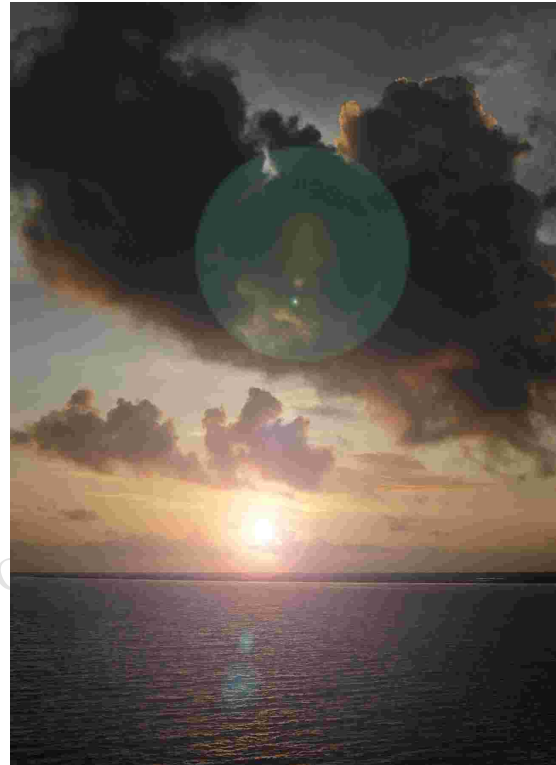
Filtros de la familia Interpretar (render).

Destello (lens flare).- Interpreta la refracción circular ocasionada por el reflejo del sol en el lente de la cámara.

La opción constante que se aplico fué: Brillo (brightness) 100.



Tipo de lente (lens type): zoom 50-300 mm



Tipo de lente (lens type): objetivo 35 mm



Tipo de lente (lens type): objetivo de 105 mm



Tipo de lente (lens type): objetivo de lente de película (movie prime)

Efectos de luz (lighting effects).- Por medio de este filtro se puede agregar una luz o varias luces en varias direcciones, tamaños, intensidades y colores.

Ventana Muestra de ejemplo

Efectos de iluminación

Estilo: Por defecto

Guardar... Eliminar OK Cancelar

Tipo de luz: Foco

Encendida

Intensidad: Negativo 35 Total

Foco: Estrecho 69 Ancho

Propiedades:

Resplandor: Mate 0 Brillante

Material: Plástico 69 Metálico

Exposición: Menos 0 Sobre

Ambiente: Negativo 8 Positivo

Canal de textura: Ninguno

Resaltar blanco

Altura: Plana 50 Montañosa

A1, B, C1, A2, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S

A1 y A2) Con clic sostenido en cualquiera de estos dos puntos se direcciona la caída de la luz y se puede alargar o achicar el área a iluminar.

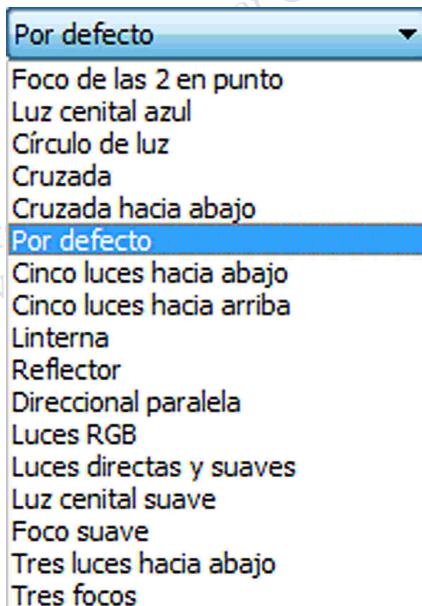
B) Con clic sostenido se desplaza el centro de la caída de la luz.

C1 y C2) Con clic sostenido se tiene la opción de mantener el tamaño de lo largo de la luz y se puede manipular el ancho.

D) Opción para añadir una luz con las mismas características de la primera, lo único que tiene que hacer es dar clic sostenido en el símbolo del foco y mover el mouse para colocarlo adentro de la imagen y soltar el clic sostenido.

E) Para eliminar una luz, de un clic sostenido en el punto B de las opciones a manipular el área de la luz y desplace el puntero encima del símbolo del bote de basura y suelte el clic sostenido, esta característica no se puede aplicar cuando solo se tiene trabajando una sola luz.

F) (style) Lista de efectos por default que al seleccionar uno se pueden manipular las opciones a partir de la sugerencia del programa.



G) (light type) Con 3 opciones:

Foco (spotlight).- Luz semejante a una creada por una fuente de luz de estudio fotográfico en donde existe más cantidad donde nace y se va esparciendo en su trayecto.

Direccional (directional).- Efecto para sobreexponer la luminosidad de la imagen pero con la característica de hacerlo por medio de una luz que nace en un punto y se prolonga hacia otro.

Al usar esta opción en el cuadro de Muestra de ejemplo se coloca una línea, en un extremo esta un punto blanco que al utilizar el clic sostenido sobre el se tiene la posibilidad de mover el punto donde habra más luz y en el otro extremo de la línea existe un punto gris que al dar clic sostenido y lograr mayor distancia entre estos dos puntos la luz es escasa y al existir menos la concentración de luz es mayor.

Cenital (omni).- Luz desde arriba y esparciendose de forma circular.

En la ventana Muestra de ejemplo se coloca un círculo con un punto blanco en el centro que al dar clic sostenido se puede desplazarla y cuatro puntos grises alrededor, al dar clic sostenido a cualquiera de ellos se puede hacer más pequeño o más amplio el golpe de luz.

H) Al estar activada esta opción la luz que se esta trabajando se puede apreciar al no tenerla activada el efecto de solo esa luz apagada.

I) (intensity).- Fuerza de la luz, en número negativos escasea y en número positivos se equilibra su intensidad.

J) Si desea que la luz tenga un color como el efecto de colocar una "gelatina" (hojas de plástico de varios colores) en una luz de estudio, de un clic en esta opción y saldrá la paleta de colores, elija uno y de Ok para ver el efecto.

K) (focus).- Simula el trabajo que hace el accesorio de unas "aletas" en una luz de estudio en donde se puede variar lo estrecho y lo ancho en que se le permite salir la luz.

L) (gloss).- Propiedad que sin alterar la intensidad de la luz modifica su brillantes principalmente en el sitio del "golpe", en números negativos se logra suavizarla con el objetivo de que la imagen aún conserve los detalles.

M) (material).- Calidad o terminado de la luz en la zona donde se debilita o termina la luminosidad de la luz.

N) Si desea que el área de la luz en donde se debilita o termina tenga un color de un clic en esta opción y saldrá la paleta de colores, elija uno y de Ok para ver el efecto.

O) (exposure).- Para sobreexponer (aclarar) o subexponer (oscurecer) la exposición en la imagen.

P) (ambience).- Intensidad de la luz fuera del área de la luz que se esta trabajando.

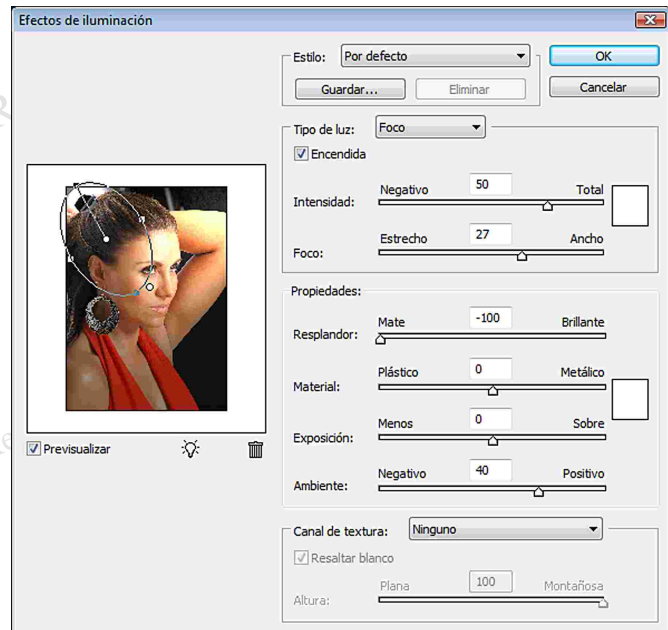
Q) (texture channel).- Si usted tiene un efecto o modificación en un canal con esta opción usted puede elegir que lo aplique seleccionandolo ya sea el rojo, el verde, el azul o una creada.

R) (white is high).- Al desactivarla el efecto de relieve se aplica con mayor fuerza en toda la imagen y al activarla se distribuye más uniforme sobre todo en las altas luces el efecto es más notorio.

S) (height).- Intensidad del relieve, en números negativos el efecto es aplanado pero al aplicarlo en valores positivos el relieve es muy notorio en forma montañosa.



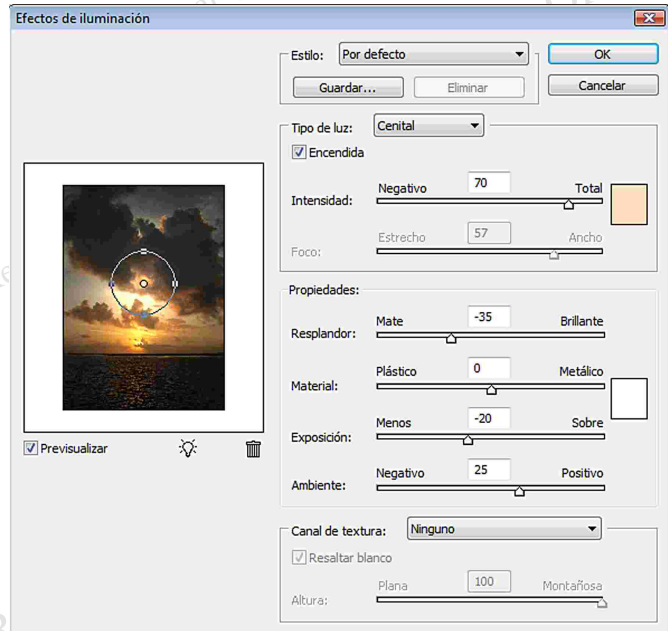
Imagen con efecto



Se trabajo con 2 luces, con Tipo de luz Foco y estas fuerón las cantidades que se aplicarán



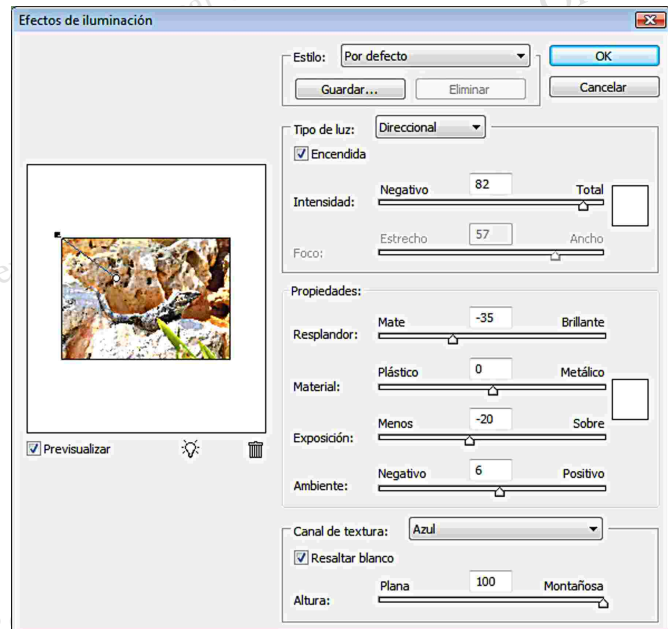
Imagen con efecto



Con 1 sola luz de color cálido, con Tipo de luz Cenital y estas fuerón las cantidades que se aplicaron



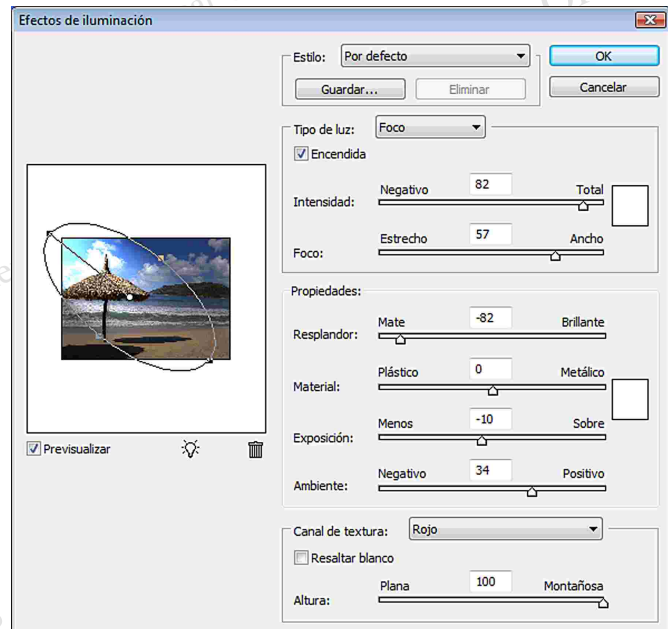
Imagen con efecto



Con 1 sola luz, con Tipo de luz Direccional, usando el canal azul en la opción Canal de texturas y estas fueron las cantidades que se aplicaron



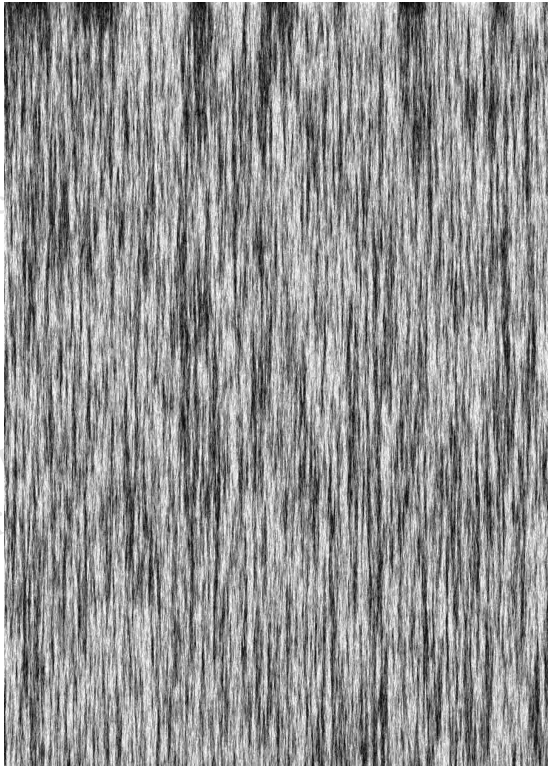
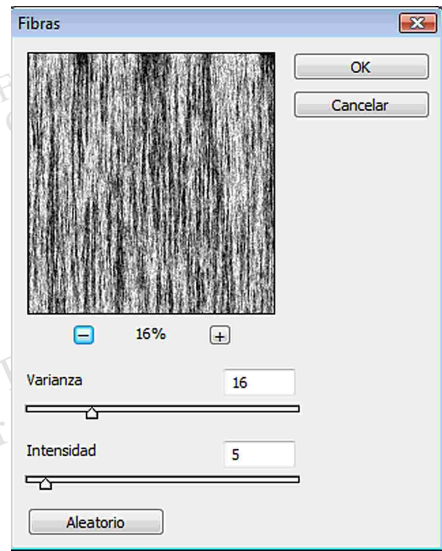
Imagen con efecto



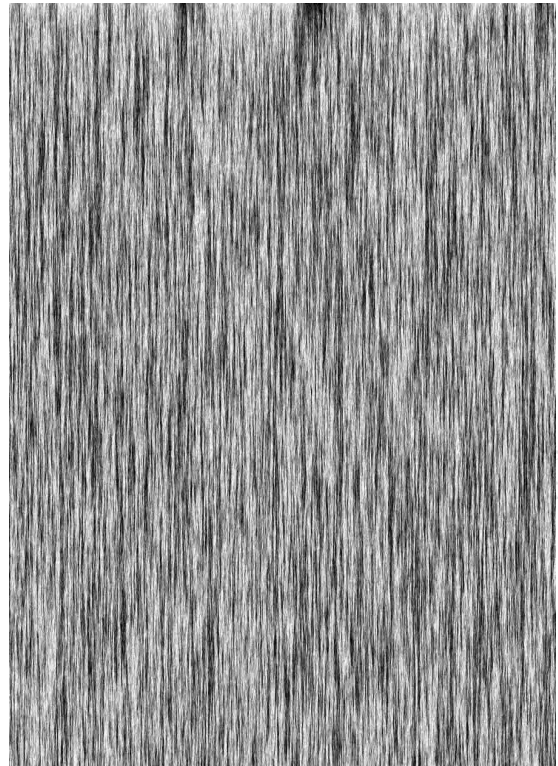
Con 1 sola luz, con Tipo de luz Foco, usando el canal rojo en la opción Canal de texturas y estas fueron las cantidades que se aplicaron

Fibras (fibers).- Efecto solo en blanco y negro (grises) que aleatoriamente se colocan líneas verticales largas o cortas simulando fibras o puntos pequeños.

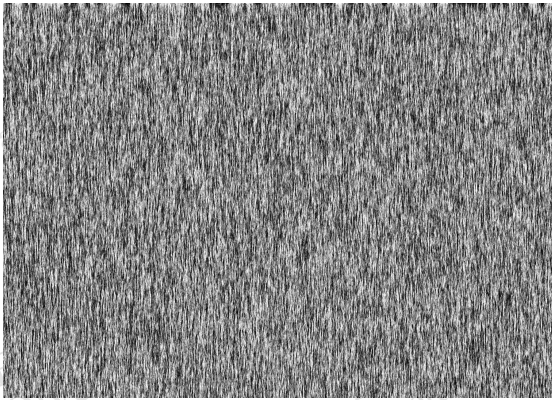
El valor constante que se utilizo en la opción Intensidad (strenght) fué 15.



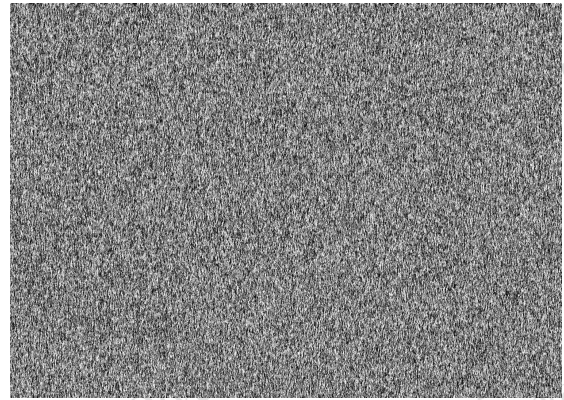
Varianza (variance): 15



Varianza (variance): 22



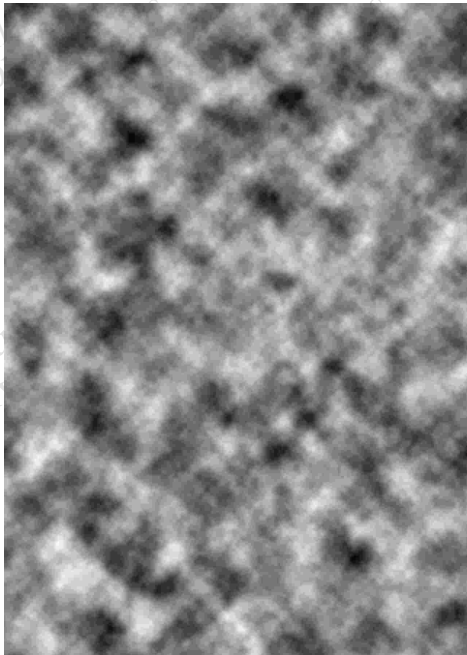
Varianza (variance): 40



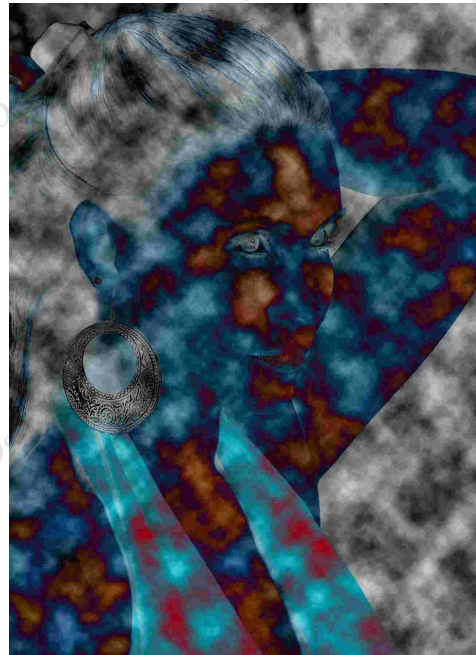
Varianza (variance):60

Nubes (clouds).- Da una apariencia de cielo nublado, el diseño es aleatorio y los colores a usar en la interpretación se toman de los que se encuentran en la Caja de herramientas como colores del Color de fondo (background) y del Color frontal (foreground). Este filtro NO tiene opciones.

Nubes de diferencia (difference clouds).- Aplica el filtro de Nubes (clouds) con el Modo de fusión Diferencia (difference) y los colores de la interpretación se toman de los que se encuentran en la Caja de herramientas como Color del fondo (background) y Color frontal (foreground). Este filtro NO tiene opciones.

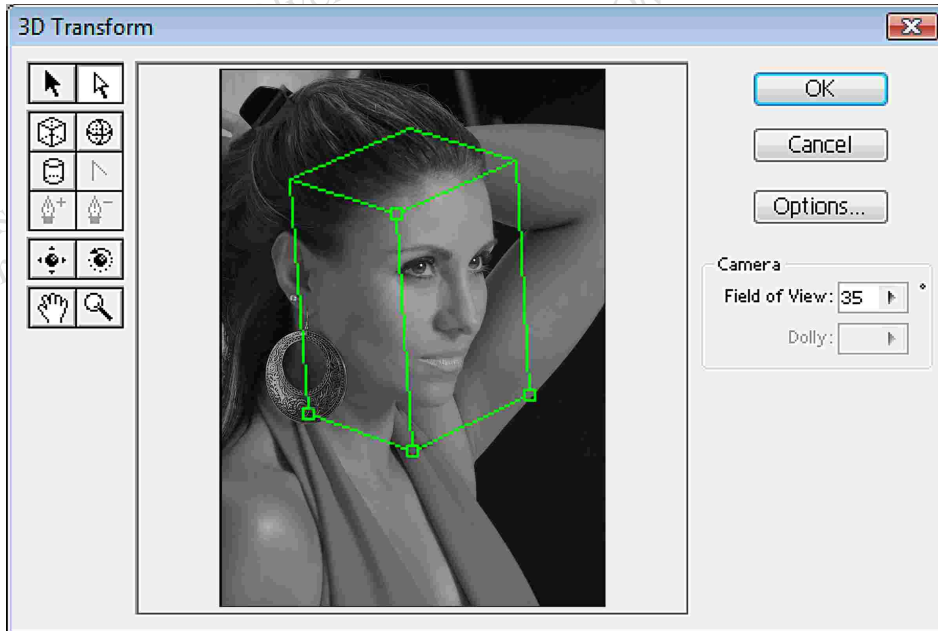


Ejemplo del filtro Nubes (clouds)



Ejemplo del filtro Nubes de diferencia (difference clouds)

Transformación 3d (3d transform).- Este filtro lo quitaron y la última versión en el que fue incluido es Photoshop 7, es un buen efecto para convertir una área o varias partes de la imagen en cubos, esferas y cilindros.



Selección.- Ya hecha una figura geométrica en tercera dimensión con esta herramienta al dar un clic sostenido en cualquier parte de la línea verde de la figura se puede desplazar de un lugar a otro.

Selección directa.- Ya hecha una figura geométrica en tercera dimensión con esta herramienta al dar un clic sostenido en uno de sus Nodos se puede modificar uno o dos de sus lados mejorando la perspectiva.

Cubo, Esfera y Cilindro.- Escoja cualquiera de estas herramientas y meta el puntero en la imagen, de un clic sostenido y mueva el mouse para realizar la figura, aún no se preocupe por el tamaño o el área que quede en el interior de la figura ya que puede modificarse con las herramientas Selección y Selección directa.

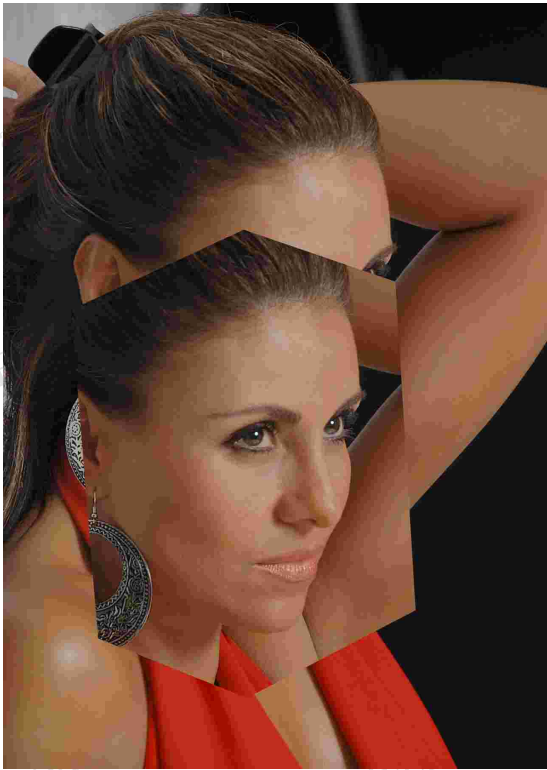
Convertir punto de ancla.- Al igual que trabajar con figuras con Nodos esta herramienta puede anclar uno de los Nodos.

Añadir punto de ancla.- Para agregar un Nodo en la figura geométrica.

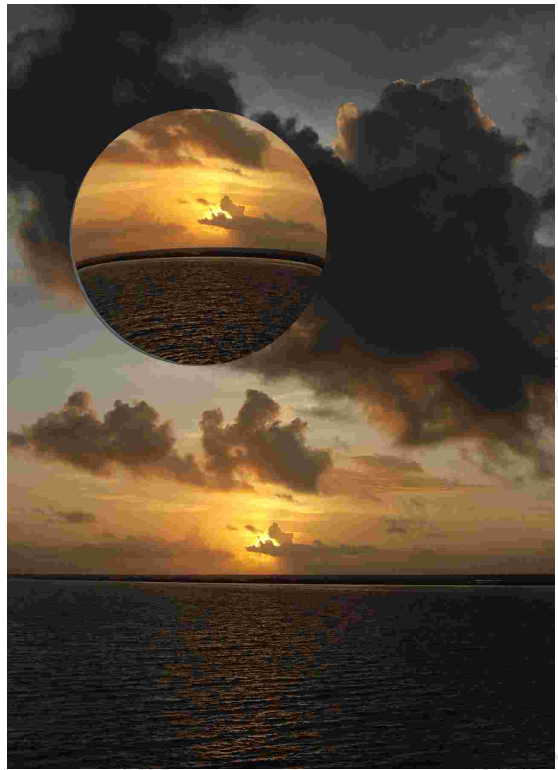
Eliminar punto de ancla.- Para quitar un Nodo a la figura geométrica.

Gran angular.- Al tener ya una figura geométrica en la imagen con esta herramienta de clic sostenido en el interior y mueva el puntero para desplazarla.

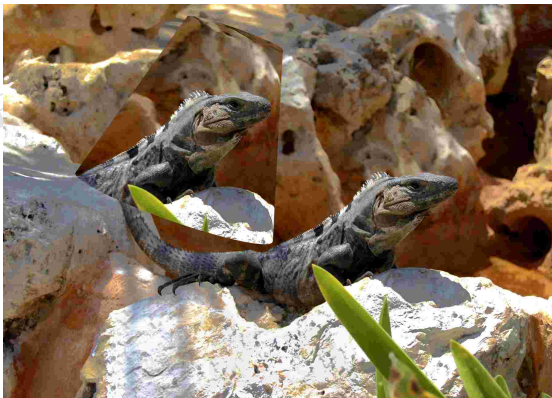
Trackball.- En la figura geométrica de clic sostenido usando esta herramienta para rotarla y obtener una mejor perspectiva



Ejemplo del uso de la figura Cubo



Ejemplo del uso de la figura Esfera



Ejemplo del uso de la figura Cilindro



Ejemplo del uso de la figura Cubo