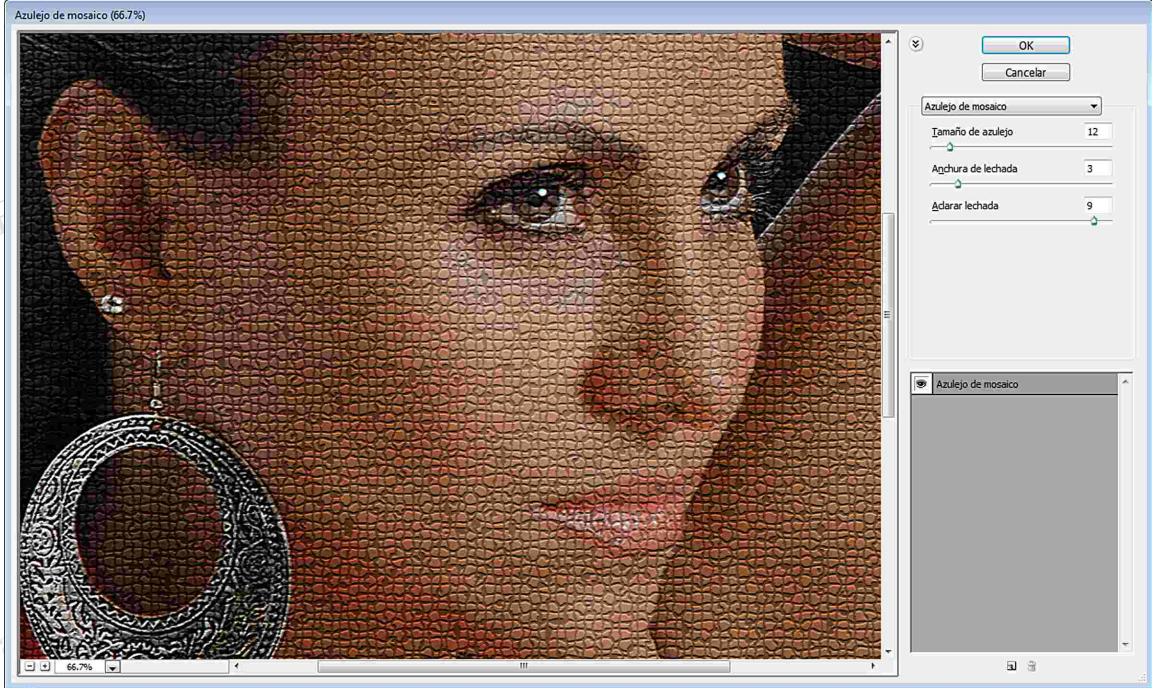
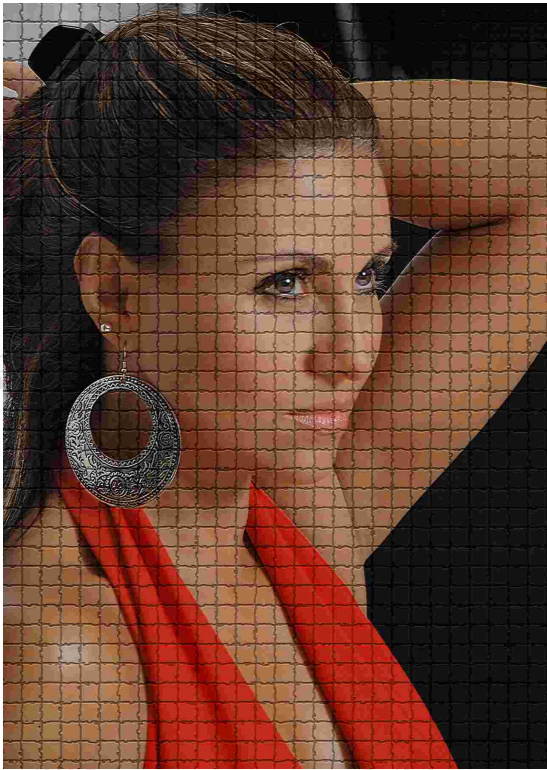


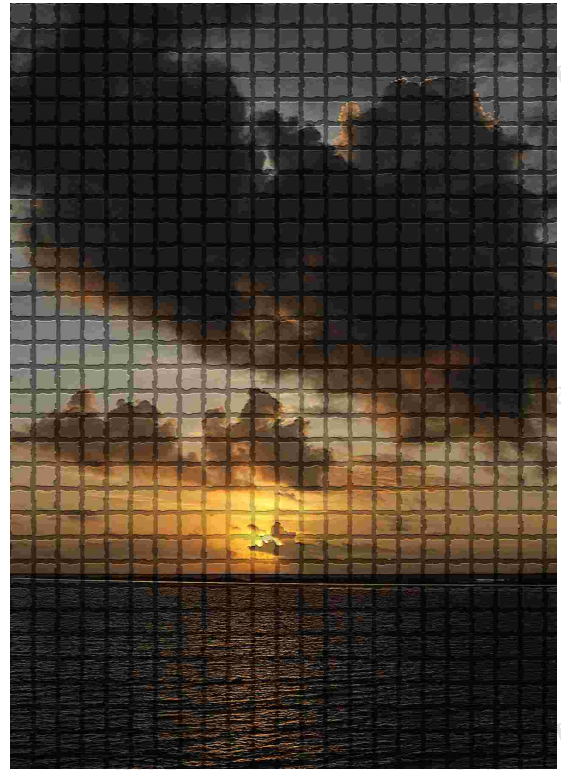
Filtros de la familia Textura (texture).

Azulejos de mozaico (mosaic tiles).- Para añadir una textura de mozaicos uniformes en donde se puede modificar el tamaño, el espacio entre uno y otro y lo oscuro y lo claro.

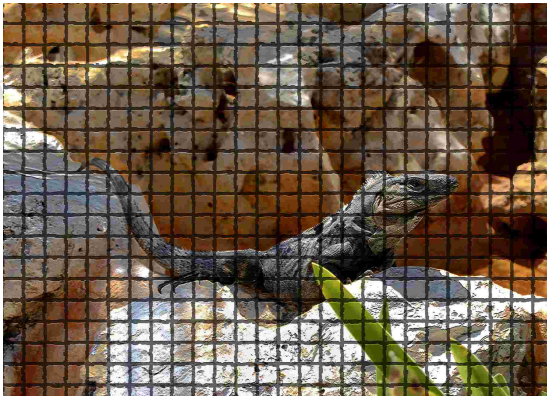




Tamaño de azulejo (tile size) 80, Anchura de lechada (grout width) 5 y Aclarar lechada (lighten grout) 8



Tamaño de azulejo (tile size) 100, Anchura de lechada (grout width) 12 y Aclarar lechada (lighten grout) 3



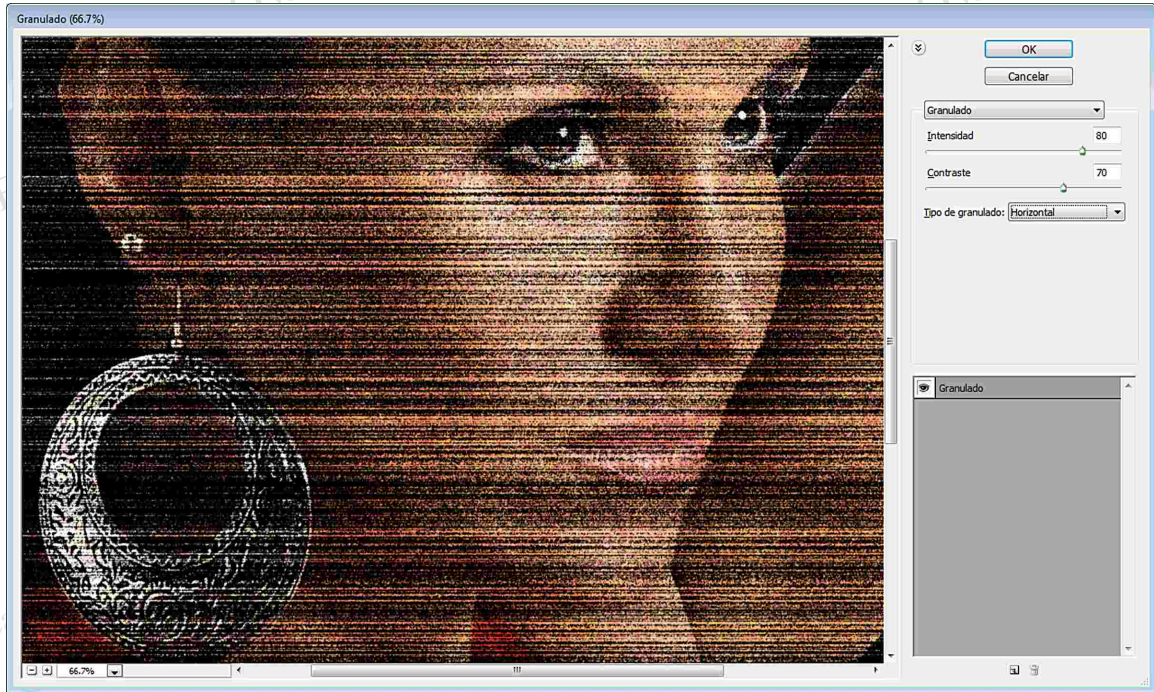
Tamaño de azulejo (tile size) 100, Anchura de lechada (grout width) 15 y Aclarar lechada (lighten grout) 0

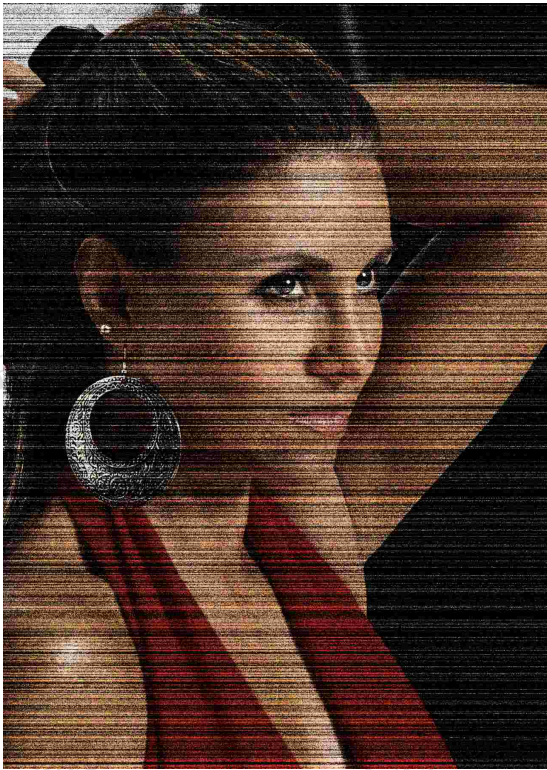


Tamaño de azulejo (tile size) 20, Anchura de lechada (grout width) 5 y Aclarar lechada (lighten grout) 5

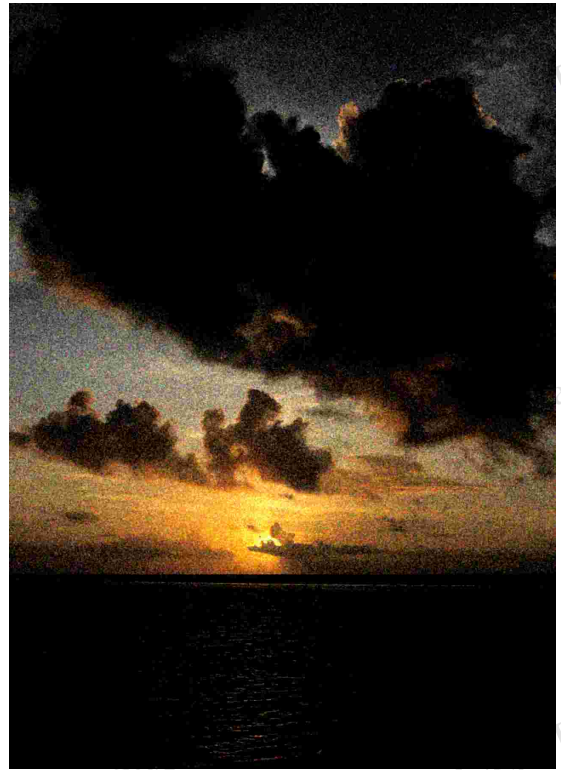
Granulado (grain).- Este filtro tiene la posibilidad de añadir 8 estilos de esparcimiento del "grano" de película fotográfica y otros 2 que generan una textura de pasta sobre una pared barriendo el grano ya sea en líneas horizontales o verticales.

Las opciones constantes que se aplicaron fuerón: Intensidad (intensity) 80 y Contraste (contrast) 70.





Tipo de granulado (grain type): Horizontal (horizontal)



Tipo de granulado (grain type): Denso (clumped)



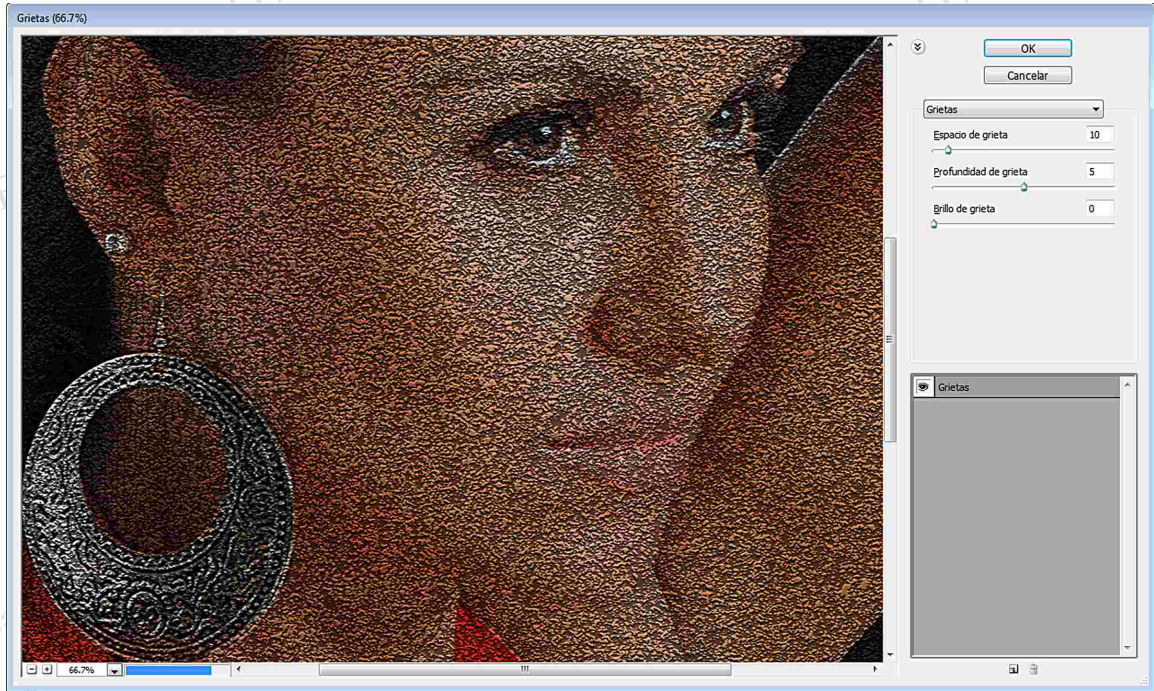
Tipo de granulado (grain type): Moteado (speckle)

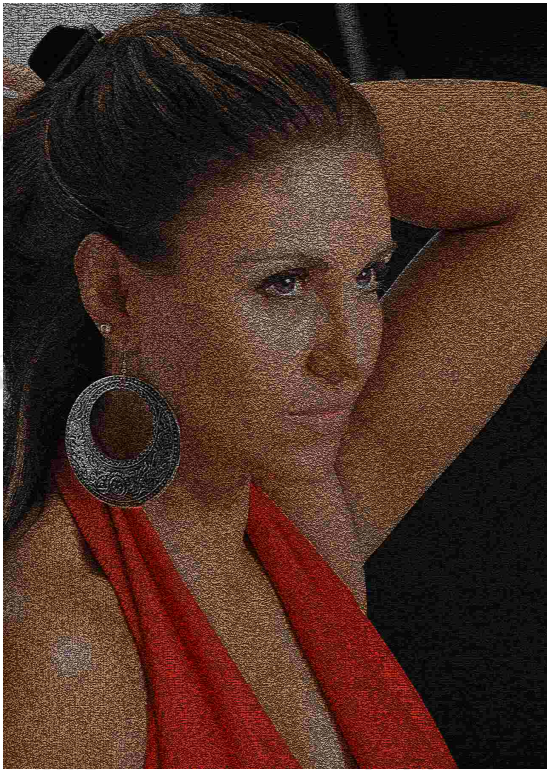


Tipo de granulado (grain type): Punteado (stippled), solo esta opción utiliza el Color frontal

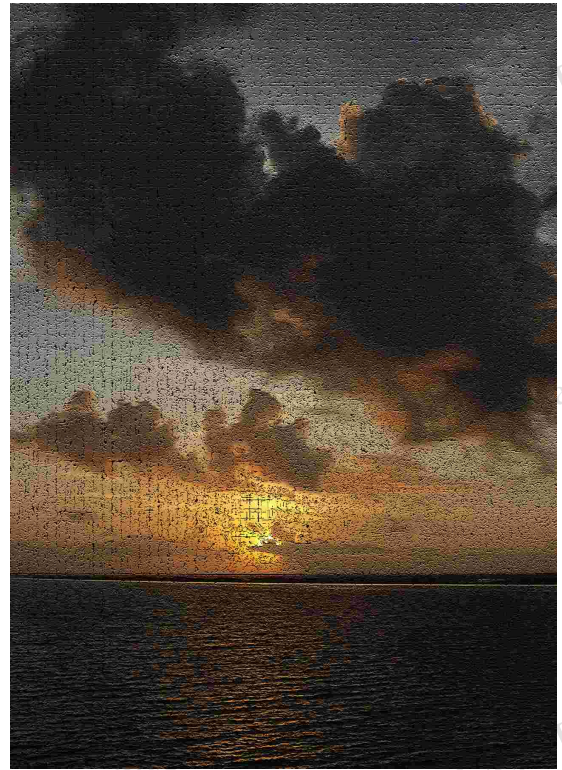
Grietas (craquelure).- Añade el efecto craquelado que es un terminado que se coloca en una fotografía impresa, semejando grietas con cierta porosidad.

La opción constante que se aplicó fue: Brillo de grieta (crack brightness) 0.





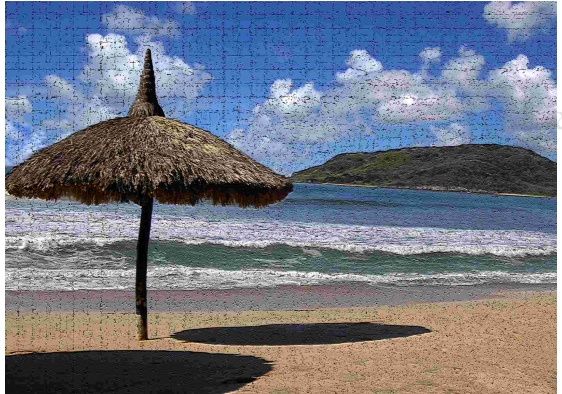
Espacio de grieta (crack spacing) 10 y Profundidad de grieta (crack depth) 5



Espacio de grieta (crack spacing) 36 y Profundidad de grieta (crack depth) 10

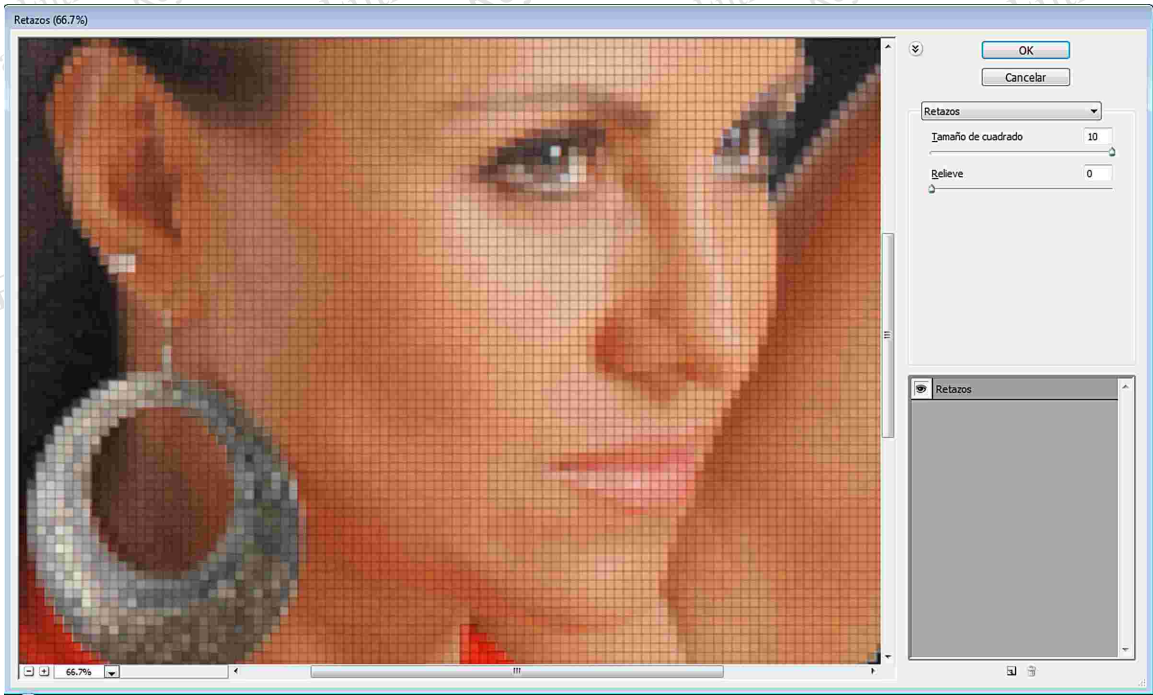


Espacio de grieta (crack spacing) 20 y Profundidad de grieta (crack depth) 4



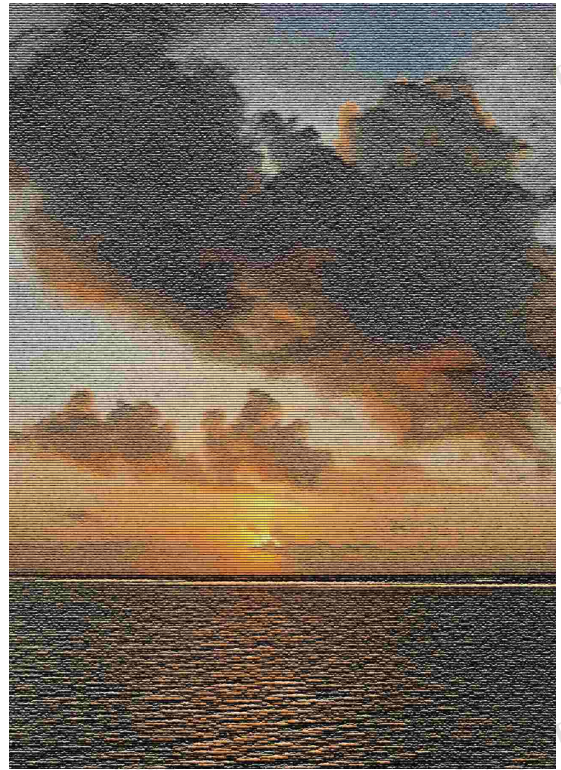
Espacio de grieta (crack spacing) 70 y Profundidad de grieta (crack depth) 10

Retazos (patchwork).- Hace que la imagen se aprecie que esta formada por medio de cuadros formando un tejido amplio aclarando la imagen.

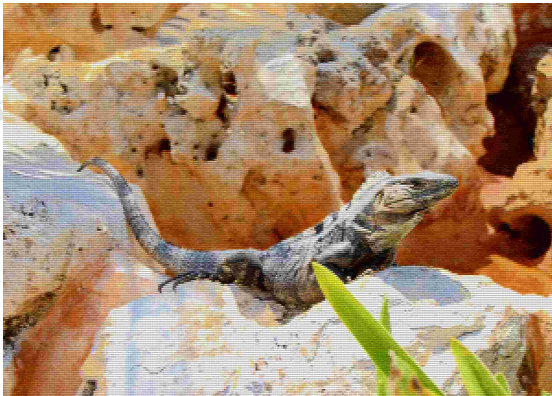




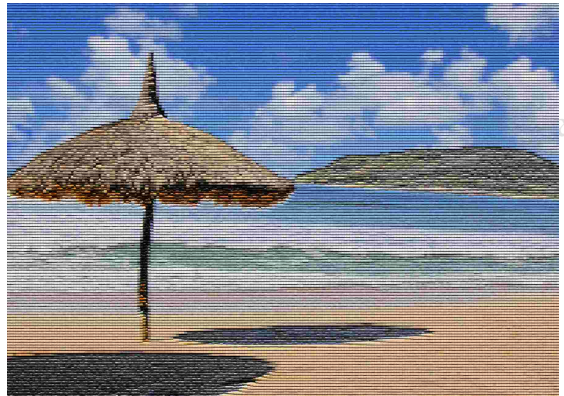
Tamaño de cuadrado (square size): 10
Relieve (relief): 0



Tamaño de cuadrado (square size): 5
Relieve (relief): 25



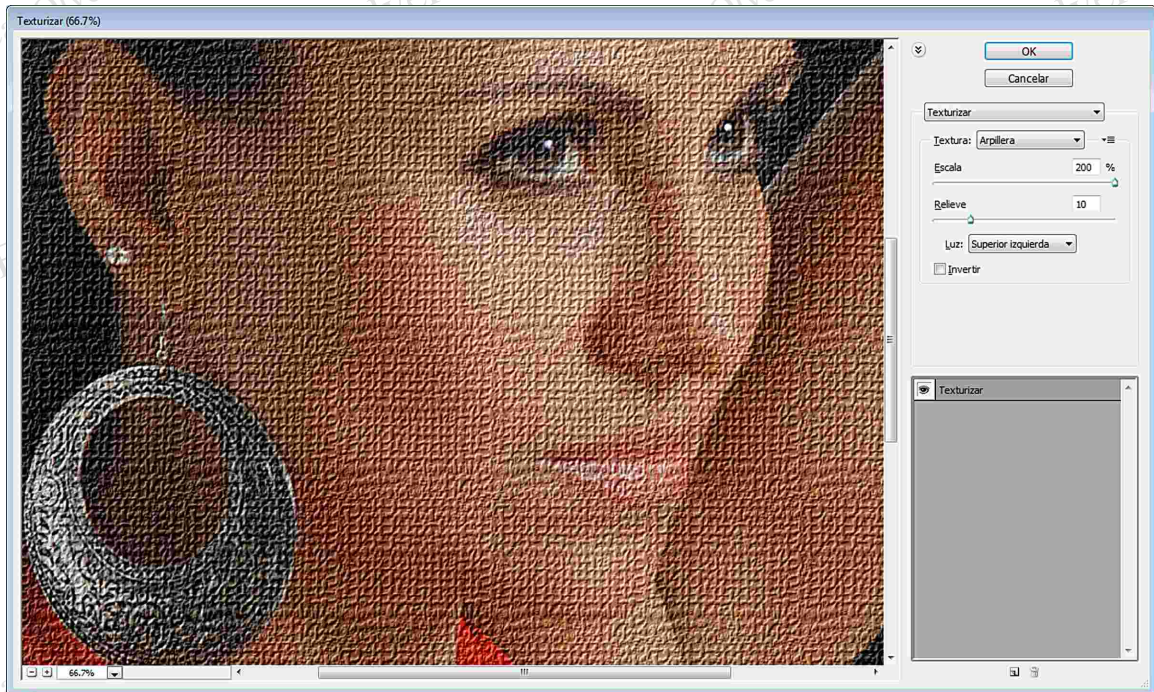
Tamaño de cuadrado (square size): 5
Relieve (relief): 12



Tamaño de cuadrado (square size): 10
Relieve (relief): 25

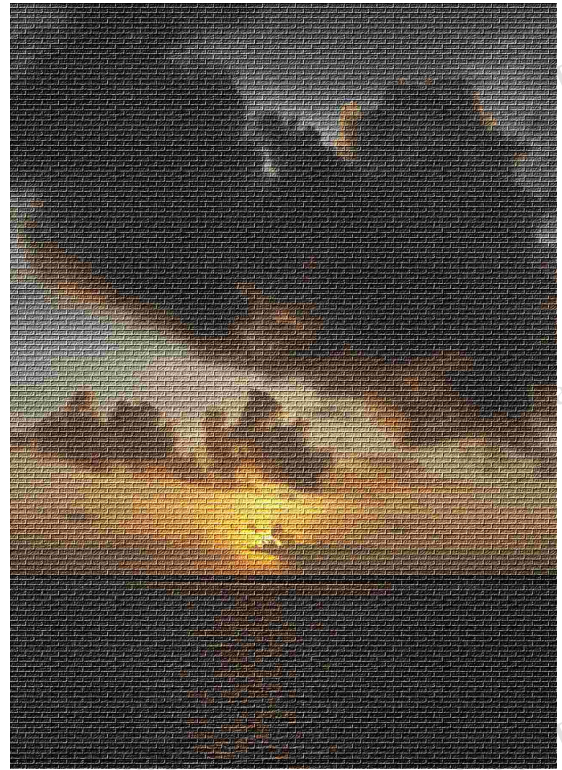
Texturizar (texturizer).- Se aplica una textura presentandose como un tramado.

La opción constante que se utilizó fue: Escala (scaling) 200%.





Textura (texture): Arpillera (burlap)
Relieve (relief): 10
Luz (light): Superior izquierda (top left)



Textura (texture): Ladrillo (brick)
Relieve (relief): 20
Luz (light): Inferior derecha (bottom right)



Textura (texture): Lienzo (canvas)
Relieve (relief): 13
Luz (light): Superior (top)

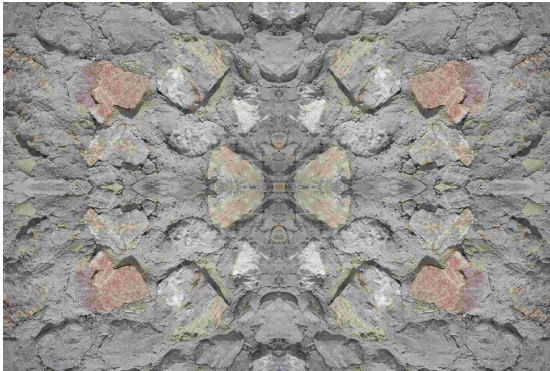
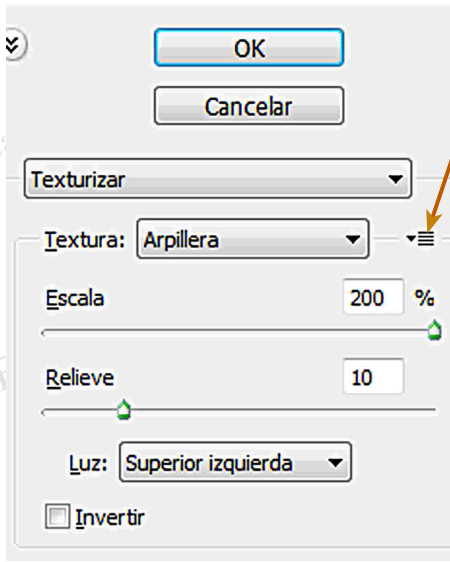


Textura (texture): Arsenica (sandstone)
Relieve (relief): 40
Luz (light): Derecha (right)

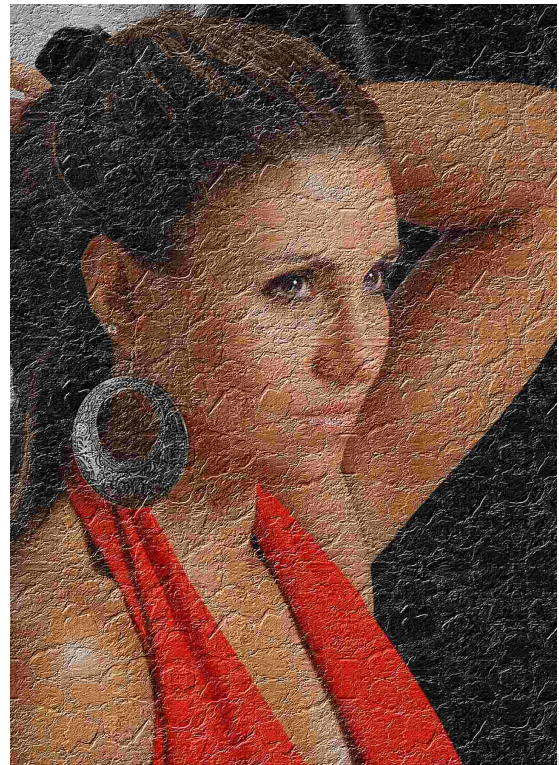
Agregar una textura personal.

De un clic en la opción del Menu auxiliar y de clic en Cargar textura (load texture), saldra la ventana de abri un archivo, busque en sus carpetas un archivo en formato .PSD.

Estos archivos que puede agregar como texturas le recomiendo que no sea más grande de 3 pulgadas de ancho por lo mismo de alto ya que el filtro lo va a multiplicar las veces que sean necesario para abarcar toda la imagen y algo importante es que prepare la textura como un Mosaico que se explica como realizarlo en el capítulo 1 del libro Diseño fotográfico, editorial Alfaomega y autor Oscar Olvera Reyes.



Archivo .PSD con efecto de mosaico que se utilizo en este ejemplo



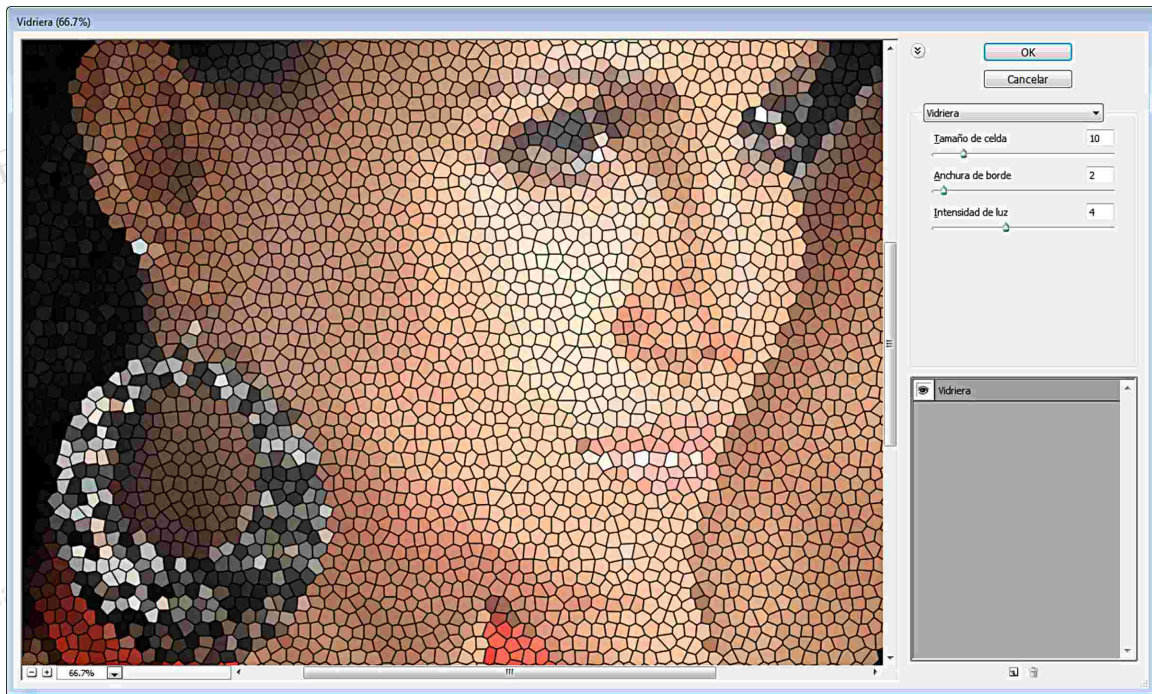
Textura (texture): Usuario
Relieve (relief): 20

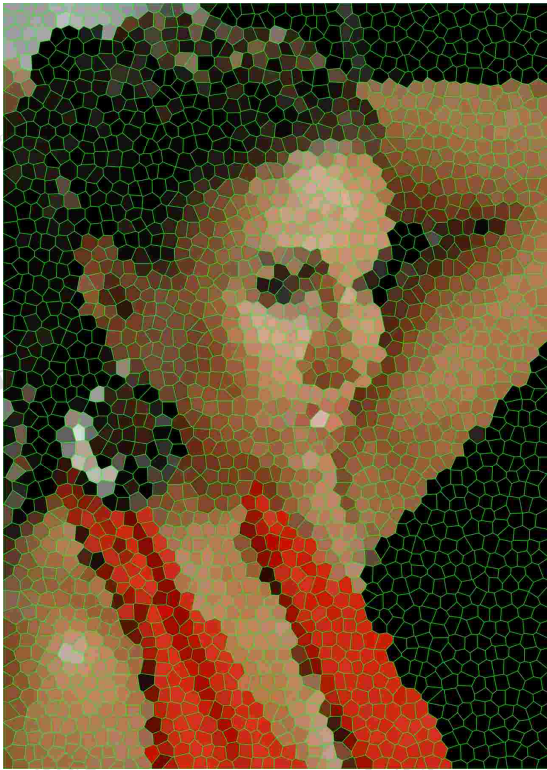
Luz (light): Inferior derecha (bottom right)

Vidrieria (stained glass).- Provoca en la imagen un efecto de cristalizado visualizando la imagen en un vitral.

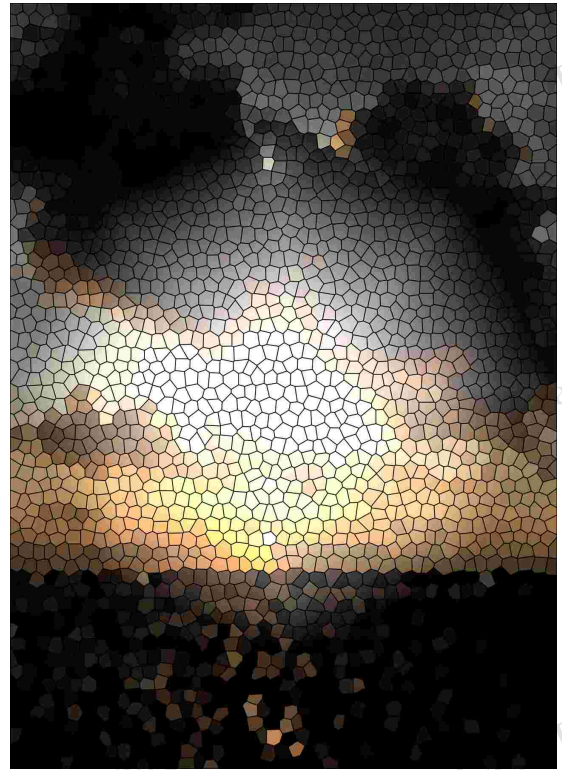
Este filtro usa el Color frontal de la caja de herramientas para pintar la separación entre cada trozo del cristal que compone el vitral.

La opción constante que se aplico fué: Intensidad de luz (light intensity) 10.

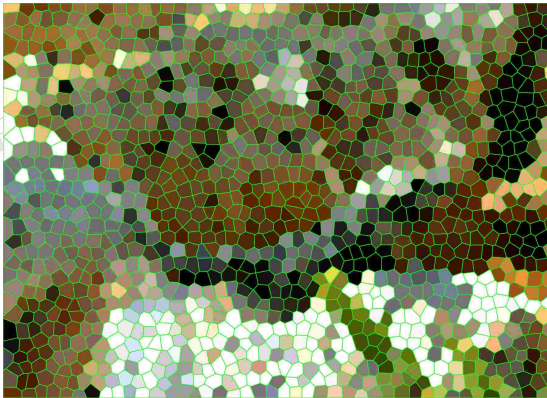




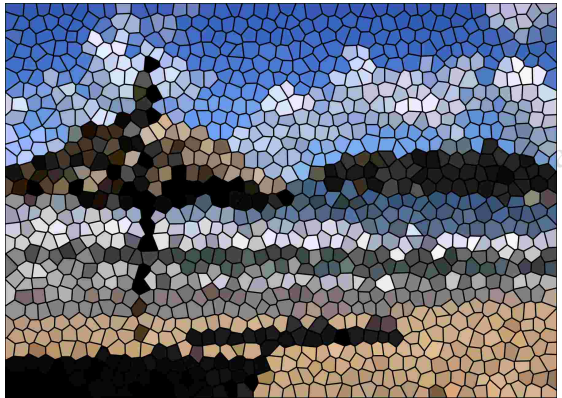
Tamaño de celda (cell size): 20
Anchura de borde (border thickness): 3
Color frontal verde



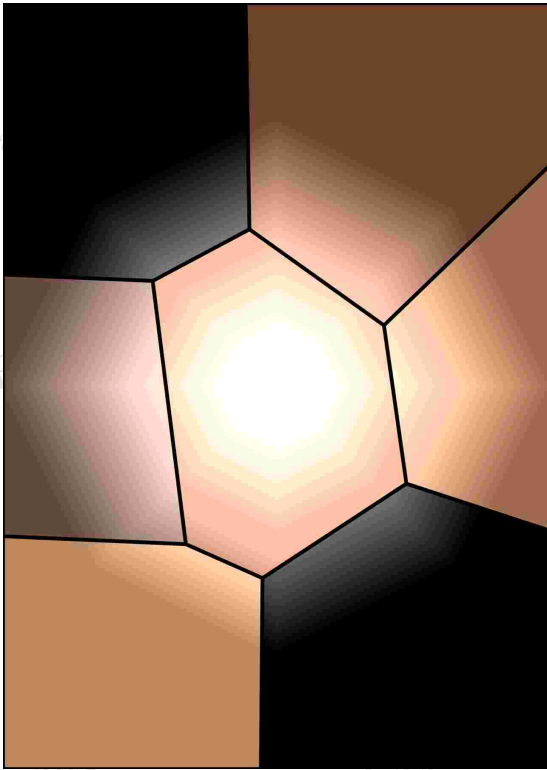
Tamaño de celda (cell size): 25
Anchura de borde (border thickness): 5



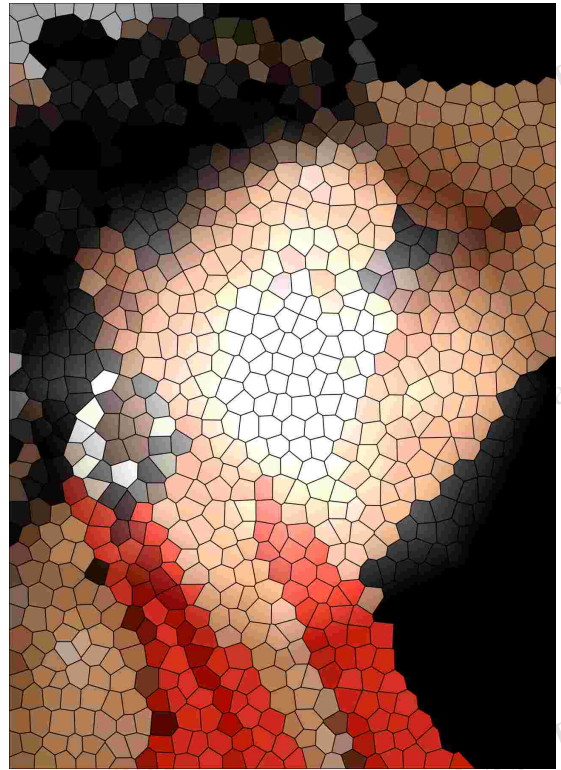
Tamaño de celda (cell size): 25
Anchura de borde (border thickness): 3
Color frontal verde



Tamaño de celda (cell size): 36
Anchura de borde (border thickness): 10



Tamaño de celda (cell size): 50
Anchura de borde (border thickness): 5



Tamaño de celda (cell size): 40
Anchura de borde (border thickness): 5

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes

Filtros
Oscar Olvera Reyes