

Fog (Niebla) Ino

Produce una dispersión de la luz.

Permite la creación de efectos de dispersión de luz en el agua, niebla, etc.,

Su propósito es la creación de efectos como niebla y difusión a través de filtros ópticos, sin embargo no simula el comportamiento real de la luz.

Cada píxel será afectado por el brillo de los píxeles circundantes más luminosos. El efecto de los píxeles cercanos será más intenso, mientras que se producirá un menor efecto de parte de los píxeles más distantes.

Cuando la opción "Alpha Rendering" se encuentre activa, el canal Alfa será procesado en primer término, luego se procesarán todos los píxeles RVA en los que el Alfa no sea cero.

Cuando la opción "Alpha Rendering" se encuentre inactiva, el canal Alfa no será tomado en cuenta, de manera que los cambios en los valores RVA de la imagen no afectarán la máscara original, causando la aparición de bordes dentados.

--- Entrada ---

Source (Origen)

Permite conectar la imagen a ser procesada.

--- Opciones ---

Radius (Radio)

La extensión hasta donde dispersar la luz, especificada a modo del radio de un círculo.

La unidad usada es el milímetro.

Es posible especificar un valor mayor o igual a 0. Su máximo es 100.

Cuando el valor sea menor que el de 1 píxel, no se dispersará luz y por lo tanto no se aplicará niebla.

Cuanto más grande sea el radio, más tiempo tomará procesar el efecto.

El valor predefinido es 1.

Curve (Curva)

La curva de atenuación de la luz dispersada.

Es posible especificar un valor mayor a 0.01. Su máximo es 100.

El efecto será más débil en los píxeles más distantes, el cambio será representado por una curva de Gama.

Cuando el valor sea 1.0 el brillo será atenuado linealmente.

Cuanto menor sea el valor, más rápidamente se atenuará el brillo (el efecto se reducirá de forma más abrupta).

Cuanto mayor sea el valor, más lentamente se atenuará el brillo (el efecto será resaltado).

El valor predefinido es 1.

Power (Potencia)

Permite cambiar la intensidad de la luz.

Especifica un valor en el rango de 0 a 1.

Es posible especificar valores mayores a 1.0, hasta un máximo de 2.0, para enfatizar la luz.

Tal énfasis puede resultar útil para emitir luz desde partes oscuras, como las líneas de entintado.

Cuando el valor es 0.0 la luz no será dispersada, y no se aplicará niebla.

Es posible especificar valores negativos, hasta un mínimo de -2.0.

En tal caso no se producirá una dispersión de luz, sino de oscuridad.

El valor predefinido es 1.

Threshold Min (Umbral mínimo)

Threshold Max (Umbral máximo)

Los píxeles con este nivel de luminosidad o más, serán los que emitan luz.

Adicionalmente a ser afectados por el brillo de los píxeles circundantes más luminosos, los píxeles con valores mayores a ("Threshold Min") emitirán luz por sí mismos.

Su brillo será determinado por el valor L (del modelo de color TLS) de los píxeles.

Los valores especificados podrán estar comprendidos en el rango de 0.0 a 1.01.

Si ambos valores fueran especificados en 1.01, no se aplicará niebla.

Cuando el valor "Threshold Max" sea mayor a "Threshold Min", la intensidad de la niebla variará linealmente desde Min a Max.

Al especificar "Threshold Max" en 0 (y siendo menor que Min), se emitirá luz desde los píxeles que contengan una luminosidad de "Threshold Min" o más.

Si se especifica "Threshold Min" en 0 se producirá una niebla total.

El valor predefinido es 0 para ambos parámetros.

Alpha Rendering (Procesamiento de alfa)

Esta opción es válida sólo cuando exista un canal alfa.

Cuando se encuentre inactiva, enmascarará los cambios en los valores RVA usando el alfa original de la imagen.

Cuando se encuentre activa, el efecto será capaz de modificar el canal Alfa, extendiéndolo como sea necesario para abarcar el área completa del efecto.

El valor predefinido es inactivo.