

Max Min Ino

Permite engrosar las partes más claras (u oscuras) de la imagen.

La forma podrá ser redondeada o poligonal.

Produce cambios suaves en la imagen.

El canal Alfa será procesado en primer término, si se hubiera especificado tal cosa.

Luego se procesarán los valores RVA de los píxeles donde el canal Alfa no sea cero.

--- Entradas ---

Source (Origen)

Permite conectar la imagen a ser procesada.

Reference (Referencia)

Permite conectar una imagen para controlar la intensidad del efecto en cada píxel.

--- Opciones ---

Max Min Select (Seleccionar Máx o Mín)

Permite especificar el método de proceso.

"Max" -> Engrosará las áreas claras de la imagen.

"Min" -> Engrosará las áreas oscuras de la imagen.

Al usar "Min", las líneas negras de los dibujos (que no estén delimitando un área rellena) tenderán a afinarse y desaparecer.

También aumentará la región definida por el canal alfa de un modo similar.

La opción predefinida es "Max".

Radius (Radio)

Permite especificar el tamaño del engrosamiento, según el radio de un círculo.

Su unidad está expresada en milímetros.

Es posible especificar valores mayores o igual a 0.

No se producirá ningún efecto al usar valores de radio que representen menos de 1 píxel en la imagen.

Igualmente, un valor de radio pequeño será efectivo en imágenes con detalles finos, pero no lo será en una imagen que contenga sólo detalles de gran tamaño.

Al usar un radio más grande tomará más tiempo el proceso del efecto.

Polygon Number (Lados del polígono)

Permite definir si el engrosamiento se producirá usando una forma circular o poligonal.

Se deberá ingresar un número entero.

Un valor de 2 producirá un engrosamiento usando un círculo del radio definido (Radius).

Un valor de 3 o más, producirá un engrosamiento usando un polígono de la cantidad de lados especificada. El máximo es 16.

Los polígonos comenzarán a dibujarse desde el extremo derecho del centro de engrosamiento.

El valor predefinido es 2.

Degree (Ángulo)

Permite especificar el ángulo de rotación de los polígonos, cuando el valor "Polygon Number" es de 3 o más.

Cuando el valor de "Polygon Number" es 2, el ángulo no tendrá un efecto visible.

Se deberá ingresar un valor mayor o igual que 0, expresado en grados.

La rotación se producirá en sentido horario.

El valor predefinido es 0.

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 ACTIVA.

Reference (Referencia)

Permite definir cómo se usarán los valores de la imagen del conector Reference para controlar la intensidad del efecto en cada píxel.

Es posible escoger entre Red/Green/Blue/Alpha/Luminance (Rojo/Verde/Azul/Alfa/Luminancia).

Escoger Nothing para deshabilitar el efecto.

El valor predefinido es Red.