

## Soft Light (Luz suave) Ino

Efecto de luz suave sobre una imagen.

Permite aplicar una especie de efecto Hard Light suavizado.

Fórmula = si (Fore < 0.5) entonces

$$(\text{Back} - (1 - 2 \times \text{Fore}) \times \text{Back} \times (1 - \text{Back}))$$

sino

si ((Back < 0.25) entonces

$$(\text{Back} + (2 \times \text{Fore} - 1) \times (((16 \times \text{Back} - 12) \times \text{Back} + 4) \times \text{Back} - \text{Back}))$$

sino

$$(\text{Back} + (2 \times \text{Fore} - 1) \times (\text{raizcuadrada}(\text{Back}) - \text{Back}))$$

La fórmula producirá valores de RVA en el rango de 0 a 1.

### --- Entradas ---

Cuando ambos conectores de entrada se encuentren usados, sus contenidos se combinarán durante el proceso.

Cuando la Visibilidad del nodo estuviera apagada, se mostrará el contenido conectado a Back.

Si se usara tan sólo uno de los conectores, su contenido será mostrado.

#### Fore (Delante)

Permite conectar la imagen que será superpuesta delante.

#### Back (Atrás)

Permite conectar la imagen de base.

### --- Opciones ---

#### Opacity (Opacidad)

Permite especificar la opacidad de la imagen superpuesta delante.

Cuando sea 0 la imagen conectada a Fore será transparente.

Con el valor predefinido "1.0" , la imagen conectada a Fore será compuesta con opacidad total.

Es posible especificar valores entre 0 y 1.0.

#### Clipping Mask (Máscara de recorte)

Al encontrarse activada, utilizará la información de alfa del conector Back para definir el alfa de la imagen resultante, dejando aquellas áreas cuyo valor de alfa sea cero como transparentes.

De forma predefinida se encuentra ACTIVADA.