
MSharpen Активированная полная версия Torrent Скачать [Latest]

[Скачать](#)

MSharpen Crack + License Keygen For Windows [Latest-2022]

Подход MSharpen Crack For Windows использует цветовую статистику кадров с резкостью, чтобы узнать, что важно, а что нет. Сила резкости довольно высока по сравнению с Unsharp Mask, но она используется на низком уровне, тем самым уменьшая общую резкость, внося только локальные изменения. Вы указываете порог повышения резкости, а это означает, что вы хотите быть уверены, что повышение резкости применяется только к важным краям. Порог можно указать от 0,0 до 1,0, где 0,0 означает, что резкость должна быть увеличена для всего кадра, а порог 0,5 оставит края низкого уровня (например, волосы) нерезкими. Если вы укажете порог 1.0, ничего не будет усилено. Если вы не укажете пороговое значение, по умолчанию используется низкое значение (например, 0,05). Затем порог сравнивается с силой заточки. Чем острее края, тем ниже будет порог (чем выше сила резкости, тем ниже будет порог). Изначально порог равен 0,05, а сила резкости — 10,0 (или любое другое значение). Для каждого кадра вы применяете новую функцию сопоставления (см. скрипт MSharpen Download With Full Crack.ahk). Если средние заостренные кромки не изменились, никакие изменения не применяются. Если резкости больше, порог уменьшается на 10,0 единиц. Если заточки меньше, порог увеличивается на 10,0 единиц. Когда порог достигает силы резкости, никаких изменений не производится. Если порог когда-либо станет меньше, чем сила резкости, порог будет увеличен до силы резкости в этот момент времени. Наконец, резкость применяется к цветам (яркости) в увеличенном кадре. Сценарий начинает с силой 10,0 и постепенно уменьшает ее до 0,0 за несколько шагов. Важно постепенно уменьшать силу, потому что в противном случае вы можете получить слишком слабую заточку, а это не то, что вам нужно. Тем не менее, слишком высоко подняться тоже не получится, потому что в противном случае вы потеряете важные преимущества. Тем не менее, вы можете определить точку, в которой вы хотите закончить повышение резкости, и первым пороговым значением, которое следует использовать, является сила повышения резкости. Трудно подняться слишком высоко, потому что пороговое значение будет просто выделять детали (отдельные изменения цвета или текстуры) и усиливать шум, а это не то, что вам нужно.

MSharpen Crack + Keygen For (LifeTime) [Updated] 2022

* Параметр «отсечение» определяет степень повышения резкости для краев, которые находятся «слишком далеко». Существует компромисс между поддержанием резкости важных краев и меньшей резкостью «близлежащих» краев. Этот параметр находится в диапазоне [0,0-1,0]. * Вы можете вырезать шум или мелкие детали с помощью параметра «up_factor». Это отношение полной карты краев к карте обрезанных краев, которое используется для вычисления силы повышения резкости. Клип указывается в диапазоне [0,0-1,0]. * С помощью параметра «sharpening_strength» вы можете указать силу фильтра. Это находится в диапазоне [0,0-1,0]. При значении по умолчанию 0,5 фильтр дважды применяется к краям: один раз, чтобы выбрать основные области для повышения резкости, и один раз, чтобы ограничить резкость этими основными областями. * Параметр «цвет» управляет резкостью канала яркости. В цветовых пространствах RGB и YV12 резкость применяется ко всем трем цветовым каналам. * 'interp_cubic' устанавливает используемый метод интерполяции. По умолчанию установлено значение «кубический», что наиболее подходит для настроек качества (также называемых сглаживанием), или «линейное» для быстрых проходов. * 'interp_sinc' — более медленный метод, который позволяет избежать фильтрации шума, но вносит звон на резких краях. Установите для этого параметра значение «кубический», если вы хотите сглаженные края без звона. * «Высокое разрешение» отдает более высокий приоритет повышению резкости основных областей краев. Вы можете использовать его, чтобы сделать резкость еще ближе к краям. Его главные преимущества - скорость и качество. * 'lowres' — более медленный режим низкого качества. Вы можете использовать его для более надежной заточки краев. * 'lowres_cubic' - более быстрый режим низкого качества. Это также устраняет метод фильтра нижних частот, используемый для «interp_cubic». * 'loop' помещает фильтр в бесконечный цикл, так что вы можете точно настроить резкость по своему желанию и оставить фильтр работающим до тех пор, пока вы не выйдете из Avisynth (или не остановите фильм) или процесс не будет завершен. * 'fast': 'fast' накладывает больше ограничений на увеличение резкости. Вы не можете изменить настройки ввода.Фильтр настраивает параметры ограничений для улучшения резкости и обработки изменений. 1709e42c4c

MSharpen Crack+ With License Code

MSharpen — это фильтр повышения резкости для Avisynth. Он обостряет края видео без усиления шума или мелких деталей. Вход представляет собой видео YUV(A) (Y/U/V), RGB32 или YV12, преобразованное в YUV(A) при необходимости. На выходе получается видео YUV(A), RGB32 или YV12, преобразованное при необходимости. MSharpen только повышает резкость краев, а затем выравнивает края, которые не важны. Заостренные края определяются пороговым параметром. Параметр «Сила резкости» определяет силу повышения резкости в областях, определяемых пороговым значением. Выход заточен только в этих областях. Маска повышения резкости используется для определения областей, которые необходимо повысить резкость, и определения повышения резкости в этих областях. Версия MSharpen - Версия Avisynth должна быть не ниже 2.5. - Этот фильтр реализован в пространственной, а не во временной области. - Вход RGB32 или YUY2, выход YV12 или YUV(A) - Я рекомендую вход YV12 и выход YUV(A) - Компоненты U и V обрабатываются как яркость, а не цвет - Большинство людей получают наилучшие результаты, настраивая параметры в сетке 3 на 3 в панели инструментов. - Не рекомендуется устанавливать порог ниже -1,5, который по умолчанию используется в Unsharp Mask. Я создал этот плагин, потому что хотел реализовать эффект повышения резкости на основе области, аналогичный Unsharp Mask. Он предназначен для использования в сочетании с другими инструментами повышения резкости для получения некоторых интересных эффектов, но основное применение заключается в повышении резкости определенных областей интереса в видео. Описание фильтра резкости: Фильтр «Резкость» повышает резкость только по краям видео. По умолчанию фильтр использует пороговое значение -1,5 для определения краев. Если вы установите пороговое значение ниже -1,5, то резкость видео будет увеличена до порогового уровня перед фильтрацией. Если вы установите пороговое значение выше -1,5, то фильтр сделает более резкими только указанные области краев. По умолчанию фильтр применяется в пространственной области, поэтому резкость областей будет увеличена во всех трех цветовых каналах.Если вы укажете вход RGB или вход RGB32, фильтр применит резкость только к каналу яркости, устраняя любые цветовые эффекты. Один из способов думать об этом фильтре

What's New in the MSharpen?

Возвращает немного более четкую версию исходного кода, подробно изучая его фильтроподобным образом. Для каждого пикселя изображения сила повышения резкости применяется к набору цветовых краев, которые используются для маскирования повышения резкости. Цветовые границы определяются порогом. На каждом крае в источнике повышение резкости применяется только к цвету края в источнике, а не к цвету фона. Если пороговое значение, используемое для исходного пикселя, низкое, то повышение резкости затронет только самые узкие части изображения. Если пороговое значение, используемое для исходного пикселя, высокое, то повышение резкости затронет больше краев изображения. (В этом случае края шире.) Сила резкости может применяться в цветовом пространстве RGB, YUY2 или YV12, а также регулируется отдельно для каждого цветового канала. Существует необязательный этап предварительной обработки, на котором края обнаруживаются отдельно в каждом цветовом пространстве, а цветные края объединяются в одно изображение. Это позволяет регулировать силу резкости независимо для каждого цветового канала. Это также позволяет применять края в пространстве RGB32 без необходимости преобразования в YUY2 или YV12. Введение: Теперь удобно использовать Avisynth для создания высококачественных эффектов, включая размытие в движении. Эта версия MotionBlur позволяет применять размытие в движении различными способами. Поскольку Avisynth теперь может отображать источники в любом цветовом пространстве, одно и то же размытие в движении можно применить ко всем цветовым каналам конечного вывода. Интерполяция кадров также может выполняться для рендеринга с множественной выборкой. Это позволяет эффекту работать с билинейной фильтрацией или без нее, в зависимости от источника. Фильтр зависит от указанного метода размытия движения следующим образом: Способ 1: Синхронизация В этом методе используются интерполированные значения из предыдущего кадра вместе с текущим кадром для создания синхросигнала.Это похоже на косинусоидальную волну, за исключением того, что sinc имеет меньше искажений при изменении амплитуды, а фаза устанавливается на 180 градусов не по фазе. Это самый эффективный доступный метод размытия в движении, который поддерживает сглаживание и даже множественную выборку. В приведенном ниже примере источник получает дополнительный проход фильтра перед рендерингом, но по-прежнему имеет билинейную фильтрацию. Затем источник визуализируется в обычный буфер памяти, а затем выполняется проход размытия в движении. Размытие в движении

System Requirements:

* Поддерживаемые браузеры: - Chrome 16+ / Internet Explorer 11+ - Firefox 7+ / Сафари 5.1+ * Требуемая ОС: Windows 7+ / Mac OS X 10.6+ / Linux 2.6.4+ * Рекомендуемая ОС: Windows 7+ / Mac OS X 10.6+ / Linux 2.6.4+ * Установленный пакет: Joomla 3.6 * Общий : - Свободно - Нет брендинга - Нет отслеживания