

## Radial Blur Ino

放射方向に平均値ぼかしを行いません。  
方向にねじれを加えることも可能です(処理時間がよりかかります)。

初めに、指定あれば Alpha チャンネルに対して処理します。  
次に、Alpha チャンネルがゼロでないピクセルの RGB を処理します。  
Alpha チャンネルに処理をしないときは、RGB 画像の変化を Alpha 値でマスクします。よって、滑らかなエッジは滑らかなままです。

--- 入力 ---

### Source

処理をする画像を接続します。

### Reference

Pixel 毎に効果の強弱をつけるための参照画像を接続します。

--- 設定 ---

### Center

放射の中心位置を指定します。  
原点は処理をする画像の中心です。カメラの注視点ではありません。  
単位はミリメートルです。  
初期値は"0.0 0.0"で原点位置が中心です。

### Radius

中心からぼかさない範囲を指定します。  
単位はミリメートルです。  
0以上の値を入力します。  
初期値は0で全体にぼかします。

### Blur

ぼかしの強さを調整をします。  
ぼかしの強さは、Center から各 Pixel までの長さで決まります。  
計算式は、Center から各 Pixel の距離を Pixel\_Len とすると、  
 $(\text{Pixel\_Len} - \text{Radius}) * (\text{Blur} / 100)$   
となります。  
最小は0でこのときは何もしません。最大は100です。  
初期値は1です。

## Twist

ひねりを加えます。

このひねりは **Center** から基準距離までを何度ひねるかで指定します。

基準距離は、結果画像の上下高の半分の長さです。

最小は0でひねりません。最大は180です。

## Alpha Rendering

ON で **Alpha** にも処理をします。

OFF のときは、**Alpha** に処理しませんが、

**RGB** 値の変化を **Alpha** 値でマスクします。

初期値は ON です。

## Anti Alias

ジャギーをなくすためにアンチエイリアスを加えた処理を行います。

結果はなめらかになりますが時間がかかります。

初期値は OFF です。

<処理時間参考例>

Width=2176 Height=1236 Center=0,0 Radius=0 Blur=3 Alpha=ON

Shrink=1

Twist=0

Anti Alias=OFF 約7sec

Anti Alias=ON 約32sec

Twist=1-180

Anti Alias=OFF 約19sec

Anti Alias=ON 約780sec

Shrink=3

Twist=0

Anti Alias=OFF 約3sec

Anti Alias=ON 約4sec

Twist=1-180

Anti Alias=OFF 約4sec

Anti Alias=ON 約34sec

## Reference

Pixel 毎に効果の強弱をつけるための参照画像の値の取り方を選択します。

入力の"Reference"に画像を接続し、

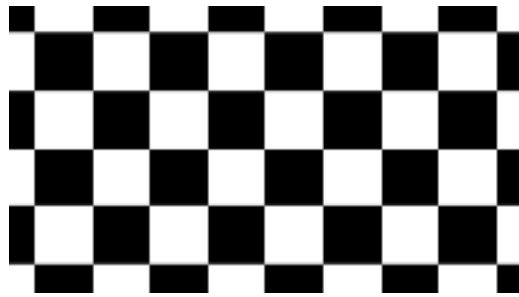
Red/Green/Blue/Alpha/Luminance/Nothing から選びます。

この効果をつけたくないときは **Nothing** を選ぶか、接続を切ります。

初期値は **Red** です。

Radial Blur 参考例

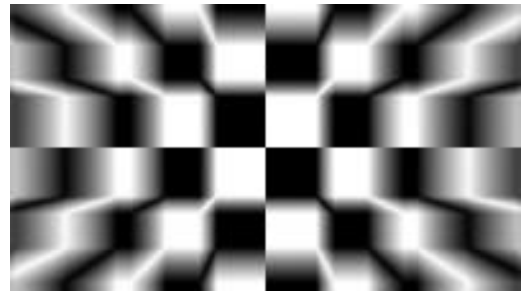
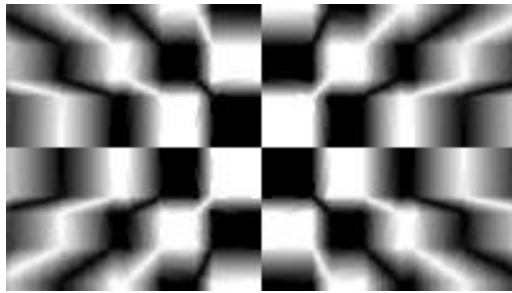
元画像  
(200x112pixel)



Anti Alias OFF

Anti Alias ON

Radial  
(Blur 30)



Twist  
(Blur 20  
Twist 45)

