

# Motion Blur Ino

平行移動によるカメラシャッター風のぼかしを行ないます。  
オプション指定によりぶれ残像効果も可能です。

初めに、(ON 指定ならば)Alpha チャンネルに対して処理し、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 チャンネルに対して処理しない(OFF)指定をしたときは、  
RGB 画像の変化をマスクします。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。

--- 設定 ---

Depend Move

P1 -> P2

以下の X1,Y1,X2,Y2により、  
固定した方向と大きさを移動を指定します。

Motion

Geometry の、E/W,H/S からフレーム毎に移動を指定します。  
X1,Y1,X2,Y2の指定値は無視します。

X1

Y1

X2

Y2

平行移動ぼかしの始点座標値と終点座標値を指定します。  
座標系は左下が原点です。  
単位はミリメートルです。  
小数点以下の指定により、微妙な長短の変化がつきます。  
始点と終点の距離が処理上1/16Pixel 以上ないと効果はできません。  
初期値は

X1 Y1 -> 0.0 0.0

X2 Y2 -> 1.0 1.0

です。

## Scale

平行移動ぼかしの長さに対してスケール調整をします。

例えば、

X1 Y1 -> 0.0 0.0

X2 Y2 -> 1.0 -1.0

Scale -> 100

は、

X1 Y1 -> 0.0 0.0

X2 Y2 -> 100.0 -100.0

と同じ効果となります。

ゼロを指定するとぼかしはかからなくなります。

初期値は1でスケールはかかりません。

## Curve

ぼかしの強さに対して調整をします。

10.0以下、1より大きくすると、ぼかしが強くなり、

0.1以上、1より小さくすると、ぼかしは薄くなります。

初期値は1で等減衰です。

## Zanzo Length

残像効果のずれ位置を指定します

単位はミリメートルです。

ゼロ以上の値で指定します。

例えば、幅が3の線の残像を出したいときは、

3以上の値を指定しないと残像はでません。

初期値は0で残像はでません

## Zanzo Power

残像をだすときの強さを決めます。

最弱が0で、残像効果はかかりません。

値が大きくなるほど、

ぼかしは薄まり、残像効果が強くなります。

初期値は1で最強です。ぼかしはかからず残像効果のみとなります。

## Alpha Rendering

Alpha チャンネルがあるときのみ有効なスイッチです。

OFF のときは、RGB 値の変化を Alpha 値でマスクします。

ON で Alpha にも処理をします。マスクはしません。

初期値は ON です。