

# Median Ino

ノイズを低減し、多数派あるいは中間の色で侵食し、絵の輪郭を丸めます

--- 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 ---

Radius

侵食する範囲を円の半径で指定します。

単位は mm です。

ゼロ以上の値で指定します。最大は100mm です。

ピクセルの幅より小さいと(まわりの Pixel を含めないため)  
なにもしません。

初期値は0.35mm です。

Channel

medianをかける色チャンネルを指定します。

"Red"

"Green"

"Blue"

"Alpha"

を選ぶと、指定の色チャンネルに処理をかけて、

その結果を RGBAチャンネルに保存します。

白黒画像では、このように単チャンネル処理をすることで、  
処理スピードがはやくなります。

"All"

では、RGBA各チャンネルに処理をかけます。

初期値は"All"です。

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。