

 kim hanwoong 내용 설명을 추가함.

2e6f25d 8 days ago

1 contributor

29 lines (22 sloc) | 1.32 KB

OFX

Foundry사에서 제공하는 개발툴인 NDK와 C++을 이용해서 플러그인을 만들게 되면 뉴크에서만 그 기능을 사용할 수 있습니다. 많은 개발자들이 한번만 플러그인을 만들고 여러 그래픽스 툴에서 사용하게 되면 좋다고 생각했습니다. 많은 소프트웨어 제조사들이 플러그인형태의 규약인 OpenFX 규약을 만들고 각 제작툴이 OpenFX 규칙 해석할 수 있도록 설계하면서 개발자는 플러그인을 한번 제작하고 많은 그래픽스 툴에 사용할 수 있게 되었습니다.

OpenFX API를 이용해서 플러그인을 만들게 되면 뉴크 이외 다른 툴들에서도 자신이 만든 플러그인을 사용할 수 있습니다. 뉴크에서 속도는 조금 느릴 수 있지만, 각 소프트웨어마다 따로 개발하는 것보다 분명 효율적인 방법입니다.

홈페이지 : <http://www.openfx.org>

OFX를 지원하는 툴

- The Foundry Nuke
- Black Magic DaVinci Resolve
- Blackmagic Fusion
- Natron
- assimilate scratch
- Flame
- Film Master
- Mistika
- Baselight
- Sony Vegas
- Avid

플러그인의 예

- <https://kognat.com/>
- <https://www.neatvideo.com/>

Reference

- OFX C API : <http://openfx.sourceforge.net/Documentation/>
- 관련 코드들이 있는 Github사이트 : <http://github.com/gatgui/ofxpp/>