

OLM Open Tools
OLM Keylight
ユーザーマニュアル

OLM Digital, Inc.

Table of Contents

はじめに	4
対応している環境	4
インストール方法	4
OLM Keylightの使用方法	4
OLM Keylightのパラメータ	5
その他	5

著作権・使用許諾について

OLM Open Tools は Apache License Version 2.0 に基づいてライセンスされます。

更新履歴

2020/11/04 初版

1. はじめに

OLM KeylightはThe Foundry® Nuke®の標準プラグイン Keylightの再実装になります。Keylightよりもシンプルで早い処理ができます。

1.1. 対応している環境

OLM Open Toolsのウェブサイト参照ください。

1.2. インストール方法

OLM Open Toolsサイトよりダウンロードしたzipファイルには、表 1に示すファイルが収められています。OLM Keylightをインストールするには、プラグインファイル「OLMKeylight.dll」(Windowsの場合)か「OLMKeylight.so」(Linuxの場合)をNUKE_PATH環境変数に登録されているパスにコピーしてください。
(例: Windowsの場合 C:/Users/USER_NAME/.nuke、Mac/Linuxの場合 ~/.nuke)

表 1. zipアーカイブの中身

フォルダ名	ファイル名	説明
Plugins\[Linux/Windows] \[Version]	OLMKeylight.so OLMKeylight.dll	各OS、Nukeバージョンに対応したプラグイン本体です。
doc	OLMKeylight UserManual.pdf	OLM Keylightのユーザーマニュアルです。このファイルです。

2. OLM Keylightの使用方法

OLMKeylight ノードは、メニューの「Other >> All plugins >> Update」を選択した後、「Other >> All plugins >> OLM >> OLMKeylight 」を選択するか、TABキーを押してOLMKeylightとタイプすることで作成することが可能です。プラグインを自動的にロードするためには、menu.py/init.pyを作成してください。

例) 図 1のように、ファイルを読み込み、OLMKeylightノードを作成・srcに接続後、出力をViewerにつなぐことで動作を確認できます。



図1. OLM Keylight node network

注: OLM Keylight を正しく動作させるにはリニアカラースペースでの入力が必要です。

3. OLM Keylightのパラメータ

OLM Keylightには、以下に示すパラメータがあります。(図 2)

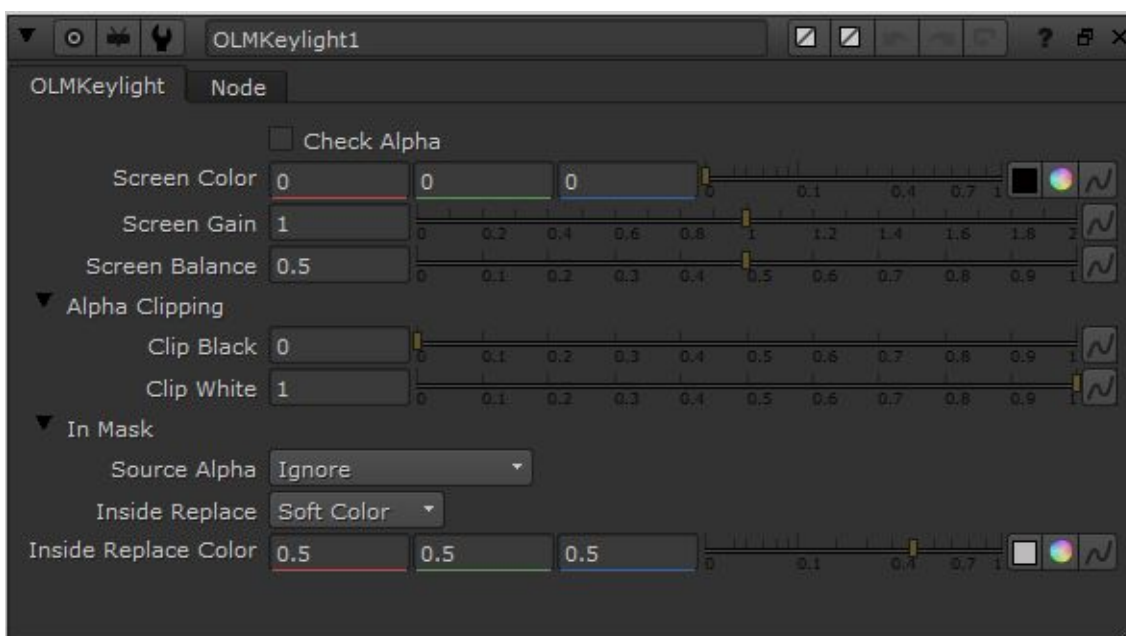


図2. OLM Keylight パラメータ

- **Check Alpha** — アルファのチェック用です。オンの場合はRGBAの値すべて計算されたアルファに置き換えられます。
- **Screen Color** — キーする色。緑または青が一般的に使われます。
- **Screen Gain** — 色のキーの強さ。値が大きいとScreen Colorで設定された色に近い色を多く削除ようになります。小さい場合は反対に削除される色が少なくなります。
- **Screen Balance** — メインの色(R,G,Bのどれか)の彩度を計算する際の、他の色(R,G,Bの他の二つ)とのバランスの設定。緑のキーの場合は0.5という値がデフォルトです。
- **Clip Black** — アルファがこの値よりも小さい場合0に設定されます
- **Clip White** — アルファがこの値よりも大きい場合1に設定されます
- **Source Alpha** — 入力のアルファをどのように扱うかを定めるパラメータです。
 - **Ignore**: 入力のアルファを無視します。アルファは1になります。
 - **Add to Inside Mask または Normal**: 入力のアルファをそのまま使います。
- **Inside Replace** — **Source Alpha** が **Add to Inside Mask** または **Normal** の場合使われます。計算されたアルファが入力のアルファよりも小さい場合、計算された出力の色が下記の通り変更されます
 - **None**: 出力の色は変更されません。
 - **Source**: 入力の色と出力の色がブレンドされます。
 - **Hard Color**: **Inside Replace Color** が出力の色に加算されます。
 - **Soft Color**: **Inside Replace Color** が出力の色に加算されますが入力の色に輝度にマッチするように変更されます。
- **Inside Replace Color** — **Inside Replace** の **Hard Color** と **Soft Color** モードの時に使われます。

4. その他

正常に動作しない、バグを発見した、もしくは機能追加要望などがある場合は、下記のメールアドレス宛にご連絡ください。

opentools@olm.co.jp