

OLM Open Tools
OLM Smoother
ユーザーマニュアル

オー・エル・エム・デジタル

目次

1.	はじめに	4
1.1.	対応している環境	4
1.2.	インストール方法	4
2.	OLM Smootherの適用方法	4
3.	OLM Smootherのパラメータ	5
4.	その他	6

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

2012/10/05	初版作成
2017/11/02	ライセンス規約変更

図1

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku

©Pokémon ©2008 ピカチュウプロジェクト

図2.

© LEVEL-5/FC イナズマイレブン MOVIE 2010

1. はじめに

OLM SmootherはThe Foundry® Nuke®用のアニメ特有のスムージング処理を行うエフェクトプラグインです。

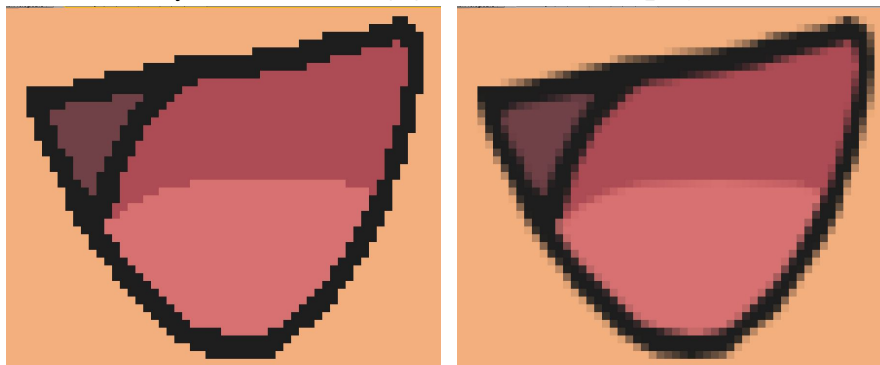


図 1 (左)元画像 (右)OLM Smoother適用後の画像、キャラクターの口のサンプル

1.1. 対応している環境

OLM Open Toolsのウェブサイトを参照ください。

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 Smootherをインストールするには、プラグインファイル「OLMSmoother.dll」(Windowsの場合)、「OLMSmoother.dylib」(Macの場合)または「OLMSmoother.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)

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

表 1: zipファイル内に収められているファイル

2. OLM Smootherの適用方法

OLMSmootherノードを作るためには、まず、メニューの「Other >> All plugins >> Update」と選択します。そして「Other >> All plugins >> OLM >> OLMSmoother」と選択することでノードを作ることができます。

自動設定が必要な場合はmenu.py/init.pyを作成してください。

ノードを作ってから下記の図 2ようにファイルを読み込んで、ビューワーにつなげた簡単なグラフを作ることによってOLMSmootherを使うことができます。

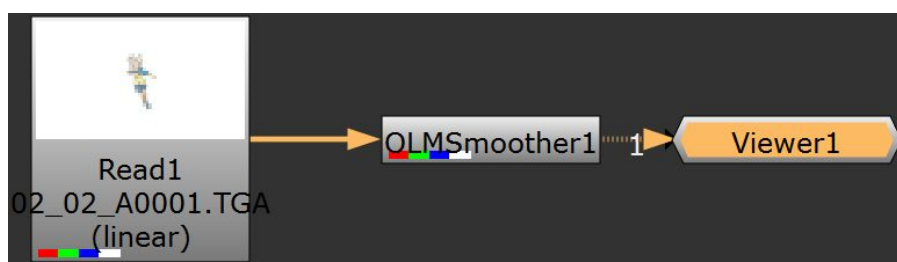


図 2 OLM Smootherのグラフの例

注意: Nukeのファイルの読み込みは、デフォルトではsRGBスペースで読み込まれます。そしてビューワーではsRGBスペースで表示されます。これらが素材のカラースペースと合っていない場合、スムージングの効果が期待通りにならないことがあります。素材に合ったカラースペースを使うことで問題が解決されます。

3. OLM Smootherのパラメータ

OLM Smootherには、以下に示すパラメータがあります。

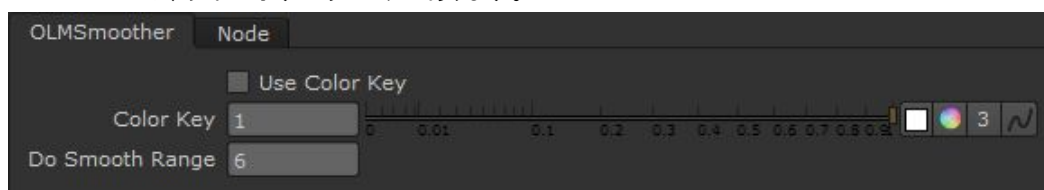


図 3 OLM Smootherエフェクトのパラメータ

- **Use Color Key**—このパラメータをオンにすると取り除きたい色を指定できます。取り除かれた色は透明になり、下のレイヤーが見えるようになります。

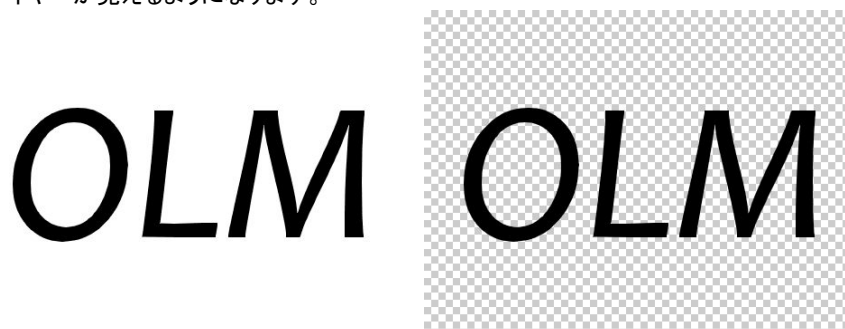


図 4 (左)Use Color Keyオフ(右)Use Color Keyオン
 オンの時はチェッカー模様が見えています

- **Color Key** — Use Color Key がオンの場合に有効なパラメータで、取り除きたい色を指定します。
- **Do Smooth Range**—OLM Smootherを適用したい画像にグラデーションがある場合、単純にOLM Smootherを適用しただけではスムーズな線にならない場合があります。そういった場合には、もうひとつのパラメータ「Do Smooth Range」を調整するとスムーズな線になります。

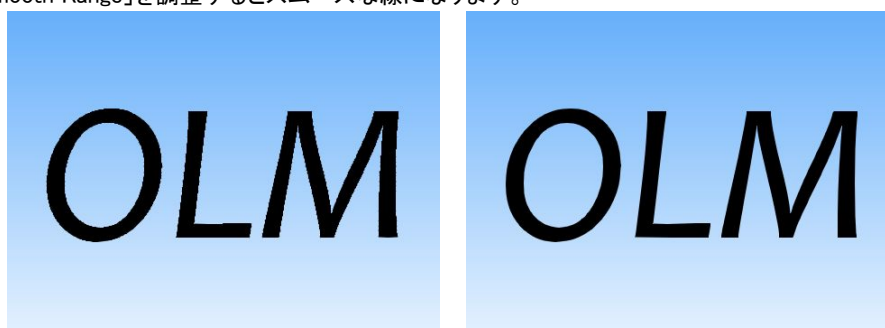




図 5 (左)Do Smooth Range=0(右) Do Smooth Range=6、(下段)はそれぞれの拡大図
右画像のラインの方がスムーズなのが分かります

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