

OLM Open Tools OLM Color Key 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 Color Keyの適用方法	4
3. OLM Color keyのパラメータ	4
4. その他	8

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

2014/10/08	初版作成
2014/12/22	第2版作成
2015/08/31	第3版作成
2017/11/02	ライセンス規約変更

Adobe、After Effectsは、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の商標です。

図1、3、5、7、9
©LMYWP2014

1. はじめに

OLM Color Keyは、レイヤーのアルファチャンネルを変更し指定した色を表示させないカラーキーエフェクトと、指定された色のみを表示させるカラーキープエフェクトをかけることが可能なAdobe® After Effects®用のエフェクトプラグインです。



図 1 (左)元画像 (中央)カラーキーエフェクト (右)カラーキープエフェクト

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 Color Keyをインストールするには、プラグインファイル「OLMColorKey.aex」(Windowsの場合)か「OLMColorKey.plugin.zip」を展開後に(Macの場合)After Effectsのプラグインディレクトリにコピーしてください。(例: Winの場合 C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects 2022\Support Files\Plug-ins\OLM)

フォルダ名	ファイル名	説明
Plugins\[32/64]\[バージョン]	OLMColorKey.aex OLMColorKey.plugin.zip	各OS、AEバージョンに対応したプラグイン本体です。
doc	OLMColorKeyUserManual.pdf	OLM Color Key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 Color Keyの適用方法

他のエフェクトと同じようにメニューバーの「エフェクト >> OLM Plug-ins >> OLM Color Key」と選択することで適用できます。

3. OLM Color Keyのパラメータ

OLM Color Keyには、以下に示すパラメータがあります。

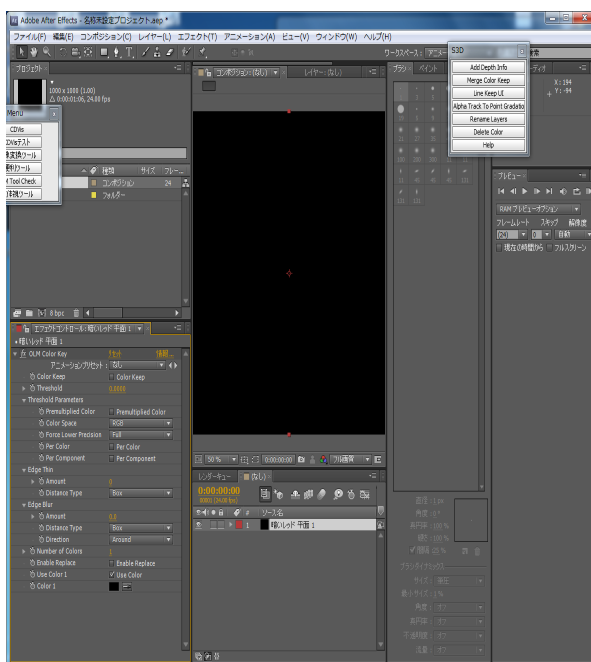


図 2 OLM Color Keyエフェクトのパラメータ
(デフォルトではThreshold Parameters, Edge Thin, Edge Blurのトピックは閉じています)

- **Color Keep** オフにするとColorで指定した色が取り除かれます(カラーキーエフェクト)。オンにするとColorで指定した色のみが残ります(カラーキープエフェクト)。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3)。

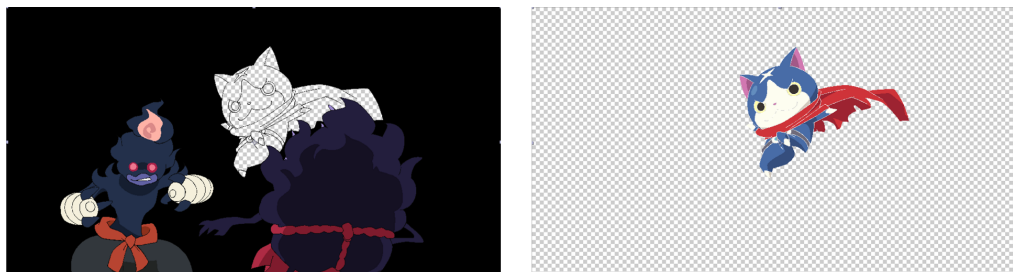


図 3 (左)Color Keepオフ(右)Color Keepオン

- **Threshold** ユーザーが選択した色に対するキーイングの厳密さを指定できます。設定可能な値は「0.0」から「1.0」までで、1.0が選択された色空間内での最大距離に相当します。
- **Threshold Parameters** キーイングの設定を変更できます。設定可能なパラメータは以下の通りです。

Premultiplied Color オンにすることで、レイヤーのRGB値にエフェクト適用後のアルファチャンネルの値を乗算します。たとえば図4左のように中央に水色(RGBA = 0.0, 1.0, 1.0, 1.0)、左上に緑色(RGBA = 0.0, 1.0, 0.0, 1.0)、左下に半透明の緑色(RGBA = 0.0, 1.0, 0.0, 0.5)の単色レイヤーを重ねた32bit画像を元画像としたときに、緑色(RGB = 0.0, 1.0, 0.0)を指定すると、通常は図5の中図のようにレイヤー中の半透明の緑色(RGBA = 0.0, 1.0, 0.0, 0.5)もエフェクト対象色になりますが、この機能を使用すると図4右のように対象色にならなくなります。

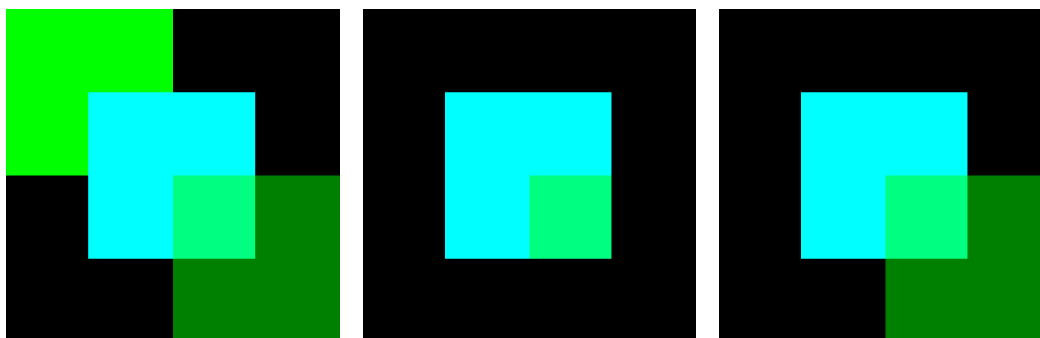


図 4(左)元画像(中央) Premultiplied Color 機能 OFF (右) Premultiplied Color 機能 ON

Color Space— 閾値処理に用いる色空間を変更できます。RGB, HSV, Lab, YUV, YCrCb色空間から選択できます。

Force Lower Precision— 閾値処理の精度を下げてキーイングできます。Full(元と同じ精度), 16bit, 8bit 精度をサポートしており、例えば、レイヤーとキーイングカラーの色深度が異なる場合に、PrecisionをFullから16/8bit へ下げること正しくキーイングされるようになります。

Per Color — オンにすることでユーザが選択した色に対するキーイングの厳密さを指定できます。

Per Component — オンにすることでユーザが選択した色の各要素に対するキーイングの厳密さを指定できます。

- **Edge Thin**— カラーキーやカラーキーブにより取り除かれた色と残された色の境界(エッジ)の幅を調整できます。以下の二つのパラメータを指定することができます。

Amount — エッジの太さ設定できます。値を大きくすることでエッジが太くなります。負の値を設定した場合には逆にエッジが細くなります。設定可能な値は「-4000.0」から「4000.0」までです。ただし、-100以下、100以上の値を設定する場合は、数値を左右にドラッグするか、テキストボックスに直接数値を入力して下さい。

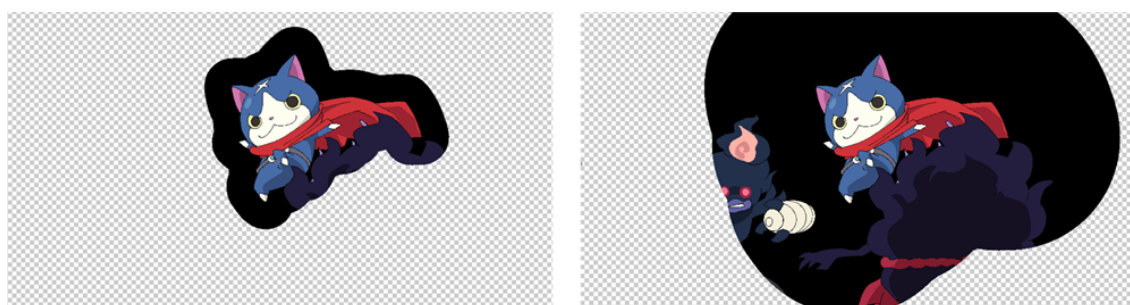


図 5 EdgeThinのAmount変更の様子。(左) 100(右) 400

Distance Type — エッジの太さの計算に用いられる距離を変更できます。「Box」「Approximate」「Euclidean」の3つの距離から選択できます。それぞれ図6のような違いがあります。

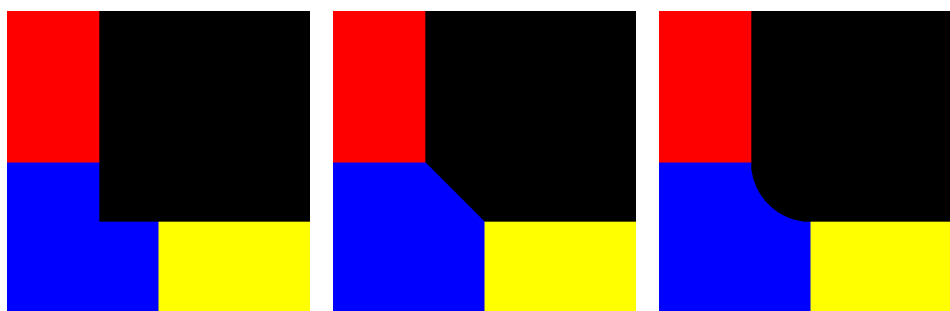


図6: Distance Typeによる結果の違い (左)Box (中央) Approximate (右) Euclidean
(黒色は現在キーイングされている領域を表す)

- **Edge Blur**—カラーキーやカラーキープエフェクトにより取り除かれた色と残された色の境界をぼかします。ぼかしは境界付近のアルファ値を変更することにより実現しています。以下の3つのパラメータを指定できます。

Amount—ぼかす範囲を設定できます。値を大きくすることでぼかしの範囲が広がります。設定可能な値は「0.0」から「100.0」までです。ただし、100以上の値を設定する場合は、数値を左右にドラッグするか、テキストボックスに直接数値を入力して下さい。



図7 Edge BlurのAmount変更の様子。(左)100(右)400

DistanceType—ぼかしの計算に用いられる距離を変更できます。「Box」「Approximate」「Euclidean」の3つの距離から選択できます。

Direction—残された色と取り除かれた色の境界からその内側、外側または両側のアルファ値をぼかします(図8)



図8: Blur Modelによる結果の違い (左)Inside (中央) Outside (右) Around
(黒色は現在キーイングされている領域を表します)

- **Number of Colors**—キーイングしたい色の数を設定できます。この数を増やすことでColorパラメータを追加することができます。指定可能な値は「0」から「25」までです。
- **Enable Replace**—**Color Keep**にチェックが入っている状態でこれをオンにした場合、色の置換を許可します。オフにすると色の入れ替えに関するパラメータが非表示になります。

- **Use Color XXX**—オンにした場合、「ColorXXX」で選択された色をキーあるいはキープします。
- **Use Replace Color XXX**—**Color Keep**にチェックが入っている状態で、個別の色の置き換えのオン・オフを指定することができます。オンにした場合、「ColorXXX」で選択された色を「Replace Color XXX」で指定された色に置き換えます。デフォルトでは非表示になっておりEnable Replace がオンのときのみ表示されます。
- **Color XXX**—キーあるいはキープしたい色を指定します。
- **Replace Color XXX**—置き換える色を指定します。

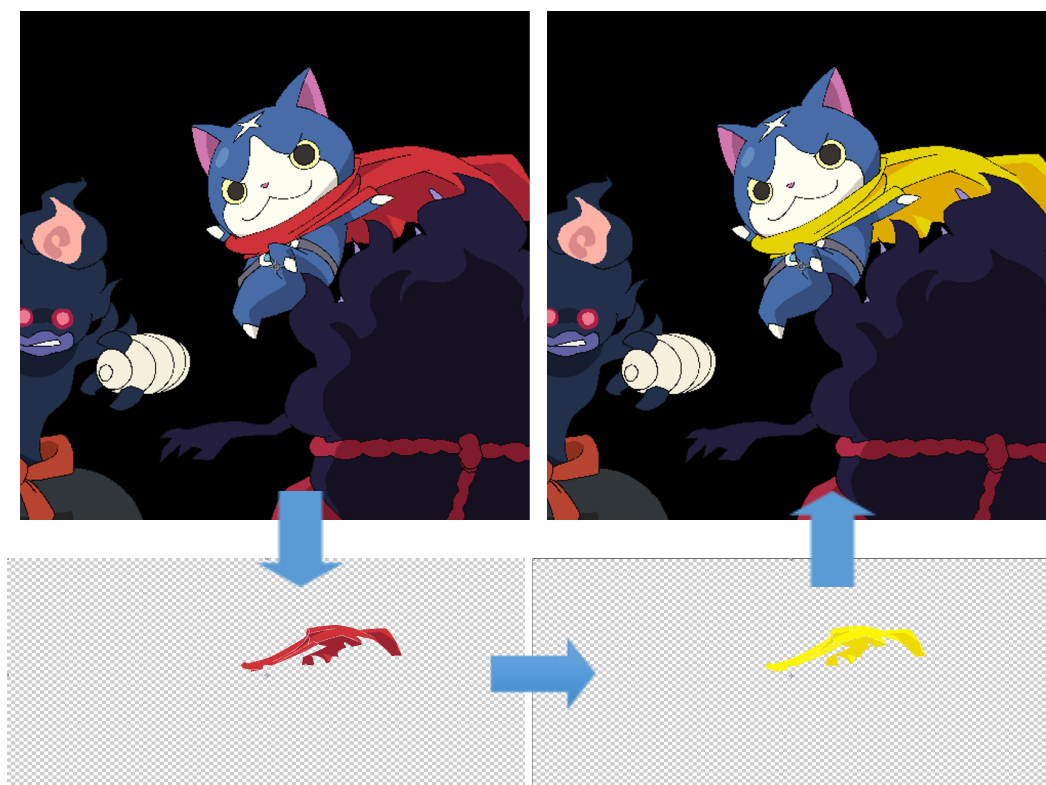


図9: 色の置き換え (左) 原画像 (右) 置き換え後
(この例では色を置き換えたレイヤーを元のレイヤーの上に重ねています)

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