

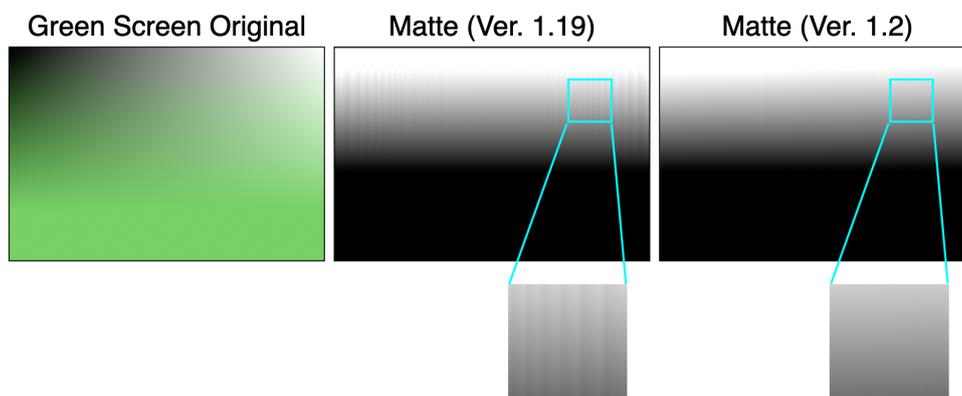


PrimatteAIが強化され、バージョン1.2になりました。処理速度を損なうことなく画像処理の計算精度を向上させ出力画像品質をアップしました。新たに追加されたFGカラーコレクションのRGB独立のペDESTAL/ゲイン/ガンマコントロールによって前景と背景とのなじみをより細かく調整できるようになりました。その他多数の動作安定化変更や機能強化を行なっています。このドキュメントではバージョン1.2の注目ポイントを解説します。

内部処理の浮動小数点演算

従来16-bit固定小数点で行われていたマスク計算や色処理計算を、32-bit浮動小数点で行うようになりました。通常16-bitの画像情報は十分な表現力がありますが、PrimatteAIのリリーフパッチと呼ばれるマスク識別曲面の交点処理などはより高いビット深度で行う方が望ましいため、全ての内部処理を32-bit浮動小数点で実施する変更を行いました。非常に薄い半透明物質などのマスクがよりなめらかに生成できるようになりました。

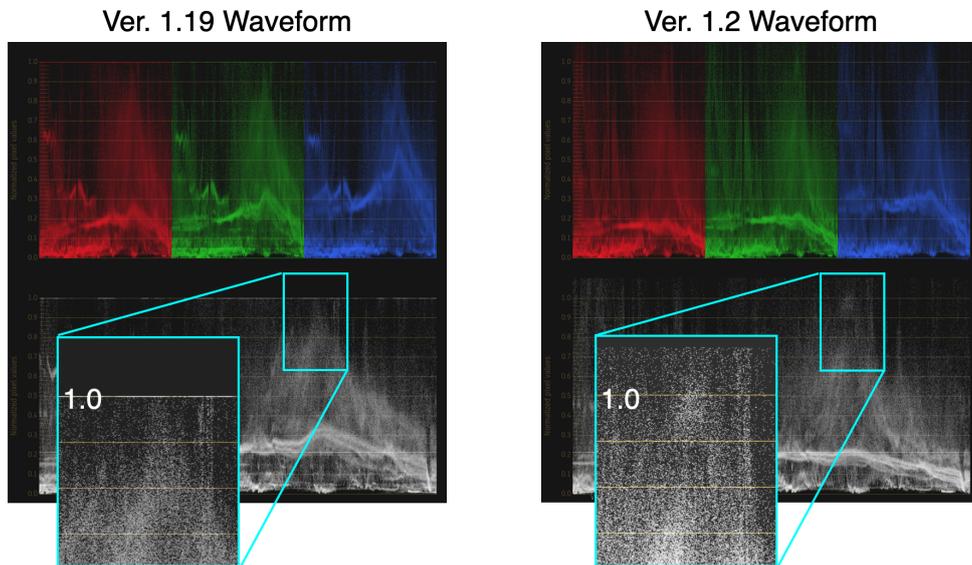
Floating Point Processing



スーパーホワイト対応

OpenEXRなどで保持されている100%を超える輝度のピクセルを扱えるようになりました。従来のPrimatteAI Version 1.9では100%を超える輝度は100%にクリッピングされていました。

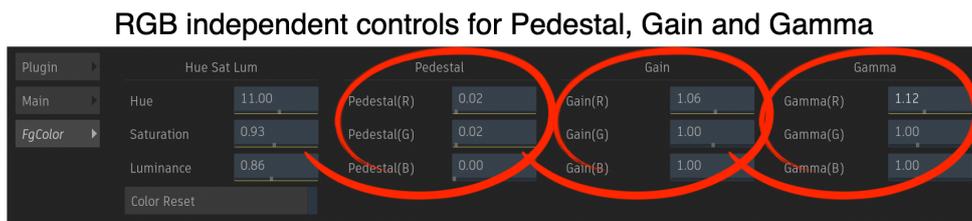
Super White Support



ペDESTアル／ゲイン／ガンマ

従来のFgに対するHue/Saturation/Luminanceのカラーコントロールに加えて、ペDESTアル／ゲイン／ガンマのコントロールができるようになりました。RGB独立で行えるため、細かい色調整が可能になっています。

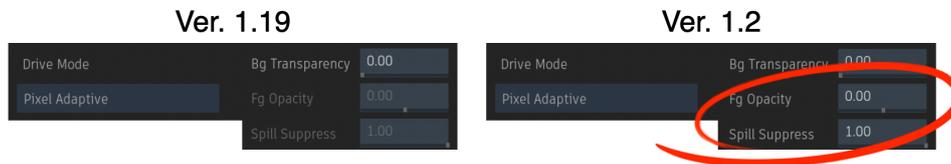
Fg Color Correction (Ver 1.2)



Pixel Adaptive Modeのコントロール

Drive ModeのPixel Adaptive ModeはFGの近傍の色とバックスクリーン色の近傍の色を画素毎に調べてマスク計算に使うPrimatteAI独自の処理モードです。従来のバージョンは、Pixel Adaptive Modeではバックスクリーン部分の透明度など一部のコントロールしかできませんでした。新しいバージョンではFg領域の不透明度やスピル抑制制度合いもコントロールできるようになりました。

Parameters for Pixel Adaptive



さらに、、、

ofxPrimatteAI Version 1.2では目に見えない部分も含めて数多くの改良や強化が組み込まれています。

- Drive Mode Manualのリセットボタンの動作改良
- Drive Mode をManualに変更した時にリセットを適用
- Spill Sup Levelスライダの動作を強化
- バッチデータ読み込み時のUndo/Redoボタンの状態の不具合を修正
- 赤色スクリーンへの対応
- 完全均一色スクリーンへの対応
- BG Transparencyスライダの感度改良
- マスク計算時の処理速度改善
- リリーフパッチマスク計算(Manual Mode/AI Mode)の精度向上
- ノードデータ保存時の桁丸め誤差の不具合修正
- 内部生成クリーンプレートで、FG内部該当画素の生成方法を改良
- Drive Mode Manualのスライダ操作に関するUndo動作の改良
- Drive Mode ManualでリセットするときOperation ModeがSelectBGになるよう変更
- 1.19バージョンのノードデータの読み込み時に処理結果を一致させるボタンを追加
- ノードデータにバージョン番号が保存されるように変更
- Drive Mode Pixel Adaptiveの前景スミア画像の生成方法を周辺部について変更
- エッジ偽色を抑制するフリンジプロセスの改良
- Auto Keyがオンの時のキーフレーム付加動作の不具合修正

開発元株式会社ヘミボラ

www.hemibola.com

販売 (株)メディア・ソリューションズ

www.msinc.co.jp

お問い合わせ: info@msinc.co.jp