

# Level Master Ino

レベル補正をします。

RGB 別に補正したい時は"Level RGBA"を使用してください。

--- 入力 ---

## Source

処理をする画像を接続します。

## Reference

Pixel 毎に効果の強弱をつけるための参照画像を接続します。

--- 設定 ---

## In

入力 Pixel 値の Min(最小)値と Max(最大)値を指定します。

Min より小さい値は Min に、Max より大きい値は Max に制限します。

最小は0、最大は1です。

初期値は、Min が0、Max が1、です。

小数点以下4桁までの入力になります。

## Out

"In"で指定した範囲を、

ここで指定する Min(最小)値と Max(最大)値の範囲に当てはめます。

最小は0、最大は1です。

初期値は、Min が0、Max が1、です。

小数点以下4桁までの入力になります。

## Gamma

"Out Min"と"Out Max"の間で gamma 補正します。

0.1から1.0の間だと、画像が暗くなります。

1.0を指定すると補正しません。

1.0から10.0の間では、明るくなります。

初期値は1です。

## Alpha Rendering

ON で Alpha にも処理をします。

OFF のときは、Alpha に処理しません。

初期値は ON です。

## Premultiplied

ON なら、RGB に対して Premultiply 済の

(Alpha チャンネルの値があらかじめ RGB チャンネルに乗算されている)  
画像として処理します。

そのとき、Alphaにも処理を加えてしまうと、正しい画像にならない場合があります。  
初期値はONです。

## Reference

Pixel 毎に効果の強弱をつけるための参照画像の値の取り方を選択します。

入力の"Reference"に画像を接続し、

Red/Green/Blue/Alpha/Luminance/Nothing から選びます。

この効果をつけたくないときは Nothing を選ぶか、接続を切ります。

初期値は Red です。