



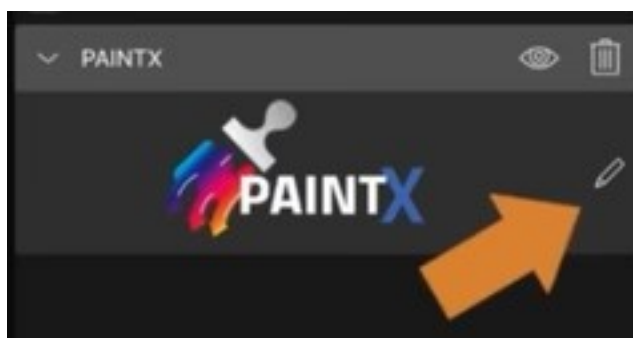
PaintX for LumaFusion

PaintX for LumaFusion ドキュメント

CoreMelt PaintX for LumaFusion を使用すると、動画内の動きに追従するブラシストロークを作成でき、様々な用途に活用できます。まず、ユーザーインターフェースのクイックリファレンスガイドをご紹介します。その後、当社のビデオチュートリアルをご覧ください。なることをお勧めします。

LumaFusionでクリップにPaintXを追加する

PaintXは、プラグインカテゴリのカラー&エフェクトタブ内にあります。PaintXをクリックしてクリップに追加します。クリップにPaintXを追加後、「鉛筆」ボタンを押すと、プリセット一覧を表示するPaintXインターフェースが全画面で起動します。目的のプリセットを選択すると、PaintXエディタウィンドウが開きます。



ワークフローのクイックスタート

現在のショットの長さは、下部の再生コントロールでスクラブ操作が可能です。ブラシ設定は、ブラシツールバー下部の設定ウィンドウで調整してください。必要なペイント作業を行った後、トラッキングフローティングパネルを使用して前後方向にトラッキングします。適切なトラッキングが完了したら、「左矢印」ボタンでメインのLumaFusion画面に戻り、トラッキングされたペイントがショットに適用された状態を確認します。

追加後のストローク変更方法やトラッキング問題の修正方法については、各ツールの詳細を以下に説明します。

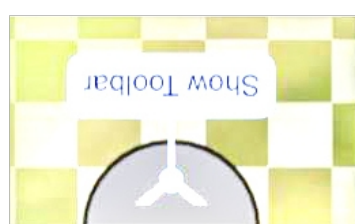
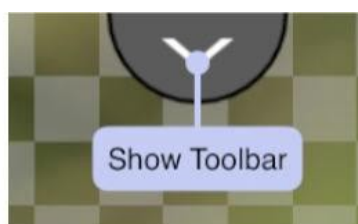
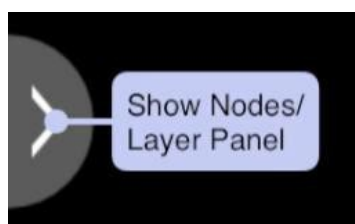
ユーザーインターフェース概要

歯車アイコン内の「？」をタップすると、各ボタンの機能を示すツールチップが表示されます。

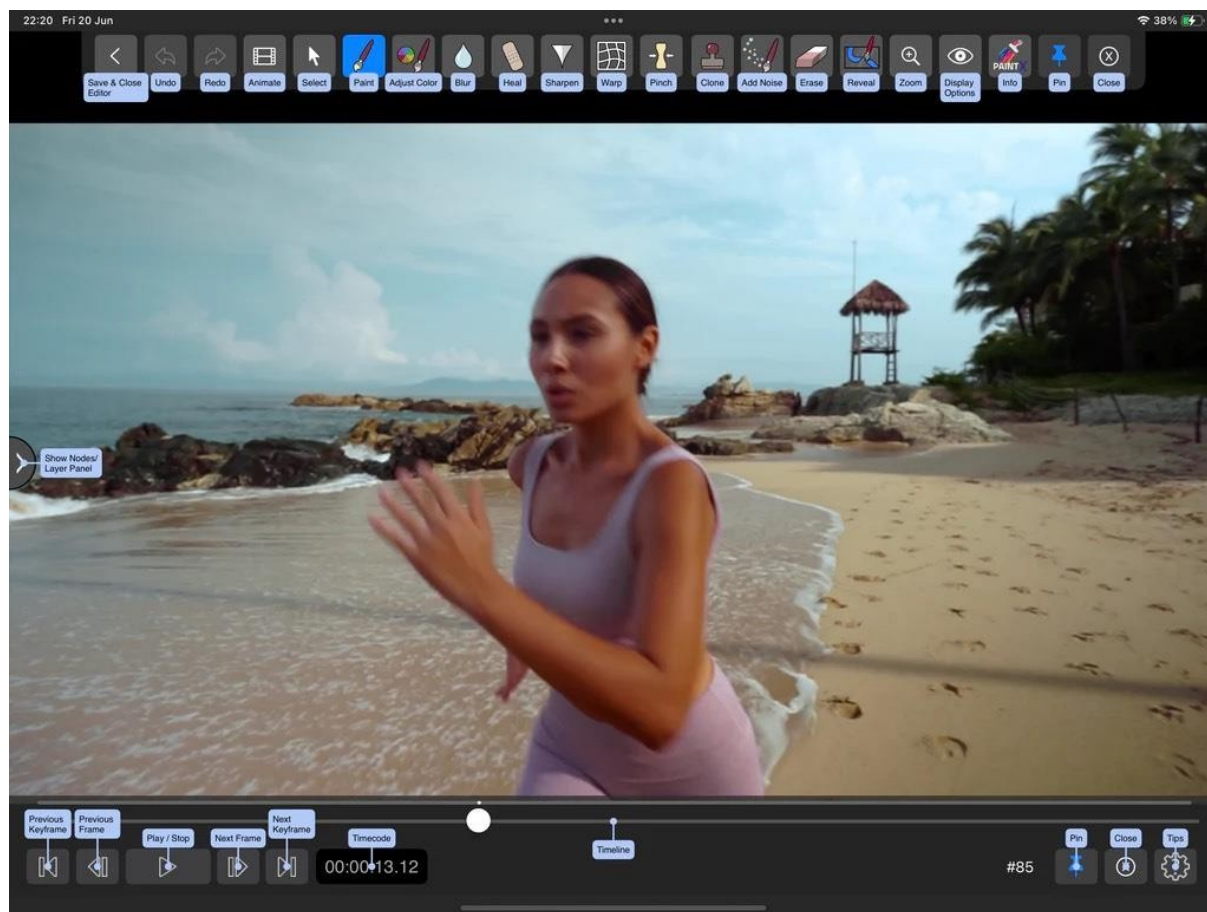
(左サイドパネル (レイヤーとストロークのコントロール) はデフォルトで非表示になっています。)

フルスクリーンで描画したい場合は、上部ブラシバー、サイドバー、下部再生コントロールも非表示にできます。

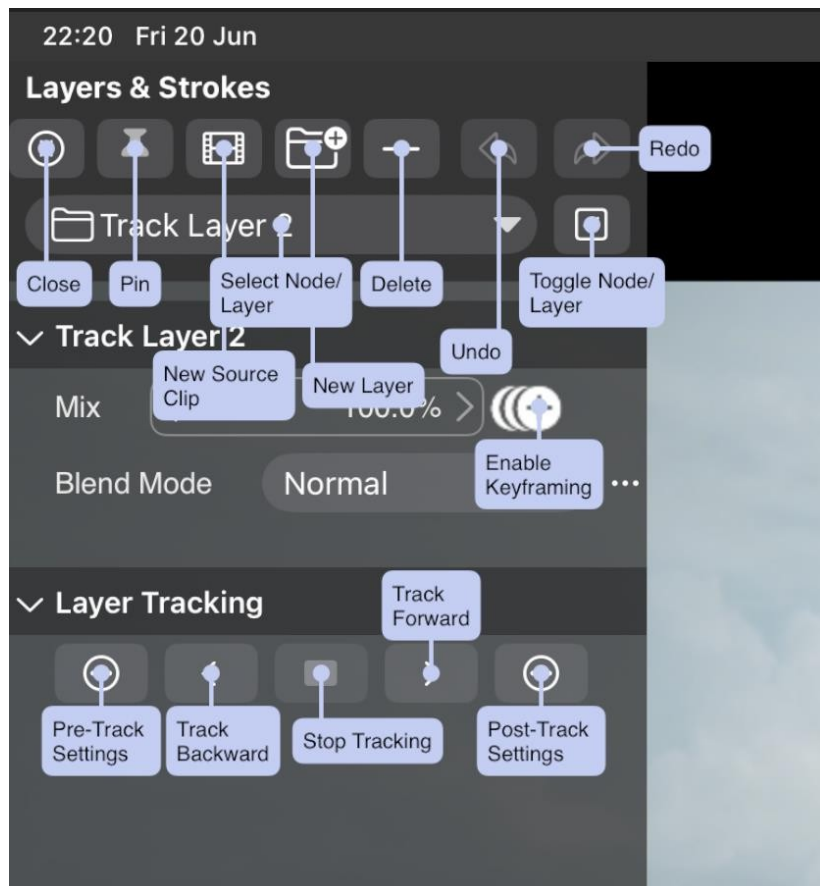
以下のボタンで操作します：



上部ブラシパネルおよび下部再生/スクラブコントロールパネルのツールチップ。

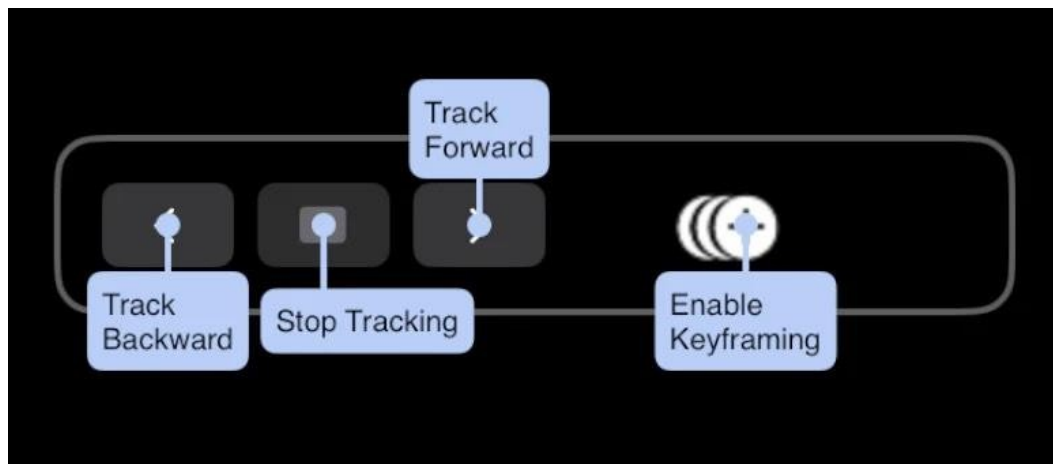


左サイドレイヤーとストロークコントロールパネルのツールチップ



トラッキングコントロール フローティングパレット

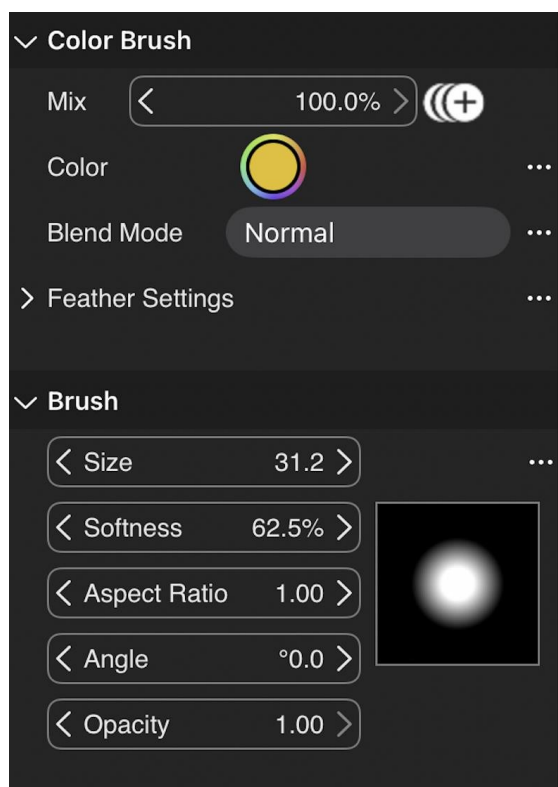
このパレットでは、ストロークをドラッグする際に前方または後方への追跡、追跡の停止、自動キーフレームの有効化/無効化が可能です。完全な追跡コントロールについては左側のパネルを参照してください。



精密なペイント作業とより良い結果を得るためのヒント：

LumaFusion用PaintXには多くの用途があるため、すべての使用方法を詳細に説明することはできません。また、追跡ペイントを効率的に使用するには、ある程度の試行錯誤が必要になるでしょう。作成したブラシストロークはいつでも修正したり、表示/非表示を切り替えたり、特定のストロークを削除したりできることを覚えておいてください。これらはすべて、左側の「レイヤー&ストローク」ウィンドウを使用し、選択したストロークを編集するには左下のウィンドウを使用することで行います。

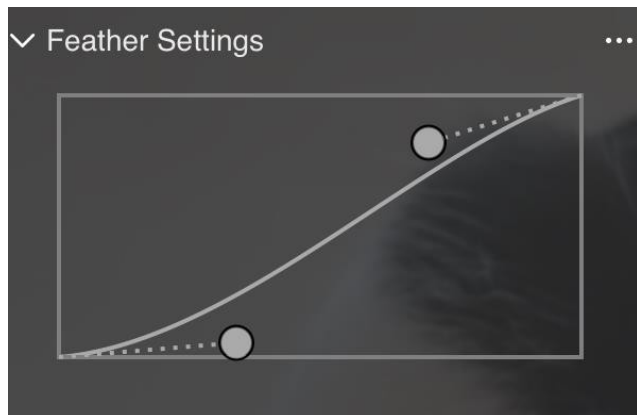
レイヤーまたはストロークのチェックボックスを使用して、前のストロークをオン/オフに切り替えて、レイヤー全体または個々のブラシストロークの前後を確認できます。これにより、作品の微調整が可能になります。



レイヤー&ストローク&ブラシタブ

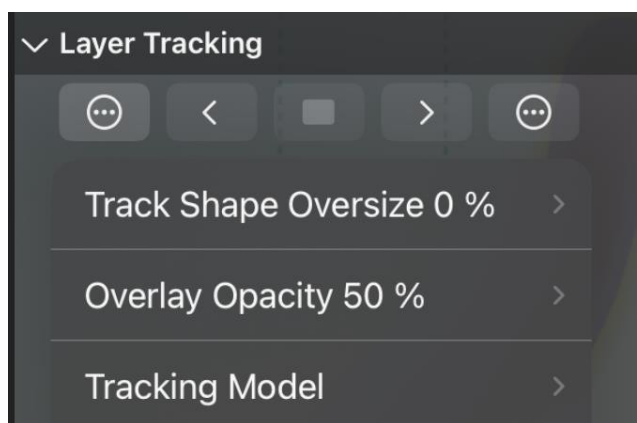
このドロップダウンから、以前に作成したストロークを選択できます。選択したストロークのパラメータが下のブラシウィンドウに表示されます。選択するストロークの種類によってオプションは変化します。

ツール固有のパラメータはもちろん、ブラシサイズや不透明度などの共通パラメータも自由に変更できます。選択ツールを使って個々のストロークを拾い上げ、移動・回転・拡大縮小することも可能です。これにより、結果をさらに微調整できます。



フェザー設定：ブラシのソフトエッジにおけるロールオフを制御するため、これらの接線を調整します。下側の接線は内側のロールオフを、上側の接線は外側のロールオフを制御します。

トラッキングコントロールの説明



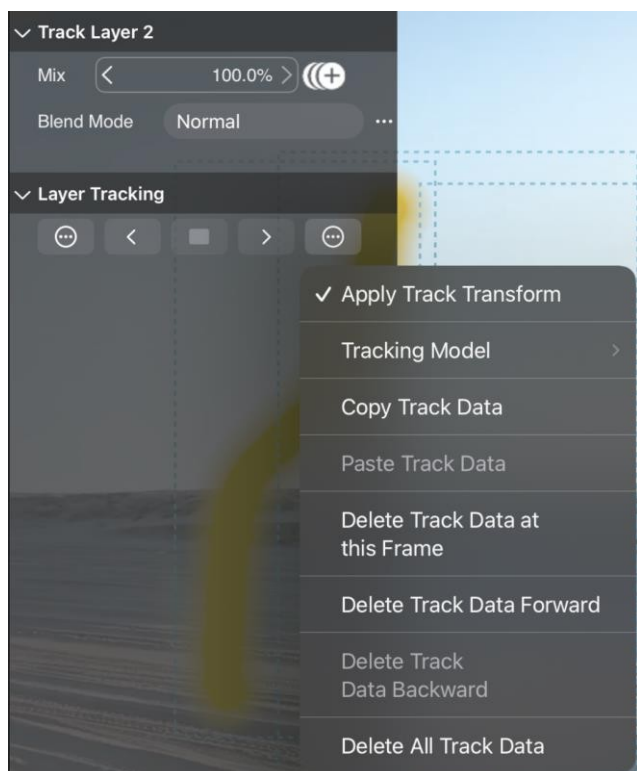
これらの制御はトラッキング前に適用されます。

トラック形状のオーバーサイズ：描画されたストロークから外側へトラックシェイクを拡張します。トラッキング対象のストロークが小さい場合に有効です。

オーバーレイ不透明度：トラッキング中に表示されるトラック形状プレビューの不透明度。

トラッキングモデル：並進/拡大縮小/回転は、並進、拡大縮小、回転を用いて形状を追跡しますが、遠近法による歪みは適用しません。ほとんどの場合、デフォルトのままにしておくべきです。

トラッキングモデル：透視は、追跡対象の形状に強い透視歪みがある場合に良好な結果をもたらす可能性があります。例：30～40度以上横向きに回転する物体。



これらの制御はトラッキング後に適用されます。

トラック変換を適用：トラックデータを適用するかどうかを切り替えます。

トラッキングモデル：透視 すべての変換を含むトラックデータを適用します。

トラッキングモデル：移動のみ x軸とy軸の移動のみを使用してトラッキングデータを適用します。コールアウトやテキストラベルに有効です。

トラックデータのコピー／貼り付け：トラックデータを1つのレイヤーから別のレイヤーへコピーできます。様々なブレンドモードやブラシモードで多様な用途があります。

トラックデータの削除：現在のフレームのみ、現在のフレーム以降の全時間、現在のフレーム以前の全時間、またはクリップ全体の全トラックデータを削除するオプションがあります。

一般的なヒント

何かを行う方法は一つとは限りません。例えば、ブラシで塗った部分の色を変更したい場合、色調整ブラシを使用する方法と、カラーブラシで塗りつぶした領域の色を変更する方法があります。後者の場合、不透明度を低く設定（例：20%）し、さまざまなブレンドモードを試すことで色を調整できます。暗いグレーを選択し、ブラシの不透明度を20%に設定した状態で、「明るくする」「スクリーン」「加算」などのブレンドモードを試してみてください。これによりブラシ下の画像部分も明るくなりますが、特定のケースでは制御が容易になる場合があります。適切な設定の組み合わせを見つけるには多少の試行錯誤が必要ですが、数分で完了するはずです。

同様に、小さなシミや傷を除去したい場合、クローンツール、ぼかしツール、または修復ツールで処理できます。修正が必要な領域の周囲の色合いや、撮影時の動き、被写体の状態によって最適な手法は異なります。ある手法で満足のいく結果が得られない場合は、別の手法を試してみてください。

問題の追跡と提案

これらは具体的な例と対処法を動画チュートリアルで解説するのが最適です。最適なトラック形状を選ぶには技術が必要です。時には大きなペイントストロークを描き、その後トラックを描き、ストロークを非表示にして新しいストロークを描く必要があります。同じトラックが適用されます。

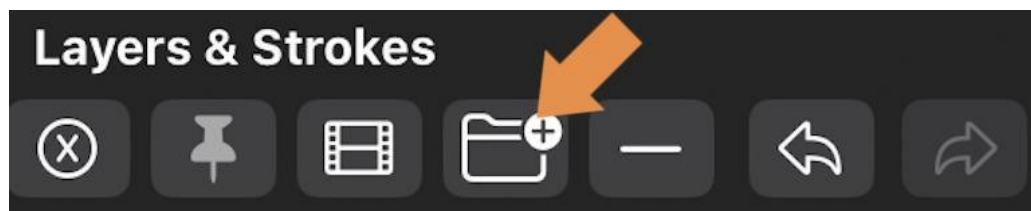
他のケースでは、ストロークを配置したい位置の横にオブジェクトを追跡し、追跡後に追跡ストロークをオフセットする場合があります。

初期は正確に追跡できていたのに途中でずれてしまう場合、キーフレームを追加して補正できます。

これらの手法やその他のテクニックは、本ページの「滑ったトラッキングの修正」および「撮影前の有用なヒントを含むトラッキングのコツ」という2本の動画でご紹介しています。

高度なテクニック：プリセットを超えて

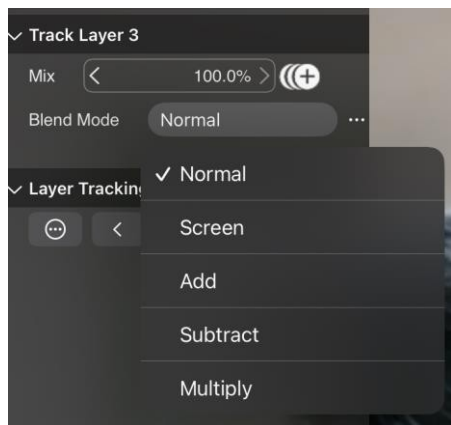
付属のプリセットには通常2つのレイヤーが含まれます。トラックレイヤー1は元の背景レイヤーで、ほとんどの場合変更しません。トラックレイヤー2には、背景動画を修正するための追跡ストロークを挿入します。一般的な作業の多くでは、背景の上に1つのトラックレイヤーのみが必要です。ただし、LumaFusion用PaintXは追加レイヤーを多数サポートします。レイヤーとストロークタブの「+」ボタンで新しいレイヤーを追加してください。



各レイヤーには個別のトラックがあり、画面上の異なるオブジェクトを追跡できますが、各レイヤーに設定できるトラックは1つだけです。レイヤー内のすべてのストロークは同じトラックで移動します。

トラックレイヤーは下から上へ順に重ねて合成されます。透明フィルムを積み重ねたようなイメージで考えてください。

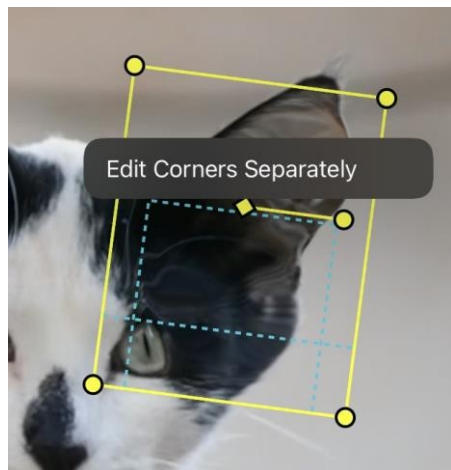
トラックレイヤーには複数のストロークを設定できますが、厳密な上限はありません。ただし、1つのレイヤーにストロークを過剰に追加すると、再生性能が低下する可能性があります。



トラックレイヤーのブレンドモード

各トラックレイヤーは個別のブレンドモードを設定できます。これらはPhotoshopなどの他のグラフィックツールと同様に機能します。

スクリーンと加算はグロー効果を提供します。減算と乗算は、上層のレイヤーで新しいストロークを用いて既存ストロークの一部を切り抜くのに使用できます。



角を個別に編集モード

ストロークの境界ボックスにある黄色いドットのいずれかを長押しすると、「コーナーを個別に編集」を有効にするオプションが表示されます。

通常、ストロークの境界ボックスをドラッグすると、回転・拡大縮小・位置変更のみ可能です。「コーナーを個別に編集」を有効にすると、各コーナーを個別にドラッグしてストロークに遠近法による歪みを加えられます。

(注：極端な遠近法による歪みを加えるよりも、希望の形に新しいストロークをドラッグして作成する方が良いです。控えめに使用することをお勧めします。)

2層以上での使用例。

別のオブジェクトの後ろに隠れるストロークを追跡する際に「リビールソースブラシ」を使用する方法。別のオブジェクトの後ろに隠れるストロークの一部を非表示にする必要がある場合、まず通常通り追跡を行います。次に第三のレイヤーを追加し、リビールソースブラシに変更します。前景オブジェクトを塗りつぶし、必要に応じて追跡します。リビールソースブラシは元の背景を塗り戻すことで、実質的にマスクとして機能し、追跡レイヤー2上のストロークの一部を隠します。

1つのプラグインインスタンス内で個別に移動する異なるオブジェクトを追跡します。各トラックレイヤーには1つのトラックしか設定できないため、個別に移動する2つ以上の異なるオブジェクトを追跡したい場合は、追加のトラックレイヤーを追加する必要があります。

移動する物体の背後を通過する前後のストロークを、2つの別々のトラックで追跡する。物体が別の物体の背後を通過する追跡処理は困難な場合がある。解決策の一つは、追跡を2つの部分に分割し、異なるレイヤーで追跡することである。1つ目のトラックは物体の背後に入るまでのストローク、2つ目のトラックは物体の背後から出てきた後のストロークを追跡する。

平面形状として動かない身体 of 異なる部位 (例：前腕と肩を個別に) を追跡する場合。腕全体を追跡する必要がある場合、前腕と上腕は単一の平面物体としてではなく個別に動かため、それぞれを別々に追跡しなければなりません。この場合、ベースレイヤーに加えて2つの追跡レイヤーを使用します。手や手首も追跡する必要がある場合は3つの追跡レイヤーが必要となり、同様に追加されます。

ヘルプとサポート

動画チュートリアルやこのリファレンスで解決しない場合は、テクニカルサポートフォームからお気軽にお問い合わせください。

トップブラシパレットのツールガイド

	選択ツール: ストロークやレイヤーを作成後に変形・移動する際に使用します。
	カラーブラシ: サイズ・柔らかさ・ブレンドモードを調整可能な単色で描画します。
	カラーチェンジブラシ: 色相の差、輝度、彩度を定義した色補正を基に、回転、明度、彩度を、下にあるピクセルから引き算した値で定義します。
	ブラーブラシ: ぼかし効果を適用し、ぼかしの強さを調整可能
	シャープブラシ: シャープ効果を適用します。シャープ強度は調整可能です。
	ワープブラシ: ブラシ下のピクセルを移動方向にドラッグしてオブジェクトの形状を変更します。
	クローンブラシ: 十字をドラッグして複製元を設定し、タップ&ドラッグで複製します ソース領域をブラシ下の領域へ。オフセットは各クローンストロークで一定だが ストロークごとに一定ですが、新しいストロークごとに変更できます。
	ノイズブラシ: ブラシ下の領域に粒状感のようなノイズテクスチャを適用します。
	修復ブラシ: このブラシはブラシの外側から内側に向かってテクスチャを描画します。 ほくろ、シミ、傷、ほこりの粒などを素早く除去するのに使用できます。
	消しブラシ: 同じレイヤー内のストロークの一部を消去するためにこれを使用します。 任意のストロークを選択し、Delete キーを押すとストローク全体を削除できます。
	ソースブラシを表示: 同じレイヤー内のストロークの一部を消去するために使用します。 任意のストロークを選択し、Delete キーを押すことでストローク全体を削除することも可能です。

上部ブラシパレットのツールガイド（続き）

	ズームメニュー：ビューアのズームレベルを増減するズームメニューを開きます。
	表示メニュー：ソースまたは結果の表示、RGBチャンネルの表示、HDR トーンマッピングのオン/オフを切り替え トーンマッピングをオン/オフします。
	ペイントXアイコン ヘルプウェブページとチュートリアルを開く ：
	ピンアイコン: クリックすると、トップバーを常時表示するか、一定時間後に自動閉じるかを切り替えます。
	閉じるアイコン: クリックするとトップバーを即座に閉じます。