



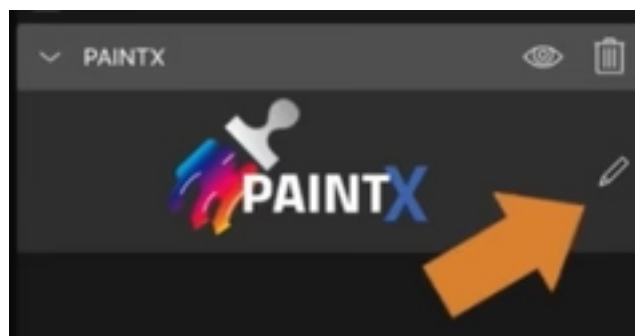
PaintX for LumaFusion

PaintX для LumaFusion Справочная документация

CoreMelt PaintX для LumaFusion позволяет создавать мазки кистью, отслеживаемые по движению в видео, и имеет множество применений. Сначала мы предлагаем краткое руководство по пользовательскому интерфейсу, а затем рекомендуем ознакомиться с нашими видеоуроками.

Добавление PaintX к клипу в LumaFusion

PaintX находится на вкладке «Цвет и эффекты» в категории «Плагины». Нажмите на PaintX, чтобы добавить его к клипу. Затем нажмите кнопку «карандаш» после добавления PaintX к клипу, и интерфейс PaintX откроется в полноэкранном режиме, показывая список предустановок. Выберите желаемую предустановку, и откроется окно редактора PaintX.



Быстрый старт рабочего процесса

Длину текущего кадра можно изменить с помощью элементов управления воспроизведением внизу. Настройте параметры кисти с помощью окна настроек под панелью инструментов кисти. Выполните необходимую работу с краской, а затем отслеживайте вперед или назад с помощью плавающей панели отслеживания. Когда у вас будет хороший трек, используйте кнопку «левая стрелка» в крайнем левом углу верхней панели инструментов, чтобы вернуться к главному экрану LumaFusion с нанесенной на кадр отслеженной краской.

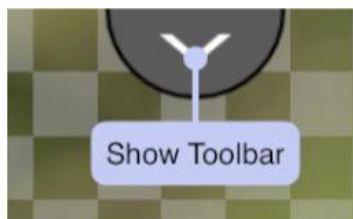
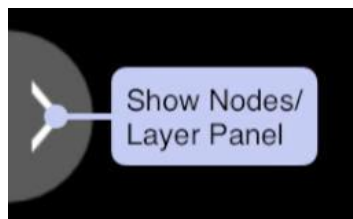
Каждый инструмент и методы изменения штрихов после добавления и исправления проблем с отслеживанием подробно описаны ниже.

Обзор пользовательского интерфейса

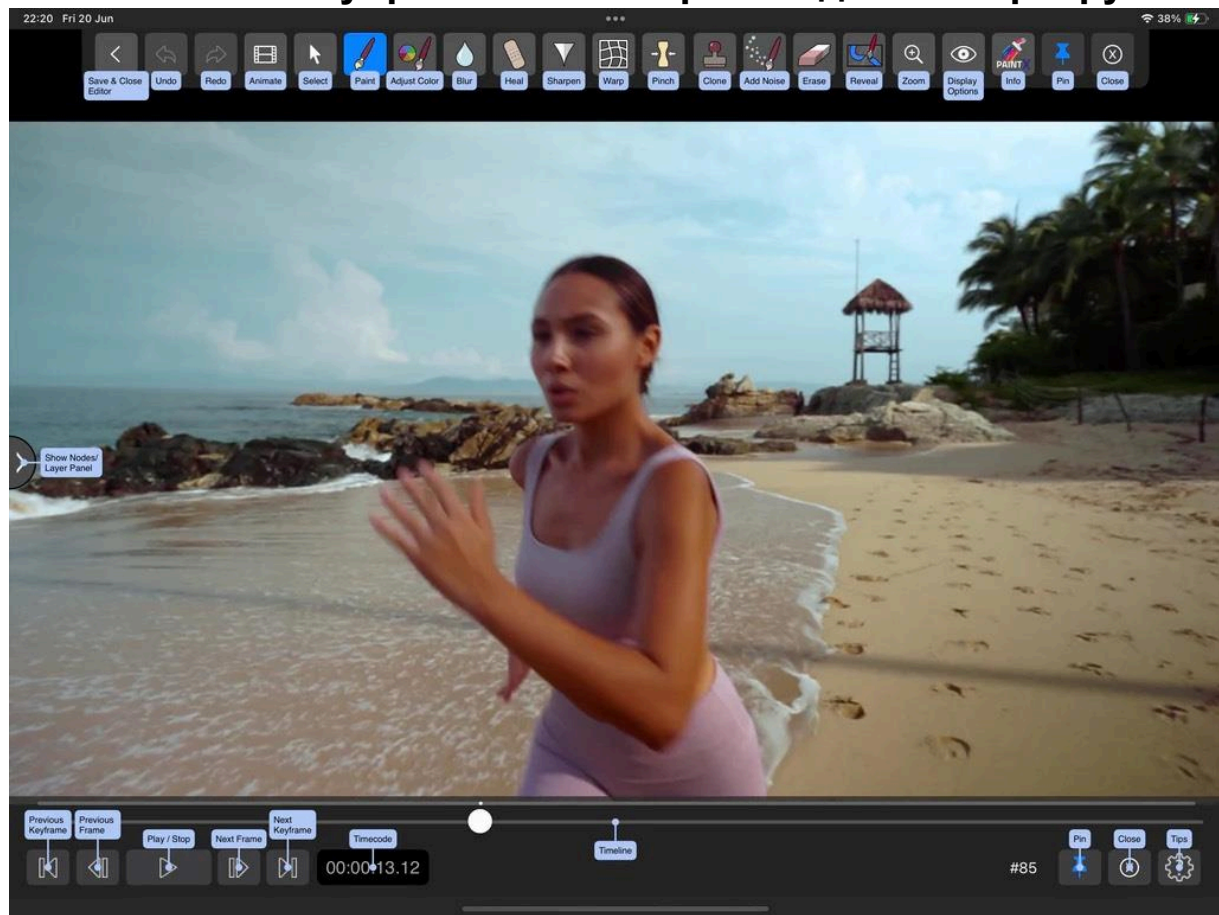
Нажмите на значок «?» внутри значка шестеренки, чтобы открыть всплывающие подсказки, которые расскажут вам о функциях каждой кнопки. Обратите внимание, что левая панель (элементы управления слоями и штрихами) по умолчанию скрыта.

Верхнюю панель кистей, боковую панель и нижние элементы управления воспроизведением также можно скрыть, если вы хотите рисовать в полноэкранном режиме. Это

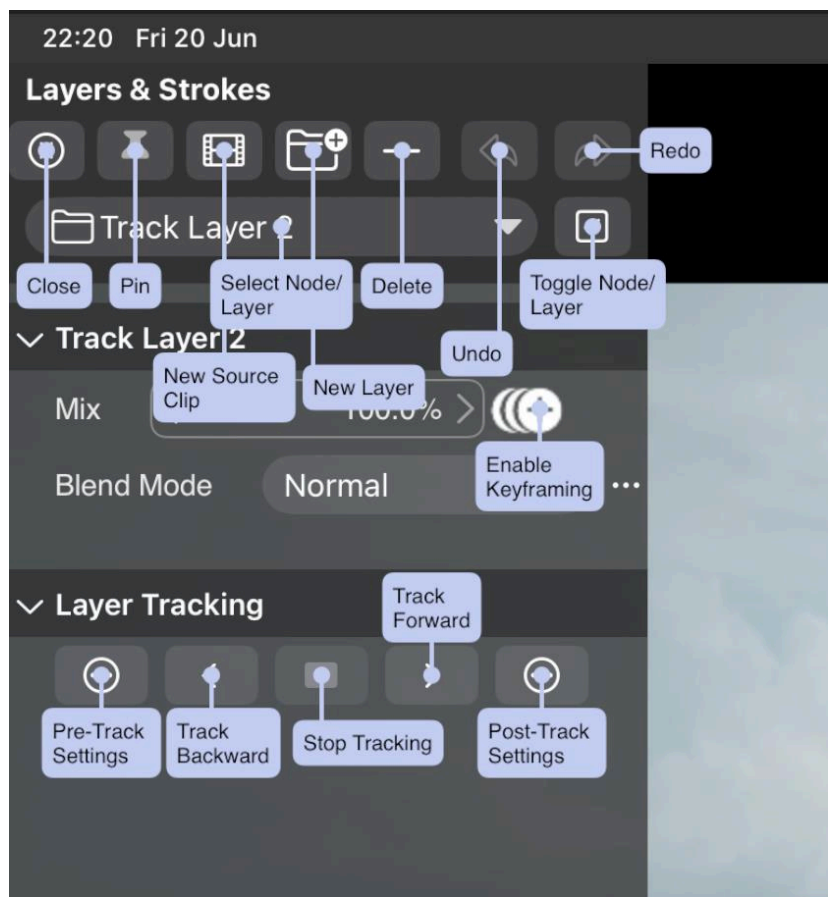
That is done using these buttons:



приведены всплывающие подсказки для верхней панели кистей и нижних панелей управлением воспроизведением/прокруткой

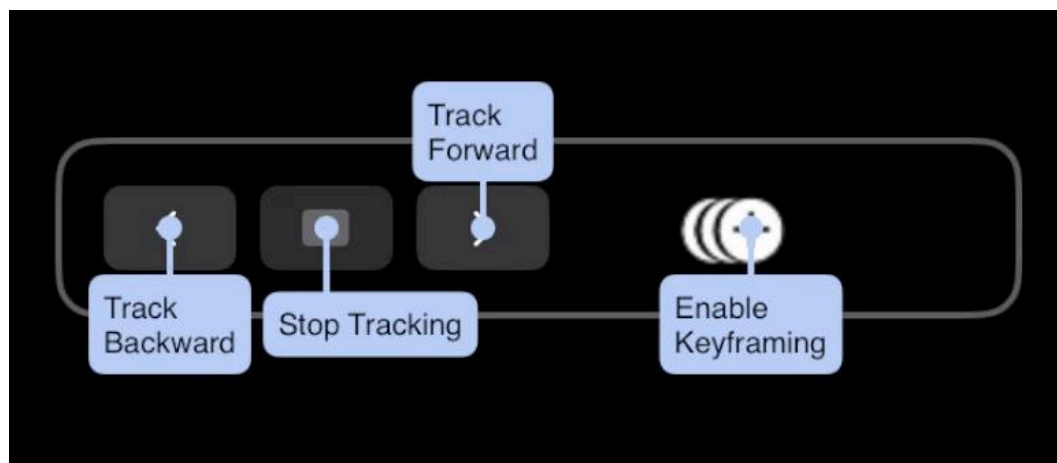


приведены подсказки для панели управления слоями и штрихами в левой части



Панель управления отслеживанием

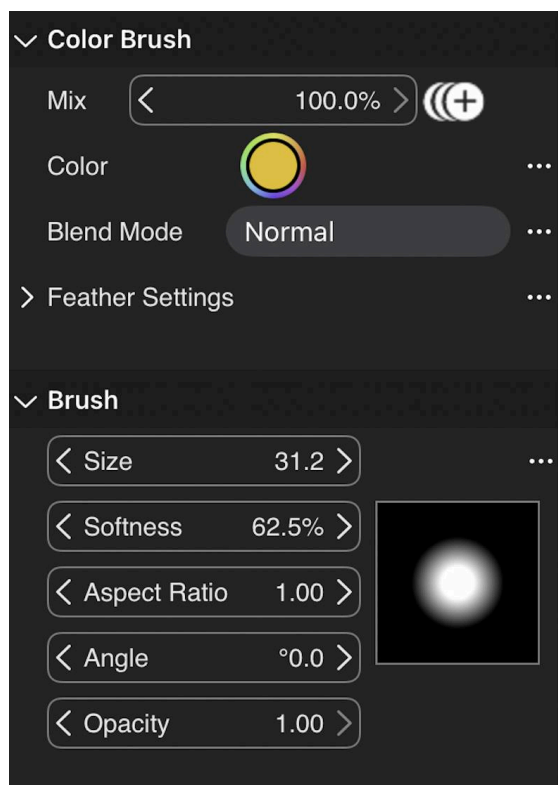
Эта панель позволяет отслеживать вперед или назад, останавливать отслеживание и включать/отключать автоматическую ключевую анимацию при перетаскивании штриха. Полные элементы управления отслеживанием см. на левой панели.



Некоторые советы для точной работы с краской и получения лучших результатов:

PaintX для LumaFusion имеет множество применений, поэтому мы не можем подробно описать каждое из них. Кроме того, для эффективного использования отслеживаемой краски потребуются определенное количество проб и ошибок. Помните, что вы всегда можете изменить мазки кисти после их создания, включить или выключить их, а также удалить определенные мазки. Все это делается с помощью окна «Слои и мазки» слева, а затем в нижнем левом окне можно редактировать выбранные мазки.

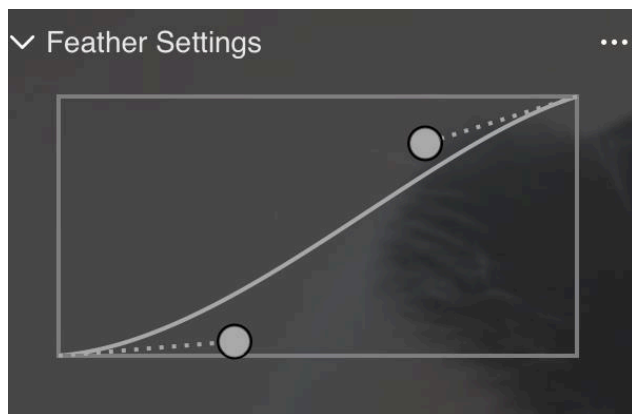
Используйте флажки на слоях или мазках, чтобы включать и выключать предыдущие мазки, чтобы увидеть результат до и после, как для всего слоя, так и для отдельных мазков кисти. Это может помочь вам точно настроить свою работу.



Вкладка «Слои, мазки и кисти»

Используйте это раскрывающееся меню, чтобы выбрать любой мазок, который вы сделали ранее. Параметры штрихов отображаются в окне кисти ниже. Параметры будут меняться в зависимости от выбранного типа штриха.

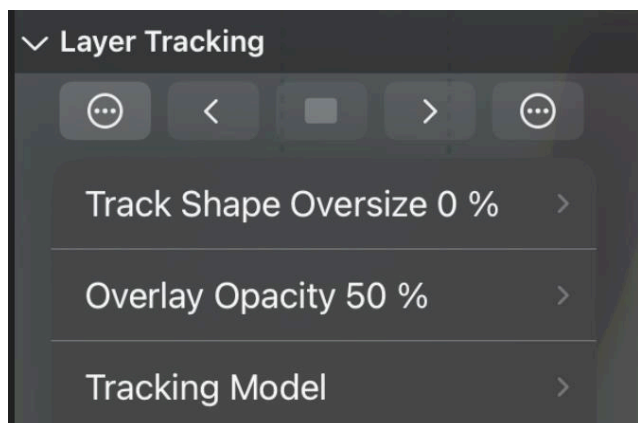
Вы можете изменить любой параметр, включая специфические для инструмента, а также общие, такие как размер кисти, непрозрачность и т. д. Вы также можете использовать инструмент выделения, чтобы выбрать отдельные штрихи, перемещать их, поворачивать или масштабировать. Это также может помочь вам точно настроить результаты.



Настройки растушевки:

настройте эти касательные, чтобы контролировать сглаживание кисти, когда она имеет мягкий край. Нижняя касательная контролирует внутреннее сглаживание, а верхняя — внешнее.

Объяснение элементов управления отслеживанием



Эти элементы управления применяются перед отслеживанием.

Размер фигуры следа: расширяет фигуру следа наружу от нарисованного штриха. Может быть полезно, если штрих, который вы хотите отслеживать, небольшой.

Непрозрачность наложения: непрозрачность предварительного просмотра фигуры следа, отображаемого во время отслеживания.

Модель отслеживания: перенос/масштабирование/вращение отслеживает фигуру с помощью переноса, масштабирования и вращения, но без перспективного

искажения. В большинстве случаев это следует оставить по умолчанию.

Модель отслеживания: Перспектива может дать лучшие результаты, когда форма отслеживания имеет сильное перспективное искажение. Например, объект, поворачивающийся вбок более чем на 30-40 градусов.

Эти элементы управления применяются после отслеживания.

Применить трансформацию отслеживания:

Включите или выключите, чтобы применить данные отслеживания или нет.

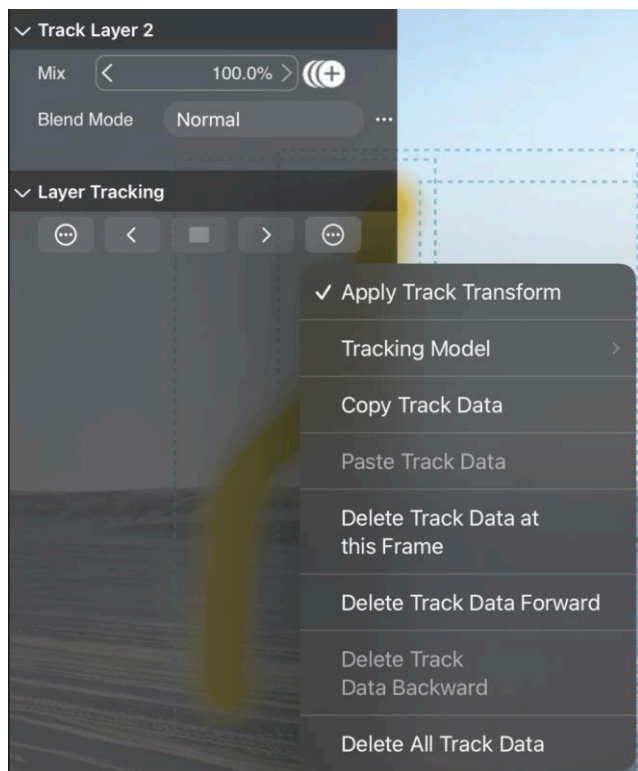
Модель отслеживания: Перспектива Применяет данные отслеживания, включая все трансформации.

Модель отслеживания: Перемещение применяет данные отслеживания, используя только перемещение по осям x и y.

Полезно для выносок или текстовых меток.

Копировать данные отслеживания / Вставить данные отслеживания: вы можете использовать эти функции для копирования данных отслеживания из одного слоя во второй слой. Имеет множество применений с различными режимами наложения и режимами кисти.

Удалить данные отслеживания: эти параметры позволяют удалить данные отслеживания только для текущего кадра, для всех кадров после текущего кадра, для всех кадров до текущего кадра или все данные отслеживания для всего клипа.



Общие советы

Часто существует несколько способов выполнения одной и той же задачи. Например, если вы хотите изменить цвет объекта под кистью, вы можете использовать кисть для корректировки цвета или изменить цвета области с помощью цветной кисти и попробовать различные режимы наложения с низкой непрозрачностью (например, 20%). Попробуйте режимы наложения «Освещение», «Экран» и «Добавление» с выбранным темно-серым цветом и непрозрачностью кисти 20%.

Это также осветлит части изображения под кистью, но в вашем конкретном случае вам может быть проще контролировать процесс. Потребуется немного проб и ошибок, чтобы найти правильную комбинацию настроек, но это займет всего несколько минут.

Точно так же, если вы хотите удалить небольшое пятно или дефект, это можно сделать с помощью инструмента клонирования, инструмента размытия или инструмента исправления. В зависимости от конкретного кадра, движения и цветов, окружающих область, которую необходимо исправить, для некоторых кадров один метод будет лучше другого. Если вы не получаете хороших результатов, попробуйте другой метод.

Проблемы и предложения по отслеживанию.

Их лучше всего освещают видеоуроки, в которых показаны конкретные примеры и способы их решения. С практикой вы научитесь определять, что такое хорошая форма трека. Иногда необходимо нарисовать более крупный мазок, затем отследить, скрыть мазок и нарисовать новый. Тот же трек будет по-прежнему применяться.

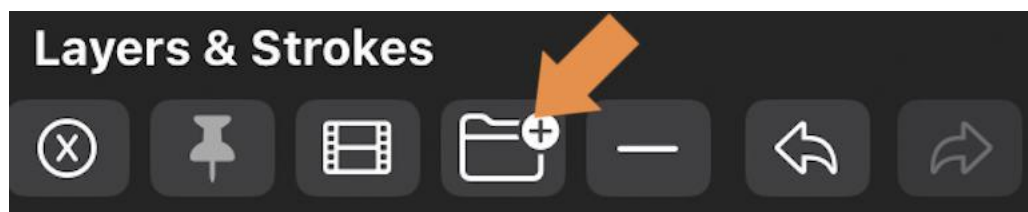
В других случаях вы можете отследить объект сбоку от места, где хотите разместить мазок, а затем сместить трек мазка после отслеживания.

В случае трека, который изначально отслеживается хорошо, но затем смещается, вы можете добавить ключевые кадры, чтобы компенсировать это.

Мы демонстрируем эти и другие техники в двух видео на этой странице под названием «Исправление скользящего трека» и «Советы по отслеживанию, включая полезные советы перед съемкой».

Продвинутые техники: за пределами предустановок

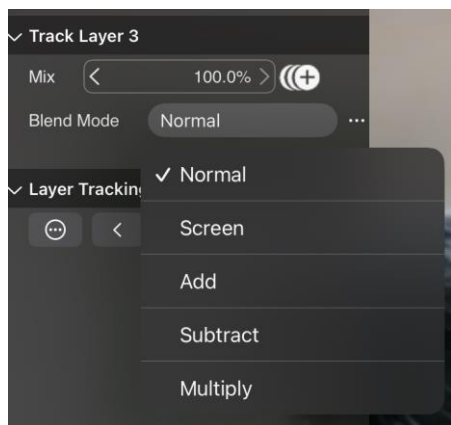
Включенные предустановки обычно содержат два слоя. Слой трека 1 — это исходный фоновый слой, в большинстве случаев мы его не изменяем. Слой трека 2 — это место, где мы вставляем отслеженные штрихи, чтобы изменить фоновое видео. Для многих обычных задач требуется только один слой трека над фоном. Однако PaintX для LumaFusion может поддерживать множество дополнительных слоев. Используйте кнопку «+» на вкладке «Слои и штрихи», чтобы добавить новый слой.



Каждый слой имеет свой индивидуальный трек, который может отслеживать различные объекты на экране, но при этом каждый слой может иметь только один трек. Все штрихи в слое будут перемещаться с одним и тем же треком.

Следящие слои комбинируются друг над другом в порядке снизу вверх. Представьте их как стопку прозрачных листов, наложенных друг на друга.

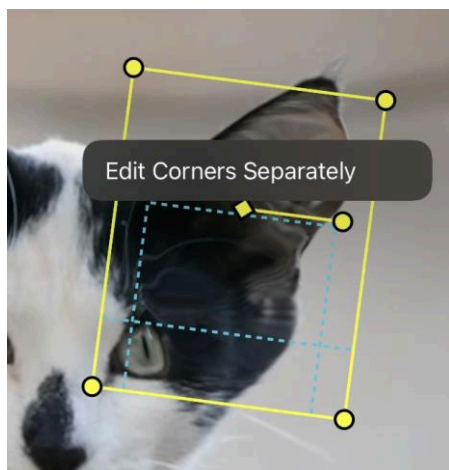
Следящие слои могут иметь множество штрихов, ограничений нет, однако воспроизведение может ухудшиться, если добавить слишком много штрихов в один слой.



Режимы наложения следящих слоев:

нажмите и удерживайте одну из желтых точек ограничительной рамки штриха, и вы увидите опцию «Редактировать углы по отдельности».

Обычно вы можете перетаскивать ограничительную рамку штриха, чтобы изменить только его поворот, масштаб и положение. Когда вы включаете «Редактировать углы отдельно», вы можете перетаскивать углы по отдельности, чтобы применить перспективное искажение к штриху. Примечание: мы рекомендуем использовать эту функцию с осторожностью, лучше перетащить новый штрих с желаемой формой, чем применять чрезмерное перспективное искажение.



Режим «Редактировать углы по отдельности»:

нажмите и удерживайте одну из желтых точек ограничительной рамки штриха, и вы увидите опцию «Редактировать углы по отдельности».

Обычно вы можете перетаскивать ограничительную рамку штриха, чтобы изменить только его поворот, масштаб и положение. Когда вы включаете «Редактировать углы отдельно», вы можете перетаскивать углы по отдельности, чтобы применить перспективное искажение к штриху.

Примечание: мы рекомендуем использовать эту функцию с осторожностью, лучше перетащить новый штрих с желаемой формой, чем применять чрезмерное перспективное искажение.

Используется для более чем двух слоев.

Отслеживание штриха, который находится за другим объектом, с помощью кисти «Показать источник». Если вам необходимо скрыть часть штриха, который находится за другим объектом, сначала отслеживайте его как обычно. Затем добавьте третий слой и переключитесь на кисть «Показать источник», нарисуйте объект переднего плана и отслеживайте по мере необходимости. Кисть «Показать источник» закрашивает исходный фон, эффективно действуя как маска, чтобы скрыть части штриха на втором слое отслеживания.

Отслеживание различных объектов, которые движутся индивидуально в одном экземпляре плагина. Каждый слой отслеживания может иметь только один трек, поэтому, если вы хотите отслеживать два или более различных объекта, которые движутся индивидуально, необходимо добавить дополнительные слои отслеживания.

Отслеживание штрихов до и после того, как они проходят за движущимся объектом, с помощью двух отдельных треков. Может быть сложно отслеживать объект, который находится за другим объектом. Одним из решений является разбиение трека на две части и отслеживание их на разных слоях.

Один трек — это штрих до того момента, как он проходит за объектом, второй трек — это штрих после того, как он выходит из-за объекта. Отслеживание различных частей тела, которые не двигаются как плоская фигура, например, предплечье и плечо по отдельности. Если вам необходимо отслеживать всю руку человека, вы должны отслеживать предплечье и плечо отдельно, поскольку они движутся индивидуально, а не как единый плоский объект. В таком случае используйте два слоя слежения, а также базовый слой. Если вам необходимо отслеживать также руку/запястье, вам понадобятся три слоя слежения и так далее.

Помощь и поддержка

Если наши видеоуроки и эта справка не помогли вам, пожалуйста, свяжитесь с нами, используя форму технической поддержки.

Руководство по инструментам в верхней палитре кистей

	Инструмент «Выделение»: используйте его для преобразования или перемещения любого контура или слоя после его создания.
	Цветовая кисть: рисование сплошным цветом с настраиваемым размером, мягкостью и режимом наложения.
	Кисть «Изменение цвета»: позволяет рисовать с цветовой коррекцией, определяемой как разница в оттенке, яркости и насыщенности по сравнению с пикселями под ней.
	Кисть «Размытие»: рисует эффект размытия с регулируемой силой размытия
	Кисть «Резкость»: рисует эффект резкости с регулируемой силой резкости.
	Кисть «Деформация»: используйте ее для перетаскивания пикселей под кистью в направлении движения, чтобы изменить форму объектов.
	Кисть клонирования: перетащите крестик, чтобы установить источник клонирования, затем нажмите и перетащите, чтобы клонировать из области источника в область под кистью. Смещение остается постоянным для каждого штриха клонирования, но может быть изменено с каждым новым штрихом.
	Кисть шума: используйте ее для нанесения текстуры шума, похожей на зернистость, на области под кистью.
	Кисть исправления: эта кисть рисует текстуру от внешней стороны кисти внутрь. Ее можно использовать для очень быстрого удаления родинок, пятен, дефектов или пылинок.
	Кисть стирания: используйте эту функцию, чтобы стереть части штрихов в пределах одного слоя.
	Кисть раскрытия источника: используйте эту функцию, чтобы стереть части штрихов в пределах одного слоя.

Руководство по инструментам в верхней палитре кистей

	Меню масштабирования: открывает меню масштабирования для увеличения или уменьшения уровня масштабирования в просмотрщике.
	Меню просмотра: выберите для просмотра исходного или конечного результата, каналов RGB и включения или выключения тонального отображения HDR в просмотрщике.
	Значок PaintX: нажмите, чтобы открыть веб-страницы справки и учебные материалы.
	Значок булавки: нажмите, чтобы переключить, остается ли верхняя панель открытой или закрывается автоматически через некоторое время.
	Значок закрытия: нажмите, чтобы мгновенно закрыть верхнюю панель.