



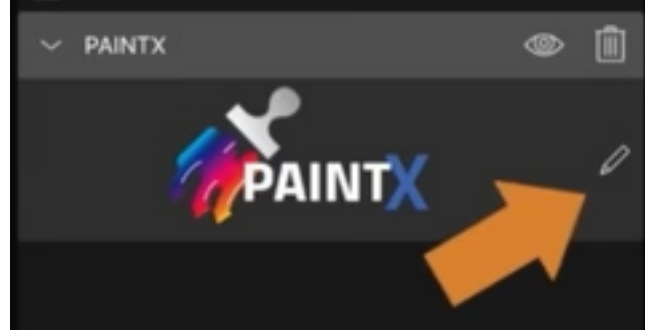
PaintX for LumaFusion

LumaFusion için PaintX Referans Belgeleri

CoreMelt PaintX for LumaFusion, videonuzdaki harekete göre izlenen fırça darbeleri oluşturmanıza olanak tanır ve birçok kullanım alanı vardır. Öncelikle, kullanıcı arayüzüne ilişkin hızlı bir referans kılavuzu sunuyoruz, ardından video eğitimlerimize göz atmanızı öneririz.

LumaFusion'da bir klibe PaintX Ekleme

PaintX, eklentiler kategorisinde renk ve efektler sekmesi altında bulunur. PaintX'i klibe eklemek için PaintX'e tıklayın. Ardından, PaintX'i klibe ekledikten sonra "kalem" düğmesine basın; PaintX arayüzü, ön ayarların bir listesini gösteren tam ekran arayüzü açacaktır. İstediğiniz ön ayarı seçin; PaintX düzenleyici penceresi açılacaktır.



İş Akışına Hızlı Başlangıç

Mevcut çekimin uzunluğu, alttaki oynatma denetimleri kullanılarak kaydırılabilir. Fırça araç çubuğunun altındaki ayarlar penceresini kullanarak fırça ayarlarını yapın. İhtiyacınız olan boyama işini yapın, ardından izleme yüzer panelini kullanarak ileri veya geri izleyin. İyi bir izleme elde ettiğinizde, üst araç çubuğunun en solundaki "sol ok" düğmesini kullanarak, izlenen boyamanız çekime uygulanmış halde ana LumaFusion ekranına dönün.

Ekleme ve izleme sorunlarını düzeltme sonrası vuruşları değiştirmek için kullanılan her bir araç ve yöntem aşağıda ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

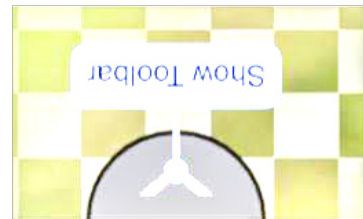
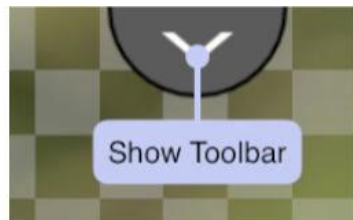
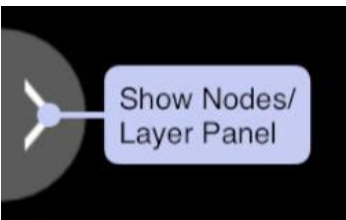
Kullanıcı arayüzüne genel bakış

Her bir düğmenin işlevini gösteren araç ipuçlarını görüntülemek için dişli simgesinin içindeki ? simgesine basın.

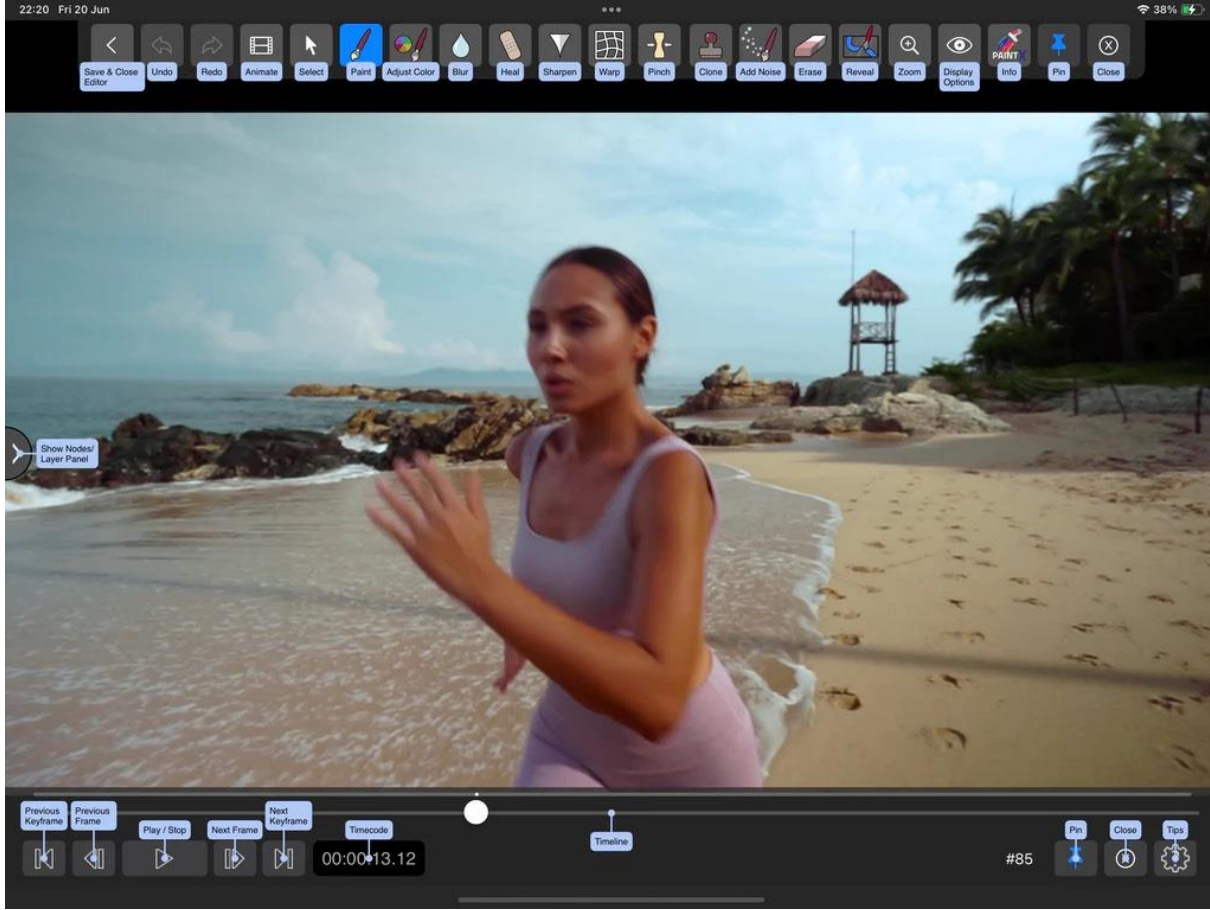
(Sol panel (Katmanlar ve Vuruşlar kontrolleri) varsayılan olarak gizlidir.)

Tam ekran boyamak istiyorsanız, üst fırça çubuğu, yan çubuk ve alt oynatma kontrolleri de gizlenebilir.

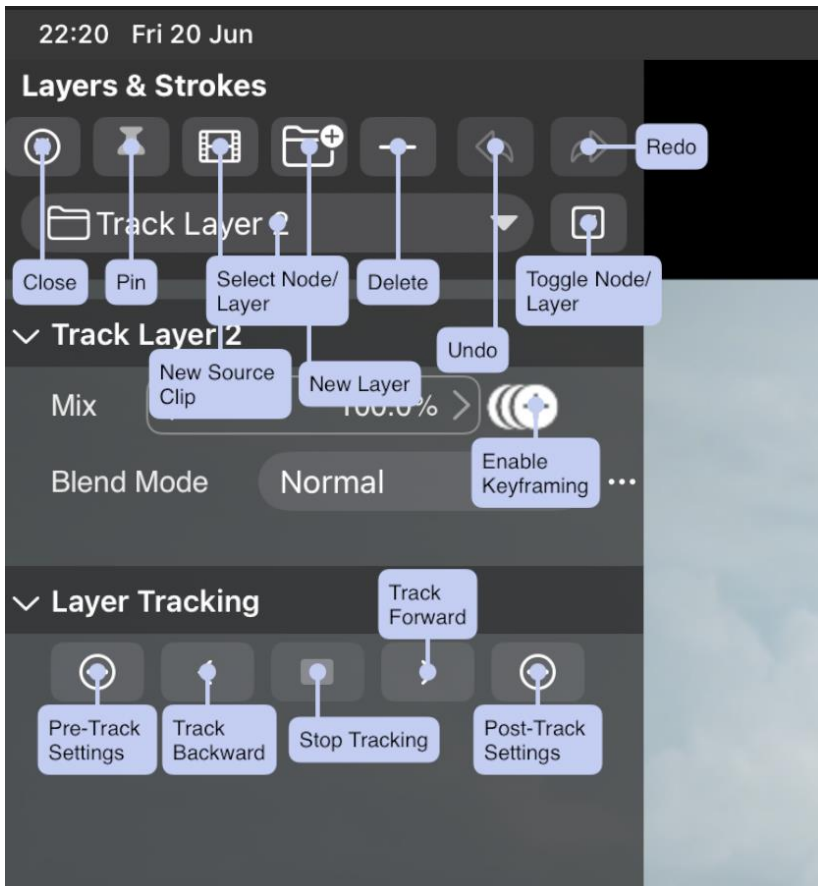
Bu, aşağıdaki düğmeler kullanılarak yapılır:



Üst fırça paneli ve alt oynatma / silme kontrol panelleri için araç ipuçları aşağıda verilmiştir.

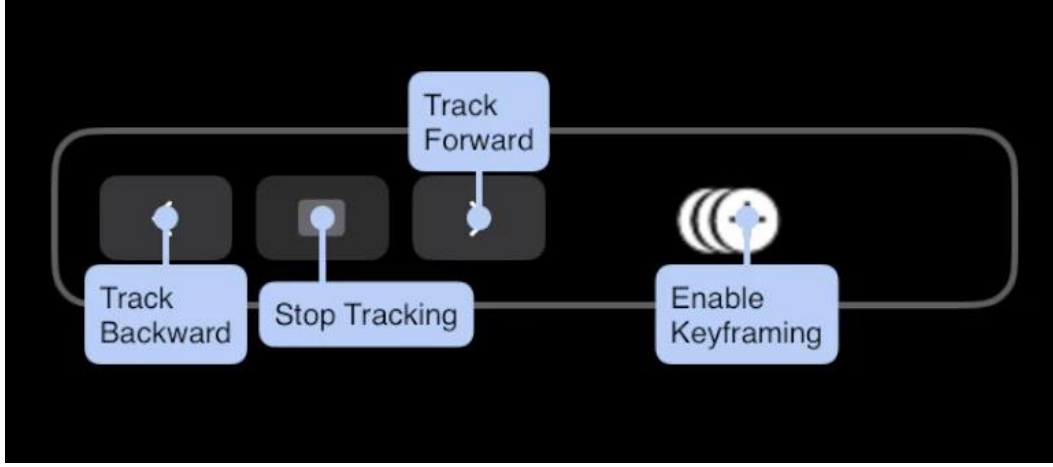


Sol taraftaki Katmanlar ve Vuruşlar kontrol panelinin araç ipuçları aşağıda verilmiştir.



İzleme kontrolleri yüzen palet

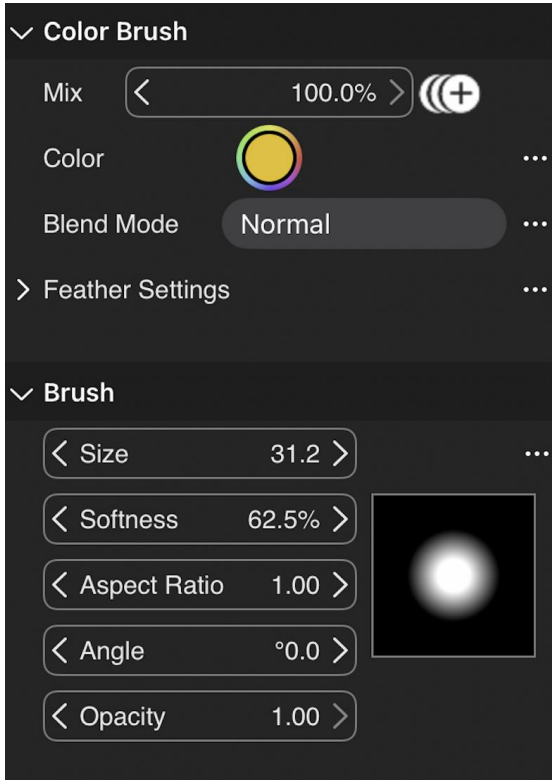
Bu palet, bir vuruşu sürüklerken ileri veya geri izleme, izlemeyi durdurma ve otomatik anahtar kareleri etkinleştirme/devre dışı bırakma işlemlerini gerçekleştirmenizi sağlar. Tüm izleme kontrolleri için sol taraftaki panele bakın.



İnce boyama çalışmaları ve daha iyi sonuçlar elde etmek için bazı ipuçları:

LumaFusion için PaintX'in birçok kullanımı vardır, bu nedenle her bir kullanımı ayrıntılı olarak açıklayamayız. İzlenen boyayı verimli bir şekilde kullanmayı öğrenirken bir miktar deneme yanılma süreci de olacaktır. Fırça vuruşlarını oluşturduktan sonra her zaman değiştirebileceğinizi, açıp kapatabileceğinizi veya belirli fırça vuruşlarını silebileceğinizi unutmayın. Tüm bunlar, soldaki "Katmanlar ve Vuruşlar" penceresini ve ardından sol alt pencereyi kullanarak seçilen vuruşları düzenleyerek yapılır.

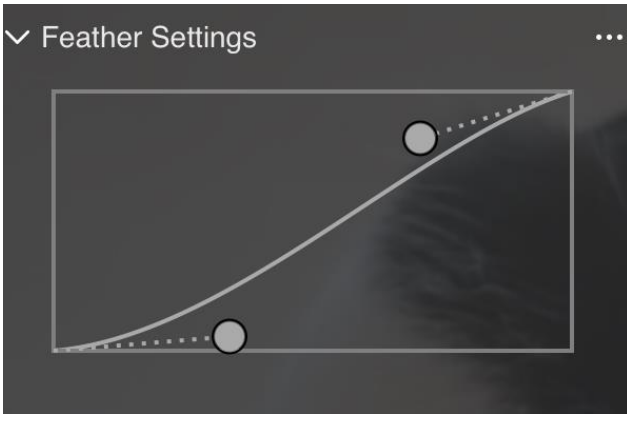
Katmanlar veya vuruşlar üzerindeki onay kutularını kullanarak önceki vuruşları açıp kapatarak, tüm katman veya tek tek fırça vuruşları için öncesi ve sonrasını görebilirsiniz. Bu, çalışmanızı ince ayarlamanıza yardımcı olabilir.



Katmanlar, Vuruşlar ve Fırça Sekmesi

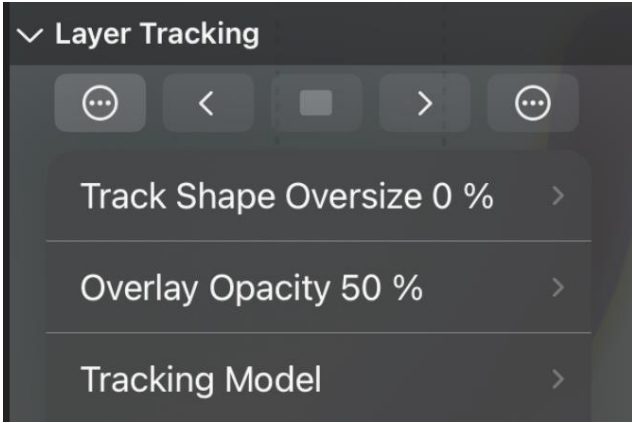
Bu açılır menüyü kullanarak daha önce yaptığınız herhangi bir vuruşu seçin. Çizgi parametreleri aşağıdaki fırça penceresinde görünür. Seçilen çizgi türüne bağlı olarak seçenekler değişir.

Araca özgü parametreler ve fırça boyutu, opaklık vb. gibi genel parametreler dahil olmak üzere tüm parametreleri değiştirebilirsiniz. Seçim aracını kullanarak tek tek çizgileri seçebilir, hareket ettirebilir, döndürebilir veya ölçeklendirebilirsiniz. Bu da sonuçlarınızı ince ayarlamanıza yardımcı olabilir.



Yumuşatma Ayarları: Yumuşak kenarlı fırçanın yuvarlanmasını kontrol etmek için bu teğetleri ayarlayın. Alt teğet iç yuvarlanmayı, üst teğet ise dış yuvarlanmayı kontrol eder.

İzleme kontrollerinin açıklaması



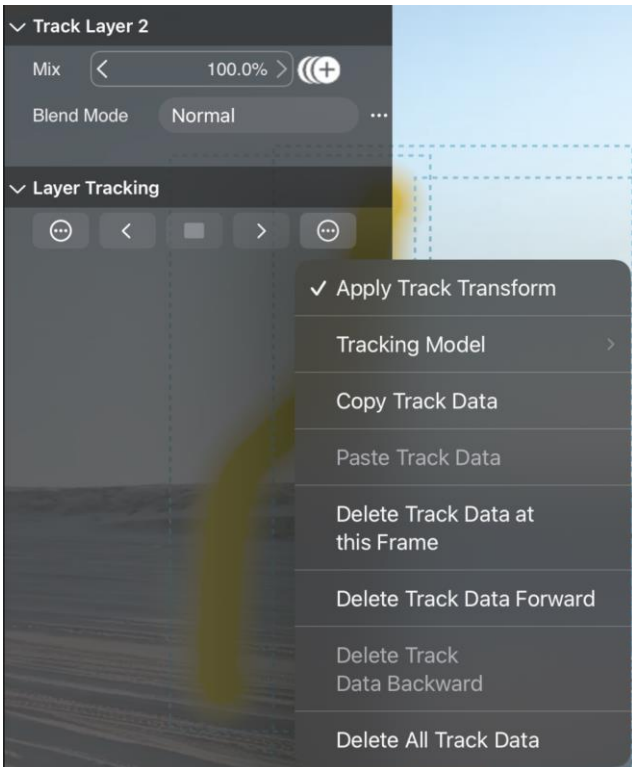
Bu kontroller izlemeden önce uygulanır.

İzleme Şekli Büyütme: İzleme şeklini çizilen vuruştan dışa doğru genişletir. İzlemek istediğiniz vuruş küçükse yararlı olabilir.

Üst Katman Opaklığı: İzleme sırasında gösterilen izleme şekli önizlemesinin opaklığı.

İzleme Modeli: Çevir / Ölçekle / Döndür, perspektif bozulması olmadan çevirme, ölçekleme ve döndürme kullanarak şekli izler. Çoğu durumda bu varsayılan olarak bırakılmalıdır.

İzleme Modeli: İz şekli güçlü perspektif bozulmasına sahipse, Perspektif daha iyi sonuçlar verebilir. Örneğin, 30-40 dereceden fazla yana doğru dönen bir nesne.



Bu kontroller izleme işleminden sonra uygulanır.

İz Dönüşümünü Uygula: İz verilerini uygulamak veya uygulamamak için açın veya kapatın.

İzleme Modeli: Perspektif Tüm dönüşümleri içeren iz verilerini uygular.

İzleme Modeli: Çeviri Yalnızca x ve y çevirisini kullanarak iz verilerini uygular. Çağrı veya metin etiketleri için kullanışlıdır.

İzleme Verilerini Kopyala / İzleme Verilerini Yapıştır: Bunları, bir katmandan ikinci bir katmana izleme verilerini kopyalamak için kullanabilirsiniz. Farklı karışım modları ve fırça modları ile birçok kullanım alanı vardır.

İzleme Verilerini Sil: Buradaki seçenekler, yalnızca geçerli kare için, geçerli karenin ilerisindeki tüm zamanlar için, geçerli karenin gerisindeki tüm zamanlar için veya klibin tüm uzunluğu için tüm izleme verilerini silmenizi sağlar.

Genel İpuçları

Bir şeyi yapmak için genellikle birden fazla yol vardır. Örneğin, fırçanın altındaki bir şeyin rengini değiştirmek istiyorsanız, renk ayarlama fırçasını kullanabilir veya renk fırçasını kullanarak ve düşük opaklık (örneğin %20) ile farklı karışım modlarını deneyerek bir alanın renklerini değiştirebilirsiniz. Koyu gri renk seçili ve %20 fırça opaklığı ile aydınlatma, ekran ve ekleme karışım modlarını deneyin. Bu, fırçanın altındaki görüntünün bazı kısımlarını da aydınlatacaktır, ancak sizin durumunuzda kontrol etmesi daha kolay olabilir. Doğru ayar kombinasyonunu bulmak için biraz deneme yanılma gerekecektir, ancak bu sadece birkaç dakika sürer.

Aynı şekilde, küçük bir lekeyi veya kusuru gidermek isterseniz, bunu klonlama aracı, bulanıklaştırma aracı veya düzeltme aracı ile yapabilirsiniz. Çekimin türüne, harekete ve düzeltmeniz gereken alanı çevreleyen renklere bağlı olarak, bazı çekimler için bir yöntem diğerinden daha iyi olabilir. İyi sonuçlar alamıyorsanız, başka bir yöntem deneyin.

İzleme Sorunları ve Öneriler.

Bunlar, size belirli örnekler ve bunlarla nasıl başa çıkılacağını gösteren video eğitimleriyle en iyi şekilde ele alınır. Pratik yaparak, iyi bir iz şeklinin ne olduğunu belirlemeyi öğreneceksiniz. Bazen daha büyük bir boya vuruşu çizmeniz, ardından izlemeniz, sonra vuruşu gizlemeniz ve yeni bir vuruş çizmeniz gerekir. Aynı izleme yine de uygulanacaktır.

Diğer durumlarda, bir nesneyi vuruş yapmak istediğiniz yerin yanına izleyebilir ve ardından izlemeyi tamamladıktan sonra izleme vuruşunu kaydırabilirsiniz.

Başlangıçta iyi izlenen ancak daha sonra kayan bir izleme durumunda, telafi etmek için anahtar kareler ekleyebilirsiniz.

Bu ve diğer teknikleri, bu sayfadaki "Kayma izini düzeltme" ve "Çekimden önce yararlı ipuçları dahil izleme ipuçları" adlı iki videoda gösteriyoruz.

Gelişmiş Teknikler: Ön Ayarların Ötesinde

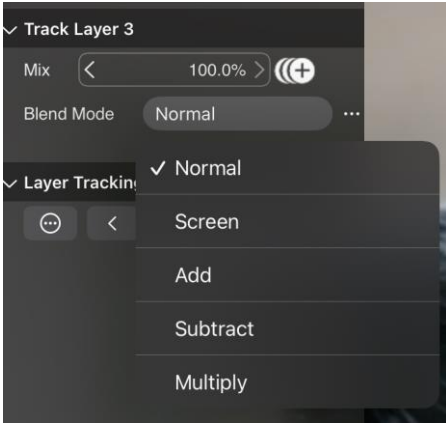
Dahil edilen ön ayarlar genellikle iki katman içerir. İz Katmanı 1, orijinal arka plan katmanıdır ve çoğu durumda bunu değiştirmeyiz. İz Katmanı 2, arka plan videosunu değiştirmek için izlediğimiz vuruşları eklediğimiz yerdir. Çoğu yaygın görev için arka planın üzerinde tek bir izleme katmanı yeterlidir. Ancak PaintX for LumaFusion birçok ek katmanı destekleyebilir. Katmanlar ve Çizgiler sekmesindeki + düğmesini kullanarak yeni bir katman ekleyin.



Her katmanın, ekrandaki farklı nesneleri izleyebilen kendi ayrı izleme katmanı vardır, ancak her katman yalnızca bir izleme katmanına sahip olabilir. Bir katmandaki tüm çizgiler aynı izleme katmanı ile hareket eder.

İzleme Katmanları, alttan üste doğru sırayla üst üste yerleştirilir. Bunları, birbirinin üzerine yerleştirilmiş bir dizi şeffaflık olarak düşünün.

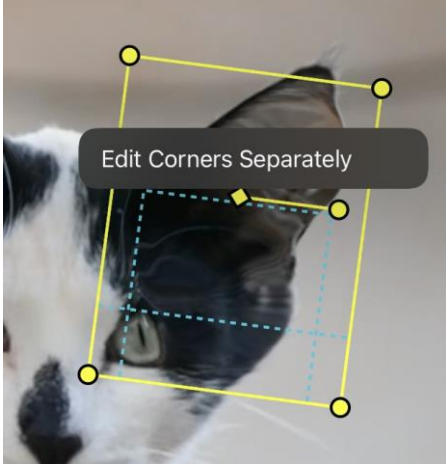
İzleme Katmanları birçok vuruşa sahip olabilir, kesin bir sınır yoktur, ancak bir katmana çok fazla vuruş eklerseniz oynatma kalitesi düşebilir.



İzleme Katmanı Karışım Modları

Her İzleme Katmanı kendi ayrı karışım moduna sahip olabilir. Bunlar, PhotoShop gibi diğer grafik araçlarında olduğu gibi çalışır.

Ekran ve ekle, parlama efektleri sağlayabilir. Çıkarma ve çarpma, mevcut bir vuruşun parçalarını üstteki katmanlardaki yeni vuruşlarla kesmek için kullanılabilir.



Köşeleri Ayrı Ayrı Düzenle Modu:

Vuruş sınırlayıcı kutucuğunun sarı noktalarından birine uzun süre basılı tutun ve "Köşeleri Ayrı Ayrı Düzenle" seçeneğini etkinleştirin. Normalde, bir vuruşun sınır kutusunu sürükleyerek yalnızca döndürme, ölçeklendirme ve konumunu değiştirebilirsiniz. "Köşeleri Ayrı Ayrı Düzenle" seçeneğini etkinleştirdiğinizde, köşeleri ayrı ayrı sürükleyerek vuruşa perspektif bozulması uygulayabilirsiniz.

Not: Bu özelliği sadece ince bir şekilde kullanmanızı öneririz, aşırı perspektif bozulması uygulamaktansa istenen şekle sahip yeni bir vuruş sürüklemek daha iyidir.

İki Katmandan Fazlası İçin Kullanımlar

Kaynak fırçasını kullanarak başka bir nesnenin arkasına geçen bir çizgiyi izleme. Başka bir nesnenin arkasına geçen bir çizginin bir kısmını gizlemeniz gerekiyorsa, öncelikle normal şekilde izleme yapın. Ardından üçüncü bir katman ekleyin ve kaynak fırçasına geçin, ön plandaki nesneyi boyayın ve gerektiği gibi izleyin. Kaynak fırçası, orijinal arka planı geri boyayarak, ikinci izleme katmanındaki çizginin bazı kısımlarını gizlemek için maske görevi görür.

Tek bir eklenti örneğinde ayrı ayrı hareket eden farklı nesneleri izleme. Her izleme katmanı yalnızca bir izleme içerebilir, bu nedenle ayrı ayrı hareket eden iki veya daha fazla farklı nesneyi izlemek istiyorsanız, ek izleme katmanları eklemeniz gerekir.

Hareketli bir nesnenin arkasına geçmeden önce ve sonra iki ayrı izleme ile vuruşları izleme. Bir nesnenin arkasına geçen başka bir nesneyi izlemek zor olabilir. Bir çözüm, izlemeyi iki parçaya ayırmak ve bunları farklı katmanlarda izlemektir. Bir iz, nesnenin arkasına geçene kadar olan çizgidir, ikinci iz ise nesnenin arkasından çıktıktan sonraki çizgidir.

Düzlemsel bir şekil olarak hareket etmeyen vücudun farklı kısımlarını, örneğin ön kol ve omuzu ayrı ayrı izlemek. Bir kişinin tüm kolunu izlemeniz gerekiyorsa, ön kol ve üst kolu ayrı ayrı izlemelisiniz çünkü bunlar tek bir düzlemsel nesne olarak değil, ayrı ayrı hareket ederler. Böyle bir durumda, temel katmanın yanı sıra iki izleme katmanı kullanın. El/bilekleri de izlemeniz gerekiyorsa, üç izleme katmanına ihtiyacınız olacaktır.

Yardım ve Destek

Video eğitimlerimiz ve bu referans size yardımcı olmazsa, teknik destek formumuzu kullanarak bizimle iletişime geçmekten çekinmeyin.

Üst Fırça Paletindeki Araçlara İlişkin Kılavuz

	Araç Seç: Bu aracı, oluşturulduktan sonra herhangi bir konturu veya katmanı dönüştürmek veya taşımak için kullanın.
	Renk Fırçası: Ayarlanabilir boyut, yumuşaklık ve karışım modu ile düz bir renkle boyayın.
	Renk Değiştirme Fırçası: Altındaki piksellerden ton dönüşü, parlaklık ve doygunluk farkı olarak tanımlanan bir renk düzeltmesi üzerine boyamanızı sağlar.
	Bulanıklaştırma Fırçası: Ayarlanabilir bulanıklaştırma gücüyle bulanıklaştırma efekti boyayın
	Keskinleştirme Fırçası: Ayarlanabilir keskinleştirme gücüyle keskinleştirme efekti boyayın.
	Çarpıtma Fırçası: Nesnelerin şeklini değiştirmek için fırçanın altındaki pikselleri hareket yönünde sürüklemek için bunu kullanın.
	Klon Fırçası: Klon kaynağını ayarlamak için artı işaretini sürükleyin, ardından kaynağı fırçanın altındaki alana klonlamak için dokununuz ve sürükleyin. Ofset, her klon vuruşu için sabit kalır, ancak her yeni vuruşla değiştirilebilir.
	Gürültü Fırçası: Fırçanın altındaki alanlara gren benzeri bir gürültü dokusu uygulamak için bunu kullanın.
	İyileştirme Fırçası: Bu fırça, dokuyu fırçanın dışından içe doğru boyar. Benler, lekeler, kusurlar veya toz lekelerini çok hızlı bir şekilde gidermek için kullanılabilir.
	Silme Fırçası: Aynı katmandaki vuruşların bir kısmını silmek için bunu kullanın.
	Kaynak Fırçasını Göster: Aynı katmandaki vuruşların bir kısmını silmek için bunu kullanın.

Üst Fırça Paletindeki Araçlara İlişkin Kılavuz

	Yakınlaştırma Menüsü: Görüntüleyicide yakınlaştırma düzeyini artırmak veya azaltmak için bir yakınlaştırma menüsü açar.
	Görünüm Menüsü: Kaynağı veya sonucu, RGB kanallarını görüntülemek ve görüntüleyicide HDR ton eşlemeyi açmak veya kapatmak için seçin.
	PaintX simgesi: Yardım web sayfalarını ve öğreticileri açmak için tıklayın
	Sabitle simgesi: Üst çubuğun açık kalmasını veya bir süre sonra otomatik olarak kapanmasını değiştirmek için tıklayın.
	Kapat simgesi: Üst çubuğu anında kapatmak için tıklayın.