

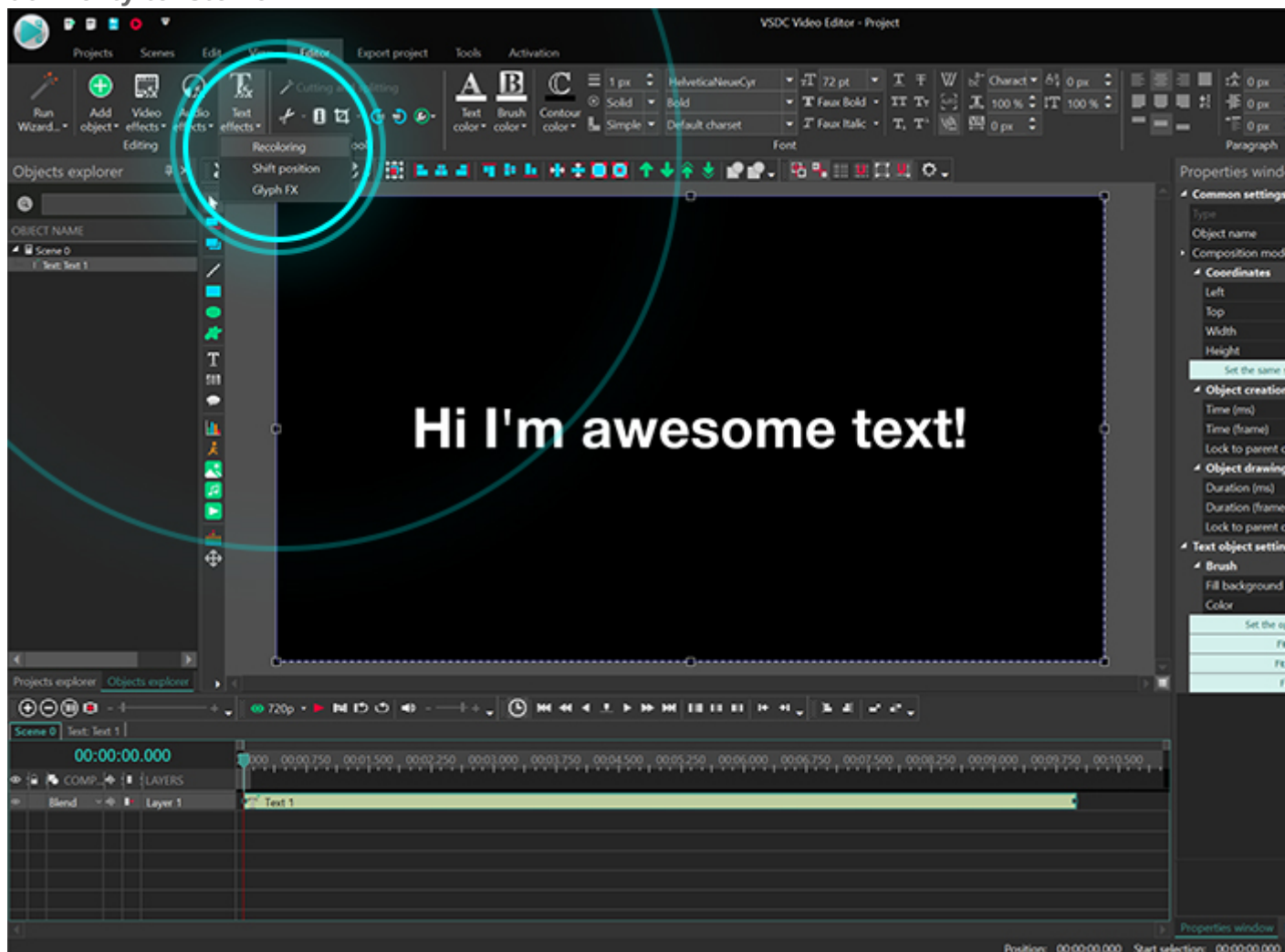
# Przewodnik Korzystanie wideo Efekty tekstowe w VSDC 6,7

Nowa wersja VSDC oferuje trzy piękne animowane efekty tekstowe, które umożliwiają tworzenie stylowych wstępów, unikalnych podpisów i otwarć scen. Z ich pomocą możesz naśladować popularny efekt maszyny do pisania i replikować niektóre legendarne animacje wprowadzające do gier wideo ( [takie jak intro Call of Duty](#) , yay!).

W tym szczegółowym samouczku przyjrzymy się bliżej każdemu efektowi tekstowemu i pokażemy, co się dzieje, gdy przełączasz elementy sterujące. Jeśli nie pobrałeś VSDC 6.7, najwyższy [czas](#) .

## Jak zastosować efekty tekstowe w VSDC

Efekty tekstowe znajdują się w nowej sekcji menu edycji. Aby uzyskać do niego dostęp, dodaj obiekt tekstowy do sceny, a następnie kliknij go prawym przyciskiem myszy i przejdź do **Efekty tekstowe** .



Rozwijane menu zawiera trzy efekty:

- Ponowne kolorowanie
- Zmiana pozycji

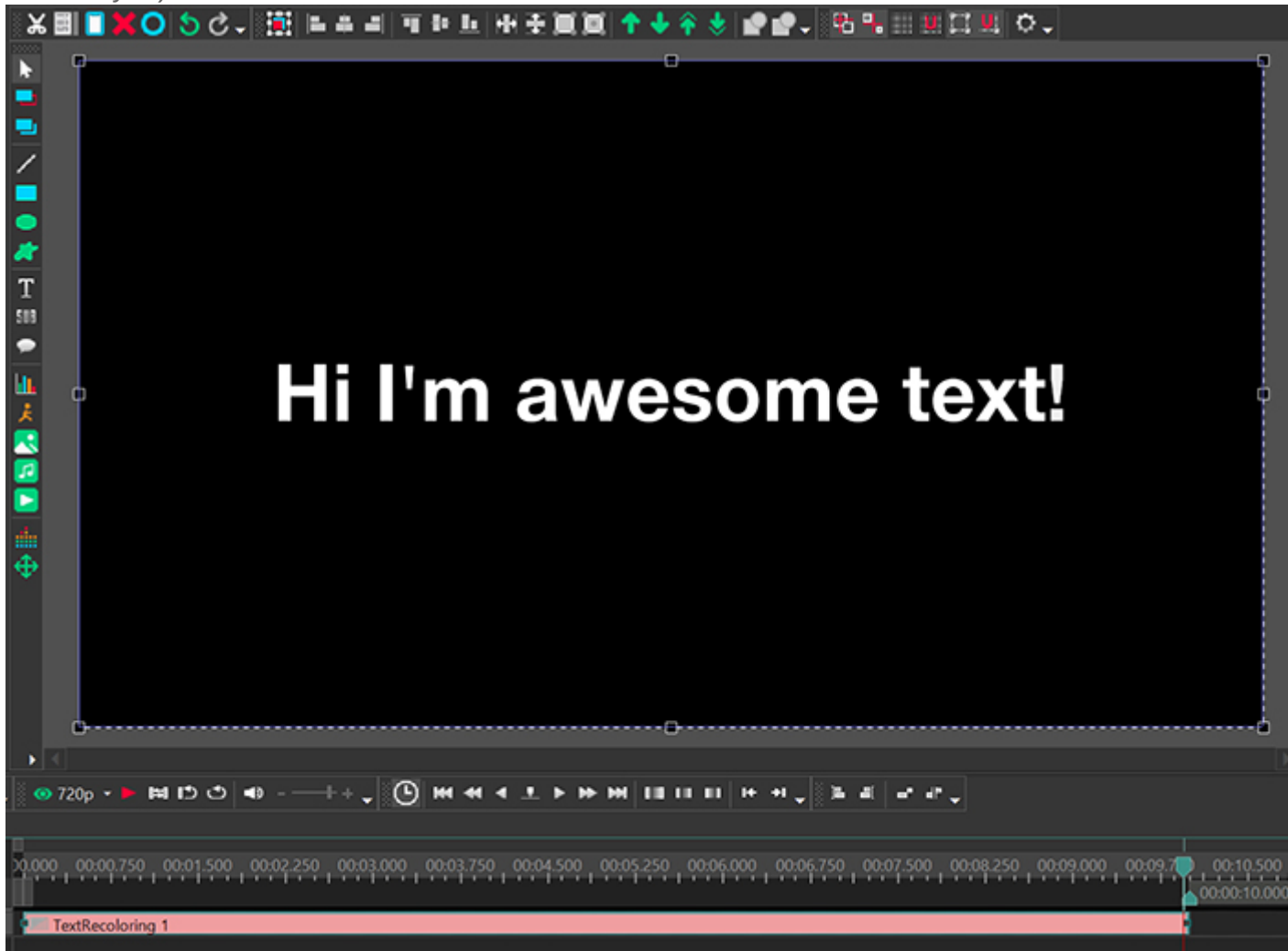
- Efekty glifów

Po wybraniu pożądanego efektu pojawi się okno **Ustawienia pozycji obiektu** : jest to potwierdzenie, że efekt zostanie zastosowany do całego obiektu tekstowego, zaczynając od aktualnej pozycji kursora. Po prostu kliknij **OK**, jeśli nie chcesz nic zmienić w domyślnej pozycji efektu.

W kolejnych sekcjach pokażemy, jak działa każdy efekt i co można osiągnąć, dostosowując ustawienia.

## Efekt ponownego kolorowania tekstu

Pierwszy efekt na liście to **Recoloring** . Jest przeznaczony do animowania tekstu za pomocą kolorów i przezroczystości. Domyślnie, po zastosowaniu tego efektu, symbole tekstowe po prostu pojawiają się na ekranie, jeden po drugim (od całkowicie przezroczystych do w pełni widocznych).



Na osi czasu warstwa efektów będzie miała tytuł **TextRecoloring** . Możesz uzyskać do niego dostęp, klikając dwukrotnie warstwę tekstową w dowolnym momencie. Aby otworzyć ustawienia efektu, kliknij prawym przyciskiem myszy TextRecoloring i wybierz **Właściwości** . Okno **Właściwości** zostanie wsunięte z prawej strony.

W oknie Właściwości dostępne są dwie grupy ustawień: **Ustawienia wspólne** i **Ustawienia efektu kolorowania tekstu** . Poprzednia grupa ustawień pozwala zmienić nazwę warstwy

efektu, ustawić moment jej pojawienia się i czas trwania efektu — w sekundach lub w klatkach. Ta ostatnia grupa ustawień zawiera kontrolki efektów i pozwala je dostosować. Większość elementów sterujących z drugiej grupy będzie dostępna dla wszystkich efektów. Przyjrzyjmy się tym kontrolkom i zobaczymy, co one oznaczają.

## Kierunek efektu

Dostępne są dwie opcje dla tej kontrolki: **Zanikanie** i **Zanikanie** . Jeśli wybierzesz Fade-in, tekst pojawi się na ekranie litera po literze. Jeśli wybierzesz Fade-out, najpierw zostanie wyświetlony cały tekst; wtedy zacznie znikać litera po literze.

## Przetwarzanie zamówienia

Ten parametr określa, w jakiej kolejności litery zaczynają się pojawiać lub znikać.

Do wyboru są trzy opcje:

- Od pierwszego glifu do ostatniego — litery pojawiają się lub znikają w bezpośredniej kolejności
- Od ostatniego glifu do pierwszego — litery pojawiają się lub znikają w odwrotnej kolejności
- Kolejność losowa — litery pojawiają się lub znikają losowo

## Czas rysowania glifów

Aby było jaśniej, w tym kontekście „glif” to symbol lub litera. Parametr zatytułowany **Czas rysowania glifów** kontroluje czas wymagany do pełnego pojawienia się symbolu na ekranie lub zniknięcia z ekranu.

Jeśli ustawisz czas rysowania glifów w dowolnym miejscu powyżej 0%, symbole będą stopniowo przechodzić od przezroczystych do w pełni widocznych. Im wyższa wartość, tym bardziej stopniowy będzie wygląd. Przy 0 symbole będą po prostu pojawiać się (lub natychmiast znikać z ekranu, jeśli wcześniej wybrałeś Zanikanie).

## Zastanawiasz się, jak VSDC oblicza czas rysowania dla każdego symbolu?

Aby obliczyć czas rysowania dla każdego symbolu, podziel czas trwania efektu przez liczbę symboli tekstowych. Tak więc, jeśli czas trwania efektu wynosi 10 sekund i jest 10 symboli tekstowych, pełne pojawienie się każdego symbolu zajmie 1 sekundę. W tym przypadku 1 sekunda równa się 100%. Jeśli uznasz, że symbole powinny pojawiać się szybciej, po prostu skróć czas rysowania. Pamiętaj, że chociaż symbole będą rysowane szybciej, tempo pozostanie takie samo: jeden symbol na sekundę.

## Zastosuj do glifu/konturu/tła

Następujące trzy kontrolki noszą nazwy „Zastosuj do glifu”, „Zastosuj do konturu” i „Zastosuj do tła”. Są dostępne tylko dla efektu ponownego kolorowania. Te parametry pozwalają dostosować animację kolorów symboli, ich konturów i tła.

Domyślnie każdy z tych parametrów ma aktywną **transformację Alpha** . Oznacza to, że wszystko, w tym symbole tekstowe, kontury i ich tło, zmienia się z przezroczystego na w pełni widoczne — jak pokazano powyżej.

Jeśli zamiast tego wybierzesz **Transformację kolorów** , tekst zostanie wyświetlony w całości, jednak symbole zaczną zmieniać kolor jeden po drugim.

Oryginalny kolor będzie kolorem wybranym w oknie Właściwości, a ostateczny kolor będzie kolorem wybranym na początku podczas tworzenia obiektu tekstowego za pomocą menu edycji u góry.

**Transformacja kolorów i alfa** oznacza, że symbole będą pojawiać się (lub znikać) i jednocześnie zmieniać swój kolor. Kolory zmieniają się w następującej kolejności: najpierw przechodzi kolor wybrany w oknach Właściwości, następnie zmienia się na kolor wybrany wcześniej w menu edycji tekstu.

Aby wyłączyć animację symboli, ich konturów lub tła, wybierz opcję **Nie stosuj**.

## Zastosuj do wszystkich glifów

W niektórych sytuacjach może być konieczne zastosowanie efektu Ponowne kolorowanie tylko do wybranych symboli. Aby to zrobić, potrzebujesz kontrolki **Zastosuj do wszystkich glifów**. Po aktywacji nakłada efekt na wszystkie symbole; po dezaktywacji pozwala wybrać symbole, które chcesz animować.

Na przykład, możesz określić, od którego symbolu ma się zaczynać efekt i do ilu symboli ma być zastosowany.

## Ignoruj CR/LF

Jeśli do utworzenia dwuwierszowego fragmentu tekstu użyto klawisza Enter, masz dwie możliwości: zastosować efekt do obu wierszy w tym samym tempie lub wstrzymać efekt przed przejściem do drugiego wiersza. Aby osiągnąć to pierwsze, aktywuj **Ignore CR/LF** (przełącz na True); aby osiągnąć to drugie, pozostaw to wyłączone.

## Synchronizuj efekty

Założmy, że zastosowano więcej niż jeden efekt do tekstu i chcesz, aby symbole zmieniały kolor i obracały się w tym samym czasie. W takim przypadku należy zsynchronizować efekty, aby wszystkie zostały zastosowane jednocześnie do tych samych symboli. Aby to osiągnąć, upewnij się, że ustawiłeś **kolejność przetwarzania losowego** i aktywujesz opcję **Synchronizuj efekty**. Jeśli zostawisz to wyłączone, każdy efekt zostanie zastosowany losowo do różnych symboli.

Należy pamiętać, że te dwie kontrolki są wspólne dla wszystkich efektów tekstowych w VSDC, a ponieważ wiesz już, jak działają, nie będziemy ich przeglądać w kolejnych sekcjach.

## Efekt zmiany pozycji tekstu

**Pozycja SHIFT** efekt tekst jest zaprojektowane tak, aby symbole wsunąć jeden po drugim z wybranego obszaru na ekranie do zastępczego tekstu. Na osi czasu ten efekt pojawia się jako **TextShiftPosition**.

Aby otworzyć ustawienia, kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę efektu i wybierz **Właściwości**. Po prawej stronie znajdziesz **ustawienia efektu przesunięcia tekstu**, które zawierają wszystkie elementy sterujące potrzebne do dostosowania animacji tekstu. Przyjrzyjmy się szczegółowo tym kontrolkom.

## Kierunek efektu

Zgodnie z tą samą logiką, którą opisaliśmy wcześniej, ten parametr pozwala ustawić kierunek ruchu. Jeśli wybierzesz **Fade-in**, tekst będzie pojawiał się na ekranie, symbol po

symbolu. Jeśli wybierzesz **Fade-out**, tekst będzie znikał z ekranu, symbol po symbolu.

## Przetwarzanie zamówienia

Ten parametr określa, w jakiej kolejności litery zaczynają się pojawiać lub znikać.

Ponownie możesz wybrać jedną z trzech opcji:

- Od pierwszego glifu do ostatniego — litery pojawiają się lub znikają w bezpośredniej kolejności
- Od ostatniego glifu do pierwszego — litery pojawiają się lub znikają w odwrotnej kolejności
- Kolejność losowa — litery pojawiają się lub znikają losowo

## Czas rysowania glifów

W tym celu czas rysowania glifów oznacza czas potrzebny na przejście każdego symbolu z pozycji początkowej do pozycji końcowej — lub odwrotnie, w zależności od wybranego kierunku. Im wyższa jego wartość, tym bardziej stopniowy będzie ruch.

## Początkowa pozycja glifu

Ten parametr umożliwia ustawienie początkowego punktu, od którego symbole tekstowe będą przesuwać się do ich końcowych miejsc.

Dostępne są trzy opcje:

- **Ciągle przesunięcie** — symbole pojawiają się jeden po drugim pod kątem 45 stopni ze stałą odległości. Chociaż możesz zmienić kąt, odległość pozostanie taka sama.
- **Zewnętrzny obiekt tekstowy** — symbole wraz z kolorem tła pojawiają się jeden po drugim poza tekstem zastępczym. Położenie symboli zmienia się w zależności od wartości Odległość. Przy 100% symbole znajdują się tuż poza tekstem zastępczym. Jednak im niższa wartość, tym bliżej symbole do ich końcowego punktu.
- **Punkt niestandardowy** — symbole pojawiają się od punktu na ekranie wybranego ręcznie.

Dla wybranej pozycji możesz dostosować trzy parametry: Zmiana kąta na glif, Kąt i Odległość.

**Zmiana kąta na glif** — ten parametr zmienia kąt ruchu każdego kolejnego symbolu. Załóżmy, że zmiana kąta wynosi 30 stopni, podczas gdy początkowy kąt wynosi 10 stopni. Oznacza to, że pierwszy symbol pojawi się pod kątem 10 stopni, kolejny symbol pojawi się pod kątem 40 stopni (10+30); trzeci symbol pojawi się pod kątem 70 stopni (40 + 30) i tak dalej.

**Kąt** ustawia początkowy kąt, pod którym symbole przesuwać się w kierunku ich końcowego punktu. Należy pamiętać, że jeśli **zmiana kąta na glif** wynosi zero, ten parametr ustawia kąt na cały czas trwania ruchu.

**Odległość** określa odległość między początkową a końcową lokalizacją symbolu.

Uwaga: możesz zmienić wartości początkowe i końcowe dla wszystkich trzech parametrów, co oznacza, że wartości na początku i na końcu efektu mogą być różne.

## Efekt tekstowy glifu FX

Efekt Glyph FX został zaprojektowany tak, aby symbole pojawiały się lub znikaly poprzez bardziej złożone animacje, takie jak powiększanie lub obracanie. Po zastosowaniu tego efektu na osi czasu pojawi się on jako **TextGlyphFX**.

Aby dostosować animację, otwórz **okno Właściwości** i przewiń do **ustawień efektów tekstowych Glyph FX**. Przyjrzyjmy się dostępnym tam kontrolom.

## Kierunek efektu

Ten parametr pozwala ustawić kolejność animacji tekstu. Jeśli wybierzesz Fade-in, tekst będzie pojawiał się na ekranie, symbol po symbolu. Jeśli wybierzesz Fade-out, tekst będzie znikał z ekranu, symbol po symbolu.

## Przetwarzanie zamówienia

Ten parametr określa, w jakiej kolejności litery zaczynają się pojawiać lub znikać.

Do wyboru są trzy opcje:

- Od pierwszego glifu do ostatniego — litery pojawiają się lub znikają w bezpośredniej kolejności
- Od ostatniego glifu do pierwszego — litery pojawiają się lub znikają w odwrotnej kolejności
- Kolejność losowa — litery pojawiają się lub znikają losowo

## Czas rysowania glifów

Czas rysowania glifów to czas wymagany do pojawienia się lub zniknięcia każdego symbolu z ekranu, w zależności od wybranego kierunku efektu. Im wyższa jego wartość, tym bardziej stopniowa będzie animacja.

## Typ transformacji

Typy transformacji określają sposób, w jaki symbole tekstowe pojawiają się lub znikają z ekranu. Do wyboru są trzy opcje:

- Zoom — gdy pojawiają się symbole, powiększają się; kiedy znikają, kurczą się
- Pochylenie — symbole pojawiają się na ekranie pod wybranym kątem i znikają w odwrotny sposób
- Obróć — symbole są widoczne od razu, jednak obracają się jeden po drugim pod wybranym kątem

Po wybraniu typu transformacji dostępne stają się dodatkowe kontrolki, dzięki którym można dostosować animację. Zobaczmy, jakie są te kontrolki.

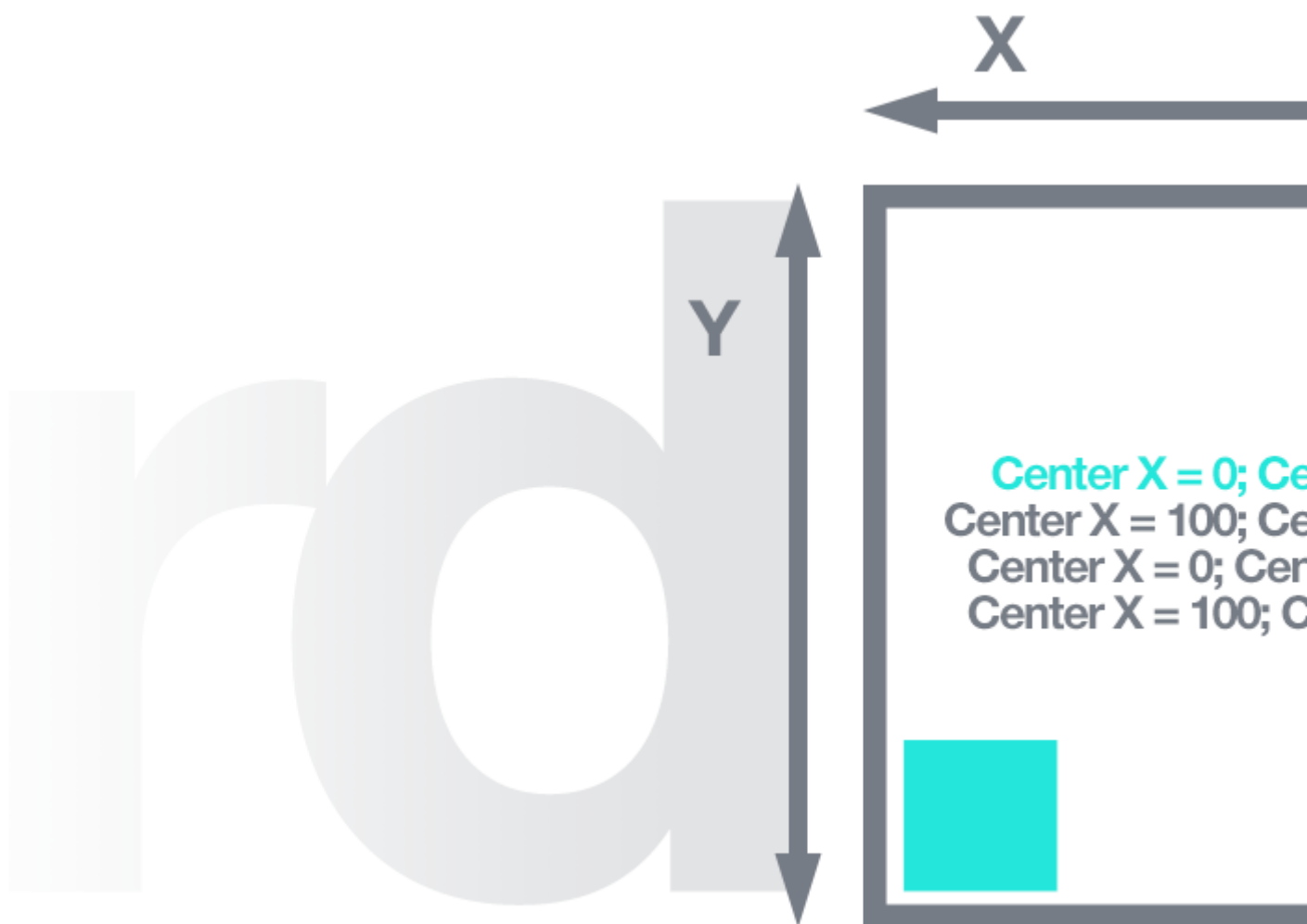
## Powiększenie

Ta nazwa animacji jest dość oczywista. To, co możesz tutaj kontrolować, to skala, w jakiej symbole rosną lub zmniejszają się. W szczególności można dostosować ustawienia skali X/Y, które definiują początkowy i końcowy rozmiar symboli.

Zauważ, że domyślnie obie skale mają następujące wartości: 0;100%. Oznacza to, że symbole zmieniają się z całkowicie niewidocznych (0%) do pełnego rozmiaru (100%). Jeśli chcesz zmienić rozmiar symboli na początku lub na końcu animacji, po prostu rozszerz ustawienia skali osi i odpowiednio dostosuj wartość początkową lub końcową.

Oprócz ustawień skali X/Y, można określić, od którego punktu pojawia się symbol (lub gdzie znika) za pomocą elementów sterujących Centrum X/Y. Aby zrozumieć, jak działają, wyobraź sobie, że każdy symbol ma swoją własną komórkę. Parametry Center X/Y określają, z której

części komórki ma się pojawić symbol. Na przykład, jeśli oba parametry są równe 0%, symbole pojawią się od lewego dolnego rogu. Jeśli oba parametry są równe 100%, symbole pojawią się w prawym górnym rogu.



## Krzywy

Ten typ animacji obejmuje zarówno ruch kątowy, jak i obrotowy zastosowany do tekstu. Po jej wybraniu dostępne stają się następujące parametry: Kąt X/Y i Środek X/Y.

Kontrolki kąta X/Y definiują kąt pochylenia symbolu wokół osi. Kontrolki Center X/Y pozwalają wybrać lokalizację w komórce symbolu, do której symbole są dołączone podczas ruchu.

### Obracać się

Ustawienia obrotu są podobne do ustawień dostępnych dla innych typów animacji. Możesz wybrać kąt obrotu i wartości Center X/Y.

W tym przypadku wartości Center X/Y definiują położenie w komórce symbolu, wokół którego obracają się symbole. Tak więc, jeśli zarówno Centrum X, jak i Centrum Y są równe 0% (pokazane poniżej), symbole będą obracać się wokół lewego dolnego rogu. Jeśli oba parametry są równe 100%, symbole będą się obracać wokół prawego górnego rogu i tak dalej.

## **Pierwsze inspirowane nowymi animowanych efektów tekstowych**

Nowe animowane efekty tekstowe są na tyle wszechstronne, że możesz zwizualizować praktycznie każdy pomysł na wprowadzenie tekstu, jaki możesz mieć na myśli. Potrzebujesz inspiracji? Obejrzyj nasz samouczek wideo na temat efektu maszyny do pisania i spróbuj samodzielnie go odtworzyć.