

Jak stworzyć efekt kropli deszczu w darmowym edytorze wideo VSDC?

Technologia edycji wideo rozwinęła się tak bardzo, że możesz teraz kontrolować pogodę w swoich filmach! Załóżmy, że chcesz stworzyć iluzję spadających kropli deszczu lub silnej mgły, które sprawiają, że obiektyw aparatu wygląda na zaparowany. W VSDC Free Video Editor możesz to wszystko – a nawet więcej.



[Pobierz darmowy edytor wideo VSDC dla systemu Windows](#)

Nowa funkcja pozwala dodać efekt spadających kropli deszczu do filmu, uzyskać efekt zamglenia szkła, a co najlepsze – możesz bardzo precyzyjnie dostosować te efekty. Oznacza to, że VSDC nie tylko zapewnia uniwersalny „filtr” do nałożenia na wideo, ale pozwala kontrolować takie parametry, jak rozmiar i liczba kropli wody, prędkość, z jaką spadają z, a nawet imitować krople deszczu *zamarzające* na obiektywie aparatu. Zwróć uwagę, że będziesz mógł zastosować ten efekt do całej sceny lub do określonego obszaru za pomocą maskowania wideo. Na przykład, jeśli w scenie znajduje się okno lub szyba, na której chcesz użyć tego efektu bez modyfikowania całego materiału filmowego, będziesz mógł to zrobić.

W poniższym samouczku pokażemy, jak działa efekt wideo kropli deszczu w VSDC i jak można go wykorzystać w swoich projektach.

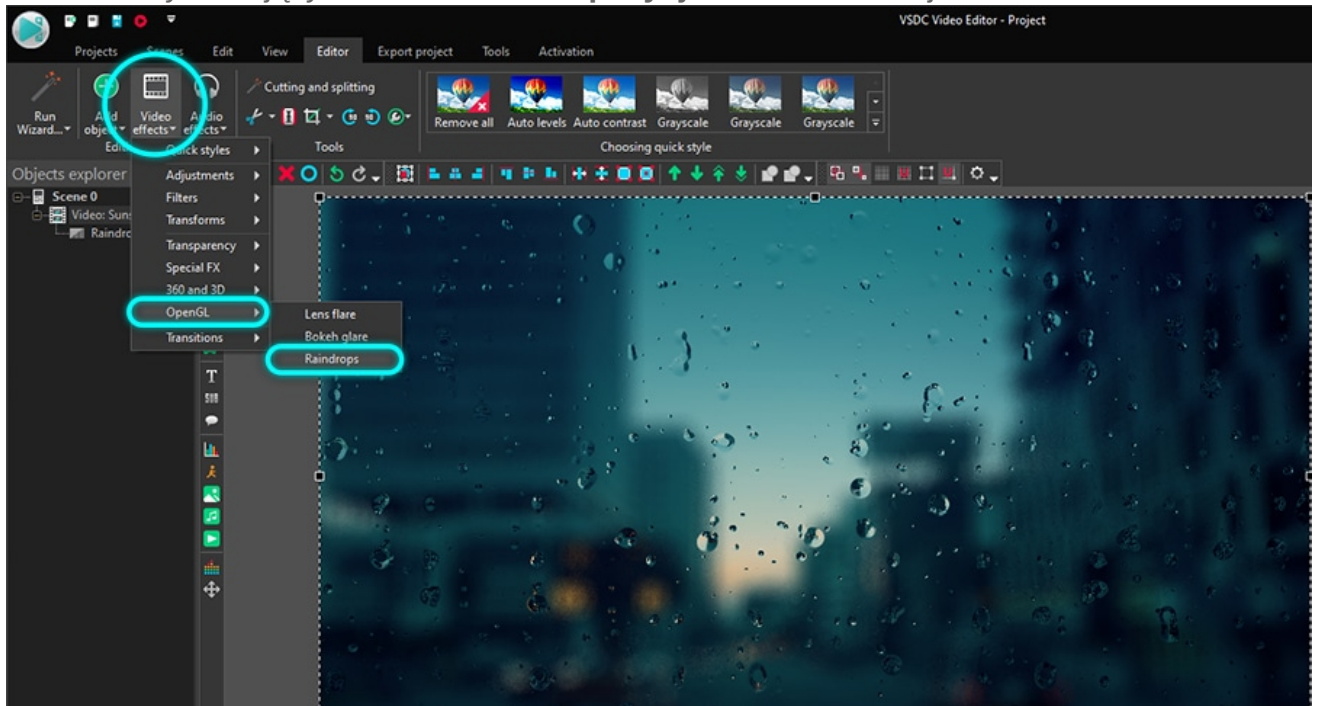
Jak dodać efekt kropli deszczu do wideo w VSDC?

Najpierw zalecamy [pobranie najnowszej wersji VSDC](#) . Nawet jeśli masz już zainstalowane to oprogramowanie na swoim komputerze, zawsze lepiej jest aktualizować, gdy pojawi się nowa wersja.

Gdy wszystko będzie gotowe, uruchom VSDC i wykonaj następujące kroki:

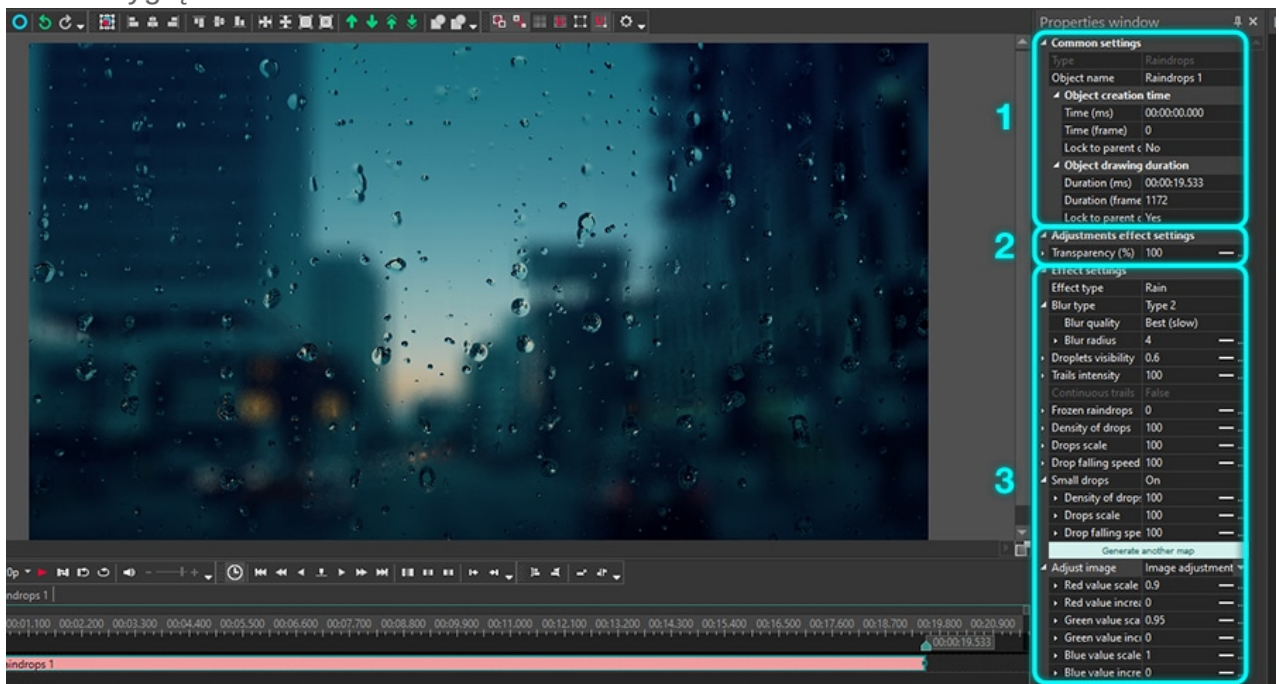
- Zaimportuj materiał na scenę za pomocą przycisku **Importuj zawartość** na ekranie startowym.

- Kliknij lewym przyciskiem myszy na nagranie i wybierz **Efekty wideo** . Przejdź do **OpenGL** → **Krople deszczu** .
- W wyskakującym oknie **ustawień pozycji obiektu** naciśnij OK.



Teraz do Twojego filmu zostanie zastosowana domyślna wersja efektu Krople deszczu. Następnie masz zestaw narzędzi, dzięki którym możesz dostosować go do swoich potrzeb. Aby rozpocząć, kliknij dwukrotnie materiał, kliknij lewym przyciskiem warstwę efektu i otwórz **okno Właściwości** .

Tak to wygląda:



W oknie Właściwości dostępne są trzy grupy ustawień efektu kropli:

1. Wspólne ustawienia
2. Ustawienia efektu korekty
3. Ustawienia efektów

Wspólne ustawienia pozwalają dodać tytuł do warstwy efektu, ustawić moment pojawienia się efektu w filmie (w sekundach lub w klatkach) oraz czas trwania efektu (w sekundach lub w klatkach).

Ustawienia efektu dopasowania umożliwiają wybór poziomu przezroczystości efektu. Możesz mieć ten sam poziom przezroczystości przez cały czas trwania efektu lub możesz go stopniowo zwiększać/zmniejszać do pożądanego poziomu.

W przypadku tego ostatniego, **Wartość początkowa** i **wartość końcowa** o **przejrzystości** parametru powinny być różne. Na przykład tak będzie wyglądał efekt, jeśli ustawimy wartość początkową na 100% (całkowicie nieprzezroczystą) i wartość końcową na 10%:

Ustawienia efektów obejmują wiele opcji zmiany różnych parametrów, takich jak:

- Intensywność mgły na szybie
- Wielkość i liczba kropli deszczu
- Ślady, które biegnące krople zostawiają na szkle
- I więcej

Ponieważ jest wiele do odkrycia, ta grupa ustawień sama w sobie zasługuje na recenzję. Poniżej przyjrzymy się bliżej każdemu parametrowi i pokażemy wyniki, jakie dają, gdy zwiększasz lub zmniejszasz ich wartości.

Efekt wideo kropli deszczu : przegląd ustawień zaawansowanych

Pierwszy parametr nosi nazwę **Effect type** i otwiera dwie opcje: **Rain** i **Foggy glass**

. „Deszcz” tworzy imitację kropli deszczu spadających na szkło (lub obiektyw aparatu), a „Zamglone szkło” tworzy wygląd zaparowanego szkła z kroplami wody i śladami tu i ówdzie.



Następny parametr nosi nazwę **Blur type** . Pozwala dostosować poziom rozmycia, a co za tym idzie - kontrolować intensywność mgły. Dostępne są trzy typy rozmycia:

- Brak – brak mgły
- Typ 1 – szkło lekko zaparowane
- Typ 2 – szyba pokryta mgłą

Jeśli wybierzesz Typ 1 lub Typ 2, możesz także ustawić **Jakość rozmycia** i **Promień rozmycia** . Ten ostatni określa, ile mgły będzie na powierzchni i możesz chcieć ustawić dynamiczną zmianę tego parametru za pomocą wartości początkowej i końcowej. Na przykład, oto jak okno staje się z czasem bardziej zamglone, jeśli ustawisz wartość końcową dla promienia rozmycia wyższą niż wartość początkowa.



Następnie pojawia się parametr **widoczności Droplet** . Zmieniając go, możesz sprawić, że kropelki będą bardziej wyraźne. Ponownie, jeśli chcesz pokazać dynamikę i zwiększyć (lub zmniejszyć) widoczność kropeł podczas odtwarzania, wartości początkowe i końcowe dla tego parametru powinny być różne.

Oto jak będzie wyglądał efekt, jeśli wartość początkowa będzie równa 1, a wartość końcowa będzie równa 10.



Zauważ, że jeśli wartość widoczności kropli jest równa 0, krople nie będą widoczne.

Intensywność śladów to parametr, który pomaga kontrolować intensywność śladów opadania wody. Ponownie, jeśli chcesz pokazać postęp efektu, użyj wartości Initial i Final. Na przykład w poniższym filmie parametr intensywności śladów zmienia się z 0 do 200.



Zauważ, że gdy wartość wynosi 0, nie ma widocznych śladów.

Następny parametr o nazwie **Ciągły ślad** będzie dostępny tylko wtedy, gdy wybierzesz typ efektu **mglistego szkła** i ustawisz wartość **widoczności kropli** powyżej 0. Po przełączeniu na „Prawda”, ta opcja pomaga imitować gładkie, nieprzerwane ślady.



Jeśli chcesz stworzyć iluzję kropli deszczu zamarzających podczas spadania na powierzchnię, użyj parametru o nazwie **Krople deszczu zamarznięte**. Gdy jego wartość wynosi 0, efekt nie jest stosowany, ale im wyższa wartość, tym głębiej woda zamarza.



Gęstość kropli pozwala kontrolować, ile kropli o losowym rozmiarze zostanie dodanych przez efekt. Im wyższa wartość, tym więcej powierzchni pokryją krople deszczu. W poniższym przykładzie wartość parametru Gęstość kropli wzrasta od 0 do 100.



Zwróć uwagę, jak liczba kropelek w filmie wzrasta wraz z rozmiarem niektórych z nich. **Skala kropli** po prostu pozwala powiększyć krople wody, które pozostawiają ślady. W poniższym przykładzie wartość skali Drops jest stopniowo zwiększana z 20 do 200.



Jeśli chcesz zmienić prędkość opadania kropli wody, użyj opcji **Prędkość opadania kropli** . Zauważ, że ta opcja wpłynie tylko na kropelki ze śladami.

Aby dostosować wygląd kropli wody, które nie mają śladów, użyj menu **Małe krople** . Zawiera parametry podobne do tych, które omówiliśmy powyżej: gęstość kropli, skala kropli i prędkość spadania.

Wreszcie ostatnia grupa ustawień nosi nazwę **Dopasuj obraz** i umożliwia korygowanie kolorów efektu kropli deszczu. W szczególności możesz poprawić kolory materiału, do którego stosujesz efekt, a także kolor kropli wody.

Dostępne są trzy tryby edycji:

- Nie używaj dopasowania (nie zastosowano korekcji kolorów)
- Regulacja obrazu (korekta kolorów zastosowana tylko do materiału filmowego)
- Regulacja efektu (korekta koloru zastosowana do kropli wody):

W trybach regulacji Obraz i Efekt uzyskasz **skalę wartości Czerwony/Zielony/Niebieski**, aby pomnożyć wartości wybranych tonów w materiale *przez wprowadzoną liczbę* .

Na przykład, właśnie to spowoduje dopasowanie obrazu, jeśli stopniowo zwiększymy niebieskie tony.



A to wynik zwiększenia niebieskich tonów w trybie regulacji efektu.

Zauważ, że menu regulacji kolorów zawiera również parametry **przesunięcia wartości czerwony/zielony/niebieski** . Zwiększając wartość wybranych tonów, zwiększasz ich intensywność o *wprowadzoną wartość* .

Oto ilustracja stopniowego wzrostu przesunięcia wartości Blue dla materiału filmowego.



I zauważ różnicę, gdy wykonujemy podobną regulację parametrów dla efektu.



Idź naprzód i spróbować nowy efekt dostępne w VSDC

Nowy efekt może być stylowym dodatkiem do Twojego filmu i pomóc stworzyć realistyczny wygląd kropli deszczu, zaparowanych okien lub po prostu kondensacji na dowolnej powierzchni. Jeśli brzmi to jak coś, co chciałeś wypróbować, pobierz najnowszą wersję VSDC i wypróbuj ją sam!

Dołącz do [naszej społeczności na Facebooku](#) i zasubskrybuj [nasz kanał YouTube](#), aby otrzymywać cotygodniowe samouczki dotyczące edycji.