

Efekt wideo flary obiektywu w VSDC: przegląd ustawień

<https://www.videosoftdev.com/how-to-create-lens-flare-video-effect>

Efekt wideo Flara obiektywu jest niezbędny do naśladowania światła słonecznego, tworzenia sennej atmosfery w filmie i wyróżniania określonych obszarów lub obiektów w scenie. Prawidłowo użyty może pomóc w uzyskaniu idealnego wyglądu filmu.

W tym samouczku pokażemy, jak zastosować efekt flary obiektywu za pomocą VSDC Free Video Editor.

Zanim zaczniesz, [pobierz najnowszą wersję VSDC dla systemu Windows](#).

Jak dodać efekt flary obiektywu do materiału w VSDC?

VSDC zapewnia dość wszechstronny zestaw funkcji, który pozwala dostosować efekt flary obiektywu dokładnie do własnych potrzeb. Aby upewnić się, że wygląda realistycznie, twórcy uwzględnili dwa poziomy ustawień: jeden – w celu naśladowania pożądanego źródła światła, a drugi – w celu dostosowania wytwarzanych przez niego flar.

Bez zbędnych ceregieli zobaczymy, jak wygląda efekt po nałożeniu na materiał filmowy.

Aby rozpocząć, wykonaj te proste czynności:

1. Uruchom VSDC na komputerze i zaimportuj nagranie za pomocą przycisku **Importuj zawartość** na ekranie startowym.
2. Umieść kursor w momencie na osi czasu, w którym chcesz, aby efekt pojawił się w filmie.
3. Kliknij film lewym przyciskiem myszy i przejdź do **Efekty wideo**. Następnie wybierz **OpenGL - Flara obiektywu**
4. W oknie **ustawień pozycji obiektu** kliknij **OK**.

Jest to domyślna wersja efektu wideo Flara obiektywu. Po nałożeniu zauważysz mały krzyżyk pośrodku efektu. Użyj go, aby „chwycić” flarę i przesunąć ją po scenie lub nawet poza kadr, aby uzyskać pożądaną efekt.

Jeśli jesteś zadowolony z wyglądu swojego filmu, możesz pozostawić efekt bez zmian.

Jeśli jednak chcesz poznać możliwości dostosowywania, czytaj dalej ten samouczek. Poniżej pokażemy, jak zmienić rozmiar flary, jej intensywność, kąt źródła światła, odcienie kolorów i wiele więcej.

Przegląd ustawień efektu flary obiektywu

Aby rozpocząć, kliknij dwukrotnie materiał i kliknij lewym przyciskiem warstwę efektu flary. Wybierz **Właściwości** z menu kontekstowego – **okno Właściwości** zostanie wysunięte z prawej strony.

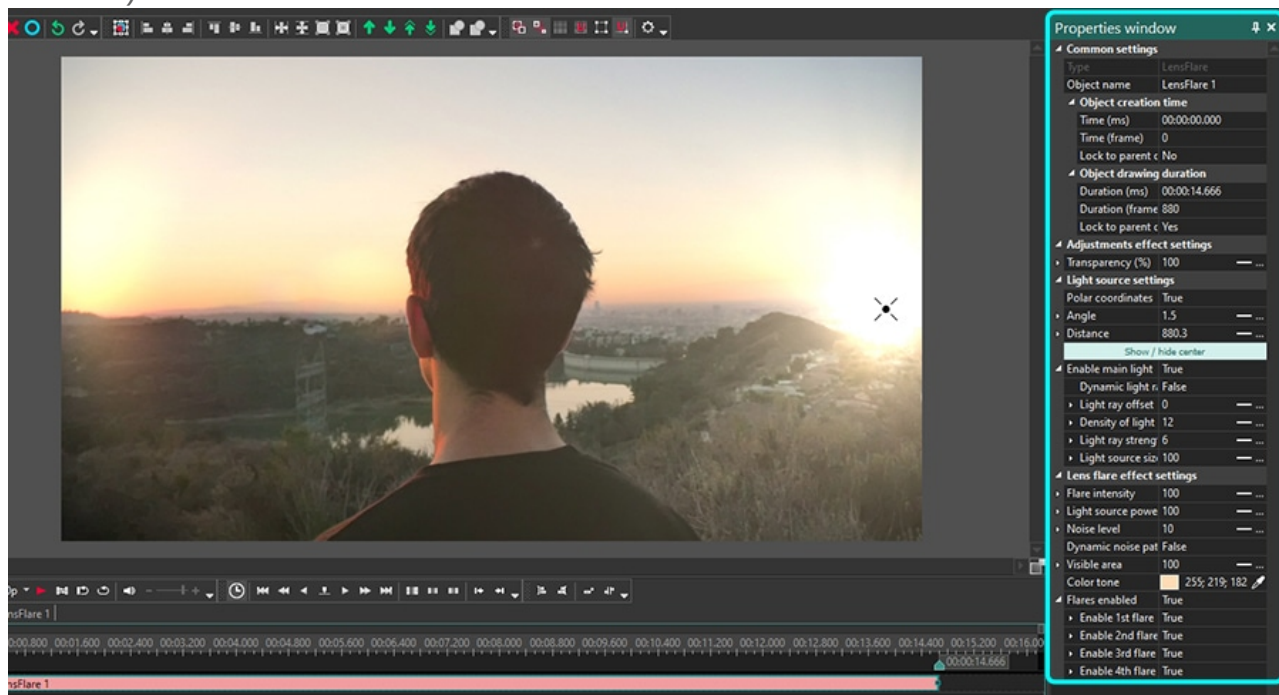
W tym oknie ustawienia efektów są podzielone na cztery grupy:

- Wspólne ustawienia
- Ustawienia efektu regulacji
- Ustawienia źródła światła
- Ustawienia efektów

Przyjrzyjmy się bliżej każdej grupie.

Efekt flary obiektywu : wspólne ustawienia

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



Efekt flary obiektywu : ustawienia efektu regulacji

Ustawienia efektu dopasowania umożliwiają wybór poziomu przezroczystości dla efektu Flara obiektywu. 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%:

Efekt flary obiektywu : ustawienia źródła światła

Do **ustawienia źródła światła** są stosowane do sztucznie dodanego źródła światła, które wytwarza pochodni widzimy w filmie. Kluczowym parametrem tej grupy są **współrzędne biegunowe**.

Ten parametr pozwala na użycie układu współrzędnych biegunowych do dokładniejszego zlokalizowania źródła światła. Jeśli aktywujesz Współrzędne biegunowe (przełączysz parametr na **True**), biegun (punkt o współrzędnych 0;0) będzie znajdował się na środku okna podglądu i będziesz mógł ustawić **kąt źródła światła** i **źródło światła odległość**. Gdy zmienisz kąt źródła światła, wytworzone rozbłyski pojawiają się w nowym miejscu w zależności od tego, skąd pochodzi światło.

Wartość początkowa tego parametru określi kąt dla początku wideo, a wartość końcowa – dla końca wideo. Oznacza to, że jeśli wartości początkowe i końcowe są różne, kąt źródła światła będzie się stopniowo zmieniał w czasie.

Odległość źródła światła określa, jak daleko środek źródła światła zostanie przesunięty od środka sceny. Zauważ, że źródło światła jest przesunięte w kierunku kąta ustawionego w

poprzednim parametrze. Na przykład:

- Jeśli kąt źródła światła wynosi 90, źródło światła będzie się przesuwać w dół.
- Jeśli kąt źródła światła wynosi 180, źródło światła będzie przesuwać się w lewo.
- Jeśli kąt źródła światła wynosi 270, źródło światła będzie przesuwać się w górę.
- Jeśli kąt źródła światła wynosi 360, źródło światła będzie przesuwać się w prawo.

Gdy parametr Odległość źródła światła jest równy 0, źródło światła zawsze będzie zlokalizowane w centrum sceny.

Jeśli przełączysz Współrzędne biegunowe na **Fałsz** (dezaktywujesz parametr), punkt 0;0 będzie znajdował się w lewym górnym rogu. W takim przypadku możesz ustawić lokalizację źródła światła za pomocą osi X i Y. Ponownie, dostosowując wartości początkowe i końcowe, możesz ustawić różne lokalizacje źródła światła dla początku i końca wideo.

Następujący parametr nazywa się **Włącz światło główne**. Aktywuje i dezaktywuje główne źródło światła w filmie. Jeśli parametr jest włączony (ustawiony jako **True**), główne źródło światła będzie widoczne. Jeśli go wyłączysz, w scenie będą widoczne tylko flary.

Dodatkowo, gdy główne źródło światła jest włączone, aktywuje następujące parametry:

- Dynamiczne przesunięcie promienia światła
- Przesunięcie promienia światła
- Gęstość promieni świetlnych
- Siła promieni świetlnych
- Rozmiar źródła światła

Dynamiczny promień światła offsetu i światła ray przesunięcie pozwalają na kontrolowanie obrót promienie wokół źródła światła. Jeśli aktywujesz poprzedni parametr, promienie będą się obracać automatycznie. Jeśli aktywujesz ten drugi parametr, będziesz mógł ustawić obrót ręcznie. Przesunięcie promienia światła można włączyć tylko wtedy, gdy Przesunięcie dynamicznego promienia światła jest ustawione na **Fałsz**.

Maksymalna wartość przesunięcia promienia światła wynosi 100, co odpowiada obrotowi o 360 stopni lub pełnym okręgiem.

Gęstość promieni świetlnych, jak sama nazwa wskazuje, określa, jak gęste promienie świetlne będą rozchodzić się wokół źródła światła. Im wyższa wartość, tym cieńsze i gęstsze promienie. Jeśli chcesz, aby gęstość zmieniała się stopniowo w czasie, użyj wartości początkowej i końcowej.

Siła promieni świetlnych określa, jak ostre są promienie świetlne. Im wyższa wartość tego parametru, tym ostrzejsze promienie.

Rozmiar źródła światła pozwala kontrolować wielkość źródła światła.

Efekt flary obiektywu : ustawienia efektów

Teraz, gdy wiesz, jak osiągnąć pożądany wygląd źródła światła i ruchy promieni, nadszedł czas, aby zobaczyć, jak dostosować rozbłyski. Czwarta grupa ustawień – Ustawienia **efektów** – pomaga ci to zrobić. Poniżej znajdują się parametry, z którymi możesz pracować, przejrane.

Intensywność Flare jest parametr można użyć, aby zmienić widoczność race. Jeśli chcesz, aby rozbłyski stopniowo stawały się coraz bardziej lub mniej widoczne w czasie, użyj wartości początkowej i końcowej.

Na przykład spójr, jak flary stają się bardziej widoczne podczas odtwarzania z wartością początkową ustawioną na 100 i wartością końcową ustawioną na 300.

Moc źródła światła określa moc źródła światła. Na przykład dzieje się tak, gdy pod koniec filmu źródło światła staje się pięć razy silniejsze niż na początku filmu.

Teraz **poziom hałasu** powinien wydawać się oczywisty i wpływa zarówno na wygląd, jak i widoczność efektu. Im wyższy poziom hałasu, tym mniej widoczne staje się źródło światła i tym bardziej ziarnisty jest efekt. Gdy poziom hałasu jest równy 100, źródło światła i flary są całkowicie niewidoczne.

Dynamiczny wzór szumu, podobnie jak w przypadku dynamicznego przesunięcia promienia światła, umożliwia ustawienie automatycznego wzoru, który będzie dynamicznie zmieniał poziom szumu w miarę postępu filmu.

Widoczny obszar to naprawdę ciekawa funkcja, która pomaga zmienić widoczność materiału. Na przykład możesz chcieć stopniowo zwiększać widoczność sceny wraz ze wzrostem rozmiaru źródła światła. Zasadniczo jest to doskonały sposób na stworzenie iluzji filmu nakręconego w nocy!

W poniższym przykładzie wartość początkowa jest ustawiona na 10, a wartość końcowa na 100. Zauważ, że widoczność sceny stopniowo się zwiększa.

Przechodzimy do następnego zestawu parametrów związanych z odcieniami kolorów flary. Czasami twórcy wideo szukają efektów flary lub nakładek w kolorze żółtym, niebieskim, zielonym i czerwonym. W VSDC możesz ręcznie utworzyć dowolną z tych odmian.

Aby to zrobić, znajdź parametr **Ton koloru** w grupie Ustawienia efektu i zmień kolor flary na żądany. Zwróć uwagę, że wybrany ton zostanie zastosowany zarówno do flar, jak i oryginalnego materiału filmowego.

Aby kontrolować liczbę flar obiektywu, użyj parametru o nazwie **Flares włączone**, znajdującego się poniżej odcienia koloru. Maksymalna liczba flar, które możesz mieć w scenie to 4 i wszystkie są domyślnie widoczne. Możesz wybrać Flare 1, Flare 2, Flare 3 lub Flare 4, aby indywidualnie dostosować ich parametry lub wyłączyć dowolne z nich.

Teraz każda flara zawiera trzy składniki koloru: czerwony, zielony i niebieski. Każdy składnik koloru można skonfigurować indywidualnie i dostosować następujące parametry:

- Intensywność składników
- Odległość komponentu
- Rozmiar komponentu

Intensywność komponentu to parametr, który kontroluje jasność wybranego komponentu koloru. Na przykład, możesz zredukować czerwony odcień w wybranym flarze, a czyniąc to automatycznie zwiększysz dla niego odcienie niebieskiego i zielonego.

Odległość komponentu pozwala zdecydować, jak daleko komponent koloru zostanie przesunięty od środka sceny do wybranego rozbłysku obiektywu. Na przykład, jeśli ustawisz wartość tego parametru na 0, składnik koloru pozostanie na środku sceny. A jeśli wartość wynosi 100, składnik koloru będzie znajdował się dokładnie nad środkiem flary.

W poniższym przykładzie stopniowo przenosimy składnik koloru Flary 1 ze środka sceny do lokalizacji flary. Innymi słowy, wartość początkowa odległości komponentu wynosi 0, a wartość końcowa to 100.

Wreszcie parametr o nazwie **Rozmiar komponentu** umożliwia zmianę rozmiaru wybranego komponentu koloru dla określonej flary.

Jak wykorzystasz efekt flary?

Istnieje wiele pomysłów na wykorzystanie efektu flary obiektywu. Jeśli zwrócisz uwagę, zauważysz to w filmach kosmicznych, materiałach przyrodniczych, a nawet memach!

Potrzebujesz pomysłów? Dołącz do nas [na Facebooku](#) i zasubskrybuj [nasz kanał](#) na [YouTube](#), aby otrzymać cotygodniową dawkę inspiracji.