

Jak utworzyć maskę ze śledzeniem ruchu za pomocą punktów orientacyjnych na twarzy?

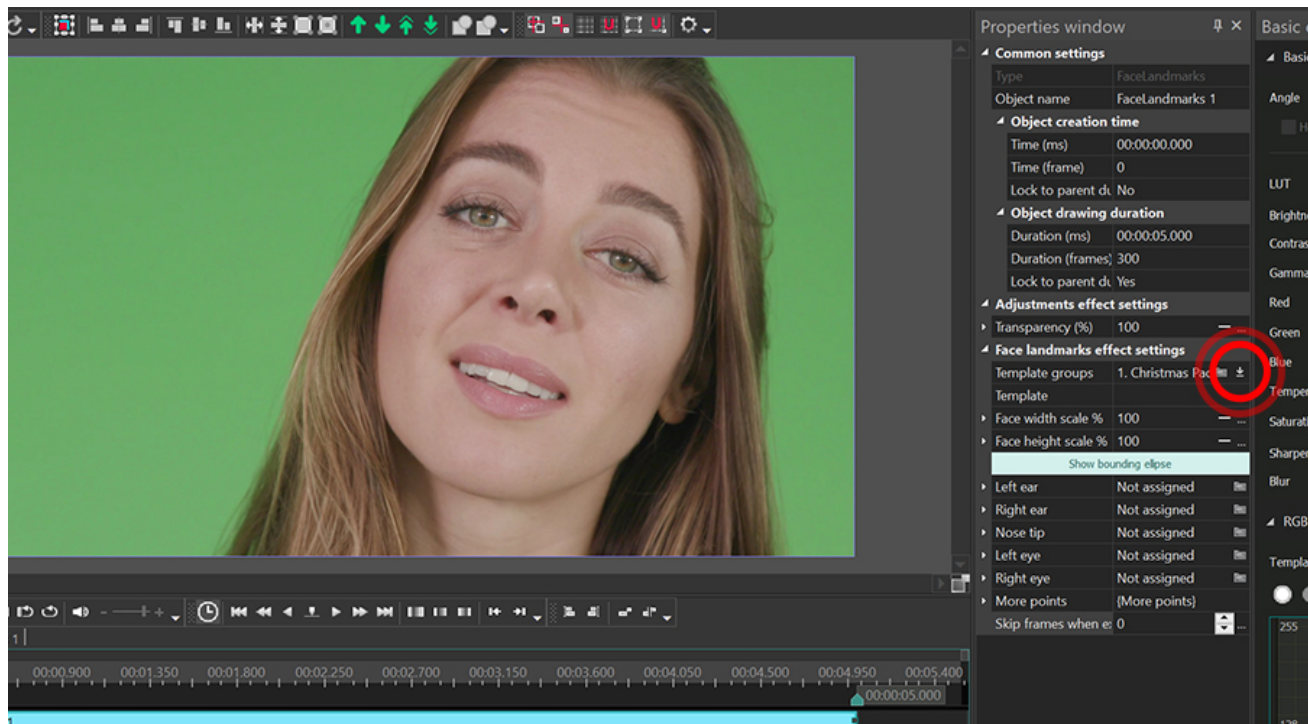
Począwszy od wersji 6.6, VSDC zawiera nową funkcję o nazwie Face Landmarks. Punkty orientacyjne twarzy umożliwiają szybkie umieszczenie stylizowanych masek na twarzy osoby w filmie. Możesz wybrać szablony masek z kolekcji VSDC lub przesłać własny obraz i użyć go jako maski. I tak, maska pozostanie na twarzy i będzie się poruszała, tak jak na Instagramie czy Snapchacie.

W tym krótkim samouczku pokażemy, jak korzystać z punktów orientacyjnych twarzy. Zapraszam do obejrzenia filmu przed zapoznaniem się z wersją tekstową.

Jak zastosować efekt Punkty orientacyjne twarzy

Nowa funkcja jest dostępna w menu **Efekty specjalne**, więc aby ją zastosować, musisz otworzyć **Efekty wideo**, przejść do **efektów specjalnych** i wybrać **Punkty orientacyjne twarzy**. Domyślnie efekt zostanie zastosowany od aktualnej pozycji kursora. Jeśli chcesz zastosować go od początku sceny, wybierz odpowiednią opcję w wyskakującym oknie „Ustawienia pozycji obiektu”.

Po zastosowaniu efektu pojawi się on w nowej karcie na osi czasu; jego ustawienia będą dostępne w oknie Właściwości po prawej stronie. Jeśli nie możesz znaleźć okna Właściwości, kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę efektu i wybierz „Właściwości”. Szablony masek można pobrać bezpośrednio z [galerii VSDC](#). Alternatywnie, naciśnij „Pobierz”, aby uzyskać dostęp do galerii z programu i uzyskać żadaną kolekcję szablonów.



Należy pamiętać, że efekt Punkty orientacyjne twarzy jest zasilany przez sieci neuronowe, więc niewiele można dostosować. Zasadniczo wszystko, co możesz zrobić, to nieznacznie dostosować wykrywanie twarzy AI, rozmiar i położenie maski.

Punkty orientacyjne twarzy : przegląd ustawień efektów

W oknie Właściwości znajdź **Ustawienia punktów orientacyjnych twarzy** . Stamtąd będziesz mógł wybrać szablon, dostosować wykrytą skalę owalu twarzy i skorygować położenie maski dla każdego punktu kontrolnego. Przyjrzyjmy się tym parametrom jeden po drugim.

Grupa szablonów . Jeśli już pobrałeś kolekcję szablonów na swój komputer, użyj ikony Przeglądaj, aby przesłać ją do edytora. Następnie wybierz żądaną grupę szablonów za pomocą menu rozwijanego.

Zastosuj szablon . Każda grupa szablonów zawiera kilka szablonów. Użyj tego menu rozwijanego, aby wybrać szablon, którego chcesz użyć w filmie.

Skala szerokości twarzy i Skala wysokości twarzy umożliwiają skorygowanie wykrytego owalu twarzy na podstawie oryginalnych wymiarów.

Zwróć uwagę, że ostatnie dwa parametry umożliwiają ustawienie **wartości początkowej** i **wartości końcowej** . Oznacza to, że z czasem możesz zmieniać skalę owalu lub wysokości owalu twarzy, a maska odpowiednio się dostosuje. Może to być przydatne, jeśli rozmiar twarzy w filmie zmienia się podczas odtwarzania.

Aby wyświetlić owal twarzy wykryty przez aplikację, kliknij przycisk **Pokaż elipsę ograniczającą** .

Kolejny zestaw parametrów jest poświęcony punktom kontrolnym, czyli punktom orientacyjnym twarzy. Domyślnie możesz skonfigurować następujące punkty:

- Lewe ucho

- Prawe ucho
- Końcówka nosa
- Lewe oko
- Prawe oko

W niektórych przypadkach możesz potrzebować dodatkowych punktów, aby dokładniej umieścić maskę. Takie dodatkowe punkty obejmują:

- Między oczami
- Góra głowy
- Pod nosem
- Twarz na dole
- Pod lewym okiem
- Pod prawym okiem

Domyślne wykrywanie punktów działa dobrze w większości przypadków. Jeśli jednak musisz dopasować maskę w dowolnym miejscu, możesz to zrobić. Wystarczy kliknąć mały trójkąt obok nazwy punktu, aby rozszerzyć zestaw dostępnych parametrów.

Przyjrzyjmy się bliżej tym parametrom, aby zobaczyć, jak wpływają na wynik podczas dostosowywania ustawień.

Ustawienia punktów

Użyj **Kąt obrotu**, jeśli chcesz obrócić maskę wokół wybranego punktu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Kąt położenia pomaga zmienić położenie punktów znajdujących się na granicy elipsy.

Skala odległości określa odległość między punktem a granicą elipsy. Wartość tego parametru jest obliczana na podstawie odległości między środkiem powierzchni a wybranym punktem.

Szerokość oznacza szerokość maski.

Wysokość skali pozwala na korektę wysokości maski.

Przejrzystość parametr pozwala, aby maska mniej widoczna.

Lustrzanym odbiciem opcja odwraca maskę wokół wybranego punktu.

Kompensacja ruchu twarzy to tryb, który chcesz zastosować, gdy chcesz dostosować położenie maski na podstawie ruchów twarzy.

Podobnie, jeśli twarz drży lub drży, użyj **kompensacji drgań**.