

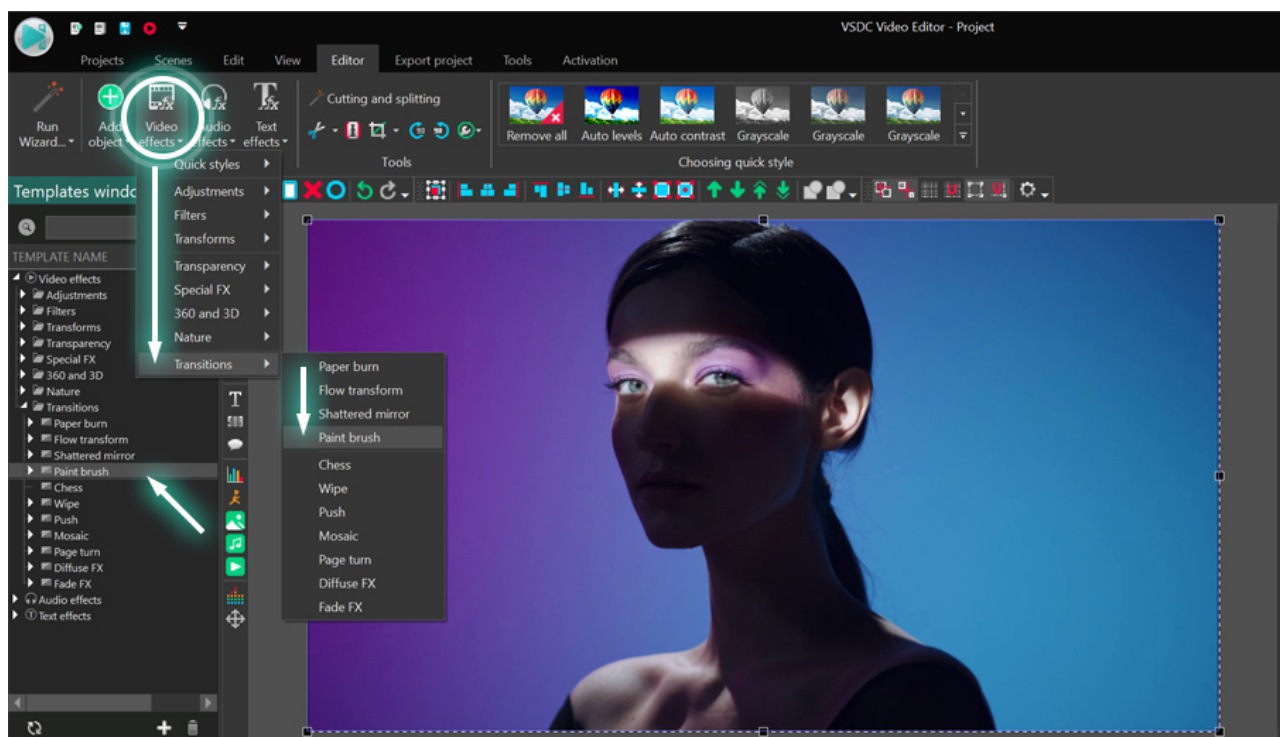
Jak zastosować przejście pędzlem w VSDC

Przejście Pędzel malarski to popularny efekt imitujący pociągnięcia pędzlem. Można go używać do stopniowego przechodzenia od jednej sceny do drugiej, zakrywając wideo pociągnięciem pędzla po pociągnięciu lub odsłaniając kolejny obraz spod warstwy farby. Oto jak to wygląda:

Z tego samouczka dowiesz się, jak zastosować ten efekt w swoich filmach i dostosować go do swojej wizji. Efekt Pędzel malarski jest dostępny w VSDC, począwszy od wersji 6.8,

Jak zastosować przejście pędzla w VSDC

Po pobraniu VSDC uruchom go na komputerze i zaimportuj materiał. Zalecamy użycie przycisku **Importuj zawartość**, chyba że chcesz zastosować do projektu parametry niestandardowe. Następnie wybierz wideo, do którego chcesz zastosować przejście, otwórz menu **Efekty wideo**, przejdź do **Przejścia** i wybierz **Pędzel malarski**.



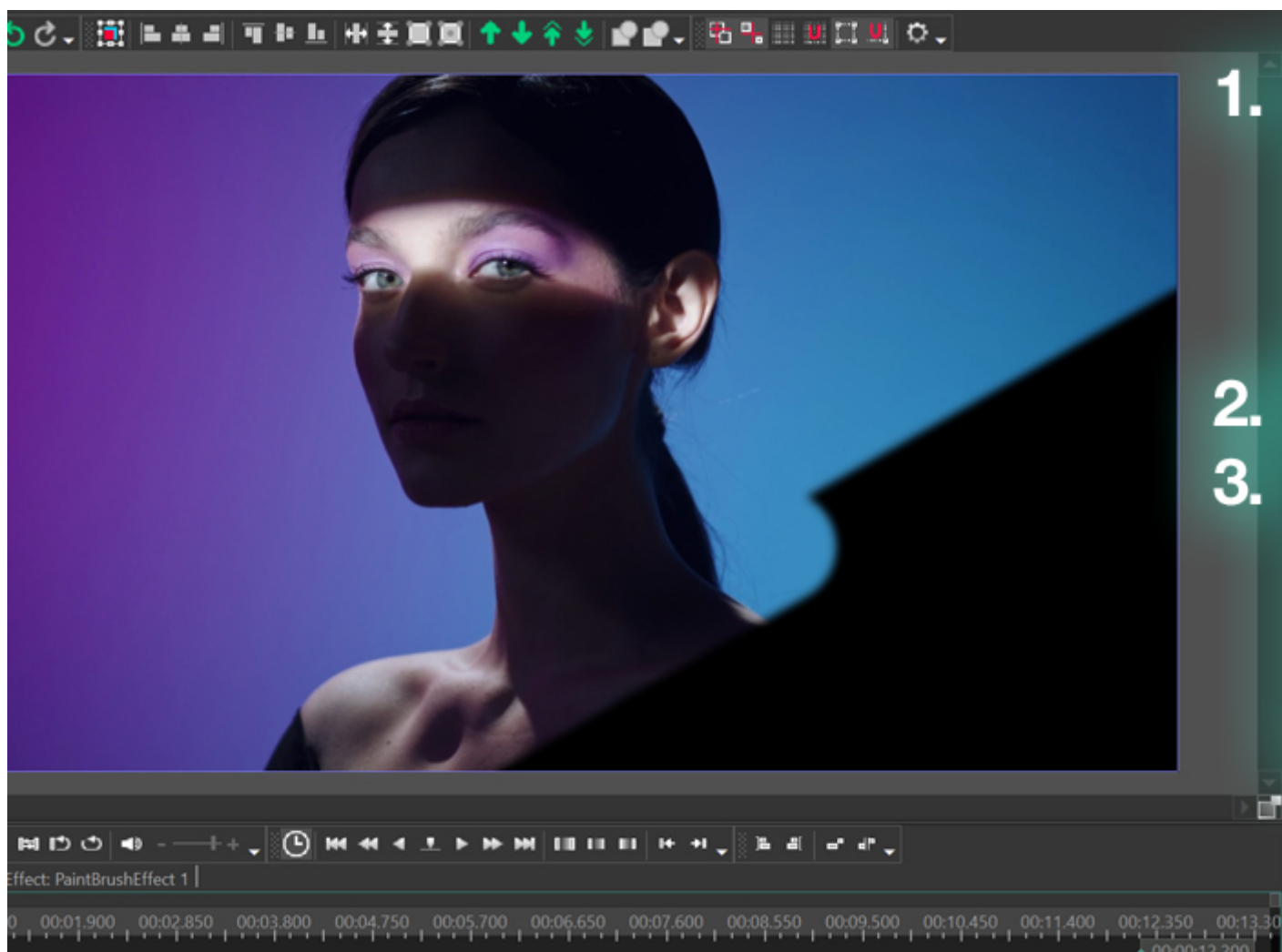
Pojawi się okno **Ustawienia pozycji obiektu** wskazujące, że przejście zostanie dodane na końcu sceny. Kliknij **OK**, aby kontynuować i wyświetlić podgląd wyniku. Zauważ, że jeśli chcesz rozciągnąć czas trwania przejścia, możesz to zrobić ręcznie. Porozmawiamy o tym więcej w następnej sekcji.

Jak uzyskać dostęp do ustawień przejścia pędzla?

Aby otworzyć ustawienia efektu, najpierw dwukrotnie kliknij wideo, do którego zastosowano efekt. Znajdziesz się w nowej karcie z warstwą efektów o nazwie **PaintEffect**. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz **Właściwości**. Okno **Właściwości** zostanie wsunięte z prawej strony.

Okno Właściwości przejścia Pędzel malarski zawiera 3 grupy ustawień:

- Wspólne ustawienia
- Ustawienia regulacji
- Ustawienia szachów - ustawienia efektu pędzla



Przyjrzyjmy się każdej grupie ustawień i zobaczmy, co robią.

Wspólne ustawienia

Ustawienia w pierwszej grupie pozwalają zmienić nazwę warstwy efektu przejścia, wpisać dokładny moment, w którym przejście ma się rozpocząć (w sekundach lub w klatkach) i ustawić czas jego trwania (w sekundach lub w klatkach). Pamiętaj, że możesz również ręcznie przesuwając i rozciągając warstwę efektów bezpośrednio na osi czasu za pomocą programów obsługi.

Ustawienia regulacji

Ustawienia Dopasowania składają się z jednego parametru o nazwie **Przezroczystość**. Przezroczystość umożliwia dostosowanie poziomu krycia pociągnięć pędzla. Na przykład, jeśli zostawisz wartość domyślną (100%), farba będzie całkowicie nieprzezroczysta. Jeśli jednak zmniejszysz wartość, zaczniesz uzyskiwać efekt przezroczystości.

Jeśli rozwiniesz parametr Przezroczystość, możesz uzyskać dostęp do **wartości początkowych i końcowych**. Te wartości umożliwiają ustawienie poziomu krycia na początku i na końcu efektu Pędzel malarski, tworząc w ten sposób płynniejsze przejście między scenami.

Farba ustawienia Pędzel efekt

Ustawienia w trzeciej grupie pozwalają na dopasowanie efektu do własnych potrzeb. Na przykład możesz zmienić kierunek i kąt pociągnięć pędzla, wybrać szerokość pędzla i nie tylko.

Bezpośrednio

Pierwszy parametr w tej grupie nosi nazwę **Bezpośrednio** i odnosi się do kierunku przejścia. Jeśli pozostawisz ten parametr wyłączony, pędzel będzie stopniowo pokrywał materiał, pociągnięcie po pociągnięciu. Jeśli aktywujesz ten parametr, przejście będzie działać w odwrotny sposób i stopniowo odsłaniać wideo z warstwy farby.

Kąt skoku

Poniższy parametr umożliwia zmianę kąta pociągnięcia pędzla. Domyślnie pędzel porusza się pod kątem 45 stopni, jednak możesz zmienić tę wartość według własnego gustu. Na przykład na poniższej ilustracji możesz zobaczyć, jak będą wyglądać pociągnięcia, jeśli użyjesz kątów 90 stopni i 30 stopni. Oprócz ustawienia Kąt pociągnięcia, możesz aktywować opcję o nazwie **Opposite side** i zmienić stronę, od której zaczyna się poruszać pędzel. Na przykład domyślnie pędzel przesuwany się od prawej do lewej. W takim przypadku przeciwny kierunek boczny będzie od lewej do prawej.

Róg startowy

Ten parametr definiuje narożnik, w którym zaczyna się efekt. Do wyboru są 4 oczywiste opcje: lewa góra, prawa góra, lewa dół i prawa dół.

Szerokość pędzla

Szerokość pędzla również nie wymaga wyjaśnień. Ten parametr określa szerokość i grubość pociągnięć pędzla i możesz pozostawić jego stałą wartość lub sprawić, by była dynamiczna. Na przykład, jeśli ustawisz wartość początkową na 10% i wartość końcową na 50%, każde kolejne pociągnięcie pędzla będzie grubsze.

Plama

Ten parametr dodaje rozmycie do farby i sprawia, że pociągnięcia pędzlem są mniej zdefiniowane. Im wyższa wartość, tym bardziej rozmyte będą pociągnięcia. Właściwie, jeśli wpiszesz 100%, efekt będzie przypominał farbę w sprayu.

Kierunek ruchu szczotki

Kierunek ruchu pędzla to wzorzec ruchu pędzla określający kolejność, w jakiej wykonywane są pociągnięcia pędzla. Do wyboru jest 5 opcji:

- Nieciągły — każde kolejne pociągnięcie pędzla rozpocznie się po tej samej stronie sceny.
- Ciągły — każde kolejne pociągnięcie pędzla rozpoczyna się po przeciwnej stronie sceny.
- Area-based — scena zostaje podzielona na kilka obszarów, a każdy obszar zostaje pokryty farbą
- Losowo (ten sam kąt) — każde pociągnięcie pędzla pojawia się w losowym miejscu na scenie pod tym samym kątem.
- Random (random angle) — każde pociągnięcie pędzla pojawia się w losowym miejscu na scenie pod losowym kątem.

Współczynnik nakładania się

Współczynnik nakładania określa procent pociągnięć pędzla, które pojawiają się na scenie w tym samym czasie. Na przykład, jeśli całkowita liczba pociągnięć pędzla wymaganych do całkowitego pokrycia sceny wynosi 12, a współczynnik nakładania się wynosi 30%, w dowolnym momencie zobaczysz 4 pociągnięcia pędzla zamiast tylko jednego.