

Najlepszy przewodnik po pracy z efektem Glitch w VSDC

Efekt usterki to obecnie jeden z najgorętszych trendów w wideografii. Jest szeroko stosowany w teledyskach, grach wideo, filmach – co tylko chcesz. I nie jest to zaskakujące, biorąc pod uwagę, jak fajnie wyglądają zniekształcone filmy!

Zniekształcenie cyfrowe sprawia, że wideo jest bardziej dynamiczne i tworzy iluzję efemeryczności. Ale nie wszystkie efekty usterki są sobie równe. Czasami możesz nie osiągnąć pożądanego rezultatu po prostu stosując standardowy filtr. Po pierwsze, istnieje wiele odmian zniekształceń – a każda z nich tworzy swój własny, niepowtarzalny efekt. Po drugie, czasami możesz chcieć dostosować efekt, zmieniając typ usterki i dostosowując jej intensywność.

Jeśli poważnie myślisz o nauce sztuki zniekształcania cyfrowego, VSDC jest najlepszym darmowym edytorem wideo do tego celu. Nie tylko będziesz mógł szybko dodać efekt usterki do filmu, ale także będziesz mógł ręcznie dostosować zniekształcenie. W poniższym samouczku pokażemy Ci dokładnie, jak to zrobić.

[Pobierz darmowy edytor wideo VSDC](#)

Tak więc efekt Glitch zazwyczaj imituje błędy oprogramowania lub zły sygnał i powoduje rozrywanie obrazu, szumy statyczne itp. Zwykle wygląda to tak:

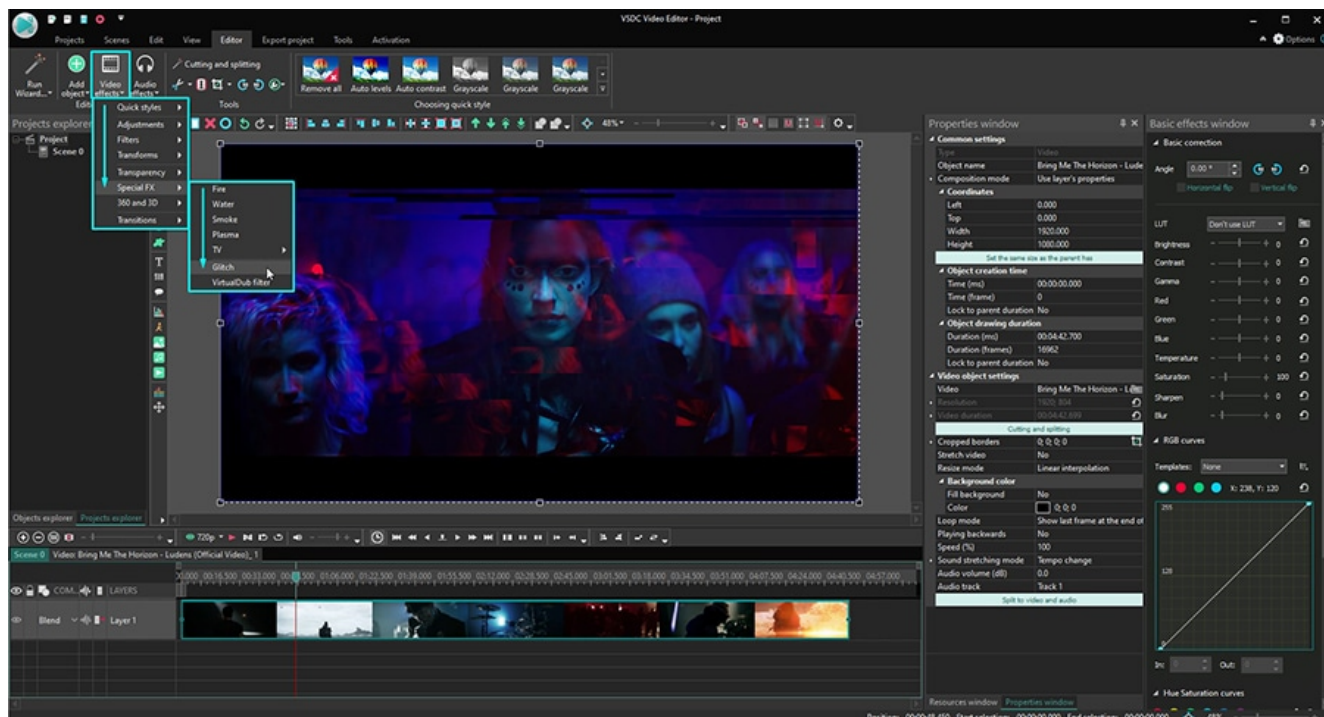
- Faliste zniekształcenie obrazu.
- Zamrożone ramki.
- Odwrócone kolory.

Przyjrzyjmy się bliżej działaniu efektu Glitch w VSDC.

Jak zastosować efekt usterki do wideo w VSDC?

Po pobraniu i uruchomieniu edytora zaimportuj wideo, które chcesz zniekształcić. Aby zastosować efekt Glitch, wykonaj trzy proste kroki:

1. Otwórz menu „Efekty wideo”.
2. Przejdź do sekcji „Specjalne efekty” i wybierz „Glitch”.
3. W wyskakującym oknie „Ustawienia pozycji obiektu” naciśnij OK.



W ten sposób właśnie zastosowałeś jedno z domyślnych ustawień usterki do filmu. VSDC posiada 8 różnych presetów – każdy z nich tworzy niepowtarzalny efekt. Aby wybrać inny, przejdź do okna Właściwości po prawej stronie i znajdź okno „Ustawienia efektu usterki”. Wybierz dowolne ustawienie wstępne i sprawdź w oknie podglądu wynik w czasie rzeczywistym. Zawsze możesz dostosować parametry i stworzyć własne niestandardowe ustawienie.

Na przykład tak może wyglądać ten sam film, gdy zastosujesz do niego różne domyślne ustawienia Glitch:

Jeśli jesteś zadowolony z wyniku, po prostu zapisz wideo za pomocą zakładki „Eksportuj projekt”.

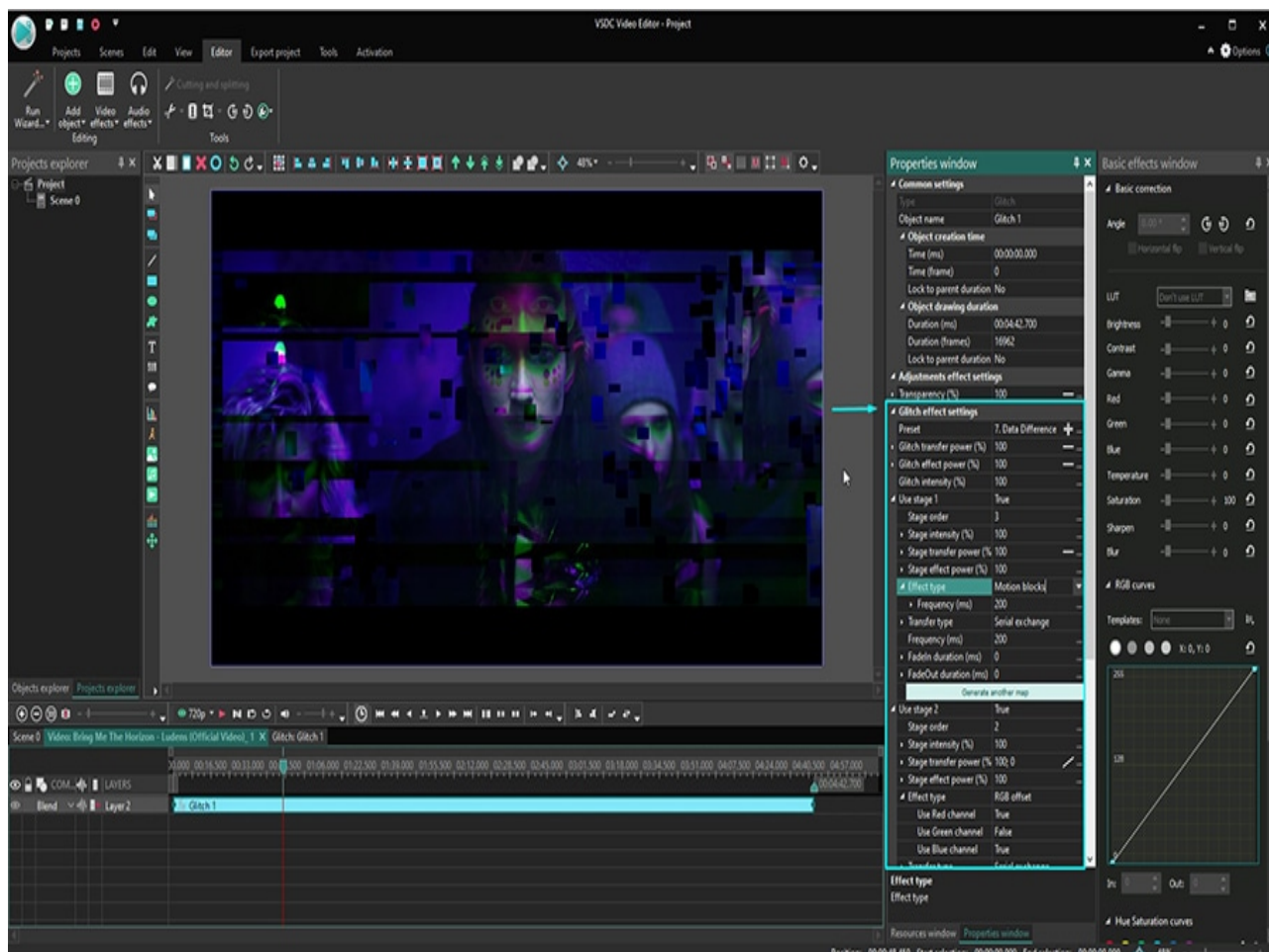
Jeśli jednak chcesz precyzyjnie dopasować efekt, poniżej pokażemy Ci, jak to zrobić. Dowiesz się, za co odpowiada każdy parametr efektu Glitch i jak dostosować zniekształcenie, zmieniając jego rodzaj i intensywność.

Glitch ustawienia efektów w VSDC: Wprowadzenie

Aby rozpocząć, kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę efektu Glitch na osi czasu i wybierz „Właściwości” z menu.

Przejdź do okna „Właściwości” po prawej stronie i znajdź menu „Ustawienia efektu usterki”. Oprócz wyżej wymienionych ustawień, zobaczysz 6 parametrów:

- Moc przenoszenia usterki (%)
- Moc efektu usterki (%)
- Intensywność usterki (%)
- Użyj etapu 1
- Użyj etapu 2
- Użyj etapu 3



W tym kontekście *etap* oznacza *etap przetwarzania*, a każdy etap przetwarzania zawiera jeden rodzaj efektu zniekształcenia. Typy zniekształceń obejmują przesunięcie RGB, bloki ruchu, przesunięcie pikseli i inne. Wszystkie opcje znajdziesz w menu rozwijanym „Typ efektu”. A jeśli *scena* może zawierać tylko jeden efekt przesterowania - *Glitch* jest w rzeczywistości kombinacją etapów.

Innymi słowy, efekt Glitch w VSDC to unikalna kompozycja różnych typów zniekształceń.

Efekt glitch może obejmować od jednego do trzech etapów przetwarzania, z których każdy zawiera unikalne zniekształcenie. Te efekty zniekształceń można zastosować do wideo jednocześnie lub jeden po drugim. Zwróć uwagę, że jeśli zmienisz dowolny parametr Glitch (moc transferu Glitch, moc efektu Glitch, intensywność Glitch), konsekwentnie zastosujesz regulację do wszystkich etapów.

Wspólne ustawienia efektów

Jeśli jesteś początkującym twórcą, VSDC jest doskonałym wyborem z wielu powodów. Jednym z nich jest możliwość ręcznego dostrojenia niemal każdego parametru. Na przykład VSDC pozwala ustawić moment pojawienia się efektu w filmie, a także czas trwania efektu.

Aby to zrobić, użyj "Wspólnych ustawień efektów" w oknie Właściwości. Parametr „Czas tworzenia obiektu” pozwala na precyzyjne zdefiniowanie wyglądu efektu co do klatek lub milisekund. A parametr „Czas rysowania obiektu” pomaga wybrać czas trwania efektu.

Parametry efektu usterki szczegółowo przejrane

Czas wrócić do efektu Glitch. Jak wspomnieliśmy wcześniej, dostępnych jest osiem gotowych do użycia ustawień wstępnych oraz możliwość tworzenia własnych. Jak tylko zmienisz dowolny domyślny parametr, utworzysz nowe ustawienie, które zostanie nazwane według numeru zamówienia – Glitch 9, Glitch 10 itd. Później będziesz mógł je zapisać i zmienić nazwę.

Zanim zaczniemy przeglądać parametry, podzielmy proces zniekształcania wideo w VSDC i zobaczmy, jak dokładnie to działa.

Po zastosowaniu efektu Glitch do wideo w VSDC oprogramowanie dzieli każdą klatkę wideo na segmenty lub bloki. Pomyśl o nich jako o blokach odbić, ponieważ każdy blok odzwierciedla jakiś element klatki wideo. Zmieniając odległość między blokami, zmieniając ich liczbę i poziom krycia, możesz kontrolować wygląd zniekształcenia.

Wracając do parametrów efektu Glitch, w menu głównym znajdują się trzy z nich:

1. **Moc przenoszenia zakłóceń (%)** albo przesuwają bloki bliżej elementów, które odbijają, albo oddala je od siebie. Im wyższa wartość – tym kolejne bloki. Jeżeli wartość tego parametru wynosi 100%, odległość między blokami a elementami jest maksymalna i równa $\frac{1}{4}$ szerokości ramki.



2. **Moc efektu glitch (%)** określa poziom nieprzezroczystości zastosowany do bloków odbicia. Jeśli jego wartość wynosi 0%, bloki są całkowicie przezroczyste. Jeśli wartość wynosi 100%, bloki są całkowicie nieprzezroczyste.
3. **Intensywność usterki (%)** określa liczbę bloków pojawiających się w ramce. Gdy intensywność wynosi 100%, wyświetlana jest maksymalna możliwa liczba bloków. Jeśli wartość intensywności wynosi 0%, żaden z bloków nie zostanie wyświetlony.

Bawiąc się tymi parametrami, możesz w pełni kontrolować liczbę bloków odbicia, ich poziom krycia i odległość od odbijanych elementów.

Co więcej, możesz zastosować dynamiczną zmianę do dowolnego z tych parametrów. Oznacza to, że wartość będzie się stopniowo zmieniać podczas odtwarzania wideo. Na przykład bloki mogą być nieco bardziej przezroczyste na początku filmu i nieprzezroczyste – na końcu. Aby uzyskać dynamiczną zmianę, parametry „Wartość początkowa” i „Wartość końcowa” w menu powinny być różne.

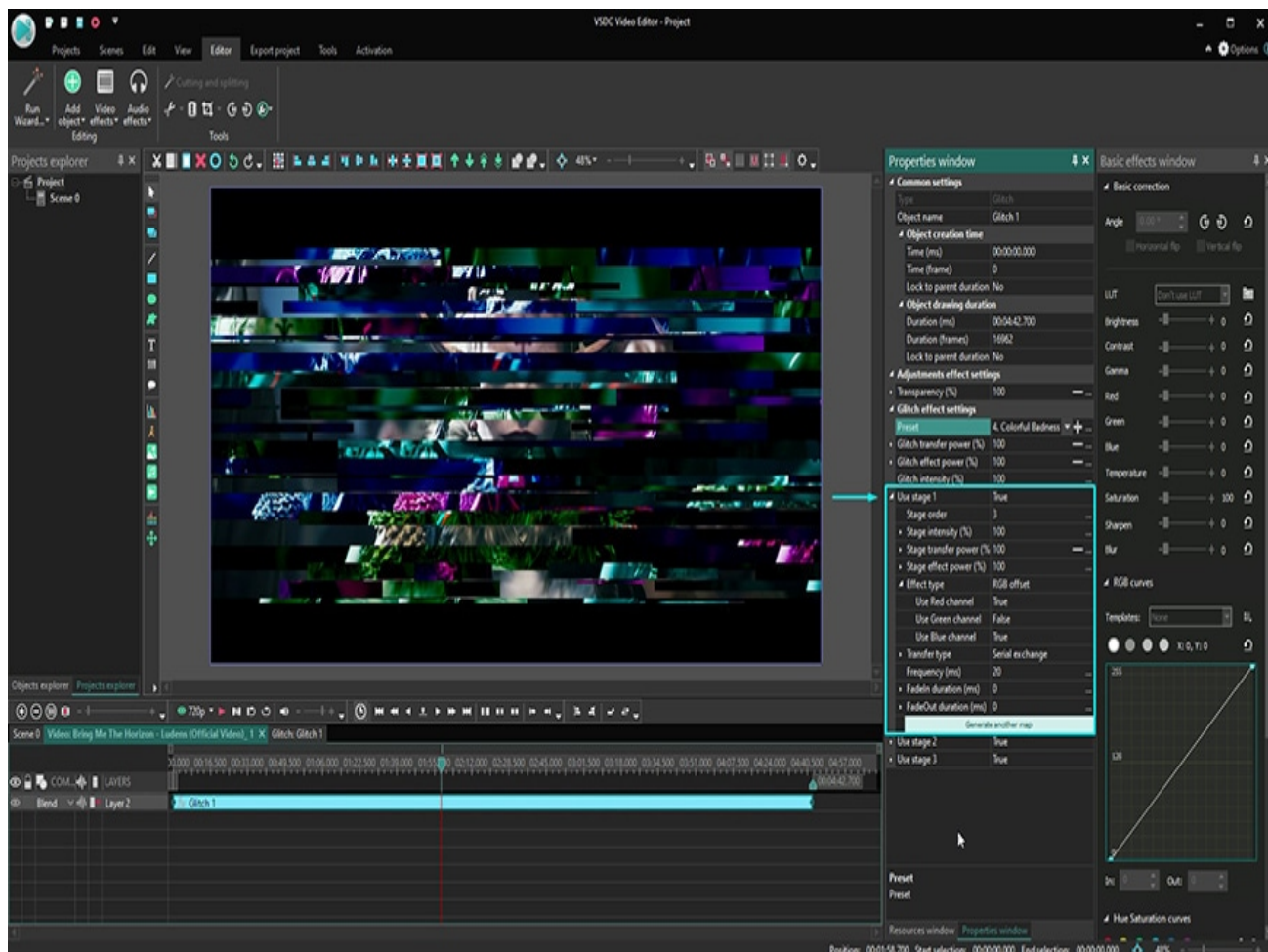
Jak pracować z etapami przetwarzania efektu Glitch

Kolejny poziom ustawień to „etapy”. W menu znajdziesz trzy etapy przetwarzania, a każdy z nich zawiera efekt zniekształcenia: przesunięcie RGB, losowe wypełnienie kolorem, przesunięcie pikseli i inne. Możesz użyć do trzech różnych etapów w jednym efekcie Glitch i stworzyć unikalną kompozycję, która będzie dostępna jako niestandardowe ustawienie wstępne.

Domyślnie parametry „Użyj etapu 2” i „Użyj etapu 3” są zaznaczone jako „Fałsz”. Oznacza to, że efekt wykorzystuje obecnie tylko jeden etap przetwarzania. Jeśli chcesz dodać etapy, po prostu przełącz „Fałsz” na „Prawda”.

Na poziomie sceny możesz pracować z następującymi parametrami:

- Kolejność sceniczna
- Intensywność etapu (%)
- Moc przenoszenia stopnia (%)
- Moc efektu scenicznego (%)
- Rodzaj efektu
- Rodzaj przelewu
- Częstotliwość
- Zanikać w czasie trwania
- Czas zanikania



Przyjrzyjmy się bliżej każdemu parametrowi.

Kolejność etapów umożliwia zmianę kolejności etapów przetwarzania poprzez zastosowanie do nich numerów porządkowych. To ustawienie ma znaczenie tylko wtedy, gdy używasz więcej niż jednego etapu. Jeśli kolejność etapów ma wartość „0”, etapy będą przebiegać jeden po drugim w domyślnej kolejności: etap 1, etap 2, etap 3.

Intensywność sceny (%) określa liczbę bloków odbicia w ramce. Intensywność sceny jest obliczana jako procent intensywności Glitch. Innymi słowy, jeśli intensywność Glitch wynosi 50%, a intensywność Stage wynosi 50%, to liczba bloków będzie wynosić 25% od maksimum – ponieważ $50\% \times 0,5 = 25\%$.

Wartość delta jest tutaj odstępem między minimalną a maksymalną możliwą liczbą bloków. Ten parametr określa intensywność sceny, która będzie wybierana losowo w różnych momentach odtwarzania. Gdy wartość delta wynosi zero, minimalna i maksymalna intensywność etapu są sobie równe.

Obliczenia minimum i maksimum przebiegają następująco:

Maks. wartość = wartość intensywności sceny;

Wartość minimalna = intensywność etapu - (intensywność etapu x wartość delta).

Na przykład, jeśli intensywność Glitch wynosi 50%, intensywność sceny wynosi 50%, a wartość delta wynosi 20%, podczas odtwarzania zobaczysz od 20% do 25% bloków odbicia od maksymalnej możliwej liczby.

Oto obliczenia dla tego przykładu:

Maks. intensywność sceny = 50%

Min. intensywność sceny = $50\% - (50\% \cdot 0,2) = 40\%$

Maks. Intensywność usterki = $50\% \cdot 0,5 = 25\%$

Min. Intensywność usterki = $50\% \cdot 0,4 = 20\%$

Moc przenoszenia stopnia (%) określa, jak daleko bloki są odsunięte od elementów, które odbijają.

Moc transferu stopnia jest obliczana jako procent mocy transferu Glitch. Na przykład, jeśli moc przenoszenia Glitcha wynosi 50%, a moc przenoszenia sceny wynosi 50%, odległość między blokami odbicia a elementem, który odbijają, będzie wynosić 25% od maksimum – gdzie maksimum wynosi $\frac{1}{4}$ szerokości klatki.

Moc przenoszenia stopnia ma trzy dodatkowe parametry:

- Wartość początkowa
- Wartość końcowa
- Wartość delta

Wartość początkowa określa odległość między blokami odbicia a elementami odbitymi na początku odtwarzania. Wartość końcowa – jak sama nazwa wskazuje – określa odległość do zakończenia odtwarzania. Wartość delta ustawia interwał między maksymalnym a minimalnym możliwym przesunięciem bloku, które będzie miało miejsce losowo podczas odtwarzania.

Maksymalna wartość tutaj jest równa wartości ustawionej dla parametru „Stage transfer power”. Wartość minimalną można obliczyć za pomocą następującego wzoru:

Wartość przeniesienia etapu – (wartość przeniesienia etapu x wartość delta)

Moc efektu scenicznego (%) umożliwia ustawienie pożądanego poziomu nieprzezroczystości bloków odbicia.

Moc efektu scenicznego jest obliczana jako procent mocy efektu Glitch. Na przykład, jeśli moc efektu Glitch wynosi 50%, a moc efektu Stage wynosi 50%, to poziom krycia wyniesie 25% (ponieważ $50\% \cdot 50\%$ to 25%). 0% oznaczałoby, że bloki są całkowicie przezroczyste, a 100% oznaczałoby, że są całkowicie nieprzezroczyste.

Podobnie jak w przypadku ustawień mocy transferu sceny, VSDC pozwala na różne ustawienie nieprzezroczystości bloków odbicia na początku i na końcu odtwarzania.

Typ efektu to rozwijane menu z 12 rodzajami efektów zniekształcenia do wyboru.

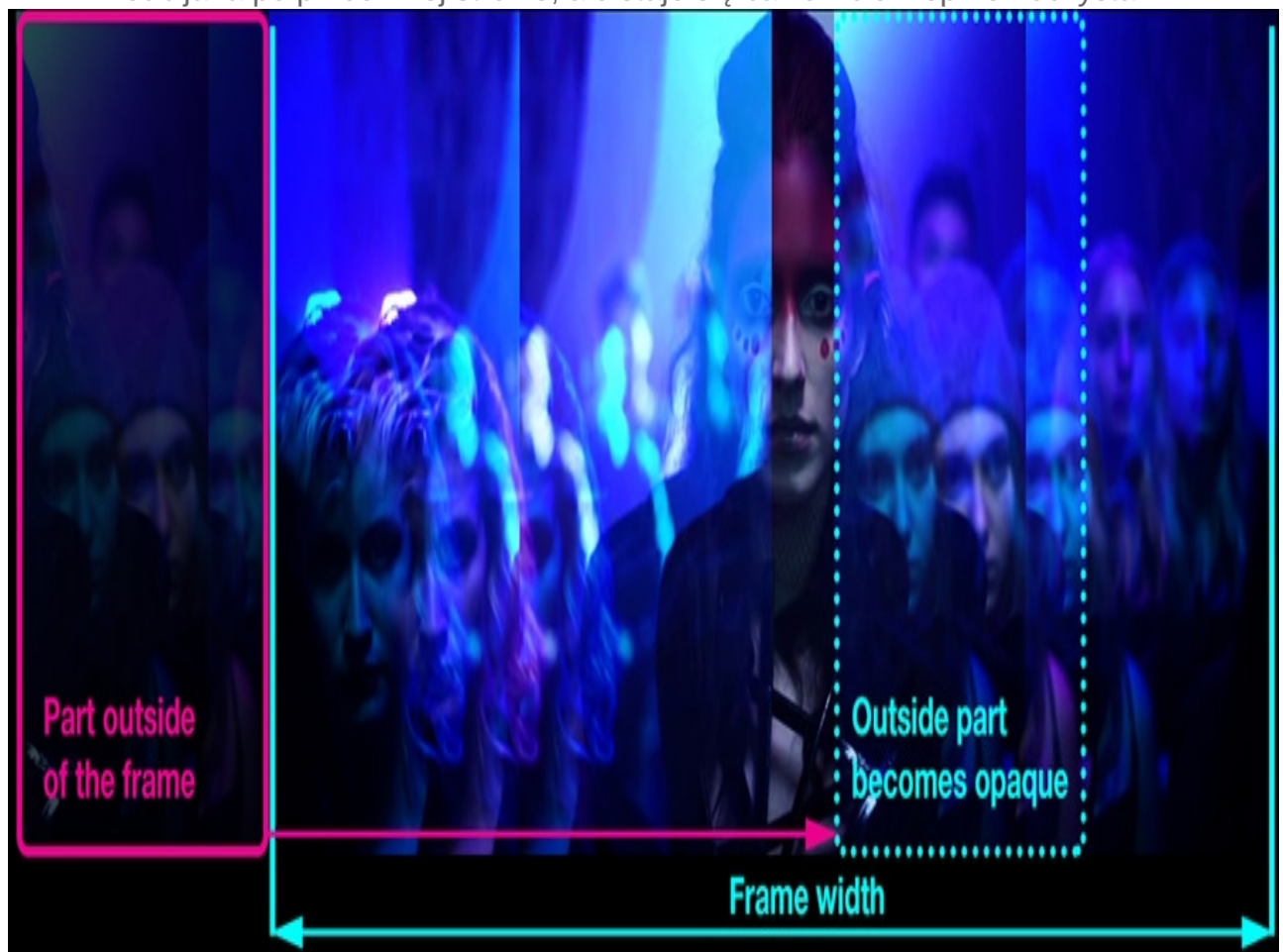
Typ transferu określa sposób, w jaki bloki odbicia są umieszczane w ramie. Zawiera cztery opcje:

- Wymiana szeregową – bloki pojawiają się w kolejności, jeden po drugim, w zależności od ich wielkości i odległości między nimi.
- Wymiana symetryczna – bloki są wyświetlane symetrycznie na podstawie ich parametrów.
- Kopiuj z lustrzanymi krawędziami – bloki są lustrzane. Jeśli część dowolnego bloku wypadnie poza ramkę, ta część zostanie skopiowana i wyświetlona po przeciwnej

stronie ramki:

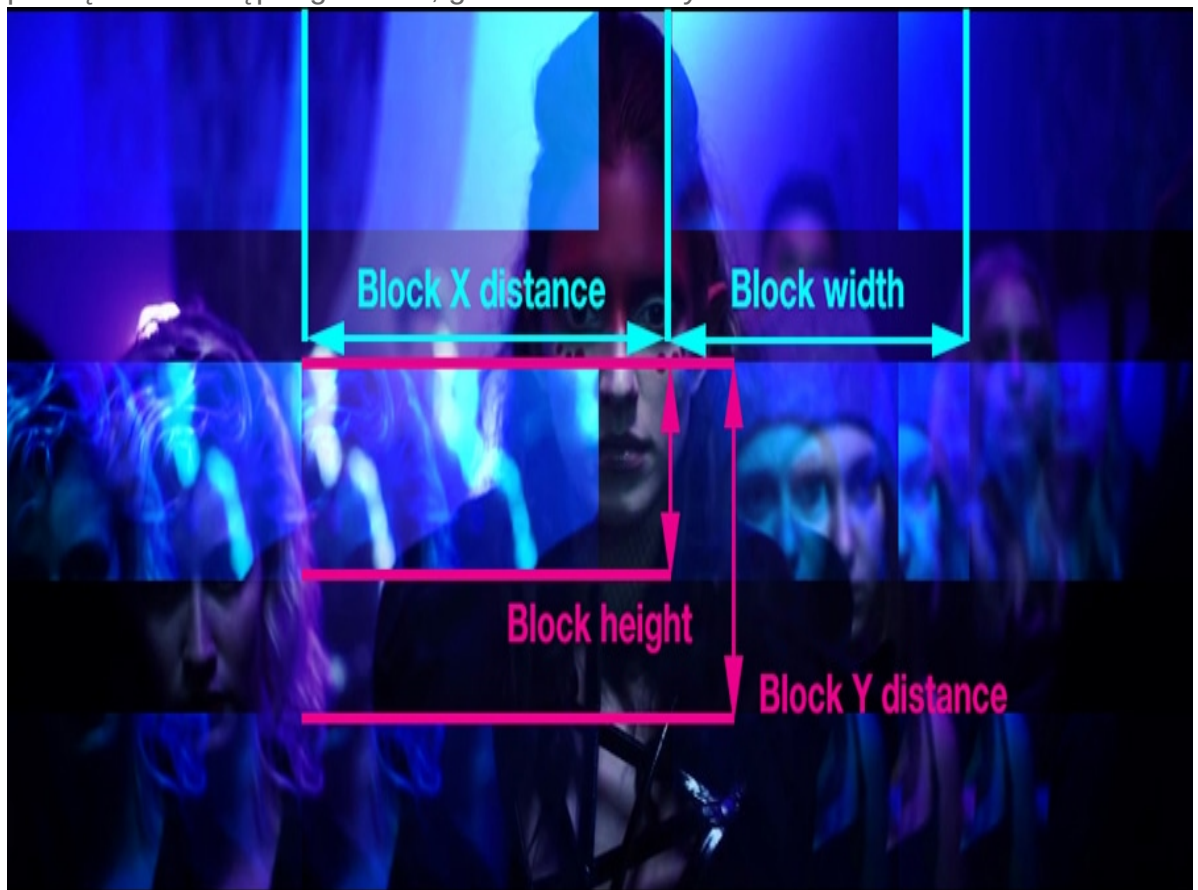


- Kopia z przezroczystymi krawędziami – część bryły wychodząca poza ramę nie jest odbijana po przeciwnej stronie, ale staje się całkowicie nieprzezroczysta.



Aby jeszcze dokładniej dostosować rodzaj przelewu, możesz skorzystać z następujących parametrów dostępnych w menu:

- **Szerokość bloku (%)** – szerokość bloku, liczona jako procent szerokości ramki.
- **Wysokość bloku (%)** – wysokość bloku, liczona jako procent wysokości ramki.
- **Odległość bloku X (%)** – odległość w poziomie między początkiem pierwszego bloku a początkiem następnego bloku, gdzie 100% to szerokość ramki.
- **Odległość bloku Y (%)** – odległość w pionie między początkiem pierwszego bloku a początkiem następnego bloku, gdzie 100% to wysokość ramki.



- **Start offset (%)** – odległość pozioma między pierwszym blokiem a lewym górnym rogiem ramki.

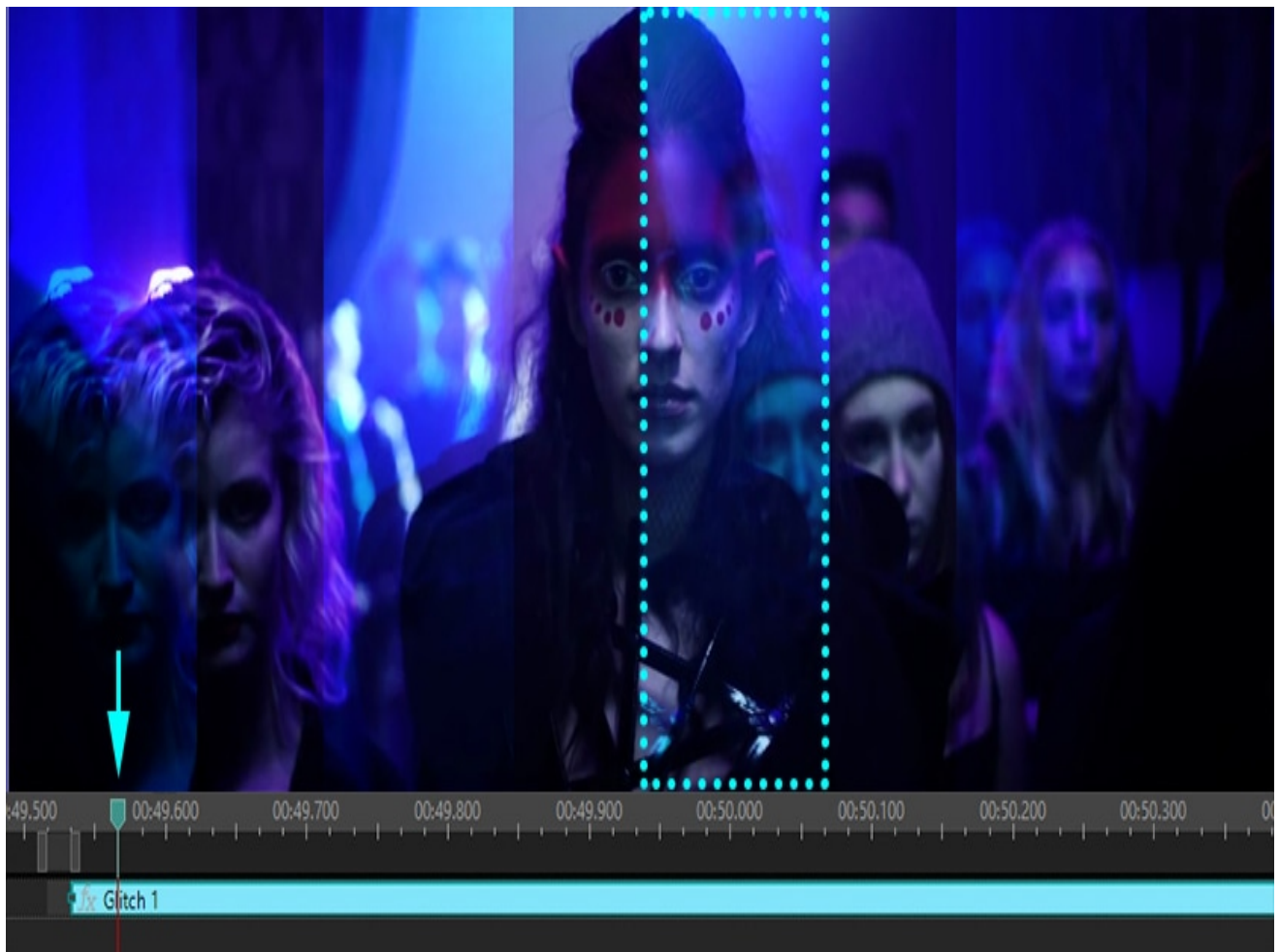
Częstotliwość (ms) – ten parametr określa, jak często zmieniają się bloki w ciągu jednej milisekundy. Innymi słowy, jeśli wartość częstotliwości wynosi 0, bloki będą nieruchome podczas całego odtwarzania. Jeśli wartość częstotliwości jest równa 10, zobaczysz 10 kombinacji bloków zmieniających się w ciągu milisekundy.

Fade in duration (ms) – stopniowe pojawianie się efektu w filmie. Jeśli wartość wynosi 0, pozycja i intensywność bloków zostaną określone przez moc efektu Glitch i moc efektu Stage.

Jeśli jest różny od zera, stopniowe pojawianie się bloków zostanie rozciągnięte do okresu zdefiniowanego w milisekundach. Na przykład, jeśli wartość czasu trwania pojawiania się wynosi 100, zobaczysz oryginalne wideo w pierwszej klatce, a efekt zniekształcenia będzie stopniowo pojawiał się w ciągu następnych 100 milisekund.

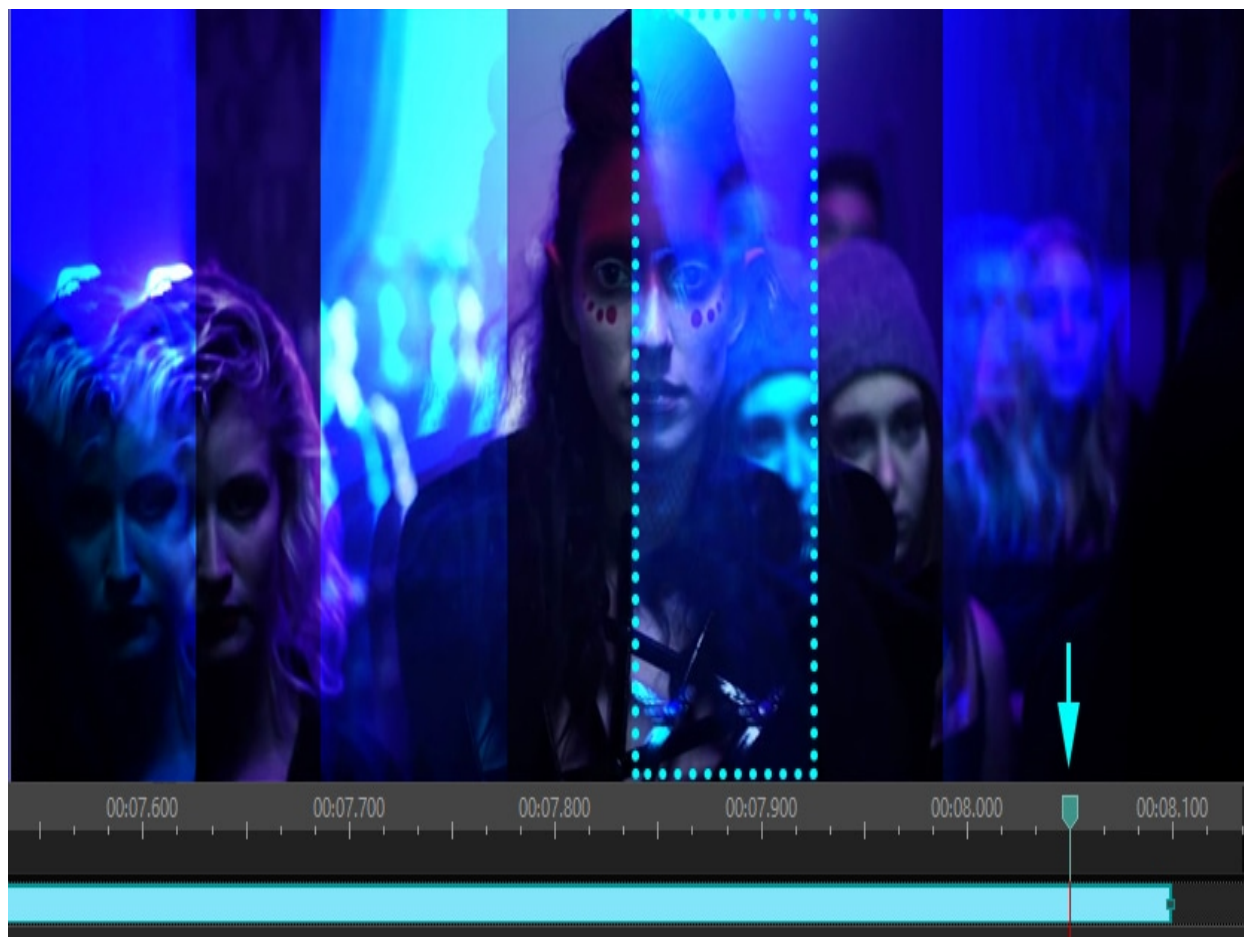






Czas trwania wyciszenia (ms) – podobnie jest to parametr ustawiający stopniowe zanikanie efektu pod koniec jego odtwarzania.

Jeśli wartość czasu trwania zanikania wynosi zero, pod koniec odtwarzania efektu, pozycja i intensywność bloków zostaną określone przez moc efektu Glitch i moc efektu Stage. Jeśli na przykład wartość czasu zanikania wynosi 100, oznacza to, że efekt będzie stopniowo zanikał w ciągu ostatnich 100 milisekund odtwarzania.





I to koniec naszego samouczka. Czy jesteś gotowy, aby zacząć używać efektu Glitch w swoich filmach?

Następnie [pobierz VSDC na swój komputer](#) i zacznij od sztuczek opisanych w tym przewodniku.

A jeśli lubisz edycję wideo, zasubskrybuj nasz [kanał na YouTube](#) – co tydzień publikujemy łatwe do naśladowania samouczki wideo!