

Jak stworzyć realistyczny efekt rozbitego szkła?

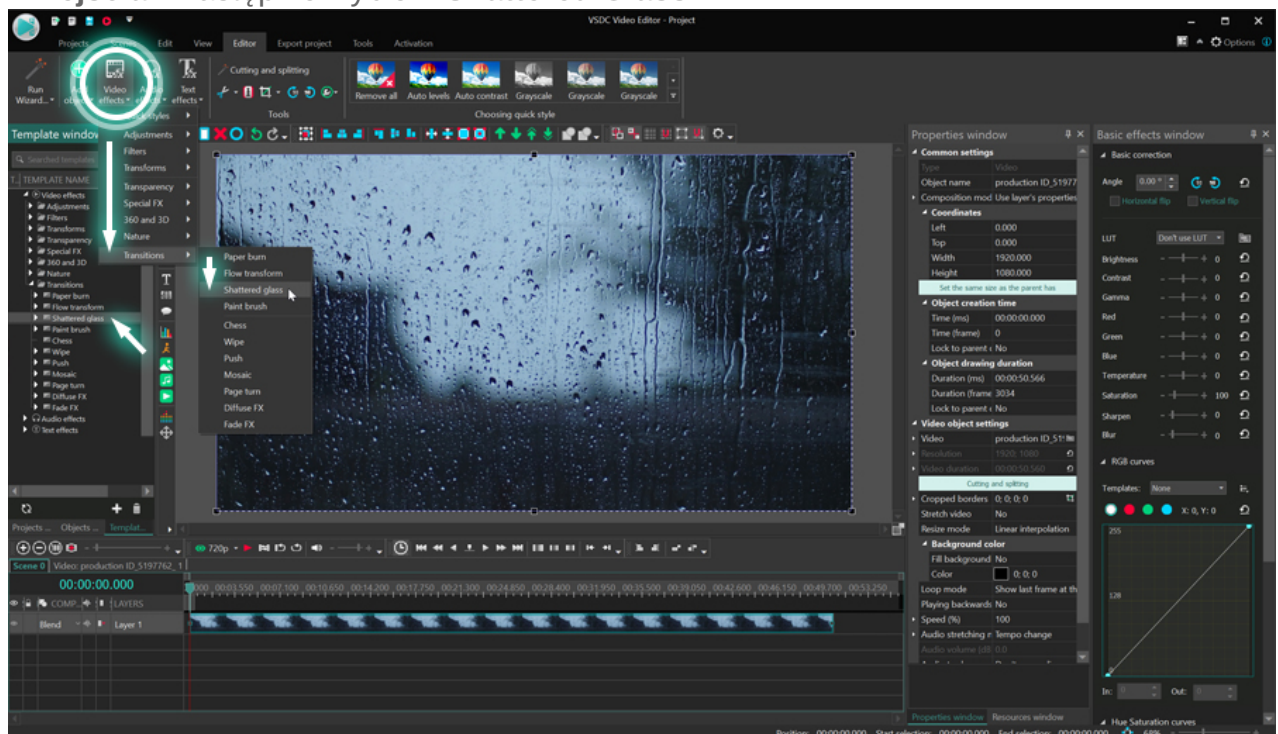
Efekt Shattered Glass to popularny efekt przejścia, który od niedawna jest dostępny w VSDC Pro. Przy odpowiedniej konfiguracji ten efekt pomoże Ci dodać głębi wideo i osiągnąć perspektywę. Możesz go użyć, aby stworzyć płynne przejście między scenami, zakończyć wideo z hukiem lub rozpocząć swoją historię.

W tym samouczku pokażemy, jak stworzyć realistyczny efekt rozbitego szkła. Jednak zanim przejdziesz dalej, [pobierz najnowszą wersję VSDC z naszej oficjalnej strony internetowej](#), ponieważ nowy efekt jest niedostępny w wersjach wcześniejszych niż 6.8.

Jak zastosować efekt Shattered Glass w VSDC?

Aby rozpocząć, uruchom VSDC i użyj opcji **Importuj zawartość**, aby przesłać materiał do edytora. Gdy to zrobisz, wideo automatycznie wyląduje na osi czasu i możesz rozpocząć pracę.

Aby zastosować efekt Rozbite szkło, otwórz menu **Efekty wideo** u góry i przejdź do **Przejścia**. Następnie wybierz **Shattered Glass**.



Po zastosowaniu efektu wyskakujące okienko o nazwie **Ustawienia pozycji obiektu** wskaże, że efekt zostanie dodany na końcu sceny. Później będziesz mógł ręcznie zmienić pozycję efektu.

Użyj okna podglądu, aby zobaczyć wynik, a jeśli jesteś zadowolony z wyglądu przejścia – wyeksportuj wideo lub kontynuuj pracę nad resztą. Jeśli jednak chcesz zobaczyć, jak możesz dostosować efekt, czytaj dalej.

Jak uzyskać dostęp do ustawień efektu Shattered Glass w VSDC?

Aby otworzyć ustawienia efektu, musisz najpierw uzyskać dostęp do efektu na osi czasu. Aby to zrobić, kliknij dwukrotnie wideo, do którego zastosowano efekt. Następnie kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę z efektami i wybierz **Właściwości**. Okno **Właściwości** zostanie wsunięte z prawej strony.



W oknie Właściwości znajdują się trzy grupy ustawień:

- Wspólne ustawienia
- Ustawienia regulacji
- Ustawienia efektu Shattered Glass

Wspólne ustawienia

Wspólne ustawienia pozwalają zmienić nazwę warstwy efektu na osi czasu, zdefiniować czas trwania efektu i ustawić dokładny moment, w którym powinien pojawić się w filmie (w sekundach lub klatkach).

Ustawienia regulacji

Ustawienia dopasowania obejmują dwie kontrolki: **Przezroczystość** efektu i opcję **Rozszerz granice** rozbitych kawałków (odłamków).

Poprzednia kontrolka bezpośrednio wpływa na nieprzezroczystość rozbitych kawałków. Na przykład, jeśli wartość przezroczystości wynosi 100%, obraz pęka, a tło pozostaje czarne. Jeśli jednak znacznie zmniejszysz poziom Przezroczystości, rozbite kawałki staną się półprzezroczyste, a oryginalny obraz pozostanie widoczny zamiast czarnego tła.

Zauważ, że jeśli rozwiniesz menu Przezroczystość, zauważysz dwie dodatkowe właściwości: **Wartość początkowa** i **Wartość końcowa**. Użyj tych wartości, jeśli chcesz, aby poziom przezroczystości wzrastał lub zmniejszał się w czasie.

Pamiętaj, że w oknie Właściwości zobaczysz początkowe i końcowe wartości wielu innych parametrów. Wszystkie działają tak samo. Ustaw wartość początkową na mniejszą niż wartość końcowa, a wartość parametru będzie rosła w miarę postępu przejścia; zrób odwrotnie, a wartość parametru będzie się zmniejszać wraz z postępem przejścia.

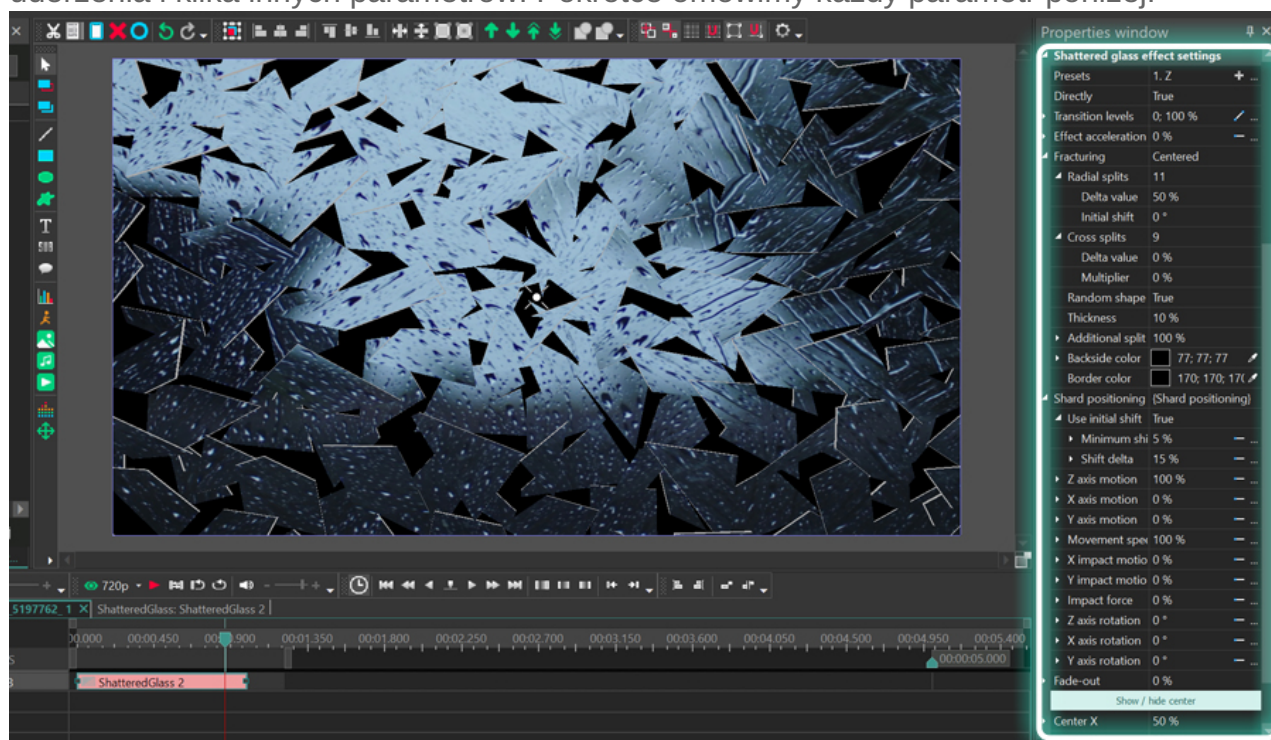
Teraz druga kontrolka w ustawieniach Dopasowania nosi nazwę **Rozszerz granice**

. Domyślnie jest dezaktywowane, co oznacza, że rozbite kawałki szkła pozostają w ramce oryginalnego wideo, obrazu lub dowolnego innego obiektu, do którego zastosowano to przejście. Jeśli jednak aktywujesz ten parametr, elementy będą nadal swobodnie poruszać się poza granice obiektu.

Teraz, gdy omówiliśmy już najbardziej podstawowe ustawienia efektów, przejdźmy dalej i przejrzymy opcje dostosowywania dostępne w trzeciej grupie ustawień.

Ustawienia efektu Shattered Glass

Na tym poziomie możesz dostosować rodzaj szczelinowania, ruch rozbitych kawałków, siłę uderzenia i kilka innych parametrów. Pokróćce omówimy każdy parametr poniżej.



Presety

Presety to Twoje własne ustawienia efektów zapisane w bibliotece. Powiedzmy, że po pewnym czasie przełączania elementów osiągnąłeś nieskazitelny efekt przejścia i chcesz zapisać tę kombinację parametrów na następny raz. Będziesz mógł zapisać go jako ustawienie wstępne, a następnie znaleźć go w menu, kiedy tylko będziesz tego potrzebować.

Bezpośrednio

Jeśli pozostawisz ten parametr wyłączony, efekt przejścia będzie postępował w bezpośredniej sekwencji, która reprezentuje rozpadający się obiekt. Jeśli aktywujesz ten parametr, przejście będzie postępowało w odwrotnej kolejności: roztrzaskane kawałki stopniowo utworzą obiekt.

Przyspieszenie efektu

Ten parametr pozwala przyspieszyć lub spowolnić przejście, w zależności od wpisywanych wartości (można wpisywać liczby ujemne i dodatnie). Zwróć uwagę, że w menu Akceleracja efektów dostępna jest również opcja zastosowania tak zwanego „Opóźnienia losowego”. Jeśli go aktywujesz, w przypadku niektórych losowych kawałków szkła rotacja ruchu zostanie opóźniona.

Szczelinowanie

Ten parametr definiuje typ szczelinowania i zawiera dwie opcje: **Wyśrodkowane** i **Rozdzielone**.

Oba scenariusze mają dodatkowe ustawienia, które pozwalają kontrolować liczbę pęknięć, kierunek ruchu odłamków, ich kształt i inne cechy. Bez zbędnych ceregieli przejdźmy dalej i zobaczmy, jak wszystko działa.

Centrowane szczelinowanie

Jeśli wybierzesz typ szczelinowania wyśrodkowany, pęknięcia utworzą się w postaci prostych linii wychodzących z punktu uderzenia, które możesz przesunąć w dowolne miejsce – jak pokazano na poniższej ilustracji.

Podziały promieniowe to parametr, który pozwala ustawić liczbę pęknięć – a co za tym idzie, liczbę odłamków.

Wartość delta określa deltę kątów tworzonych przez pęknięcia. Na przykład, wiedząc, że maksymalna wartość stopnia wynosi 360° , można ustawić wartość Delta na 0 i mieć 10 pęknięć, z których każde tworzy kąt 36° . Jeśli jednak zaczniesz zwiększać wartość Delta, kąty będą się różnić w zależności od liczby pęknięć i **przesunięcia początkowego**, które ustawia odchylenie kąta od 0° .

Podziały krzyżowe to parametr, który pozwala na dodanie pęknięć w poprzek podziałów promieniowych i rozbić szkła na mniejsze kawałki. Możesz zmienić odległość między podziałami krzyżowymi za pomocą parametru o nazwie **Wartość delta** lub przesunąć je bliżej/ oddalając od środka za pomocą parametru o nazwie **Mnożnik**.

Losowy kształt to parametr, który pozwala wybrać, czy roztrzaskane kawałki mają mieć losowy, nieparzysty kształt, czy też pozostawać we właściwym kształcie utworzonym przez linie podziału.

Aby zwiększyć grubość rozbitych kawałków, możesz użyć parametrów o nazwie **Grubość**.

Dodatkowa szansa na rozbić to parametr, który stwarza szansę, że każdy rozbity kawałek rozbije się na mniejsze odłamki. Im wyższa jego wartość, tym więcej losowych elementów będzie miało dodatkowe pękanie.

Aby kontrolować rozmiar odłamków, użyj parametru o nazwie **Max szczelinowanie**. Im mniejsza jest jego wartość, tym mniejsze są odłamki.

Kolor tyłu określa kolor odwrotnej strony rozbitych kawałków. Domyślnie strona odwrotna jest czarna, jednak możesz wybrać dowolny inny kolor, a także ustawić poziom **krycia**.

Na przykład, jeśli ustawisz poziom Krycia na zero, obie strony rozbitych kawałków będą odzwierciedlać oryginalny obraz. W przeciwnym razie jedna strona będzie zawierała fragment obrazu, a druga strona będzie w wybranym przez Ciebie kolorze. Podobnie możesz ustawić kolor obramowań fragmentu.

Rozwiązane szczelinowanie

Teraz, gdy omówiliśmy pierwszy scenariusz szczelinowania, zobaczmy, jak działa szczelinowanie **metodą** Disbanded.

Kluczowa różnica polega na tym, że jeśli zastosujesz ten scenariusz, pęknięcia będą rozłożone równomiernie na obrazie bez jednego widocznego punktu uderzenia.

Aby zmienić liczbę rozbitych kawałków, użyj **Punktów na osi X/Y**. Te parametry określają liczbę rogów, które należą do rozbitych kawałków – dlatego im wyższy numer użyjesz, tym więcej będzie kawałków.

Pamiętaj, że dla każdej z tych liczb możesz również wybrać **wartość Delta (X/Y)**. Wartości delta określają odchylenie liczby punktów na osi X i Y. Na przykład, jeśli umieścisz 5 punktów na osi X, a wartość Delta wynosi 100%, każda linia pozioma wytworzy od 1 do 10 rozbitych kawałków.

Następujące parametry — Grubość, Dodatkowa szansa podziału i Kolor tyłu — są podobne do tych, które omówiliśmy już w poprzedniej sekcji, więc pominiemy je i przejdziemy do następnej funkcji o nazwie **Pozycjonowanie odłamków**.

Pozycjonowanie fragmentów to grupa ustawień, które pomogą Ci dostosować fragmenty. Pierwszy parametr w tym menu nazywa się **Użyj początkowego przesunięcia** i jest domyślnie aktywowany. Tworzy wrażenie głębi w filmie, wysyłając niektóre fragmenty bezpośrednio na pierwszy plan sceny. Jeśli wyłączysz ten parametr, pionki będą się poruszać tylko w środku pola.

Zauważ, że jeśli użyjesz tej funkcji, możesz dostosować ruch rozbitych kawałków, stosując **Minimalne przesunięcie** i **Przesunięcie delta**. Pierwsza określa przesunięcie rozbitych kawałków z ich pierwotnej pozycji na pierwszy plan. Ten ostatni określa deltę odchylenia dla przesunięcia minimalnego.

Następujące parametry to **ruch w osi X**, **ruch w osi Y** i **ruch w osi Z**. Pomagają ci ustawić kierunek ruchu wokół osi dla rozbitych kawałków. Domyślnie wszystkie te parametry są ustawione na 0% i dlatego odłamki pozostają w tym samym miejscu. Jednak gdy zaczniesz zwiększać wartości, elementy zaczną poruszać się we wskazanym kierunku.

Szybkość ruchu określa prędkość, z jaką poruszają się roztrzaskane kawałki, dopóki całkowicie nie znikną ze sceny. Domyślnie ta wartość jest ustawiona na 100%, co jest maksymalną prędkością. Jeśli zamiast tego wpiszesz 0%, elementy będą się obracać wokół siebie bez poruszania się nigdzie.

Teraz, aby uczynić znikanie elementów bardziej dynamicznym, twórcy dodali opcję o nazwie **Zmniejsz prędkość ruchu**. Ta funkcja zmniejsza odległość ruchu przypisaną do niektórych odłamków, zanim znikną ze sceny. W rezultacie efekt rozbicia zyskuje większą głośność i wygląda bardziej kinowo.

Do wyboru jest 8 scenariuszy **redukcji**, które dają nieco inny efekt.

Następujące parametry w menu noszą nazwę **Ruch uderzenia X/Y** i umożliwiają podkreślenie punktu uderzenia przez odsunięcie elementów dalej od niego po podziale. Kierunek ruchu w tym przypadku zostanie określony przez wartości, które przypiszesz do osi X i Y.

Na przykład, jeśli ruch uderzenia X jest równy 0, ale ruchowi uderzenia Y przypisano dowolną wartość powyżej 0, zobaczysz podział w pionie. Jeśli przypiszesz jakąkolwiek

wartość powyżej 0 do każdej osi, rozbite kawałki zostaną podzielone zarówno w pionie, jak i w poziomie.

Aby dostosować prędkość, z jaką kawałki będą odbijać się od punktu uderzenia, użyj parametru **Siła uderzenia**. Zasadniczo oznacza to dosłownie siłę uderzenia. Im wyższa jego wartość, tym większy podział i szybsze poruszanie się pionków.

W menu **Siła uderzenia** znajdziesz dodatkowe parametry, które pomogą Ci dostosować **siłę** uderzenia. Na przykład możesz **dodać losowe przesunięcie**, aby odłamki mogły losowo przesuwają się z punktu uderzenia.

Korekcja proporcji to parametr, który dostosowuje ruch rozbitych fragmentów zgodnie z rozmiarem wideo lub obiektu, do którego zastosowano przejście. Jeśli włączysz tę opcję, roztrzaskane kawałki będą przesuwały się równomiernie, niezależnie od danego współczynnika proporcji. Jeśli wyłączysz tę opcję, przesunięcie ruchu będzie oparte na proporcjach: na przykład, jeśli twój film ma proporcje 16:9, kawałki będą przesuwać się dalej w poziomie, ponieważ szerokość wideo przekracza jego wysokość.

Zmniejsz siłę uderzenia to parametr, który umożliwia zmniejszenie siły uderzenia za pomocą wstępnie skonfigurowanych scenariuszy **redukcji**. Możesz wpisać dowolną wartość od -99 do 99. Im niższa wartość, tym mniej widoczny punkt uderzenia i podział. Po ustawieniu wartości możesz otworzyć menu Redukcja i wybrać scenariusz redukcji. Pominiemy przegląd tych scenariuszy, ponieważ są one identyczne z tymi, które omówiliśmy wcześniej.

Poniższa grupa parametrów o nazwie **obrót osi X/Y/Z** ustawia kąt obrotu elementów. Jeśli wartość kąta przekracza 360 stopni, określają liczbę zwojów, jakie każdy element wykonuje wokół odpowiedniej osi.

Zanikanie stosuje efekt zanikania do rozbitych elementów, gdy osiągną określony punkt trajektorii.

Projekcja perspektywiczna to tryb, który umożliwia włączanie i wyłączanie perspektywy. Domyślnie jest włączona, co oznacza, że widz ma wrażenie, że elementy poruszają się w ich kierunku. Jeśli wyłączysz projekcję perspektywiczną, roztrzaskane fragmenty będą przesuwać się do granic sceny.

Pobierz nową wersję VSDC, aby wypróbować efekt Shattered Glass

Mamy nadzieję, że ten samouczek zainspirował Cię i zaczął wpisywać się w pomysł! Jeśli chcesz wypróbować efekt Shattered Glass w swoich filmach, [pobierz VSDC 6.8 z naszej oficjalnej strony internetowej](#).

Potrzebujesz więcej inspiracji? Następnie [zasubskrybuj nasz kanał YouTube](#), aby otrzymywać powiadomienia, gdy opublikujemy nowe filmy.