

Jak zastosować efekt bokeh do zdjęcia lub wideo za pomocą VSDC?

Bokeh to oszałamiający efekt wizualny, który wymaga specjalnej techniki strzelania. Aby uzyskać słynne miękkie, rozmyte tło, musisz użyć konkretnego obiektywu i zmienić ustawienia aparatu, aby upewnić się, że światła za fotografowanym obiektem są nieostre.

Brzmi łatwo? Cóż, dla osób z pewnym doświadczeniem (i dobrym aparatem) jest to wykonalne. Istnieje jednak wiele sytuacji, w których konieczne może być zastosowanie efektu Bokeh *po* zakończeniu sesji zdjęciowej. Na przykład możesz nie znaleźć odpowiedniej lokalizacji z odpowiednią ilością migających świateł w tle. Lub możesz mieć trudności ze znalezieniem odpowiedniego obiektywu aparatu. Możesz też po prostu zdecydować, że chcesz użyć efektu, gdy wideo zostało już nagrane.

Bez względu na powód, VSDC jest tutaj na ratunek! Pozwala szybko zastosować efekt Bokeh glare do dowolnego filmu lub obrazu za darmo. Co więcej, będziesz mógł dostosować efekt i zmienić kształt, rozmiar, kolor, gęstość i ruchy flar. Przekonaj się sam:

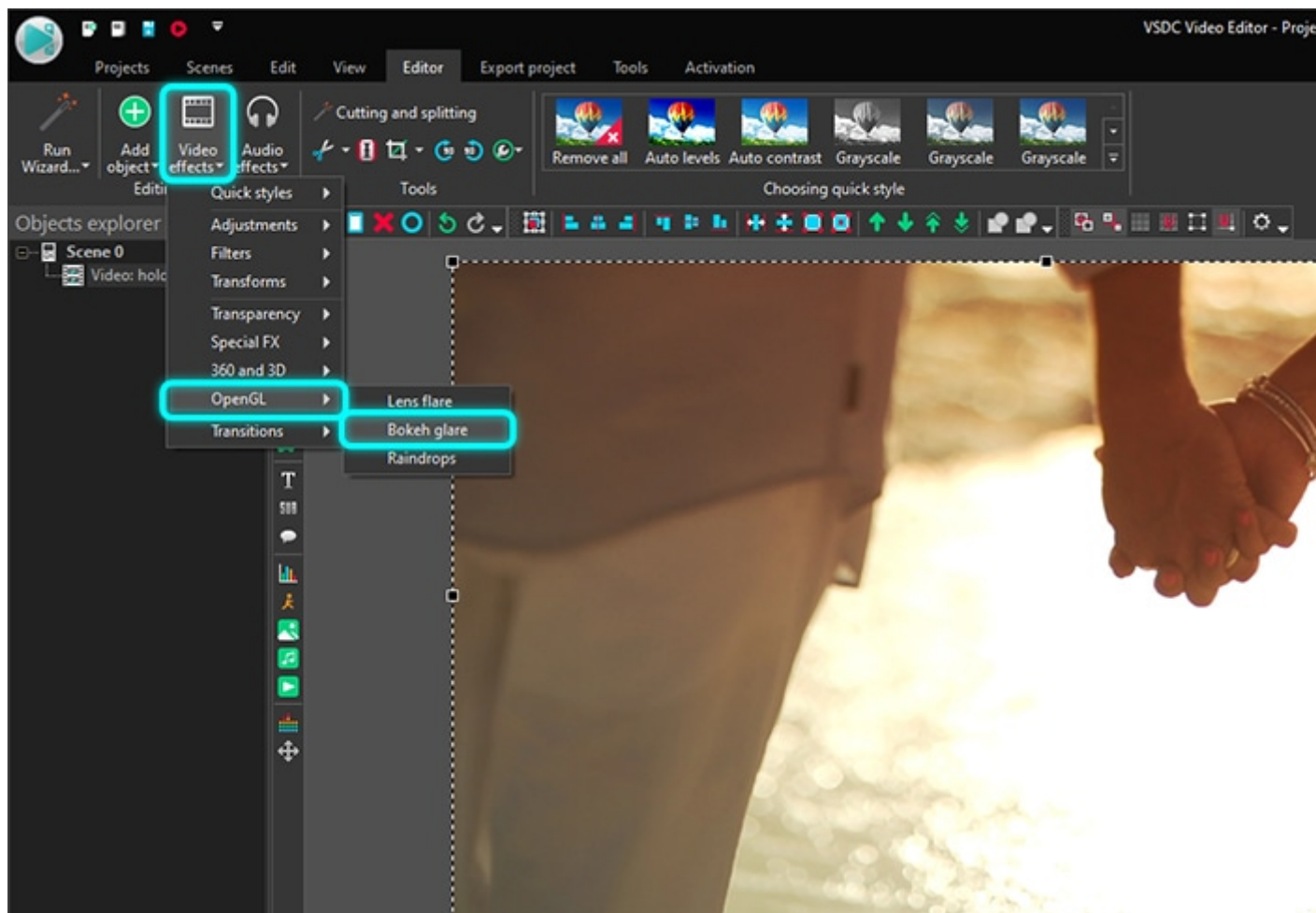
W poniższym samouczku pokażemy, jak pracować z efektem Bokeh w VSDC, aby uzyskać pożądany wygląd.

Bez dalszych ceregieli zanurkujmy od razu.

Jak zastosować efekt Bokeh do wideo w VSDC?

Aby rozpocząć, uruchom VSDC i zaimportuj materiał za pomocą przycisku **Importuj zawartość** na ekranie startowym. Następnie wykonaj następujące kroki:

1. Upewnij się, że umieściłeś kursor na początku osi czasu, jeśli chcesz, aby efekt pojawiał się od początku filmu.
2. Kliknij plik wideo lewym przyciskiem myszy i otwórz menu **Efekty wideo**.
3. Przejdź do kategorii **OpenGL** i wybierz **Bokeh glare**.
4. W oknie **ustawień pozycji obiektu** naciśnij **OK**.



Zauważysz rozbłyśki światła po bokach sceny - jest to domyślny efekt Bokeh (patrz obrazek poniżej). Może nie wyglądać tak gęsto lub tak jasno, jak się spodziewałeś, ale to tylko punkt wyjścia.

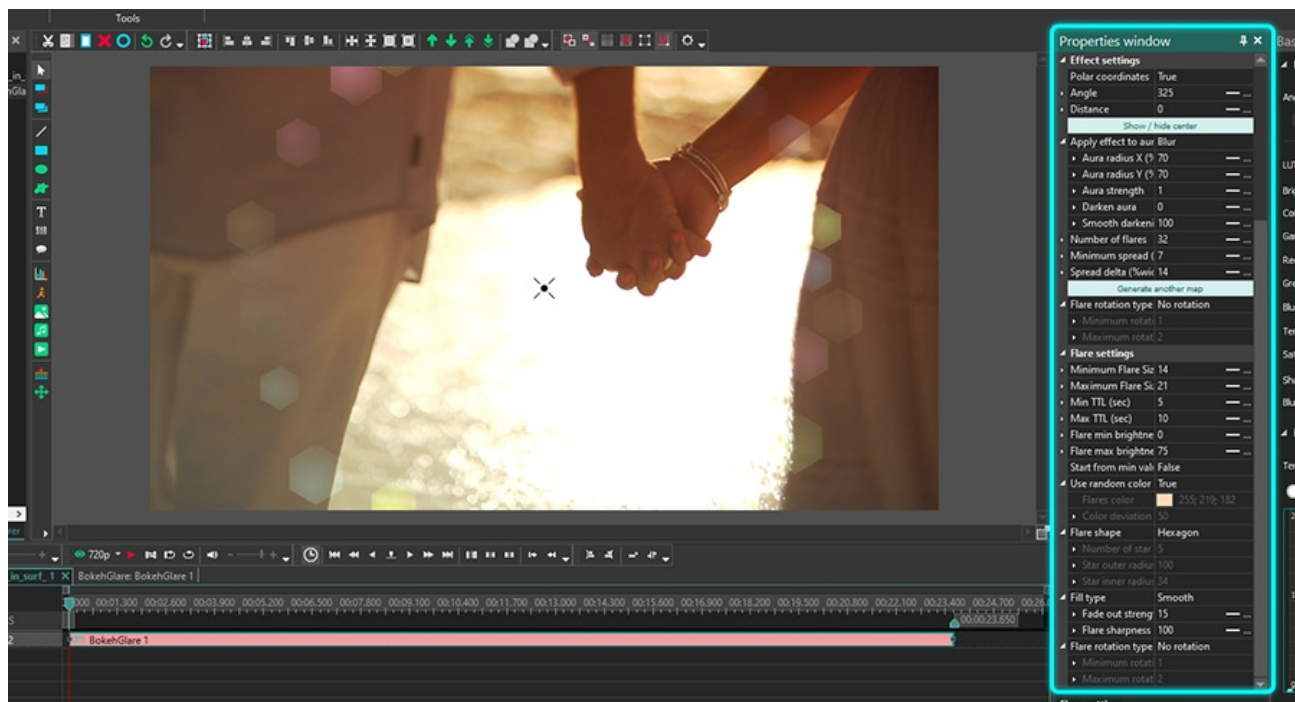
Zobaczmy teraz, jak można zmodyfikować efekt, aby uzyskać pożądany wygląd flar.

Przegląd okna właściwości

Aby uzyskać dostęp do ustawień, kliknij lewym przyciskiem warstwę efektu i wybierz **Właściwości**. Okno **Właściwości** zostanie wsunięte z prawej strony.

Dla tego efektu dostępne są cztery grupy ustawień:

1. Wspólne ustawienia
2. Ustawienia efektu regulacji
3. Ustawienia efektów
4. Ustawienia flary



Pierwsze dwie grupy parametrów są wspólne dla wszystkich efektów w VSDC. **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).

Ustawienia efektu dopasowania umożliwiają wybór poziomu **przezroczystości** dla efektu Bokeh.

Zwróć uwagę, że możesz ustawić ten sam poziom przezroczystości przez cały czas trwania efektu lub możesz stopniowo zwiększać/zmniejszać go do pożądanego poziomu.

Jeśli zdecydujesz się na drugą drogę, **wartość początkowa** i **wartość końcowa** parametru Przezroczystość powinny być różne. Pomyśl o tym jako o efektach pojawiania się i zanikania. Dla przykładu, oto jak to będzie wyglądać, jeśli ustawimy wartość początkową na 100% (całkowicie nieprzezroczystą) i wartość końcową na 10%:

Dwie ostatnie grupy ustawień w oknie Właściwości umożliwiają bezpośrednią pracę z elementami Bokeh. Przyjrzymy się im bliżej.

Przegląd ustawień efektów

Po zastosowaniu efektu zauważysz krzyżyk pośrodku wolnej strefy (obszar w środku efektu wolny od odblasków). Chwyć ten krzyżyk myszką i użyj go do ręcznej zmiany pozycji efektu. Jeśli jednak chcesz go dokładniej zlokalizować, możesz to zrobić za pomocą poniższych parametrów.

Współrzędne biegunowe to pierwszy parametr w tej grupie. Pozwala dostosować położenie efektu Bokeh w scenie za pomocą układu współrzędnych biegunowych. Upewnij się, że jest ustawiony na **True** przed zmianą ustawień i pamiętaj, że biegun (punkt o współrzędnych 0;0) będzie znajdował się w środku sceny. Jeśli wyłączysz Współrzędne biegunowe (przełączysz tryb na **False**),

biegun będzie znajdował się w lewym górnym rogu.

Używając współrzędnych biegunowych, będziesz mógł dostosować parametry o nazwie **Kąt** i **Odległość**. Krótko mówiąc, Kąt określa kierunek, w którym chcesz przesunąć wolną strefę, a Odległość określa, jak daleko zostanie przesunięta.

Zwróć uwagę, że gdy Odległość jest równa zero, wolna strefa pozostanie w centrum sceny, niezależnie od kąta. Gdy parametr Odległość jest większy niż zero i zaczniesz zmieniać kąt, wolna strefa będzie się poruszać zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na przykład:

- Jeśli Kąt = 90, wolna strefa będzie przesuwać się w dół
- Jeśli Kąt = 180, wolna strefa będzie przesuwać się w lewo
- Jeśli Kąt = 270, wolna strefa będzie przesuwać się w górę
- Jeśli Kąt = 360, wolna strefa będzie przesuwać się w prawo

Możesz użyć osi X i Y, aby zmienić położenie efektu w scenie. W takim przypadku zmień współrzędne biegunowe na Fałsz i użyj parametrów o nazwach **Center X** i **Center Y**.

Poniższy parametr nosi tytuł **Zastosuj efekt do aury**. Przede wszystkim, jeśli nie wiesz, „aura” to obszar, który zaczyna się od kręgu rozbłysków i rozciąga się na krawędzie sceny.

Chociaż niekoniecznie wszędzie zawiera odbłaski, jest to część efektu i masz kontrolę nad tym, jak wygląda. W szczególności VSDC pozwala na zmianę promienia i wyglądu aury. Na przykład możesz wybrać jedną z następujących opcji z menu rozwijanego Zastosuj efekt aury:

- Kopia – każdy obiekt w materiale, który wpadnie w strefę „aury” zostaje zduplikowany
- Blur – wszystko w strefie „aury” jest rozmyte
- Rozmycie promieniste – efekt rozmycia promieniowego zastosowany do materiału w strefie „aury”
- Brak – nie ma aury

Możesz także zmienić **promień aury** i **siłę aury**. Promień aury kontroluje promień obszaru wewnątrz efektu. Zmieniając jej rozmiar, automatycznie zmieniasz promień aury.

Siła aury zwiększa efekt, który wybrałeś krok wcześniej. Na przykład, jeśli wybrałeś „Rozmycie”, im wyższa wartość siły aury, tym będzie ona bardziej rozmyta.

Darken aura to parametr określający jak ciemna powinna być aura, przy czym 100 jest wartością maksymalną.

Jeśli zdecydujesz się przyciemnić aurę, opcja **Wygładzanie** umożliwia osiągnięcie efektu gradientu, który zaczyna się w wolnej strefie i trwa do końca aury. Im wyższa jest jego wartość, tym płynniejszy będzie gradient.

Liczba rozbłysków to trafnie nazwany parametr, który kontroluje liczbę rozbłysków Bokeh w filmie. Jest zwykle używany wraz z **minimalnym rozrzutem i deltą rozrzutu**.

Parametr **Minimalne rozproszenie** określa minimalną odległość między wolną strefą a olśnieniem. Zwróć uwagę, jak flary oddalają się od wolnej strefy, gdy zwiększamy tę wartość:

Tymczasem parametr **Delta spreadu** określa możliwy zakres dla wartości minimalnego spreadu. Jeśli delta rozrzutu jest równa 0, wszystkie rozbłyski będą zlokalizowane w minimalnej odległości rozproszenia od wolnej strefy. W poniższym przykładzie stopniowo zwiększamy wartość delty spreadu. Zwróć uwagę, jak zmniejsza się gęstość flar w scenie.

Pamiętaj, że jeśli chcesz zmienić sposób rozchodzenia się flar, możesz to również zrobić, naciskając zielony przycisk o nazwie **Generuj kolejną mapę**.

Kielichowe typ rotacji parametr określa obrót wokół rac wolnej strefy. Do wyboru są cztery rodzaje rotacji:

- Brak rotacji
- Obrót w prawo
- Obrót w lewo
- Kierunek losowy

Pamiętaj, że jeśli wybierzesz dowolny typ rotacji, możesz też ustawić **maksymalną i minimalną prędkość rotacji**.

Efekt bokeh : ustawienia flary

Ostatnia grupa ustawień pomaga dostosować wygląd flar. Zawiera garść parametrów związanych z rozmiarem, kształtem, kolorem, jasnością i ruchami flary. Większość z nich pozwala na ustawienie dynamicznej zmiany wartości poprzez wykorzystanie różnicy między wartością początkową a wartością końcową.

Zauważysz również, że wiele parametrów zawiera wartość minimalną i wartość maksymalną. Powodem jest efekt, który sugeruje, że wyświetlane w danym momencie flary nie powinny wyglądać tak samo. W rezultacie minimalna i maksymalna wartość jest losowo przypisywana do flar, co powoduje iluzję migoczących światła w tle.

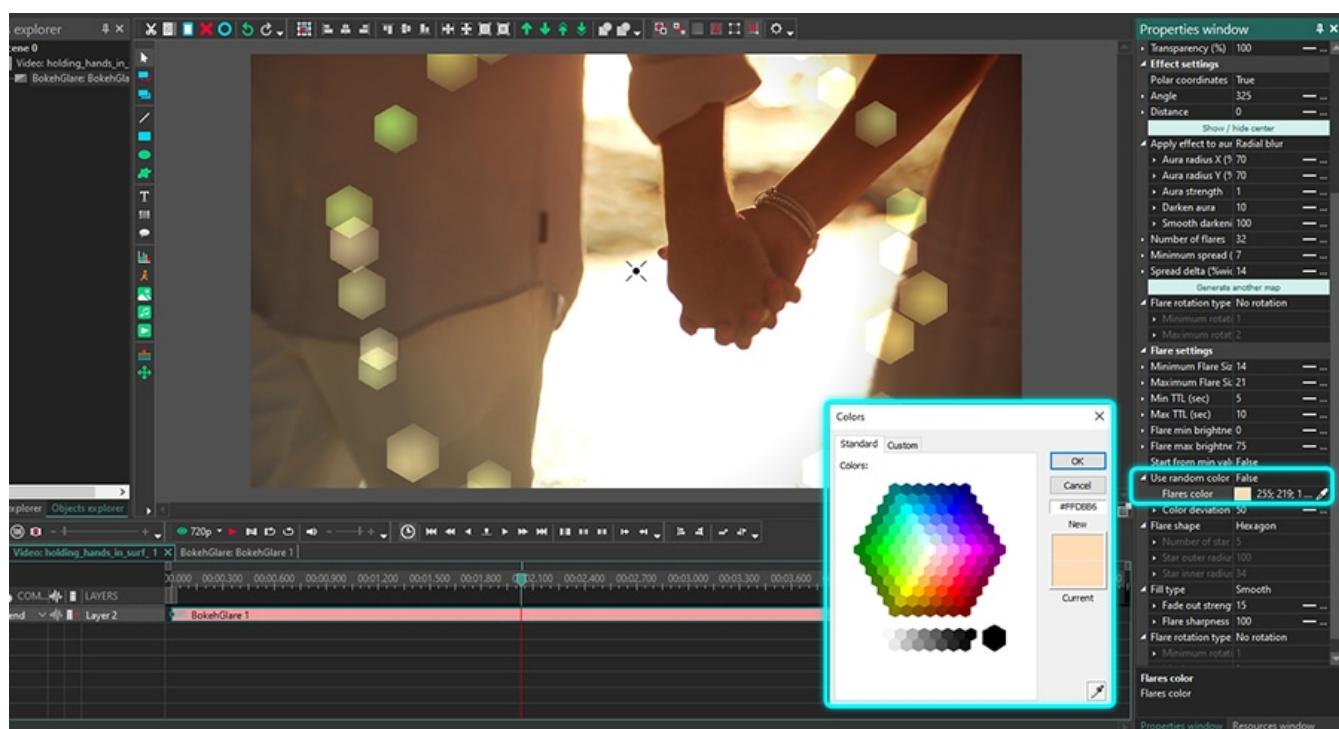
Teraz przejrzymy opcje jeden po drugim.

Minimalny/maksymalny rozmiar flary – ten parametr powinien wydawać się oczywisty. Pozwala na ustawienie minimalnych i maksymalnych możliwych rozmiarów flary. Oznacza to, że efekt Bokeh będzie zawierał różne rozbłyski, ale żaden z nich nie będzie mniejszy od pierwszego ani większy od drugiego. Każda flara w efekcie ma ograniczoną żywotność. Parametr zatytułowany **Min/Max TTL** pozwala zdefiniować minimalny i maksymalny możliwy czas trwania tego okresu eksploatacji dla każdej flary. Po osiągnięciu limitu czasu flary znikają ze sceny i zostają zastąpione nowymi flarami.

Jasność min/max flary – ten parametr również nie wymaga wyjaśnień. Wraz z ustawioną wartością jest ona ograniczona przez poziom przezroczystości wybrany w poprzedniej grupie ustawień.

Jeśli chcesz, aby wszystkie flary zaczęły się wyświetlać na minimalnym poziomie jasności (w przeciwieństwie do losowego poziomu jasności), ustaw **True** dla parametru o nazwie **Zacznij od wartości min**.

Podobnie, możesz zdecydować, czy chcesz, aby flary były tego samego koloru, gdy zaczną się wyświetlać, czy też mają losowe kolory. Jeśli ustawisz **Use random colors -> False**, będziesz mógł wybrać **kolor Flare** i ustawić **Odchylenie koloru**. Ten ostatni parametr określa, jak bardzo kolor może odbiegać od oryginalnego odcienia.



Jeśli nie podobają ci się domyślne rozbłyski sześciokątne, dostępne są dla ciebie trzy dodatkowe opcje **kształtu flary**: okrąg, serce i gwiazda. Kształt gwiazdy jest najbardziej konfigurowalny. Jeśli wybierzesz ten kształt, możesz również ustawić następujące parametry:

- Liczba gwiazdek
- Zewnętrzny promień gwiazdy
- Wewnętrzny promień gwiazdy

Oprócz koloru i kształtu, możesz wybrać wypełnienie flar na różne sposoby. Dostępne są cztery **typy wypełnienia**: pełne, gładkie, środkowe i punktowe. Po prostu przełącz się między dostępnymi typami wypełnienia i sprawdź wyniki w oknie podglądu.

Siła zanikania to skala od 0 do 100, która pozwala na zastosowanie efektu płynnego zanikania flar. Gdy jest równy 0, efekt zanikania nie występuje. W miarę zwiększania wartości źródło światła wewnątrz flar przesuwa się od środka

i tworzy efekt zanikania.

Wreszcie ostatni parametr nazywa się **Ostrość flary**. Zmieniając ją, możesz zmienić siłę ostrości źródła światła wewnątrz flar. W rezultacie im wyższa wartość, tym większy staje się promień światła.

Efekt blasku bokeh nie jest przeznaczony tylko do romantycznych filmów

Teraz, gdy znasz już tajniki stosowania efektu Bokeh w filmach, pamiętaj, że jest on bardziej wszechstronny, niż mogłoby się wydawać. Nie ograniczaj się do gatunku romantycznego.

Na przykład, chociaż tradycyjnie uważa się go za efekt podczas nocnych sesji zdjęciowych, może być pięknym dodatkiem do wideo lub zdjęcia w ciągu dnia. To nie tylko dla tła! Spróbuj zmniejszyć jasność flary i użyj efektu jako pierwszego planu.